3

Cinema da Retomada, expansão da animação brasileira e seu processo de consolidação no século XXI.

No início dos anos 90 depois da extinção do Ministério da Cultura, o governo passa a escutar as reivindicações de alguns intelectuais do setor audiovisual. A principal reivindicação era a volta das leis de incentivos fiscais criadas em 1985 pelo Presidente Sarney.

O resultado desse diálogo foi o lançamento do Programa Nacional de Apoio à Cultura – Pronac, em 1991, que ficou conhecido como Lei Rouanet, nome dado em homenagem ao seu idealizador, o Secretário de Cultura Sérgio Paulo Rouanet. A lei cria o financiamento através do Fundo Nacional de Cultura (FNC). Seus recursos são oriundos do governo federal, mais especificamente do Tesouro Nacional.

Segundo Marson (2006), a aprovação mais rigorosa dos projetos apresentado ao governo foi a principal diferença entre a Lei Sarney e a Lei Rouanet. Com a abertura provocada pela nova lei, os profissionais da área cinematográfica começaram a pressionar o governo para a elaboração de uma legislação específica para o setor: a Lei 8.401. Esta lei trouxe de volta a cota de tela e facilitava as coproduções internacionais. Porém, a produção não avançou, pois a lei não definia os auxílios e subsídios para as obras audiovisuais. No entanto, ela foi o embrião para a futura lei do Audiovisual que foi lançada em 20 de junho de 1993, a lei 8.685.

Com a volta do patrocínio e o avanço tecnológico, o cinema e a animação nacional iniciam a sua fase de crescimento fortalecida com a Medida provisória 2228-1, que cria a Agência Nacional de Cinema – Ancine, quando o setor passa ter incentivos específicos para a área, o que resultará no estágio atual de produção no país.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113318/CA

3.1

Tecnologia: um dos alicerces para o desenvolvimento da animação.

A computação gráfica tem sua origem na década de 40 e tinha sua utilidade voltada para fins bélicos. Com o aprimoramento nas décadas posteriores, os computadores passam a ser usados para fins estéticos e comunicacionais. Segundo Alberto Lucena Junior (2001), a partir da década de 70 vemos os aspectos comerciais desses produtos, como o lançamento dos primeiros computadores pessoais, Kenbak-1, Altair 8800, Apple I, etc. No final da década de 80 há uma popularização dos computadores e uma familiarização dos artistas com esses sistemas computacionais, acarretando o uso mais frequente dessas ferramentas no processo de desenvolvimento da produção artística.

Na animação, as inovações tecnológicas que aconteceram a partir dos anos 70 com a chegada dos microprocessadores possibilitaram a miniaturização do computador (*microcomputador*) e permitiram sua presença em diversos espaços. Outros elementos, como a *frame buffer* (memória) e *hardware,* possibilitaram o surgimento da pintura digital, pois fizeram com que as máquinas fossem capazes de processar imagens. O uso de elementos periféricos, como a mesa digitalizadora e scanner, também possibilitou um melhor aproveitamento do trabalho dos artistas. Essa forma de diálogo permitiu uma naturalidade que se apresenta nos materiais tradicionais, e é nesse momento que começamos a falar de animações feitas em sistemas digitais (Barbosa Júnior, 2001).

Sistemas híbridos análogo/digital tiveram grande aceitação nas animações 2D para televisão, tais como a *animação por keyframe* e o *controle por esqueleto.* Algumas evoluções da informática possibilitaram a interpolação da animação, o que substituiu o trabalho dos assistentes de animação na realização dos ”intermeios” (inbetween). Outro avanço foi o preenchimento de área de pintura por algoritmo, que substituiu a pintura tradicional realizada no acetato (Junior, 2001).

Esse avanço tecnológico, impulsionado pelo mercado de cinema, televisão, produção independente e jogos eletrônicos, possibilitou novas pesquisas nesta área. A televisão, que já estava em alta na década de 60, na década posterior começa a aplicar verba em desenvolvimento de sistemas digitais mais ágeis, fáceis e de preços mais baixos, na busca de melhores resultados e eficiência nas suas necessidades específicas. Nos anos 80, vemos uma maior soma de valores destinado à computação gráfica. Segundo Júnior

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113318/CA

(2001), os anunciantes queriam ter sua imagem associada a esse conceito revolucionário e com essa expansão vemos as escolas de arte formando os primeiros estudantes em disciplinas de computação gráfica.

Este fato vai acarretar no futuro o barateamento da produção em todo mundo. Continuando nesta década, observamos que a produção de série de animação, que antes também coexistia no cinema, passa ser exclusivamente realizada pela TV e o cinema passa ser um espaço exclusivo de filmes de animação de longa-metragem.

No Brasil, este avanço tecnológico chega com atraso em relação à tecnologia que existia nos Estados Unidos. Aqui só chega nos anos 90. A crise por que passava o cinema nacional diminuiu os investimentos no setor e criou um abismo técnico entre a cinematografia brasileira e a americana. Porém, essa defasagem que acontecia no cinema não atingiu o ramo da publicidade e da televisão, pois os avanços técnicos que já existiam em outras partes do mundo chegaram ao país através da liberação das importações, determinada pelo governo Collor, que permitiu que a televisão brasileira tivesse acesso a essa tecnologia. Nesse período, vemos a televisão brasileira passar de um modelo fabril para um modelo de “sinergia”, em que o filme aparece em múltiplas plataformas e transforma os planos de negócios. Agora o filme passa a vender no formato de blocos os produtos, como acontecia no cinema norte-americano. Por esse motivo vemos um crescimento de estúdios de animação ligados à publicidade e uma maior quantidade de séries de animação para televisão.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113318/CA

3.2
Animação, design e a Economia da Cultura

Até a década de 80 a cultura não era vista como atividade econômica no país, havia poucas informações e dados sobre atividades culturais. Mas com a constituição de 1988, o Estado passa garantir o acesso aos bens culturais a população e valorizar suas manifestações. Este fato inicia uma relação diferente entre a cultura e sua institucionalização na sociedade. Essa equiparação da cultura aos outros direitos está presente no Art. 215 da constituição. O Estado garantirá a todos o pleno exercício dos direitos culturais e acesso às fontes da cultura nacional, e apoiará e incentivará a valorização e a difusão das manifestações culturais. (BRASIL.Constituição Federal de 1988).

Somente na década de 90, que a cultura passa ser um “bom negócio”, as políticas neoliberais aplicadas pelo governo de Fernando Henrique Cardoso trouxeram o patrocínio privado ao campo cultural, devido aos benefícios fiscais dados pelo governo. No governo Lula a cultura ganha destaque e se iguala aos direitos a educação e saúde. Em 2006 o governo cria o Programa de Desenvolvimento da Economia da Cultura. A Cultura passa ser um dos ativos econômicos do país, como vemos no artigo do ministro da Cultura, Gilberto Gil, e da coordenadora do Prodec, Paula Porta.

> O Brasil tem evidente vocação para tornar a economia da cultura um vetor de desenvolvimento qualificado, em razão de nossa diversidade e alta capacidade criativa. Temos importantes diferenciais competitivos, como a excelência dos produtos, a disponibilidade de profissionais de alto nível e a facilidade de absorção de tecnologias. (Gil & Porta, 2008).

Essa nova relação do Estado com a Cultura e sociedade, resulta em 2011, em metas que formaram o Plano Nacional de Cultura (PNC). O plano se estrutura em três dimensões complementares: a expressão simbólica; cidadã e econômica. Essas metas projetam um cenário de desenvolvimento da Economia da Cultura até 2020, criando um novo modelo de gestão nacional, focado na qualificação de mão-de-obra, manutenção das tradições populares, aumento da produção independente nos canais de TV aberta e por assinatura, etc.

Dentro dessa economia, o campo da animação tem se destacado, pois é um gênero do audiovisual que possui um alto valor agregado e é altamente empregador. A tecnologia digital permitiu ao setor apresentar se de diversos modos: filmes, jogos, aplicativos, propagandas, etc. Se adequando de maneira eficaz a esse mundo globalizado que está permeado pela cultura visual e que influencia o modo de ser e viver das pessoas.

Segundo Canclini (2006), as identidades cada vez menos se organizam em torno de símbolos nacionais, de identidades clássicas, para se configurar ao redor do consumo. Por isso, a esfera estatal tenta proteger a representação midiática do país da coação do mercado internacional através de editais, financiamentos e apoios.

Por se tratar de um sistema complexo de significação, a animação utiliza o planejamento, como estrutura central na construção de suas obras, há uma antecipação das possibilidades, o produto carrega uma relação de criação e planejamento; tecnológica e material; psicológica e social. Essa atividade

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113318/CA

interdisciplinar[13] que é produzir uma imagem animada, tem como resultado essa configuração que se expressa na forma do filme.

O filme é o que podemos chamar de objeto configurado. Para Bomfim (1994), o objeto configurado é resultado de uma atividade de vários planos que se relacionam por meio da relação entre forma e conteúdo. O conteúdo é a essência do objeto, isto é, o conjunto de elementos que definem sua natureza e utilidade. A forma é a expressão da essência, constituída por fatores tais como material, forma geométrica, textura, cor, etc. (Bomfim, 1994, p.19)

Por isso, a clara articulação entre forma e conteúdo depende das escolhas de linguagem e estéticas feitas durante os processos de desenvolvimento de projeto e de pré-produção. Essa interligação de planos (ideológico, instrumental, planejamento, prático) é que constitui o filme, transformando o pensamento (conceito) em ação (forma). É nessa etapa que se determinam questões da sintaxe visual, pois é a partir desse alfabeto básico da linguagem visual: linha, superfície, volume, luz e cor que podemos manipular a imagem e ter as ferramentas para realização do desenvolvimento de personagens, desenhos "inspiracionais" (concept art), cenários e técnica usada na pré-produção em animação.

A pré-produção faz parte do desenho de produção [14]e é a etapa do projeto que se correlaciona os diversos conhecimentos, na busca da inovação. Estruturas de produção, técnicas e criação desenvolvem se originando um pensamento de projeto, esse "pensar design" ou pensamento projetista, é o ponto aonde o campo do design contribui para a área da animação, pois traduz conceitos em formas visíveis, se colocando entre o material e as questões imateriais.

O design por ser um elemento estratégico para a transformação e inovação, e possuir uma relação íntima com a tecnologia, é um campo que ganha força com o surgimento de novos mercados, a diversidade de experimentação que a área permite, vem ao encontro das novas formas de trabalho e de produção.

Cada vez mais, as escolas de design abrem disciplinas referentes à animação. E os processos de seleção de editais de animação buscam nos

[13] A interdisciplinaridade permite que áreas do conhecimento historicamente separadas e aparentemente distantes entre si possam se relacionar de maneira integrada, sem suturas. (Nesteriuk, 2011, p.182).

[14] Descrição dos procedimentos de pré-produção, pesquisa, contratação e outras ações necessárias à produção.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113318/CA

projetos esse “pensar design”. Não basta ter uma boa ideia, tem que entender a cadeia e projetar de modo formal suas ideias, utilizando as imagens como meio.

Por isso que o crescimento da área da animação impacta diretamente o campo do design. Muitos desses profissionais saíram das escolas de desenho industrial, pois a expansão da animação no Brasil também depende da qualificação de sua mão de obra. Segundo Inagaki et al (2012), desde 1986 com o surgimento da habilitação em Cinema de Animação, dentro do curso de Bacharelado em Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (EBA-UFMG), vemos as universidades demostrarem interesse na área. As Escolas de Belas Artes e Design estão investindo mais e mais na área, abrindo disciplinas, habilitações e cursos de extensão, tais como UFPel, UFSC, USP, UFF, UNB, UFS e Puc- Rio. Essas iniciativas estão contribuindo para a consolidação do setor de animação e ampliando o mercado do design no Brasil.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113318/CA

3.3

Principais movimentos de fomento da animação brasileira a partir da década de 90

A partir da lei Rouanet e da lei do audiovisual, a produção de cinema e animação começam a esboçar uma reação que se inicia a partir de 1998. Nessa mesma década, em 1993, surge o festival mais importante sobre a arte da animação no Brasil, o Anima Mundi.

Seu embrião remonta a década de 1970, no acordo de cooperação entre Brasil e Canadá, que originou o curso de animação em 1985 no Centro Técnico Audiovisual – (CTAv-Funart), organizado pela antiga Embrafilme em cooperação com a National Film Board - NFB do Canadá.

Os formandos daquela época tornaram se multiplicadores e contribuíram direta e indiretamente para o cenário atual da animação brasileira. Posteriormente temos o surgimento do Anima Mundi. A primeira edição do festival, que aconteceu no Rio de Janeiro, exibiu um grande panorama da produção brasileira dos anos 80 e 90, tendo também a participação de produções do mundo inteiro. O festival se desenvolveu e virou uma grande “janela” de exibição da produção nacional e internacional, formando plateias e discutindo a arte da animação no país.

Durante os anos de realização do evento houve o crescimento de público e da produção nacional. O próprio festival, observando esse crescimento, cria em 1998 uma categoria de premiação para a produção nacional: Melhor Animação Brasileira. Esse crescimento se expressou na quantidade de filmes, no ano seguinte à criação da categoria, a produção brasileira apresentou 50 trabalhos competindo no festival. Em 10 anos o festival totalizou um público de 77.000 pessoas e atualmente passa de 100 mil.

Figura 04 – Cartaz do festival Anima Mundi 2010.

Como desdobramento dessa fase, em 2003 surge a Associação Brasileira de Cinema de Animação – ABCA. A associação teve grande participação para formulação de editais, passando a realizar ações frente ao governo e entidades privadas com intuito de estimular a produção autoral e comercial, em busca do fortalecimento desse setor do audiovisual.

As iniciativas governamentais continuam e em 2004 surge o edital de obras Cinematográficas de Curta Metragem, exclusivamente do gênero animação e o início de feiras nacionais e internacionais específicas de animação, tais como o Anima Business. Em meio a essa efervescência, em 2006 durante o festival Anima Mundi acontece a primeira edição do Anima Fórum, que tem o objetivo de analisar o mercado e indicar propostas para sua melhoria. Contando com a participação de profissionais, pesquisadores e governo, o fórum contribuiu ao indicar alguns entraves do setor, tais como, as falta de parcerias com as TV privadas, a dificuldades de comercializar curtas, a complexidade dos filmes de animação chegar ao público, a luta para conseguir financiamento e iniciar a produção, falta de formação de mão de obra técnica qualificada. Essas reivindicações ecoaram no governo e em 10 de outubro de 2008 o governo federal lança o Programa Nacional de Desenvolvimento da Animação Brasileira

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113318/CA

– PROANIMAÇÃO, que vem com o objetivo de criar ações de capacitação, coprodução e difusão da produção brasileira no Brasil e no exterior. Esse programa estimula a produção nacional em diversas plataformas, incentivando a criação de novos hábitos ao disponibilizar conteúdos nacionais para a sociedade brasileira. Com isso viabiliza a atividade economicamente, parte das iniciativas são realizadas em parceria com a produção independente e a televisão brasileira.

Um exemplo dessa estratégia de criação entre público e produção independente é o programa de incentivo à animação, o Animatv.

Figura 05 – Cena da série *Vai dar Samba*, uma das séries do programa Animatv.

O programa tem o objetivo de desenvolver projetos de séries de animação dirigidas à infância e à adolescência nas faixas etárias de 6 a 11 anos ou 12 a 14 anos. Lançado em 2008, o Animatv selecionou no início dezessete episódios-pilotos de onze minutos. Na segunda fase do projeto dentre estes pilotos, dois foram selecionados para a produção de mais doze episódios, totalizando treze (meia temporada). A teledifusão nacional em Rede Pública de Televisão foi outro ponto contemplado no edital. Parcerias como as da National Film Board também fazem parte do PROANIMAÇÃO e, atrelado a ele, ações transversais como Fundo Setorial do Audiovisual (FSA), Lei Rouanet, Programa Mais Cultura, o Programa de Desenvolvimento da Economia da Cultura (PRODEC) e BNDES projetam uma ampliação do setor e uma construção de uma indústria audiovisual auto-sustentável no Brasil. Assim vemos a importância do setor na fala do ex-ministro Juca Ferreira no lançamento do Animatv em 2008, quando afirma que: “É preciso investimento. É preciso tratar animação como outras indústrias são tratadas, desde as cadeias criativas, de produção, de comercialização. Cada elo da produção precisa ser estruturado”. (Ferreira, 2008.)

Dando prosseguimento a essa política de ações voltadas a formação e aperfeiçoamento, em 2006, acontece a retomada do acordo Brasil Canadá, que resultou no curso de aperfeiçoamento na National Film Board, conhecido como

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113318/CA

Hot House 4. No período de 12 semanas (de março a maio de 2007), o governo disponibilizou duas bolsas para animadores brasileiros em Montreal, Canadá. Em contra partida social, os bolsistas realizaram oficinas para animadores brasileiros durante o mesmo ano.

Continuando esse esforço para a ampliação da capacidade produtiva nacional. Em 2011, foi desenvolvido o Projeto de Animação Brasil – Cuba. O projeto criou uma linha de *workshops* e *master class,* essa iniciativa surgiu da cooperação entre os governos cubano e brasileiro. Fomentado pela Secretaria do Audiovisual SAV – Minc, por meio CTAv, da Cinemateca Brasileira e da agência para relações internacionais, formou e qualificou diversos profissionais nesse período. Vemos isso na entrevista dada pelo assistente de direção do filme *O Caminho das Gaivotas*, sobre a importância da formação na construção do profissional de cinema de animação.

> Tive acesso a todas as etapas da produção: Roteiro, *storyboard*, *concepts*, animação. Tudo! E pude ver como é importante que cada etapa deve ser minuciosamente estudada para atingir um resultado final satisfatório. O resultado é que não é apenas estético, mas também de conteúdo. (Tavares, 2011).

Em paralelo a essas iniciativas o mercado audiovisual brasileiro vinha discutindo durante os últimos cinco anos o Projeto de Lei 29 – 12.485, a então chamada de Lei da TV por Assinatura, sancionada em 12 de setembro de 2011. Esta lei dinamiza a produção nacional porque obriga os canais por assinatura a exibir programas brasileiros através de cotas, flexibiliza as regras de instalação de TVs a cabo no país e aumenta sensivelmente os investimentos financeiros do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA). Além de possibilitar as empresas de telecomunicação entrar nesse mercado, a diminuição da distância entre telefonia e comunicação criará mais janelas de exibição. Com isso, teremos mais produção e desenvolvimento do setor.

Apesar de não ser exclusivamente para conteúdos produzidos em animação, as cotas estipuladas pela lei permitem uma maior diversidade de produção e menor preço para os consumidores, podendo chegar ampliar de onze milhões de assinantes em 2011 para mais de vinte e três milhões em cinco anos (Miranda, 2011). Dentro do sistema de cotas a animação terá três horas e trinta minutos por semana de produção nacional em horário nobre. Outro ponto está relacionado aos pacotes oferecidos pelos canais por assinatura: de cada três canais de animação, por exemplo, um destes terá que ser predominantemente formado por conteúdo nacional.

Com essas iniciativas o conteúdo brasileiro terá espaços na televisão nunca antes alcançados e a utilização dos Fundos criaram as condições básicas

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113318/CA

para a ocupação dos conteúdos nacionais nessas televisões, tornando a mídia brasileira mais democrática.

3.4
Animação nacional e a diversidade na produção.

Esse crescimento da animação nacional que acontece a partir dos anos 90 pode ser observado através da programação do festival Anima Mundi, principalmente durante o período de 1998 a 2012.

A partir de 1998 o festival cria uma categoria, Melhor animação brasileira, que privilegia a animação nacional, esse ato contribuiu para um estímulo à produção no Brasil, pois o festival vira, como já dissemos, a principal "janela" de conteúdo de animação autoral no país. Nesses catorze anos vemos a multiplicação de categorias e uma diversidade de técnicas e de estilos. Os dezenove filmes vencedores desse período na categoria Melhor animação brasileira - júri popular, que aconteceu no Rio e em São Paulo, apresentavam técnicas variadas e uma das características desses filmes é a linguagem própria.

Filmes vencedores do Anima Mundi entre 1998 a 2012 – Melhor animação brasileira						
Ano	Filme	Diretor	Sinopse	Técnica	Ambiente	Prêmio
1998	O Espantalho	Alê Abreu	Uma menina descobre que o grande amor de sua vida não passa de um boneco de pano recheado de palha e capim.	2D	Rural	RJ/SP
1999	De Janela pro Cinema	Quiá Rodrigues	Uma mulher misteriosa e sensual, desejada por vários homens, motiva uma grande homenagem ao cinema e seus mitos.	Stop Motion/ Animação de bonecos	Urbano	RJ/SP
2000	Deus é Pai	Allan Sieber	Após milhares de anos de convivência, a relação de Deus com seu amado filho, Jesus, sofreu	2D	Urbano	RJ

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113318/CA

			um inevitável desgaste. Para melhorar a relação, uma terapeuta passará por maus bocados...			
2000	Chifre de Camaleão	Marão	Narrativa naturalista com fatos autênticos sobre uma batalha entre dois camaleões por uma fêmea.	2D	Urbano	SP
2001	Os Irmãos Willians	Ricardo Dantas	Nascimento, vida e morte de um grupo de pagode da periferia paulistana.	Massinha / 3D	Urbano	RJ / SP
2002	O Lobisomem e o Coronel	Elvis K. Figueiredo, Ítalo Cajueiro	Repentista cego narra a história de um lobisomem que aparece numa fazenda do interior, modificando a vida de seus habitantes. O desfecho da trama está contido num segredo que só o ceguinho conhece.	2D / 3D	Rural	RJ/SP
2003	Engolervilha	Marão	O sórdido, o pútrido e o fétido. O bizarro, o escatológico e o grotesco. Ervilhas, urina e galináceas.	2D / Massinha	Urbano	RJ/SP
2004	Senninha em um dia de mudança	Mario Mattoso Neto	Senninha está contrariado com a recente mudança da família. Mesmo assim, resolve conhecer o novo bairro e percebe que as mudanças não são tão ruins	2D	Urbano	RJ

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113318/CA

			assim.			
2004	O Curupira	Humberto Avelar	Diz a lenda que o Curupira, o espírito guardião da floresta, pune todos os que cometem abusos contra os seres vivos das matas.	2D / 3D	Rural	SP
2005	O Boto	Humberto Avelar	Um pescador e sua filha viviam num barco às margens do Rio Amazonas. A única coisa que alegravam a caboclinha eram as visitas de um brincalhão e engraçado boto cor de rosa, que iria um dia mudar a vida de pai e filha para sempre.	2D / 3D	Rural	RJ / SP
2006	Pax	Paulo Munhoz	Quatro religiosos – um padre, um xeque, um rabino e um monge - se reúnem para discutir a violência do mundo atual. Boa vontade não falta, mas será que há solução.	Animação de bonecos.	Urbano	RJ / SP
2007	Até o sol raiá	Fernando Jorge, Lenadro Amorim.	Até o sol raiá é um conto de fantasia e de celebração ao imaginário nordestino. Personagens de barro, criados por um artesão, ganham vida própria e agitam uma pacata vila sertaneja numa noite de festa.	3D	Rural	RJ / SP
2008	Dossiê Rê Bordosa	Cesar Cabral	Documentário em animação stop-motion que investiga as razões por trás da decisão do cartunista Angeli de matar uma de suas	Massinha	Urbano	RJ/SP

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113318/CA

			mais famosas criações, a diva underground Rê Bordosa.			
2009	Josué, E O Pé De Macaxeira	Diogo Pereira Viegas	Ao trocar seu burro por uma "macaxeira mágica", Josué descobre que não são apenas feijões que podem nos levar a uma aventura fantástica.	2D	Rural	RJ
2009	O Divino, De Repente	Fábio Yamaji	Ubiraci Crispim de Freitas, personagem real conhecido por Divino, canta repentes e conta sua vida neste documentário animado com ficção experimental.	Filmagem ao vivo / rotoscopia / animação de objetos / 2D.	Rural	SP
2010	Eu Queria Ser Um Monstro	Marão	Cotidiano de uma criança com bronquite.	Stop Motion / 2D	Urbano	RJ
2010	Imagine Uma Menina Com Cabelos De Brasil...	Alexandre Bersot	O cabelo, a fronteira final. Entre caretas e escovas, as viagens em busca de aceitação.	2D	Urbano	SP
2011	Bomtempo	Alexandre Dubiela	Um homem passa por diversas mudanças climáticas até chegar ao trabalho.	2D	Urbano	RJ / SP
2012	Linear	Amir Admoni	A linha é um ponto que saiu caminhando.		Urbano	RJ / SP

Figura 06 - Vencedores da categoria Melhor Animação Brasileira

A produção de animação desses filmes é extremamente autoral[15], mostrando um panorama do que está sendo feito no país. A produção nasce de uma necessidade de expressão dos animadores, o que resulta na proliferação de estilos, temáticas e pontos de vistas diferenciados. Essa diversidade se

[15] Produção independente, libertação dos esquemas temáticos e estéticos impostos por Hollywood, assim como a predominância da inspiração e do estilo do artista. (Chaia, 1995, p.11).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113318/CA

expressa na regionalização proveniente das legislações regionais, que permitiram o desenvolvimento dos filmes de animação em toda parte do país.

Observando os filmes vencedores e classificando-os segundo o ambiente (urbano ou rural), traçando um paralelo entre o tema da história, elementos cênicos, cromáticos e sonoros, e sua relação com as diversas regiões do país, podemos notar, que dos dezenove vencedores há uma representação expressiva do que é popular, mais especificamente, o popular ligado ao rural. Sete desses filmes apresentam como panos de fundo, características visuais e narrativas ligadas ao imaginário e ao cotidiano brasileiro, como podemos ver no filme *Até o Sol Raiá* de Fernando Jorge, em que traz um conto de fantasia que celebra o imaginário nordestino através de personagens de barro, criados por um artesão, esses personagens ganham vida e passam a agitar uma pequena vila. Há uma releitura dos Bonecos de Barro de Caruaru, os personagens são baseados na produção de Mestre Vitalino e toda criação estética segue essa referência.

Figura 07 – Cena do curta de animação *Até o sol raiá.*

Alguns temas nesses filmes de animação são recorrentes. Na busca da nacionalidade, vemos que muitos elementos que formam esse imaginário do Brasil estão no popular, mais especificamente no rural nordestino e amazônico, pois o Sertão e a Amazônia são um modelo de observação da realidade nacional. Segundo Oricchio (2003, p.124) nestes espaços (físicos, imaginários e simbólicos) “as contradições do país se exprimem com a máxima intensidade e pungência”.

Ao tentar trazer um conto clássico para o universo da animação no filme *Josué e o Pé de Macaxeira*, o diretor vencedor do Anima Mundi de 2009, Diego Viegas, foi buscar no sertão essa representação da nacionalidade, como podemos ver em sua entrevista ao programa Animania de 2012.

> O filme pintou numa brincadeira, na verdade, falando com amigo meu. Ah! Tinha que fazer títulos nacionais e trazer os contos para cá, e surgiu o nome *Josué e o pé de Macaxeira*, e aí o título ficou na minha cabeça e comecei a desenvolver

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113318/CA

> essa ideia. Então, o título veio primeiro e depois fui buscar sobre o conto e tentar trazer isso para gente, da forma mais nacional possível. (Viegas, 2012).

Apesar do conto original ser estrangeiro, através dos signos nordestinos, como a macaxeira, o sertanejo e o sertão, conseguimos nos identificar e nos relacionar de uma maneira mais íntima com o filme.

Figura 08 – Cena do curta *Josué e o pé de Macaxeira.*

Dos filmes vencedores no festival, 36,8% deles trabalharam com temática popular rural. Mas encontramos ainda traços da nossa cultura popular presentes nos outros filmes, tais como o sincretismo religioso do filme *Pax,* de Paulo Munhoz. No curta um padre católico recebe um espírito de um preto velho durante a briga entre um judeu, um budista e um muçulmano. Também encontramos traços de um popular urbano na música e personagens do curta *Os irmãos Willians*.

Podemos classificar a produção de curtas de animação no Brasil como um produto autoral, pois muitas das vezes não segue a lógica do mercado, sendo subsidiado pelo Estado de uma maneira direta ou indiretamente. Essa característica é importante, pois possibilita a diversidade de expressão, defendendo a produção nacional da tirania do mercado, e possibilita a manutenção e a descentralização da representação dos bens culturais nacionais, possibilitando serem apresentados através dos meios audiovisuais.

Numa época em que os bens ligados ao consumo de lazer e entretenimento têm uma maior importância, a produção de conteúdos ligados a cultura, e que guardem elementos de distinção, identidade e símbolos de pertencimento, são de extrema importância para o país.

> Para Fredric Jameson, ocorreu uma estetização da mercadoria e simultaneamente uma mercantilização da cultura, isto é, as mercadorias, além do valor utilitário passaram a agregar também valor estético, e a cultura, além do valor estético tornou-se cada vez mais um produto valorizado no mercado. (Marson, 2006, p. 32).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113318/CA

A produção de animação no Brasil acompanha a flexibilização do mercado. Vemos uma segmentação, que no caso da animação, se apresenta no surgimento do mercado de séries para televisão, longa-metragem, minissérie, jogos etc. Diferentes da produção de curta-metragem que têm seu foco no autor, as produções dessas outras variáveis seguem as regras de mercado e começam a criar as estruturas para o surgimento da indústria cultural no ramo da animação no Brasil.

A produção de série de animação estrutura se de maneira hierarquizada e apresenta uma elaborada divisão de trabalho diferente do curta, em que o realizador, geralmente, passa por todas as partes da produção. Séries como *Meu Amigãozão* e *Peixonauta* são bons exemplos para demostrar a organização da produção baseada no consumo, pois estas obras trabalham com a lógica da associação do filme em vários produtos; seus universos aparecem em várias plataformas através de bens correlatos e um forte investimento publicitário.

Figura 09 – Espaço temático da série *Peixonauta*.

Modelos de negócios diferentes possibilitaram a expressiva produção de séries no Brasil, disseminando a ideia de sociedade entre as emissoras de televisão e a produção independente nacional o que fez aumentar a demanda por esse tipo de animação, juntamente com a criação de Fundos e leis de exibição de conteúdo nacional. Uma estratégia de captar recursos e possibilitar vendas em outros países foi o caminho encontrado pelas produtoras nacionais para alavancarem o mercado de série no Brasil e com isso aquecer o setor. Em 2012, a produção é expressa por dez títulos no ar e cerca de trinta em desenvolvimento até 2014. (Fonseca, 2012).

César Coelho, um dos diretores do Anima Mundi ao se referir ao crescimento do setor, destaca a originalidade do plano de negócio da série de animação Peixonauta: Eles são os pais da nova indústria animada do Brasil, pois

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113318/CA

foram os pioneiros no desenvolvimento de um projeto capaz de interessar o mercado internacional. (Fonseca, 2012).

> Pierre Bourdieu em seus estudos sobre a indústria cultural diz que “o sistema da industrial cultural (...) obedece, fundamentalmente, aos imperativos da concorrência pela conquista do mercado, ao passo que a estrutura de seu produto decorre das condições econômicas e sociais de sua produção” (Marson, 2006, p. 26).

A cultura popular também repercute na área audiovisual comercial. Por exemplo, a série de animação *Sítio do Picapau Amarelo* faz uma readaptação da temática popular escrita por Monteiro Lobato. A utilização de elementos da cultura popular pela série, ao mesmo tempo em que divulga, serve de inspiração para outros artistas e acaba levando essa estética e conceitos para outros espaços.

Figura 09 – *Cena da série de animação Sítio do Picapau Amarelo.*

A cultura industrial utiliza o popular para revitalizar o consumo. Na atualidade vivemos uma relação entre mercadoria e cliente, sendo a principal fonte de valor a criação. Assim, a cultura popular é um diferenciador dentro de uma gama de produções. Ela é muitas vezes absorvida pela indústria cultural, sendo esvaziada para extrapolar os limites de seu território. Este fato vem ao encontro da perspectiva dada por Bourdieu:

> A cultura de massa alimenta-se dos sistemas simbólicos já existentes, possuindo um caráter profundamente integrador. Os valores e referenciais das culturas locais, religiosas e étnicas são reutilizados por ela, que apenas ordena e propõe uma forma de apropriação, jamais impõe. (Setton, 2001, p.28)

As produções de série de animação no Brasil tem uma grande importância, pois disputam espaços de poder com produções estrangeiras, proporcionando

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113318/CA

empregabilidade para os animadores e diversidade na mídia convencional Nacional.

Devido ao aumento da produção e de formatos, vemos uma descentralização provocada pelo avanço das novas mídias, o que se traduz em grande parte em produção independente, que, quando se apresenta como autoral e aborda temáticas populares, está mais próxima aos conceitos de origem destas práticas do que as produções hegemônicas.

Observamos que as pessoas não são apenas consumidoras, são participantes ativos dessa mídia. É o que acontece na produção de animação apresentada no festival.

As produções independentes passam a oxigenar o mercado, mas apresenta uma distribuição tímida. Porém, com a regulamentação da lei nº 12.485/2011(lei da TV por Assinatura) e as novas plataformas, essa situação tende a mudar, começamos a ver o início da circulação desses conteúdos em ambientes diferentes: locadoras virtuais, ampliação da banda larga etc. A entrada de novos dispositivos, como *tablets*, *smartphones* e *smart* TVs abriram as possibilidades de exibição de conteúdo. Com oitenta e um milhões de usuários de internet em 2011 no Brasil, a disponibilidade de conteúdos nacionais oriundos de produtoras independentes e iniciativa autoral começa a aumentar e, com isso, a produção de conteúdos com temática popular também.

As novas mídias descentralizaram a produção, que passou a ganhar um novo fôlego, motivado pela internet e pelo barateamento da produção devido ao uso do computador. Vemos isso no próprio Anima Mundi, que acompanhando as variações de formato e mudanças no uso das tecnologias, criou uma categoria em 2009, para animações realizadas para web e celulares, que em 2010 fundiram em apenas uma categoria.

Essa linguagem visual híbrida, ocasionada pela ampliação informática e pela internet, permitiu que as marcas do autor sejam visíveis na obra, traços culturais próprios da sociedade onde vive estão presentes nos filmes, principalmente nos autorais. E a migração desse conteúdo em distintas mídias permitiu um maior acesso da população a essas obras.

3.5
Descentralização dos patrocínios, leis de incentivos fiscais nos estados.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113318/CA

O desmonte da política cinematográfica do início da década de 90, ocasionado pela extinção da Embrafilme e o fim da lei de incentivo federal, provocou uma movimentação por parte dos Estados e Municípios para suprir a lacuna deixada pelo governo Federal. Nesse momento surge o desenvolvimento das leis de incentivos ligadas a essas esferas, criando os estímulos e mantendo viva a produção cinematográfica nacional. Essa legislação regional vai democratizar a produção nacional criando novos polos de produção pelo Brasil. Rio, São Paulo e Brasília foram os que tiverem maior repercussão. Os mecanismos de defesa da produção nacional estavam totalmente desmantelados e entregues ao mercado. Sua reestruturação veio através de iniciativas municipais e estatais. Uma das mais importantes foi a Riofilme.

Criada em 1992, a empresa tinha o objetivo de distribuir filmes brasileiros em todo território nacional.

> Segundo André Gatti, a Riofilme se transformou em *"sustentáculo da articulação política da retomada"* porque foi organizada por grupos de cineastas ligados à política cinematográfica (como Nelson Pereira dos Santos, por exemplo) em união com a prefeitura do Rio de Janeiro e com vereadores e ex-funcionários da Embrafilme, cuja sede era no Rio de Janeiro.(Marson, 2006, p.53).

Além da distribuição, a Rio Filme participou da produção e finalização de obras por todo o Brasil, ainda contribuiu para um circuito exibidor alternativo. A partir de 2009, focou no desenvolvimento do mercado carioca, gerenciando e investindo em projetos na cidade. Firmou parcerias com o Governo do Estado do Rio de Janeiro e lançou o projeto "Rio Audiovisual", em que promove a produção do Rio e sua distribuição em outros estados e no exterior. Essa ampliação do setor incluirá a criação de um Funcine (Fundo de Financiamento da indústria cinematográfica) e visa transformar o Rio no pólo latino-americano de cinema, televisão e novas mídias. Na atualidade colocou em prática um convênio entre o Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial - SENAI, assinado em 2010, que tinha como objetivo desenvolver cursos na área audiovisual. Com 355 vagas, o curso iniciou em novembro de 2012, com dois cursos na área da animação.

Nessa época em que a produção cinematográfica estava em baixa, no início da década de 90, surgem várias televisões públicas educativas na busca de retomar a produção, e simultaneamente a defesa dos símbolos nacionais através de suas produções. Nesse contexto surge a Multirio, que logo no início dos anos 2000, investe maciçamente em produções de animação com temática popular, que serão analisadas mais detalhadamente no próximo capítulo.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113318/CA