

1. Introdução

Animação um objeto de estudos do Campo do *Design*

Primeiramente gostaríamos de expor o motivo pelo qual estamos investigando o assunto da animação, que chamarei a partir de agora de Campo da Animação e que mais adiante explicarei com vagar, em um programa de pós-graduação em *design*. Um caminho possível seria inventariar as características comuns a ambos os campos e outro buscar uma ampliação da definição do Campo do Design para que ele abarcasse além da animação, outros campos fora do *design* de produto ou *design* gráfico, disciplinas tradicionalmente associadas ao Campo do Design e aos estudos de *design*.

Segundo Gustavo Amarante Bomfim, o Design é uma atividade interdisciplinar, que se fundamenta teoricamente em três diferentes domínios, à filosofia, às ciências e às artes (BOMFIM, 1994: 17). Segundo ele, uma teoria do *design* deveria ser interdisciplinar e transclássica (*Ibidem*: 21), no entanto, inquirindo esse texto de modo mais aprofundado, observamos dois problemas conflitantes e que merecem uma explicação: i) Bomfim não precisou por qual motivo separou essas disciplinas filosofia, ciência e arte. Trata-se de uma questão importante, posto que tanto a filosofia, as ciências ou a arte, embora distintas e com métodos particulares, também produzem conhecimento e ii) também não definiu o que ele entendia por teoria transclássica do *design*. Do mesmo modo, esta interdisciplinaridade, entendida aqui como trocas de conhecimento necessárias entre diferentes campos do conhecimento é, quase sempre, prejudicada pela pulverização do conhecimento em diferentes disciplinas e especializações e consequentemente da estruturação desses diversos conhecimentos em feudos acadêmicos ou perversas reservas de mercado, enfim, o meio acadêmico não é neutro, mas marcadamente envolto em debates mais políticos do que teóricos.

Quando examinamos o conceito *design*, procuramos fazê-lo dentro da noção de campo, conceito fundamental ao quadro categorial de Pierre Bourdieu.

Diferentemente de Bomfim, consideramos que a disciplina *design* possui uma especificidade por conta de uma situação social particular. Dependendo dos agentes do campo que observam essa prática e por conta das lutas políticas entre os agentes, funda-se um campo específico, o Campo do Design, noção que Bourdieu não enunciou, mas que trouxemos daquilo que nos anos setenta ele denominou Campo da Arte. O Campo do Design, em nossa consideração, é homólogo ao Campo da Arte, disciplina essa que nos oferece a condição de possibilidade de entendimento disso que é o *design*.

Julgamos que para investigar o assunto da animação, o pesquisador precisa situar o Campo da Animação dentro dos limites das Ciências Sociais, especialmente da forma como a sociologia examina a produção do conhecimento. Com isso, nos afastamos dos diferentes campos acadêmicos que disputam entre si a primazia para legitimação dessa prática e conhecimento. E essa é uma discussão política entre os pares, mas que ocorre travestida de aparência técnica ou metodológica. No Brasil, no campo acadêmico, o tema da animação existe como disciplina dos cursos superiores de belas artes ou artes plásticas, comunicação social ou cinema e desenho industrial ou *design*. Talvez, a razão pela qual a animação venha sendo investigada no Campo do Design, seja um caso puramente contingencial, e devido às características em comum entre o *design* e a animação, esta foi incorporada ao currículo das escolas de *design* sem gerar nenhum tipo de discussão acadêmica, científica ou filosófica, do mesmo modo que Bomfim não esclareceu.

A animação como prática social é constituída de conhecimentos e práticas que transitam entre estes diferentes campos. Podemos considerá-la uma arte aplicada ou como arte industrial dentro da noção da cultura de massa da sociedade industrial, como expressão do belo autônomo e independente dos seus laços com a sociedade, experimento estético dentro da noção idealista da arte pela arte e como meio ou suporte de comunicação entre homens e mulheres. A animação, para ser produzida, depende de meios técnicos para sua realização (máquinas ou ferramentas) e tal como a prática do *design* e a prática das artes plásticas, possui processo projetual em sua elaboração, concepção e execução. Tanto a prática da animação, assim como a prática do *design* podem ter suas definições expandidas ao extremo, afim de abarcar infinitas práticas, ou podemos enxergá-las mais restritivamente.

Por meio de verificação empírica, percebemos que a grande maioria dos profissionais de animação, apesar da grande aproximação entre a animação e o cinema, tem formação no Campo da Arte, do *design* e até mesmo de arquitetura e não das escolas de comunicação e cinema, isto considerando o panorama brasileiro. Talvez isso possa ser atribuído ao fato de o animador ser associado às habilidades do desenho e às práticas projetuais como bases da técnica de animação e não à linguagem cinematográfica (corte, plano, edição) ou à linguagem literária (a escrita de roteiros). Ocorre que em sua formação, verifica-se que só em um segundo momento de sua trajetória profissional, o animador vai procurar desenvolvê-las. Nos estúdios de produção comercial é mais comum que os animadores fiquem restritos à criação do desenho dos personagens e cenários, enquanto profissionais especializados são contratados para escrever os roteiros e outros para editar os filmes e terceiros para vendê-los. Já o curtametragista, ou animador independente, geralmente domina e trabalha toda a cadeia de produção de um filme de animação, possuindo um conhecimento mais generalista de produção de animação, o que alguns pejorativamente chamam de amadorismo.

Nossa análise, original por esse motivo, parte do princípio de que estamos associando o moderno profissional especializado da indústria cultural (animadores) aos artífices especializados das antigas corporações de ofício da Idade Média (pintores, escultores, arquitetos). Na verdade, não entendemos a prática da animação como sendo paradoxal aos processos pré-industriais e, consideramos que o trabalho dos criadores, sejam dos artistas, dos arquitetos e dos *designers*, é de natureza diferente, pois atuam gêneros com materiais e suportes diversos, mas se associam filosoficamente, digamos assim, por se colocarem contra a perversa corrupção do trabalho na sociedade industrial, preferindo guardar a longa e meditada confecção e reflexão do antigo trabalho artesanal, ainda que com auxílio de novos materiais e tecnologias.

A divisão entre as disciplinas ou gêneros artísticos é recente na história da humanidade, daí nos parece razoável a preocupação atual em criarmos um método interdisciplinar tal como Bomfim propunha a alguns anos atrás. Julgamos que para uma compreensão mais objetiva da questão, podemos retornar à Renascença, quando esta separação entre disciplinas começou a ocorrer. Durante o século XVI, se desconsiderarmos a literatura e a música, as academias de belas artes ainda ensinavam pintura, escultura, arquitetura e artes decorativas conjuntamente e

todas elas eram compreendidas como possuidoras da mesma natureza, isto é, todas essas disciplinas eram tidas como criativas, no sentido neoplatônico da *poiesis*. Posteriormente, a arquitetura foi removida tornando-se uma disciplina independente e pode-se verificar que cada uma das disciplinas elencadas acima foi obtendo um estatuto de especificidade em relação à outra, portanto passou-se a considerar que havia, por exemplo, uma diferença entre a criação em pintura e a criação em literatura.

Estamos estudando a animação dentro do Campo do *Design*, mas poderíamos estar trabalhando de forma parecida no Campo da Comunicação ou das Belas Artes, dando destaque a diferentes características da animação em conformação a estes campos, mas sempre lembrando que essa distinção ou preocupação de nomeá-las como distintas é política e ocorre por conta das disputas entre os pares do mesmo campo e em relação aos campos correlatos. Sabemos que as verdades científicas são efêmeras e no futuro, se por ventura houver um corte epistemológico adotado hegemonicamente por nossos pares, com o entendimento de que o *design* e a animação são disciplinas distantes ou que a animação e a comunicação são práticas pertencentes a campos diversos, pesquisadores como eu, terão que procurar dar continuidade às suas pesquisas em outros domínios acadêmicos. Ou pode ser que a animação venha a se tornar um ramo independente, descolado das artes, do *design* e da comunicação, e os estudos da animação sejam alocados em um campo novo do conhecimento, com suas regras e tradições.

Gostaríamos de lembrar uma associação etimológica que Vilém Flusser fez sobre a ação de dar forma à matéria seguindo uma intenção, ou à manufatura ao termo in + formação. Nesse sentido, informar também deve ser compreendido como fabricar. Consequentemente dividir as atividades de *design* entre projeto de produto e comunicação visual, além de separar deste último o campo da comunicação, é também uma ação puramente corporativista (FLUSSER, 2007: 12-13). Como afirmava Flusser, a palavra *design* seria uma espécie de ponte entre os mundos das artes e o mundo da técnica e das máquinas, uma manifestação da conexão interna entre técnica e arte, ou ainda o lugar onde o pensamento valorativo e o científico caminham juntos de forma equivalente, tornando possível uma nova forma de cultura (*Ibidem*: 183-84). Paralelamente, a prática da animação, também requer do profissional especializado em animação o domínio

de saberes ligados tanto ao campo técnico como o artístico, consequentemente, comungando dessa mesma nova forma cultural pensada por Flusser.

Concluindo esse breve panorama introdutório, podemos definir a animação e o *design* como práticas projetivas. Giulio Carlo Argan acreditava que a prática projetual é um procedimento comum não somente ao Campo da Arquitetura, mas de todas as formas de arte (incluindo aí a animação, o cinema e o *design*), entendendo a arte como uma prática social. Segundo seu entendimento, as artes seriam uma atividade intelectual única e não atividades técnicas separadas, demandando, portanto, um método interdisciplinar para sua compreensão. E esta unicidade estaria simbolizada ou modelada pelo projeto, e este, presente em todas as atividades humanas, em toda a cultura. Segundo ele, o projeto seria a relação direta entre uma atividade puramente intelectual e uma atividade manual. Entre uma atividade individual e uma atividade coletiva (ARGAN, 1992: 156-57). Voltando a Flusser, entendemos que podemos fazer uma analogia com o que Argan chama de "projeto" com o que Flusser entende por "*design*". Sumamente: "*o design que está por trás de toda cultura e consiste em, com astúcia, nos transformar de simples mamíferos condicionados pela natureza em artistas livres* (FLUSSER, *op. cit.*: 184). No entanto, seria inadequado transformar esta introdução em uma ode vazia ou elogio excessivo à animação, afirmando que esta prática seria uma arte completa ou uma arte total (*Gesamtkunstwerk*), como pensava Richard Wagner sobre a ópera, mas é evidente que a prática da animação pelo seu caráter multidisciplinar e projetual se encaixa muito bem em diferentes campos de conhecimento e, dentre eles, no *design*.

Origens da pesquisa

Em minha dissertação de mestrado em design, *O Ponto de Viragem: A animação brasileira, possíveis desdobramentos de um sonho industrial*¹ (2012), conduzimos uma reflexão sobre as distorções do atual modelo de produção nacional, que negligencia a produção autoral, dando maior destaque à produção comercial. Defendíamos a relevância do cinema de animação de autor dentro do

¹ Este estudo serviu como base para a elaboração do dossiê curta metragem da ABCA (Associação Brasileira de Cinema de Animação), escrito em conjunto com o animador Fábio Yamaji, e deu origem a uma mesa redonda sobre a produção de curtas no Anima Mundi 2014 (Festival Internacional de Animação do Brasil).

Campo do Design e do Cinema como um importante formador de profissionais e de público, bem como modelo de produção fundamental para a preservação e simultaneamente renovador das técnicas de animação, misturando saberes tradicionais com as novas tecnologias digitais.

Consideramos que a produção de animação normalmente se estrutura tecnicamente sob a influência de três linhas distintas e principais, que abrangem a produção de curta metragens, de séries de televisão e de longa metragens. Podemos imaginar estas linhas analogamente com a imagem de um tripé, que precisa estar bem equilibrado para sustentar a câmera em operação. Qualquer desnível entre suas pernas, ou problemas físicos em alguma delas, resultará em fracasso o trabalho que deveria ser realizado em perfeição, sendo que perfeição aqui significa equilíbrio ou simetria das partes técnicas envolvidas e não um elo essencial abstrato de ideias. A imagem sairá desnivelada ou tremida. Isso quer dizer que cada um desses suportes de produção tem um papel diferenciado dentro do campo da animação e precisam estar equilibrados, um não tem êxito sem o outro, se complementam.

Sendo assim, chamávamos atenção para a falta de apoio para a produção de curtas autorais de animação e suas consequências, dentro de um contexto de crescimento acelerado do volume de produções comerciais (séries animadas de TV e longa metragens de animação), lançadas pelo mercado brasileiro. Essa mudança de tamanho e rumo das características da produção brasileira de animação, identificamos como o “ponto de viragem” da animação nacional, mas é normalmente denominada pelos pares e pela imprensa como o “*Boom*”² da indústria de animação no Brasil.

A animação como prática social

Nossa primeira pesquisa no Campo da Animação se constituiu em uma síntese válida para iniciarmos uma nova pesquisa. Acreditamos que um novo

²O marco inicial do *Boom*, dependendo de quem escreve, vai de meados dos anos 1990 (introdução da computação gráfica e animação digital no Brasil), até os dias de hoje. Preferimos situar a origem do *Boom* na primeira década do ano 2000, e seu ápice na segunda década, onde tanto o mercado da animação comercial, as leis de incentivo e as técnicas e modelos de produção já estão mais consolidados, no que resultou na criação de vários estúdios comerciais, voltados para a produção de séries de tevê e produções brasileiras em exibição comercial nas grades das redes de televisão a cabo e salas de cinema.

estudo focado na animação como uma prática social dentro da sociedade industrial, seja mais apropriado para identificar e compreender os reais problemas da jovem indústria de animação nacional e contribuir para o seu desenvolvimento. Assim pretendemos nos afastar de estudos marcados pelo viés formalista, historicista e de protagonismo da noção de autoria, para nos aproximarmos de uma visão “coletiva” ou “social” das práticas criativas.

Nos capítulos seguintes utilizaremos como apoio a essa definição de animação como prática social, autores como: Howard Becker, Janet Wolff, Pierre Bourdieu entre outros. Sabemos que de uma forma ou de outra, estes autores dialogam ou utilizam conceitos e ideias desenvolvidas anteriormente por Karl Marx:

Sem Marx, não poderíamos produzir o desmonte da teoria carismática de produção do *design* [ou animação], pois acreditaríamos na singularidade ou na especificidade de alguém dotado de uma natureza especial diferente dos outros homens, e daí o primeiro combate no sentido de definir a morte do autor ou da autoria individual. Sem Marx não poderíamos afirmar que todas as formas de trabalho são coletivas e não individuais (CIPINIUK, 2014: 81).

Assim, no decorrer do trabalho, Marx será citado, mas sem a pretensão de se fazer uma nova interpretação ou a exegese do pensamento marxista, até por que nos parece inútil ou pretensioso demais. Nosso interesse principal é utilizar Marx como referencial teórico no diálogo entre estes diferentes autores, evitando eventuais desvios, excentricidades ou relativismos sociológicos na nossa busca pela definição da animação como prática social.

Sociólogos contemporâneos nos alertam para os perigos de uma análise positivista da sociologia. O mundo social não é operado por forças abstratas, mas por uma variedade de indivíduos ou se desejarmos, agentes, em constantes relações de recíproca estruturação. No decorrer da pesquisa, ao procurar Marx, nos deparamos com a obra de Émile Durkheim, considerado o fundador da sociologia.³ Utilizaremos a noção de “fato social”, trabalhada por Durkheim, para qualificar conceitualmente a prática da animação como uma prática social e, portanto, dentro do campo sociológico, servindo de arrimo em um primeiro momento, para podermos seguir mais adiante, com um pensamento mais

³ Tanto Karl Marx quanto Émile Durkheim são clássicos da sociologia. Cada um em sua maneira, ainda hoje, é importante instrumento de análise, apesar de que, muitos dos conceitos e noções concebidos por eles, incorporados à prática e ao conhecimento do dia a dia, nos pareçam banais. No entanto, acreditamos que as ideias e visões críticas formuladas por Marx e Durkheim a respeito da modernidade permanecem válidas (BOTEHO, 2013: 12-13).

contemporâneo. *Grosso modo*, o *fato social* seria tudo o que existe além do homem, que não pode ser natural a ele:

Esse tipo de conduta ou pensamento não são apenas exteriores ao indivíduo como também são dotadas de uma força imperativa e coerciva em virtude da qual se impõem a ele, quer ele queira, quer não (DURKHEIM, 2013: 182).

Para Durkheim todas essas manifestações de fora do homem seriam dignas de estudos sociológicos. Assim, traçando um paralelo com o pensamento de Durkheim, poderíamos dizer que a animação estaria enquadrada dentro do que ele chamava de *fato social*. Portanto acreditamos que para um bom entendimento do desenho animado ou animação, não podemos partir da análise do objeto, ou do filme, isoladamente, como se fossem coisas apartadas do mundo, entidades puras, estanques ou imutáveis, mas sim estudando suas relações com os fatores sociais existentes quando de sua criação e fruição.

Afirmar a importância de fatores sociais na criação da obra de arte, ou mais precisamente na criação de uma animação, não quer dizer que vamos ignorar as ações individuais dos artistas ou animadores, mas sim retirar do centro das análises estas ações, que para nós são consequência do coletivo. "*O descentramento do sujeito não deve equivaler ao seu desaparecimento*" (GIDDENS, 1979: 45 *apud*. WOLFF, 1982: 147).

Norbert Elias comparou metaforicamente que, aqueles que não acreditam na existência da sociedade e que creem apenas na existência de indivíduos, "*não conseguem enxergar a floresta por causa das árvores*" (ELIAS, 1994: 20). Continuando, Elias também diz que "*a sociedade sem indivíduos ou o indivíduo sem a sociedade é um absurdo*" (*Ibidem*: 67). Que a oposição entre os conceitos de "indivíduo" e "sociedade", como se o primeiro fosse isolado e apartado do segundo, é um disparate. E a sociedade como simples somatório ou acumulação desorganizada de muitos indivíduos, ou como algo que exista para além dos indivíduos, são concepções equivocadas (*Ibidem*: 07). Para compreendermos a parte (indivíduo), devemos começar por compreender o todo (sociedade): "*Deve-se começar pensando na estrutura do todo para se compreender a forma das partes individuais*" (*Ibidem*: 25).

Assim, para compreendermos a prática profissional de um animador, solitário em sua estação de trabalho, devemos olhar para o conjunto de relações e interdependências entre este indivíduo e sociedade. Nossa avaliação sobre o papel

do animador dentro do Campo da Animação e da reverberação do mesmo campo na constituição desse profissional especializado só poderá ser definida se pensarmos como Elias, estudando o todo, para assim atingirmos o individual. Consequentemente, a animação definida como prática social nos municiará de argumentos mais robustos e apropriados em relação ao produto de estudos de viés formalista, ou de promoção da noção de autoria, na identificação e compreensão disso que é a animação.

Em uma eventual síntese, poderíamos afirmar que o animador não cria o seu filme animado do nada. Sua produção não é fruto apenas de inspiração ou originária de imagens interiores, sem conexão com o mundo em sua volta. Nenhum criador é capaz de criar algo ou alguma coisa descolada do mundo social, independente do espírito de sua época, das convenções dos códigos legitimados pelos pares com que trabalha e das contribuições de terceiros. Ou seja:

As condições de produção são determinadas pelas estruturas sociais, ideológicas e culturais amplas, tal como pelas condições de consumo. O artista/produtor cultural recebe certos materiais com os quais deve trabalhar – códigos estéticos existentes, convenções, técnicas e instrumentos de produção – e, o que é mais importante, é ele próprio formado na ideologia e no contexto social (WOLFF, 1982: 104-5).

Isso não quer dizer que pessoas sejam forçadas a serem animadores, não mais que outras profissões ou vocações. Também não são robôs programados a trabalharem sob o determinismo social. Não se sabe exatamente o que faz uma pessoa escolher uma profissão. Aliás, procuramos fugir dessa vertente teórica. Dentro da arte existem vários mitos iniciáticos sobre a origem dos criadores como criaturas dotadas de uma natureza especial e que muitas vezes servem como narrativa aos novos artistas para justificarem escolhas profissionais.⁴ O que sabemos é que existe uma disposição social e que se ela não existisse, não haveria isso que é a profissão ou a prática social que os criadores exercem. O que está claro para nós, é que, de um modo ou de outro, a sociedade impõe ao indivíduo suas formas e estruturas e isso também vale para a profissão de artista ou animador. Novamente Durkheim:

Como estes professam que o indivíduo é perfeitamente autônomo, julgam que o diminuímos sempre que mostramos que ele não depende apenas de si mesmo. Sendo hoje incontestável, porém, que a maior parte de nossas ideias e de nossas tendências não é elaborada por nós, mas nos vem de fora, elas podem penetrar em

⁴ Isso será tratado mais detalhadamente no subcapítulo 2.2. *O animador como profissional em trabalho colaborativo e o mito do artista genial* (p. 67-88).

nós impondo-se; eis tudo o que significa nossa definição. Sabe-se, aliás, que nem toda coerção social exclui necessariamente a personalidade individual (DURKHEIM, 2013: 182).

Mas em que pese as diferenças individuais nas atitudes e escolhas artísticas dos animadores, não há como negar, analisando os diferentes momentos do desenvolvimento da indústria de animação, uma relativa uniformidade nos traços estilos e técnicas de animação. E por que existiram e ainda existem estes padrões e convenções estilísticas? A consolidação e conformação de estilos “históricos” como o estilo “mangueira de borracha”⁵, dos personagens dos anos 1920, a animação “naturalista” de Disney nos anos 1940, a animação “limitada”⁶ de Hanna Barbera nos 1960 marcaram época e dominaram a produção de animação, cada um em seu tempo.

Mais recentemente a utilização de técnicas digitais e recursos de computação gráfica definiram estilos de produção e modelos de negócio, tanto em animações em 2D, como em 3D. No primeiro caso a releitura da animação “limitada” da Hanna Barbera pela Cartoon Network⁷ e no segundo caso a Pixar promovendo a volta de um estilo “naturalista” de animação, mas agora em três dimensões.⁸ Nos parece, portanto, que existe uma explicação mais plausível para o surgimento, desenvolvimento e desaparecimento de tantos estilos, muito mais ampla do que se nos limitarmos apenas à ação criativa individual de um artista genial ou a inspiração de um animador isoladamente. E seguindo esta premissa,

⁵ O estilo “mangueira de borracha” se constituía por personagens com membros flexíveis e movimentos sem limitação por pontos de conexão, como cotovelos e joelhos. Não era uma animação que pretendia imitar os movimentos “naturais” do homem ou dos animais. As pernas e braços se moviam como mangueiras de jardim soltas ao chão, jorrando água incontrolavelmente. Os personagens também eram pintados de preto, a fim de potencializar o contraste deles com os fundos das animações, o que lhes davam, fundamentalmente, uma aparência de mangueira, principalmente dos membros dos seus corpos, por exemplo: *Steamboat Willie* (1928), Walt Disney Studios.

⁶ A animação limitada, ou reduzida, ou planificada é uma técnica criada com objetivo de baratear os custos de produção de animação. O personagem animado é dividido em células separadas, o que permite a utilização de planos em que só uma parte do personagem se mexa, como por exemplo a boca. Oposto à animação total em que além da boca todo o personagem se move, tanto os músculos da face quanto o resto do corpo. Na animação limitada é possível a reutilização máxima de sequências já animadas, o que não acontece na total, na qual cada animação é produzida para ser usada somente em sua sequência. O planejamento da animação limitada evita ao máximo cenas de ação, já a animação total é baseada na ação. Os animadores da Disney consideravam a animação limitada herética (RIBEIRO, 2012: 88).

⁷ Por exemplo: *O Laboratório de Dexter (Dexter's Laboratory)*, criação de Genndy Tartakovsky, primeira temporada exibida em 1996.

⁸ Por exemplo: *Monstros S.A (Monsters, Inc.)*, longa metragem de 2001.

acreditamos que ela seja fundamental para entender a produção de animação que se desenvolve hoje no Brasil.⁹

O “*Boom*” da animação brasileira

No ano de 2016, o longa-metragem de animação *O Menino e o Mundo* (2014), de Alê Abreu, foi indicado ao Oscar de melhor animação em longa-metragem. Ver uma produção brasileira disputar um prêmio tão importante, visto que para a indústria internacional de cinema, o Oscar significa visibilidade no mercado e boas projeção de público e negócios, é algo positivo para a animação brasileira. Em outras palavras, para os gigantescos estúdios e distribuidoras internacionais, ganhar um Oscar ou ser indicado, seria como ganhar um selo de qualidade universal, ou bilhete de entrada para o clube dos "grandes". Fora desse clube, todo resto produzido seria praticamente invisível, sem importância artística ou mercadológica. Assim, a animação de Alê Abreu alçou a produção nacional à condição de medir forças dentro do mercado internacional, com estúdios consagrados mundialmente como a Pixar Animation Studios, um gigante da indústria norte-americana de animações em 3D e o Studio Ghibli, estúdio japonês do aclamado diretor de animação Hayo Miyazaki. Esta realidade pode causar surpresa a muitos observadores, que não possuem acesso à produção brasileira de animação. O mais impressionante é que o reconhecimento da produção nacional em festivais internacionais e pela crítica especializada de todo o mundo, não é novidade na cinematografia animada brasileira.

O mesmo *O Menino e o Mundo* foi agraciado com o prêmio de melhor longa-metragem de animação no Festival de Annecy (França), em 2014, o mais importante e tradicional festival de animação no mundo (GENESTRETI, 2014c). Em 2013, o longa-metragem de animação *Uma História de Amor e Fúria*, de Luiz Bolognesi, também venceu o prêmio de melhor longa-metragem em Annecy. A premiação de dois longas de animação brasileiros em dois anos seguidos, no principal festival de animação do mundo, e a indicação ao Oscar de melhor animação em longa-metragem, assinala o alto grau de sofisticação e

⁹ Apesar de citar acima exemplos da indústria de massa, acredito que o mesmo valha para as produções autorais ou curta metragens, mas trataremos disso posteriormente no subcapítulo 2.2. *O animador como profissional em trabalho colaborativo e o mito do artista genial* (p. 67-88).

amadurecimento técnico, que a atual produção nacional de animação alcançou. A presença da produção brasileira no Oscar e as premiações em Annecy foram muito comemoradas por seus diretores e produtores, mas também por toda a comunidade de animadores brasileiros, pois comprovaria a excelência técnica e artística da cinematografia brasileira e por consequência, demonstraria que a produção brasileira de animação está consolidada, madura e emancipada.

Ocorre que não é bem assim que os acontecimentos se processam, existem algumas particularidades importantes que precisam ser ressaltadas. Sabemos por exemplo que a democratização dos meios digitais de produção foi fundamental para o crescimento da produção de animação no mundo todo e em especial em países periféricos. Produzir animação analógica é inviável nos dias de hoje, tanto do ponto de vista econômico como técnico. Mas este fato não é suficiente para explicar o *Boom* da indústria de animação no Brasil. A ação coletiva dos animadores brasileiros também foi vital para a criação de um ambiente favorável ao crescimento da produção de animação nacional.

A ABCA (Associação Brasileira de Cinema de Animação) foi um importante centro de organização e militância de um grupo significativo de animadores e produtores brasileiros. Aglutinando forças e orientando a classe para um objetivo comum: tornar o país um produtor de conteúdo audiovisual.¹⁰ Junto à outras associações vinculadas à produção audiovisual, como a ABPITV (Associação Brasileira de Produtoras Independentes de Televisão), contribuíram para a formulação e criação de políticas públicas, junto ao Ministério da Cultura, à Secretaria do Audiovisual e a ANCINE (Agência Nacional do Cinema) para viabilizar a produção de animação nacional no mercado brasileiro, dominado pelo produto estrangeiro (EUA, Japão, entre outros). Estas instituições do Governo Federal, durante as administrações petistas¹¹, estiveram abertas ao diálogo com as associações de classe e entendiam o desenvolvimento da economia da cultura,

¹⁰ Pode-se dizer que esse desejo de tornar o Brasil um produtor de conteúdo animado foi muito ousado, pois o país não possuía tradição em produção de animação em grande escala, capital para a produção de séries e longa metragens. Muitos outros países periféricos na esfera capitalista como Coreia do Sul, Coreia do Norte, Índia e China, tinham essa tradição, obtida através de contratos como fornecedores de mão de obra especializada e barata aos estúdios japoneses, europeus e norte-americanos. Só muito recentemente esses países se aventuraram na produção de conteúdo próprio, utilizando essa estrutura de produção. O Brasil, mesmo sem uma estrutura pronta, foi direto à produção de conteúdo.

¹¹ Luiz Inácio Lula da Silva, Presidente da República entre 2003 e 2010 (Ministros da Cultura: Gilberto Gil e Juca Ferreira), e Dilma Rousseff, Presidente da República entre 2011 e agosto de 2016 (Ministros da Cultura: Ana de Holanda, Marta Suplicy e novamente Juca Ferreira).

como estratégia de desenvolvimento do país. Conjuntamente ações de divulgação e popularização da animação brasileira para o grande público, como o Anima Mundi, constituíram um quadro de convencimento da sociedade civil, de que a animação é importante para o desenvolvimento do país, tanto economicamente como culturalmente.

Consequentemente, juntando todas as peças, formou-se um instrumento de pressão nos agentes públicos, para a implantação destas políticas de desenvolvimento da indústria da animação e de consolidação desse mercado de trabalho, viabilizando o produto nacional nas grades da televisão a cabo e nas salas comerciais de cinema, quebrando barreiras econômicas, técnicas e culturais e conquistando espaço inédito no mercado nacional (AnimaTV – Programa de fomento à produção e teledifusão de séries de animação brasileiras, Medida Provisória 2.228-1 cota de tela, Lei nº 12.485/11 TV paga, FSA – Fundo Setorial do Audiovisual, Procult do BNDES, editais de fomento à produção audiovisual, entre outras ações), e assim explodiu o chamado *Boom* da animação brasileira. E o resultado mais visível deste *Boom* foi a indicação ao *Oscar* de *O Menino e o Mundo*¹².

Impeachment versus indústria cultural

Com a ruptura causada pela atual crise política¹³, era de se esperar mudanças de percurso ideológico e estratégico no comando do país, que poderiam resultar em mudanças significativas dos rumos das políticas de fomento à indústria cinematográfica ou no fim do apoio governamental à indústria de animação, frustrando todo esse esforço realizado nos últimos 20 anos.

¹² Os eventos que estimularam o *Boom* da animação comercial brasileira serão discutidos detalhadamente no subcapítulo 3.1. *The Boom* (p. 108-138).

¹³ A Presidente da República, Dilma Rousseff (PT – Partido dos Trabalhadores), eleita democraticamente e vencedora de duas eleições majoritárias, foi destituída por um controverso processo de *impeachment* em 2016. Seu sucessor, Michel Temer (PMDB – Partido do Movimento Democrático Brasileiro), assumiu o governo e iniciou um processo de reformas de cunho neoliberal, revertendo políticas econômicas e sociais implementadas anteriormente pelo Partido dos Trabalhadores. Um dos primeiros atos do novo governo Temer foi a extinção do Ministério da Cultura, que, por pressões da classe artística, foi revogada. Posteriormente, Temer nomeou como Ministro da Cultura, personalidades que não possuíam apoio da maioria da classe artística (Marcelo Calero e Roberto Freire). Ao escrevermos essas linhas, quem está à frente da pasta da cultura é Sérgio Sá Leitão, que possui afinidade com parte da classe cinematográfica.

Recentemente, antes da assunção do governo Temer ao poder de Dilma Rousseff, os produtores de animação se assustaram com a crise do Fundo Setorial do Audiovisual (importante instrumento de financiamento de obras audiovisuais), decorrida da recusa das companhias de telefonia móvel em pagar o CONDECINE (Contribuição para o Desenvolvimento da Indústria Cinematográfica Nacional), tributo principal de fomento ao fundo. Este impasse nos deu mostras da instabilidade política do país e por consequência, da fragilidade de sustentação da indústria audiovisual, da qual a animação faz parte e que depende destes mecanismos legais para sobreviver. Mais recentemente o governo Temer, em uma “canetada”, acabou com o Ministério da Cultura e depois por pressões populares, e dos artistas, restituiu a pasta.

Esta instabilidade e o retraimento de investimentos no Campo da Animação, pode ser evidenciada ao compararmos a 23ª edição do Anima Mundi, em 2015, com a edição do festival em 2016, pós *impeachment*. Em 2015, o centro nervoso do festival foi deslocado do centro da cidade para a Cidade das Artes, na Barra da Tijuca, no Rio de Janeiro¹⁴, um gigante de concreto projetado pelo arquiteto francês Christian de Portzamparc, ao lado do Terminal de ônibus Alvorada e cercada de vias expressas e *shopping-centers*. A Cidade das Artes se constitui em um espaço autossuficiente desconectado do seu entorno, um abrigo de onde os frequentadores se apartam da cidade e ficam imersos no espaço do edifício. Com salas de exibição de qualidade bem superior às salas provisórias, montadas em estruturas desmontáveis nas antigas sedes do festival: Fundação Progresso (2012, 2013 e 2014) e CCBB/Centro Cultural dos Correios/Casa França Brasil (primeira sede do evento perto da Praça XV, no centro do Rio de Janeiro), ou até mesmo o cinema Odeon, na Cinelândia, onde também, costumeiramente acontecem exposições da programação do festival. Muitos pares do Campo da Animação consideram o Anima Mundi como um indutor do mercado de animação, alguns outros o pensam como um espelho desse mercado. Um diretor de longas de animação e produtor me confidenciou: "*O festival cresceu junto com o mercado*

¹⁴ A Cidade da Música foi concebida como um complexo de salas de concerto e nova sede para a Orquestra Sinfônica Brasileira. Durante o seu conturbado processo de construção, teve o projeto modificado para abrigar outras manifestações culturais e foi rebatizada de Cidade das Artes. Uma obra faraônica que custou aos cofres públicos mais de R\$ 500 milhões e que ainda não entrou nas graças do público devido à sua localização.

de animação e saiu de uma salinha de vídeo do CBBB para ocupar um espaço como a Cidade das Artes. Se o festival está assim hoje [2015], em um lugar que aparece, é reflexo do tamanho do mercado de animação hoje no Brasil".

Em 2016, o festival teve dificuldades para captar recursos para sua realização. Segundo Aída Queiroz, uma das organizadoras do festival, os valores captados de patrocínio ficaram entre 40% e 50% abaixo do ideal. Em consequência, a edição do festival não pode ser executada em sua totalidade (RISTOW, 2016). O Anima Mundi voltou para a região central da cidade do Rio de Janeiro e precisou cancelar, pela primeira vez em sua história, o Estúdio Aberto, uma série de oficinas gratuitas, oferecidas ao público do festival, em que se pode tomar contato com as técnicas de *stop motion*¹⁵, *pixillation*¹⁶, animação direta na película,¹⁷ zootrópio¹⁸, animação tradicional¹⁹ (desenho animado), animação com areia²⁰ e *flipbooks*.²¹ O Estúdio Aberto é muito importante como divulgador das técnicas de animação, muitos animadores profissionais hoje, tiveram o primeiro contato com a técnica de animação no Estúdio Aberto.²² A loja do festival, onde se vende suvenires como cartazes, blocos de papel, camisetas, *flipbooks*, DVDs, livros e outros objetos com a marca do festival também não abriu. E o catálogo impresso do festival, relíquia disputada por aficionados e registro útil aos pesquisadores de animação, não foi produzido e nem distribuído ao público. Queiroz reclamou da situação: "Se não, [o Anima Mundi] vai virar só

¹⁵ O termo *stop motion*, geralmente é associado a animação de bonecos, objetos ou massinha (RIBEIRO, 2012: 86).

¹⁶ Técnica inventada por Norman MacLaren na execução do curta metragem *Neighbours* (1952). Se trata na verdade de uma animação em *stop motion* de objetos e pessoas. Ao contrário da filmagem ao vivo, no *pixillation*, os atores são manipulados como se fossem bonecos articulados e suas ações fotografadas pose a pose (RUSSETT & STARR, 1988: 125).

¹⁷ Técnica em que os quadros animados são pintados ou riscados diretamente na face da película cinematográfica, também chamada de animação sem câmera, pois sua produção independe de fotografias (RIBEIRO, 2012: 67).

¹⁸ Zootrópio ou Roda da vida (*Zootrope*, do grego *zoe* – vida e *trope* – roda) é um aparelho composto por um tambor com fendas laterais, no interior desse tambor se encaixa uma fita com uma série de desenhos, com poses sucessivas de um movimento. Ao girar o tambor e fitar as imagens através das fendas, tem-se a ilusão do movimento (*Ibidem*: 63).

¹⁹ A técnica tradicional é a animação quadro a quadro realizada através de desenhos de poses sucessivas em folhas de papel.

²⁰ Técnica em que as poses da animação são construídas através de desenhos feitos em uma bandeja preenchida com areia e fotografadas desenho a desenho.

²¹ O *flip-book* ou *kinoscópio* é um brinquedo óptico muito simples, um bloco de papel, com figuras desenhadas, que ao ser folheado, dá a quem o manuseia a ilusão do movimento. Foi inventado em 1868. Em inglês, *to flip* significa folhear. Também pode ser chamado de cinema de polegar, *cinema de poche* – cinema de bolso ou *Hand cinema* – cinema de mão (RIBEIRO, 2012: 15).

²² Na primeira vez que fui ao festival, em 2000, fui aluno em uma oficina. De 2007 a 2009 fui monitor da oficina de desenho animado.

uma mostra de cinema, e essa não é a nossa proposta" (Ibidem, 2016). Os pares com quem encontrei durante o festival, pareciam perplexos e ninguém ousava falar abertamente sobre a crise do festival ou de uma crise do mercado de animação, que possivelmente se avizinhava. César Coelho, também um dos organizadores do Anima Mundi, afirmava:

A crise está pegando o festivais brasileiros de maneira muito forte, o que se reflete pela dificuldade cada vez maior de se levantar patrocínio. Há muitos patrocinadores sem saber o que fazer neste momento em que um dia tem Ministério da Cultura, noutro não tem, aí o MinC volta... Isso nos obriga a fazer, este ano, uma edição menor (FONSECA, 2106).

Nos anos seguintes, o festival conseguiu se recuperar, arranjou novos parceiros e patrocínios, mas não voltou à pompa da edição de 2016.

Nos perguntamos se a indústria nacional de animação sobreviverá neste cenário de insegurança jurídica, política e institucional, já que depende de investimentos públicos para se sustentar e precisa de estabilidade para poder planejar investimentos e estruturar sua base de produção. Pode ser que o cenário que estamos observando, seja o réquiem da animação nacional e não o seu amadurecimento.

Segundo Karl Marx e Friedrich Engels “*o moderno poder estatal é apenas uma comissão que administra os negócios comuns de toda a classe burguesa*” (MARX & ENGELS, 2013: 80). Sendo assim, quando os interesses dessa classe mudam, as políticas governamentais também mudam. Talvez agora as demandas de uma elite rentista sejam mais fortes que a vontade de se estabelecer uma política de desenvolvimento industrial, social ou cultural no Brasil. É bom lembrar que nos anos 1990 também tivemos uma descontinuidade e ruptura em investimentos governamentais no campo do cinema e consequentemente da animação. O fim da EMBRAFILME (Empresa Brasileira de Filmes), que funcionava como produtora e distribuidora de filmes no Brasil, por um processo de desestatização com viés neoliberal, durante o governo Collor, criou uma dificuldade de viabilidade de toda a cadeia do cinema, que era dependente da empresa estatal. Resta saber se hoje a indústria da animação conseguiria se manter com mudanças significativas nas políticas de investimento governamental na indústria cultural. É palpável que exista um receio de que um novo baque se precipite sobre a indústria de animação brasileira, análogo ao ocorrido nos anos 1990.

Aumentar o bolo para dividir depois

Independente dos problemas políticos e econômicos que se avizinham por conta do câmbio político provocado pelo *impeachment*, entendemos que a indústria de animação brasileira precisa deliberar as ambiguidades intestinas de sua estrutura de produção, que se originam diretamente das particularidades que constituíram o *Boom* de produção. O aumento da demanda de mão de obra especializada, causada pela diferença em escala do que era produzido a 15 anos atrás em relação ao que se produz hoje, é muito grande. Mas o número de profissionais e estúdios existentes hoje, também é bastante diferente de antes. "Estima-se que há hoje em atuação no Brasil entre 100 e 120 estúdios de animação²³, que se dedicam a produção de curtas, longas, séries de televisão, publicidade e animações para internet e mídias móveis" (MACHADO, 2012: 51).

Os estúdios precisam de animadores, de coloristas, roteiristas, *designers* de personagem, cenaristas, diretores de animação e outras especializações da cadeia de produção da animação. É comum se ouvir os apelos dos produtores de estúdios, em palestras, reuniões e encontros de animadores, para a necessidade de formação de mão de obra de qualidade, e o temor que a incipiente indústria de animação do país quebre por falta de profissionais e técnicos especializados. César Coelho, um dos diretores do *Anima Mundi*, afirma: "Para investir em longas-metragens, é preciso ter excelência, e isso demanda bons cursos de formação. Os nossos são muito básicos. Estamos surfando em uma onda que pode morrer" (GENESTRETI, 2014b).

Acreditamos que, apesar da ampliação do mercado de trabalho para profissionais da indústria de animação e da percepção dos produtores de que não existe quantidade suficiente de técnicos competentes para suportar a demanda da indústria, tal circunstância, necessariamente, não resultou em boas condições de trabalho e remuneração para os profissionais especializados dessa cadeia produtiva. Fenômeno pertencente ao contexto geral de precarização de todas as

²³ Alguns dos principais estúdios do eixo Rio-São Paulo: Copa Studio/Glaz, 2DLab, Animact!, Campo 4, Gava Produções, Combo Estúdio, Marão Filmes (RJ); Split Studio, TV Pinguim, Birdo, Super Toons, Tortuga Studios, Mixer, 44 Toons, Boutique, Mariana Caltabiano, Filmes de papel, Maurício de Souza Produções, Mono Studio, Coala, Oca, Start Anima (SP) (BRANDÃO, 2017: 12).

formas de trabalho industrial, que se verifica igualmente no Campo do Design e como dito anteriormente, no Campo da Animação, onde é predominante a instabilidade do trabalho especializado.

O que percebemos *a priori* é que a relação entre o trabalho e o capital nestes estúdios é extremamente instável, com alto grau de rotatividade dos trabalhadores. A grande maioria não possui carteira de trabalho, são convencidos a abrir empresas como prestadores de serviço (MEI – Microempreendedor Independente) ou entrar em cooperativas para viabilizarem suas contratações e recebimento de salários. Além disso, a remuneração pelo trabalho especializado nos estúdios muitas vezes não traduz o investimento dos profissionais em sua formação e dedicação ao ofício, comparando-se a postos de trabalho menos especializados encontrados no mercado em geral.

Quando Marx fala de *mercadoria* e no conceito de *valor das mercadorias* e da geleia de trabalho humano oculto na *mercadoria*, começamos a compreender a razão pela qual as habilidades manuais dos artistas ou animadores vão sendo desvalorizadas em um processo contínuo de automação nos processos industriais de produção de animação, analogamente aos saberes e técnicas artesanais, desconstruídos pelas linhas de montagem, planificados e automatizados nas fábricas desde o advento da Revolução Industrial. O trabalho especializado, idealmente pela lógica burguesa, em um contexto de produção em grande escala, precisa ser substituído por um trabalho menos especializado, beneficiando os proprietários das estruturas de produção, ou seja, os estúdios de animação e não seus trabalhadores especializados, os animadores.

O trabalho mais complexo vale apenas como trabalho simples *potenciado* ou, antes, *multiplicado*, de modo que uma quantidade menor de trabalho complexo é igual a uma quantidade maior de trabalho simples. Que essa redução ocorre constantemente é algo mostrado pela experiência. Mesmo que uma mercadoria seja o produto do trabalho mais complexo, seu *valor* a equipara ao produto do trabalho mais simples e, desse modo, representa ele próprio uma quantidade determinada de trabalho simples (MARX & ENGELS, 2013: 129).

Como vimos, os produtores acreditam que um dos maiores problemas ao crescimento da indústria de animação nacional está justamente nesse enorme contingente de trabalhadores especializados, necessários às produções. Mesmo que no final das relações de troca esse trabalho complexo, realizado por animadores, seja equiparado a trabalhos mais simples, não deixa de ser uma dificuldade para a demanda constante de crescimento da indústria o problema de

formação, treinamento e remuneração desses especialistas e a revolução conduzida pelas técnicas digitais pode ser a panaceia para a resolução desse dilema. Seguindo Sennett, a visão dos empresários dos modernos estúdios brasileiros, não difere muito dos primeiros senhores da indústria: "*Homens baratos precisam de gabaritos caros*", disse Sterling Bunnell [...] "*enquanto homens altamente qualificados precisam de pouca coisa além de suas caixas de ferramentas*" (SENNETT, 2002: 45).

Do mesmo modo, mas guardadas as devidas proporções, tal como operavam os ateliês de artistas ou artesãos durante o Antigo Regime, é curioso observar nos dias de hoje o que um diretor de estúdio – que nos pediu anonimato, durante uma conversa no Anima Mundi – nos disse sobre a adoção do *Toon Boom*²⁴, pois ele possibilitava a contratação de animadores não muito bons, conseguindo resultados razoáveis. Segundo ele, se consegue esconder a animação de baixa qualidade. Os bons animadores são contratados para construir as poses chaves e os ruins para intervalar essas poses. "*Posso colocar qualquer um para intervalar!*" E acreditamos ser legítimo acrescentar: pagar o que quiser!

Orientados por esta premissa, seria preferível contratar trabalhadores baratos, ainda não completamente capacitados para o trabalho de animação, do que contratar animadores já experimentados e mais caros. Para que esta operação tenha êxito é preciso que exista um forte esquema de produção, baseado em *softwares* complexos, que automatizam grande parte do trabalho. Isto também poderia explicar a pouca variedade formal e técnica do que vemos hoje na televisão, pois todas estas obras são produzidas segundo os mesmos parâmetros técnicos e tecnológicos, ou seja, os filmes são feitos da mesma maneira e com os mesmos *softwares*, seguindo um estilo internacional estandardizado ou uniformizado, pode-se dizer que assistido apenas um, viram-se todos os outros.

Se os produtores se preocupam com o futuro de seus investimentos em um cenário de incertezas, percebemos problemas estruturais mais imediatos. Não obstante o problema da mão de obra especializada no campo, que para os empresários parece ser reduzida por conta da adoção de uma ideologia

²⁴A *Toon Boom* é uma empresa de *software* canadense especializada em programas para a produção de animação digital em 2D. Os programas da *Toon Boom* são o padrão do mercado, utilizados pelos principais estúdios produtores de séries de animação para televisão no mundo e no Brasil, a nomenclatura do programa já mudou muito, hoje é mais conhecido como *Harmony*. Seu principal concorrente é o francês *TV Paint*, no entanto o programa francês precisa de mão de obra mais qualificada para ser usado em escala industrial.

marcadamente comercial. Por outro lado, para os animadores, os novos postos de trabalho criados não refletem a valorização e dedicação destes profissionais no sentido de uma produção mais variada. Parece que o sucesso do *Boom* não é uma via de mão dupla, e beneficia mais o produtor de animação, o empresário do audiovisual, do que o técnico especializado em animação. Uma vez extraído o caldo, ao bagaço só resta a escolha da redução às cinzas.

Nos parece que boa parte da classe de "animadores"²⁵ não possui capacidade de análise crítica sobre o campo em que trabalha. Muitos deles, apesar de serem utilizados como mão de obra barata, acreditam pertencer à mesma classe dos empresários que contratam seus serviços. Se veem como pequenos empreendedores, acreditam no esforço pessoal e no empreendedorismo como ferramentas de sucesso profissional.

Acreditamos que contribui para essa visão embaçada do mercado de trabalho, isto é, da vida social, o fato de que muitos profissionais prestadores de serviço também possuem sua própria empresa, mesmo que seu único funcionário seja ele mesmo. A adoção de mecanismos contábeis/burocráticos utilizados pelas empresas de animação no momento da contratação, utilizados para burlar pagamentos de impostos e direitos trabalhistas, como a admissão de funcionários pela chancela do MEI, ajuda e muito a mascarar a real posição do animador no mercado de trabalho. Aliás, os termos funcionário, trabalhador e empregado não são utilizadas para caracterizar os animadores que trabalham nessas estruturas, mas sim prestadores de serviço ou colaboradores.

A rotina de trabalho destes profissionais especializados é intensa, pulam de uma empresa produtora para outra, trabalham de projeto em projeto. Como diz Sennett, no capitalismo flexível, o emprego é visto como transitório. *"O tempo de curto prazo reestruturou o caráter do trabalho. O mercado de trabalho de hoje é um cenário de tarefas de curto prazo, e não mais de carreiras prolongadas. [...] os empregos estão sendo substituídos por projeto"* (SENNETT, 2012: 196).

²⁵ O termo "Animador" é bem específico, se refere ao profissional que cria os intervalos ou poses sucessivas dos personagens, ocasionando a ilusão do movimento. Porém existem inúmeros outros cargos nos chamados departamentos de arte (diretor de arte, desenhista de personagens, desenhista de *props* – objetos de cena, desenhista de *background* – cenarista, desenhista de *storyboard*) e animação (diretor de animação, supervisor de animação, animadores júnior/pleno/sênior, organizador de *setup* e organizador de *rigging*), que generalizando pode ser representado por este termo específico, apenas em forma de simplificação. A lista de cargos e serviços foi retirada de: *Split: Caminhos para a produção de séries* (2017), de Jonas Brandão. Nos capítulos a seguir explicaremos alguns dos cargos aqui citados com mais detalhes.

Muitas vezes os animadores possuem jornada dupla de trabalho, de dia no estúdio contratante, à noite trabalhando em "*freelas*" ou "*jobs*", como costumam dizer.

Essa ênfase na flexibilidade está mudando o próprio significado do trabalho, e também as palavras que empregamos para ele. "Carreira", por exemplo, significava originalmente, na língua inglesa, uma estrada para carruagens, e, como acabou sendo aplicada ao trabalho, tornou-se um canal para atividades econômicas de alguém durante a vida inteira. O capitalismo flexível bloqueou a estrada reta da carreira, desviando de repente os empregados de um tipo de trabalho para outro. A palavra "*job*" [serviço, emprego], em inglês do século quatorze, queria dizer um bloco ou parte de alguma coisa que se podia transportar numa carroça de um lado para outro. A flexibilidade hoje traz de volta esse sentido arcano de *job*, na medida em que as pessoas fazem blocos, partes de trabalho, no curso de uma vida (*Idem.*, 2002: 09).

E é exatamente isso, o profissional de animação faz uma série de partes de trabalhos paralelos, um dia o desenho de personagem para um curta, no outro o cenário para um longa, depois um *storyboard* para uma série e assim por diante. Estes *jobs* evidenciam a precariedade do trabalho do animador no mercado de trabalho e sua instabilidade financeira. No entanto a grande maioria desses profissionais veem esta situação com normalidade, como se as coisas fossem naturais, "são ossos do ofício".

Esta distorção na autoimagem dos profissionais da animação fica ainda mais perceptível ao analisarmos a atuação da ABCA, a associação dos animadores. Como dito anteriormente, a ABCA foi muito importante na luta pelo desenvolvimento do mercado nacional de produções dirigidas à comercialização. Na associação estão presentes diferentes espectros de profissionais que formam o Campo da Animação (chefes e donos de estúdio, produtores – animadores autônomos, prestadores de serviço – estudantes e pesquisadores), muitos dos profissionais associados atuam em diversos níveis dentro do Campo da Animação, muitos donos de estúdio se consideram animadores, ou artistas; assim como muitos animadores prestadores de serviço se consideram empresários ou como deseja a palavra da moda, empreendedores. Vários produtores ou pequenos empresários também são curtametragistas e atuam no campo autoral; assim como vários curtametragistas trabalham nos estúdios que produzem séries e longa metragens.

A ABCA estruturalmente ignora a luta de classes, seus dirigentes e associados se veem como um só corpo, lutando pela promoção do mercado e o

bem da animação.²⁶ Essa visão embaçada ou confusa que os animadores têm para se localizarem em seu próprio campo de trabalho, impedem que ações para a melhoria das condições de trabalho sejam implementados ou discutidas. A visão dominante é que a ampliação do mercado é boa para todos, pois amplia o número de postos de trabalho. Acredito ser legítimo fazer uma comparação à famosa frase atribuída a Delfin Netto, Ministro da Fazenda (1967 a 1974) e um dos apóstolos do milagre econômico do regime militar brasileiro: *"temos que esperar o bolo crescer, para depois reparti-lo"*. A economia brasileira cresceu, mas não houve distribuição de renda, ou seja, o bolo cresceu e nunca foi repartido. Assim também se dá no mercado de animação nacional. Todos estão muito preocupados com a manutenção ou ampliação do mercado, mas poucos com a qualidade do trabalho dos animadores, isto é, com distribuição da riqueza ou dos benefícios sociais que ele produz.

Enquanto os produtores trabalham na captação de recursos, distribuição e venda de seus produtos audiovisuais; enquanto os animadores trabalham pulando de projeto em projeto, de estúdio em estúdio, vendendo barato sua força de trabalho, ou procurando modos alternativos de se produzir; enquanto os aspirantes a animadores vão se especializando, estudando e “sonhando” em entrar para o mundo da animação. Todos preocupados em resolver seus problemas, superar desafios e atender suas necessidades e objetivos mais imediatos, é raro ter-se um tempo para se distanciar da mecânica do dia a dia e procurar entender o Campo da Animação como um todo. É claro que cada profissional envolvido com a animação tem suas experiências e percepções sobre o que está certo e o que está errado, o que poderia ser feito, ou o que não deveria ser feito, o que deu certo e o que não deu certo, o que pode ser corrigido e em que podemos avançar, mas falta a esse conjunto de opiniões e miscelânea de conhecimentos uma sistematização que lhe dê clareza e sentido. E para se ter isso é preciso pesquisar.

²⁶ A reunião geral da ABCA acontecida durante o Anima Mundi, no Rio de Janeiro, em 19 de julho de 2017, teve como objetivo apresentar as ações da diretoria e ouvir as demandas dos associados. Alguns poucos animadores, dentre os quais este pesquisador, questionaram a direção, solicitando ações que visem a melhoria das condições e remuneração de trabalho de animadores prestadores de serviço aos estúdios. Na ata da reunião consta que a ABCA não é um sindicato, justificando a ausência de ações da associação em favor desses trabalhadores. A direção da ABCA acredita que crescer o mercado é uma ação que beneficia a todos, não sendo necessárias estratégias que fomentem o conflito entre estúdios e prestadores de serviço. É bom lembrar que grande parte da diretoria e dos conselheiros da associação são produtores.

Características de nossa pesquisa

As circunstâncias que constituem o *Boom* da animação não possuem um histórico de publicações ou uma publicação sistemática da categoria e foi necessário ao pesquisador ir a campo para conseguir dados e informações, por isso essa pesquisa é de natureza exploratória. Preliminarmente através de uma revisão bibliográfica de fontes indiretas (*Nostalgia do Mestre Artesão* (1998), de Antonio Santoni Rugiu, *Walt Disney: o triunfo da imaginação americana* (2009), de Neal Gabler, *O que é arte?* (2016), de Leon Tolstói, entre outros) e análise documental e subsequentemente com visitas participativas em estúdios de animação, festivais de animação, encontro de animadores e finalmente, entrevistas com profissionais especializados do campo da animação.²⁷

As entrevistas foram realizadas em caráter qualitativo, abraçando um grupo de entrevistados não muito grande, 15 pessoas (13 profissionais do Campo da Animação). Defendemos a noção teórica de que o número de entrevistados não é tão importante quanto a qualidade das entrevistas realizadas. É importante que os entrevistados sejam capazes de trazer conteúdos que colaborem para a compreensão de como o Campo da Animação opera.

Assim, defendemos não ser necessário entrevistar um grande número de animadores ou profissionais do campo, para se ter uma ideia dos pensamentos do grupo, mas que seria fundamental para o sucesso da pesquisa a escolha de quem se deveria entrevistar. Por essa razão tivemos o cuidado de escolher animadores e profissionais em diferentes estágios de desenvolvimento no Campo da Animação, de estagiários a donos de estúdios comerciais, de diferentes formações, profissionais com conhecimento prático e outros com formação acadêmica, ligados ao Campo da Animação autoral e à animação mais voltada para os aspectos comerciais.

Podemos separar em 2 grandes agrupamentos os nossos entrevistados: Veteranos ou Jovens, e estes em 5 grupos: i) gestores, diretores ou chefes de

²⁷ O nosso objeto de pesquisa é "vivo", portanto está condicionado a constantes mudanças paralelamente ao decorrer desses estudos. Fatos novos podem surgir a qualquer etapa e em velocidades imprevistas, novas leituras podem emergir e documentos inéditos, com certeza, devem estar em construção no momento em que escrevemos este texto. O que era tido como correto em 2003, pode parecer incorreto em 2012, e o que nos parecia óbvio em 2012, pode não estar tão claro em 2018. Mas apesar de tudo isso, acreditamos na coerência do nosso estudo, em sua sistematização de dados e metodologia.

estúdio; ii) animadores experimentados, com cargos de mais responsabilidade dentro destes estúdios, ou ex-funcionários e *freelancers*; iii) animadores independentes, curtametragistas, mais próximos do que se chama de cinema autoral, mas que também prestam serviços ao mercado; iv) animadores iniciantes, estagiários ou funcionários de baixo escalão nos estúdios que produzem séries para televisão; v) profissionais pretendentes à ocupar vagas dentro do círculo de estúdios produtores de séries de tevê e longas metragens de animação comercial.

Complementando as entrevistas dos animadores, conversamos com um sindicalista do setor audiovisual e um funcionário da rede pública de televisão, responsável por mediar a aquisição de produtos audiovisuais, mais precisamente, de animação nacional pelo canal público de tevê. Também utilizamos depoimentos por escrito de dois diferentes animadores a respeito de suas rotinas de trabalho dentro de seus próprios estúdios.

Importante dizer que para nós, a opinião de agentes privilegiados do Campo da Animação, como os diretores de grandes festivais como o Anima Mundi, diretores de associações de animadores e produtores como a ABCA, bem como de animadores reconhecidos e premiados nos principais festivais é muito relevante. Porém acreditamos que estes agentes já possuem voz prerrogativa nas mesas e debates dos festivais, nos programas televisivos, na grande imprensa, na crítica cinematográfica, na academia, e em outros estudos realizados por colegas anteriormente. De fato, não é necessário entrevistá-los para se saber o que pensam, seus discursos já foram bastante difundidos e documentados e muitas vezes vão ao encontro das necessidades de ampliação do mercado e do elogio ao *Boom*. Estes agentes privilegiados, anteriormente mencionados, devido à sua posição de destaque no Campo da Animação, serão recorrentemente citados neste trabalho, mas pelos motivos apresentados anteriormente não realizamos diretamente entrevistas com nenhum deles.

O que nos incomoda no Campo da Animação é a percepção de um enunciado puramente retórico entre a maioria destes agentes privilegiados. Em tons ufanistas e triunfais, alegam que a incipiente indústria de animação nacional consegue competir em pé de igualdade no mercado internacional com empresas estrangeiras e que somos genuinamente criadores de conteúdo. Por exemplo, Rodrigo Gava, diretor de animação, afirma: “*O novo na área de animação, no mundo, são as criações brasileiras. O forte das produções brasileiras é a*

criatividade. Somos novos no mercado, trabalhamos sem vícios e com originalidade” (SEBASTIÃO, 2014). Ou ainda, segundo o diretor de *Uma História de Amor e Fúria*, longa premiado em Annecy, Luiz Bolognesi: “*Está acontecendo com a animação brasileira o que aconteceu com a bossa nova nos anos 1960*” (GENESTRETI, 2014). Mas a custa de quê ou de quem esta indústria está sendo construída? Afinal, não vivemos no paraíso da animação mundial. Segundo Marta Machado, que realizou pesquisa sobre a gestão em estúdios de animação no Brasil, a remuneração e condições de trabalho nos estúdios brasileiros, de forma geral, é vista como insatisfatória. E que esta situação seria um "preço a pagar" para a consolidação da indústria. Porém, segundo ela, existe uma expectativa de melhora dessas condições no futuro (MACHADO, 2012: 176). Porém, este futuro, seis anos depois, tal como a divisão do bolo que Delfim Netto prometeu, ainda não chegou.

Assim, esta pesquisa privilegia a voz do animador mediano, que luta anonimamente ou semi anonimamente no mercado de trabalho, animadores também premiados (Mas quem não é premiado? Hoje no Brasil existem centenas de festivais, é difícil não conhecer um animador que já não tenha ganho um troféu, mas são prêmios quase invisíveis). Enfim, profissionais treinados, capacitados, mas que estão longe dos holofotes e que lutam com dificuldade para exercerem sua profissão no país.

É claro que também entrevistamos dois diretores de animação, também sócios-proprietários de estúdios, como dito antes, assegurando um contraponto aos depoimentos de funcionários e ex-funcionários com quem conversamos, mas o nosso foco de atenção está no último grupo de entrevistados, o que os primeiros falam, já foi deveras documentado, como veremos nos capítulos a seguir.

Por fim, articularemos o que foi detectado no campo através dessas entrevistas, com o pensamento dos principais interlocutores teóricos de nossa pesquisa: Janet Wolff, Howard Becker, Pierre Bourdieu, Richard Sennett, entre outros; aos documentos pertencente ao acervo pessoal do pesquisador como: *Split: Caminhos para a produção de séries* (2017), escrito por Jonas Brandão, um dos proprietários do *Split Studio*, também animador, roteirista e produtor, ou *The Animation Wage Share Report* (2016), pesquisa anual sobre preços e serviços de animação prestados no estado de Columbia Britânica, no Canadá, um dos polos de animação daquele país e estudos já realizados no Brasil, dentre eles, o mais

importante: *Gestão de Pessoas em Estúdios de Animação: Entendendo as Pequenas Empresas da Indústria Brasileira* (2012), dissertação escrita por Marta Machado, produtora da Otto Desenhos Animados e Snif Snif Filmes; e por fim, aos diários realizados em visitas a estúdios, festivais de animação, reuniões de animadores e à própria experiência do pesquisador, que como já foi dito, pertence ao Campo da Animação.

Desta forma, julgamos construir uma contribuição teórica original, ao Campo do Design e da Animação, considerando a animação como uma prática social, delimitada dentro de um sistema de valores, convenções, interações, saberes e práticas coletivas, que poderíamos definir como “campo” ou “mundo” da animação.

Importante frisar que Bourdieu e Becker trabalham o universo da produção artística de forma oposta (“campo” e “mundo”): para Bourdieu o “campo” é um lugar de lutas internas entre os pares por posições privilegiadas a que pertencem. Por outro lado, para Becker o “mundo” é um lugar de cooperação mútua entre os pares do “mundo” do qual fazem parte, mesmo que esta cooperação seja involuntária e despercebida. O que estas duas noções têm em comum, é a definição de um espaço circunscrito onde podemos entender como operam as práticas criativas. As noções de “campo” e “mundo”, definidas por ambos, serão utilizadas discriminadamente.

Esta pesquisa é dividida em três *corpus* principais: i) 2. DIGRESSÕES NECESSÁRIAS – Primeiros passos, em que iniciaremos a definição de noções preliminares ao entendimento da pesquisa, formada pelos seguintes subcapítulos: 2.1. *Afinal, o que é animação?*; e 2.2. *O animador como profissional em trabalho colaborativo e o mito do artista genial*; 3. ANIMADORES UNI-VOS! – Nos quais trabalharemos os dados prospectados em nossas entrevistas, relacionando-os com o nosso corpo teórico e demais documentos pesquisados, divididos em cinco subcapítulos: 3.1. *The Boom*; 3.2. *Treinamento: do atelier renascentista ao moderno estúdio de animação*; 3.3. *Economia criativa e animação no Brasil*; 3.4. *Made in Brazil*; 3.5. *A precarização do trabalho criativo na “indústria” de animação brasileira*; iii) 4. CODA – Onde concluiremos o nosso trabalho.

Assim, pretendemos realizar uma rica reflexão sobre o contexto desse *Boom* da animação brasileira, seus êxitos e desacertos. Em nossas andanças pelos festivais e encontros de animadores, questionamos: Como melhorar a formação

dos quadros profissionais de animação e suas condições de trabalho e remuneração e ao mesmo tempo solidificar a estrutura financeira e organizacional dos estúdios? Como diversificar a produção de animação e viabilizá-la além do modelo comercial vigente? Acreditamos serem estes os grandes desafios que a animação brasileira tem pela frente.

Não pretendemos dar todas as respostas, mas apontar para questões que julgamos negligenciadas pelos agentes do campo, tanto na definição do trabalho de criação dentro do Campo da Animação, como das condições do trabalho no mercado de animação nacional. O discurso dominante define como um grande problema da animação brasileira, uma suposta falta de mão de obra qualificada. Nossa hipótese, ao contrário, quer provar que tal mão de obra existe, é experiente e relativamente numerosa, mas mal aproveitada. Em nossa opinião, o grande problema a ser enfrentado é que este corpo técnico não tem remuneração proporcional à dedicação que prestam ao seu trabalho, e com o passar do tempo, mais maduros, experientes e preparados, se retiram do mercado de trabalho.

Segundo Machado, nenhum gestor de estúdio entrevistado por ela afirmou remunerar bem suas equipes, em um setor onde o processo com trabalho humano é intensivo, onde a mão de obra consome de 70 a 80% dos custos dos projetos, tal realidade é preocupante. De fato, o trabalho em animação é exigente e mal remunerado (MACHADO, 2012: 162).

Formar novos quadros em demasia, para nós, só contribuiria para a constituição de um exército de mão de obra de reserva, o que *a priori*, não significa melhoria da qualidade dessa mão de obra. Por outro lado, o mercado perde animadores já treinados e mais experientes pela falta de perspectivas de inserção profissional no mercado de trabalho. Novamente, Machado afirma que a motivação intrínseca dos colaboradores do setor, ou seja, dos animadores, foi peça importante para que a animação brasileira atingisse o grau de desenvolvimento em que hoje ela se encontra (*Ibidem*: 184). Observando as características, de uma mão de obra tão criticada pelos produtores, mas ao mesmo tempo tão dedicada ou subsumida ao seu trabalho, nos parece que nosso principal gargalo produtivo é o despreparo intelectual dos dirigentes dos estúdios/produtores e a insuficiente e desorganizada estrutura dos estúdios brasileiros.

Por outro lado, sabemos que a estrutura de produção para além dos estúdios no Brasil é bastante problemática, as empresas dependem de incentivos,

financiamentos e editais para sobreviverem. E além do dinheiro público, se sujeitam à burocracia pública, marcos legais e dos ventos da política, que no final, definem essas estratégias. O que, por sua vez, gera um ambiente de instabilidade para qualquer planejamento a longo prazo.

Também pensamos que ao contrário do que dizem nossos colegas, o tão celebrado *Boom*, apesar dos inúmeros êxitos comerciais e realizações artísticas, já demonstra certa estagnação, e a centenária animação brasileira²⁸, apesar de tão festejada e aclamada (O Brasil foi o país homenageado pelo festival de Annecy em 2018), não escapará da dinâmica perversa do capitalismo mundial, onde o Brasil tem lugar cativo na divisão internacional do trabalho, como um exportador de *commodities* e mão de obra barata.

Vejo a participação brasileira em Annecy menos como uma celebração ou homenagem à nossa produção de animação e mais como uma ação comercial, uma oportunidade de negócios para os estúdios brasileiros que produzem séries para a televisão e longas para salas comerciais de cinema. Podemos comparar Annecy com o que ocorreu no Festival de Ottawa, no Canadá, em 2006. O Brasil foi o país foco de negócios dentro do TAC (*Television Animation Conference*). Neste encontro as produtoras nacionais TV Pinguim (*Peixonauta*), 2DLab (*Meu Amigãozão*) e Labocine Digital (*Xuxinha e Guto Contra os Monstros do Espaço*) realizaram seus primeiros contatos com o mercado internacional, abrindo espaço para a produção nacional de conteúdo próprio, iniciando os primeiros contratos de vendas para canais de televisão estrangeiros e co-produções com empresas canadenses. O que se configurou como o estopim para o *Boom* de produção da indústria de animação brasileira.

Assim Annecy seria uma plataforma útil para dar uma alavancada no círculo produtivo da indústria nacional de animação, que parece um pouco estacionário, devido aos vários problemas estruturais de nossa indústria e de problemas econômicos e políticos do país.²⁹ Reafirmando assim, as ligações de nossas

²⁸Em 2017 se comemorou o centenário da animação brasileira. Que tem como marco inicial o curta metragem *O Kaiser*, realizado por Álvaro Marins, em 1917 (GIANNINI, 2017: 08).

²⁹A delegação brasileira em Annecy foi representada por mais de 40 empresas produtoras de animação: 2DLab, 44 Toons, Alopra Estúdio, Animact, Animaking, Belli Studio, Birdo, Chatrone, Coala Filmes, Combo Filmes, Consulado, Copa Studio, Estúdio Giz, Ghost Jack Entertainment, Helikon, LUVA, Mauricio de Sousa Produções, Movioca, Multimídia, Penguin Animation, Pulo do Gato, PushStart, Red Studio Brasil, Split Studio, Tortuga Studios, TV Cultura, TV Pinguim, UM Filmes; Anaya Produções Culturais, Bits Produções Ltda, Boulevard Filmes, Carnaval Filmes, Elo Company, Glaz Entretenimento, Klaxon Cultura Audiovisual, Mar Filmes, Pietro Productions,

produtoras nacionais com os agentes produtivos do exterior. Acreditamos que existe uma possibilidade muito grande de um redirecionamento da nossa estrutura "industrial" de animação, construída a duras penas nos últimos dez anos para a prestação de serviços para estúdios do exterior (*outsourcing*). O Brasil como detentor de propriedade intelectual dando espaço à subcontratação de mão de obra barata.

Nossos estúdios de produção comercial (Copa Studio, 2DLab, Split, dentre outros) já estão acostumados a uma troca de profissionais entre eles e a um intercâmbio de processos e métodos produtivos. Também é comum a terceirização de serviços entre estes mesmos estúdios. E alguns casos de *outsourcing* para empresas do exterior, como por exemplo o serviço de animação realizado no Brasil, pelo Copa Studio, para o Longa metragem *My Little pony: O filme* (2017), das produtoras Hasbro Studios (EUA) e DHX Media Company (Canadá).

Agora inseridos no espaço de circulação e trocas simbólicas da animação mundial, nossas produtoras não seriam necessariamente concorrentes dos grandes estúdios internacionais, mas plantas industriais complementares a esses grandes estúdios. E agora que aprendemos a produzir no formato ou estilo internacional, seguindo a lógica desse mercado, adquirimos credibilidade técnica e organizacional para produzir animação comercial, com custos de produção e mão de obra bem inferiores aos canadenses ou norte-americanos. Assim, poderemos afinal, não sermos tão diferentes de norte-coreanos e chineses. Ao contrário da retórica ufanistas de alguns de nossos produtores.

Astrolábio Music, Lab Fantasma, Union Audio Music, Valu Animation Studios, Consulado, Vetor Zero/LOBO e Spirit Animation. Apoiadas por instituições como: ABCA, ANCINE, Anima Mundi, Apex-Brasil (Agência Brasileira de Promoção de Exportações e Investimentos), Brazilian Content, Brasil Music Exchange, Cinema do Brasil e FilmBrazil (entidades setoriais que promovem as exportações dos segmentos de audiovisual e música), Ministério da Cultura e Ministério das Relações Exteriores (BRAVI, 2018).