3. ANIMADORES UNI-VOS!

> "Entre animadores, metemos o pau na profissão. Quando chega alguém de fora, o discurso muda. Sou animador, trabalho na [série "*Q*"] e passa na televisão! É o mundo do sonho da animação."
>
> Entrevistado E08

Bourdieu nos fala sobre os agentes sociais privilegiados do Campo da Arte (2015: 214-15). Afirma que possuem a notoriedade para falar em nome do campo a que pertencem, seja por sua antiguidade no campo, ou pela detenção de diplomas, ou pela posse de prêmios, ou por seu prestígio e etc. São eles os especialistas convidados para entrevistas, pesquisas, palestras. São figuras centrais do proselitismo cultural e da democratização da cultura.

No Campo da Animação brasileira estes agentes privilegiados são os diretores dos principais festivais de animação do país, os produtores e empresários responsáveis pela produção de longas metragens ou séries televisivas de animação ou animadores com importantes premiações, inclusive e principalmente no exterior. Porém tais agentes possuem um discurso duplo em relação às instituições de difusão cultural e o público, pois é impossível escaparem à contradição entre o que é desejável para eles do que é desejável para os outros. São chamados frequentemente a opinar sobre políticas públicas a serem adotadas no setor. Mas tendem a indicar proposições que não modifiquem, ou que preservem suas posições dentro do Campo da Animação. As opiniões e avaliações desses agentes privilegiados sobre o Campo da Animação estão fartamente documentadas e difundidas, tanto na mídia em geral, como nas ferramentas empregadas pela academia (revistas técnicas, temas em congressos, títulos de teses, dissertações, etc.). Em sua maioria, defendem com unhas e dentes o modelo de animação produzido hoje no país, que denominamos de *Boom*, ocultando suas contradições.

Porém nossas pretensões estão além deste panorama escrito e difundido por privilegiados. Por isso, neste capítulo, ao objetivar mostrar a maneira como opera o Campo da Animação no Brasil, priorizaremos a voz do animador mediano, que

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

luta anonimamente ou parcialmente anônimo para vender a sua força de trabalho dentro do modo de produção capitalista que impera nesse meio social. Esses são profissionais treinados, capacitados, que estão nos bastidores da indústria de animação nacional, escondidos em letras pequenas, nos créditos finais das produções em que trabalham e que lutam com dificuldade para exercerem seu ofício no Brasil. Compilamos, junto a estes pares, farto material empírico através de entrevistas, que nos ajudarão a organizar e justificar nossas hipóteses e teorias a respeito da atual produção de animação no Brasil. Interessa-nos conhecer e compreender como essa produção se desenvolveu e se estruturou nesses últimos 15 anos, englobando o que é comumente chamado de *Boom* da animação brasileira.

Além disso, nossas entrevistas serão articuladas conjuntamente ao pensamento dos principais interlocutores teóricos de nossa pesquisa: Antonio Santoni Rugiu, Janet Wolff, Howard Becker, Norbert Elias, Pierre Bourdieu e Richard Sennett. Também nos interessam os estudos já realizados por colegas nossos sobre a indústria criativa, a história da animação brasileira e o mercado de animação no Brasil. Destacamos aqui a dissertação de mestrado "*Gestão de Pessoas em Estúdios de Animação*: *Entendendo as Pequenas Empresas da Indústria Brasileira"*, de Marta Machado, produtora da Otto Desenhos Animados e Snif Snif Filmes, defendida por ela em 2012. Em relação aos documentos compilados, jornais, revistas, catálogos de festivais, damos destaque ao texto "*Split*: *Caminhos para a produção de séries"* (2017), escrito por Jonas Brandão, um dos proprietários do Split Studio, também animador, roteirista e produtor. Esse texto é uma espécie de guia para novos produtores, um passo a passo de como entrar no mercado de animação comercial (séries), no Brasil. Também consideramos como importantes os diários escritos em visitas a estúdios, as participações em festivais de animação, reuniões de animadores, palestras, grupos de discussão nas redes sociais, visitas aos sítios na INTERNET e a própria experiência do pesquisador.

Temos plena clareza das dificuldades deste nosso empreendimento, pois questionamos "verdades" ou regras ditadas pelo grupo constituído de profissionais brasileiros que atuam na produção, realização e circulação de obras animadas no país. Como diz Bourdieu:

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> A representação (mental) que o grupo faz de si mesmo só pode perpetuar no e pelo trabalho incessante de representação (teatral) pelo qual os agentes produzem e reproduzem, na e pela ficção, a aparência ao menos de conformidade à verdade ideal do grupo, a seu ideal de verdade. [...] Os grupos só reconhecem plenamente aqueles que expressam publicamente que os reconhecem. E a sanção do escândalo político atinge inevitavelmente o porta-voz que trai, que não atribui realmente ao grupo aquilo que lhe vale o reconhecimento do grupo (2014: 218).

Acreditamos que por expor os bastidores do *Boom* e de questionarmos a tão idolatrada e elogiada fase de "ouro" da produção de animação no nosso país, poderemos ser mal interpretados por nossos pares animadores e julgados como traidores ou proscritos da animação nacional. É sempre mais fácil estar de acordo com as regras ou verdades. Seguindo os passos de Bourdieu, acreditamos que este trabalho de desvendamento, de desencantamento, de desmistificação não tem nada de desencantador (2014: 222). Sobre esta "verdade", divulgada em todos os meios de comunicação, palestras, mesas redondas, festivais e mostras de cinema do país, AQ01[72] nos alerta: "*Quem fala que a animação é às mil maravilhas são os produtores que dependem de financiamento público e não querem queimar o filme*" [*sic*.] (AQ01, 2017).

Acreditamos que o desenvolvimento da animação brasileira só poderá ocorrer de forma plena se pudermos passar a limpo os mitos que regem nossa profissão e nosso mercado de trabalho. Dessa forma, poderemos assim constituir um trabalho científico de valor. Queremos mostrar como o mercado, isto é, o meio social por onde circulam e onde são trocados[73] os produtos industriais disso que se denomina animação, se organizou através da consolidação de estúdios de produção comercial (Séries de TV, longas-metragens), beneficiados por políticas públicas e incentivos estatais. Estes estúdios, atraem para si a maior quantidade de capital financeiro disponível, majoritariamente dinheiro público, o maior número de profissionais disponíveis, as principais janelas de exibição e assim, orientam as características formais/técnicas e o teor estilístico, digamos assim, do que se

[72] Nomenclatura adotada por nós na classificação de nossos entrevistados, será explicada mais adiante no texto.

[73] O significado do termo mercado é muito abrangente e mais dirigido para análises das trocas comerciais. No contexto capitalista o termo mercado é o lugar onde se dão as inversões das mercadorias para o capital financeiro, onde quem produz e vende filmes de animação se encontra com quem compra essa mercadoria. Mas além da transação comercial não se menciona que tipo de comércio é esse de quem vai ao cinema, o que procura ou por que vai a esse lugar e não a outro. Ele silencia ou não define com clareza o que nele se negocia ou se comercializa socialmente. Nunca fica claro o agente da recepção, quem "gosta" de animação e qual a consequência social desse gostar e, do mesmo modo, não concretiza praticamente nada desse que é o produtor dessas mercadorias.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

produz em animação hoje no país. Os estúdios de produção comercial, fundados a partir do começo dos anos 2000, baseados em técnicas de produção digital de animação, são peças fundamentais para se entender como os profissionais de animação atuam no Brasil hoje. Como e com quais ferramentas trabalham, como são recrutados, treinados e como são remunerados. Além disso, percebemos que o arranjo produtivo da animação comercial nacional (*Boom*), reverbera no que ocorre à margem dela. Dessa forma, esse arranjo influencia editais de fomento, políticas públicas, formação de novos quadros profissionais e até mesmo interfere na produção de algo que na falta de outro nome mais apropriado, chamaríamos produção autoral, no cinema de curta metragem e na produção independente de animação.

Entendemos como produção autoral de animação, filmes que não sigam sistematicamente as convenções estilísticas do mercado comercial de animação. Também consideramos que os desenhos animados que não são pensados necessariamente como produtos da indústria do entretenimento, que tenham outros fins sociais possuem um grau maior de experimentação técnica e formal e uma maior variabilidade temática e de técnicas de animação. São majoritariamente constituídos por curta metragens, não excluindo outros formatos. É uma cinematografia de resistência, duramente negociada com as estruturas que só querem operar com esquemas comerciais. Por estarem mais ou menos à margem do sistema comercial hegemônico, e muitas vezes precisarem de um sistema de distribuição paralelo para circular, são classificadas como amadoras pelos agentes dominantes do mercado de animação. Isso não quer dizer que estes filmes tenham uma forma pura ou estanque. Eles podem transitar em diferentes níveis entre as características aqui descritas e as da cinematografia comercial. Não pretendemos com o uso do termo "autoral" fazer uma aproximação do conceito "arte pela arte", sabemos não ser possível uma produção independente ou autônoma das estruturas sociais ou do modo de produção capitalista.

Podemos comparar a animação autoral ou experimental com outros movimentos artísticos, como as vanguardas literárias ou artísticas do início do século XX. Neste tipo de produção o animador pode mostrar a um público determinado, os limites expressivos de sua prática artística: ora trabalhando com abstrações das formas figurativas, ora utilizando materiais alternativos como base para animação, ora ignorando a narrativa clássica em seus roteiros, ora utilizando

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

as próprias convenções técnicas da animação como linguagem expressiva, ora citando ou homenageando estilos consagrados ou técnicas do passado, ora utilizando outros espaços de projeção, que não a sala de cinema, ou tudo isso junto. Para Bourdieu, por não saber qual é a intenção de tais experimentações, este tipo de produção, não tem penetração no gosto popular, se voltando apenas para um público de iniciados ou como ele prefere dizer, separando "*aqueles que a compreendem e aqueles que não a compreendem*" (2015: 34). Normalmente a produção autoral de animação circula em mostras e festivais de cinema e animação e em alguns poucos programas televisivos de divulgação desse tipo de produção.

Quem é quem

As entrevistas por nós desenvolvidas foram realizadas em caráter qualitativo, abraçando um grupo de 13 profissionais do Campo da Animação. Complementamos esse trabalho realizando entrevistas com um sindicalista do setor audiovisual, que chamaremos de SI01 e um funcionário da rede pública de televisão, com experiência de mais de 25 anos no mercado audiovisual brasileiro. Responsável por mediar a aquisição de produtos audiovisuais animados (séries e longas metragens de animação) para a rede pública de televisão, que chamaremos de AQ01 (“A” de aquisição). Utilizamos também depoimentos escritos por dois diferentes animadores a respeito de suas rotinas de trabalho dentro de seus próprios estúdios ou em produções para estúdios contratantes.

Preparamos um questionário para orientar nossas entrevistas (ver **Anexo 01**). No entanto este questionário foi utilizado apenas como base para as nossas conversas, como uma espécie de lembrete do que deveria ser abordado. Assim deixamos os entrevistados livres para fazer digressões e aprofundar assuntos paralelos, que nos foram bastante úteis para entender a origem de nossos entrevistados, condição social e o pensamento que eles têm do mundo propriamente dito e da animação mais especificamente. Nossas entrevistas se assemelharam mais a conversas demoradas entre pares, mas sabendo que este diálogo por fim, teria como objetivo a prospecção de informações a respeito do Campo da Animação no Brasil de hoje e posteriormente uma sistematização dessas informações para uso científico. Todas as entrevistas foram gravadas e

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

posteriormente transcritas pelo pesquisador. As respostas dos nossos entrevistados foram comparadas entre si, criando paralelos e oposições entre as ideias de cada um deles e utilizamos estas informações para complementar os dados que prospectamos na bibliografia selecionada e nos documentos pesquisados.

Selecionamos para as nossas entrevistas animadores e profissionais em diferentes estágios de desenvolvimento no Campo da Animação: de estagiários a donos de estúdios comerciais. Trabalhamos com animadores de diferentes formações: de profissionais com conhecimento prático a outros com formação acadêmica. Também entrevistamos pessoas ligadas a diferentes campos de produção: da animação autoral à animação comercial. Demos prioridade ao profissional de "chão de fábrica" e não aos proprietários de propriedade intelectual ou sócios de estúdios produtores de série e longas metragens, hoje as grandes "estrelas" da animação nacional.

Como foi dito na introdução, podemos separar em 2 grandes agrupamentos os nossos entrevistados: Veteranos ou Jovens, e estes em 5 grupos: i) gestores, diretores ou chefes de estúdio; ii) animadores experimentados, com cargos de mais responsabilidade dentro destes estúdios, ou ex-funcionários e *freelancers*[74] (poderíamos encaixar todos estes profissionais listados ao que Becker chamou de "profissionais integrados"[75]); iii) animadores independentes, curtametragistas, mais próximos do que se chama de cinema autoral, mas que também prestam serviços ao mercado. Estes seriam profissionais homólogos ao que Becker classificou como "*Mavericks*"[76]; iv) animadores iniciantes, estagiários ou funcionários de baixo escalão nos estúdios que produzem séries para televisão e longas; v) profissionais pretendentes a ocupar vagas dentro do círculo de estúdios produtores de séries de tevê e longas metragens de animação comercial (ver **Tabela 1**). Esta tabela foi montada com o intuito de organizar os entrevistados e o conteúdo trabalhado por nós, originário destas entrevistas. A tabela possui uso exclusivo para esta pesquisa e não pretende ser um modelo científico de classificação de profissionais de animação para futuros estudos. Optamos por proteger a identidade de nossos entrevistados para garantir a maior liberdade de

[74] *Freelancer* designa o que chamamos de trabalhador autônomo, sem vínculos empregatícios e que trabalha por empreitada para diferentes contratantes. Na gíria, este tipo de contrato de trabalho é também chamado de "*freela*".
[75] "Profissionais integrados", ver página 81.
[76] "*Mavericks*", ver páginas 83-86.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

expressão dos mesmos, evitando possíveis represálias.[77] Eles foram batizados com a letra "E", de entrevistado e numerados em sequência de 1 a 13. Quando necessário, afim de evitar a identificação dos entrevistados, os nomes dos estúdios citados pelos entrevistados serão substituídos por "R", "S", "T" e assim por diante. Da mesma forma, também quando necessário, denominaremos as obras citadas, séries, curtas ou longas com as letras "*K*", "*L*", "*M*" e assim por diante.

Destaco que por militar no Campo da Animação por pelo menos 15 anos, tenho acesso facilitado a inúmeros agentes do Campo da Animação. Todos os entrevistados tinham conhecimento prévio do meu trabalho como animador e pesquisador da área, alguns mais próximos outros mais distantes. Porém, após as entrevistas, todos os entrevistados, agora pertencem à nossa rede de relacionamentos. Acredito que esta situação seja muito comum entre os agentes do campo. Os animadores atuam em um espaço restrito, e quase sempre conhecemos alguém que trabalhou em algum estúdio, ou realizou algum curta metragem, e assim conseguimos chegar até as fontes de que precisamos. Esta aproximação com os entrevistados, vemos como muito positiva, pois eles demonstraram confiança no entrevistador, se sentiram à vontade para tocar em questões delicadas, como crises enfrentadas no mercado de trabalho, episódios particulares de conflitos trabalhistas, angústias pessoais e projetos futuros. Também por pertencerem ao mesmo campo que o entrevistador, não foi necessário perder tempo em explicações técnicas e estruturais da mecânica de produção de animação, dominada por ambos os lados.

Assim como Bourdieu, acreditamos que o trabalho científico não pode capturar a lógica do mundo social a não ser submergindo na particularidade de uma realidade empírica, historicamente situada e datada, para construí-la como um caso particular do possível (2014: 15). Nosso trabalho está focado em uma determinada região cultural (a produção de animação brasileira nas décadas do *Boom*), com o objetivo de descobrir a estrutura e os mecanismos que regem esta realidade e que, por diversas razões, escapam ao senso comum. Para tal,

[77] Os conteúdos dessas entrevistas não serão anexados integralmente ao volume da tese, além de demandar um volume muito grande de papel, seu conteúdo, com informações pessoais dos entrevistados, pode servir para a identificação dos mesmos. Aqueles pesquisadores que se interessarem pela totalidade dos depoimentos e que possam garantir o anonimato dos entrevistados, poderão solicitar pessoalmente ao pesquisador as transcrições das entrevistas.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

mergulharemos nas particularidades das histórias coletivas de nossos entrevistados, reveladas através de um conjunto de entrevistas individuais.

Tabela 1: QUADRO DE ENTREVISTADOS

VETERANOS

GRUPO_01
E01
E02

GRUPO_02
E03
E04
E05
****E06**

GRUPO_03
E07

Veteranos – Profissionais entre 30 e 45 anos de idade, entre 10 a 15 anos de profissão. Possuem ensino superior completo.

Jovens – Profissionais entre 17 e 25 anos, com no máximo cinco anos de experiência profissional, ainda cursam o ensino médio ou ensino superior incompleto.

Intermediário – Possui características dos dois grandes grupos (Veteranos/Jovens).

Cinza – Profissionais que estão na ativa, dentro do circulo de produção dos estúdios de produção de séries animadas e longas.

Sem marcas – Profissionais que procuraram realocação no mercado de trabalhalho: Produção independente ou *freelancer*; mercado educacional e acadêmico; ou desligados totalmente do Campo da Animação.

***** – Pretendentes a cargos dentro dos estúdios.

****** – Ainda prestam serviço aos estúdios mas trabalhando em casa como *freelancers*.

****E08 INTERMEDIÁRIO**

JOVENS

GRUPO_04
E09
E10
E11

GRUPO_05
***E12**
***E13**

Grupo01 – Dirigentes em estúdios de produção de séries ou longas. Possuíam propriedade intelectual sobre os produtos produzidos pelo estúdio ou participação societária nestas empresas de produção de animação comercial.

Grupo02 – Ex-funcionários dos estúdios, não exerceram cargos de direção e nem possuíram propriedade intelectual dos produtos realizados nos estúdios de animação. Trabalharam em diversos quadros dentro da produção de séries ou longas. Por motivos particulares se realocaram profissionalmente.

Grupo03 – Nunca pertenceram às fileiras profissionais dos estúdios comerciais de produção de série e longas metragens e se desenvolveram no mercado paralelamente ao *boom* de produção comercial e se dedicaram ao curta metragem autoral e a produção como *frelancers*, atendendo pequenos clientes fora do círculo de produtoras de séries e longas metragem de animação.

Grupo04 – Profissionais integrados ao mercado de trabalho, dentro das estruturas dos estúdios de produção de série e longas metragem de animação. Estão no início de suas vidas profissionais, exercem cargos como estagiários ou ocupando cargos mais simples da cadeia produtiva dos estúdios.

Grupo05 – Profissionais pretendentes a cargos dentro da estrutura de trabalho dos estúdios de produção de séries e longa metragens de animação, mas que ainda estão à margem desse mercado de trabalho.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Como foi prometido na introdução desse trabalho, esta pesquisa privilegia as vozes dos animadores medianos. Entendemos que estes diferem dos animadores que possuem sociedade em estúdios de produção comercial, ou propriedade intelectual de algum produto desses estúdios; de animadores com importantes obras premiadas; ou de animadores com cargos de direção de instituições influentes ao Campo da Animação, como o Anima Mundi ou a ABCA. Posições estas, determinadas em um sistema de relações entre posições, como diz Bourdieu (1974: 190).

Os animadores medianos não possuem espaço público para debaterem suas opiniões ou defenderem suas posições referentes ao que acontece hoje na animação brasileira. O discurso dos agentes privilegiados, já citados, é fartamente documentado e será usado pontualmente no nosso trabalho, complementando a visão de nossos entrevistados.[78] Geralmente, o que é publicado ou falado publicamente sobre animação no Brasil, se resume a um elogio ao *Boom*, ao mercado de animação nacional e à qualidade e quantidade das obras produzidas neste contexto ou então às demandas das empresas produtoras. Queremos investigar o que não é dito abertamente. A informação que fica retida entre os corredores de computadores, enfileirados nestas produtoras. As angústias, as desilusões e os problemas enfrentados pelos trabalhadores da animação, e que ainda não vieram à tona e ainda não foram estudadas.

O trabalho de Marta Machado, já citado aqui, foi produzido dentro de uma faculdade de economia, administração e contabilidade. Portanto, apesar do objeto de pesquisa similar: os estúdios de animação brasileiros. Os fins da citada pesquisa e seus objetivos são bem diversos dos nossos. O trabalho de Machado tem foco na gestão de pessoas e na administração dessas empresas. E procura entender e solucionar os problemas e dificuldades que os gestores dos estúdios de animação têm com a gerência de suas empresas.

No nosso caso, o foco está no animador e não nas empresas. Também não temos a pretensão de apresentar uma solução para os problemas encontrados, mas sim trazer luz ao sistema de trabalho adotado nestes estúdios de animação e na operação do mercado de animação nacional. Acreditamos que uma visão crítica é importante para entender o que realmente se passa no Campo da Animação. Uma

[78] Lembrando que dois dos nossos entrevistados, E01 e E02 se enquadram neste grupo privilegiado.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

oposição às visões superficiais, ufanistas ou marqueteiras, que tendem a mostrar apenas o lado "mágico" e cor de rosa de se trabalhar com animação. Em nosso modo de ver, promover uma visão idílica ou romântica do Campo da Animação, é prejudicial à maioria dos agentes do campo, que investem suas esperanças e recursos neste mercado de trabalho, dedicam suas vidas ao ofício e não tem retorno proporcional a esta entrega.

Interessante destacar alguns dados característicos dos nossos entrevistados que não estão incluídos em nossa tabela organizacional: E04, E05, E08, E09, E10, E12 e E13 são originários de comunidades ou de bairros periféricos da cidade do Rio de Janeiro ou da baixada fluminense. E01, E02, E03 e E11 são originários da zona sul ou centro da cidade. Mas E01 passou parte da infância e adolescência fora do Rio de Janeiro. E06 e E07 vêm de outros municípios na zona de influência econômica do Rio de Janeiro. E04, E05, E09, E10 e E12 são pardos ou negros. E01, E02, E03, E06, E07, E08, E11 e E13 são brancos e E11 a única mulher entrevistada.

O grupo de 13 entrevistados foi dividido por nós em dois grandes grupos determinados por idades ou gerações. Denominados o primeiro de VETERANOS e o segundo de JOVENS. Os veteranos são profissionais entre 30 e 45 anos de idade, com aproximadamente 10 a 15 anos de profissão e se dividem em três agrupamentos. O Grupo 01 é formado por pessoas que são ou foram dirigentes em estúdios de produção de séries ou longas. Possuem propriedade intelectual sobre os produtos produzidos pelo estúdio ou participação societária nestas empresas de produção de animação comercial. O Grupo 02 é também formado por veteranos, com o mesmo tempo de experiência e idades que os participantes do Grupo 01, mas não exerceram cargos de direção e nem possuíram propriedade intelectual dos produtos realizados nos estúdios de animação. Trabalharam em diversos quadros dentro da produção de séries ou longas nestes estúdios, nos departamentos de arte ou animação. Por motivos particulares se realocaram profissionalmente. Abandonaram seus cargos nos estúdios de produção comercial e hoje se dedicam ao Campo Acadêmico ou Educacional, como instrutores ou pesquisadores de animação. Alguns produzem pequenas peças como *freelancer*s e em curtas de conteúdo autoral. Outros abandonaram totalmente a profissão de animador e exercem outro tipo de função no mercado de trabalho. Infelizmente não tive acesso a entrevistados com capacidades técnicas e tempo de experiência similares

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

aos do Grupo 02, mas ainda em ação nos estúdios como contratados. O Grupo 03 tem veteranos que nunca pertenceram às fileiras profissionais dos estúdios comerciais de produção de série e longas metragens e se desenvolveram no mercado paralelamente ao *Boom* de produção comercial e se dedicaram ao curta metragem autoral e à produção de animação como *freelancers*, atendendo pequenos clientes fora do círculo de produtoras de séries e longas metragem de animação.

Os veteranos entrevistados, geralmente se iniciaram no mercado de trabalho como animadores, em idade mais avançada que o grupo de jovens entrevistados. Isto se deve a diferentes características do meio social em que circulam os produtores de animação hoje em relação a 15 ou dez anos atrás. Antes esse espaço de animação comercial era quase inexistente. A produção de animação se concentrava na publicidade e no curta metragem, e a atual estrutura de estúdios produtores de séries e longas ainda estava em estado embrionário. Também o acesso à informação e às instituições que popularizavam ou ensinavam a técnica de animação era bem mais restrito no passado se comparado aos dias atuais. Os veteranos também possuem formação educacional superior ao grupo de jovens, e concluíram algum curso de ensino superior. O grupo de veteranos possui 7 entrevistados (dois no Grupo 01, quatro no Grupo 02 e um no Grupo 03).

Sobre o grupo de jovens, se dividem em dois grupos. O Grupo 04 se constitui de jovens integrados ao mercado de trabalho, dentro das estruturas dos estúdios de produção de série e longas metragem de animação. Estão no início de suas vidas profissionais, exercem cargos como estagiários ou são funcionários contratados dos estúdios, ocupando cargos mais simples da cadeia produtiva dos estúdios. O Grupo 05 se constitui de jovens pretendentes a cargos dentro da estrutura de trabalho dos estúdios de produção de séries e longa metragens de animação, mas que ainda estão à margem desse mercado de trabalho. Os jovens têm entre 17 e 25 anos, com no máximo cinco anos de experiência profissional, ainda cursam o ensino médio ou possuem ensino superior incompleto. São 6 entrevistados (três no Grupo 04 e dois no Grupo 05). Um dos entrevistados foi classificado como intermediário, por possuir características mescladas dos dois grupos (VETERANOS e JOVENS).

Grupo 01: E01 é formado em Jornalismo pela UERJ. E02 em Desenho Industrial pela UFRJ. Ambos se iniciaram no mercado da animação em pequenas

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

animações produzidas para programas veiculados na Rede Globo de Televisão. Eram produtos nos quais a animação era usada como pano de fundo, e não como parte principal destes programas. Esta mesma equipe, posteriormente foi o embrião da Labocine Digital, uma das pioneiras em animação *cut-out* no Brasil e precursoras do *Boom*. Com o fechamento do estúdio de animação da Labocine, ambos fundaram novos estúdios. Também ambos tiverem experiências pontuais na produção de curtas metragens, mas constituíram suas carreiras profissionais com a produção de animação comercial, produzindo séries de animação para veiculação na televisão ou longa metragens. São agentes importantes do Campo da Animação, respeitados nesse espaço social e entre os pares. Foram responsáveis por produções com êxitos comerciais e sucesso de público, o primeiro com uma série e o segundo com um longa.

O primeiro ainda é sócio de estúdio com produção comercial de séries e longas atuante no mercado nacional. Além de sócio, E01 também atua como diretor dos produtos do estúdio. O segundo foi sócio proprietário de um estúdio, exerceu cargo de produtor e diretor de importante empresa nacional de produção de animação. Atualmente trocou o seu posto no topo da hierarquia da animação brasileira, pelo trabalho como *freelancer* nos EUA.

Lamentamos que Andrés Lieban, importante agente do Campo da Animação no Brasil, não aceitou nos dar entrevistas. Por ser sócio da 2DLab, poderia nos ajudar a fechar com mais exatidão o círculo de produção acontecido no Rio de Janeiro no início do *Boom*. Essa é a segunda vez que Lieban se esquiva de nossas entrevistas. Quando trabalhávamos para elaboração de nossa dissertação de mestrado também tentamos falar com ele, mas também não foi possível. No entanto, um dos entrevistados por Marta Machado, tem posição homóloga à posição de Lieban no Campo da Animação brasileira. Temos fortes e numerosos indícios que nos permitiriam identificar tal entrevistado como um dos gestores da 2DLab. Porém esta suposição não invalida as posições homólogas entre Lieban e o entrevistado de Machado o que nos permite utilizar estes depoimentos de forma indireta. Também faremos associações destes discursos de dirigentes com os outros entrevistados desta pesquisa que estão agrupados em categorias diferentes (Veteranos – ex-funcionários de estúdio e animadores independentes; e jovens – pretendentes às vagas nos estúdios, estagiários e profissionais iniciantes).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Grupo 02: O entrevistado E03 tem formação em informática, mas sempre flertou com o campo artístico, mais precisamente com o desenho. Trabalhou em várias produções de série em diversos estúdios e ocupou diferentes cargos na cadeia de produção. Exerceu cargos na equipe de animação, de *rigging*, dentre outras. Por muito tempo se especializou em *layout*, pelo qual chegou ao cargo de coordenador de equipe de *set-up.* Por ter um conhecimento sistemático de informática, possuía um entendimento profundo do *software Toon Boom* (padrão dos estúdios brasileiros e canadenses), para além de um simples usuário. Devido a este *Know-how*, era uma fonte segura de informações e métodos de produção usando esta tecnologia. Assim também era contratado por estúdios como fonte de transferência de tecnologia e organização de produção. Não tem um trabalho consistente na área autoral, fez apenas duas participações pontuais em dois curtas-metragens, de outros criadores. Desenvolveu seu trabalho dentro do círculo de estúdios de produção de séries de tevê, um profissional integrado. Abandonou a profissão e o campo artístico por uma vida mais estável e segura profissionalmente como funcionário público.

O entrevistado E04 seguiu duas carreiras profissionais paralelamente. Como é formado em Licenciatura em Belas Artes, pela UFRJ, alternava cargos como profissional de educação, dando aulas em universidades, escolas técnicas e pequenos cursos, dentro da área de conhecimento do desenho artístico e da animação e trabalhava em estúdios de produção de séries. Ocupou cargos na equipe da arte de um estúdio pioneiro na produção de séries no Brasil, desenhando cenários (*background*), objetos de cena (*props*) ou desenho de personagens. Não possui trabalho autoral como animador, no entanto, é também um profissional integrado, como classifica Becker. Abandonou o círculo de estúdios e resolveu se dedicar apenas à área educacional, que considera mais estável e com um melhor nível de empregabilidade e reconhecimento profissional.

O entrevistado E05 é formado em Desenho Industrial pela UFRJ, mas na habilitação de Produto. Começou profissionalmente na animação na Multi-Rio, estúdio pertencente à Prefeitura do Rio de Janeiro, onde aprendeu animação tradicional, *full animation*. Posteriormente migrou para o círculo de estúdios de produção de séries em *cut-out*, onde exerceu cargos nos departamentos de animação e *storyboard*. Retirou-se do círculo dos estúdios de produção de série para uma colocação em uma empresa pública de televisão. Paralelamente a este

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

cargo, investe em produções autorais (curtas e livros ilustrados com personagens de sua criação) e na carreira acadêmica, fez Mestrado em Design e é doutorando em Design. Também já deu aulas de animação em universidades e cursos técnicos.

O entrevistado E06 é formado em Belas Artes, com habilitação em Cinema de Animação pela UFMG. Aprendeu na universidade a trabalhar com técnicas tradicionais e no formato curta metragem. É um dos poucos entrevistados com formação superior especificamente em animação (E08 também se formou em um curso superior de animação, porém em uma escola com muito menos tradição e qualidade de formação que a UFMG). De todos os ex-funcionários que entrevistamos, parece ser o que aproveitou melhor as oportunidades surgidas como funcionário de estúdio. Deixou de trabalhar nos estúdios para se dedicar à produção de curtas autorais. Também trabalha como instrutor de animação, fez mestrado em Design e realiza trabalhos como *freelancer* para clientes originários de contatos surgidos da época em que ainda trabalhava como animador em um importante e atuante estúdio de produção de séries. Eventualmente ainda realiza trabalhos para diferentes estúdios de série, mas apenas como *freelancer*, trabalhando em casa.

Não senti necessidade de entrevistar muitos animadores com as características do Grupo 03, pois o pesquisador está incluído nele, como profissional que nunca participou do circuito de estúdios de produção de série e construiu sua carreira à margem desse sistema. Também possuímos dois depoimentos de animadores independentes, que têm uma visão muito interessante de como sobreviver como profissional de animação no mercado comercial brasileiro, um mais ligado aos estúdios comerciais (Augusto Bicalho Roque) e o outro mais próximo à animação experimental (Diego Akel). O entrevistado E07 é o animador mais velho que entrevistei, teve uma iniciação à técnica de animação anterior ao Anima Mundi. É formado em Comunicação Visual e trabalha profissionalmente como ilustrador, quadrinista, diagramador e programador-visual. É um realizador prolífico de curtas metragens autorais e ganhador de prêmios significativos em festivais.

Intermediário: O entrevistado E08 possuí características dos dois grandes grupos de entrevistados (VETERANOS e JOVENS). É mais velho que os jovens entrevistados, mas ainda não atingiu a idade e nem a experiência profissional dos

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

aqui chamados veteranos. Ao contrário dos outros jovens, possui curso superior completo. Fez um ano de Design Gráfico em uma universidade particular, mas abandonou o curso. Posteriormente concluiu o ensino superior em outra instituição particular, que oferecia junto ao Design cadeiras de ilustração e animação digital. Apesar disso, ainda fez um curso profissionalizante na área de animação, pois não achava sua formação universitária suficientemente boa para conseguir uma colocação no mercado de trabalho como animador. Sua experiência no mercado de trabalho é similar à dos outros jovens que conseguiram entrar no círculo dos estúdios de produção de série. Mas ao contrário dos entrevistados E09, E10 e E11, o estúdio onde trabalhava não era um estúdio de ponta. E08 teve uma experiência profissional diferente (negativa) dos outros três entrevistados citados acima. O estúdio onde trabalhava, foi formado por um animador descontente, que exercia um trabalho em um outro estúdio maior. Este sim um importante estúdio de animação brasileiro e pioneiro da produção de série no país. Infelizmente, a experiência negativa que o patrão de E08 vivenciou no mercado de trabalho, não o impediu de repetir os mesmos equívocos no trato com os seus próprios funcionários. Motivo pelo qual, E08 resolveu se realocar profissionalmente e optar por trabalhar como *freelancer*, em sua própria casa, como ilustrador e não como animador.

Grupo 04: Formado por jovens profissionais entre 17 e 25 anos, com no máximo cinco anos de experiência profissional. Ainda cursam o ensino médio ou ensino superior incompleto. Todos os entrevistados do Grupo 04 ainda moravam com os pais no momento das entrevistas. São profissionais iniciantes, integrados ao mercado de trabalho, nas estruturas dos estúdios de produção de série e longas metragem de animação. Estão no início de suas vidas profissionais, exercem cargos como estagiários ou ocupando cargos mais simples da cadeia produtiva dos estúdios. De uma maneira geral, as entrevistas com estes animadores iniciantes foram bem mais curtas que as entrevistas com os animadores experientes. Os primeiros com entrevistas que duraram por volta de 20 minutos e os segundos com entrevistas de uma hora e meia de duração.

O entrevistado E09 não tem ensino superior, apenas o ensino médio. Aprendeu animação dentro de uma oficina educacional promovida pelo mesmo estúdio onde trabalhava. Alguns poucos alunos desta oficina são pinçados e convidados a entrar para o estúdio. O estúdio aproveita os destaques apontados

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

pelos instrutores como estagiários e alguns desses estagiários acabam também efetivados como funcionários do estúdio. Os entrevistados E09, E10 e E11 foram oriundos desse projeto. Quando entrevistado, E09 ainda era estagiário no departamento de animação, posteriormente foi efetivado e contratado pela empresa. Hoje se mudou do Rio de Janeiro para São Paulo, onde trabalha como animador em um outro estúdio de produção de séries para TV.

O entrevistado E10 tem um histórico parecido com o entrevistado E09. Cursou o ensino médio e não tem ensino superior. Aprendeu animação dentro da mesma oficina de animação em que E09 foi iniciado e trabalha no departamento de animação da mesma empresa onde E09 era estagiário. Na época da entrevista, E10 havia sido efetivado como funcionário do departamento de animação e contratado com carteira de trabalho. Interessante é que E10 quase seguiu carreira como jogador de futebol, no entanto, optou pela animação. Diferentemente de todos os outros entrevistados, E10 só começou a se interessar por desenhar após conhecer as técnicas de animação, fez, portanto, o caminho inverso da maioria de seus colegas de profissão.

E11 foi a única entrevistada do sexo feminino. A entrevistada E11 tem perfil diferente dos entrevistados E09 e E10. E11 apesar de ter cursado a mesma oficina de animação de seus colegas e de estar trabalhando no mesmo estúdio, tem nível escolar mais alto e vem de família de artistas, seus pais são profissionais de Design. Possuí ensino superior incompleto, finalizando o curso de Design na UFRJ. Começou como estagiária do departamento de artes e posteriormente à nossa entrevista, foi efetivada como funcionária do departamento de artes.

Grupo 05: A diferença fundamental entre os entrevistados do Grupo 04 e Grupo 05 é apenas a inclusão ou não no mercado de trabalho, dentro do círculo de estúdios produtores de séries animadas para a TV ou longa metragens. Os entrevistados do Grupo 05 tiveram uma iniciação na técnica de animação, pretendem trabalhar nesta área, mas não conseguiram colocação dentro dos estúdios.

Acreditamos que o não pertencimento deles a este círculo produtivo se deva mais à falta de contatos dentro destes estúdios do que a uma suposta deficiência técnica. Acreditamos ter elementos, em nossas entrevistas, para provar este fato. Os entrevistados E09, E10 e E11, antes de entrar nas fileiras dos estúdios, passaram por uma oficina educacional de popularização da técnica de animação,

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

pertencente ao mesmo estúdio que os recrutaram. O entrevistado E08 só conseguiu colocação dentro de um estúdio por indicação de um conhecido, que possuía contatos dentro do estúdio onde foi trabalhar. O entrevistado E04 afirmou que cada estúdio possuiu uma "galera", e que é mais difícil ser contratado, se você não possui contatos dentro dessa "galera". O mesmo entrevistado, quando instrutor de animação, afirmou que conseguiu colocação de ex-alunos seus, através de contatos nos estúdios. E06 também agiu da mesma forma quando instrutor de animação. Para terminar, E03, em vários momentos de seus depoimento, nos mostrou a importância de se ter contatos e ser conhecido no meio para conseguir trabalhos.

Pelo o que já conversei com profissionais do ramo, entre eles donos de estúdio, a operação de *software* nunca foi determinante na escolha de novos estagiários. O entrevistado E01 me afirmou que eles olham o desenho, que o *software* se aprende dentro do estúdio. Recentemente o Copa Studio abriu uma campanha na INTERNET, para a contratação de novos funcionários, um trecho do documento divulgado diz:

> Nós animamos em 2D digital, famoso *cut-out*, e utilizamos o *Toon Boom Harmony* para isso. Se você não tem experiência em *Toon Boom*, mas sabe animar personagens em *Flash* ou *After*, pode mandar o portfólio. **Se o seu trabalho for bom, a gente te ensina *Toon Boom*** (COPA STUDIO, 2018) (grifos nossos – ao longo do texto as falas de nossos entrevistados serão grifadas afim de destacar nas falas destes, questões levantadas por nós).

Defendo a hipótese de que ter contatos sociais, ou capital social, dentro do estúdio, ou com alguém que já trabalhou dentro da indústria, ou estudar em uma oficina ou curso de animação promovidos por um estúdio, seja uma porta que facilitaria a entrada neste nicho de animadores profissionais. Não que os estúdios sejam totalmente fechados, mas esta aproximação pessoal com profissionais que transitam ou já transitaram na área é fundamental. Parece-me que no Brasil, por conta da grande competitividade e precariedade das relações de trabalho, se alçam relações de compadrio, típicas de sociedades relacionais.

E12 é um desenhista muito promissor, com qualidade de desenho acima da média. É estudante de Design na UFRJ, passou pelo ensino médio em uma escola técnica, através do PRONATEC – Programa Nacional de Acesso ao Ensino Técnico e Emprego, e complementa sua formação em cursos profissionalizantes de desenho e animação, já que a faculdade não lhe dá formação prática suficiente.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Atualmente é estagiário em um escritório de *design*, mas deseja trabalhar com animação. Já produziu e dirigiu dois *clipes* musicais em técnica de animação. Não conseguiu colocação dentro de um estúdio de animação, e acredita que a forma de se conseguir espaço no Campo da Animação, seja a animação autoral, já que a indústria lhe parece fechada.

E13 é aquele típico jovem que sonha em entrar para a indústria da animação, mas não conseguiu. Todos os outros jovens que entrevistei e que começaram a trabalhar nos estúdios, possuíam talvez um pouco mais de prática no desenho que E13. No entanto, acredito que ele não conseguiu trabalho em nenhum estúdio de animação mais pela falta de contatos dentro do meio do que uma possível falta de habilidade técnica ou artística. E13 tem ensino médio completo em uma escola de ensino técnico e profissionalizante. Interessante também é que E13 vem de uma família com vários parentes ligados à arte ou ao artesanato.

Sabemos que nossas escolhas dos entrevistados e possibilidades de entrevistas possuem lacunas. Não conseguimos acesso a funcionários experientes que ainda atuam nos estúdios, como foi dito anteriormente. Mas esta lacuna será preenchida através de documentos por nós pesquisados. O trabalho de Marta Machado já relatado, apresentou entrevistas com donos de estúdios e funcionários experientes destes mesmos estúdios. Utilizaremos estes mesmos depoimentos para complementar o nosso quadro de entrevistados. Porém, Machado nos alerta:

> A limitação mais importante desse trabalho, porém, foi a impossibilidade de contemplar o ponto de vista de diferentes colaboradores em cada estúdio analisado. [...] Os colaboradores entrevistados, por sua vez, foram indicados pelos próprios gestores, o que os credenciava quase como representantes destes e, em vários momentos, seus discursos refletiam essa proximidade. Seria necessário entrevistar colaboradores que estivessem mais distantes desse centro decisório para entender melhor a relação dos trabalhadores com os estúdios (MACHADO, 2012: 186).

Concordamos com Machado neste ponto. A proximidade dos colaboradores entrevistados por ela com os gestores dos estúdios compromete alguns dados coletados, como por exemplo: i) importância relativa do dinheiro para os colaboradores dos estúdios no exercício da profissão; ii) liberdade de criação e autonomia criativa dentro dos estúdios; iii) não identificação de indícios de uso de redes de contato social como estratégia de recrutamento e recolocação no mercado de profissionais de animação. Questões que em nossas entrevistas aparecem de modo diverso: i) os nossos entrevistados querem reconhecimento artístico, porém

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

também querem boas condições de trabalho, estabilidade no emprego e remuneração proporcional à dedicação que exercem no trabalho; ii) descrevem o trabalho nos estúdios como mecânico, repetitivo e com pouco liberdade de criação; iii) Identificamos o uso de "contatos" como um grande facilitador para contratações e admissões em estúdios. Grupos ou “galeras” de animadores “dominam” os estúdios. Pertencer a estes grupinhos ou conhecer alguém que já esteja trabalhando dentro deles é tão importante quanto um bom portfólio. Porém ficamos satisfeitos pela autora apontar a necessidade de se entrevistar colaboradores longe desse centro decisório. Foi o que definitivamente realizamos em nossa pesquisa. Portanto, temos convicção de que o grupo aqui reunido e apresentado, complementado pelas entrevistas de Machado, nos dará um retrato bastante fiel do pensamento do grupo de profissionais que queremos investigar.

Não precisamos entrevistar muitos animadores ou profissionais do Campo da Animação, para começar a identificar nas entrevistas, padrões ou desvios nos conteúdos das falas dos entrevistados e assim constituir o pensamento do grupo investigado. A escolha dos entrevistados é mais decisiva para a construção dessa percepção que a sua quantidade. A qualidade dos dados prospectados em nossas entrevistas, reflete a variedade de nossas escolhas e de seus eventuais complementos. É o que o leitor poderá constatar a seguir.

O que nos intriga é que à margem das produções bem-sucedidas desse espaço de circulação dos produtores e com boa penetração nas janelas de exibição como a televisão e as salas de cinema, muitos dos nossos entrevistados com experiência neste espaço, tenham optado por uma realocação no mercado de trabalho, se retirando desse círculo de produtoras nascidas no *Boom*. Isso contrasta com a visão positiva da maioria dos animadores neófitos que acreditam na ampliação de uma maior recepção do mercado de trabalho e em transformações positivas de seu ofício, tais como efetivação contratual, boa remuneração, longos contratos profissionais e outras demandas de caráter mais duradouro. O que será que motiva esta mudança de perspectiva neste intervalo de tempo no exercício da profissão de animador? Após este preâmbulo, iniciaremos nossas investigações, afim de discutir as razões deste problema, que não afeta apenas o profissional que atua nos departamentos de animação e arte desses estúdios comerciais, mas toda a cadeia produtiva da animação brasileira. Dividiremos este capítulo em cinco subcapítulos:

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

3.1. *The Boom* – em que apresentaremos um panorama do desenvolvimento do *Boom*, mostrando os vários fatores que levaram à sua constituição. Depois, faremos a descrição física de estúdios visitados por nós.

3.2. *Treinamento*: *do ateliê renascentista ao moderno estúdio de animação* – no qual fazemos uma aproximação entre o treinamento ou tirocínio nos modernos estúdios de animação e nos *ateliers* e oficinas de arte medievais. Mostraremos as oposições que existem dentro do Campo da Animação quanto ao treinamento, recrutamento, nível técnico e disponibilidade destes profissionais da animação.

3.3. *Economia criativa e animação no Brasil* – em que mergulharemos na definição de indústria criativa, onde se insere a produção de animação e do capitalismo flexível, que rege a organização e as relações de trabalho dentro do Campo da Animação.

3.4. *Made in Brazil* – no qual apresentaremos os mecanismos de financiamento da produção comercial do *Boom*. Descreveremos as técnicas utilizadas por estes estúdios e a natureza do trabalho deste profissional especializado em animação. Também discutiremos se a produção destes estúdios se constituiu, como um "estilo brasileiro", a brasilidade vista como sincretismo cultural ou se esta produção faz parte do que denominamos "etilo internacional".

3.5. *A precarização do trabalho criativo na* "*indústria*" *de animação brasileira* – Aqui discutiremos mais a fundo as relações trabalhistas entre os animadores que possuem sociedade nos estúdios e os animadores contratados por eles. Demonstraremos que o animador está submetido à precarização que domina as relações de trabalho na indústria "criativa". E utilizaremos a noção de *habitus* formulada por Bourdieu para entender como operam os agentes do Campo da Animação.

3. 1. *The Boom*

No primeiro capítulo (introdução), falamos sobre os vários fatores que levaram à constituição do *Boom.* Estes fatores não estão organizados hierarquicamente ou cronologicamente no texto, pois acreditamos que são fatores que se sobrepõem no decorrer do tempo. No entanto, precisamos organizá-los sequencialmente, afim de serem mais bem explicados: i) democratização dos

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

meios digitais de produção; ii) atuação coletiva dos animadores e produtores de animação brasileiros através de instituições como a ABCA (Associação Brasileira de Cinema de Animação), a ABPITV (Associação Brasileira de Produtoras Independentes de Televisão); iii) formulação e adoção de políticas públicas de incentivo e fomento à produção de animação, através do Ministério da Cultura, da Secretaria do Audiovisual e a regulação do mercado através da ANCINE (Agência Nacional do Cinema); iv) ações de divulgação e popularização da animação brasileira para o grande público. Essas diferentes forças atuantes no Campo da Animação, tiveram papéis desiguais para o surgimento do *Boom*. As instituições não agiram necessariamente em conjunto. Foram ações isoladas de agentes determinados, servindo de estopim ou estímulo para que outros agentes entrassem no jogo e agissem. As ações individuais, de produtores e animadores exerceram um papel importante para tornar viável a indústria de animação brasileira. Mas, não poderiam ter êxito sem este conjunto de ações e instituições citados no texto.

A seguir detalharemos cada item, através do ponto de vista de nossos entrevistados e demonstrar como o *Boom* aconteceu. Marta Machado considera os fatores tecnológicos e governamentais como fundamentais para o crescimento da produção de animação no Brasil.

> O mercado de animação brasileiro cresceu muito nos últimos dez anos, resultado da acessibilidade aos meios de produção, promovida pela ampliação do uso de tecnologia digital no setor, bem como dos crescentes incentivos governamentais para a área (MACHADO, 2012: 07).

Vamos falar da atuação do Governo mais adiante e iniciarmos nossa exposição com o fator tecnológico, concatenando a partir daí os demais fatores. De fato, se os equipamentos digitais para produção de imagens não existissem, a história da animação brasileira seria bem diferente. Os computadores pessoais e os *softwares* que possibilitavam o trabalho com *motion graphics* e posteriormente o surgimento do *Flash* e *Photoshop*, bem como o uso de *tablets* e *scanners* estão muito ligados ao despontar desta nova era da animação brasileira. Jovens ambiciosos e sonhadores, formados junto aos computadores, começaram a substituir os antigos animadores tradicionais como protagonistas da animação nacional. Os entrevistados E01 e E02 são exemplos deste fenômeno pois começaram a animar através do *Flash* e se tornaram importantes agentes do

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

mercado brasileiro, como sócios de empresas produtoras de animação, detentores de propriedade intelectual e direção de diversos trabalhos.

> [...] eu comecei já a trabalhar com animação, mas já digitalmente, porque eu comecei a trabalhar com animação por conta de ter acesso à ferramenta digital. Eu super-valorizo a animação no papel, eu acho que é uma deficiência minha não ter tido contato com isso a contento, mas na verdade eu nunca fui uma pessoa de "flipar" página. Eu aprendi animação digitalmente, minha primeira animação que eu me recordo, meu primeiro objeto animado, eu fiz usando uma sequência de imagens no *Photoshop* e fiz um GIF. Então já foi digital (E01, 2015).

> Eu não tive essa base na faculdade [animação tradicional], eu fui para a animação porque eu comecei a querer trabalhar com vídeo. Até porque eu não considerava animação um caminho possível para mim na época. Todo mundo que trabalhava com animação na época, fazia só publicidade e trabalhos pequenos, nunca vi animação como uma carreira. Adorava desenho industrial, comecei a trabalhar com vídeo, com *motion graphics*, essas coisas mais de movimento. Nessa mesma época lançaram o *Flash*. No curso de desenho industrial eu estava estudando para fazer *web* também, comecei a estudar o *Flash* e comecei a ver que era possível fazer animação com o programa. Foi aí que eu comecei a pensar que animação poderia ser um caminho possível (E02, 2017).

Antes do aparecimento do computador, experimentar animar era uma experiência muito cara e demorada, como nos conta E07:

> Eu acabei fazendo um curso com um animador argentino chamado Felix Follonier. [...] Era um coroa bem malandro, só queria ganhar dinheiro com os cursos. Mas naquela época, eu tinha 17 pra 18 anos, quando eu vi o panfleto do curso: Caraca! É agora ou nunca. Fiz o curso, ele deu algumas noções básicas, mas muito básicas mesmo de intermeios, a gente não fez som e nem sincronia labial, nada disso. Mas foi bom, conhecer mesa de luz, conhecer a régua [registro ou *peg bar*]. A estrutura era uma sala com muitas mesas de luz, de três pinos mesmo, a gente comprava o papel, furava no furador dele, e mandava ver. Foi legal que eu pude medir a mesa e construir a minha própria mesa. Comprei uma régua com ele, porque ele vendia réguas, malandro pra cacete. [...] Não saiu nada, mas foi bom como experiência, o problema é que parou ali. [Follonier foi responsável pela introdução da técnica de animação para vários animadores importantes no Brasil, entre eles Otto Guerra, Andrés Lieban e Marão] Tinha uma truca em 16mm, no dia de filmagem, eles montaram uma truca e a gente filmou. Mas não operamos nada, tinha um cara lá fotografando, a gente colocava os desenhos lá e ele fotografava, no final foi emocionante, eu confesso. Depois que eu vi o filme revelado, ele fez uma sessão com todo mundo, vimos o filme todo, tinha 8 segundos! [risos] Uma merdinha de nada, mas cara, deu vontade de chorar. Na verdade, o olho lacrimeja, quando você vê o seu desenho pela primeira vez na vida, animado! Porque quando você está fazendo, acho que só depois você adquire essa visualização na sua cabeça que seu desenho já tem movimento mesmo antes de editar e fotografar. Mas naquela época não, foi realmente uma surpresa, foi muito legal. Mas parou ali (E07, 2017).

É importante destacar que antigamente o acesso à informação sobre animação, técnicas e tecnologia de produção era muito difícil. Hoje com a democratização da INTERNET e dos meios de produção digital, é muito mais fácil aprender e começar a fazer seus próprios filmes. Naquela época, pelas

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

características da produção analógica, tudo era muito mais difícil, fazer um filme caseiro beirava o impossível. Outra dificuldade encontrada pelos pretendentes a animador no passado, foi a descontinuidade do *Super8* como plataforma de produção de vídeos caseiros, pois o *VHS*, que o substituiu, não operava com fotografia quadro a quadro. Humberto Avelar, importante diretor de animação brasileiro, que realizou a série de curtas *Juro Que Vi* e a direção da série de animação para a televisão *Sitio do Pica-Pau Amarelo*, nos disse:

> Mas como o VHS não possibilitava para nós, o uso do quadro a quadro, era muito frustrante. [...] É claro que o VHS era mais barato e cumpria essa função de *home video* mais eficientemente, mas eu acho que o fato do *Super8* ter sido esmagado, foi um obstáculo terrível que encontramos, pois não havia mais a possibilidade de se fazer testes, com VHS não dava! [...] Acredito que teríamos avançado bem mais se o VHS desse o recurso do quadro a quadro para nós, não existiria esse espaço de anos 80 e 90 morto. O VHS deu uma atrapalhada legal nos animadores (AVELAR *apud.* RIBEIRO, 2012: 109-10).

E07, também teve experiência com o *Super8*, mas considera o computador fundamental para seu ingresso na animação:

> Eu peguei uma *Super8* de um primo meu, para experimentar eu fiz uma mini truca em casa de madeira, mas ficou uma coisa tosca, né? Só para experimentar, pois eu pensava assim: Eu não posso trabalhar com isso, eu não tenho onde trabalhar com isso, então foi uma coisa que eu não foquei nisso, eu não vou procurar lugar pra trabalhar, eu já trabalhava nessa época, eu não podia me dar esse luxo, precisava ajudar os meus pais. Então ficou uma coisa meio adormecida, adormecida mesmo. Só voltou quando o computador se tornou uma coisa mais palpável (E07, 2017).

Para a geração que conviveu com os vídeos cassetes, era muito mais difícil compreender o quadro a quadro, fundamental para se entender a animação, enquanto que a geração anterior, já tinha acesso ao *Super*8. No entanto, com o advento da computação gráfica, tudo ficou mais fácil para ambas as gerações. Mais uma vez E07 diz:

> Eu confesso, para mim esse advento do computador, toda essa parte digital, quando ela estourou, eu confesso, para mim foi ótimo! Eu me adaptei muito fácil, tanto usando o *Photoshop* para ilustrar, e outros programas, quanto para animar. Parece que eu precisava daquilo, faltava aquilo para eu voar (E07, 2017).

Foi na virada dos 2000 que estourou mesmo o cinema digital por nossas bandas. Nos países de primeiro mundo o computador pessoal, com ferramentas que possibilitavam trabalhar com computação gráfica e animação, se popularizaram nos anos 90, mas no Brasil essa revolução chegou 10 anos mais tarde. Foi também entre 2001 e 2003 que este pesquisador produziu e lançou seu

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

primeiro curta de animação. Sem o computador, teria sido impossível produzir, é engraçado, porque hoje qualquer telefone celular é muito mais potente que os computadores que se usava naquela época, tanto em questão de capacidade de memória e velocidade de processamento, quanto na definição e qualidade das imagens. Não possuímos estes números, mas não é muito difícil imaginar a proporção de computadores pessoais existentes no país, com programas que permitiam animar imagens, nos anos 2000, comparados ao número de pessoas que possuíam um *Super*8 em casa nas décadas anteriores. O número de experimentadores em animação aumentou exponencialmente.

Paralelamente à popularização do computador, algumas ações de proselitismo cultural também foram fundamentais, como o caso do Anima Mundi – Festival Internacional de Animação do Brasil, realizados no Rio de Janeiro e em São Paulo. O festival foi responsável pelo primeiro contato de muitos profissionais com a técnica de animação. Muitos desses garotos, ao serem expostos ao rudimento das técnicas de animação e a filmes de padrões formais diferentes dos da televisão ou salas de cinema comercial, despertaram para a ideia de que fazer animação era possível. Não era coisa só de "gringo". Depois em casa, tentavam repetir o que viram, em animações experimentais, usando suas próprias câmeras e computadores. É significativamente alto o número de profissionais de animação que confirmam a influência do festival em sua escolha profissional pela animação. Podemos verificar o grau de importância e a variabilidade de atuação do festival nos diversos depoimentos de nossos entrevistados. Por exemplo: E01 lamenta não ter frequentado o festival desde o seu início e credita a excelência do trabalho de um colega ao contato que este teve com a animação, através do festival, ainda muito jovem:

> Acho que no fundo, no fundo eu sempre quis fazer desenho animado, só que eu demorei muito para perceber que isso não era uma grande viagem, [...] Então eu demorei muito para saber que eu poderia ser animador. Você tem pessoas até da minha geração, por exemplo, o [...], ele tem a minha idade, só que ele começou a trabalhar com animação muito mais cedo, ele morava no Rio e o Anima Mundi existe desde 91! Se eu morasse no Rio e tivesse contato com o Anima Mundi em 91, eu teria tido contato com animação aos 11 anos de idade. Meu primeiro contato com animação eu já tinha 20! (E01, 2015).

E02 também compartilha com E01 a importância do festival ao promover a animação em diversos níveis, tanto em estilos e técnicas diferentes, como na ampliação do público:

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> Primeiro que eles criaram público para a animação, acho que eles popularizaram a animação e também mostraram que animação não era só coisa pra criança ou coisa de gueto. Acho que eles tiveram esse papel que é fundamental para o entendimento da população do que é animação. O certo é que o César, a Aída, esse pessoal, qualquer um deles, eram referência do meio da animação. Sempre que tinha uma reunião importante para falar de animação, eles estavam presentes. Eles têm uma visão ampla, tanto do mercado quanto do processo de animação, conhecimento de técnicas variadas, por isso eles foram importantes (E02, 2017).

E04, além de reputar ao Anima Mundi seu despertar inicial como animador, acredita que o festival foi um importante instrumento para se promover profissionalmente. O festival seria o lugar ideal para se conhecer outros pares e agentes do Campo da Animação, e consequentemente conseguir um lugar no mercado de trabalho:

> A primeira vez que tentaram me explicar animação eu não entendi porra nenhuma! O *flip* para mim era uma dificuldade, [...] O meu contato com animação era o Anima Mundi, se eu perdesse, já era, não tinha outro canal. Eu não conseguiria entender animação se eu não tivesse essa oportunidade. [...] Eu achei muito legal mesmo, e eu via a diferença que fazia, ver passo a passo, *frame* a *frame*, experimentar, sair um pouco daquele deslumbre de só ver bonequinho mexendo. [...] Aprendi a técnica, conceito de animação. Duas imagens em sequência gera uma ideia de movimento, comparar um movimento idealizado com um movimento real, fiquei fissurado mesmo! [...] O Anima Mundi eu vejo como uma grande vitrine, acho que o Anima Mundi e outros festivais se enquadrariam como um museu no nosso ramo. Isso serve para que? Você faz animação, você anima direitinho, você desenha direitinho. E aí? O que a gente tira disso? O que isso tem de útil para a sociedade? Além da cultura que a gente defende e tudo o mais. Acho que útil é uma palavra muito injusta. Mais lucrativa!!! Como eu posso me beneficiar com o que você faz? Se vender mesmo!!! Não condeno. Não condeno porque existe um mercado sim, muita coisa no mercado com fim comercial. Foi uma faceta com que eu nunca tinha me deparado (E04, 2015).

E05 afirma que o festival foi importante para ele, no sentido de desvendamento dos segredos da técnica. Mesmo não participando diretamente de cursos e oficinas como E04, para ele, só o fato de se ter contato com peças originais de produção, nas exposições de desenhos e cenários, já era possível ao pretendente a animador intuir ou vislumbrar melhor o modo como o filme de animação era feito:

> Animação sempre me interessou muito, só que não sabia onde fazer, meus primeiros contatos com animação foram no Anima Mundi, de ver as obras e ver que dava pra fazer. [...] Participei bem pouco das oficinas, mas o fato de você poder ver originais, isso me mostrou que dava para fazer. Acho que muita gente não entende como é o processo. As pessoas veem pronto e aquilo é meio que uma caixa preta, uma mágica e quando eu tive esse contato vi que dava para fazer (E05, 2015).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

E01 acredita que a cultura de produção autoral, refletida na realização de curtas de animação e promovida pelo Anima Mundi, também contribuiu para o *Boom* da animação comercial, pois muitos dos realizadores de séries de TV e longas começaram como curtametragistas:

> Quero crer também que o Anima Mundi tem uma importância muito grande nisso também. No sentido que mal ou bem, antes desse *Boom* de animação, falar do *Boom* parece que você está ignorando todo o histórico que a animação brasileira tem, de publicidade, que sempre existiu, de animadores independentes, de curta metragem, que também sempre existiu. É um *Boom* porque nunca tivemos tantas pessoas trabalhando com animação no Brasil ao mesmo tempo. Eu acho que boa parte desse *Boom* tem a ver com os estúdios que trabalham com produção "autoral" [propriedade intelectual], não tenho dados pra dizer, mas acho que a produção de publicidade diminuiu. [...] Acho que muito desse crescimento atual tem a ver com animações autorais [curta metragem autoral], e eu acho que o Anima Mundi sempre estimulou isso, além das competitivas, tinha animação de qualquer jeito, animação de *web*, animação de celular, primeiro filme, animação de estudantes, acho que tudo isso tem a ver com o festival (E01, 2015).

A produção digital de animação no Brasil começou a despertar em certos agentes privados a intuição de que se poderia utilizar essa ferramenta como plataforma de produção. Muito mais barata e rápida do que a animação tradicional e analógica. Não pretendemos fazer uma historiografia da recente animação brasileira. O importante aqui é apresentar um panorama de como o *Boom* foi se desenvolvendo. Definir quem foi o primeiro, para nós é perda de tempo, pois vários agentes entraram em ação, mais ou menos ao mesmo tempo. Alguns desses primeiros experimentos privados são pouco falados para se explicar o *Boom*. A Flamma Filmes, antecipando da estrutura de fomento e comercialização que hoje temos formada no país, conseguiu vender seu projeto de série no MIPCOM Entretainment Content Market, uma feira internacional de programação para a televisão, realizada anualmente em Cannes, França.[79] A *Princesinha do Mar*, foi criada pelo paulista Fábio Yabu, mas produzida na Austrália e Espanha. É exibida no exterior desde 2007, vendida para mais de 47 países e chegou ao Brasil em 2008, na grade de programação do Discovery Kids (SPINELLI & NADDEO, 2009: 66). E a Labocine Digital que produziu, no Rio de Janeiro, utilizando o *Flash*, um longa-metragem de animação *Xuxinha e Guto contra os Monstros do Espaço*, em 2005, o primeiro longa nacional de animação da retomada, que

[79] Principais feiras de compra e venda de animações para o mercado nacional e internacional: Rio Content Market, Anima Forum (Anima Mundi), Telas Forum (Brasil); Kidscreen (Miami – EUA), CTN Expo (Burbank – EUA); Mifa (Annecy – França), Mip Jr. e Mipcom (Cannes – França); Chilemonos (Santiago – Chile) (BRANDÃO, 2017: 41).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

conseguiu levar às salas de cinema, um pouco menos que 600.000 espectadores[80] (ver **Imagem 11**). A Flamma apontou para outros produtores que era possível vender um produto nacional no exterior, mesmo sem exibição antes no Brasil, através de coprodução internacional e a Labocine demonstrou que era possível produzir em larga escala animação dentro do território nacional.

Assim se expressa E02 sobre os motivos do *Boom*:

> Acho muito complicado você achar um "culpado" só! Um motivador só. Foram várias coisas ao mesmo tempo. Você teve dois longas metragens de animação lançados [*Xuxinha e Guto contra os Monstros do Espaço* (2005) e *Turma da Mônica em Uma Aventura no Tempo* (2007), ambos produções da Labocine]. Você teve a possibilidade de coprodução de séries de animação, na verdade todos os estúdios estavam indo para esse caminho [série de TV]. A Labocine que foi para o outro [longa metragem]. A 2DLab queria fazer série, a TV Pinguim queria fazer série, e a Labocine foi fazer longa, entendeu? Não dá para falar que foi a Labocine só, não dá pra falar que foi só a ABPITV [Associação Brasileira de Produtores Independentes de Televisão]. Não dá pra falar que foi só o Anima Mundi, não dá pra falar que foi só a ANCINE foi todo mundo junto (E02, 2017).

Imagem 11: Fotograma de *Xuxinha e Guto contra os Monstros do Espaço* (2005).

As leis e políticas governamentais determinaram e estruturaram a produção atual do audiovisual brasileiro a partir da liberalização – não tão livre assim – do mercado de trocas comerciais efetivada pelo governo Collor, que desmantelou toda a estrutura de produção e exibição de cinema nacional existente até então (fim da EMBRAFILME). Depois da terra arrasada, se começou a ensaiar uma retomada da produção nacional. Em 1991 a Lei Rouanet foi criada com o propósito de se partilhar as responsabilidades do fomento cultural entre Estado e mercado. O primeiro edital para produção cinematográfica aconteceu em 1992. Em 1993, o governo Itamar Franco promulgou a Lei do Audiovisual (cinema), estruturada em renúncia fiscal. O governo Fernando Henrique Cardoso criou a ANCINE em 2001. Essa agência reguladora do cinema nacional foi direcionada

[80] ANCINE. *Filmes nacionais de 500 mil até um milhão de espectadores* (1970/2009*) por gênero*. Disponível em: <https://www.ancine.gov.br/media/SAM/2009/filmes/por_genero_entre_500.pdf>. Acesso em: 21 mai. 2018.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

para o desenvolvimento da indústria cinematográfica brasileira, com o objetivo de se atingir uma auto sustentabilidade do setor, o que nunca aconteceu de fato. A criação da ANCINE de certa forma diminuiu a importância do Minc e da SAv dentro do Campo Cinematográfico. As duas instituições, ANCINE e Minc/SAv possuem funções conflitantes e divergentes. A primeira refletindo as questões mercadológicas, e a segunda as questões culturais. AQ01 vê de forma positiva a evolução das leis de fomento ao audiovisual nacional: "*Acredito que as leis vem evoluindo desde os anos 90, primeiro com a Lei Roaunet, que era para tudo* [diferentes manifestações e produtos culturais] *e que depois se desdobrou na Lei do Audiovisual, até agora com as cotas* [Lei 12.485] *e o fundo* [FSA]" (AQ01, 2017). No entanto, acreditamos que estas leis e estruturas de fomento e regulação, não foram pensadas para a viabilização de produção comercial de animação (séries de TV e Longas metragens), e sim para o fomento do *live action*. Nenhum legislador, produtor ou cineasta poderia imaginar que seria possível se produzir no Brasil animação comercialmente. Os custos, o tempo de produção, e as características formais da animação, apesar de também pertencer ao campo cinematográfico, é bem diferente do que é utilizado no cinema de ação ao vivo. Primeiro alguns agentes privados começaram a abrir espaço em direção ao objetivo de se produzir séries e longas no Brasil. Produção que poderia ser viabilizada através da adoção de técnicas digitais de animação. Este primeiro movimento foi monitorado pelo Estado (ANCINE), e junto com as associações de classe (ABPITV, ABCA) serviram de pressão junto aos legisladores, para que políticas públicas fossem adotadas em favor desse novo mercado de animação, criando assim as estruturas para que o *Boom* acontecesse. Enfim, não foi uma ação orquestrada, um plano minucioso posto em ação, um pensamento realizado. Foi um encadeamento de ações que juntas formaram o *Boom*. Para tornar viável as produções nacionais, alguns agentes privados, interessados em produzir animação, como a TV Pinguim em São Paulo, a 2DLab, no Rio de Janeiro, começaram a atuar politicamente, através das associações de classe, como a ABPITV e ABCA[81], para pressionarem as instituições governamentais como o Ministério da Cultura, a Secretaria do Audiovisual e a ANCINE, para reformularem suas políticas e leis em favor da animação comercial.

[81] Andrés Lieban, sócio da 2DLab, foi presidente da ABCA, e um dos agentes que iniciaram esta aproximação da associação de animadores com a construção da indústria de animação brasileira.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

O primeiro presidente da ABCA foi Marcelo Marão (2003-04), depois veio Andrés Lieban (2005-06), Ale McHaddo (2007-2008), Marta Machado[82] (2009-2010), Felipe Tavares (2011-12), Rosaria Moreira (2013-14), Cesar Cabral (2015-16) e agora a Cândida Luz Liberato (2017-18), vários presidentes produtores de animação sucessivos entre 2005 e 2012. Marcelo Marão, Rosaria Moreira, Cesar Cabral e Cândida Luz Liberato têm ligações mais estreitas com o curta metragem e a animação autoral, mas também são agentes atuantes da produção comercial. As iniciativas do AnimaTV – Programa de fomento à produção e teledifusão de séries de animação brasileiras, a Medida Provisória 2.228-1 cota de tela, Lei nº 12.485/11 TV paga, e o FSA – Fundo Setorial do Audiovisual, foram fundamentais para a estruturação dos estúdios de animação comercial para além da técnica digital, e criaram as condições de fomento e comercialização desse tipo de produto, de forma que o chamado *Boom* da animação brasileira se constituiu. No entanto, E02 afirma que antes mesmos dessas iniciativas, já existia um movimento anterior à atuação da ABCA em torno da animação comercial:

> Muito antes, a Labocine foi muito antes disso tudo, a Labocine foi em 2004. Para você ter uma ideia, eu me juntei a ABPITV em 2006, pela Labocine, foi a primeira vez que eu fui ao Canadá, no Festival de Ottawa (Ottawa International Animation Festival). O Brasil era o país foco, quem eram os pioneiros que estavam lá? Nós da Labocine, a TV Pinguim que já estava visitando o mercado internacional faz algum tempo, uma das primeiras a tentar o mercado de animação, produtora do *Peixonauta*, eles estavam com o projeto do *Peixonauta* nessa época, tentando vender. O Andrés [Lieban] da 2DLab, foi quem me deu a dica para entrar na ABPITV (E02, 2017).

Aliás E02, vê pouca importância da ABCA na constituição do *Boom*:

> Vou ser muito sincero com você, eu participava da ABCA nessa época, eu acho que ela tem muita participação no Anima TV, ela foi importante. Mas o Anima TV foi em 2009, foi bem mais recente, na verdade nessa primeira época ela não teve muito influência não, até porque a ABCA sempre foi muito voltada, pelo menos é assim que enxergo, sempre foi muito voltada para curta e para os animadores, eu nunca vi a ABCA como uma associação voltada para o mercado. Acho muito artística e pouco comercial (E02, 2017).

Discordo dessa visão do entrevistado sobre as características da Associação. Como já vimos, a maioria de suas presidências foi ocupada por agentes de produção com vistas ao mercado comercial e não da animação autoral, que poderíamos chamar de artística, utópica que seja. Mas talvez na época específica

[82] Também autora da dissertação *Gestão de Pessoas em Estúdios de Animação*: *Entendendo as Pequenas Empresas da Indústria Brasileira* (2012) e citada várias vezes neste trabalho.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

que E02 situa a associação, ela tivesse uma atuação diferente da que pensamos (mais voltada para a animação comercial). No entanto, E02 entra em contradição em relação a importância da ABCA e confirma sobre o papel secundário do MinC em relação à ANCINE, na constituição do *Boom*:

> A ABCA era sempre chamada, qualquer reunião ela era chamada e teve papel importante também. Ela explicava o lado dos animadores, o Minc eu não me lembro muito da participação do MinC. Era mais a ANCINE que participava. A gente sempre teve uma grande discussão se cinema era indústria ou cultura. Acho que também o Anima Mundi teve um papel superimportante nessa história toda (E02, 2017).

Contrastando com a opinião de E02, que é agente da animação comercial, E07, que atua como curtametragista e animador independente, acredita que a atuação da ABCA e a criação do AnimaTV são fundamentais para o *Boom* e vê a Associação mais voltada para o cinema comercial do que para o autoral:

> Na minha opinião o sucesso das séries brasileiras veio do Anima TV, eu acho que a qualidade dos estúdios está conseguindo manter os animadores trabalhando. Eu tenho essa impressão. De lá pequenos estúdios se transformaram em grandes estúdios. [...] A Marta Machado, que era presidente da ABCA, ela tinha uma visão de produtora, então a ABCA privilegiou isso. Lembro que teve um problema sério na época, uma debandada geral da ABCA. Pessoas achavam que a ABCA deveria se voltar para o autoral e não pro mercado, mas a Marta ganhou. [...] Eu acho que o trabalho dela foi bom na ABCA, mas voltado para as produtoras. Talvez a ABCA tenha tido muita influência no governo nessa época, para conseguir jurados animadores nos editais, que fez a diferença, mas depois veio o Felipe Tavares, também produtor, mas a coisa começou a fraquejar um pouco, porque a Marta era uma pessoa que brigava (E07, 2017).

Para AQ01, que trabalhava na EBC (Empresa Brasil de Comunicações) no momento de implantação do AnimaTV, o programa de fomento à animação foi um divisor de águas dentro da política de financiamento à produção de audiovisual no Brasil. AQ01 também credita o AnimaTV à atuação da ABCA junto ao governo:

> Foi uma demanda da ABCA, que na época era presidida pela Marta Machado. Foi um processo seletivo complexo, demorado e caro. Com participação da EBC. Houve consultorias para ajudar os concorrentes a formatar as temporadas, exibições qualitativa dos pilotos produzidos em todos os cantos do país, afim de aferir os resultados e encontrar narrativas que dialogassem como o nosso público. A iniciativa privada nunca iria bancar um processo caro desses, mas o poder público bancou. Pena que só teve um. Mas o diferencial do AnimaTV foi que ele foi um balão de ensaio para o mercado e o gestor público entenderem que o processo de desenvolvimento de um produto audiovisual também deve ser financiado. Esse trabalho de pré-produção não pode ser feito apenas no risco do produtor, pois assim as chances desse trabalho ser mal feito são maiores. Antes do AnimaTV, todo o fomento ia direto para a produção (AQ01, 2017).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

O AnimaTV fazia parte de um programa governamental ainda maior, O ProAnimação. O objetivo do ProAnimação era estabelecer, desenvolver e manter uma indústria de animação nacional apta a fornecer obras com capacidade de inserção nos mercados nacional e internacional. E mudar o panorama do mercado brasileiro de animação comercial, de elevado consumo do produto estrangeiro, em contraste a quase ausência da produção brasileira nos principais segmentos do mercado.[83]

O ProAnimação era constituído de três programas: formação de mão de obra qualificada para a indústria de animação; ampliação e organização da infraestrutura de produção de animação; fomento à produção de obras de animação. O projeto implicava um investimento de R$735.280.960,00 em dez anos (DA-RIN *apud.* RIBEIRO, 2012: 144-45). Dessa iniciativa apenas o Anima TV chegou a ser implementado.

O AnimaTV foi realizado pela Secretaria do Audiovisual e a Secretaria de Políticas Culturais do Ministério da Cultura, Empresa Brasil de Comunicação – TV Brasil, Fundação Padre Anchieta – TV Cultura e Associação Brasileira das Emissoras Públicas Educativas e Culturais – ABEPEC, com apoio ABCA. O edital envolvia a participação dos concorrentes em diversos programas de capacitação, afim de melhorar os projetos e formatá-los no padrão internacional de produção de animação para TV. Os projetos eram avaliados em um sistema de seleção em formato de *pitching*, como realizado pelas empresas de mídia, na contratação de novos programas. Selecionou 18 projetos de episódio-piloto de série. Dois foram contemplados com contrato de coprodução de série de animação: *Tromba Trem*, produzido pelo Copa Studio, do Rio de Janeiro e *Carrapatos e Catapultas*, produzido pela empresa Zoom Elefante, de Curitiba. Das duas séries e empresas vencedoras do edital, a Copa Studio foi a que chegou aos melhores resultados, se tornando um dos principais produtores de animação comercial do Brasil.[84] Se no início do *Boom*, a Labocine e a 2Dlab foram modelos a seguir, atualmente a Copa Studio (produtora das séries de TV *Irmão do Jorel*, *Historietas Assombradas* e *Tromba Trem*) é o modelo a ser replicado pelas outras produtoras (ver **Imagem 12**).

[83] Salas de cinema, programação televisiva, INTERNET, telefonia móvel e jogos eletrônicos.
[84] ANIMATV. Disponível em: <http://blogs.cultura.gov.br/animatv/>. Acesso em: 25 fev. 2011.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Podemos afirmar, em tom de provocação, que a Xuxa foi a mãe do *Boom* comercial da animação brasileira. Foi através de uma iniciativa do produtor da Xuxa Produções, Diler Trindade, que se estruturou o primeiro estúdio nacional de animação, capaz de produzir animação na escala exigida pelo mercado. Esta aventura empresarial se baseava na produção de animação digital em 2D, mais especificamente na utilização do *software Flash* como plataforma de trabalho para a criação de animação. Assim foi criada a Labocine Digital. "*Acredito que foi a maior empresa com esse modelo de cut-out*. [...] *Acho que em produção digital a Labocine foi a primeira*" diz E03 (2015) que trabalhou na empresa, no departamento de animação.

Imagem 12: Fotograma de *Tromba Trem*, produzido pelo Copa Studio com recursos do AnimaTV.

A Labocine Digital, sediada em Vila Isabel, no Rio de Janeiro, foi de extrema importância quando se fala na constituição da mão de obra qualificada em animação no Brasil e das relações de trabalho entre animadores e seus patrões. A empresa formou um número significativo de profissionais, que após seu fechamento deram continuidade a vários outros estúdios, como mão de obra especializada (animadores, desenhistas de cenários e objetos de cena, dentre outros), proprietários de propriedade intelectual (personagens e séries) e empresarial (donos de estúdios). O surgimento e fechamento da Labocine, pela característica inédita de seu empreendimento comercial, é extremamente representativa das contradições que envolvem o *Boom* de produção de animação no país. O que foi feito na Labocine, de uma forma foi replicado em vários outros estúdios, definindo a estruturação do *Boom*. No subcapítulo 3.5. *A precarização*

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

do trabalho criativo na "*indústria*" *de animação brasileira* (Páginas 221-85), falaremos com mais detalhes sobre o dia a dia de trabalho nos estúdios brasileiros, mas o que nos contam, é que a Labocine acabou por causa de problemas trabalhistas.

> Ela acabou devido a processos trabalhistas. Porque a diretoria não tinha uma relação boa com os funcionários. Um clima de constrangimento ao trabalhar lá e ter que lidar com a chefia. Algumas pessoas, justamente, outras não sei se por oportunismo, não posso falar que todo mundo entrou de forma justa. Mas o fato é que se gerou muitas perdas trabalhistas, e a Labocine Digital teve que fechar (E03, 2015).

A Labocine teve como embrião a equipe contratada pela Xuxa produções para fazer animações no programa televisivo *Xuxa no Mundo da imaginação*. Esse núcleo de animadores foi absorvido pela Globo Produções para produzir animações para os programas da rede de televisão. Seguindo os depoimentos de E01 e E02, ambos participantes da fundação da empresa, podemos entender melhor como se formou o estúdio. Primeiro existia uma empresa terceirizada, contratada pela Globo, que fazia animação de *background* para programas como *Casseta & Planeta* e *Xuxa*. Depois a equipe de animadores que trabalhava para esse terceirizado, foi incorporada à Globo:

> Era um cara que trabalhava na Xuxa Produções, ele chamava a gente para fazer as animações na casa dele, ele terceirizava esse serviço, mandava para a Globo e dizia que era ele que fazia tudo! [risos] O pessoal da Globo começou a achar esquisito, porque ele fazia muito rápido os trabalhos, com vários estilos diferentes, descobriram que era a gente que fazia o trabalho e contrataram a gente (E02, 2017).

> Meu horário era muito específico, eu trabalhava das 9 da noite às 6 da manhã, mas foi um período de intenso aprendizado por isso, eles passavam a demanda no fim da tarde, e tinha que entregar tudo no dia de manhã. Para dar vazão, a ferramenta que eu aprendi a usar, para dar tempo de fazer isso, foi o *Flash*. A gente animava muito no *Flash*. A gente conseguiu uma dinâmica tão grande de produção, a ponto de fazer um minuto ou dois minutos de animação em um dia, não vou dizer que era ótimo, mas com qualidade suficiente para que pusessem no ar sem pestanejar. [...] Então a gente ganhou uma velocidade grande de trabalho e as pessoas começaram a perceber que a gente podia fazer mais do que aquilo. A gente podia fazer que a animação não fosse só *background* e fosse também o principal. Então um dos caras que trabalhava com a gente, imbuído nisso, conseguiu um esquema para fazer um longa-metragem de animação com a Labocine (E01, 2015).

Com a eficiência da equipe de animação, que trabalhava com o *Flash*, se começou a vislumbrar que esta equipe poderia ser capaz de produzir algo maior, como um filme completo. Posteriormente, estes mesmo animadores se retiraram

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

da Globo e junto com Diler Trindade, produtor da Xuxa e um investidor, Wilson Borges criaram a Labocine:

> Mas aconteceu que quando a gente começou a fazer esse programa [*Xuxa e o Mundo da Imaginação*] e foi lá para dentro da Globo, a gente começou a trabalhar no departamento de efeitos especiais, lá só tinha 3D, não tinha 2D. Quando eles viram que existia a possibilidade de fazer animação em 2D, a gente começou a fazer vários outros trabalhos para várias outras produções da casa: *Caldeirão do Huck, Ana Maria Braga, Faustão, Terra dos Meninos Pelados*. Então com os trabalhos saindo, o volume de trabalho crescendo, eu e o [...] percebemos que ninguém fazia animação 2D com *Flash* nessa época. Estava bem no início, estou falando de 2001, 2002. Então começamos a vender trabalhos para fora da Globo, prestando serviços para outras produtoras. Procuramos várias produtoras e falávamos: Nós conseguimos fazer animação 2D muito rápido, em *Flash*. Com economia de tempo, porque até mesmo na publicidade o pessoal ainda fazia em papel, com mesa de luz e demorava muito, precisava de muita gente, era caro. Procuramos várias produtoras, até que teve uma produtora, a Twister, que estava sendo comprada pela Labocine. **Foi uma junção dos astros**. Nesse mesmo momento o Diler Trindade, que é o produtor da Xuxa, teve uma reunião na Twister com o [...] e perguntou: Vocês conseguem fazer um longa-metragem com essa técnica? Ele respondeu: Conseguimos, fazemos qualquer negócio! [risos] A Labocine tinha um dono nessa época, que era o Wilson Borges. Ele era um desses investidores, muito eficiente. Ele Perguntou: Do que vocês precisam? Precisamos de uma sala gigante, com 60 computadores, 60 pessoas... Beleza, qual é a máquina? Ele comprou tudo na hora! Ele montou o estúdio em um mês! A Labocine só tinha um andar, ele subiu um segundo andar, montou esse segundo andar, comprou todos os computadores e a gente começou a entrevistar um monte de gente. Esse foi outro problema, porque não tinha mais ninguém, não tinha gente no mercado para completar 30 máquinas. Ele comprou 30 máquinas, virando 60 estações de trabalho, fazendo dois turnos, – Estou dando 30 computadores para vocês e vocês fazem dois turnos. Beleza! (E02, 2017) (grifos nossos).

Segundo afirma E02, a iniciativa da Labocine foi apartada das políticas de incentivo à produção cinematográfica. Foi uma iniciativa privada, visando a produção de um longa-metragem com o chamariz da Xuxa, investindo no público da apresentadora de tevê como público de sala de cinema. Uma jogada empresarial, de olho nos futuros lucros:

> **A Labocine foi totalmente privada, esse cara é muito pouco falado e até muito odiado por muita gente desse meio econômico, ele é dono de banco, mas na verdade se não fosse ele, a história da animação brasileira seria diferente** [Wilson Borges]. A Labocine, ao meu ver, tem um papel importante nesse história. Se não tivesse um cara que virasse e falasse: Do que vocês precisam? 30 computadores? Beleza! Que mais? É caro pra cassete? Beleza! Precisa de não sei quantos Teras? Porque na época Tera era um absurdo de HD! [Terabyte equivale a 1000 GB (1TB)] Do que mais vocês precisam? Era assim! [...] mas o Diler também teve seu papel, porque o Diler era o cliente, se não tivesse o Diler na parada, se não tivesse o filme da Xuxa para fazer, ele não tinha montado esse estúdio (E02, 2017) (grifos nossos).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Essa iniciativa empresarial foi anterior à estruturação das leis que organizaram o mercado de animação comercial no Brasil. Serviu de laboratório para a própria ANCINE entender como era a indústria de animação. E influenciou diretamente na estruturação do *Boom*:

> Com certeza, a gente recebia semanalmente um grupo da ANCINE para entender o que a gente fazia. Nosso orçamento de longa do *Xuxinha* (2005), e no ano seguinte da *Turma da Mônica*, se tornou a referência que a ANCINE tinha de orçamento de animação. E isso era dito por eles, sabe? A ANCINE foi fundamental para isso, e muitas coisas que eles fizeram foi espelhado na nossa experiência. Foram entendendo o que a gente fazia, para poder entender a produção de longa de animação. Porque naquela época ninguém fazia longa de animação. Eles não tinham nenhum tipo de referência e nenhum dos longas de animação que foram produzidos muito atrás, não tinham visão comercial, esse era um longa que foi pensado para ir para o cinema e agradar ao público em questões artísticas (E02, 2017).

O estúdio foi criado para produzir o filme de animação da Xuxa e a partir dessa primeira experiência, formou-se um contingente significativo de técnicos e artistas especializados em animação. Com o fim da Labocine, este contingente se deslocou e ajudou a formar ou complementar a equipe de vários estúdios que estavam surgindo naquele momento. A Labocine virou uma escola de animação digital. Começaram utilizando o *Flash*, mesclando jovens que entendiam de computador, com veteranos que animavam para publicidade. Dessa forma, foram capacitando uma nova mão de obra para produção de animação digital no país.

> Agora começa toda a história da Labocine, teve mil problemas, talvez colocando na balança, foi 50% de problemas e 50% de coisas boas. Mas na verdade a Labocine acabou sendo uma puta escola para muita gente, porque naquele momento não tinha muita gente fazendo muita coisa fora da área de publicidade no Brasil. Mesmo a galera da 2DLab, mesmo a galera do *Peixonauta*[85], eles também estavam começando (E01, 2015).
>
> E foi muito aprendizado, e na época não tinha muita gente fazendo coisas, então tinha gente muito, muito, muito boa, que tinha até experiências de animação muito refinada, [...] que já tinha trabalhado até fora do país, trabalhou muito com publicidade que sempre foi uma animação muito mais refinada, [...] Então a gente tinha profissionais que tinham passado por esse tipo de experiência e que estavam disponíveis e que foram trabalhar com a gente. Teve um certo momento na Labocine, no início tinha muita gente que estava começando ou muita gente que já era do mercado, mas muito antigo (*Ibidem*).
>
> [...] eles formaram gente tão boa, eram a base que formou todos os estúdios que a gente tem no Rio de Janeiro hoje. De lá saiu o Copa Studio, a 2DLab não, mas uma

[85] *Peixonauta* estreou no Discovery Kids em 2009, antes da lei 12.485, que, em 2011, estabeleceu cotas para produções nacionais nos canais de TV a cabo (REIS, 2016).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> galera saiu de lá pra trabalhar na 2DLab. Saiu o Gava, saiu o estúdio do Evanildo, que agora juntou com a Split. Essa turma toda saiu da Labocine (E06, 2015).

A Labocine conseguiu juntar e formar tanta gente boa, mesclando expertises e desenvolvendo a técnica de animação digital no país de forma pioneira. Possuía capital para investimentos e manutenção da estrutura do estúdio. Tinha em seu currículo, dois longas que ultrapassaram a casa de 500 mil espectadores (ver **Imagem 13**). E possuíam uma carta de clientes invejável, Maurício de Souza e Xuxa Meneghel. Então por qual motivo o estúdio acabou? Já foi falado do passivo trabalhista da empresa, mas não foi apenas isso, como nos explica E01:

> Eu apostei tanto tempo na Labocine, porque eu acreditava, porque eu ajudei a criar, fui uma das cinco primeiras pessoas que começou. Entrei direto como coordenador de animação, depois já fui diretor de animação, depois diretor de projeto, eu fiquei lá muito tempo, eu queria aquilo. Eu não sai da Labocine para montar o [Estúdio "S"] eu montei o [Estúdio "S"] porque eu sai da Labocine. Entendeu? É muito doido tudo isso. Na Labocine tinha essa coisa de vestir a camisa, mas tinha todos os problemas, eu achava que criativamente poderia ser diferente, não só eu, muita gente achava isso. Muita gente achava que tecnicamente podia ser diferente, muita gente achava que a organização de produção deveria ser diferente, só que quem estava na cabeça, não só discordava e queria fazer de outra maneira, como infelizmente faltava com o respeito totalmente. Faltava com o respeito de uma maneira que era insuportável. [...] E publicamente, na frente de todos, com casos de mandar embora sumariamente pessoas que não tinham feito nada de mais, foi realmente tornando a situação insuportável. Muita gente saiu antes de mim, todas as pessoas da minha geração se juntaram e saíram antes de mim, eu provavelmente teria saído junto com eles, se eu não estivesse de férias no mesmo período. Eu não sai junto com essa galera toda, que resolveu sair por causa disso, mas eu fiquei, mas não durei muito mais tempo. Depois dali a pouco, eu tive alguns problemas com a chefia e fui mandado embora. Mas eu fui mandado embora sumariamente. O que me traumatizou no desligamento da Labocine, foi o fato de que eu tive que recolher minhas coisas e não voltar lá mais, no dia que eu soube que eu ia ser despedido. Pra mim foi muito doido porque eu não tive nem aviso prévio, ou você pode pegar coisas para o seu portfólio, não, eu fui mandado embora, eu conversei com as pessoas no mesmo dia e tive que sair. Eu saí da sala de reuniões e peguei minha mochila e fui embora e não voltei nunca mais lá. E não foi uma escolha, foi uma imposição. E eu era diretor de animação. Para mim foi bem traumatizante essa parada toda [*sic*.] (E01, 2015).

A trajetória da Labocine é uma parábola bastante elucidativa de como se estruturou o mercado de animação comercial no Brasil. Muitos dos profissionais que saíram da empresa e que ainda atuam no mercado, procuraram melhorar as relações de trabalho entre a chefia e animadores em suas novas empresas. Apostar em projetos mais ousados, distantes de figuras ou marcas já conhecidas. Mas apesar de alguma melhora na política das empresas que sucederam a Labocine a animação industrial brasileira ainda convive com práticas inadequadas nas relações de trabalho e com a sombra de precarização do trabalho do animador.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

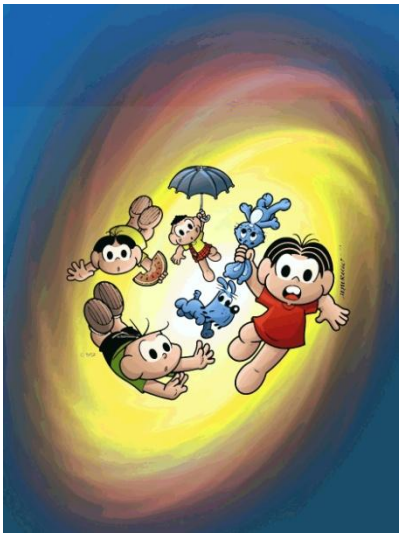

Imagem 13: Além de *Xuxinha e Guto contra os Monstros do Espaço* (2005), a Labocine produziu *Turma da Mônica em Uma Aventura no Tempo* (2007), ambos os longas com mais de 500.000 espectadores em salas de cinema.

O estúdio de animação "industrial" no Brasil

Quando pensamos em um estúdio de animação industrial, o que vem às nossas cabeças? Provavelmente as imagens das instalações dos grandes estúdios de animação norte-americanos. Sediados em prédios de arquitetura moderna, com fachadas chamativas, com o logotipo da empresa fixado em enormes placas. Interior espaçoso como de um grande escritório coorporativo, porém decorados com extravagância, com grandes baias de trabalho individual personalizadas e fartas de telas de computadores e mesas digitalizadoras *wacom* por todos os lados. Cozinhas e copas charmosas como se fossem cafés da moda, salões de jogos, para entreter os funcionários e grandes salas de cinema, onde todos podem conferir os mais novos lançamentos da casa.

A realidade dos estúdios brasileiros é bem oposta a esta visão glamourosa da indústria de animação internacional. Dos estúdios mais modestos e que procuram ainda um lugar ao sol no mercado nacional, aos mais dominantes, responsáveis pelas produções de maior orçamento, todos eles passam bem longe do luxo e ostentação dos grandes estúdios internacionais. Quando perguntei a um dos meus entrevistados sobre a diferença entre os estúdios canadenses e os brasileiros, ele respondeu: "*Acredito que a diferença fundamental seja no espaço e na utilização de equipamentos um pouco melhores. Por exemplo, a Mercury*

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

[estúdio do Canadá] *é gigantesca, cada animador tem uma baia própria de trabalho, mas a maneira de trabalhar é parecida*" (E02, 2017).

Visitei três estúdios brasileiros, um em Belo Horizonte, em junho de 2015, que está lutando para produzir seu primeiro longa-metragem, outro no Rio de Janeiro, em outubro do mesmo ano. Este mais solidificado no mercado e produtor de séries de tevê já consagradas pelo público. E um terceiro em Curitiba, em novembro de 2017, que também já produziu longas e séries nacionais, mas que se encontra em uma entressafra de produção. É interessante comparar estes estúdios de capitais (Belo Horizonte e Curitiba) periféricas ao eixo Rio-São Paulo, junto ao estúdio carioca que visitamos. É neste eixo que se concentram os estúdios mais produtivos e o maior número de profissionais especializados em animação.

O primeiro estúdio visitado, fica instalado em uma pequena sala, em um alto andar de um prédio de escritórios no centro de Belo Horizonte. Um prédio bem localizado na parte central da cidade, que se mistura muito bem com o entorno cinzento e sem graça dos edifícios do centro da capital mineira. O local é próximo ao edifício Maleta, galeria onde os integrantes do Clube da Esquina se reuniam e tomavam cerveja, que andou muito tempo em decadência e hoje virou ponto de encontro da boemia *hipster*, com barzinhos descolados, sebos e pequenas galerias de arte.

O prédio onde fica o estúdio não tem nada de especial, uma fachada de vidro ao estilo internacional, uma loja de departamentos no térreo, uma portaria azulejada, com um balcão de madeira comprido que vai da entrada até os elevadores, estes também compridos e estreitos. Esta é a segunda ou terceira vez que visitamos este estúdio, mas ao sair do elevador, no andar indicado, já notamos uma diferença. A porta de entrada não é a mesma que conhecíamos: esquadria de alumínio e vidro, com duas bandeiras e grandes puxadores em diagonal. Agora a porta é feita de uma peça sólida, de ferro, com superfície bruta e textura enferrujada. Com uma aplicação tipo "lambe-lambe" de um anjo, armado de mosquetão, uma figura delicada e incomum. Bem ao estilo de desenho da proprietária do estúdio. Ao entrar percebemos a antiga porta, quebrada e jogada no canto da copa.

O estúdio está produzindo o que poderá ser o primeiro longa-metragem de animação de Minas Gerais, utilizando técnica parecida com a usada pelo diretor israelense Ari Folman, no consagrado *Valsa para Bashir*. O filme mineiro, assim

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

como o de Folman, é animado utilizando a técnica de rotoscopia[86], a animação quadro a quadro é feita com base na filmagem ao vivo de atores. O estúdio é muito modesto, se comparado ao trabalho monumental que estão realizando, com poucos recursos técnicos, financeiros e funcionários.

O estúdio se constitui em uma sala com cinco estações de trabalho e muitas artes espalhadas pelas paredes. Muito bem organizado, é simples, muito bem planejado com móveis de madeira, em estilo minimalista, projetados perfeitamente para o local. Não existe propriamente uma decoração, como é comum em agências publicitárias. Diferentemente destas, os estúdios de animação no Brasil possuem uma constituição física mais próxima de uma oficina ou *atelier*. Descobrimos que o estúdio sofrera um ataque recente. Ladrões entraram e roubaram as mesas digitalizadoras *Wacom*[87], computadores *Mac* e monitores profissionais. A antiga porta arrombada, que ainda está encostada na parede da copa é a cicatriz visível desse trauma. A proprietária do estúdio conta que está se recuperando lentamente desse revés. Diz que aos poucos vai dando continuidade ao filme, mas que tudo está muito difícil, a grana é sempre um problema. Agora ela tem apenas uma estação de trabalho, com um computador inferior ao que tinha anteriormente, trabalhando em uma *Wacom* de categoria amadora, no lugar da cobiçada *Cintiq* que ela possuía.

Da última vez que estivemos lá, pouco mais de três anos atrás (2014), o clima era outro. O ritmo era frenético, ela e outra colaboradora ficavam trocando ideias a respeito do longa, trabalhavam sem parar e me mostravam como elas estavam misturando as imagens gravadas com atores e animando por cima dessa base as cenas do filme. Apontavam para os painéis pregados nas paredes e trocavam ideias sobre a finalização, o acabamento e a arte final da produção.

A proprietária do estúdio acredita que Belo Horizonte tem uma realidade muito diferente do eixo Rio/São Paulo, acha que os estúdios mineiros não têm como concorrer com os cariocas e paulistas. Diz que não existe mercado, não existe dinheiro para produção continuada em BH. Tudo é muito intermitente e pouco remunerado. Comenta que seu estúdio funciona de forma anacrônica, pois

[86] Como vimos no subcapítulo 2.1. *Afinal, o que é animação?*, páginas 57-58, o diretor Ari Folman não considera que seu filme seja uma rotoscopia, mas esta afirmação é discutível, pois muitos animadores consideram este filme de animação como um exemplo de rotoscopia.

[87] Empresa japonesa que produz mesas digitalizadoras, possui grande popularidades entre profissionais do Campo da Animação. A *Cintiq* é o modelo mais avançado da fábrica.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

não precisa pagar aluguel, a sala pertence à família, mais precisamente ao pai, que só paga alguma coisa a ele quando consegue uma verba de produção, um incentivo ou entra em uma lei de fomento à produção. Termina dizendo que o mercado belo-horizontino não se sustenta, muita animação de publicidade local vem de fora, do Rio ou de São Paulo e que os sucessos locais são isolados. Ela agora está na corrida, procurando mais alguma lei ou mecanismo para poder terminar o seu longa-metragem.

O segundo estúdio que visitamos fica em uma estreita e famosa rua do centro do Rio de Janeiro. Também não é a primeira vez que entramos neste estúdio, já o visitamos uma dezena de vezes, mas foram visitas bem rápidas, para tratar de assuntos profissionais e não para um relato de pesquisa. O local do estúdio é um prédio muito velho, estilo eclético de uns cinco andares, talvez do final do século XIX ou começo do XX. Deve ter sido construído após a abertura da Avenida Rio Branco pelo Prefeito Pereira Passos. Tem uma entrada bem sinistra e escura, uma porta estreita que leva a uma escada de ferro fundido helicoidal, que você precisa baixar a cabeça para subir. No vão dessa escada um elevador bem apertadinho, com duas portas pantográficas, uma para entrar no elevador e outra para acessar as salas, uma de frente para outra. O elevador fica no interior de uma estrutura gradeada, como uma gaiola e ao subir se consegue ver os outros andares e salas e toda a maquinaria desse antigo elevador. O estúdio divide o prédio com escritórios de advocacia e um cartório abandonado, que ainda possui documentos e folhas de papel espalhadas pelo chão. Parece um pouco como aqueles prédios de filmes hollywoodianos de detetive dos anos 1920 e 1930. Mas não existe nenhum *glamour* aqui, apenas um aluguel relativamente mais barato. Quem passa em frente ao prédio nunca poderia imaginar que ali dentro se faz animação, muito menos um dos maiores sucessos comerciais de nossa indústria nacional de animação, mas provavelmente próteses dentárias.

O porteiro é um senhor calvo, magro, encurvado e bigodudo, vestindo um jaleco azul, muito puído e velho, que quase nunca se encontra na portaria. É possível subir aos andares do prédio sem ser incomodado. Ao lado do elevador, no andar do estúdio, fica uma porta com uma fechadura digital, esta é a porta principal do estúdio e uma porta dupla de vidro, que dá para uma sala de reuniões. Estas portas ficam em um par de paredes que formam um “L”. Paredes lisas e

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

brancas, parecem ser feitas de divisórias de escritório, um aglomerado de madeira e não de alvenaria.

Esta sala de reuniões, que anacronicamente fica bem na entrada do estúdio, ao lado do elevador e é acessada pela porta dupla de vidro, não permite o nível de privacidade exigida para uma reunião. Quando estávamos saindo do elevador, escutamos o que se discutiam lá dentro. E para nossa surpresa, uma funcionária do estúdio estava sentada na escada em caracol, ao lado do elevador, escutando tudo. Ela se assustou com nossa presença, se levantou e enquanto a reunião transcorria, nos levou em um passeio pelo estúdio, percorremos as salas e *ateliers* de trabalho, falamos com algumas poucas pessoas que estavam trabalhando ou tomando café na copa. O estúdio do primeiro andar estava um pouco vazio e das 28 estações de trabalho, metade estava vaga.

O estúdio ocupa dois andares deste velho prédio, no começo ocupava apenas um, com o aumento na produção alugaram também mais um andar acima. No primeiro andar temos essa sala de reuniões, uma sala dos diretores e controle de produção, uma copa simples (com mesas que podem ser adaptadas como estações de trabalho se for necessário) e um sala bem extensa, cheia de estações de trabalho com computadores. É onde os profissionais contratados fazem *rigging*, *storyboard*, departamento de arte, desenho de personagem, cenários e objetos de cena. Nas mesas ou acima dos *desktops*, uma coleção bem variada de miniaturas e figuras de personagens de desenho animado, histórias em quadrinhos e ficções científicas. Uma prateleira cheia de livros sobre animação e mais bonecos cortam todo o ambiente.

No segundo andar fica a sala da produção, com mais três estações de trabalho e um painel com vários desenhos de produção pregados (cenários, grupos de personagens, *model sheets*[88]), armários com arquivos, tudo muito apertadinho. Ali estava trabalhando o assistente de direção da série em produção. A sala de som, um cubículo com um microfone e equipamento de gravação de voz, muito simples, sem qualquer sofisticação. E o outro grande *atelier* com mais estações de trabalho, 20 no total. As divisórias e paredes que separam estes ambientes de trabalho também são feitas de material cartonado e não de alvenaria. O piso não possui revestimento, o sobre piso de concreto da laje fica à vista. Neste andar é

[88] São os desenhos dos modelos dos personagens, com todas as suas características físicas, podem ser agrupados em diferentes poses.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

onde se concentram os animadores. Não existe decoração alguma por aqui, os encanamentos e fios elétricos são expostos no teto, as mesas são longas tábuas de madeira sobre cavaletes, onde ficam os computadores. A impressão que se dá é que o estúdio foi montado ontem, de forma improvisada e que pode ser desmontado e remontado em qualquer outro lugar com muita rapidez se preciso for. No dia de nossa visita, estavam trabalhando ali aproximadamente uns 15 profissionais. Encontrei um dos sócios do estúdio para uma entrevista (entrevistado E01). Ele tinha acabado de sair da sala de reuniões e com ar preocupado nos disse:

> Olha, lembra que eu te falei que a série está atrasada? Então, hoje aqui no estúdio acendeu a luz vermelha, porque quando a gente atrasa, a gente perde um rio de dinheiro. Porque custa muito caro tudo isso aqui. E hoje a luz vermelha acendeu e a gente teve que tomar decisões.

Depois da entrevista ele me levou até a sala da produção e disse:

> Essa sala você não conhecia, essa sala é nova. Agora quando a gente precisa de brigar, aqui dentro a gente fica com mais privacidade em relação a galera que está trabalhando.

E01 foi um dos últimos a sair do estúdio neste dia. Percorremos o estúdio junto com ele, enquanto ia apagando as luzes das salas, desligando os computadores, desligando *no-breakes*, fechando as portas. E no meio de tantos computadores, notamos em um cantinho, meio que escondida e abandonada, uma mesa de luz para animação tradicional. Provavelmente o "último dos moicanos" ainda em uso no estúdio. Nesse estúdio se trabalha majoritariamente com *tablets* e *Wacoms*, utilizadas como interface de operação do *software Toon Boom Harmony*, em animações realizadas em *cut-out* digital. Enquanto E01 ia fechando tudo, subimos para o segundo andar e fomos até a sala da produção novamente para ele pegar seu *laptop* que havia esquecido. Encontramos com 4 animadores retardatários e ele perguntou: "*Vocês vão ficar aqui ainda*"? Um dos animadores brincou apontando para um colega: "*Ele vai ficar aqui, porque ele mora aqui*"!

O terceiro estúdio que visitamos fica no alto de uma colina, em uma rua arborizada e calma, em um bairro de classe média alta, na cidade de Curitiba. É a primeira vez que visitamos este estúdio. À primeira vista não se nota a existência do estúdio, a não ser por uma pequena e discreta placa de aço escovado na fachada da casa. Entre o portão da rua e a casa, um jardim espesso e muito bem cuidado. A casa é muito bonita e aconchegante. Não conseguimos especificar um

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

estilo arquitetônico, apesar de possuir elementos que dialogam com a arquitetura modernista. A construção parece ser dos anos 1980: mistura elementos de concreto na fachada, com generosas aberturas de vidro, painéis em madeira e tesoura de telhado à vista, tipo um chalé europeu. O interior é bem espaçoso, a porta principal é recuada em relação à fachada, e dela parte um corredor que divide o espaço em dois ambientes. À esquerda um escritório com muitos livros e dois computadores. E à direita uma sala com estantes abarrotadas de DVDs, bonecos de personagens de animação, livros de arte e material de divulgação dos filmes produzidos ali: filmes, pôsteres, panfletos, mais DVDs e livros. Entre a grande janela e essa estante, uma comprida e elegante mesa preta para reuniões. Pontuando nas paredes, junto as estações de trabalho (3 computadores), de um lado um painel de cortiça com *storyboards* antigos e esquemas de produção, cronogramas e *model sheets* de personagens. Do lado oposto, cartazes enquadrados dos filmes produzidos pelo estúdio.

O estúdio, apesar de ser um dia de semana, está totalmente vazio. O proprietário explica que vive uma entressafra e que parou de produzir momentaneamente para poder concluir uma pós-graduação. Ele nos mostrou um "tijolo" de mais de 300 páginas, tese que defendeu em um departamento de comunicação, de uma universidade local. Ele me contou histórias sobre seu início de carreira, disse que era tratado com preconceito e desconfiança por colegas, pois vinha da engenharia mecânica e não tinha formação em Belas Artes ou Design. Disse que resolveu virar diretor/produtor, pois percebeu que nunca iria ganhar dinheiro como desenhista ou animador. Falou que pelo seu estúdio já passaram várias diferentes equipes de trabalho, pessoas formadas por ele e que aprenderam o ofício ali. Disse que dessas equipes de trabalho se originaram vários pequenos estúdios, que hoje atuam como *freelancers* na cidade. Reclamou de não conseguir segurar as equipes e de sempre estar começando tudo do zero.

Começamos a andar pelo estúdio, desenhos de seu filho pequeno decoram uma parede. Desde cedo já começa a se familiarizar com as convenções do Campo da Animação. Como diria Bourdieu, este tipo de aprendizado não vem da escola. Mostrou-me a sala ao lado e disse: "*Isso aqui ficava cheio, agora estou sublocando para um escritório que presta serviço de design*". Subimos por uma escada, até um mezanino, que aproveita a altura do vão do telhado para a instalação de mais estações de trabalho. As tesouras ficam à mostra, tudo

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

construído em madeira. Neste mezanino encontramos mais duas estações de trabalho vazias, um depósito cheio de caixas, cadeiras velhas, tampos de mesa e prateleiras esperando serem usadas novamente. Apontando para duas portas ao fundo, nosso anfitrião disse: "*Isso aqui é o meu orgulho. Acho que pude usar aqui um pouco dos meus conhecimentos de engenharia mecânica*". As portas são da ilha de edição e do estúdio de gravação de som. A ilha é bem completa com grandes monitores e ainda reprodutores de *Betacam* e *MiniDV*, mídias magnéticas de gravação de vídeo. Em uma divisória na ilha fica instalado o servidor, os principais HDs (discos rígidos) e o computador mais poderoso em matéria de processamento de dados, que serve à ilha. "*Essa divisória é invenção minha, isso tudo fica aqui fechado e climatizado, não preciso refrigerar a sala toda*". Apontando para a outra porta, do estúdio de gravação de som diz: "*Isso aqui também é invenção minha, coloquei uma porta de navio aqui para isolar acusticamente esta sala, todas as vozes dos meus filmes gravamos aqui*"!

Este estúdio foi o local mais agradável entre os estúdios que visitamos. Um espaço bonito e por ser em uma casa, é bem mais aconchegante que uma sala ou andar em um prédio de escritórios. Depois da visita não pudemos deixar de pensar o motivo pelo o qual, o diretor de um estúdio, que já produziu três longas metragens, vários curtas e uma série de tevê, decidir se aventurar no campo acadêmico. Talvez o *Boom* da animação brasileira não seja tão grande o suficiente para viabilizar financeiramente todos estes estúdios e consequentemente os agentes pertencentes a este campo de trabalho. Pessoas essas que dedicaram suas vidas à prática da animação e à "vocação" do cinema de animação.

Estes três relatos são muito úteis para se entender como os estúdios se organizam fisicamente. São montados de acordo com as condições materiais que o meio social lhes dispõe. São estruturas que aumentam de tamanho quando se tem algo a produzir, e quando o limite produtivo do estúdio se esgota, as estruturas se abrem para a contratação de terceiros, na forma de *freelancers* ou *outsourcing* de outros estúdios. Quando não se está produzindo, as equipes são dispensadas, os espaços de trabalho ficam vazios. Geralmente o proprietário ou conjunto de sócios, ou funcionários mais graduados, que também possuem propriedade intelectual junto aos estúdios, são os únicos colaboradores que continuam ativos trabalhando em novos projetos e a procura de novos financiamentos e editais de fomento à produção. Estes momentos de espera, apesar de pequenas atividades,

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

estão muito longe dos frenesis de um estúdio lotado e em pico de produção. Os profissionais remanescentes que vemos andando entre as estações de trabalho, parecem fantasmas de uma casa assombrada, sonhando com o próximo pico produtivo.

Todos os estúdios têm um núcleo duro formado pelos seus sócios proprietários e uma pequena equipe de criação, geralmente são detentores de propriedade intelectual. São eles em conjunto com os gestores, que criam os personagens e premissas das séries e são os responsáveis pela pré-produção das séries. Essa pequena minoria possui estabilidade e permanece ligada aos estúdios nos momentos de entressafra. São responsáveis pela criação de novos projetos, que poderão ou não, trazer novos contratos aos estúdios. Constituem a elite dos profissionais de animação que trabalham nos estúdios do *Boom,* é uma equipe bem qualificada tecnicamente. A equipe que trabalha na feitura dos filmes é bem maior e na maioria das vezes não possui estabilidade e tem maior rotatividade, são trabalhadores descartáveis e facilmente substituíveis. Grande parte das vagas em aberto nos estúdios é dessa segunda parte de trabalhadores, os boias frias da animação. E04 nos explica:

> Em nível de confiança, é uma empresa grande, ela fica inflando e esvaziando de tempos em tempos, então tem aquele grupinho, não vou dizer patota, porque acho injusto, um núcleo, vamos dizer assim [que não sai]. [...] Mas da época que eu entrei, tirando esse [núcleo principal], todo mundo saiu (E04, 2015).

A rotatividade da equipe é prejudicial aos trabalhadores e aos estúdios que produzem as séries. Do ponto de vista dos estúdios, um fluxo permanente de projetos é garantia de que uma equipe treinada e ajustada ao projeto e à empresa continuará trabalhando, evitando a necessidade de se recontratar, novamente treinar e remontar equipes a cada projeto. Do ponto de vista do trabalhador, permite estabilidade no emprego, sem precisar ficar pulando de empresa em empresa, de projeto em projeto a cada fim de contrato e um desenvolvimento do trabalho, pois já está familiarizado com a empresa e colegas de trabalho, o que permite um ganho considerável em sua *performance* técnica. Mas do ponto de vista do empresário, é sinal de que os custos podem ser diminuídos, pois uma equipe azeitada, pode produzir mais em menos tempo. Assim, o êxito de um arranjo entrosado e eficaz de produção (equipe/projeto) não é premiado, e a equipe acaba se dispersando por causa de cortes orçamentários:

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> Aqui, o que aconteceu com a [série "*Q*"], a gente fez a primeira temporada, que maneiro, desenvolvemos isso! A segunda temporada a gente estava maduro, tinha desenvolvido tudo na primeira, para "brincar" com a segunda. As melhores pessoas estavam nas melhores posições. A gente deixava leve e solto: _"*Cria aí o que você quiser*! *Quer mexer*? *Mexe*!" A gente sabia mexer, tinha o domínio total do projeto. Aí a cada temporada da [série "*Q*"], o [estúdio "W"] que é o proprietário, diminui o orçamento e aumenta a dificuldade, a segunda temporada a gente aguentou fazer, a terceira não deu. Ia ter que reduzir salário de todo mundo! (E03, 2015).

Assim, é comum neste arranjo de produção, que animadores treinados internamente nos estúdios e com alguma experiência de trabalho, se desliguem da estrutura original do estúdio e tentem novos voos. Muitas vezes, junto com outros colegas de trabalho, montam novos estúdios, bem menores. Estes estúdios, formados por ex-funcionários descontentes ou com ambições mercadológicas, replicam o mesmo modelo de administração e organização dos estúdios originais, com os mesmos problemas de caixa e relações de trabalho.

São lugares como estes que visitamos, que toda uma gama de profissionais especializados em animação trabalha. Em lugares assim é que se dão as relações e os conflitos entre os agentes realmente produtivos do Campo da Animação. Acreditamos ser justo comparar estes espaços ao que poderíamos chamar de "chão de fábrica". E é aqui que a "mágica" acontece. Onde cada elemento estático do filme é trabalhado e organizado para a criação da ilusão do movimento. Um trabalho especializado, metódico, detalhista, lento e rotineiro. Podemos fazer uma comparação da estrutura de produção destes estúdios ao acordeão. Entre uma produção e outra, os estúdios contratam, dispensam e recontratam profissionais. Tal como o fole do instrumento musical se enche e expele o ar sucessivamente para a produção da música.

> Na primeira temporada da [série "*L*"], se não me engano éramos dez animadores. Depois continuou um tempo assim até chegar na [Série "*M*"]. Depois da ["*M*"] é que começou a encher com uma "galera" que veio do [estúdio "R"] mas eram 6 pessoas só. Ficaram essas seis e logo depois eu saí. Foi aí que eles pegaram mais de um projeto ao mesmo tempo, [série "*N*"], aí eles inflaram o estúdio. Sei lá, 40 pessoas lá dentro! Essa época é que eles eram mais gigantes (E06, 2015).

A questão que resulta desse processo de aumento e diminuição de produção nos estúdios é: para onde vão estes profissionais nas entressafras produtivas? Como conseguem se manter? E estes estúdios, são viáveis economicamente? Como diz nosso entrevistado E01 resignado: "*O problema é que é uma indústria que está começando, então como tudo que está começando é duro*" (E01, 2015).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Marta Machado e André Luiz Fischer consideram os estúdios brasileiros como empresas de pequeno porte e estimam que haja em atuação hoje no país cerca de 150 estúdios de animação. E que os estúdios de animação em 2D, que produzem séries, consomem entre 70% a 80% de seus recursos de produção com o trabalho humano, insumo fundamental para a produção de conteúdo (MACHADO & FISCHER, 2017: 134).

A estrutura física desses estúdios é menor do que nós havíamos imaginado antes das entrevistas e visitas. Acreditamos que o número de pessoas trabalhando nos estúdios de produção de série, nos departamentos de arte e animação, nosso foco de estudo, é ainda pequeno em relação ao trabalho que precisam fazer. Segundo Jonas Brandão, um dos proprietários do Split Studio, entre 2015 e 2017, este estúdio produziu mais de 1.000 minutos de animação 2D para a TV, cinema e *games*, com cerca de 55 "colaboradores" trabalhando na área de produção, animação, arte, *storyboard* e tecnologia (2017). Sendo um pouco mais específicos, *Peixonauta*, produzida aqui no Brasil pelo estúdio TV PinGuim, com temporada de 52 episódios de 11 minutos, tempo equivalente a seis ou sete longas metragens, tem em sua produção, cerca de 200 pessoas envolvidas direta ou indiretamente (SPINELLI & NADDEO, 2009: 69). Não sabemos exatamente o que os autores querem dizer com os termos "direta" e "indireta". Talvez "indireta" indique os profissionais que trabalham no departamento de vendas, ou administrativo, ou produção. E "direta" indique os profissionais que trabalham nos departamentos de arte e animação. Mas não temos informações sobre a distribuição desses 200 ou 55 profissionais e nem exatamente o que cada um faz em uma produção de séries de TV. Segundo César Coelho, um dos diretores do Anima Mundi, o mercado de trabalho antes do *Boom* atendia apenas ao setor publicitário, com estúdios compostos por dois a oito animadores, e com produção média de 1 minuto por mês. Já os estúdios do *Boom*, que trabalham com séries de TV, teriam de 40 a 60 profissionais nos departamentos de arte e animação, com produção de 30 minutos por mês.[89] A Birdo Studio de São Paulo, quando atendia o mercado publicitário, se resumia a uma sala de 30m², onde se espremiam seus dois sócios. Ao adentrar no mercado de séries, aumentou de tamanho, ocupando três conjuntos comercias

[89] Palestra *O Mercado de animação sob a ótica do Anima Mundi*, proferida por César Coelho em 21/10/2015, SENAI – Maracanã, Rua São Francisco Xavier 417, Rio de Janeiro.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

duplex, somando 360m² e com 65 colaboradores (MATTOS, 2018). Comparando os números citados por Coelho e da Birdo, conseguimos ter uma noção da diferença de escala tanto de produção, quanto de número de profissionais envolvidos na produção de animação, antes e depois do chamado *Boom*.

No entanto, alguns dados colhidos por nós nas entrevistas demonstram que o número de profissionais nos departamentos de arte e animação ainda são bem menores. Segundo E09 o departamento de animação do estúdio em que trabalha tem por volta de 20 pessoas alocadas na produção de uma série em específico. Desse total, 3 são estagiários, que fazem o mesmo tipo de trabalho dos animadores contratados. No período da entrevista, o estúdio trabalhava em duas séries paralelamente. E10, que trabalhava no mesmo estúdio, só que na outra série lá produzida, confirmou o mesmo número de animadores no seu departamento de animação e acrescentou que cada profissional tinha como meta de produção 30 segundos por semana. E11 também na mesma empresa, só que no departamento de arte, afirmou trabalhar junto a 9 profissionais e 2 estagiários. Sendo assim, juntando os departamentos de arte e animação, teríamos por volta de 30 profissionais especializados alocados em cada uma das séries. O entrevistado E03, que trabalhou em outro estúdio, afirmou: "[...] *no auge, contando com animadores, artistas, administrativo, estagiários, 80 pessoas dentro da empresa*. [...] *teve alguns episódios que a gente terceirizou em uma empresa lá do Sul*" (E03, 2015). Zé Brandão, sócio do Copa Studio consegue ser mais preciso na quantificação e divisão de trabalho para uma produção de séries de TV. Segundo ele, para produzir 13 episódios de 11 minutos em 12 meses foi necessário um grupo de profissionais constituído por oito animadores, um editor/compositor[90] e dois ou três cenaristas. É o que ele chama de *cluster*[91] com produtividade de 4 a 6 segundos animados por dia, para cada animador. Se considerarmos que uma temporada inteira no mercado internacional é preenchida por 52 episódios de 11 minutos ou 26 episódios de 22 minutos, é o que se pode chamar de *Half an Hours* (BRANDÃO, 2017: 17). Então é possível calcular que seriam necessários 4

[90] Além de editar o tempo do vídeo, cortando e emendando arquivos de vídeo em sequência, este profissional tem que ser habilitado em composição digital. Precisa saber compor em uma mesma imagem várias camadas de arquivos de diferentes origens, como arquivos de vídeo e imagens de desenho e fotografia, além de inserir efeitos especiais, tratamento de cor e textura das imagens.

[91] Palestra *Do Rascunho ao Licenciamento*: *Produzindo Séries de animação*, proferida por Zé Brandão em 22/10/2015, SENAI – Maracanã, Rua São Francisco Xavier 417, Rio de Janeiro.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

clusters para se produzir uma temporada inteira. Ou seja 32 animadores, 4 editores e 12 cenaristas.

Assim, o que classificamos como "grande estúdio" lá fora, é muito maior do que esses estúdios brasileiros. Na verdade, os estúdios brasileiros não são grandes, eles são pequenos, são aquilo que os governos passaram a nomear de pequenas empresas. Talvez possamos chamá-los de grandes em relação a estrutura tímida, quase inexistente, de animação industrial no Brasil. Comparando o conjunto de estúdios em atuação hoje no país, aos poucos núcleos de produção autoral em Belo Horizonte, Rio de Janeiro e Porto Alegre ou à animação publicitária concentrada no Ri de Janeiro e em São Paulo, no passado a escala de produção era muito diferente. Até mesmo algumas iniciativas de produção industrial de Maurício de Souza, com animações da *Turma da Mônica*, não podem ser igualadas ao que acontece hoje. Pois atualmente existe um círculo de estúdios que trabalham paralelamente para a produção e comercialização de filmes de animação, e não isoladamente como Maurício de Souza.

Produz-se no Brasil com uma estrutura física bem menor, com equipamentos inferiores e com menos profissionais do que nos estúdios canadenses, por exemplo, que nos servem de modelo. E mesmo com estas limitações é imperativo trabalhar com uma produtividade semelhante aos estúdios de fora. Preferimos denominar este modelo produtivo de "internacional", o que de fato ele o é. Ele é imposto pelos produtores internacionais, as verdadeiras indústrias, as mesmas que operam com cinema e televisão, adotados pelos EUA, pela Europa e por outros países. Aqui, cuspindo no chão e falando grosso, replicamos o modelo sem maiores discussões, contudo, não temos a menor chance de um dia competir como iguais.

Importamos a tecnologia (*Toon Boom*), a técnica (*cut-out* digital), a forma (estilização de personagens e movimentos), o conteúdo (aventuras ou humor para crianças e adolescentes), o formato de exibição (séries para TV/tamanho da temporada/duração de episódios), a ideologia de produção (capitalismo flexível/indústria criativa) e adicionamos a este pacote o nosso "jeitinho" brasileiro: precariedade e improviso travestidos de inovação tecnológica; oportunismo e deslumbramento tidos como ousadia empresarial; replicação e presunção como modernidade artística e cultural. Nossa crítica não é apenas um

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

reforço ou reprodução da ideologia do complexo de vira-latas[92], mas a confirmação de que com os meios que possuímos é um milagre aquilo que realizamos.

3. 2. Treinamento: do atelier renascentista ao moderno estúdio de animação

Tentamos comprovar conexões entre as antigas oficinas de arte e *ateliers* de pintura renascentistas com os modernos estúdios de animação, isto é, identificamos a recorrência de semelhanças nas antigas formas de revelação de um eventual mistério dos ofícios nas antigas oficinas com as absorções das convenções estilísticas de desenho nos modernos estúdios, nas relações entre mestres e aprendizes, animadores experientes e novatos e nas formas de recrutamento e "formação das habilidades"[93], das técnicas e aprendizado do ofício dentro dessas estruturas tão distantes no tempo e nos modos de produção, mas tão próximas em seu âmago. Para traçar tais comparações nos fundamentamos principalmente no livro *Nostalgia do Mestre Artesão* (1998), de Antonio Santoni Rugiu.

O autor nos mostra a trajetória das corporações de oficio e seu funcionamento, com ênfase na pedagogia e aprendizado nas oficinas de arte, e na relação dos aprendizes com esses mestres. Apresenta as mudanças nas maneiras de aprendizado e produção de artefatos da Baixa Idade Média até os dias de hoje, passando do trabalho artesanal à manufatura industrial e desta para a indústria pesada e o sistema fordista. Também o autor nos mostra como a noção de mestre artesão pertencente a uma corporação de ofício vai dando lugar à noção moderna e idealista de artista individual. Indica-nos ainda como as habilidades adquiridas no aprendizado das oficinas, vai dando espaço para os chamados "dons" naturais dos artífices, até o aparecimento da noção de artista autodidata, isto é, alguém, por alguma razão obscura, dotado de um talento desde o seu nascimento.

[92] O complexo de vira-latas, termo forjado por Nelson Rodrigues, teria origem na derrota do Brasil para o Uruguai na final da Copa do Mundo de Futebol de 1950. Assim, essa derrota no campo esportivo, refletiria a noção de que o trabalho do brasileiro ou suas realizações são sempre inferiores ao que é feito ou vem de fora do país (RODRIGUES, 1993: 118-19).

[93] Nosso entendimento é contrário à hegemônica noção de dom inato, ou talento dos profissionais que trabalham produzindo objetos que no passado chamávamos de "obras de arte" e hoje denominamos produção cultural ou ainda, de modo passadista, atividades criativas ou artísticas. A prática profissional que produz filmes de animação é uma prática laborativa como qualquer outra. Precisa recrutar e formar profissionais especializados na produção desse tipo de produto industrial.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Sabemos que as modernas formas de treinamento profissional e instrução não podem ser consideradas continuação direta desse antigo modelo artesanal de aprendizagem.

> Os conteúdos e métodos e, ainda mais, a ideologia, que será depois transmitida nas escolas ou universidades públicas, serão em muitos aspectos, opostos e antagônicos em relação àqueles da formação artesã de antigamente. Nem as modernas formas de instrução e treinamento profissional podem se considerar a continuação dos antigos modelos artesanais. Estes, do aprendizado de antigamente, têm só o nome, não mais que isso (SANTONI RUGIU, 1998: 25).

Porém, alguns conceitos trabalhados dentro das oficinas medievais, principalmente a pedagogia do "aprender fazendo" (*learning by doing*), noção tão prestigiada entre os estudantes de *design* dos dias de hoje, a famosa "mão na massa" (*hands on*) que pode ser relacionada como o romano *fit fabricando faber*, o artesão forma-se trabalhando (*Ibidem*: 19), não é novidade alguma, na verdade ela apresenta homologia com o aprender na prática dentro dos modernos estúdios de animação. A noção do aprender fazendo que aparece no Campo do *Design* como "nova" e revolucionária, nos ajuda a compreender os processos formativos e de aprendizado da técnica e das convenções estilísticas adotadas pelos estúdios de animação e aprendidos dentro deles por seus técnicos e aprendizes. Um ofício moderno como o trabalho nos estúdios de animação, felizmente ainda carece de algum grau de habilidade ou destreza manual e de relativa liberdade de pensamento e criação, persistentes ainda hoje dentro da indústria cultural. Daí nossa comparação do trabalho desses técnicos especializados em animação com os antigos artífices medievais. Os animadores aprendem as técnicas e convenções que precisam dominar no exercício da profissão, produzindo animação. Assim os aprendizes medievais o faziam, quando eram aceitos nos ateliês e oficinas artísticas do período. "*A escola na qual aprendiam suas técnicas era aquela da prática*: *isto é, consistia em um tirocínio para aqueles que possuíam já uma habilidade e conheciam os segredos do ofício. Os aprendizes, em essência, aprendiam fazendo*" (DEWEY, 1966: 78, *apud*. SANTONI RUGIU, 1998: 19).

Defendemos a hipótese de que este conceito de aprender fazendo é muito importante para a nossa pesquisa. Poderia considerar a pedra de toque de toda a estrutura que estamos tentando construir, pois em nossas entrevistas e leituras de depoimentos, tanto de animadores prestadores de serviço, como na de gestores e donos de estúdio, o tema aprendizado e treinamento é recorrente, mas

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

infelizmente, embora esses trabalhadores mencionem que trabalhem duro e sobre o aprendizado prático sob a orientação de seus "mestres", daquilo que recebem dos profissionais mais antigos, contraditoriamente, referem-se ao autodidatismo, ao dom inato da criação, para legitimarem suas produções autorais. Como por exemplo, apresentamos as palavras do entrevistado E05, que considera o estúdio em que trabalhou, a sua principal escola.

> *Trabalhei no Juro que Vi* desde o início, 2003 se não estou enganado. Minha formação mais madura se formou ali. Fui assistente e depois fui migrando para animador até dirigir um filme, [...]. Minha formação como animador se fundamentou na MultiRio (E05, 2015).

A MultiRio, que é uma empresa produtora de mídia pertencente à Prefeitura do Rio de Janeiro, desenvolveu um trabalho minucioso em animação tradicional, ou *full animation*. Os filmes produzidos pela empresa, tinham como função principal o uso educativo. As produções da MultiRio, como os curtas *Juro que vi*, são um contraponto à animação *cut-out* de estúdios comerciais como a 2DLab ou a Labocine Digital, que dominaram a recente produção brasileira, com foco no comercial e em técnicas digitais de produção. O estilo ou técnica de animação em *cut-out* digital é totalmente diferente da animação tradicional. E05 faz uma comparação entre as duas técnicas e formas de animar:

> Era um momento onde tinha pouca gente fazendo esse tipo de animação no Brasil. Então acho que virou uma referência, que prova que é possível fazer [*full animation*]. Estimulou o mercado em questão de qualidade, isso um pouco antes das séries bombarem [*sic*.], a MultiRio foi importante. [...] A técnica era tradicional 2D, papel, que é pouco usado ultimamente. A observação que eu tenho dos animadores hoje em dia, é que eles têm uma formação talvez melhor do que da "galera" daquela época, as informações chegam mais rápido hoje. Só que em compensação eles não têm esse contato com animação, não estou nem falando papel, mas animação 2D tradicional. Hoje em dia tem uma estrutura muito de *puppet*, bonecos articulados, lógico que ganha velocidade na produção. É uma linha interessante, mas eu vejo que as pessoas desenham menos, sabe? [...] Isso é só uma técnica, não é uma verdade. Mas é uma maneira de pensar diferente. **A maneira de pensar no tradicional, a gente se pega mais nos detalhes, no *cut-out* a gente pode maquiar. Você pode passar a sensação de movimento no *cut-out,* o boneco não precisa necessariamente fazer o movimento, acho que a técnica funciona melhor assim.** Você não pode fazer estorços muito forçados no *cut-out*, senão ele não aguenta. **Então você omite isso com movimentos mais rápidos, mais pontuados, mais pausa, daí eu acho que o *timing* é o mais importante. É um *timing* diferente da animação em *full***. É um *timing* bem mais veloz, que tem mais a ver com as mídias de hoje, o tempo de hoje também muito mais fragmentado, nada contra, porque também usei isso (E05, 2015, grifos nossos).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Como diz E05, o *cut-out* é uma técnica mais eficiente comercialmente, pois é mais rápida e mais barata de se executar. E pode ser produzida por profissionais menos qualificados em termos de habilidade na construção dos movimentos. Os estúdios de produção comercial, que produzem série, antes adotavam o *software Flash* como plataforma de trabalho e agora adotam o *Toon Boom Harmony*. O entrevistado E02, com experiência na direção e criação de séries e longas, afirma:

> Não precisa de se esmerar tanto, de um acabamento tão refinado para uma série de tevê. Como plataforma de *software* ele funciona bem [*Toon Boom*], ele é muito bom para o animador, isso é uma vantagem. **Como a gente não tem escola de animação, as que tem são muito básicas**. Hoje a gente tem até mais gente, mas na época não tinha. **Ele é muito bom para o animador que não sabe animar, o cara que está começando, porque ele já deixa tudo muito pronto**. [...] ele trava muito o animador, e isso é vantagem quando você pega muita gente nova, que está começando (E02, 2017, grifos nossos).

O entrevistado E01 defende o uso do *cut-out* como a técnica necessária à produção de séries dentro do limite de prazo permitido, da verba alocada para a produção e do nível técnico do quadro de profissionais existente, para ir evoluindo, para poder fazer o que hoje se está fazendo no Brasil. Este tipo de profissional citado por ele, não é o animador tradicional, que trabalha com *full animation*. No entanto, ele vê como preconceituosa a visão de que a técnica de *cut-out* seja necessariamente ruim ou inferior à animação tradicional. "*Mas eu vejo tanta animação quadro a quadro ruim, quanto eu vejo animação cut-out ótima. Um bom animador, ele anima com o que ele tiver em mãos*" (E01, 2015). É interessante perceber como o *cut-out* digital se estabeleceu como a técnica de produção de animação padrão do *Boom* e como a animação com objetivos comerciais se tornou um modelo a ser seguido. Outras técnicas como o *full animation* ou o *stop montion* se constituem como técnicas marginais neste processo e as animações de conteúdo mais artístico ou autoral, com exceções de filmes autorais agraciados com importantes prêmios (*O Menino e o Mundo*, melhor longa de animação em Annecy e indicado ao Oscar, ou, *Guida*, curta de Rosana Urbes, também premiada em Annecy), são pouco lembrados. E quando lembrados, os louros da vitória da animação autoral, são geralmente usados para justificar a produção comercial nacional e não o fomento ao curta, por exemplo.

O aprendizado e o treinamento dentro das empresas produtoras vêm sempre acompanhados da ideia de que no Brasil a mão de obra especializada em animação é rara ou incompleta e de que os estúdios são obrigados a treinar seus

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

funcionários internamente, aliás, somente esse dado já põe por terra qualquer intenção de legitimar esse tipo de trabalho tendo como base o obscuro dom criativo de alguém dotado de uma natureza especial. É motivo de descontentamento dos gestores e considerado como uma limitação da animação brasileira, ou um fardo para as empresas, que precisam custear este treinamento. Esta situação seria uma das causas de impedimento para que a produção nacional continue crescendo ilimitadamente. No entanto não nos parece que o treinamento de mão de obra especializada dentro dos estúdios seja uma anomalia dos processos realizados nos estúdios brasileiros com relação à qualificação de seus funcionários ou colaboradores, mas sim uma regra cotidiana dos *ateliers* artísticos do final da Idade Média. Por outro lado, a formação interna, com o emprego de estagiários e animadores iniciantes, é uma forma de contratação de mão de obra muito mais barata. Ao nosso ver, se existe um custo neste treinamento, ele também traz benefícios para o caixa das empresas na forma de salários mais baixos. Jovens animadores ávidos em aprender a técnica e muito dedicados, como E09 por exemplo, são usualmente aproveitados nas fileiras dos estúdios:

> No meio do ano eu entrei como estagiário, eu ainda sou estagiário, vou receber a resposta de certificação em novembro. Se eu vou continuar ou não. Tá tudo se encaminhando para que sim, [risos] a gente tem as mesmas funções de um animador, só que em carga horária menor, mas eu gosto tanto, tanto, tanto, de animação, que eu fico horas a mais (E09, 2015).

Ainda assim, hoje muitos empresários reclamam da dificuldade em recrutar mão de obra especializada para trabalhar em seus estúdios, e da insuficiente estrutura de ensino técnico na área. Existe o temor de que a indústria de animação do país, que se inicia, quebre por falta de funcionários. "*O circuito anda tão aquecido que houve produções que tiveram que ser adiadas por falta de mão de obra*" (SEBASTIÃO, 2014). Os produtos da indústria cultural, também chamada de "criativa", despertaram um novo interesse em instituições tradicionais na promoção do ensino técnico no Brasil, como o SENAI, por exemplo. No entanto, as iniciativas dessas instituições, talvez por não compreenderem ou não estarem familiarizadas com o *habitus* dos profissionais criadores de imagens e as convenções técnicas e estilísticas exigidas na prática de animação, estão em descompasso com as necessidades da indústria de animação nacional. Outro exemplo de treinamento de quadros profissionais para a animação, que existe em proliferação no país, são cursos de operação de *softwares* de animação. Nestes,

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

geralmente, os alunos aprendem a operar um programa, mas não aprendem a técnica de animação e nem praticam o desenho direcionado para a animação e criação de ilusão de movimento.

E12 lamentou o fato de hoje na escola de ensino técnico que frequentou, voltada para as artes gráficas, os professores no lugar de desenharem se vangloriam pelo fato de serem os "fodões" do *software*. Reclamou que os professores desenham mal. Ele nos contou uma anedota, uma passagem emblemática desse problema. Em uma aula, um professor precisou fazer um desenho no quadro, e fez um desenho nada satisfatório. Os alunos reclamaram. Um deles retrucou: "*Professor, esse desenho não está muito bom, né*? [*sic.*]" O professor perdeu as estribeiras, saiu de si, ficou sem razão por causa da crítica, respondeu ao aluno: "*Então vem aqui e faz melhor*"! E12 comentou: "*Isso é resposta que se dê a um aluno*? *Isso é coisa de professor*"? (E12, 2017). Estas escolas não contribuem objetivamente para aplacar este quadro de aparente falta de mão de obra, por deixar em segundo plano o ensino das convenções e técnicas de animação se concentrando apenas na operação de ferramentas digitais. Segundo Jonas Brandão, um dos proprietários do Split Studio:

> Há uma certa defasagem entre o que é ensinado nas escolas com o que é necessário saber para que o profissional possa entrar num processo de produção de série produzindo. Hoje os estúdios lidam com a realidade de treinar e formar a própria mão de obra (2017: 14).

É importante observar que as denominadas “práticas criativas”, como se as demais também não o fossem, que demandam um mínimo de habilidade manual e treinamento, precisam de um longo tempo de aprendizagem que vão além da duração de qualquer curso, escola ou universidade, no que abrange o domínio do desenho ou da animação. Esse aprendizado é realizado ao longo de toda a vida do artista, ou qualquer termo que se empregue para nomeá-lo. Trata-se de uma forma de trabalho que é imaterial, que vem da família, dos amigos ou tal como Bourdieu (2015) afirmava, de uma disposição social prévia e anterior ou aparte da escola, antes como brincadeira e depois como trabalho. Muitos começam a desenhar ou animar ainda muito cedo, na infância e continuam treinando a vida toda, como se pode observar nas falas de diversos de nossos entrevistados:

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> A grande diferença de quem gosta, de quem desenha profissionalmente e de quem parou, é que quando criança, todo mundo desenha, aqueles que continuam fazendo alguma coisa na área da arte, foram os que não pararam (E05, 2015).

> Comecei a desenhar muito novo com 3, 4 anos. Foi com incentivo da patroa da minha mãe. Ela pintava quadro e eu via ela desenhando, e me senti motivado por aquilo e ela sempre me motivou também. E eu tomei gosto por desenhar a partir daí (E09, 2015).

> Acho que como boa parte das pessoas que estudam onde eu estudo [Design UFRJ], são pessoas que não pararam de desenhar. Eu não me lembro exatamente quando eu comecei a desenhar, [...] Eu comecei a desenhar, muito por causa da animação. Minha família não tem dinheiro, apesar de eu ter muito interesse em literatura infantil e quadrinhos desde cedo, não tinha dinheiro para comprar essas coisas. então a televisão estava lá, todo dia de manhã, e eu copiava as animações (E12, 2017).

> Desenho desde que me entendo por gente. Sempre desenhei mesmo. Sempre tive apoio, minha irmã mais velha já desenhava. Dois anos mais velha. [...] Eu comecei por influência dela, mas ela parou e eu continuei. [...] Minha mãe também era professora primária, então sempre teve papel e canetinha lá em casa. Então sempre rabisquei e fui desenvolvendo e com 8 anos quis levar isso adiante e procurei referencias que até então eram história em quadrinhos, *Turma da Mônica*, *Looney Tunes*, *Disney*. Fui desenvolvendo. E na adolescência eu fiz um curso (E04, 2015).

A suposta falta de mão de obra especializada também é tida como a causa da adoção da prática de sub-empreitadas e de contratações de animadores terceirizados pelos estúdios. Mas para nós, isto tem mais a ver com a forma como os estúdios se organizam, dentro da lógica do capitalismo flexível e da economia criativa, que do número de profissionais aptos e à disposição no mercado de trabalho. Ex-funcionários deste mesmo círculo de estúdios possuem uma ideia um pouco diferente sobre as causas da mão obra em número insuficiente dentro da indústria de animação brasileira. Para eles existe um significativo número de profissionais já treinados e com experiência no mercado, só que esta mão de obra não é bem aproveitada.

> Todo mundo fala do problema de formação. Você pega [*sic*.] todos os Anima Forum, todos os Anima Mundi, só falam isso! Não tem formação! Porque é tão difícil encontrar esse profissional que já está pronto? Na verdade, é o mercado que não dá substância para gerar esse profissional, ou para ele se manter. Acho que tem um dilema aí! [...] A gente tem bons animadores dispersos, o mercado não está necessariamente preocupado com isso, o que me preocupa nesse discurso do amadurecimento da indústria é se vai se concretizar no mercado a absorção desse profissional que já está pronto (E05, 2015).

As oficinas renascentistas acolhiam novos alunos ou aprendizes, que supriam as necessidades de mão de obra barata, mas não havia outra instituição de

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

ensino que pudesse formar os artesãos. Os antigos mestres medievais que se ressentiam em serem ultrapassados pelos seus alunos, deram lugar a chefes de oficina, que não se incomodavam em conviver dentro de seus domínios com ajudantes mais talentosos ou habilidosos em realizar tarefas específicas, dando assim, prioridade à divisão de trabalho e aos benefícios que estes melhores aprendizes proporcionavam ao *atelier*. Também se começa a admitir artesãos de fora da oficina, para trabalhos temporários, apenas pelo tempo necessário para a execução de um projeto (SANTONI RUGIU, 1998: 92) ou a utilização de artesãos que trabalhavam em suas próprias casas, na forma de subempreitada (*Ibidem*: 89).

A relação de mestre/aluno também assumia uma característica mais próxima do coleguismo, do que da subordinação. O aluno era livre para deixar a oficina, assim que considerava não ser mais vantajoso sua permanência, e os chefes de oficina também entendiam ser lucrativo oferecer melhores vantagens aos melhores aprendizes, afim de que estes permanecessem nas oficinas. A saída de um bom aprendiz, ao contrário de gerar receio de concorrência, era encarada como prestigioso, pois o bom aluno, levava consigo o nome da oficina (SANTONI RUGIU, 1998: 94). Nos estúdios de animação também parece acontecer o mesmo: "Aqui no [estúdio "S"] quando alguém quer sair, a gente deseja muito boa sorte e afirma que as portas sempre estarão abertas" (E01, 2015).Podemos ver nas falas dos animadores iniciantes, a admiração que eles têm pelos animadores em cargos mais altos dentro dos estúdios, como os diretores de animação e por colegas de trabalho mais experientes, ou mesmo colegas de mesmo nível que de alguma forma os ajudaram a evoluir em suas práticas profissionais. "As pessoas que eu tenho mais contato me influenciam mais do que esses caras que eu só leio a respeito" [Nine Old Men[94] ou Chuck Jones]. "Estão ali no dia a dia" (E09, 2015). Parece que estas influências de animadores históricos são contraídas dentro do estúdio, os animadores mais experientes vão doutrinando os mais novos dentro das convenções que eles acham importantes para a produção de animação.

> Mas as minhas influências, obviamente têm os grandes nomes, mas que acabam em redundância, é chover no molhado. Eu gosto mesmo são dos peixes pequenos, tá todo mundo na mesma área, mas ninguém chega lá sozinho. Quem é o parceiro? [...] eles falam no Disney, mas quem falou no Ub Iwerks? [...] Eles trabalham sem

[94] O termo se refere aos animadores Eric Larson, Frank Thomas, John Lounsbery, Les Clark, Marc Davis, Milt Kahl, Ollie Johnston, Ward Kimball e Woolie Reitherman que ajudaram a definir todo o processo de produção das animações dos estúdios Disney.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> aquele deslumbre, sem aquela coisa: Meu Deus! Você trabalha com animação! "*Trabalho*" [secamente]. "*Eu gosto, mas eu reconheço o meu esforço, sei o quanto vale o meu esforço e quero ser remunerado de modo justo*". Aí é o céu! É a "galera" que eu realmente admiro, tive a oportunidade de conviver, conhecer e sei que vai mudar de geração e todo mundo vai cair no esquecimento. E foram participações importantes, pessoas que estão influenciando o mercado (E04, 2015).

Ainda sobre o treinamento interno nos *ateliers* e oficinas de arte, os trabalhos menos importantes eram aceitos também com objetivos pedagógicos. Eram nos pequenos trabalhos que os novos alunos ou aprendizes tinham a oportunidade de trabalhar e aprender o ofício (SANTONI RUGIU, 1998: 96). Vemos esta prática replicada nos modernos estúdios de animação. Por exemplo, ao trocar a plataforma de trabalho, de um *software* por outro. Primeiro se testa o novo *software* com uma equipe reduzida, em um trabalho menor, para depois aplicar a técnica em escala maior com a ajuda desses profissionais já treinados, que depois replicarão este conhecimento:

> Olha só, quando eu fui pro [estúdio "R"], foi logo no início, foi bem bacana, porque a gente foi começando com o *Toon Boom*, a gente não conhecia o *Toon Boom* direito. Quando eu cheguei, era um núcleo muito pequeno e a gente estava fazendo a [série "*O*"]. [...] E aí nesse início era só nós três. O legal era que a gente tinha que fazer de tudo. [...] Não tinha uma equipe de pré produção, então a gente fazia pré produção. Quando tinha um personagem secundário no episódio, a gente criava e "riggava". A gente exportava e finalizava. Então era muito bacana, porque a gente fazia de tudo. Mais pra frente a [série "*P*"] foi chegando e imagina! A [série "*O*"] eram 52 episódios de um minuto e com um prazo meio elástico. A [série "*P*"] já chegou rasgando [*sic*.] com 52 episódios de 11 minutos! De um esquema que era meio artesanal e lúdico de ser feito. Em muito pouco tempo eu entrei em uma fábrica! Com pessoas que eu não conhecia e que chegavam de várias regiões, gente de São Paulo, do interior do estado, [...]. Tem que realizar, 11 minutos! Fazer em pouco tempo (E03, 2015).

Todas essas características apontadas nas antigas oficinas, de certa forma, ainda são reproduzidas nos modernos estúdios de animação homologamente, como podemos conferir nos trechos das entrevistas reproduzidas acima, realizadas por nós e nos depoimentos colhidos por Marta Machado (2012).

Além disso, se verifica um trânsito de profissionais entre estes estúdios de animação. Segundo o entrevistado B2 que se expressou à Marta Machado: "*Nessa cidade, as pessoas vão se conhecendo de outros projetos, você acaba trabalhando com as mesmas pessoas*" (MACHADO, 2012: 103). Assim podemos traçar a formação de novos estúdios brasileiros importantes com espaço de circulação e trocas simbólicas e de vários profissionais respeitados no meio, aos seus antigos estúdios, onde aprenderam o ofício de animar e as convenções estilísticas das

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

animações comerciais. Penso ser correto aqui utilizar a palavra escola da mesma forma que Santoni Rugiu a utiliza:

> De resto o termo "escola" para indicar o lugar e as formas de um tirocínio não morreu nem mesmo hoje que se diz que "Fulano" provém da escola de "Ciclano", em que este último pode ser não só um professor ou um erudito, mas também um marceneiro ou um açougueiro (SANTONI RUGIU, 1998: 25-26).

No Brasil é importante citar a Labocine Digital como uma importante "escola" de animadores do *Boom.* Labocine foi o primeiro estúdio a sistematizar a técnica de animação 2D digital no país e produzir em grande escala. Pioneiros na técnica de *cut-out* digital, ainda utilizavam o *Flash* como plataforma de trabalho. Foram responsáveis pela produção dos longas metragens, *Xuxinha e Guto Contra os Monstros do Espaço* (2005) e *Turma da Mônica: uma aventura no tempo* (2007). Vários de nossos entrevistados citam a Labocine como um celeiro de bons profissionais, que aprenderam a trabalhar nos moldes industriais, dentro da empresa. O entrevistado E01 disse que:

> Mas teve uma época na Labocine, que eu ouso dizer que foi da segunda metade do filme do Maurício de Souza, teve esse período, que... [pausa] sei lá, boa parte das pessoas que eu mais considero no mundo da animação estava lá. [...] Teve uma época que a Labocine era uma escola para qualquer um (E01, 2015).

Mesmo não sendo uma escola formal, tal como são as escolas de arte e de *design*, tanto o estúdio Labocine com o *Flash* e o estúdio 2DLab com o *Toon Boom*[95], são consideradas como "modelos de produção" de animação 2D digital, com o foco no mercado de produção dirigido à comercialização, o que é hegemônico nos dias de hoje. A Labocine produz longas enquanto a 2DLab se dedica às séries.

> Eu seria leviano se dissesse que era a origem de todos, eu não acho que seja a origem de todos, mas eu acho que ela colaborou para todos. Colaborou para todos eles. Veja você, mesmo a 2DLab, ela já existia quando a gente montou a Labocine, então é muito leviano dizer que a 2DLab é fruto da Labocine. [...] Mas se você ver, teve um momento que a 2DLab saltou o número de profissionais, eles cresceram bastante, [...] dobrou o tamanho da equipe. E teve um momento que aconteceu isso com a 2DLab e muitos, talvez a maioria dos funcionários novos que eles contrataram naquela época, que acabaram virando coordenadores, ou então animadores principais do estúdio, eram da Labocine. Então, até estúdios que

[95] O *Flash* é um *software* inadequado para produção de animação em escala industrial, foi utilizado primeiramente pela indústria brasileira de animação, por ser o programa que estava disponível naquele momento. "*O Flash não é uma solução industrial para animação, ele foi uma solução industrial para web banner, animações pequenas. Mas ele atendia animação também*" (E03, 2015). Ele foi utilizado com muitas adaptações, os estúdios criavam *scripts* (linhas de programação) para o tornar mais eficiente. Com a ascensão da profissionalização do mercado nacional, o *software* foi substituído pelo *Toon Boom*, este sim uma plataforma de animação digital 2D adaptada e pensada para atender as demandas da produção industrial.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> existiam antes da Labocine, se beneficiaram muito da experiência da Labocine. O Copa [Copa Studio] especificamente, ele foi feito por três pessoas que se conheceram lá, aí você tem o estúdio do Gava [Gava Produções], aí você tem o estúdio do Evanildo [Animact Studio]. O Evanildo teve experiências anteriores, ele conheceu muita gente na Labocine que depois ele aproveitou no estúdio dele. Se você pensar que o Copa hoje já tem um histórico, já tem gente que saiu do Copa e foi trabalhar em outros estúdios. Ou seja, hoje você tem gente que trabalhou no Copa que está na Split em São Paulo, que está no Animatorio, que está não sei aonde. Às vezes você dá um curso como é o caso do Estúdio Escola, se você for ver a reverberação, às vezes a pessoa nem sabe, mas na formação dela tem alguma coisa da origem da Labocine (E01, 2015).

Se a Labocine ajudou na formação de profissionais da 2DLab em um primeiro momento, em um segundo, esta, com a utilização do *Toon Boom*, passou a influenciar a produção dos outros estúdios comerciais do Brasil, tanto na utilização do *software* como também na formação e emprego da mão de obra.

> A 2DLab foi uma das primeiras a trazer o *Toon Boom* para o Rio e utilizar aqui. Veio um representante da *Toon Boom*, do Canadá, para ensinar o pessoal. A primeira temporada do *Meu Amigãozão* tem um grande valor histórico mesmo, porque apesar dos pesares, eles desenvolveram sim, eles construíram uma estrutura de trabalho, de mercado, que possibilita que o episódio seja feito. As funções lá são divididas e este modelo é copiado por muitos estúdios. A maioria da "galera" que está nestes novos estúdios, veio da 2DLab [...] Se não fosse o *Meu Amigãozão*, ouso dizer, o *Tromba Trem* [Copa Studio] não teria dado certo, não teriam aberto espaço para fazerem o *Irmão do Jorel* [Copa Studio], que está aí bombando [*sic*.] (E04, 2015).

Mais especificamente podemos compreender melhor como funciona este intercâmbio de profissionais treinados e a transferência de tecnologia, saberes e sistematização de produção, enfim, esse espaço de circulação social, muitas vezes chamado de modo simplificado como "mercado", como se operasse apenas trocas comerciais, entre os estúdios brasileiros na fala de E06, ao começar a trabalhar em um estúdio que produzia séries animadas. Ele inicia seu treinamento com o diretor de animação da empresa, mas também aprende com os colegas de trabalho, durante a produção da animação e diz:

> Eu consegui aprender muito com o [diretor de animação], principalmente a questão de animação *cut-out*. Depois que eles migraram para o *Toon Boom*[96], teve um hiato de produções em outros estúdios e eles pegaram uma "galera" que tinha participado dos projetos da 2DLab. [...] com quem eu aprendi para caramba [*sic.*] *Toon Boom* também. Questões de entradas e saídas de poses, principalmente para conseguir animar mais rápido, porque era impressionante quando você via a "galera" que veio da 2DLab. A gente fazia 6 segundos, se matando [*sic.*], se descabelando [*sic*.],

[96] A Labocine, o Copa Studio e a 2DLab começaram produzindo utilizando o *Flash*. A 2DLab foi a primeira a adotar o *Toon Boom Harmony* como substituto e as outras empresas vieram atrás.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> e a "galera" fazia 6 segundos com os pés nas costas [*sic*.]! Entravam 9 da manhã e saíam as 17 com o trabalho pronto e eu entrava as 8 e saía as 20 da noite [risos], morto [*sic*.]! Eu não conseguia, mas essa "galera" ajudou muito (E06, 2015).

A despeito da tradição do aprender fazendo, um exemplo histórico da preocupação dos produtores com a formação de mão de obra especializada em animação foi a criação da CAL Arts (*California Institute of the Arts*) por Walt Disney. Os estúdios Disney comumente utilizavam de treinamento interno para seus funcionários: sessões de modelo vivo, cursos internos ministrados por artistas plásticos ou gráficos famosos, observação de filmes em *live action* e outros métodos, objetivando a melhora da *performance* de seus funcionários na produção da ilusão de movimento, através da prática do desenho. Na época em que os estúdios começaram a produzir longas metragens, Disney abriu sua própria escola de arte para treinar seus funcionários ou futuros contratados:

> Walt vinha pensando havia muito tempo em uma academia de artes subsidiada pelo estúdio com o propósito de dar a seus artistas a educação criativa mais ampla possível. [...] "e seria uma espécie de escola para trabalho de pós-graduação". [...] Na Cidade das Artes, Walt tinha esperança de combinar educação e outras de suas paixões: comunidade. Ele antevia a cidade como uma **versão americana da Bauhaus alemã**, onde estudantes podiam encontrar aplicações práticas para o seu trabalho, e ele fez com que a WED fizesse *layout* como um lugar em que os estudantes poderiam misturar-se não apenas uns com os outros, mas também com o público a quem poderiam **vender sua arte**. No início dos anos 1960, ele hesitantemente desistiu da ideia da cidade por ser demasiado dispendiosa e impraticável, mas estava, na verdade ainda devotado à ideia da escola. Quando o *Chouinard* fundiu-se com o Conservatório de Música de Los Angeles em 1962, Walt deu à instituição substituta o nome de Instituto de Artes da Califórnia. (GABLER, 2009: 665) (Grifos nossos).

Não é possível saber o que exatamente Disney entendia sobre a pedagogia da Bauhaus e da ideologia da escola. Talvez ele apenas tivesse uma ideia superficial sobre a escola alemã, que foi construída por socialistas e não capitalistas como ele. Moholy-Nagy e Walter Groupius fundaram nos EUA o *Institute of Design de Chicago*, em 1937, em uma tentativa de prosseguimento da experiência da Bauhaus (RUCHTI, 1951: 62 *apud*. LEON, 2014: 53). Pode ser, como afirma Leon, que o que aproximava os capitalistas norte-americanos da escola não era propriamente a pedagogia de Moholy-Nagy, mas sim uma orientação dos métodos da escola, mais próximos às empresas, mais ligada à racionalidade e disciplina do mundo industrial (LEON, 2014: 54). Porém:

> Moholy-Nagy pregava a educação para o crescimento pessoal e não como treinamento de habilidades para o lucro. Comentava que a grande metamorfose

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> industrial serviu para a acumulação de lucros individuais. Criticava na sociedade capitalista a segmentação dos saberes, a instrumentalização da ciência a serviço do lucro (*Ibidem*: 59).

Nada poderia ser mais distante desse ideal, do que a escola imaginada por Disney, onde o objetivo final era o treinamento do aluno nas práticas artísticas para atender aquilo que passou a se chamar de indústria cultural, como ele mesmo disse, para que os alunos pudessem vender sua arte. O pragmatismo de uma escola sem teóricos, como Disney queria. Por outro lado, o desejo de Disney, que os alunos de sua escola soubessem todos os ofícios e práticas responsáveis para se produzir um filme, vai ao encontro da crítica à segmentação de saberes de Moholy-Nagy.

> Quero que as pessoas que vão para lá sejam realmente capazes de fazer alguma coisa", [...] "**Não quero uma porção de teóricos**. Quero uma escola que forme pessoas que conheçam **todas as facetas da produção de um filme**. Quero que sejam capazes de fazer tudo que é necessário para se produzir um filme: fotografá-lo, dirigi-lo, desenhá-lo, animá-lo e gravá-lo". [...] "teríamos escolas de música, de atuação, ou cinematográfica, ou dança, e de artes gráficas e artes aplicadas, **todas sob o mesmo teto**, enquanto os estudantes vão de uma aula para outra, passando por exposições de arte, se encontrando uns com os outros enquanto ouvem música, e vivem em dormitórios com pessoas que estão todas dentro da arte. (GABLER, 2009: 666) (grifos nossos).

A iniciativa de Disney, quando criou a CAL Arts, não possui paralelo no Brasil. Talvez o CTAv (Centro Técnico Audivisual) tenha sido a ação mais próxima, em se tratando de treinamento de pessoal especializado para o Campo da Animação. Mas ao contrário da CAL Arts, que se tornou referência entre as escolas de arte nos EUA, o CTAv, criado pelo Estado brasileiro, teve comprometidos seus resultados e objetivos primevos, devido à descontinuidade das políticas públicas no nosso país, como veremos com mais detalhes posteriormente.

Existem iniciativas pontuais de alguns estúdios brasileiros no que se refere a treinamento e formação de mão de obra. No entanto não são absolutamente nada parecidas ao que Disney criou, tanto em escala como em objetivos. Mas refletem essa mesma preocupação com a formação do profissional necessário à indústria cultural. O Copa Studio abriu o Estúdio Escola de Animação e a 2DLab o CRIA (Centro de Referência Iniciação e Aperfeiçoamento em Animação e Artes Aplicadas). O Estúdio Escola tem um viés filantrópico/assistencialista, seu público alvo são jovens alunos das Escolas Públicas do Rio de Janeiro, mas

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

também abre inscrições para estudantes universitários, quando a demanda de seus cursos gratuitos não é completa. Já o CRIA só aceita inscrições de alunos mediante aprovação de portfólio. O CRIA não era gratuito, mesmo funcionários da 2DLab matriculados em seus cursos, precisavam pagar mensalidades, por outro lado possuíam um belo desconto. Também o CRIA se estruturava em diversos cursos divididos por especialidades (animação, pintura digital e etc). Já o Estúdio Escola praticava uma formação mais generalista, focada na produção de um curta metragem coletivo pelos alunos. Ambos os cursos são utilizados como ferramentas de recrutamento de novos funcionários, com os alunos mais destacados convidados a participarem dos estúdios como estagiários ou como profissionais contratados.

Se compararmos a realidade dos EUA com o Brasil, veremos obviamente uma grande diferença. A escolinha que Disney abriu para seus funcionários se tornou uma universidade das artes, a CAL Arts, que tem cursos de animação experimental (mais voltados para o curta de animação autoral), animação de personagens (mais voltado para a animação comercial) e atende a demanda de outras práticas culturais como a dança, o cinema e o teatro. Por outro lado, o Estúdio Escola, com cerca de 40 alunos por ano, depende de patrocínio e leis de incentivo para sobreviver. O CRIA está descontinuado, acompanhando um momento de declínio de produção da 2DLab. Não tenho informação de novos cursos abertos no momento. Os cursos técnicos e universitários brasileiros de uma maneira geral não têm capacidade para formar os profissionais que os gestores de estúdio sonham em ter trabalhando nas suas estações de trabalho. Entretanto, também não consideramos que um aluno da CAL Arts saia totalmente pronto para batalhar um lugar ao sol na indústria de animação norte-americana. Ele também estava sujeito ao aprender fazendo, mas caso pudéssemos comparar, trabalhando em um nível mais alto que o iniciante brasileiro. Assim, por conta dessa grande indeterminação, quando alguém consegue "vencer" empregando sua própria força de trabalho, tende a considerar que é dotado de uma natureza especial, pois se venceu todas as dificuldades externas, aquilo que conta só pode ser algo interno, uma essência idiossincrática que apenas alguns possuem.

É evidente que a escola fundada por Disney, devido à tradição da indústria de animação nos Estados Unidos da América do Norte, possui professores e técnicos mais capacitados para entender o que a indústria da animação precisa e

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

necessita, tanto na época de Disney como nos dias de hoje. A escola possui uma estrutura técnica e logística impecável e dinheiro de sobra para fazer que tudo funcione da melhor maneira possível. A filosofia de trabalho e pedagógica da CAL Arts é bem mais próxima ao ideal, do que nas escolas brasileiras. Lá realmente o aluno coloca a mão na massa, desenha muito! Anima muito! Tem contato desde muito cedo com a tradição da técnica de animação, com equipamento profissional de ponta e com pessoal especializado em sua volta. Os cursos universitários brasileiros em que existem cadeiras de animação são muito teóricos e os alunos precisam dividir as tarefas de animação com outras disciplinas, o aluno anima pouco de fato. As estruturas de boa parte desses cursos são quase amadoras e pouco exigentes. E nossos cursos técnicos estão muito mais próximos de formar operadores de *software*, que possivelmente não vão conseguir espaço no concorrido círculo de estúdios brasileiros. O profissional especializado em animação idealizado pelos produtores brasileiros, o "animador completo", não existe. De fato, o animador, ou pretendente a animador, vai aprender a técnica na prática, com a experiência acumulada no dia a dia de trabalho.

Acreditamos que a prática é muito importante na formação do profissional da animação e a defendemos até aqui, mas isto não quer dizer que a teoria não seja também importante. Como afirmava Diderot: "*cada Arte tem a sua metafísica*" (onde metafísica equivale a essência racional) e, portanto, "*é da maior importância expor bem a metafísica das coisas, ou seja, suas razões primeiras e gerais*" (CASINI & LATERZA, 1968: 906 *apud*. SANTONI RUGIU, 1998: 58). Continuando:

> [...] é difícil, para não dizer impossível, aprofundar a prática sem a teoria, e vice-versa: possuir bem a teoria sem a prática. Em cada arte, existe um grande número de circunstâncias relativas à matéria, aos instrumentos e à técnica manual, que devem ser aprendidas somente mediante o uso. Cabe à prática apresentar as dificuldades e propor os fenômenos: cabe à teoria explicar os fenômenos e remover as dificuldades (CASINI & LATERZA, 1968: 155 *apud*. SANTONI RUGIU, 1998: 158).

O que temos observado é que em nossas escolas a prática é insuficiente, ou quase inexistente. O tempo necessário para se formar um bom animador ultrapassa a duração de qualquer curso existente. Não se aprende tudo em uma semana, um mês, ou em um ano. Por outro lado, desde a Idade Média os artífices, aprendiam fazendo, treinando e adquirindo os modos estilísticos e técnicos dentro

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

das oficinas, trabalhando no dia a dia. Assim, este treinamento dentro dos modernos estúdios de animação, não se conformam em nossa opinião, em aberração, mas sim em algo comum dentro da tradição de trabalhos com raízes nas habilidades manuais e nas artes. O grande problema desse tipo de formação é que ele é direcionado apenas ao que as empresas necessitam, e todo um leque diversificado de formas e técnicas de se animar é completamente negligenciado aos jovens animadores pertencentes ao círculo de estúdios comerciais. Também sabemos que o aprendizado nas oficinas e *ateliers*, evoluiu até o surgimento das academias, posteriormente universidades e escolas técnicas. Mas o ensino de animação, mesmo com o advento de cursos rápidos de popularização da técnica, ou de cursos profissionalizantes, ou universitários com uma carga horária mais extensa e que tenham alguma pretensão de formar animadores, não possuem condições ideais para a transmissão deste conhecimento técnico e artístico. Podemos constatar como isso acontece no depoimento do entrevistado E12. Mesmo tendo estudado em um curso superior que possui uma cadeira de animação, ele não confia que sua formação foi adequada e critica a infraestrutura da escola e o conteúdo das aulas:

> Infraestrutura não tem nenhuma, é uma sala como outra qualquer, com mesas de sala de aula comum, e tem um monitor, que vez ou outra as pessoas usam. Mas é muito geral. Fala-se um pouco dos princípios [os 12 princípios da animação], mas é geral também. [...] Tem prática, mas é muito experimental, não tem muito um compromisso com os princípios, com algumas metodologias de produção. Tem um panorama geral que o professor dá e as pessoas vão produzindo. Até tem uns exercícios tipo fazer bolinha quicando, fazer a bolinha descendo a escada, uma caminhada, mas o *feedback* crítico é muito básico sobre o que a gente produz (E12, 2017).

E11 acredita que existe muita desinformação para quem quer entrar no mercado de trabalho como profissional de animação. Diz que não existem muitos cursos nos quais se pode aprender ou aperfeiçoar a técnica. E critica o fato do curso de *design* não ter uma disciplina voltada para animação. E11 mesmo frequentando um curso superior, precisou se matricular em uma oficina de animação, voltada para adolescentes, para poder aprender a animar:

> Eu acho que o que falta mesmo é esse encaminhamento, das pessoas saberem que podem realmente trabalhar com isso [animação]. Eu vejo muita gente na faculdade que gosta disso também e fica pensando: Eu queria trabalhar com isso, eu queria fazer isso, eu queria fazer assado. Mas não sabem como fazer, não sabem quem procurar, como se comunicar. E também tem aquela noção, eu faço em casa assim, mas não tem um curso, não tem muitos cursos por aqui. Tem a mesma mentalidade que eu, entrou na faculdade: lá vai ter alguma aula, chega lá e não é bem assim.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> No *design* na verdade tem muita gente que quer outras coisas e não *design*. Tem gente que quer animação, tem gente que quer ilustração, tem gente que quer várias coisas e não exatamente aquilo que é mais forte no curso (E11, 2015).

Talvez a melhor escola de profissionais para o mercado de animação no Brasil seja a UFMG. Mesmo a universidade possuindo uma forte tradição na formação de bons animadores, ainda assim, essa formação não é completa para o meio social da animação. É focada no curta metragem e não na indústria, como podemos ver na fala de E06 a seguir:

> Me formei na UFMG, em Belas Artes, com habilitação em cinema de animação, que na época ainda tinha essa habilitação. [...] Eu acho que consegui aproveitar, tive sorte nisso, privilegiado nesse sentido, pois eu peguei toda a parte de belas artes, toda a carga de belas artes, tanto prática como teórica, e a parte de cinema, prática e teórica. Então me ajudou muito em toda minha formação. Foi a mais completa possível que eu poderia ter. [...] A universidade me deu uma formação para ser curtametragista mesmo, pois a gente partia desde da ideia inicial, roteiro, tudo, até o filme final, até botar na mídia, "autorar" o DVD. E a indústria me ajudou principalmente a ter essa questão da produtividade (E06, 2015).

Continuando E06 diz:

> Depois do deslumbre inicial [admissão no estúdio] eu primeiramente pensei: eu não sei nada! Eu tive que reaprender questões de *timing*, *spacing*, aceleração/desaceleração, [...] Quando eu fui para o *cut-out*, que na época era em *Flash*, foi uma parada completamente diferente, pois eu só podia trabalhar em bidimensional, eu não podia fazer nenhum movimento tridimensional, inclusive por causa da estética dos personagens, da visualidade dos personagens [...] não permitia nada tridimensional era tudo bidimensional (*Ibidem*).

Fica patente para nós que os neófitos ou candidatos a animadores só aprenderam seu ofício trabalhando, praticando e exercitando as técnicas de animação. Animando, errando, refazendo, compreendendo passo a passo os limites e propósitos de cada técnica. Podemos ver no depoimento do entrevistado E09, como este percebe sua evolução enquanto animador na medida em que trabalha dentro do estúdio:

> Nossa, em um ano... vai completar um ano ainda em novembro. Vai dar um ano esse mês. Caraca! [*sic.*] Se eu pegar a primeira coisa que eu fiz, ano passado, eu tenho muita vergonha. [risos] E eu espero que ano que vem, eu pegue a primeira coisa que eu fiz esse ano também e tenha vergonha. Porque é isso, eu evoluí bastante em um ano. [...] em animação no geral. O *timing* da animação, as poses, ser econômico para a série e ser bom ao mesmo tempo, no caso de série é fundamental. Não viajar muito [*sic.*] e fazer uma coisa cabulosa [*sic.*] e não entregar no prazo. E ser objetivo na cena (E09, 2015).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

E09 como outros iniciantes, mesmo com algum aprendizado anterior de animação, de fato aprende o ofício no dia a dia de trabalho. Aprendendo produzindo, ou nos estúdios, onde apreendem as convenções e técnicas das animações comerciais ou na produção independente fazendo curtas, reproduzindo uma tradição mais amadora ou autoral. A segunda maneira é mais rara nos dias de hoje no Brasil, neste o foco dos investimentos e da cobertura da imprensa está na animação comercial. O que se reflete na formação de novos animadores e na forma do que é hoje produzido, dentro ou fora da indústria.

O núcleo de animação do CTAv

Houve várias tentativas no Brasil para se implantar instituições que unissem as práticas e conhecimentos tradicionais das Belas Artes e os agora "novos" ofícios industriais para a formação de novos quadros profissionais para as práticas criativas, isto é, "artistas" e técnicos especializados, compreendendo-se o termo "artistas" como a definição moderna que atribuímos aos técnicos capazes de "inventar"[97] ou "criar projetos" para a produção de objetos industriais e do mesmo modo, capazes de dar conta das antigas formas de trabalho disso que se denominava arte – pintura, escultura e gravura –, pois ainda havia demanda para elas. São os casos da implantação da Escola Real de Ciências, Artes e Ofícios, durante o reinado de Dom João VI (no século XIX), no Rio de Janeiro; do Instituto de Arte Contemporânea (IAC) e a escola do Museu de Arte Moderna de São Paulo (MASP), no início dos anos 1950, em São Paulo; assim como da criação do Núcleo de Animação do Centro Técnico Audiovisual (CTAv), no meio da década de 1980, no Rio de Janeiro, dentre outras.

Estes diferentes estabelecimentos de formação de quadros profissionais, com objetivos distintos e realidade de implantações diversas, foram na verdade um grande esforço para o desenvolvimento da indústria brasileira, através da formação de técnicos competentes, que, por sua vez, deveriam modificar as bases e a realidade da indústria nacional para atender às demandas históricas de nossa

[97] Coerente com o que estamos analisando sobre o trabalho nos antigos *ateliers* artísticos e em relação ao trabalho criativo em geral, temos a convicção de que em toda história da arte, desconsiderados de alguns poucos casos excepcionais, mas tidos como referência para qualquer tipo de invenção ou criação no Campo da Arte, não há propriamente uma invenção que parta do zero, mas uma reformulação com base naquilo que já existia, aliás, o mais comum é a reinterpretação seguindo dentro da tradição, muitíssimo mais do que invenção ou criação.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

época, cada qual em seu tempo e em suas diferentes especificidades, posto que a grande indústria não foi a única forma de manifestação da sociedade industrial, mas também a intensiva produção de pequenos objetos, incluindo isso que hoje chamamos a indústria cultural. Partimos do princípio de que existem várias similaridades entre estas três instituições de ensino ainda que anacrônicas, pois foram pensadas dentro do mesmo escopo ideológico para tentar resolver diferentes problemas da indústria brasileira, em épocas distintas. Problemas parecidos, em tempos e realidades históricas diversas, porém homólogas se considerarmos o modo de produção capitalista, pois ao final, essa é uma questão trazida pelo capitalismo e, como se fosse possível, exige soluções para a manutenção desse modo de produção e não para sua supressão. Daremos destaque ao Núcleo de Animação do CTAv, o IAC e a Escola Real de Ciências, Artes e Ofícios, pois acreditamos que já foram exaustivamente estudados.

A Escola Real de Ciências, Artes e Ofícios, o IAC e o Núcleo de Animação do CTAv foram instituições criadas com objetivo de suprir as deficiências técnicas dos profissionais brasileiros, e incentivar o aperfeiçoamento técnico dos profissionais brasileiros, todos eles recorrendo à *expertise* de profissionais de países mais desenvolvidos, como França, Itália ou Canadá por exemplo. Os estrangeiros, envolvidos nos projetos de criação das três instituições tinham a posse do conhecimento técnico e o papel de ensinar aos profissionais brasileiros o seu ofício. A Escola Real de Ciências, Artes e Ofícios e o IAC abarcavam também a intenção de atualizar o gosto brasileiro considerado "atrasado" por seus propositores, aos gostos dos países mais desenvolvidos ou "hegemônicos". Esse tipo de debate de natureza formalista, que no nosso entender desvirtua as verdadeiras questões em debate foi e é muito frequente no Brasil e normalmente está associado a uma discussão passadista de que os brasileiros não possuem competência para produzir coisas novas ou soluções próprias para seus problemas. Mais recentemente Nelson Rodrigues denominou isso de complexo do vira-latas, pois tudo que realizamos aqui no Brasil é sempre pior do que o que é realizado fora.

Estas iniciativas não deram certo no Brasil, pois não existia uma verdadeira intenção de se desenvolver a indústria ou socialmente o país dentro do quadro geral do capitalismo no mundo industrializado, mas foram tentativas isoladas. A Escola Real de Ciências, Artes e Ofícios abandonou o desenho para os ofícios,

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

ficando apenas recolhida às tarefas das Belas Artes, isto é, um suporte tradicional de distinção social empregado pela aristocracia cafeeira e por alguns poucos setores da elite. Segundo Demerval Saviane (1998), o ensino de Artes e Ofícios foi continuado em outra instituição, o Liceu de Artes e Ofícios, criado em 1857, mantido pela Sociedade Propagadora das Belas Artes. Estas duas entidades tinham caráter filantrópico não se configurando, como organizações nos moldes das corporações de ofícios (SANTONI RUGIU, 1998: 03-04).

O IAC fechou por falta de demanda das empresas por profissionais de desenho industrial, pois a indústria brasileira baseada na transformação e não na criação de produtos, não necessitava de tais profissionais. Não havia uma cultura industrial para investimentos em pesquisa de produtos. De fato, segundo apontamento de João Manuel Cardoso de Mello e Fernando Novaes: "*No século XX, graças à relativa estabilidade dos padrões tecnológicos e de produção nos países desenvolvidos, pudemos desfrutar das facilidades da cópia*" (CARDOSO DE MELLO & NOVAES, 1998: 645-46, *apud.* LEON, 2014: 81). Segundo afirma ironicamente Luiz Hossaka, que trabalhou no MASP desde sua fundação, Bardi teria fechado o curso por perceber que não haveria emprego para cinco *designers* que acreditaram naquela escola de formação profissional.

O Núcleo de Animação do CTAv, tinha como objetivo, assim como também as outras duas instituições citadas a atualização e o desenvolvimento técnico de suas respectivas áreas de atuação. No primeiro caso, as Belas Artes e os Ofícios, no segundo o projeto de produtos e gráficos e no terceiro a animação cinematográfica, que vamos priorizar aqui. O núcleo de animação do CTAv intencionava desenvolver tecnicamente a indústria de animação brasileira. O Brasil se encontrava em um momento de transição com o fim da ditadura militar em 1985, mas muitas estruturas do país ainda eram herdadas do governo militar, como por exemplo a EMBRAFILME (Empresa Brasileira de Filmes), que funcionava como produtora e distribuidora de filmes no Brasil. Segundo o falecido cineasta e também dirigente da EMBRAFILME e do CTAv, Gustavo Dahl, a EMBRAFILME era como se fosse um ministério do cinema, pois a empresa tinha receita própria e autonomia administrativa, o que permitia uma certa independência (RIBEIRO, 2012: 54). Talvez isto explique, conjuntamente as contrapartidas que o Brasil deveria receber do Canadá pela compra do satélite artificial BrasilSat 2, o motivo do Núcleo de Animação do CTAv ter adotado

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

como espelho o modelo de produção do NFB do Canadá (National Film Board of Canada).

Da mesma forma que a Escola Real de Ciências, Artes e Ofícios e o IAC, o CTAv se apoiou em modelos e profissionais estrangeiros para atingir seus propósitos. Se Debret, Pietro e Lina Bo Bardi serviram de inspiração estilística para artistas e *designers* brasileiros, os animadores nacionais seguiriam Norman MacLaren (animador experimental). O modelo de produção canadense na época de implementação do CTAv não era voltado para a industrialização, sua especialidade era a produção de curta metragens, e o desenvolvimento de técnicas experimentais e baratas de animação, como as que MacLaren desenvolvia (*pixillation*, animação direta na película, entre outras). No entanto, os profissionais canadenses e o NFB possuíam excelência técnica e *expertise* na operação de equipamentos de ponta. O animador Marcos Magalhães, que foi coordenador do Núcleo de Animação do CTAv e estudou no NFB, onde conheceu MacLaren afirma:

> Fui para o Canadá, era um plano concreto de me especializar, de encontrar uma atmosfera parecida com a do "amador", animadores que tinham a liberdade de trabalhar como se estivessem em casa. [...] estavam costurando já, institucionalmente, um acordo com o NFB, para trazer uma experiência parecida, para o Brasil. Quando esse acordo realmente saiu, em 1985, eles me chamaram para ser diretor do núcleo de animação. Eu pude conceber a estrutura do projeto, junto com os canadenses, o Carlos Augusto Machado Calil [diretor da EMBRAFILME de 1979 a 1986], me deu liberdade para fazer do jeito que eu achava que ia funcionar. [...] Nos anos 80, o CTAv era um centro de excelência em animação, possuía a melhor câmera *table-top* que existia [*Oxberry*, ver **Imagem 14**], com os primeiros computadores de controle de filmagem, um estúdio de som, também feito com os melhores requisitos, para que os realizadores de curta metragem pudessem ter uma qualidade que refletisse todo o potencial da linguagem que eles tinham escolhido (*Ibidem*: 113).

O núcleo de animação foi criado para formar "formadores" e ajudar a criar as bases para uma indústria de animação. Era preciso criar tudo do nada, pois o pequeno volume de produção de animação no Brasil (principalmente de publicidade) ainda não havia desenvolvido um modelo de produção autóctone. Os objetivos do CTAv eram:

> Apoiar o desenvolvimento da produção cinematográfica nacional, dando prioridade ao realizador independente de filmes de curta, média e, eventualmente longa-metragem; estimular o aprimoramento da produção de filmes de animação e curta-metragem; [...] promover a implantação de medidas voltadas à formação, capacitação e aperfeiçoamento de pessoal técnico necessário à atividade cinematográfica; [...] atuar como órgão difusor de tecnologia cinematográfica para núcleos regionais de produção e apoiar o surgimento deles (ANDRIES, 2007: 53).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Pensamos que seria justo afirmar que os dirigentes da EMBRAFILME, antes de tentar voos maiores, com grande investimento em uma estrutura de produção industrial de animação, atividade sem grande tradição no país, preferiram investir em um estúdio para a produção de curtas e animação experimental, para em um segundo momento, com a técnica mais solidificada no país, e novos animadores formados, investir em uma grande produção, mas isso como veremos nunca chegou a acontecer.

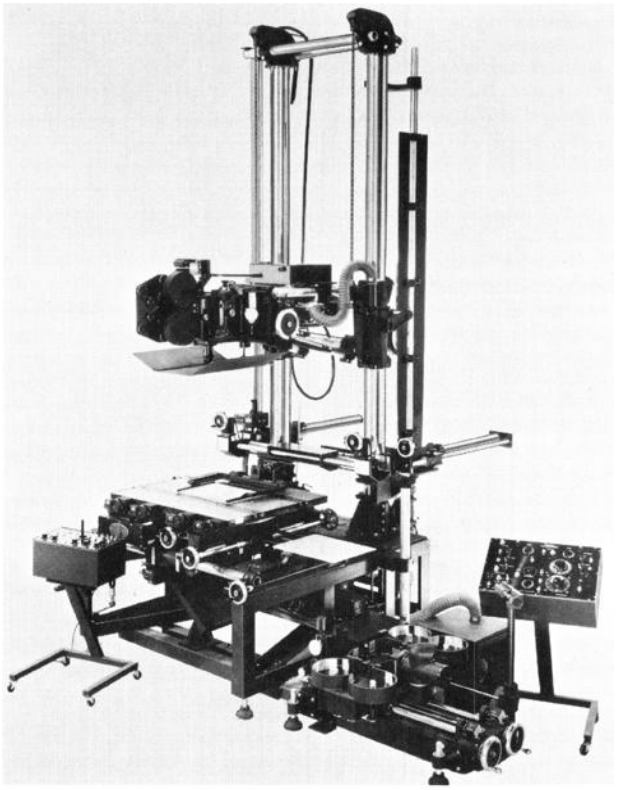

Imagem 14: Câmera *Oxberry*, semelhante a instalada no CTAv.

O Núcleo de Animação do CTAv inicialmente procurou alunos nas classes de Belas Artes, nas universidades públicas do país, em outros estados além do Rio de Janeiro, com intuito de que estes alunos, ao final dos seus cursos, pudessem voltar aos seus estados e multiplicar o conhecimento técnico, dando origem a vários pequenos estúdios ou núcleos de produção fora do Rio de Janeiro. Além do Rio foram instaladas câmeras *table-top* em Belo Horizonte, Porto Alegre e Fortaleza, sendo que a estrutura montada em Belo Horizonte acabou dando origem à habilitação em cinema de animação da Escola de Belas Artes da UFMG, grande centro formador de animadores no Brasil.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

O CTAv depois do núcleo montado e dos primeiros técnicos formados foi descontinuado pelo fim da EMBRAFILME, no governo Collor, em um processo de desestatização com viés neoliberal, que, por conseguinte, criou uma dificuldade de viabilidade de toda a cadeia do cinema, que era dependente da empresa estatal.

Para a animação, este processo foi ainda mais devastador, com consequências catastróficas para toda a cadeia de produção de animação. O núcleo de animação do CTAv, espelhado no modelo de produção do NFB do Canadá e que pertencia à EMBRAFILME, foi fechado e posteriormente reaberto, mas já sucateado e sem a mesma dotação orçamentária que possuía na extinta EMBRAFILME. O núcleo era dotado de equipamento de ponta para a produção de animação (como por exemplo, uma câmera *Oxberry* 35mm e outra 16mm, equipamento de mixagem e gravação de som e sonoplastia, dentre outros equipamentos) e responsável pela formação e divulgação da técnica da animação no Brasil. Além de centro formador de profissionais, era a principal base de produção de curtas metragens do país em uma época em que os equipamentos analógicos de produção eram muito caros e restritos. Os produtores brasileiros de um modo geral, dependiam desse centro para viabilizar suas produções.

Os animadores formados pelo CTAv ficaram sem emprego e um dos frutos involuntários dessa falta de trabalho, foi a criação por eles do Anima Mundi (Festival Internacional de Animação do Brasil). Também uma profissional formada pelo CTAv (Patrícia Alves Dias), foi responsável pela produção de animação da MultiRio após a extinção da EMBRAFILME e da descontinuidade dos investimentos no CTAv. Com a democratização dos meios digitais de produção de animação, o Campo da Animação começou a se reestruturar e se organizar, atingindo uma predominância na produção comercial de séries de televisão e longas animados, o que é chamado de *Boom* da animação brasileira, fenômeno que se percebe mais fortemente a partir da segunda década dos anos 2000. Podemos especular que se o projeto original do núcleo de animação do CTAv não tivesse sido interrompido, talvez o Brasil poderia ter desenvolvido sua indústria de animação décadas mais cedo ou em um caminho diferente do atual. Um dos nossos entrevistados nos previne quanto aos males da descontinuidade de políticas públicas, na opinião dele, acertadas para o desenvolvimento da animação nacional, como o CTAv e os atuais incentivos à indústria de animação brasileira. Porém também nos alerta aos problemas existentes no atual modelo:

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> Quando a política pública é bem implementada, ela dá frutos. Se você pegar o surgimento do CTAv lá atrás, respalda hoje no pessoal do Anima Mundi. Uma política pública feita lá em 1985, vai respaldar naquela turma inicial. Eu trabalhei com uma delas, a Patrícia Alves Dias, foi para a MultiRio, formou aquele núcleo de animação, que eu passei por lá. Então esse saber deu certo! Aquela iniciativa lá deu certo e essa iniciativa da lei de 2012, de TV de assinatura, também acho que é um acerto. Tanto que bombou [sic] a questão das produtoras, só que tem seus efeitos colaterais, [...] Tem que ver para onde isso está indo e quem é de animação tem que se fortalecer e só se fortalece se fortalecer o funcionário, senão não dá! [risos] (E05, 2015).

Ironicamente, o atual *Boom* de produção nacional também é baseado no modelo canadense (tecnologia de produção da empresa de *softwares* gráficos *Toon Boom* e modelo organizacional inspirado em empresas canadenses de produção de animação). Os dois entrevistados do grupo 01 (E01 e E02), ambos com cargos de chefia e participação societária em estúdios de animação brasileiros, citam a Mercury Film Works, empresa canadense como modelo de produção e modelo formal. Os sócios de estúdios nacionais visitaram este estúdio no Canadá para verificar como ele se organiza e concomitantemente profissionais dessa empresa visitaram e treinaram alguns dos profissionais brasileiros que atuam nos estúdios daqui. Também três entrevistados do Grupo 02 (E03, E04 e E06), ex-funcionárias de estúdio, citaram a empresa canadense como exemplo de bons trabalhos na produção de séries de animação.

Na época de ouro do CTAv, nos anos 1980, havia a escola, mas não havia uma indústria de animação no Brasil para absorver os profissionais ali formados. Hoje com o início da estruturação da nossa produção industrial de animação, nos deparamos com as insuficiências das instituições de ensino, tanto universitárias, como de ensino técnico e de pequenos cursos de popularização da técnica de animação em atender essa nova demanda de profissionais de animação para a indústria. Por outro lado, os estúdios não dependem mais de uma estrutura de produção analógica, como a que havia sido instalada no CTAv nos anos 1980. Cada estúdio de produção comercial possui sua estrutura de produção totalmente independente e baseada em tecnologia digital de produção de animação. Não são necessários rolos de filme 35mm, revelação de negativos fotográficos, pintura em acetato e animação em papel. A estrutura se resume a um conjunto de computadores, *tablets* e mesas digitalizadoras, que podem ser utilizados para a produção, paralelamente à formação e treinamento de novos profissionais. Estes já

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

direcionados à forma estilística de cada estúdio e adaptados à organização de produção.

Idealmente o CTAv deveria ser uma instituição importante no Campo da Animação brasileira. Referência na elaboração de currículos de escolas técnicas e superiores que tenham interesse em criar cursos de animação e de serem formadores de profissionais e pesquisadores para o Campo da Animação. Um centro de produção de animação autoral.[98] Também essa instituição se torna propagadora de novas tecnologias e métodos de produção e guardiã da memória do cinema de animação e suas técnicas históricas.[99] Mas o que poderia ter sido talvez a CAL Arts da animação brasileira, hoje se encontra à margem do *Boom* de produção comercial nacional, sucateado e subutilizado.

3. 3. Economia criativa e animação no Brasil

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Segundo Santos (2015), a noção de economia criativa, apesar de ter aparecido antes na Austrália, tem como ponto irradiador o Reino Unido (o documento da UNCTAD – Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento – é fortemente influenciado pelo modelo inglês de "indústria criativa"). A "indústria criativa" foi uma reação ao processo de desindustrialização e de redução generalizada de empregos no setor industrial do Reino Unido iniciado nos anos 1970. O Brasil sofreria o mesmo processo de desindustrialização, a partir dos anos 1990, mas é preciso salientar que esse processo é muito mais amplo e trata-se de solapar o capitalismo produtivo para validar a perspectiva neoliberal dirigida ao capitalismo financeiro ou rentista (DOWBOR, 2017). Para não nos estendermos muito, poderíamos classificar as indústrias criativas como primas-irmãs das indústrias culturais, mas fortemente alicerçadas nos direitos de propriedade intelectual, percebidos como geradores de valor financeiro. O ponto central da economia criativa, no seio dos países de economia avançada que se

[98] Nesse tipo de princípio podemos verificar um elemento tradicional que considera que a criação é algo idiossincrático e que os criadores criam isoladamente de acordo com suas subjetividades e sem colaborações, noção que já demonstramos ser totalmente ingênua e romântica.

[99] Como vimos no capítulo anterior, 2.1 – *Afinal, o que é isso que é animação?* (páginas 41-67), não são poucos os dilemas que o campo da animação enfrenta, mediante às constantes e rápidas mudanças das bases tecnológicas de produção, das técnicas de animação e suportes de exibição. E a existência de uma instituição preparada para pensar estas questões seria fundamental para o desenvolvimento da animação nacional.

desindustrializaram, era a utopia de salvar o capitalismo com uma "nova" modalidade de "fazer dinheiro com ideias". A economia criativa tem origem em elementos economicistas da análise da produção cultural e atua em uma perspectiva desenvolvimentista (SANTOS, 2015: 98-105).

A noção de economia criativa é utilizada muito mais em termos práticos do que teórico-científicos, suas implicações político-econômicas são mais importantes que quaisquer tentativas de cunho interpretativo ou explicativo da realidade. A economia criativa é uma síntese teórica originada em novos agentes econômicos-culturais, com objetivo de justificar e implementar políticas econômicas-culturais e criação de novos negócios culturais. Não é baseada nas Ciências Sociais, ou em uma categoria teórica analítica, mas sim é uma justificativa para legitimar ações de ampliação dos mercados de comercialização da cultura (ALVES & SOUZA, 2012: 124 *apud.* SANTOS, 2015: 100).

A definição dos setores que comporiam a indústria criativa seria: áreas que têm sua origem na criatividade, na perícia e no talento individual e que possuem um potencial para a criação de riqueza e empregos através da geração e da exploração da propriedade intelectual (SANTOS, 2015: 98-103). Fariam parte desse setor econômico o mercado de artes, a publicidade, a arquitetura, o *design*, a moda o teatro, a música, o cinema, a televisão, a criação de *softwares*, os jogos eletrônicos e consequentemente a animação.

Marta Machado e André Luiz Fisher consideram os estúdios de animação integrados ao que eles chamam de "indústria criativa" ou "economia criativa". Indústria esta que estaria situada no cruzamento entre o artesanato, os serviços e o setor industrial (MACHADO e FISCHER, 2017: 135). Entendem, portanto, que o ambiente de trabalho nesses empreendimentos desliza entre o que chamam de *small beautiful* e *black hole*. O primeiro significando lugares mais acolhedores, com relações mais próximas entre gestores e empregados; e o segundo como um terreno fértil à exploração de mão de obra, sem garantias de direitos trabalhistas, em um estado de pressão e coerção facilitados pelo suposto clima "familiar" dos pequenos empreendimentos (*Ibidem*: 136).

Podemos perceber em nossas entrevistas uma divisão quanto ao teor dos depoimentos dos animadores. Os do Grupo 05, mais jovens, têm a tendência em classificar os estúdios onde trabalham como *small beautiful*. Questionado se gostava do lugar onde trabalha, E10 afirma: "*Sim*! *Pô eu nem sei o que dizer, acho*

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

que nem na Disney, pelas coisa que já ouvi a respeito se compara aqui. Acho aqui o lugar perfeito"! (E10, 2015). E09 e E11 também parecem seguir o mesmo raciocínio:

> Cara, aqui é maravilhoso! É divertido, não tem pressão. Pressão tem para entregar no prazo e cada um tem sua responsabilidade e flui e todos entregam no prazo. Não tem pressão de chegar em um certo horário e sair em um certo horário. A pessoa faz o seu horário, desde que cumpra as suas funções, isso é muito bom. O clima é bem legal (E09, 2015).

> É bom, é tranquilo, eu chego aqui mais ou menos uma hora, e aí vou fazendo as coisas, aqui tem muita palhaçada, é muito divertido! [risos] [...] Gosto do ambiente, das pessoas, do clima, é um clima bem divertido. O pessoal aqui, as vezes o dublador do desenho, aí faz as vozes, é muito bom [risos] (E11, 2015).

> Uma coisa boa aqui do [estúdio "S"] é que o horário é flexível. A gente tem que cumprir 8 horas, aí depende se é das 9 às 18 ou você pode chegar meio-dia e sair as 20hs. Depende muito. O processo aqui de trabalho, a gente chega aqui o clima de trabalho normalmente é muito descontraído, a gente conversa e se conhece também, não só aqui dentro, mas também lá fora (E10, 2015).

A preferência dos prestadores de serviço por horários flexíveis de trabalho e a boa relação entre os funcionários das empresas e um clima "divertido" no ambiente de trabalho também é replicada pelos sócios dos empreendimentos e donos dos estúdios. Sennett nos explica como funciona o que ele classifica como "flexitempo":

> As organizações flexíveis hoje estão fazendo experiências com vários horários do chamado "flexitempo". Em vez de turnos fixos, que não mudam de mês para mês, o dia de trabalho é um mosaico de pessoas trabalhando em horários diferentes, mais individualizados, [...] Esse mosaico de tempo de trabalho parece distante da monótona organização do trabalho na fábrica de alfinetes; na verdade, parece uma liberação do tempo de trabalho, um verdadeiro benefício do ataque da organização moderna à rotina padronizada. As realidades do "flexitempo" são bem diferentes (SENNETT, 2002: 66).

O "flexitempo" pode se organizar de várias maneiras, não só pelo horário flexível dos turnos de trabalho no local da empresa, mas também pela adoção de novas tecnologias de comunicação, ultrapassando os limitas de empresa. Embora pareça prometer maior liberdade ao trabalhador, este acaba preso a uma nova rede de controle. "*Se o* "*flexitempo*" *é a recompensa do empregado, também o põe no domínio íntimo da instituição*" (*Ibidem*: 68). A programação flexível do tempo de trabalho não é um direito dos trabalhadores, mas sim um suposto benefício concedido a trabalhadores favorecidos. Mas mesmo esta flexibilização do tempo apresenta suas armadilhas:

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> Na revolta contra a rotina, a aparência de nova liberdade é enganosa. O tempo nas instituições e para os indivíduos não foi libertado da jaula de ferro do passado, mas sujeito a novos controles do alto para baixo. O tempo da flexibilidade é o tempo de um novo poder. Flexibilidade gera desordem, mas não livra das limitações (*Ibidem*: 69).

Pode ser que realmente seja muito "legal" trabalhar no Estúdio "S" que é um dos mais bem estruturados do país. Por outro lado, não podemos concluir por esses depoimentos que trabalhar com animação seja um mar de rosas, ou que outros estúdios sigam este mesmo padrão. Essa aproximação quase familiar entre empregados e patrões é uma faca de dois gumes. É muito mais difícil lutar por direitos, se você deve favores ou está preso em uma trama de lealdade com seus superiores. Além do mais, o horário flexível de trabalho não libera o trabalhador de ter que cumprir com suas tarefas, de atingir os graus de produtividade que a empresa exige e está longe de ter maior controle sobre o seu processo de trabalho. Os animadores do Grupo 02, veteranos e ex-funcionários dos estúdios "R" e "T", dentre outros, tendem a considerar os estúdios onde trabalharam como *black hole*. Ainda que E03, um dos veteranos entrevistados por nós, fique ao lado do patrão: "*Tem muito animador que tem uma tendência a levar pro lado pessoal, aconteceu tal e tal situação de stress comigo, tive que sair. Ou vamos supor, meu chefe atrasou um salário, fiquei puto com ele e sai. Entende o que eu quero dizer*"? (E03, 2015). A constatação de que trabalhadores e seus chefes estão do mesmo lado, é mais uma distorção que o capitalismo flexível impõe às relações de trabalho, como diz Sennett:

> [...] surge a ficção de que trabalhadores e chefes não são antagonistas; o chefe, em vez disso, administra o processo de grupo. Ele ou ela é "líder", a palavra mais esperta no moderno léxico administrativo; o líder está do nosso lado, em vez de ser nosso governante (SENNETT, 2002: 132).

Mesmo deslocado para o lado do patrão, fica patente no depoimento de E03 a série de problemas que o animador enfrenta neste mercado de trabalho. As frases entre colchetes inseridas na próxima citação de Sennett são exemplos de situações que encontramos habitualmente nas entrevistas com animadores do Grupo 02 e exemplificam o que estamos demonstrando.

> [...] essa ausência de autoridade deixa livres os que estão no controle para mudar, adaptar, reorganizar, sem ter que justificar-se ou a seus atos. Em outras palavras, permite a liberdade do momento, um foco apenas no presente. A mudança é o agente responsável; e não é uma pessoa. ["Vou te

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> dispensar porque o projeto acabou e não temos outros projetos"]**.** Além disso, poder sem autoridade permite aos líderes de uma equipe dominar os empregados negando legitimidade às suas necessidades e desejos. ["Vocês não vão receber o que era esperado e vamos ter um atraso nos pagamentos, mas isso é por bem de todos nós do estúdio!"] (*Ibidem*: 137) (comentários nossos entre colchetes).

A noção apresentada como se fosse "libertária" de trabalhar em casa poderia ser considerada a epígrafe do triunfo do capitalismo flexível. E trabalhar sem casa? Em quartos de hotéis, pousadas, estações de trem, durante um voo. Essa é a rotina de Augusto Bicalho Roque, que se considera uma espécie de "nômade digital". Além de trabalhar como *freelancer*, pulando de projeto para projeto, ultrapassou os limites do *home office* e viaja pelo mundo enquanto trabalha para diversos estúdios. Curioso saber como se faz para levar o seu escritório de trabalho ou oficina artística dentro de uma mala:

> No momento estou reestruturando minha mala porque vou começar a animar um curta tradicional, mas até então minha bagagem era uma mochila 40 litros onde levava todas as roupas, *sketchbook*, câmera etc; e uma mala transversal de mão com *laptop*, *cintiq* e a cacetada [...] de cabos que vem com eles. São a minha "casa" e o meu "escritório". No total dá uns 16 kg (8 kg cada) e para mim é importante poder não despachar malas, assim como carregar com facilidade.[100]

Roque é jovem, ainda não constituiu família e vive uma vida aventureira. Como diz Sennett: "*a instabilidade pretende ser normal*" (2002: 33). Roque troca uma forma de submissão ao poder – cara a cara – por outra, eletrônica. A "lógica métrica" do tempo passou do relógio de ponto para a tela do computador. Isso só se tornou possível graças ao desenvolvimento de intra-redes de comunicação. O trabalho é fisicamente descentralizado, o poder sobre o trabalhador mais direto (*Ibidem*: 68).

> Entrei nessa vida nômade em 2014. [...] Desde a faculdade, quando percebi que trabalhar de casa era uma realidade do mercado de animação, vinha sonhando com esse estilo de vida e tentando arquitetar sua viabilização. Minha meta era conseguir ter um trabalho consolidado e uma frequência de "*freelas*" rentáveis até os 30 anos. A sorte me veio antes, aos 22, quando assinei um contrato de pelo menos 6 meses para trabalhar remoto em uma série de TV. Foi perfeito, tinha uma renda constante e não precisaria me preocupar tão cedo com o próximo *job*. [...] Minha rotina é bem inconstante, mas em média trabalho 6h/dia com dois dias de folga por semana (quando acumula mais trampos [*sic*.], como nos últimos tempos, a coisa muda). Nada muito fora de um trabalho comum. [...] Precisa ter muito dinheiro ou uma

[100] Fui autorizado por Augusto Bicalho Roque a usar este depoimento publicado por ele em sua linha de tempo do *Facebook*, no dia 18 de dezembro de 2017, às 15: 23h.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> família rica pra poder ser nômade? Minha família não é rica, mas tem boa condição; me sustento sozinho, mas sempre que preciso tenho a casa dos meus pais para voltar. Isso faz uma puta [*sic.*] diferença e provavelmente não teria coragem de sair por aí com passagem só de ida e um único contrato de *freelance* nas costas se não tivesse um porto seguro. [...] O meu mínimo de renda para viver assim é R$3.000,00/mês.

Roque não é tão solto no mundo como se pensa. Para o empregador não importa onde Roque esteja, ou como ele vai fazer o trabalho. Contanto que o trabalho seja feito, e bem feito, e dentro do prazo. Além disso, Roque possui uma estrutura familiar que lhe assegura a possibilidade de viajar e ter um estilo de vida invejado por muitos.

Repetindo o nosso mantra: afinal o problema da indústria de animação brasileira é a falta de mão de obra qualificada nos estúdios ou a falta de condições minimamente atrativas e justas no trato dos estúdios com essa mão de obra? O *modus operandi* é "familiar", os donos de estúdio são "pais patrões" que socializam os prejuízos, mas nunca democratizam os lucros, tal como o sistema patriarcal romano ou a forma como a máfia se organiza, somente o patriarca ou patrício lucra e o resto, a clientela, se beneficia dos favores que o "*padrone*" oferece, afinal atender a uma comissão do patriarca é mais do que um trabalho, mas um favor presidido por laços afetivos de compadrio. Prevalecem "laços" de compadrio entre os pares. Há um exército de animadores desempregados ou pretendentes a animadores para serem contratados em caso de necessidade. Isso quer dizer que as relações de trabalho neste campo ainda não foram institucionalizadas, mas elas operam do mesmo modo que as práticas vigoram dentro de um esquema mais institucional. Será o avanço das disputas entre as classes que definirão os caminhos jurídicos ou institucionais desses trabalhadores. Preferimos trabalhar mais detalhadamente esta questão no subcapítulo 3.5. *A precarização do trabalho criativo na* "*indústria*" *de animação brasileira*, página 221.

A inclusão da animação dentro do domínio da "indústria criativa", se analisarmos esta condição superficialmente, é muito interessante, pois tiraria a produção de animação, ou melhor, os profissionais especializados em animação da lógica romântica da "Arte pela Arte". Assim este tipo de produção se inseriria mais profundamente na esfera econômica. O que em primeira ordem, seria vantajoso para os produtores ou "fazedores" de animação, pois teriam acesso a

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

uma maior quantidade de elementos que justificassem sua prática: ampliação de mecanismos para financiamento de produções animadas, maior facilitação de comercialização das obras, acesso ao mercado mundial, diversificação e melhoria da remuneração de seus operadores. Marta Machado que localiza a animação dentro da indústria criativa, como já vimos, diz:

> Howkins (2001), em sua obra *The creative Economy*: *How People Make Money from Ideas*, afirma que as pessoas que trabalham com ideias e, mais ainda, aquelas que detêm os direitos sobre as ideias, se tornaram mais poderosas do que os que trabalham com máquinas e, em muitos casos, até mais poderosas que os donos dessas máquinas (2012: 41).

No entanto, nos parece que esta visão é superficial ou romantizada. Como veremos a seguir, a noção de "indústria criativa", esconde em suas "boas intenções", ditames do capitalismo flexível e do neoliberalismo econômico, o que reproduz no interior do campo cultural, uma lógica econômica especialmente perversa e predadora. Ocultando com o uso da ingênua noção de criatividade, a monetização radical da produção artística, a precarização do trabalho especializado, além de trazer para perto do Campo da Cultura, a concorrência de outros campos diversos, como o tecnológico e o econômico. Lembrando aos nossos leitores que Sennett, ideologicamente não é marxista ou "comunista", mas aquilo que nos EUA denominam de "*liberal thinker*", ele nos explica mais claramente como funciona esta ordem econômica:

> Para tirar a maldição da expressão "sistema capitalista", antes criavam-se circunlocuções, como sistema de "livre empresa" ou "empresa privada". Hoje se usa a flexibilidade como outra maneira de levantar a maldição da opressão do capitalismo. Diz-se que, atacando a burocracia rígida e enfatizando o risco, a flexibilidade dá às pessoas mais liberdade para moldar suas vidas. Na verdade, a nova ordem impõe novos controles, em vez de simplesmente abolir as regras do passado - mas também esses novos controles são difíceis de entender. O novo capitalismo é um sistema de poder muitas vezes ilegível (SENNETT, 2002: 09-10).

Os empregos, como dito em nossa introdução, estão sendo substituídos por "projetos". No capitalismo flexível, "pede-se aos trabalhadores que sejam ágeis, estejam abertos a mudanças a curto prazo, assumam riscos continuamente, dependam cada vez menos de leis e procedimentos formais" (Ibidem: 09). Por outro lado, esta flexibilidade que vemos atingir a rotina desses empregados em termos de "liberdade" nos horários de turnos de trabalho também vistas nas relações entre empregados e patrões, que beiram a um coleguismo: "Parem de agir como supervisores e ajam mais como treinadores" (Ibidem: 136). Não chegam até

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

os processos produtivos, que continuam como na indústria da era fordista, fora do controle de seus funcionários. Neste sentido podemos dizer que o trabalho dito criativo ou artístico, dentro da indústria cultural ou indústria criativa, é tão alienado quanto o trabalho de um operário qualquer, todos precisam atender demandas do mercado financeiro, serem produtivos e não possuem o domínio total de toda a cadeia de produção (WOLFF, 1982: 31). Afinal, o que tem de tão especial em ficar 8 horas por dia, deslocando peças virtuais de uma marionete digital, que será posteriormente exibida na televisão? Nos parece que para o trabalhador dito "criativo", mais especificamente o técnico especializado em animação, esta nova ordem não seja assim tão vantajosa. Não conseguimos perceber onde se esconde este "poder" citado por Machado e Howkins. Os animadores não têm a quem recorrer, seus trabalhos são temporários, seus patrões são seus colegas, ademais, sua associação de classe apoia a política exercida pelos estúdios e chancelada por incentivos do poder público. O que importa é que nunca produzimos tanto na história desse país, como dizem.

No Brasil não houve um ciclo produtivo de animação sob o modelo do fordismo, associado à "indústria cultural" e as grandes empresas produtoras, como por exemplo os estúdios Disney ou Hanna & Barbera.[101] O *Boom* da animação nacional se constituiu já dentro da lógica do capitalismo flexível, da "indústria criativa" e das pequenas empresas produtoras como a 2DLab ou o Copa Studio. "*Estima-se que há hoje em atuação no Brasil entre 100 e 120 estúdios de animação, que se dedicam à produção de curtas, longas, séries de televisão, publicidade e animações para internet e mídias móveis*" (MACHADO & MARINHO, 2011 *apud*. MACHADO, 2012: 51).

Maurício de Souza, com a sua *Turma da Mônica,* seria o modelo mais próximo que tivemos no Brasil, de produção de animação comercial, antes do *Boom*. Começou a viabilizar a produção de animação a partir de 1968, primeiramente utilizando seus personagens em publicidade para uma marca de estrato de tomates e em seguida para a produção de curtas, médias e longas. É muito difícil definir a totalidade do que foi produzido a mando de Maurício de Souza. Primeiro porque os filmes produzidos com os personagens da *Turma da Mônica* tinham seus formatos originais adaptados frequentemente. Curtas eram

[101] Até a constituição do *Boom*, a produção brasileira era dominada por curta metragens autorais, filmes publicitários e vinhetas televisivas.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

reunidos em formatos de média ou longa metragem (para exibição em salas de cinema ou para distribuição em *home video – package film*).[102] Também era comum o desmembramento de peças maiores em curtas (para exibições pontuais nas redes de televisão). Este material produzido e relançado várias vezes, e em formatos diferentes, também era titulado de forma variada.

Maurício de Souza, entre o final dos anos 70 e início dos 90, possuía um estúdio próprio de animação o Black & White & Color, operante paralelamente à sua eficiente máquina de produção de histórias em quadrinhos (MENDES, 2014). Talvez Maurício de Souza fosse a pessoa mais indicada para o empreendimento em animação no país: possuía personagens populares entre o público infantil, era conhecido e respeitado como um sério homem de negócios, já possuía uma estrutura de trabalho de produção em massa de histórias em quadrinhos. Nenhum outro criador ou empresário teria tantas ferramentas à mão quanto ele para obter sucesso na produção de animação, mas nem ele conseguiu efetivar o seu estúdio de animação e ter uma produção constante de novos filmes.

Alternadamente à produção em estúdio próprio, Maurício de Souza já terceirizava a produção de animação, tanto no Brasil como fora do país. Entre 1998 e 1999 contratou o estúdio chinês Shangai New Age Art, para a produção dos volumes 3 e 4 da série *Videogibi*. Souza reclamava dos custos proibitivos de produção, já que os filmes ainda eram produzidos em base analógica, com uso de pintura em acetato e fotografia em 35mm. Reclamava de falta de mão de obra especializada e do pouco controle da venda de ingressos no país.[103] Para não ver sua empresa de produção de histórias em quadrinhos comprometida financeiramente, desistiu da produção de animação, pelo menos naquele momento histórico.

> Fazíamos dezenas de cópias dos filmes, espalhávamos pelo país e os resultados de bilheteria eram medíocres. Era estranho [!]. As salas de cinema lotavam com os

[102] Filmes de média ou longa metragem compostos de coletâneas de episódios ou curta metragens independentes entre si, geralmente com uma premissa paralela que costure todos os segmentos em uma obra única (MENDES, 2014: 139).

[103] Anélio Latini Filho também sofrera dos mesmos problemas que Maurício de Souza, quando do lançamento de seu longa-metragem de animação *Sinfonia Amazônica* (1953), o primeiro longa de animação brasileiro. Além de ter os valores da renda de bilheteria descontados pelos exibidores por conta de despesas com publicidade, Latini foi roubado pelos donos de cinema. Segundo Latini: "*Diziam que o filme não tinha sucesso com o público. Só não fui roubado no Rio, porque eu estava aqui. Vinham relatórios incríveis, inclusive macetes para tapear o produtor. Eles me mostravam uma carta forjada da exibição no Paraná, dizendo que o filme era uma bomba,* [...]. *O interessante é que eu recebi, na época, várias cartas de pessoas que haviam assistido ao filme dizendo que estava sendo um sucesso tremendo*" (MORENO, 1978: 79).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> filmes da Mônica. Mas quando contavam os bilhetes para nos pagar pela exibição, vinham números ridículos. Dava a impressão de que a maior parte da plateia era de fantasmas, que tinham entrado pelas paredes e não pela bilheteria. [...] Joguei a toalha. Não dava para continuar com sucesso e com prejuízo. Era ilógico e perigoso. Desativei nossos estúdios de animação, paralisamos um processo que já contava com setenta artistas e parei para aguardar (SOUZA, 1997 *apud*. MENDES, 2014: 58).

Interessante observar que Maurício de Souza foi um agente muito cauteloso no início do *Boom*. É o que se observa no momento em que as condições para se produzir animação no Brasil ficaram mais confortáveis: acesso à tecnologia digital, normatização e controle do mercado cinematográfico e da venda de ingressos de cinema pela ANCINE, abertura de fundos de investimento (FSA – Fundo Setorial do Audiovisual), parcerias de coprodução internacionais, reserva para conteúdo nacional na televisão a cabo, dentre outras ações. Ele não foi um ponta de lança na produção de novas animações. Reabriu e novamente fechou uma unidade própria de produção de animação (a reestruturação da unidade de animação, dispensou 75% de uma equipe de 210 profissionais em 2004). Preferiu delegar a terceiros, a produção de novos filmes e séries de TV com os populares personagens da *Turma da Mônica*.

Como já vimos, nada é mais natural ao falacioso modelo proposto pela "indústria criativa", do que a terceirização e Maurício de Souza como um homem de negócios, não perderia oportunidade de lucrar com seus personagens, minimizando os riscos em investimentos. Os longas *Cine Gibi*: *O Filme* (2004), *Turma da Mônica*: *Uma aventura no tempo* (2007), e a nova série para televisão com a *Turma da Mônica* produzida em 2008, foram todos realizados fora dos estúdios de Maurício de Souza, produção terceirizada pela Labocine Digital, no Rio de Janeiro (MENDES, 2014: 75-76). Recentemente a MSP (Maurício de Souza Produções) voltou a produzir animação. O que nos faz indagar: Até quando?

A "indústria criativa" é tratada de forma despolitizada, destacando-se apenas a sua eventual capacidade de geração de renda, desenvolvimento econômico e promotora de bem-estar social. Deixando de fora, as dimensões massificadoras e homogeneizadoras, que seriam características exclusivas da "indústria cultural" (Produção serializada, padronizada, produzida por divisão do trabalho). A noção de "indústria cultural", trabalhada por Theodor Adorno, Max Horkheimer e Herbert Marcuse, buscava chamar a atenção para a massificação da cultura como

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

produto de consumo. Indústria e cultura estariam em lados opostos, e sua paridade, significaria a morte da segunda e não promoção (ALVES, 2012 *apud*. SANTOS, 2015: 113-14). A "indústria criativa" é colocada apartada desse enunciado e de quaisquer problemas ou falhas, como se fosse um antídoto para todos os problemas relacionados à industrialização e ao desenvolvimento econômico. Seria uma nova forma de alcançar o desenvolvimento sem o ônus de um passivo ecológico, imune a crises econômicas e vetor de diversificação da economia. A cultura e a criatividade são percebidas assim, como fatores indutores de diminuição da pobreza (SANTOS, 2015: 109). Segundo seus defensores, a indústria criativa estaria adaptada para usufruir de todos as benesses da abertura de mercados da globalização econômica (*Ibidem*: 110). Se beneficiaria da evolução das tecnologias de informação e comunicação, criação de novas plataformas de distribuição de produtos audiovisuais, compartilhamento de arquivos, INTERNET móvel, popularização do uso de *smarphones* (o que é paradoxal, já que esta mesma evolução tecnológica dificulta a garantia da cobrança pelo uso de propriedade intelectual de arquivos de áudio e vídeo). E sem esquecermos do aumento da demanda nos países industrializados por produtos criativos, causada pelo barateamento dos produtos tecnológicos (*Ibidem*: 111).

Além disso, percebemos quase que imediatamente uma inconsistência gritante no conceito de "indústria criativa". Marx nos ensinou que todo trabalho humano é criativo. Assim, entendemos que o termo estaria mais próximo de um termo geral para definir todas as práticas humanas do que de uma área específica de atividades. A noção de que o trabalho artístico ou de criação é diferente ou superior a outras formas de trabalho é enganosa. Wolff diz:

> Podemos ir mais longe, creio, e dizer que, quer o poeta, ou o artista, tenha ou não consciência desse processo produtivo, a arte é sempre "manufatura". A mistificação que existe em se isolar o trabalho artístico como algo diferente e habitualmente superior a todas as outras formas de trabalho só pode ser combatida mostrando-se que todas as formas de trabalho são (potencialmente) do mesmo modo criativas e que o trabalho artístico, como outros trabalhos, perde sua qualidade como "atividade livre, criativa" sob o capitalismo (WOLFF, 1982: 27).

Assim ao circunscrever o trabalho artístico ou de criação dentro dos limites da "indústria criativa", estaremos apenas contribuindo para um processo de perversa alienação do trabalho artístico, assim como acontece com o trabalho em geral sob o capitalismo. Também defendemos que a ênfase dada pela "doutrina

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

criativa" à ação individual é problemática. Consideramos a prática de animação como uma prática social, baseada em conhecimentos e convenções de natureza coletiva. Porém a noção de "economia criativa" se fundamenta em capacidades ou habilidades individuais como motor para a resolução de problemas e na ação de desenvolvimento. Ou seja, a capacidade criativa e inovadora seriam propriedades exclusivas de alguns indivíduos especialmente dotados (SANTOS, 2015: 99) e sabe-se lá por quem. Assim a partir das capacidades individuais dos agentes do "Campo Criativo", se constituiriam casos de sucesso ou fracasso econômico. Nesta forma de pensar, as instituições são desresponsabilizadas pelos destinos econômicas dos indivíduos. O sucesso ou fracasso econômico seriam fruto exclusivamente do esforço individual, o que popularmente no Brasil é chamado de meritocracia.

Sabemos e já discutimos ao longo deste trabalho, que as instituições são fundamentais para que os artistas possam trabalhar, tanto na definição das práticas, quanto na propagação das convenções artísticas e modos de circulação e comercialização das obras. Apesar de defender o caráter individual das iniciativas "criativas" o modelo empregado pela "economia criativa" não tem pudores em solicitar ao Estado o financiamento dos agentes privados "criativos". A transferência de recursos públicos para a iniciativa privada é vista como natural e necessária ao desenvolvimento econômico e crescimento dos negócios privados. A ação individual ou "autoral" é incensada e laureada, mas o que realmente faz a máquina andar é o dinheiro público e as ações legislativas e normativas do Estado. Através do trabalho de Heloísa Santos (2015), uma análise do relatório sobre economia criativa publicado pela UNCTAD, em 2004, documento fundamental para a divulgação da "doutrina criativa" pelo mundo e com efeito no Brasil (MinC, FIRJAN e SEBRAE são algumas instituições influenciadas por este documento). Percebemos as consequências da ascendência das proposições deste documento na aplicação das políticas públicas de incentivo à produção de animação no Brasil, no ensino da técnica, no formato das produções nacionais e consequentemente na conformação do mercado e produção brasileira de animação. A aproximação entre a economia criativa das práticas culturais é problemática. Por ser conduzida por interesses plenamente econômicos, atividades culturais que geram menos renda e demandam menos empregos, são relegadas a um segundo plano. As verbas destinadas à cultura, que já são diminutas nos países

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

menos desenvolvidos e principalmente no Brasil, precisam disputar espaços com os demais produtos criativos. A acumulação de funções pelo Ministério da Cultura, que precisa lidar com questões que tradicionalmente pertencem a outras pastas, como o comércio exterior, ou da indústria ou da tecnologia[104], sobrecarregam uma estrutura já deficiente, com restrição orçamentária, falta de quadro de funcionários públicos especializados e que funciona precariamente há anos[105] (*Ibidem*: 110).

Economia criativa e o curta metragem de animação

A lógica, que coloca a criatividade como condutora da inovação e causa do crescimento econômico, desloca a cultura como objeto de políticas públicas (*Ibidem*: 102). Isto talvez explique a preponderância de mecanismos de incentivo culturais no Brasil, voltados para atender a indústria cultural (séries para televisão e longas para salas comerciais de cinema) e o quase desaparecimento dos editais de curtas de animação. E05 fala sobre o edital do Anima TV, que financiou a produção de duas séries de animação. Este edital substituiu um edital específico para curtas de animação. E mesmo com a descontinuidade do Anima TV, o edital de curtas que existia antes dele não se repetiu.

> É, mas o Anima TV foi uma coisa que teve em 2008 e não teve outro! Tudo bem que rolou, o Copa [Studio] taí. Outros estúdios [Estúdio Zoom Elefante], foi importante, acho até que tem que ser repetido. É o cobertor curto, puxa para um lado e descobre o outro. Acho que tem muito problema (E05, 2015).

E07 que, entre 2003 e 2015, realizou 11 curtas metragens de forma independente, vários deles premiados, também tem uma perspectiva desanimadora

[104] No dia 22 de fevereiro, de 2018, o MinC (Ministério da Cultura) publicou no Diário oficial da União onze editais voltados para a produção de conteúdo audiovisual independente. Três deles envolve a produção de jogos eletrônicos. (Edital 6 – Jogos Eletrônicos: seleção de dez projetos para a produção de jogos eletrônicos no valor de dois milhões e quinhentos mil reais. Edital 7 – Narrativas Transmídias para a Infância, Curtas Animação + Jogos Eletrônicos: seleção de dez projetos para a produção de jogos eletrônicos e curtas metragens de animação com temática infantil no valor de três milhões e quinhentos mil reais. Edital 8 – Narrativas Transmídias para a Infância, Minissérie Animação + Jogos Eletrônicos: seleção de dez projetos para a produção de jogos eletrônicos e minissérie de animação com temática infantil no valor de dez milhões de reais).

[105] Segundo Marcelo Calero, que teve rápida passagem pelo Ministério da Cultura, quando foi transformado em secretaria vinculada ao MEC (Ministério da Educação) no Governo Temer, a pasta tinha uma defasagem em 25% no orçamento em relação ao ano anterior (2015). E que o déficit financeiro da pasta de cultura era em torno de R$236 milhões (Portal Brasil, 18/05/2016). Poucos meses depois Calero pediu demissão do Ministério devido a pressões do Governo Temer, para mudanças em parecer do Iphan (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional) em benefício de um empreendimento imobiliário de Geddel Vieira Lima, aliado do Presidente.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

quanto à produção de curtas incentivados frente à produção de séries e longas comerciais:

> Eu te confesso que eu não vejo não [perspectiva de crescimento], pode ser uma coisa muito pessoal, uma coisa minha, mas eu estou muito desanimado. Estou tentando pegar no tranco para fazer um projeto autoral como eu sempre fiz. Eu não vejo perspectiva de melhora não. [...] Para editais de curtas, acho pelo contrário, está enterrando cada vez mais. Está cada vez mais com preconceito em cima do curta de animação (E07, 2017).

Os editais para produção de curtas de animação, quando acontecem, têm como objetivo a produção de pilotos de séries e não do curta como uma obra completa em si mesma. O edital do BNDES AA02/2016, que contemplava a produção de curtas de animação, exigia dos proponentes, entre outros pontos: i) prioridade para projetos com potencial para desdobramentos em formatos comerciais, tais como longas, séries de tevê, *games* e livros; ii) associação do proponente a uma produtora de audiovisual credenciada à ANCINE; iii) estimativa de receitas e desdobramentos comercias do projeto com licenciamento de produtos, jogos eletrônicos, exibição em TV, VOD (*video on demand*), planos de distribuição e etc.

É importante frisar que o curta metragem tem potencial mínimo de comercialização, pois as janelas de exibição nos cinemas e na televisão são quase inexistentes para este formato, pelo menos no Brasil. Já alertávamos em nosso trabalho anterior (*O ponto de viragem*: *a animação brasileira, possíveis desdobramentos de um sonho industrial* – 2012), que o curta metragem é um importante formador de profissionais qualificados no Brasil. É desse trabalho menos compromissado com resultados econômicos e de público, que se possibilita o ensaio para novas ideias, técnicas, estéticas, estilos, temáticas, que podem ou não posteriormente serem aproveitados pela animação comercial. Ou seja, "ironicamente", utilizando um termo caro à economia criativa, o curta tem potencial de inovação (RIBEIRO, 2012: 159). Como nos lembra E05:

> O curta é onde a gente experimenta, veja só o que um curta pode fazer. O próprio *Meu Amigãozão*, surge de um curta, o Curta Criança [edital público para produção de curtas de animação com duração de 1 minuto], se eu não estou enganado, em 2009. Daquela experimentação, praticamente surgiu um estúdio. Acho que o governo neste ponto erra, ele pega esse formato da série e quer aplicar em todos os modelos, [...] Você tem que entregar e não tem tempo de experimentar, então você tem que ir por um lado teoricamente mais certo, neste caso quem tem mais *know-how?* [...] Mas isso é uma questão de política, eu não sei até que ponto o governo escuta a associação [ABCA]. Porque ele tirou isso de algum lugar (E05, 2015).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Na nossa opinião a associação de animadores (ABCA) não está muito imbuída em atender as demandas dos curtametragistas e sim as demandas dos produtores de série. Essa tendência em direção ao mercado começou a despontar na presidência de Andrés Lieban (2005-06), um dos sócios da 2DLab, agente pioneiro da produção comercial de animação no Brasil (série de TV), e se solidificou na presidência de Marta Machado (2009-2010), também produtora e entusiasta do programa de fomento à séries de TV, o AnimaTV.

As distorções causadas pelo domínio da produção *cut-out* no Brasil vão além da produção comercial. Também atingem a produção autoral, em dos aspectos: i) primeiro quando não existe orçamento suficiente para contemplar todos os tipos diferentes de produção de animação, se privilegiando assim a animação comercial; ii) quando se usa este modelo comercial como referência para todo o tipo de produção de animação.

Existe uma série de exigências técnicas e de formato impostas às produções incentivadas por editais públicos, que afastam as obras produzidas do campo autoral para o comercial. Como por exemplo, os limites de tempo de produção reduzidos, casado ao baixo nível de investimento. Somando estes dois fatores, está se delimitando a técnica a ser utilizada e se direcionando o perfil dos realizadores incentivados! Digamos que o edital permita um ano para o período de produção de um filme de 5 minutos: são mais abertas as possibilidades de se fazer o suposto curta em *full* ou *stop motion*. Mas se você tem 6 meses como limite para fazer um filme, a opção viável como técnica é o *cut-out*! Assim, quem possui o *know-how* e logística para este tipo de produção, provavelmente é quem vai ganhar o edital. Então se direciona os editais de curta para os realizadores comerciais (produtores de série). Estúdios já estruturados tecnologicamente e com um corpo de técnicos especializados à disposição e o curtametragista autoral, provavelmente vai ficar de fora. Os curtas que serão produzidos a partir destes modelos de edital, possuirão consequentemente, formato mais próximo às séries comercias do que ao cinema de animação de autor. E05 nos alerta que o curta e a necessidade de se experimentar estão hoje comprometidas pelo domínio do formato comercial na produção brasileira de animação. Sugere o uso de instituições de ensino, universidades e até mesmo o CTAv como espaços possíveis para a realização de uma produção mais experimental:

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> Então a diferença principal que eu vejo, é que eu acho que é necessário se produzir em *full*. A gente tem um pensamento muito focado no mercado hoje em dia. Em animação isso me preocupa, porque no Brasil hoje a gente não tem muito espaço pra experimentação, as pessoas estão com medo de experimentar, porque aquilo tem que dar certo, isso é lógico, é uma questão de mercado, mas a gente tem que ter polos em que se possa experimentar, ou as universidades, ou até nos cursos profissionalizantes, tem que ter! Tem que ter! Tem que ter! Eu acho que a gente tem que experimentar fazer curta, mas fazer curta é difícil, ainda mais sem dinheiro. Mas em algum lugar tem que ter, o CTAv poderia ser esse lugar, ser revitalizado pra isso. Eu fico meio preocupado com isso, com a formação nesse ponto. É uma formação muito voltada pro *cut-out* agora, e pouco pro *full*. E o *full* tem que ter seu espaço, porque a qualidade, quando se fala em qualidade, a gente se lembra do *full*. Nessa hora, esse tipo de filme não passa pelo gargalo (E05, 2015).

Temos a impressão de que a nova geração de animadores é menos ligada ao curta. Já querem entrar direto nos estúdios, eles não pensam em curta, existe até uma falta de respeito ao curta. Acham que é uma animação menos sofisticada ou tecnicamente inferior. Um preconceito contra o curta, o contrário da geração veterana, que muitos começaram ou passaram pelo curta em sua vida profissional. Os mais jovens estão dentro do termo profissionais integrados. E06, um dos nossos veteranos entrevistados, nos conta a gratificação que vivenciou ao produzir um curta autoral, livre das amarras do trabalho comercial nos estúdios de série. Em seu trabalho E06 pode utilizar a técnica que quis e o tempo de execução necessário, pois não estava limitado a um edital, trabalhava com financiamento próprio:

> Pensar em uma ideia, desenvolver o *storyboard*, ficar meses no *storyboard* depois chegar no momento e pensar, é isso que eu quero! Começar a desenvolver a arte, fazer um *storyboard* em *color key*[106], muda um pouco o *storyboard* e começar a animar. Fazer um *rafe*, e aí ir adequando. Esse processo foi tão gratificante! [...] E eu fiz tudo da maneira que eu achava o melhor possível. Porque tinha a vantagem de que como não tinha um edital me bancando, não tinha que entregar em determinado tempo (E06, 2015).

Impressionante que E06 produziu seu curta paralelamente ao seu trabalho como animador em um estúdio produtor de séries, esta experiência foi o que o levou a desistir do trabalho dentro dos estúdios, para se dedicar à carreira acadêmica/educacional e ao trabalho como *freelancer*, que ao seu ver, lhe daria condições de investir em seu trabalho autoral. Vale lembrar que E06 teve formação voltada para a produção de curtas (UFMG), antes de entrar nas fileiras dos estúdios de produção comercial.

> [...] mas durante esse período inteiro de 2011 ou 2012. Era a coisa que eu mais gostava de fazer. Eu saía do [estúdio], seis, sete horas da noite, eu ia pra casa e

[106] *Color Key* é o trabalho de definição da paleta de cores de um filme ou cena.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> ficava animando até meia noite. Acordava de manhã, ia pro [estúdio], animava e tal, voltava pra casa e pá! [*sic.*] Final de semana animava também! Teve vez que a minha namorada, que hoje é minha esposa, a gente combinava, esse fim de semana vamos encontrar só sábado à noite, porque domingo eu vou ficar pegado [*sic.*] direto no filme. Como ela é da área também, [...], ela entendia. Esse era o meu maior problema com o relacionamento inclusive. [risos] Todos achavam que eu gostava mais do trabalho do que dela! Não era verdade, né! Era tanto quanto, mas é que a animação é mais ciumenta. [risos] A animação só é mais dominadora! [risos] Foi a parada [*sic.*] que eu mais gostei de fazer. Aí quando eu entreguei o filme, e depois vi a receptividade do público, [...] Que foda, né! [*sic.*] É uma parada [*sic.*] que eu quero fazer de novo! Só que aí eu não tinha como me dedicar cem por cento do tempo. [...] Foi o que mais me motivou, não a sair da indústria, mas a sair de um determinado estúdio, produzir para eles também, só que não dentro como interno (*Ibidem*).

Interessante que essa percepção de que o curta traz uma realização pessoal superior ao do realizador de um trabalho em estúdio também é partilhada pelo autor da entrevista E03. Ao final de nossa entrevista, quando comentávamos a competência técnica e o domínio das convenções estilísticas de animação de um certo profissional de estúdio, E03 comparou as realizações deste animador com as do pesquisador, que milita no Campo da Animação autoral: "*Pode ser que você não tenha um domínio técnico como o dele, mas o que você já produziu como curtametragista, te traz uma realização pessoal muito maior do que qualquer trabalho que ele já tenha produzido*".

O mercado de produção e de trocas comerciais opera de maneira diversa ao campo autoral, é pouco afeito a riscos e extremamente conservador. Só absorve alguma novidade quando se certifica que gerará lucro (SANTOS, 2015: 118). E isso vale também para a animação, assim a animação autoral, precisa disputar espaço, dentro das mesmas instituições culturais, com a animação comercial, circunscritas pelo rótulo de indústria criativa. O entrevistado E05 lamenta que hoje no Brasil a experimentação e a produção de curta estão negligenciadas dentro das políticas culturais:

> O governo tem que estar preparado para fomentar, e daqueles 100 que ele investe, dez pode ser que virem um estúdio, talvez ganhe prêmio internacional, talvez mesmo que não vire estúdio, joga o nome do país lá fora, traz financiamento, traz respaldo. O problema hoje é que estão focando só em uma linha de pensamento, que tá dando certo, que é importante, mas tem outras. Eu acho que a gente tem que exercitar outros modelos de negócio, não só de série, agora parece que série virou uma verdade, ele pega esse modelo de série que está dando certo e aplica esse modelo em tudo! Eles diminuem o tempo de produção! Se você pegar um edital mais velho, você vai ver que o tempo de produção diminuiu, o que era um ano virou 6 meses, e o que era 100 virou 85 [mil reais]. Esse modelo para o pequeno não funciona. Daí quem vai ganhar os editais? (E05, 2015).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Como vimos, negligenciar o fomento ao curta autoral ou formatá-lo comercialmente desde a origem do projeto, na verdade é um contrassenso. Está assim, impondo barreiras para a experimentação criativa ou artística. Mas como vemos, dentro da lógica da economia criativa, a possibilidade de lucro é mais importante que o desenvolvimento cultural ou artístico da animação. Porém, a despeito desta situação, e mesmo com o montante significativo de dinheiro público investido na produção de animação de cunho comercial, a produção brasileira ainda é majoritariamente, constituída de curtas. Filmes feitos em sua maioria, sem patrocínio ou incentivos, precários tecnicamente e pouco vistos e exibidos.

> Os números comprovam que a animação no Brasil avançou mais na última década do que nos 90 anos anteriores, tanto em termos quantitativos (número de filmes) quanto qualitativos (número de participações e prêmios em festivais internacionais). Mesmo assim, devemos atentar para o fato de que, apesar da quantidade de séries e longas estar aumentando nos últimos anos, o curta-metragem ainda é a categoria mais produzida no Brasil. Isso ocorre não por escolha de mercado (visto que o escoamento do curta se dá basicamente em festivais e mostras, que possuem um retorno financeiro praticamente nulo), mas devido ao fato de que a produção nacional ainda é limitada a orçamentos baixíssimos e a muitos filmes amadores ou semiamadores (BUCCINI, 2017: 45).

Como afirma Santos, ainda que o Estado tenha um papel de incentivador da economia criativa, cabe ao indivíduo, à iniciativa individual, o papel de solucionar as crises de emprego, através do empreendedorismo (seja lá o que isso quer dizer) e apontar as direções do crescimento econômico. À medida em que a responsabilidade por definir as políticas culturais troca de mãos, do setor público para o privado, as atividades culturais ligadas aos interesses das grandes corporações de comunicação vão sendo priorizadas (2015: 103). Daí a preferência em incentivar a animação comercial, fundada no direito da propriedade intelectual e produtora de mais valor subtraído do trabalho intelectual, possuidor de alto valor agregado. Isso fica patente na opção do governo em preferencialmente financiar séries e não curtas. Ainda para Santos, tal postura poderia conduzir a uma ampliação da segregação cultural, na medida que o Estado estaria indo na contramão da democratização do acesso à população às manifestações culturais (MARCHI, 2013 *apud*. SANTOS, 2015: 103).

A animação industrial busca a eficiência em suas técnicas, isto é: rapidez e facilidade de execução, uniformidade, perfeição e reprodutibilidade dos resultados. Os estúdios comerciais utilizam técnicas refinadas, empregam técnicos

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

competentíssimos e artistas talentosos e isso sem ironia de nossa parte. Investem em inovações tecnológicas, mas o fazem de modo conservador, atendendo às necessidades do mercado. Já a organização da produção de um curta metragem de animação autoral é usualmente em pequena escala, com poucos animadores ou animadores solitários. A divisão de trabalho, quando existe, não é rígida. Se pode arriscar mais, pois o retorno financeiro não é uma prioridade ao realizador. Também é comum, o uso da computação gráfica paralelamente ao uso de técnicas tradicionais de animação como: animação com areia, animação de bonecos e ou objetos (*stop motion*), animação direta na película, animação quadro a quadro no papel. Esta utilização do digital (a baixa tecnologia também é utilizada com frequência), junto ao manual acaba originando técnicas mistas, de riqueza plástica destacada. E07 apoia a utilização do curta autoral como formador de novos profissionais, acredita que a animação comercial estaria inserida em um estilo internacional e que o curta metragem autoral teria maior proximidade com expressões estilísticas mais regionalizadas, o que ele chama de "cara" do Brasil. Também afirma que o curta metragem autoral é a forma mais barata de se produzir animação e que não acredita na evolução desse tipo de produção no momento atual:

> Eu não nego que essa parte de indústria de animação é importante. Mas é aquela velha ladainha de sempre, sem curta autoral não se tem animação industrial. Eu acho que a formação do animador é feita no autoral. Isso é uma certeza que eu tenho. Formação de profissional é quando eles começam a fazer curta autoral. E o que dá raiva hoje, é os governos não enxergarem isso. Essa é a forma mais fácil de você financiar um filme, é quando o cara faz um filme em casa! Ele não precisa de uma estrutura gigante, é mais barato e é quando você dá a cara do seu país para o mundo, digamos assim. O cara que faz curta autoral, ele acaba mostrando um pouco da cultura dele mesmo. É diferente da indústria, a indústria, se você não fizer uma coisa internacional, você não vende! Não vende lá pra fora. Você precisa ter uma coisa que seja internacional, que toda criança do mundo possa gostar e se identificar com aquilo. É uma característica interessante, mas nem todo mundo está disposto a aceitar, eu acho isso, não sei se eu tenho mais o que falar. Só acho que, na minha opinião, o mercado para nós autorais está muito ruim, e só tende a piorar (E07, 2017).

Não acreditamos que o realizador autoral tenha que depender de dinheiro de editais públicos para produzir. Sabemos das dificuldades de se produzir com financiamento próprio. No entanto, notamos um certo cansaço ou saturação do modelo de editais públicos para o financiamento de produção de novos curta metragens no Brasil. Sem querer fazer generalizações, pois muitas obras de

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

qualidade foram produzidas com incentivo estatal. Mas vemos que certas demandas da produção autoral não se encaixam no modelo de editais, muito mais próximo hoje ao modelo comercial do que do autoral. Exige-se do proponente a apresentação de um pré-projeto muito amarrado (orçamento, cronograma, roteiro, *storyboard*, direção de arte, *concept art*), o que limita as possibilidades de amadurecimento e evolução do trabalho durante a produção. É claro que é muito difícil para um leigo ou avaliador, julgar a qualidade do projeto sem a visualização destes processos. Mas o cinema de animação autoral não se encerra apenas dentro destes limites, podendo a animação ser resultado de processos menos planejados e mais abertos. A animação autoral procura dar evidência a conceitos, processos e estéticas anticomerciais, muitos filmes são verdadeiros tratados contra o *mainstream*.

Assim, se vê uma repetição de temas, técnicas, formas e realizadores ano após ano. Os editais acabam deixando de fora das listas de contemplados projetos mais ousados em termos de narrativa, opções formais, temas e técnicas. E não priorizam novos realizadores. Por outro lado, com a disponibilidade das ferramentas digitais, o realizador independente tem mais possibilidades para produzir animações caseiras com qualidade *broadcast*.[107] O veterano animador norte-americano, Ralph Bakshi, diretor de *Fritz The Cat* (1972), *American Pop* (1981) e outros clássicos do cinema de animação independente discorre sobre estas novas possibilidades de produção:

> Hoje vocês estão sentados com o mundo nas mãos. Estúdios estão em uma caixa! Produções Bakshi: Departamento de coloração, efeitos especiais, xerox, coloração. Tudo é feito em uma caixa! Todo mundo aqui pode. Quatro caras podem fazer seu próprio filme em um ano, mas ninguém faz a não ser o Bill Plympton[108] (BAKSHI, 2008).

Mas não podemos cair no erro de pensar que a produção independente é algo fácil. Não são todos os realizadores que possuem condições econômicas e logísticas para se auto produzirem, como aponta nosso entrevistado E04:

> Eu não consigo ver o meu futuro baseado em uma fonte de renda tão instável como o mercado de animação. Ou como *freelancer*. Como vou fazer um projeto pessoal?

[107] O termo se refere à capacidade de transmissão de imagens e sons em radiodifusão. Utilizado para designar o padrão de qualidade da imagem transmitida pelas redes de televisão. Hoje o sentido foi ampliado para um variado leque de opções de transmissões e compartilhamento de arquivos: ondas de rádio, satélite, cabos, fibras ópticas, linhas telefônicas e INTERNET.

[108] Prolífico animador independente norte-americano, normalmente trabalha sozinho, utilizando a técnica de animação tradicional.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> Não tenho tempo. Quatro horas do meu dia gastas em condução, indo e voltando de [cita o bairro onde mora]. Duas horas de viagem para vir aqui e duas horas de viagem pra voltar. Eu primeiro tenho que parar. Me assusta o nível de dedicação que eu preciso ter em um projeto pessoal. E me conhecendo, eu sei que se eu entrar em um projeto pessoal, eu vou surtar, porque eu não vou querer fazer outra coisa. Eu vou sumir do mundo em prol daquele trabalho. E algumas coisas ainda me prendem. O que vai ser do futuro? (E04, 2015).

Segundo Diego Akel[109], existiria espaço dentro do mercado de animação para animações ditas autorais, para ele não seria necessário ao animador, seguir os padrões ou convenções estilísticas do Campo Comercial, para se poder sobreviver de animação no Brasil. No entanto Akel reflete um discurso que reforça a ideologia carismática do criador. Como se fosse possível trabalhar com autoridade e autonomia, independente dos ditames do mercado de trocas simbólicas:

> Pois é fácil cair no esquema de "faço animação naquele estilo X porque o mercado só aceita assim, não tem espaço para o que eu faço". Quando se repudia essa visão, e fazemos o que realmente acreditamos e investimos toda a nossa energia nisso, deixamos de trabalhar pro "Mercado" (com "M" maiúsculo e entre aspas) e passamos a ter o nosso trabalho como referencial de nós mesmos, e aí criamos o nosso próprio mercado. [...] E aí, quanto mais autorais, ousados e sem medo formos, mais personalidade nosso trabalho terá. [...] É nisso que tenho investido diariamente as minhas fichas desde 2005, quando comecei a me dedicar para valer em animação. Cada trabalho que fazemos é mais uma forma de sedimentar o que acreditamos. E quanto mais honestos e verdadeiros formos – criando realmente coisas incríveis, dando o nosso melhor em cada *frame* – mais o retorno chega, e as pessoas veem que realmente acreditamos nisso, e nos levam mais e mais a sério, e aí a conversa vai mudando, pois somos vistos como artistas e profissionais sérios. E podemos ir mais além, ao invés de se ficar na eterna discussão do "se é comercial ou não", e analisar na verdade como o nosso trabalho, de forma pessoal, se afirma no que fazemos, seja o que for. Pois um animador medíocre e que não valoriza sua área será medíocre quer seja autoral ou comercial. Hoje por exemplo, praticamente deixei de trabalhar com publicidade. Quanto mais autonomia você demonstra em cada trabalho – e exige, quando lhe é encomendado algo – mais autonomia você conquista para os próximos. **E aliás, conquista coisa nenhuma, a autonomia é nossa, e não de quem nos encomenda algo**. [...] Não uso a palavra "comercial", ou "*job*" (essa realmente detesto), mas sim "encomenda", pois me faz me sentir mais próximo da minha realidade do preparar algo com cuidado e dedicação, e não outra coisa. E ao colocar, espero, minha personalidade nos trabalhos, isso faz com que quem chegue para mim já saiba o que vai ter. Não tem faltado trabalho, desde criar cenas para filmes de colegas, passando por vinhetas, aberturas, ou mesmo convites para animar filmes inteiros ou sua direção de animação. [...] Coloque o máximo de personalidade no seu trabalho, exponha o que realmente faz, e as coisas

[109] O trabalho de Diego Akel no Campo da Animação Experimental é reconhecido internacionalmente como referência na área, seus curtas já foram citados no sítio Cartoon Brew, importante veículo de comunicação e divulgação do Campo da Animação. Seus curtas-metragens já foram exibidos em mais de 200 festivais por todo o Brasil e em outros países. Recebeu diversos prêmios, entres eles duas vezes Menção Honrosa no ANIMAGE (Festival Internacional de Animação de Pernambuco) e o prêmio de Melhor Filme Brasileiro no IV Brasil Stop Motion Film Festival. Akel também trabalha ministrando cursos e oficinas de animação. Disponível em: <http://cineakel.blogspot.com/p/sobre-diego-akel_3.html>. Acessado em: 12 jun. 2018.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> começarão a acontecer; os trabalhos virão mais voltados para a sua pegada, mais bem pagos e em maior número. E aí, viver de animação não será um sonho, mas um cotidiano[110] (grifos nossos).

Akel foca seu discurso apenas no ato de criação, sem levar em conta as limitações impostas pelos sistemas de distribuição e legitimação do Campo da Animação. E não faz uma reflexão sobre o porquê das características de seu trabalho serem diferentes do padrão comercial. A animação experimental é feita para o deleite de um público formado por produtores, estetas ou artistas. Produtores de animação, que sabem distinguir em tais experimentações os problemas técnicos de sua prática, seus efeitos e seus jogos de referência, preparados para distinguir entre o que é façanha e o que é falta de jeito.

> Na verdade este tipo de produção seria uma desforra do artista para com o público: Condena-se a autonomia da forma e o direito do artista à experimentação formal pela qual ele arroga-se no controle do que deveria se reduzir a uma execução, [...] submetidos à demanda na escolha de seus objetos, os artistas, desforram-se na execução, [...] cada um esforça-se para ter um macete, determinado talento, determinada maneira e com a ajuda da moda, as reputações constroem-se e destroem-se (BOURDIEU, 2015: 50).

O trabalho de Akel pertencente a uma produção mais intelectualizada, é feita para agradar outros animadores e não o público em geral. Trabalha muito as questões formais e técnicas da animação. E dialoga muito bem as técnicas artesanais e tradicionais inseridas no meio digital. Por isso é convidado com frequência para criar vinhetas de festivais de animação e para animar trechos de filmes de colegas, quando estes precisam utilizar uma forma diversa de animação em cenas de sonhos, pesadelos ou viagens alucinógenas. Como vemos, parece que o "mercado" de Akel é outro, digamos assim. E na falta de um termo mais adequado: não comercial, mesmo que Akel não tenha consciência, a sua obra está inserida em padrões ou convenções da produção autoral. Além disso, Akel não trabalha apenas como um criador livre como diz, precisa também de se dedicar a aulas, oficinas e cursos para sobreviver. Embora enxergue seu trabalho como instrutor de animação inserido à sua atuação como autor:

[110] Uma conversa no *facebook* entre os animadores Jefferson AV, brasileiro radicado no Canadá e Diego Akel me chamou atenção, pois estavam discutindo o mercado de animação autoral. O trecho referente ao Animador Diego Akel foi copiado por nós e enviado ao mesmo por *e-mail*, solicitando permissão para o uso desse trecho do diálogo em nossa pesquisa. Ele autorizou o uso do documento e fez correções para dar mais unidade ao discurso. É este segundo texto revisado que utilizo como fonte. *E-mail* recebido no dia 21 de junho de 2017.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> [...] não acredito que dar aulas seja algo fora do alcance "autoral", pelo contrário: é a chance que temos de compartilhar com o mundo o que sabemos, um pouco do que tivemos a oportunidade de aprender. [...] e muitas vezes acho que a satisfação que encontramos ao dar aulas e ver os olhos de outra pessoa brilharem, saber que estamos agregando uma coisa a alguém, é algo que coisa nenhuma e dinheiro nenhum no mundo pode se equiparar.

Como afirmava Bourdieu, a oposição entre comercial e não comercial está presente como critério relevante para se julgar uma obra sob o aspecto se ela é ou não arte. Separando a arte burguesa da intelectual, ou da arte tradicional da arte de vanguarda (2002: 30), e para nós, isto também vale para a animação. Por outro lado, como lembra Bourdieu, mesmo em oposição, ambos os campos de produção coexistem dentro do mesmo sistema. Se é válida a noção de arte pela arte, também é válido o negócio pelo negócio (1974: 142). Talvez o problema da viabilidade da produção de curta metragem de animação esteja ligado à tradição de experimentação exercida neste formato de animação. O curta na maioria das vezes é produzido sem uma demanda de mercado. São produções que a *priori*, não possuem demanda comercial, voltados a uma tradição da arte pela arte. Ou então direcionadas a um público de iniciados: animação para animadores, para deleite e compreensão apenas pelos próprios pares (como o trabalho de Akel). O que Bourdieu denominou de produção para o Campo Intelectual ou erudito.

A viabilização econômica das produções artísticas não é algo novo, pertencente apenas à nossa contemporaneidade. Sabemos que o artista renascentista, além das capacidades técnicas, também necessitava das qualidades de um mercador, pois ao libertar-se das corporações de ofício, precisava se tornar vendedor de si mesmo.[111] Além de atender a pedidos individualizados segundo os desejos e exigências dos seus clientes, também precisava de habilidades de relações públicas, afim de orientar sua clientela dentro de uma gama variada de estilos.

Podemos ver que essas relações entre cliente e artista, que se iniciaram na Renascença, são bem semelhantes ao que se verifica na comercialização de animação. Os produtores procuram atender aos "desejos" do mercado. Ou seja, os estúdios comerciais atendem à demanda específica ditada pelos canais de televisão, adequando suas produções às demanda de cada canal. Por exemplo:

[111] Sobre essa questão, que aqui passamos rapidamente, sugerimos o texto de ALPERS, Svetlana. *O projeto de Rembrandt. O ateliê e mercado*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010. Especialmente o Capítulo 4, "Liberdade, arte e dinheiro".

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Cartoon Network, Nickelodeon ou Discovery Kids. As animações realizadas neste contexto, precisam se adequar ao que desejam ou pensam os executivos desses canais. São os executivos que decidem o que o seu público quer ver. Segundo Jonas Brandão, geralmente, os canais de animação gostam de trabalhar o conceito da série animada, junto à empresa produtora. Interferem na criação desde os momentos iniciais, ajustando as ideias dos criadores dos estúdios à linha editorial das empresas exibidoras (2017: 38).

O curtametragista brasileiro, como não possui um cliente em especial, por um lado possui mais liberdade de criação, mesmo dentro dos limites da produção intelectual. Mas pelo outro, pelo fato da não existência de uma política cultural específica e efetiva para o curta de animação nacional, ou de marcos institucionais definidos, dentro de uma tradição autoral cinematográfica este tipo de produção fica à mercê da influência do cinema comercial e não sabe para que lado "atirar". De fato, o que leva a produção de curtas de animação à subordinação das regras e formas da animação comercial, é que falta autonomia do campo de produção "intelectual" ou "erudito", circunscrito no Campo da Animação brasileira.

Nunca houve tanto dinheiro disponível para a produção cinematográfica no Brasil. A burocracia estatal se fortaleceu e os tramites burocráticos foram ampliados. O Campo do Cinema e consequentemente da Animação abriu muito nos últimos anos. O número de pessoas envolvidas com o campo, que não possuíam relação direta com o cinema anteriormente também cresceu, tanto na burocracia estatal, quanto na produção cinematográfica. O acesso a esse dinheiro público se dá preferencialmente a quem possui produções vinculadas à televisão. A Animação independente hoje é constituída em sua grande maioria, em produções que são ensaios para entrar no Campo Comercial. São duas visões antagônicas que lutam pela primazia dentro do Campo da Animação, com esmagadora prevalência da primeira: economia da cultura *versus* diversidade, política industrialista *versus* política culturalista, dinheiro *versus* prestígio.

3. 4. *Made in Brazil*

O *Boom* da animação comercial brasileira é constituído por dois tipos de produtos audiovisuais: i) longa-metragem de animação; ii) séries animadas para televisão. O *Boom* começa com a produção das primeiras séries e longas,

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

utilizando técnicas digitais de animação no início dos anos 2000 e vai se intensificando até o fim da primeira década dos 2000, continuando pela segunda década adentro.

Apesar do crescimento espantoso de longas em produção, existem hoje cerca de 30 longas[112] em produção ou em processo de lançamento em 2018. Poucos atingiram sucesso comercial. *Lino – Uma Aventura de sete vidas* (2017), longa da paulista Start Anima, dirigido por Rafael Ribas (filho do lendário animador brasileiro Walbercy Ribas), foi produzido em 3D, seguindo a estilística e técnica da estadunidense Pixar, produtora consagrada pelos grandes públicos e sucessos mundiais. Apesar de ter tido o maior lançamento da animação brasileira, estreando em 400 salas de cinema e caracterizada por um estilo familiar ao grande público, a produção chegou a apenas a 317 mil espectadores (MATTOS, 2018). Mesmo os premiados, *Uma história de amor e Fúria* (2013) e *O Menino e o Mundo* (2014), não tiveram bons públicos nas salas de cinema. *O Menino e o Mundo* foi assistido por cerca de 35 mil pessoas no Brasil, com pouco mais de 10 salas nas primeiras semanas de lançamento (GUIMARÃES, 2015). *Uma história de amor e Fúria* teve pouco mais de 30 mil espectadores (MIRANDA, 2016). Os melhores desempenhos neste setor ainda são as produções da Labocine, que entre 2005 e 2007, alavancadas por marcas conhecidas como Xuxa e *Turma da Mônica*, ultrapassaram a casa dos 500 mil espectadores. O momento de maior visibilidade para a produção de longas de animação nacionais, foi a indicação ao Oscar, em 2016, de *O Menino e o Mundo* (2014), de Alê Abreu. Mas apesar da visibilidade

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

[112] *A Arca De Noé*, de Sérgio Machado, *A Ilha Dos Ilús*, de Paulo G. C. Miranda, *A Lasanha Assassina*, de Ale McHaddo, *Além da Lenda*, de Marília Feldhues e Marcos França, *A Princesa de Elymia*, de Silvio Toledo, *A Tropa de Trapo na Selva de Arco-Íris*, co-produção da Espanha com Mono (já finalizado, mas ainda inédito), *Bizarros Peixes das Fossas Abissais*, de Marão, *Bob Cuspe – Nós Não Gostamos de Gente*, de Cesar Cabral, *Cidade dos Piratas*, de Otto Guerra (já finalizado, mas ainda inédito), *Fabulosos João e Maria*, de Arnaldo Galvão, *História Durante Uma História*, de Wilson Lazaretti, *Imortais / A Estrangeira*, de Luiz Bolognesi, *Lampião e Lancelot*, de Fernando Vilela, *Meu Amigãozão*, de Andrés Lieban, *Minhocas 2 – O Espião Que Esquecia Demais*, de Paolo Conti, *Miúda e o Guarda-Chuva*, de Amadeu Alban, *Nimuendajú*, de Tania Anaya, *No Coração das Trevas*, de Rogério Nunes, *O Grilo Feliz 3*, de Rafael Ribas, *O Menino Maluquinho*, de Guilherme Alvernaz, *O Mundo Proibido*, de Alê Camargo, *O Pergaminho Vermelho*, de Tortuga Studios, *Os Amigos*, de Gabriel Nóbrega, *Osmar*, *A Primeira Fatia do Pão de Forma*, de Ale McHaddo, *Sonho de Clarice*, de Fernando Gutierrez, *Tarsilinha*, de Célia Catunda e Kiko Mistrogiro, *Teca e Tuti em Uma Noite na Biblioteca*, de Diego Doimo, *Tito e os Pássaros*, de Gabriel Bitar, Gustavo Steinberg e André Catoto (já finalizado, mas ainda inédito), *Tromba Trem*, de Zé Brandão, *Um Pinguim Tupiniquim*, de Cesar Cabral e João Tenório, *Viajantes do Bosque Encantado*, de Alê Abreu. Apesar de numerosa, essa lista não reflete a diversidade da produção de animação no Brasil, muitos desses filmes são produzidos pelas mesmas produtoras de séries de TV, com os mesmos personagens, ou são continuações de longas já lançados anteriormente. Os longas autorais são minoria.

dessa indicação, o longa não obteve bom público nas salas de cinema brasileiras. Segundo E02:

> Pode ser que estas leis estão sendo muito boas para o mercado, mas não sei se isso está se refletindo em bons resultados. [...] **O Brasil está conseguindo produzir muita coisa, a gente está avançando muito nessa questão de produção, mas eu não sei se a gente está avançando nos resultados. Os longas não fazem sucesso, não tem público** (E02, 2017) (grifos nossos).

O exemplo do longa de Alê Abreu é emblemático em relação às dificuldades de fazer público nas salas de cinema do Brasil. Em cartaz na França por sete meses, *O Menino e o Mundo* fez quatro vezes mais público (120 mil espectadores) que aqui no Brasil (LAUTERJUNG, 2016). Abreu acredita que o principal problema do baixo público para o cinema nacional nos cinemas seja a exibição:

> O exibidor escolhe produtos que ele tem certeza que terão um maior escoamento, porque sabe que as pessoas já estão acostumadas com aquilo, e muitas vezes existe toda uma campanha publicitária por trás. *O Menino e o Mundo* tem uma linguagem da cultura da animação e precisa ser visto por um público que está acostumado com esse tipo de linguagem. Quem está acostumado só com *blockbuster* tem dificuldade de entrar na fruição do filme (GUIMARÃES, 2015).

Segundo o crítico de cinema Celso Sabadin, o longa de Abreu não teve cobertura suficiente da grande imprensa brasileira à altura da qualidade artística e importância da produção. O filme só foi devidamente resenhado nos grandes veículos da imprensa após sua nomeação ao Oscar. Sabadin condenou a atitude subserviente dos editores de jornais brasileiros e do público, que precisam esperar a chancela de instituições internacionais para perceberem a importância de um fato como o lançamento de *O Menino e o Mundo*, expoente da nova produção de animação nacional:

> " [...] agora sim, que os gringos avalizaram, vamos ver o que há de bom por aqui". O comportamento é de uma patética mentalidade colonial, onde a qualificação da metrópole é sempre necessária. E, pior: o público age da mesma forma. Igualmente tosca, a mentalidade da maior parte do público aqui da colônia aguarda o aval da metrópole Hollywood para correr às filas de cinema para assistir "o que é bom" (SABADIN, 2016).

Acreditamos que os problemas de público dos longas de animação nacionais não seja um caso isolado da produção de animação. Mas sim reflexos das distorções de circulação de mercadorias culturais do mercado nacional de cinema como um todo e por conta da interferência das grandes distribuidoras internacionais. Segundo os produtores brasileiros, se trata de problemas de

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

distribuição e exibição. Ou seja, se produz muito, mas se vê pouco cinema nacional nas salas comerciais brasileiras. As produções nacionais ficam esmagadas pelos lançamentos internacionais, são exibidas em poucos cinemas e em poucas semanas. E02 desabafa:

> Nosso longa ficou pronto em 2015 e só agora, dois anos depois [2017], vai ser distribuído. Vai estrear no cinema agora em julho, mas com uma distribuição ridícula perto do que foi vendido no projeto de distribuição. Provavelmente vai fazer pouca bilheteria, porque vai ter uma distribuição ruim. E isso só vai contribuir para aumentar a dificuldade de distribuição de animação no país. A Paris Filmes que é a distribuidora, simplesmente não quer distribuir: "vou gastar dinheiro com esse filme e não vou ter retorno!" A gente tem um contrato, e olha que a gente tem um monte de parceiros fortes no projeto: Telecine, Globo Filmes. A *Downtown*, que está junto com a Paris, comprou o barulho, mas eles tinham prometido distribuição de um milhão e meio, vão distribuir cem mil. 10% do que haviam prometido. **Isso não tem como, e você pensa, isso é culpa do produtor? Não é! Eles vão distribuir só isso, o que é que você faz?** [risos] Talvez meu erro tenha sido o de não prever uma multa pesada caso eles não cumprissem o prometido, mas talvez se eu tivesse colocado isso no contrato, não tinha conseguido uma distribuidora. É bem complexa essa situação (E02, 2017) (grifos nossos).

Segundo Howard Becker as obras que o sistema de comercialização contempla, são aquelas que podem reverter renda ao sistema para que ele possa continuar a funcionar. A procura efetiva, no caso do cinema, é criada pelo conjunto de pessoas dispostas a trocar dinheiro pelas entradas. Essas pessoas procuram aquilo que aprenderam a apreciar, fundadas na sua educação e vivência (2010: 110). Se o público brasileiro não está acostumado a ver filmes brasileiros, como convencer os exibidores a passar filmes brasileiros em suas salas comerciais de cinema? E se os filmes não entram em cartaz, como o público brasileiro vai aprender a apreciar tais filmes?

Ao contrário dos longas de animação, as séries têm um histórico mais animador de circulação dentro do mercado comercial. Os problemas de comercialização de longas animados, isto é, de venda, são os mesmos problemas das produções de *live action* nacionais. No quesito sucesso comercial, as séries estão bem à frente dos longas, conseguindo boas audiências nas grades de programação das TVs a cabo. Aqui neste estudo, focaremos as características da produção de séries, por considerarmos este tipo de produção como algo diferencial no mercado de animação. Acreditamos que os problemas de produção de longas nacionais já foram suficientemente estudados ao longo de mais de 100 anos de produção cinematográfica. O que existe de novidade, no mercado de

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

animação, é a produção de séries, algo praticamente inexistente antes do *Boom*. Inclusive as produtoras de série alimentam o mercado de longas, cedendo sua *expertise* de produção e propriedade intelectual a vários filmes: *Peixonauta, O Filme* (2016), *Historietas Assombradas, O Filme* (2017), já lançados e *Meu Amigãozão* e *Tromba Trem* ainda em produção sem previsão de estreia. A questão do sucesso comercial é fundamental para se entender o *Boom*, que se fundamenta em obras comerciais e tem circulação garantida no mercado comercial da televisão como sua razão de ser. E02 compara a desenvoltura da produção de longas e séries nacionais de animação no mercado audiovisual, usando os longas *O Menino e o Mundo* e *Uma história de amor e Fúria* como parâmetros de nivelamento entre o desempenho das séries e dos longas:

> Artisticamente são projetos perfeitos, os resultados são o topo no que você pode chegar em termos de longa autoral. Agora a minha preocupação é mais comercial. Estes dois projetos, foram projetos praticamente baratos, então eles foram perfeitos. Mas quantos milhões de reais foram investidos em vários outros projetos e não tiveram nenhum tipo de retorno, nem artístico e nem financeiro? [...] Olha, exemplo de sucesso para mim é *Peixonauta* [série]. É um dos maiores sucessos que a gente teve em série de animação. Porque bombou [*sic*.], os caras fizeram um trabalho muito bem feito. Depois tem *O Meu Amigãozão* [série], que também foi bem, apesar que eu tinha uma impressão que eles iriam melhor do que realmente foi. [...] Tem *O Irmão do Jorel*. O mérito do irmão do *Jorel* é que eles acertaram o canal de exibição [Cartoon Network], foi o sucesso no melhor canal. **Agora quantas outras séries já foram produzidas? Hoje não tem muitas** [séries sendo produzidas], **né? Acho que são 17, por aí... três de 15** [produzidas] **fazendo sucesso, uma boa média** (E02, 2017) (grifos nossos).

O Mercado de séries se estruturou calcado em leis que propiciam financiamento para as produções e em leis que possibilitam a entrada do produto produzido no mercado comercial, através de cotas obrigatórias de exibição, isto é, de circulação de produção independente nacional na programação das TVs a cabo. Os principais instrumentos de financiamento são: i) FSA (Fundo Setorial do Audiovisual), um fundo de investimento público, com recursos provenientes do Condecine (Contribuição para o Desenvolvimento da Indústria Cinematográfica Nacional) e do Fistel (Fundo de Fiscalização das Telecomunicações). E01 defende o funcionamento do FSA e acredita no sucesso da empreitada financiada por meio do fundo:

> É um dinheiro que é retirado do crescimento da TV a cabo e das telecomunicações, que para nossa sorte, mesmo em tempos de crise, cresce vertiginosamente. Uma coisa eu tenho certeza, **a humanidade nunca vai perder a demanda de continuar contando histórias, mesmo se eu for um miserável, eu posso contar uma história** (E01, 2015) (grifos nossos).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Para o produtor acessar os recursos do fundo precisa ter um canal de televisão como parceiro, comprometido a investir 15% do orçamento (canais privados) ou 8,4% (TVs públicas). O fundo se torna sócio do projeto aprovado por 7 anos, dividindo a rentabilidade da série com a empresa produtora. Em 2015, o FSA possuía cerca de 1 bilhão de reais para investir. Para Jonas Brandão, o FSA tem teto de investimentos abaixo do ideal para se produzir animação. Ele considera que o minuto animado, balizado em R$10 mil seja insuficiente. Acredita que o valor do teto deveria ser pelo menos 70% a mais que este valor. Segundo ele, essa distorção no teto de investimento tem origem nos preços praticados no mercado e que servem de parâmetro ao fundo: "*tem produtoras que trabalham com esse valor naturalmente, às custas de sacrificar a qualidade e pagar pouco para os profissionais envolvidos*" (BRANDÃO, 2017: 15). E01 também reclama dos limites orçamentários estipulados pelas regras do FSA:

> Os projetos também têm um limite orçamentário, se você for usar o Fundo Setorial do Audiovisual, precisa ter uma TV que esteja disposta a pagar a porcentagem mínima de primeira janela. Hoje no Brasil de TV aberta, tirando a Rede Brasil e a TV Cultura que são públicas, abriram mão do público infantil, que a gente não tem, porque as tevês pagas tem um limite de orçamento muito pequeno, então eu já me vi obrigado a baixar um orçamento real, para poder encaixar, não no que o fundo setorial permitia. Mas para encaixar no mínimo que a TV tinha, para eu poder conseguir a porcentagem de primeira janela para poder aprovar o projeto. Então é uma equação difícil, não é fácil (E01, 2015).

Pode ser que o fundo ainda precise de ajustes, ou que o mercado precise investir mais nas produções, acreditar mais no investimento que se está apostando, mas é inegável a grande importância do FSA para as empresas produtoras de animação como fonte de recursos financeiros. Além do FSA apontamos também os seguintes: ii) Artigo 1º A, que destina recursos de imposto de renda (IR) de pessoa jurídica (4%), para financiamento das produções, este recurso é muito usado para a produção de longas; iii) editais de coprodução internacional, também usando Artigo 3º, Artigo 3º A e Artigo 39º, com abatimento do imposto de renda devido sobre remessa para o exterior das distribuidoras; iv) Procult, Fundo de empréstimo do BNDES; v) editais locais como os da SPCine e Rio Filme; vi) Capital privado (BRANDÃO, 2017: 31-32).

O principal instrumento legal, que garante a exibição de séries de animação nas TVs a cabo no Brasil, é a Lei 12.485. Ela regulamenta a entrada das empresas de telecomunicação (Vivo, Tim, entre outras) no setor de distribuição de TV a

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

cabo. É conhecida como cota de tela, pois regulamenta o regime de cotas para produções audiovisuais brasileiras independentes. Antes do estabelecimento das cotas era muito difícil conseguir espaço para negociar e vender conteúdos para as TVs a cabo. Historicamente as TVs a cabo sempre trabalhavam com produções estrangeiras e não investiam no mercado local. Segundo AQ01, no início houve muita rejeição dos executivos dos canais de TV a cabo à Lei, pois não existia produção independente nacional suficiente para preencher a cota de exibição. E os canais eram obrigados a exibir produções de baixa qualidade para atingir o exigido pela cota. Por isso a adaptação dos canais às cotas foi difícil. Mas depois os executivos começaram a elogiar a Lei. Afirmaram que a Lei foi ótima para arejar as grades de programação e que a audiência dos canais cresceu após a inclusão de produções nacionais havendo mais penetração dos canais junto ao público brasileiro (AQ01, 2017). Hoje a cota define um "espaço qualificado" nas grades de programação dessas TVs: são 3:30h semanais de conteúdo nacional independente dentro do horário nobre[113] (BRANDÃO, 2017: 08). As TVs abertas e os serviços de VOD (*video on demand*) não são atingidos pela Lei 12.485. Atualmente apenas o SBT e as TVs públicas exibem conteúdo infantil, devido à proibição de ações publicitárias para o público infantil, em vigor desde 2014. As TVs públicas tradicionalmente investem em conteúdo independente e são parceiras importantes para as produtoras de animação nacionais (*ibidem*: 25-27). Segundo AQ01:

> A TV Brasil é a única TV aberta do país a ter 7 horas diárias de programação infantil. Produções brasileiras e independentes em sua imensa maioria. Se não incentiva o consumismo, a violência, o sexismo, o preconceito, a gente compra ou coproduz. Quer dizer, isso até o golpe, depois do golpe eu não sei como vai ficar. [...] A TV Brasil, tenho um misto de orgulho e tristeza ao falar disso, desde 2007, investe, lança novas ideias e depois que ela alcança sucesso, alguém pega. Acaba indo para os canais privados. O *Meu Amigãozão* é um exemplo disso. Se não fosse a TV Brasil, a primeira temporada não tinha saído, mas depois é mais vantajoso ao produtor vender a série para canais que tenham penetração na América Latina, e a TV Brasil não tem. A TV pública não tem recursos para se beneficiar dessas apostas bem-sucedidas e não acumula estes êxitos para aumentar sua penetração na sociedade brasileira. A gente acaba que funciona como uma incubadora e só.

[113] Canais de TV a Cabo interessados em exibir animações brasileiras: Discovery Kids, Gloobinho, Boomerang, Nick Jr., Disney Jr., TV Ratimbum, Zoomoo, Natgeo Kids, Cartoon Network, Gloob, Nickelodeon, Disney Channel, Disney XD, Comedy Central, Canal Brasil e History Channel (BRANDÃO, 2017: 13).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Mas segundo AQ01, a Lei 12.485 é fundamental, pois ela também alimenta a oferta de dinheiro do Fundo Setorial do Audiovisual. É uma ação casada entre fomento e exibição. O que faz com que as empresas abram espaços em suas grades de programação às produções nacionais. Sem estes mecanismos o mercado interno de TV a cabo continuaria fechado e as empresas ficariam a exibir apenas produções estrangeiras (AQ01, 2017). E03 acredita que sem as leis de cota as produtoras nacionais, de um modo geral não têm como sobreviver. No entanto faz a ressalva de que a qualidade das animações produzidas no Brasil é superior à produção de *live action* nacional:

> Claro! Imagina estes canais que têm que colocar conteúdo, eles compram essas séries maravilhosas que a gente assiste por um preço muito barato. Quem vai querer produzir se você pode comprar um *Game of Thrones*? Quem vai querer produzir, competir? Sabendo que o que a gente vai produzir, vai ser muito inferior, honestamente [*live action*]. Em animação não, eu falei de audiovisual de maneira geral. Acho que em animação *cut-out* a gente tem uma competência técnica muito boa (E03, 2015).

Os custos de produção de uma temporada de série variam conforme a fonte consultada. Segundo Eliana Russi da ABPITV, uma temporada de uma série poderia custar até US$ 6 milhões (SPINELLY & NADDEO, 2009: 69). Nos parece que estes números são um pouco inflados. Segundo Zé Brandão, sócio do Copa Studio, uma temporada custaria R$ 2 milhões e 800 mil.[114] Sabendo que no Brasil isto corresponde à produção de 26 episódios de 11 minutos, ou seja, metade de uma temporada nos EUA ou Europa (52 episódios de 11 minutos – 26 *half an hours*). Uma temporada completa, no formato de comercialização internacional, demoraria dois anos para ser produzida, com um custo de R$ 5 milhões e 600 mil, aproximadamente um terço do valor indicado por Russi. Por outro lado, Jonas Brandão[115], da Split Studio, afirma que o custo de 13 *half an hours* no Brasil estaria entre R$ 4 e 6 milhões (BRANDÃO, 2017: 21), pelo menos o dobro do indicado por Zé Brandão.

Acreditamos ser importante explicar melhor o formato de exibição e comercialização das séries, baseadas em padrão internacional de 26 *half an Hours* e o porquê das produtoras nacionais utilizarem este formato como padrão de produção. Segundo Zé Brandão, uma temporada vendida no mercado interno,

[114] Palestra *Do Rascunho ao Licenciamento*: *Produzindo Séries de animação*, proferida por Zé Brandão em 22/10/2015, SENAI – Maracanã, Rua São Francisco Xavier 417, Rio de Janeiro.
[115] Apesar da coincidência de sobrenomes, Jonas Brandão e José Brandão não possuem parentesco.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

cobre de 15% a 20% dos custos de produção. Então é necessário que se venda o produto no mercado internacional para se obter retorno financeiro dos investimentos alocados na produção. Para se vender para o exterior, além do formato de temporada, é necessário seguir os padrões estilísticos do mercado internacional. Jonas Brandão nos alerta: "*Licenciar os episódios da tua série na maior quantidade de países possível é um excelente negócio.* ***Por isso é interessante conceber a série evitando temas muito regionais e específicos do Brasil***" (BRANDÃO, 2017: 33) (grifos nossos). Para AQ01, a produção brasileira de animação possui um potencial infinitamente superior ao da dramaturgia televisiva brasileira para atingir o mercado internacional. Ao contrário da produção de *live action* nacional, muito ligada à tradição de produção de telenovelas, a animação possuiria uma linguagem mais universal. Ambos os agentes (produtor e receptor) percebem que o que é produzido e exibido aqui prioritariamente, no caso da animação, não deve se restringir ao mercado comercial interno brasileiro e sim ao fim, o mercado internacional.

As 26 meias horas de estruturação das grades de exibição das TVs têm origem no mercado cinematográfico. Onze minutos é a duração média de um rolo de filme de 35mm. Convencionou-se este limite como o tempo de duração de uma animação, que, em meados dos anos 1920, era o programa de abertura das sessões de longa-metragem. Depois com o advento da televisão, os canais de televisão exibiam muito material originalmente produzido para o cinema. O tempo de duração desses antigos curtas de animação acabou por influenciar a formatação da grade de programação dos canais de TV (MENDES, 2014: 24). Assim as TVs planejam a programação de meia e meia hora. O *Half an hour* consiste em 22 minutos de conteúdo, mais 8 minutos de comerciais (nas TVs públicas são 4 minutos). A formatação de uma série pode ser feita da seguinte forma: episódios de 22 minutos (*Os Simpsons*), episódios de 11 minutos (2X11=22, *Bob Esponja*) e 7 minutos (3X7=21, *Pocoyo*). O formato mais comum nos EUA e Europa são as 26 meias horas, o canal lança 2 episódios de 11 minutos por semana, com 26 semanas de lançamentos contínuos, o que daria aproximadamente 6 meses ou um semestre. As temporadas no Brasil, pela dificuldade de investimento, são normalmente a metade, 13 meias horas. As produtoras nacionais normalmente lançam as duas meias temporadas no país em dois anos, para em seguida

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

comercializar a temporada inteira, 26 meias horas no mercado internacional (BRANDÃO, 2017: 19-24).

Como se vê, as empresas nacionais produtoras de animação são totalmente dependentes do Estado brasileiro, tanto pelo lado do financiamento, quanto no lado da exibição e comercialização dos produtos produzidos. Os produtores sabem disso e têm receio de que mudanças na política do país possam afetar as políticas públicas de incentivo do mercado audiovisual:

> Mas assim, eu pessoalmente quero estar preparado, eu nunca vou estar preparado, mas eu quero cada vez mais, depender menos de política [financiamento público]. Veja bem, eu não estou criticando quem depende de política, até porque eu dependo e já dependi muito. Mas como eu quero continuar fazendo isso para sempre, **e pode acontecer de entrar no governo um cara maluco como o Collor foi**. Eu quero tentar me preparar, quero vender as novas séries para fora do país, quero vender as novas séries como produtos para que elas possam se pagar independente de políticas de incentivo (E01, 2015) (grifos nossos).

Apesar de E01 dizer que não quer depender de dinheiro público para produzir, e apontar o mercado internacional como saída dessa dependência, não conseguimos entender como ele conseguiria capital para produzir suas séries aqui no país, fora da esfera pública. Talvez uma saída para as produtoras nacionais seria a subcontratação de seus serviços técnicos para produtoras estrangeiras, afim de capitalização das empresas. Mas este assunto parece tabu entre os produtores, que preferem se afirmar como criadores de conteúdo e detentores de propriedade intelectual. O trauma causado no mercado audiovisual brasileiro pelas políticas de abertura de mercado e a mentira do estado mínimo, implementadas pelo Governo Collor nos anos 1990 ainda são traumáticas. Mas há quem pense que a estrutura de produção que se desenvolveu após o baque neoliberal, hoje é mais robusta e poderia sobreviver a uma segunda era Collor. "*Quando as coisas mudam, não é tabula rasa. Se as políticas mudarem a animação não volta à estaca zero. Ela vai partir do que foi construído. Da estrutura que não caiu, para ir em frente*" (AQ01, 2017). Neste sentido, parece também a E03 que os agentes que atuam no mercado nacional de animação obtiveram um relativo amadurecimento, mas ainda não se chegou lá:

> Acho que sobreviver nesse mercado de animação fazendo dinheiro, eu não posso nem dar um veredito agora, mas ele hoje está conseguindo se manter, isso já é um bom sinal. Quando eu entrei, na época dos editais de curtas, agora os editais estão direcionados para o mercado, para as séries, uma coisa mais robusta. Se isso se manter, com uma ou outra perda ele é válido. Até o momento que ele se amadureça de fato, que a gente crie público, que a gente treine. Que toda uma cadeia tem que

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> se desenvolver. Você não tem que ter só bons animadores, tem que ter bons produtores, bons diretores, pessoas que acreditem no projeto e ponham dinheiro no projeto. Instituições, canais de tevê, você tem um elo muito grande que tem que acreditar. Não é só o governo, todo mundo tem que acreditar. (E03, 2015).

É uma questão de fé ou de crença, é preciso acreditar que as coisas vão dar certo, para poder ir em frente, "*mas a gente tá desenvolvendo um jeito para fazer funcionar. Funcionar direito*! *É aquela coisa: tá torto? Tá torto, mas tá andando*", afirma E04 (2015). Mas o fato é que, como vimos até agora, este arranjo produtivo desenvolvido no país não se paga apenas com o consumo do mercado comercial interno, é preciso atender as demandas internacionais para sobreviver. Mas, será que este modelo produtivo espelhado nos estúdios estrangeiros é o ideal para o Brasil? Marta Machado nos adverte: "*o pacote de* '*melhores práticas*' *desenvolvidos em um país, como os Estados Unidos, raramente pode ser exportado em seu todo para outros lugares*" (BOXALL & PURCELL, 2008: 17 *apud*. MACHADO, 2012: 16). Sendo assim, é patente que os estúdios de animação brasileiros tenham problemas administrativos e gerenciais, e que seus prestadores de serviço ou funcionários, muitas vezes tenham uma qualidade de trabalho questionável. Trabalhamos para seguir parâmetros de produtividade dos países avançados, mas ainda estamos em pleno desenvolvimento. Em um país de capitalismo periférico, com inúmeros problemas estruturais, econômicos, políticos e culturais muito diferentes da realidade dos países que nos servem de modelo. O Canadá e os EUA possuem, evidentemente, mais em comum entre eles, do que o nosso país em relação a eles. Essa transferência de modelo de produção apresenta, evidentemente, problemas. Os gestores dos estúdios brasileiros que produzem séries, em sua grande maioria, adotam como modelo o sistema canadense de produção de animação. Desenvolvido pela empresa de *software Toon Boom*, plataforma dominante de produção digital de animação 2D em *cut-out*. A *Toon Boom* fornece a plataforma tecnológica utilizada pelos estúdios brasileiros de séries, prestam treinamento e consultoria aos estúdios brasileiros. Mas os nossos estúdios não estão em Ottawa ou Vancouver, mas sim, em sua maioria em São Paulo e Rio de Janeiro. O nosso profissional de animação não é canadense e nossos valores e problemas são bem diferente aos do país do extremo norte da América. Estamos utilizando dinheiro público para alimentar o mercado internacional de entretenimento. Não temos

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

condições de concorrer com uma gigante multinacional como a Disney, por exemplo. Na verdade, as animações nacionais são um complemento a estas produções. Auxiliam os canais a cabo, na penetração de audiência em nosso país para o produto estrangeiro, somos apenas um abre alas para as produções internacionais. Mas há quem acredite nisso e que a duras penas, longe das condições ideais de financiamento e trabalho, ainda consiga produzir animações próximas ao modelo internacional:

> [...] eu fico mais chateado é que as pessoas não percebem como às vezes uma indústria como a audiovisual é importante inclusive economicamente. [...] A partir do momento que você abre mão da sua produção cultural, você está abrindo mão de uma das maiores ferramentas para levantar o seu país, é estratégico! Então eu acho um puta erro [*sic.*], um erro abissal, que é um erro tão grande quanto abrir mão da educação, abrir mão da produção cientifica. É muito ruim, é muita burrice, um país que quer viver de explorar recursos naturais findáveis. Vamos focar no aço, vamos focar no alumínio, vamos focar no agronegócio. É uma parada que só vai tirando do país. Uma indústria como a animação, é não poluente, tem muito valor agregado, **profissionais de alta qualificação**, só tem vantagens! [...] mas o PIB do audiovisual brasileiro hoje é maior que o PIB do turismo (E01, 2015). (grifos nossos – pelo menos por aqui, parece que os animadores brasileiros são qualificados).

De fato estamos produzindo obras para disputar espaço comercial com as produções estrangeiras. Mas é ingênuo pensar que podemos vencer a concorrência internacional. Acreditamos que nossa produção nacional é complementar à estrangeira e auxilia esta a penetrar no nosso mercado regional. Nossas empresas produtoras além de conteúdo original, vendem uma força de trabalho barata, mas isso não é muito comentado entre produtores e no meio onde circulam.

Características da produção do *Boom*: do *Flash* ao *Toon Boom*

Já tratamos dos padrões comerciais adotados internacionalmente para as séries de animação. Também já falamos que o arranjo de produção replicado nos estúdios brasileiros tem inspiração no modelo canadense. Tanto na adoção do *software* por eles usado (*Toon Boom Harmony*), como na estrutura de trabalho dentro dos departamentos de arte e animação dos estúdios. A maneira como é feita a divisão de trabalho entre os profissionais de animação que atuam nos estúdios brasileiros e a definição das tarefas que cada profissional especificamente precisa realizar dentro da produção da peça animada, também vem do exemplo canadense. Perguntamos a Zé Brandão se existe uma maneira específica ou

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

diferente de se fazer animação no Brasil e se existiria um estilo brasileiro de se fazer animação. Ele respondeu a nós, que para ele não existe uma técnica brasileira, mas que o produto é brasileiro, porque as pessoas que trabalham nas séries são brasileiras e que a cultura dessas pessoas é a brasileira. Mas faz a ressalva de que hoje a cultura brasileira é muito influenciada por todos os lados, principalmente nas grandes cidades, onde vivem e trabalham a maioria dos animadores brasileiros.[116] Assim vamos analisar a constituição ou singularidade de um estilo brasileiro, primeiramente através da técnica, para depois chegar até à forma. Lembramos que esta análise será realizada a partir da produção de animação surgida dentro do *Boom*. Ou seja, através de nossas entrevistas com animadores que trabalharam diretamente nessas produções. Primeiramente na produção de longas da Labocine e depois na diáspora de vários desses profissionais pelos estúdios produtores de série para TV utilizando a técnica do *cut-out*, em animações em 2D, animadas digitalmente.

Inicialmente os estúdios trabalhavam com o *software Flash*, desenvolvido pela Macromedia e que era habilitado para realizar animações em 2D com gráficos vetoriais. Como já vimos, este programa foi desenvolvido principalmente para a produção de animações simples para a *web*. Ele não foi pensado como plataforma de trabalho para animação industrial.

> Eu acho que com certeza [ultrapassaram os limites do programa], [...] Mas o *Flash* era uma ferramenta aberta, era um código aberto, no sentido que você podia criar ferramentas para dentro dele. Porque no *Flash* você podia criar pequenos *games*, criar *sites* interativos, então as mesmas ferramentas que você usava para criar um *site* interativo ou um *game*, você podia usar para criar ferramentas dentro do *Flash*. Então a gente fez várias ferramentas no *Flash*, que depois inclusive, a pessoa que mais fez ferramentas, [...] Ele criou tantas ferramentas novas, que ele vendeu! Ele tinha um *site* no ar que ele vendia todas as soluções que ele havia criado. [trickorscript.com] (E01, 2015).

No início do *Boom* o *Flash* era o programa disponível e mais comum entre os profissionais brasileiros e foi fartamente utilizado na produção de animação digital 2D até ser substituído pelos programas da *Toon Boom*. Estes sim formatados para aplicação na produção industrial de animação. Quando a Labocine começou a sua produção de longas, ela foi viabilizada pelo uso do programa:

[116] Palestra *Do Rascunho ao Licenciamento: Produzindo Séries de animação*, proferida por Zé Brandão em 22/10/2015, SENAI – Maracanã, Rua São Francisco Xavier 417, Rio de Janeiro.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> [...] foi essa ferramenta que possibilitou o projeto. [...] Mas nas condições que nós tínhamos na época, a gente não teria condições de fazer o longa e entregar o filme se a gente não tivesse feito como a gente fez: digitalmente, utilizando *Flash*, *Photoshop* e *After Effects* (E01, 2015).

Muito se fala na capacidade de improvisação do brasileiro, também confundida com o vulgar "jeitinho" brasileiro. O uso do *Flash* pode se encaixar neste lugar comum pois foi a forma que os pioneiros do *Boom* encontraram para produzir animação rápida e barata. E para isso precisaram ultrapassar os limites técnicos do programa e criar soluções novas. Para nós, o uso do *Flash* no Brasil foi além do que seus desenvolvedores imaginaram. Criou-se uma maneira brasileira de se operar o programa, afim de minimizar suas limitações como plataforma de produção industrial de animação. O longa-metragem *Xuxinha e Guto Contra os Monstros do Espaço*, foi produzido na Labocine, com o *Flash* e os profissionais envolvidos na produção afirmam que levaram a operação do programa a níveis bem além do que originalmente ele permitia.

> Então, eu tenho certeza que a gente ultrapassou muito o que o *Flash* possibilitava, inclusive tinha uma anedota, [...] O [...] ligou ou mandou um e-mail para a Macromedia, porque ele tinha uma dúvida como é que ele iria importar um arquivo que ele ia usar na animação. E a anedota diz que a Macromedia respondeu assim: *você deveria parar de usar nossa ferramenta para algo que ela não foi desenvolvida*. [risos] Então eu tenho certeza que a gente ultrapassou e muito o que o *Flash* fazia (*Ibidem*).

Durante a produção do longa a equipe de animação ia encontrando dificuldades ao longo do processo e criando suas soluções. Importante dizer que era uma experiência inédita para a grande maioria dos profissionais envolvidos, tanto pela escala do projeto (longa metragem), quando pela técnica utilizada para animar (animação 2D digital). Existia dentro do grupo uma mistura de profissionais com habilidades na operação de *softwares* e de profissionais experientes em animação, mas que não conheciam o uso do computador para produzir filmes:

> Com certeza! [ultrapassamos os limites da ferramenta] O *Flash* dava possibilidade de você fazer programação, *scrips* para o *Flash*. Começamos a desenvolver várias ferramentas. No *Xuxinha*, que foi o primeiro trabalho, foi uma zona! [*sic*.] **A gente teve que contratar metade da galera que fosse boa em computador e metade da galera que fosse boa em animação, porque o objetivo era um grupo ensinar para o outro**. Então a gente tinha vários animadores tradicionais das antigas, *mainstream* mesmo, uma galera bem antigaça [*sic*.] mesmo, coroa e tinha os moleques, de 18, 19 anos. [...] A gente foi trabalhando e pensando: seria legal se o programa fizesse isso, fizesse aquilo. Quando a gente viu, a gente estava com um

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> negócio enorme, porque a gente tinha desenvolvido uma porrada de coisas [*sic*.]. Depois a gente foi ver, o que o *Toon Boom* faz hoje, a gente fazia coisas parecidas com o *Flash*. É lógico que uma coisa em um nível muito mais desenvolvido do que a gente tinha, mas eram soluções internas. O que a gente fez com o filme da *Mônica* e com o filme da *Xuxinha*, em termos de qualidade técnica, quando a gente começou, a gente não tinha a menor noção, a *Turma da Mônica* é muito superior. A gente já tinha desenvolvido as melhores técnicas e as melhores ferramentas. Se você for ver a série da *Turma da Mônica* que a gente fez, é melhor ainda, porque a gente já tinha melhorado o *software*, melhorado a maneira de fazer, os animadores estavam melhores, e a gente podia trabalhar mais a técnica de animação em si. (E02, 2017) (grifos nossos).

Assim, o uso do *Flash* foi uma solução local, para um país atrasado tecnologicamente conseguir produzir animação industrialmente. E02 chama essa solução de "jeitinho":

> Eu acho que é mais ou menos por aí. A gente se vira com o que a gente tem. [risos] Eu acho que a gente tem essa vantagem, a gente é muito criativo, o povo brasileiro é muito criativo, acho que a gente pode fazer qualquer coisa, bolar uma maneira de resolver os problemas (E02, 2017).

Tanto a Labocine, quanto a 2DLab e o Copa Studio, no início utilizaram o *Flash* como plataforma de trabalho. Também já vimos que vários profissionais da Labocine, posteriormente migraram para outros estúdios, dividindo seu *know how* com as outras empresas produtoras. No entanto, depois dessa fase de aventureiros, inicia-se a profissionalização da estrutura das empresas produtoras. O *Flash* e seu "jeitinho" brasileiro cederam lugar ao uso do *Toon Boom Harmony*, *software* padrão na produção mundial de séries de animação. A hora da brincadeira tinha acabado, agora era o momento de se separar as crianças dos homens. A experimentação técnica deu espaço à adoção do modelo industrial já testado e mais eficiente.

> A transição foi no susto, a gente trabalhava no *Flash, Flash, Flash, Flash*... daí a gente teve que fazer um "freela", e esse "freela" tinha personagens no *Toon Boom*. Ótimo, vamos usar esse "freela" para testar o *Toon Boom*. Era um trabalho grande, dois filmes de três minutos cada, para "freela" é grande. Toda a equipe trabalhou com o *Toon Boom*, experimentou o *Toon Boom*, e no final, eu não lembro se foi unânime, [...]. Isso foi legal, porque não foi uma decisão do [estúdio "S"], no sentido dos sócios se reunirem e impor a mudança de ferramenta. Foi uma demanda dos animadores, e a nós coube acatar essa decisão deles. Eles disseram: *Não queremos voltar para o Flash mais. Queremos trabalhar com Toon Boom*. [...] parece até que tinha mil pessoas, mas no caso eram 9 animadores, não me lembro se foi unanime, mas 8 falaram que não queriam mais voltar para o *Flash*. Foi bem numa época de transição, a gente tinha acabado a primeira temporada da [série "*L*"] e ainda ia entrar a segunda temporada. A gente estava em negociação para ver se ia pegar ou não a [série "*M*"]. Daí quando a gente fez a [série "*M*"], já foi no *Toon*

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> *Boom* desde o início, quando veio a segunda temporada da [série "*L*"] já foi *Toon Boom*, [série "*N*"] já foi *Toon Boom* (E01, 2015).

E01 analisa as diferenças entre o *Toon Boom Harmony* e o *Flash*:

> Ele é um programa mais fechado [*Toon Boom*]. Criar coisas para ele não é tão intuitivo quanto era criar no *Flash*. A questão das hierarquias do *rigging*, isso já é uma coisa tão eficiente. Porque o lance de você ter que criar coisas no *Flash*, era justamente por causa disso, o *Flash* não era a ferramenta ideal, então se você não quisesse entrar dentro de símbolo, dentro de símbolo, dentro de símbolo, você tinha que criar uma coisa que você clicava lá fora e ia direto para onde te interessava. Isso tinha que ser feito. O *Toon Boom* não, o *Toon Boom* já é muito eficiente. Então eu acho que a gente nunca criou nada para o *Toon Boom* ou ultrapassou a ferramenta. Mas sem dúvidas a gente tem tido experiências que talvez outras produtoras ou animadores quisessem conhecer ou estudar os nossos *riggings*. Porque a gente sempre atualiza o *Toon Boom* na última versão e a gente sempre testa todas as ferramentas. [...] Os nossos *riggings* hoje são bem mais complexos, bem mais completos também. A ponto que os do longa da [série "M"] está até pesado. A gente teve uma biblioteca tão grande de mãos, bocas e etc, dentro do *rigging* do longa, que está até pesado, nossas maquininhas estão chiando no processamento (*Ibidem*).

Para E02 o *Toon Boom* é o melhor programa para o animador, facilita o trabalho do animador e hoje a mão de obra especializada encontrada no país foi treinada para trabalhar com ele:

> Para o animador é melhor! Isso que eu estou falando, é mais fácil animar. Todo mundo que migrou do *Flash* para o *Toon Boom*, não quer voltar para o *Flash*, que é mais trabalhoso para o animador, **e o animador é a massa do estúdio**! Então se você fosse montar um estúdio hoje, você não ia achar mão de obra para animar no *Flash*, porque a galera quer fazer no *Toon Boom*. Se bem que hoje, com essa crise séria que o país está passando, a galera deve estar topando qualquer parada. Mas há alguns anos atrás a gente tinha várias produções acontecendo ao mesmo tempo. Estava difícil achar animador, se você fosse atrás dos bons, você teria que fazer no *software* que eles estavam usando ou querendo trabalhar, e era o *Toon Boom* (E02, 2017) (grifos nossos).

E03 acredita que a técnica utilizada para animar no *Toon Boom*, o *cut-out*, é a técnica mais indicada para a indústria nacional, e que o programa está melhor adaptado à *expertise* da mão de obra brasileira:

> Aqui no Brasil, apesar de a gente ter bons artistas, a gente não tem em escala tão bons desenhistas assim. Então como é que você vai conseguir entregar um projeto de animação em *full*? Eu não sei. O que você tem são alguns poucos profissionais que amarram o estilo do projeto. Você vai ter um Andrés Lieban, você vai ter um Humberto Avelar, um Diego Stoliar, um Diogo Viegas, que são alguns que conheço, que vão criar o estilo. Mas você pegar um batalhão de animadores para reproduzir aquele estilo, por mais que desenhem bem... Será que eles vão desenhar igual? Entende? Então no Brasil faz muito mais sentido você criar no *cut-out* mesmo (E03, 2015).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Vários produtores foram ao Canadá visitar estúdios canadenses para ver como eles trabalhavam e utilizavam o *Toon Boom*. Nós mesmos, entre 2005 e 2006, recebemos convite para um treinamento no *software*, dentro da 2DLab, por um instrutor canadense. Esse tipo de troca entre o Canadá e o Brasil se multiplicou ano após ano dentro do *Boom*. E03 nos conta como aprendeu os segredos do *software* através de sua aproximação com o técnico canadense que estava prestando consultoria à empresa produtora em que trabalhava:

> Comecei a pegar as dicas que ele dava de *rigging* e comecei a criar *riggings* em cima disso. Muitas pessoas deram contribuição para o projeto. Talvez eu tenha sido um dos pioneiros nessa parte do *Toon Boom*, mas vieram outros em seguida, fazendo coisas muito legais. Hoje em dia o [...] tem uma vocação semelhante a minha, ele gosta muito da parte artística e muito da parte tecnológica, ele desenvolveu *plug-ins* maravilhosos de biblioteca, ele estendeu o *Toon Boom* de uma maneira semelhante ao que o [...] tinha feito com o *Flash*, de turbinar o *Flash*. [...] E a cada novo projeto ele customiza janelas para atender estes novos projetos. Uma coisa que ele gosta de fazer (*Ibidem*).

Talvez haja um pouco de exagero no depoimento de E03 com relação as modificações feitas por um colega no *Toon Boom*. Algum nível de customização, todo programa permite, mas nada que se compare ao que foi feito aqui no Brasil com a utilização do *Flash*. No entanto, este depoimento abre o precedente para descobrirmos as diferenças no uso do *Toon Boom* entre as produtoras nacionais e seus modelos canadenses. E01 nos afirma que sua empresa utiliza o *Toon Boom* apenas para animar. E que outras fases do processo de produção dos filmes animados são feitos em *softwares* diversos. Pensamos que isso faça parte do decurso de adaptação da produtora ao *software* e que com o tempo, eles também utilizarão produtos da *Toon Boom* em todo o processo, como outras empresas produtoras brasileiras já o fazem:

> Eu visitei a Mercury FilmWorks pelo menos na época que eu visitei, eles utilizavam toda a cadeia de produtos da *Toon Boom*. Eles utilizavam o *Storyboard PRO* dando saída para as cenas, e até faziam o gerenciamento da produção utilizando ferramentas que eles adquiriram e aperfeiçoaram juntos com a própria *Toon Boom*. A gente aqui não, a gente usa o *Toon Boom* para animar. Acho que essa é a nossa principal diferença. A gente usa o *Toon Boom* para animar, a gente não usa o *Toon Boom* para cenário, para efeitos, eventualmente mudar uma cor, fazer uma coisa, mas se tem um efeito um pouco mais complexo, a gente faz no *After Effects*. A gente não usa o *Toon Boom* para editar, a gente não usa para fazer *animatic*, entendeu? [...] Acho que essa é a principal diferença da gente para eles lá no Canadá. [...] Aqui no [estúdio "S"] não, quem dá o tempo das cenas é o editor e os próprios diretores. Engraçado, porque eu achava que era só comigo, que eu como diretor da [série "*L*"], eu queria fazer isso, mas não, o [...] da [série "*M*"] é a mesma coisa, ele também prefere editar por outros meios, ele prefere ter o controle da edição, nem que seja utilizando um editor, o [...] também, a [série "*N*"] foi toda

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> assim. Nas nossas três produções da casa, as três a gente utilizou o *animatic* editando em outro programa. Na minha opinião, a hora que eu mais dirijo o filme, é quando eu edito o *animatic* (E01, 2015).

Independente das preferências de E01 ao dirigir seus filmes e de seus colegas de produtora, E03 vai mais a fundo nas diferenças de utilização do *Toon Boom* entre as produtoras brasileiras e canadenses. Por ter trabalhado em várias produtoras nacionais, E03 sabe de tudo um pouco como o mercado trabalha e não só especificamente de uma produtora. Para eles as adaptações feitas ao uso do programa vão desde a falta de entendimento de todo o processo, pelos produtores brasileiros, até as limitações orçamentárias e culturais das empresas e profissionais brasileiros. Ele não considera esse modelo tão canadense assim, vamos ver o porquê:

> O modelo [canadense] só por causa do *software*, não necessariamente dos processos. [...] Então, por exemplo, o Canadá faz como a gente, mas em alguns projetos, que eu acho lindos, eles fazem de uma forma que a gente ainda não tem competência, **a gente não tem mão de obra para fazer aqui** (E03, 2015) (grifos nossos – agora o problema é nossa mão de obra).

Ele nos explica que primeiramente existe uma etapa de construção de um conceito, uma etapa mais livre, mais "autoral", em que se desenvolve o universo da série, a premissa da série, a narrativa, os personagens. Uma vez vendido o projeto, este trabalho tem que sofrer uma formatação. Adequar este trabalho mais ligado à criação artística, à produção industrial:

> O que significa formatar: reduzir, aparar arestas, para que ele continue com a mesma premissa original, porém possível de ser reproduzido em um processo industrial. [...] Você pode dizer simplificar ou otimizar. [...] Mas eu posso te falar de uma maneira geral em todos os estúdios que utilizaram *cut-out* e onde eu trabalhei, independente da [série "*O*", "*P*" ou "*Q*"]. **Como é que é o processo aqui, que é diferente do Canadá**, como é que nós estamos fazendo (*Ibidem*) (grifos nossos).

E03 continua detalhando:

> Aqui você tem um desenvolvimento do conceito que é livre, é bacana, é lúdico, é afastado de formatação. Mas quando ele é vendido, você começa a dimensionar, qual vai ser o formato de série? Quanto tempo eu vou ter para fazer? Qual a grana que tem para esse projeto? Quantos recursos eu vou poder alocar? Qual o perfil desses recursos? Então, depois de todas essas perguntas respondidas, e elas tendem a subtrair qualidade do projeto, você tem que criar um formato de reprodução. De forma que o animador A, faça da mesma forma, faça igual ao que o animador B, que vem de outro estado pra cá, com outra experiência e formação vai fazer. [...] Nessa fase começa uma série de escolhas, a gente começa a pegar aqueles desenhos que estão super livres, primeira coisa a fazer é um *turnaround* [giro em 360º do personagem feito com vários desenhos na mesma escala e proporção], para a gente

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> ver como vai ficar, se vai funcionar. A gente coloca tudo isso no *puppet*, a gente sabe que em todo o ângulo que ele estiver, de frente, de lado, de três quartos ou de costas, ele vai ser da mesma forma reproduzido (*Ibidem*).

Após essa formatação da arte dos personagens em relação a estrutura de produção, começa-se a preparar o *rigging* de cada personagem, a biblioteca de peças que cada personagem vai precisar para se movimentar (Bocas, sobrancelhas, mãos, pés e etc) e um banco de movimentos principais ou ciclos de animação (corrida, caminhada, um gesto específico do personagem e etc). Tudo isso é pré-produzido para que o animador, quando for animar uma cena, não precise desenhar novos elementos no *rigging* do personagem. Depois desse trabalho todo vem as fases de roteirização e *storyboard*. Para E03, aqui é onde está a diferença fundamental entre o método canadense e o brasileiro, pois nestas fases, os profissionais responsáveis pela escrita de roteiros e feitura dos *storyboards*, não conhecem as limitações dos *riggings* dos personagens. E propõem movimentos, as cenas dos filmes, inadequados à técnica em que serão animados. Jogando por terra todo o trabalho de pré-produção e influenciando na baixa produtividade dos animadores. Vejamos um exemplo dado por E03, separados por roteiro, *storyboard* e animação:

Roteiro:

> Imagina o seguinte, como era o fluxo que a gente recebia. Roteiros são feitos por uma equipe que não é de animadores. E isso é um impacto muito grande na produção, porque quem faz roteiro é uma pessoa muito preocupada com o texto, não é uma pessoa preocupada com produção de animação. Então para o roteirista escrever multidão, basta uma palavra, para você animar multidão, é muito mais difícil! Todos os projetos em que eu participei, tinha essa desconexão entre roteiro e animação, mesmo que isso fosse dentro de um estúdio de animação. Incrivelmente, as pessoas que estavam roteirizando, estavam pensando mais em texto do que em transformar aquilo em uma coisa leve de se produzir. Não que seja simples, mas que faça sentido para o animador (*Ibidem*).

Storyboard:

> Então muitas vezes eu pegava um episódio para resolver, pegava o roteiro e aquilo era traduzido para o *storyboard*. Então como é que a gente faz no Brasil: tem uns *storyboards* mais loucos possíveis. O que eu tenho que fazer? Eu trabalhei em diversas áreas, eu fui animador, fiz *rigging* e fiz *layout*, que é o *set-up*, comparando com o 2D tradicional, é o mais próximo de *layout*. Imagina, eu tenho um *take* em que o personagem está pulando de paraquedas e eu tenho uma câmera de baixo para cima (*Ibidem*).

Animação:

> O personagem em um ângulo totalmente diferente do *rigging*. Só que na minha pré-produção eu não preparei aquele ângulo, não está na biblioteca! Mas aquela

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> cena tem que ser animada! O que o animador tem que fazer? Correria!!! Ninguém tem tempo de ficar "lambendo" a cena, ficar imaginando, tomando café e pensando. Vamos embora, vamos fazer tantos segundos por dia! Eu preciso pegar meu *puppet* na biblioteca e "atochar" meu *puppet*. Ele de frente é a posição mais próxima de uma visão de baixo para cima, eu vou esticar ele para caber naquela pose, vai ficar mais ou menos, né? [...] Vai ser animado, mas não vai ficar agradável, não vai ficar bonito, não vai ficar otimizado para aquela cena. Tem muitas produções que reconhecem essa limitação, e fazem um tipo de produção mais "tabladinho", em um nível mais parecido com uma experiência teatral, seu personagem vai estar sempre de frente, de lado, ou de costas. [...] O animador brasileiro vai chegar e vai ver a cena: "Caralho" [*sic*.] como eu vou animar isso? Isso é um exemplo que eu te dei, agora imagina uma situação com o personagem deitado na grama, com os braços cruzados, e pernas cruzadas também? Como é que eu vou encaixar esse personagem aí, meu Deus? Como é que ele deita? Personagem 2D, como é que eu vou fazer? Aí você vai lá, espremendo, espremendo, espremendo... pô, tomara que ela não se levante! [risos] Tomara que ela fique ali mexendo só naquela pose (*Ibidem*).

Pode nos parecer engraçado, mas imagina ter que seguir uma produtividade canadense, 4 a 6 segundos animados diariamente, em um planejamento brasileiro? Segundo E03, se o *layout* das cenas fossem mais bem planejados, estes problemas de animação poderiam ser minimizados. E é assim que se faz no Canadá.

> O que eu acho é que falta mão de obra para fazer uma etapa de *layout* muito forte. Porque, vamos pegar exemplos de desenhos animados que são feitos em *cut-out*, não são animação *full*, são produções em *cut-out* bem arrojadas, e que tem um *layout* primoroso. Curtas novos do Mickey são sensacionais! [...] É uma produção maravilhosa, produzida pela Mercury [Filmworks do Canadá], em *Toon Boom*. Mas é uma produção orientada para o *layout*. Não é só isso! [desenho de personagem compatível com a técnica] A gente tem esse tipo de personagem, mas a gente precisa fazer uma produção orientada para *layout*. [...] A gente tem produção que são orientadas para a narrativa, entende? Para o roteiro, você tenta se encaixar no roteiro. Não existe etapa de *layout*. [...] Animação é um produto extremamente visual, então como é que você transforma aquele *take* escrito, em um *take* lindo visualmente? Na produção, depois do roteirista o trabalho vai para o *storyboard*, que essa etapa no Brasil, onde eu trabalhei, salvo um ou outro episódio que peguei, de um cara específico. Ele é uma extensão do roteiro! Quando um diretor, avalia um *storyboard*, o que ele está avaliando ali? Ele está avaliando narrativa, ele está vendo se o *boarder* [profissional que faz *storyboards*] traduziu o roteiro em uma narrativa que mantenha o sentido original, entende? Ele ali não está pensando firmemente em *layout*. Como é que eu giro essa chave? [...] Tem um outro desenho, antes do Mickey que é muito bom, feita por essa mesma produtora e também em *Toon Boom*. Que é *Jimmy Two Shoes*. É um desenho, que em termos de produção, é incrível, porque os personagens atingem qualquer pose! Ele vai para qualquer lugar. Eu ficava pensado: como é que eles conseguem isso? fiquei muito intrigado com isso. Como é que eu matei a charada? Assisti os episódios e prestei atenção nos créditos finais, nos créditos você consegue perceber como eles dividem a produção. Então tinha lá: roteiro, *storyboard*, animação... e tinha uma área que me chamou atenção, área de *layout*! A área de layout era "gorda"! "Gorda"! Uma galera fazendo *layout*! Sacou? Aí eu me perguntei, tanta gente? [...] Então, da etapa de *storyboard*, até a animação, primeiro, o *storyboard* deles já é quase um *layout*, não é em *thumbnail*. O nosso *storyboard* de produção é tudo em *thumbnail*! [...] Daí o animador vai pegar um *puppet* com o personagem fazendo um *turnaround*,

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> com o personagem fazendo uma parada impossível! Tudo em *thumbnail*, tudo "rabiscadinho" ali, "porra"! [*sic*.] Como é que o animador vai compor aquilo? [...] Você entende bem as etapas de *layout*, tem aquele cara que vai "amarrar" o estilo. Ele vai pegar o *storyboard*, vai "amarrar" o *model*, vai botar na perspectiva, lindo ali! *É isso que o cut-out brasileiro não tem!* Você vai do *thumbnail* direto pra animação! (*Ibidem*).

Segundo o entrevistado E03 essa falha na produção brasileira é causada por uma leitura errada do processo de produção feita pelos produtores brasileiros. Nós importamos o *software*, mas não completamente o processo de produção. *Thumbnail* é um termo técnico que significa desenho pequeno ou miniatura. Vem do inglês unha do polegar. A reclamação de E03 é que se o quadro de um *storyboard* é em miniatura, não é possível identificar problemas com as poses dos personagens a animar. E quando este quadro em miniatura chega nas mãos do animador, ele precisa improvisar as poses a serem animadas. Se o animador recebe o *storyboard* já em *layout*, até pelo detalhamento de uma imagem maior, o próprio profissional de *layout* irá identificar estes problemas e resolvê-los sem precisar forçar as poses previamente preparadas do *rigging* do personagem. Além de deixar a produtividade alta, este cuidado com o layout evitaria deformações desagradáveis nos corpos dos personagens, deixando a aparência da animação mais limpa. Para ele também existe um problema de formação, pois não existe treinamento ou formação para profissionais de *layout*.

> Se a gente reconhecer nossas limitações, a gente faz projetos bonitos, lindos! Eu identifiquei como problema a área de *layout*, não existe profissional de *layout* e se tiver, a produção não está preocupada em formar, porque eu não vejo oficina para formar *layouter* [profissional de *layout*]. Tem oficina para animador e ilustrador, mas cadê os *layouts*? Não tem? (*Ibidem*).

> A gente não pode assumir que vai fazer uma coisa, que a gente não consegue fazer ainda. Isso não é muito claro para eles [produtores]. Conversei longamente com umas pessoas próximas, mas na práticas você pega um projeto atrás do outro e todos são assim: você faz uma pré-produção, e as pessoas seguem certos tabus. A pré-produção é assim: as pessoas desenham sem ter em conta o que vem depois, de roteiro e *storyboard* para frente. Eu acho que só se pode fazer uma pré-produção, sabendo do tom da série. Vamos fazer a pré-produção e ao mesmo tempo esboçar os primeiros roteiros, pelo menos testes de *storyboards*, porque daí você orienta uma pré-produção para aquilo. Não. Eles fazem as coisas bem estanques, pré-produção é pré-produção, roteiro é roteiro, *storyboard* é *storyboard*, animação é animação. O que você tem na verdade? *Backgrounds* [cenários] lindos, tem animações lindas, mas falta uma orquestra, falta uma maestria. Entendeu? Se as pessoas assumissem isso, que as etapas estão estanques e que existe uma limitação nessa parte de *layout*, você conseguiria trabalhar com essas limitações. Não ousar tanto nos planos. A Mercury é uma empresa que faz animação em *cut-out*, das mais incríveis e variáveis, eles têm um projeto que tem a ver com a gente, a gente poderia alcançar isso também. Eles fazem de uma forma muito sofisticada, mas

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> isso tem a ver com o tipo de estrutura de produção que eles montam. [...] No que eles são fortes e no que a gente é forte? Em criar *riggins*. São *riggins* super arrojados. Os planos e as câmeras não são ousados, são teatrais. São câmeras frontais, fáceis de se montar (*Ibidem*).

Para finalizar E03 identifica no *Sítio do Pica-pau Amarelo*, dirigido por Humberto Avelar, um bom exemplo de produção nacional que soube trabalhar em cima das limitações encontradas nas produção brasileiras de Animação:

> O *Sítio* é um projeto muito bom, porque ele não era arriscado nos *layouts*. A gente conseguiu fazer uma arte bonita nele, os *backgrounds* são muito bonitos, os *riggins* são muito arrojados, mas ele quase não tem cena de estorço, os *takes* são todos com enquadramentos teatrais, por mais piruetas que os personagens fizessem, era sempre dentro dessa premissa. Por isso o *Sítio* ficou tão bom. É um projeto que entendeu a limitação dele. E conseguiu tirar o que precisava [...] Isso é direção do Humberto (*Ibidem*).

E06 nos dá outro ângulo do trabalho dentro dos departamentos de animação no Brasil. Ele afirma que a diferença entre os métodos brasileiros e canadenses não são só na leitura dos processos de produção, mas também nos números de produtividade imposta sobre os animadores:

> Mas os caras têm um tempo de produção maior [Canadá]. Os caras fazem três segundos por dia. A gente aqui faz seis e lá a quantidade de personagens em todos os episódios em cena, é no máximo quatro ou cinco personagens. Eu já animei cena com 8? Mas a gente entrega o produto, a gente nunca perdeu prazo por isso (E06, 2015).

O número de personagens por *take* ou cena também poderia ser minimizado por um trabalho de *layout* mais refinado. Concordamos com E03 que esta fase de planejamento dos filmes brasileiros poderia ser mais bem desenvolvida. Lembrando que por aqui o animador é responsável por animar cena a cena, ou seja, ele anima todos os elementos das cenas que lhe forem dadas. Quer estas cenas possuírem um, dois ou dez personagens, ele terá que animar todos estes elementos. Na animação em *full* é muito comum dividir o trabalho não em cenas, mas em personagens, com o animador ou um conjunto de animadores responsáveis por animar apenas um personagem específico. E06 também faz referências às diferenças nos métodos produtivos entre as empresas produtoras nacionais:

> A 2DLab, por exemplo, seguia exatamente o padrão canadense, o que a *Toon Boom* exigia que fosse feito na produção. Tem uma pessoa que vai fazer *layout*, uma

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> pessoa vai fazer *setup*[117], uma pessoa que vai fazer *rigging*, e uma pessoa que vai animar. O animador só vai se preocupar em pegar a cena já com o *puppet*, o cenário, tudo planejado e vai só animar e entregar. O Copa Studio não. Não sei se por causa de pouco pessoal, mas até a época que eu trabalhava, não existia a pessoa do *setup*, que só fazia preparação de cena. A gente continuava no *Toon Boom*, puxando cenário quando tinha e puxando personagem e botando na cena, não tinha esse profissional. A Super Toons, que está trabalhando com *Toon Boom* também, segue o modelo canadense, parece que eles chamaram um consultor canadense que deu umas palestras durante algum tempo para eles e eles reproduzem exatamente o modelo canadense. Eu não acho que tenha um ganho, uma modificação, nesse sentido eu acho ruim que a produtividade mantém-se a mesma, e a exigência também é grande, porque a gente segue um tipo de animação norte-americano, disneyano, que é o mais rebuscado possível. Nenhum estúdio no Rio de Janeiro e acho que no Brasil, para série de TV, pensou em uma questão de produtividade, que mesclasse estética com produtividade e transformasse isso em uma identidade visual como por exemplo o *Pocoyo*. De fazer quase que só os quadros chaves, e aí a produtividade da gente ia lá em cima. A única vez que eu vi, foi o pessoal da própria Super Toons, eles faziam o *rigging* de personagem bem semelhante, ou as vezes o personagem, por exemplo a multidão, todos os outros personagens partiam do mesmo *rigging*, ou eles deixavam um *rigging* pré-pronto e só alimentavam com um banco de desenhos. Isso ajudava a produtividade dos caras imensamente. Teve casos que eles animaram até 15 segundos por dia (*Ibidem*).

Outra diferença apontada por E06 é a hierarquia diferenciada adotada por diferentes estúdios para classificar a experiência e remuneração dos animadores. Alguns estúdios trabalham com supervisores de animação, animadores seniores e animadores iniciantes. Outros trabalham com uma hierarquia mais simples, um animador principal e os demais animadores. Jonas Brandão afirma que a equipe de animação é remunerada de acordo com a experiência de cada profissional, divididos em: júnior, pleno e sênior. Com a escalação de profissionais de animação com perfil mais técnico nas funções de *setup* e *rigging* (2017: 57). Não consegui informações sobre a atuação dos estagiários nestes estúdios, mas de acordo com os meus entrevistados E09, E10 e E11, que fizeram estágio, o trabalho deles era o mesmo dos profissionais contratados dos departamentos de animação ou arte.

[117] *Setup* é um processo bastante técnico que nem todos os estúdios adotam. É uma etapa na qual um profissional basicamente vai montar os arquivos para que os animadores possam animar. Cada cena será um arquivo diferente. Se um episódio tem 120 cenas, o profissional de *setup* deverá configurar 120 projetos de *Toon Boom Harmony*. Cada projeto terá embutido os *riggings* dos personagens das cenas na proporção correta com o cenário, o cenário, *props* (elementos que os personagens interagem), movimento de câmera configurado, áudio da cena, *animatic* da cena. Ele deve deixar o arquivo com a duração exata da cena e configurar os parâmetros para a exportação futura da cena no formato de vídeo (*render*) (BRANDÃO, 2017: 51).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Cabe aqui uma observação, o *Toon Boom Harmony*, apesar de hoje ser a plataforma utilizada hegemonicamente nos estúdios nacionais, também tem suas limitações e recebe críticas dos profissionais brasileiros. E03 afirma:

> Acho que a dificuldade da empresa *Toon Boom* é que eles não se concentram em um só *software*. Você vai ver a quantidade de produtos que eles têm e que fazem a mesma coisa em animação, você tem o *Toon Boom Harmony, Toon Boom Animate, Toon Boom Studio, Flip Boom, Toom Boom Pencil Test* (E03, 2015).

Outro problema que percebemos é que estes programas são todos descontinuados, uma versão antiga não conversa com as novas, e várias trocas de nomenclaturas. Entramos no *site* da empresa no dia 10/05/2017 e os programas oferecidos eram: *Storyboard PRO* e *Harmony* (*Essentials, Advanced e Premium*), a primeira versão do *Harmony* feita para estudantes, a segunda para profissionais *freelancers* e a terceira para estúdios. Os nomes dos programas e suas versões, como dissemos, já mudaram bastante. O antigo *Animate* seria similar ao hoje *Essentials*, o antigo *Animate PRO*, ao *Advanced*. Também já se utilizou o nome *ToonBoom Solo* para a versão destinada a *freelancers*, em edições ainda mais antigas, essa é a versão que o pesquisador possui. Se um estúdio resolve trabalhar com o *software* da *Toon Boom*, não pode adquirir em etapas as licenças dos programas, pois pode-se correr o risco de uma atualização ou novo lançamento não ser compatível com o antigo. Isso também dificulta a troca de arquivos e trabalhos entre profissionais autônomos, pois se precisarem trabalhar em rede, necessitarão do mesmo modelo e versão do programa. Nos parece que a *Toon Boom* está voltada para o fornecimento de soluções tecnológicas para grandes empresas produtoras, para ela o usuário autônomo não está em suas prioridades. E02 afirma que o *Toon Boom* possui muitas limitações quando usado na produção de longa metragens:

> O *Toon Boom* é uma ferramenta com vantagens e desvantagens, acho que para produzir série ele é muito bom, para longa ele também é bom, mas eu senti falta de algo mais. Como todo mundo que trabalha com *Toon Boom* aqui no Brasil está mais acostumado a trabalhar com série e eu com longa. E longa pede uma pós-produção mais bem trabalhada, o *Toon Boom* não é tão bom nisso (E02, 2017).

As animações seriadas de uma maneira geral são mais simplificadas do que as usadas em um longa-metragem. Mesmo filmes de longa-metragem que utilizam personagens de série como protagonistas, precisam adaptar o formato original das séries para se conseguir fazer um longa minimamente interessante. É preciso

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

ousar mais no roteiro, nos movimentos de câmera, nas próprias animações dos personagens, nos desenhos de cenários e no acabamento das imagens.

Estilo brasileiro ou estilo internacional?

Vimos que o uso do *Toon Boom* foi adaptado às condições brasileiras, dentro da realidade econômica e tecnológica das empresas brasileiras, mas mesmo estas adaptações nos métodos produtivos ou na organização da produção, não teríamos elementos para caracterizar um estilo autóctone de trabalho, ou em uma técnica especificamente brasileira. Talvez tenhamos inovado no uso do *Flash*, em um momento mais romântico do início dessa produção comercial de animação dos anos 2000. Mas seguimos ainda assim atrás dos modelos estrangeiros, que são nossas referências. Agora, nada discutimos sobre a forma? Será que em aspectos formais, a produção de animação, realizada após o *Boom*, se configuraria em um estilo brasileiro ou estaria inserido em um estilo internacional? Perguntados sobre isso, nossos entrevistados identificaram o "estilo" brasileiro com o cinema de animação autoral e o estilo internacional às produções comerciais, mais precisamente às séries animadas.

> Essa pergunta é bem difícil, a gente tem uma qualidade para competir internacionalmente e isso é fato. Se a gente está inserido em estilo internacional, isso eu não sei lhe responder. Ao mesmo tempo que eu vejo algumas coisas bem diferentes, eu vejo umas coisas bem iguais. Tipo se você for ver *O Irmão do Jorel*, que é um sucesso, não tem nenhuma inovação artística brasileira. Poderia ser feito em qualquer lugar do mundo. O público aceitaria numa boa, porque não parece um produto brasileiro. O *Peixonauta* é a mesma coisa, mas o *Peixonauta* tem a parte musical, mais brasileira. *O Meu Amigãozão* já é meio canadense, né? [risos] Em termos de série eu não vejo nada de diferente, sei lá! **A exceção é o *Menino e o Mundo*, é um projeto que tem uma cara própria, tem a parte artística bem mais ousada** (E02, 2017) (grifos nossos).

O entrevistado E02 identifica as séries nacionais como integrantes de um estilo internacional. No entanto, vê um estilo brasileiro no longa metragem *O Menino e o Mundo*, de Alê Abreu, talvez por este último ser uma obra mais próxima do campo autoral que do comercial. Além disso, a temática do filme, que trata de um drama familiar muito comum entre brasileiros e sul-americanos. A história desse filme refere-se a uma família de camponeses, que vivem em uma região rural, com dificuldades e pobreza. Esta família se vê destroçada pela separação entre filho e esposa, que ficam no campo, do pai e arrimo de família,

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

obrigado a migrar para um grande centro urbano para trabalhar. A história gira em torno do menino, que também sai de casa em busca do pai e acaba descobrindo o mundo e as contradições do capitalismo, do consumismo e das grandes cidades. Esta crença acompanha Alê Abreu, diretor do aclamado longa: "*Há um trabalho muito brasileiro, feito a muitos braços. Nós estamos encontrando o que é a animação brasileira*" (LAUTERJUNG, 2016).

O estilo brasileiro também é identificado com um sincretismo cultural. A cultura brasileira como uma grande esponja ou colcha de retalhos, mostra-se capaz de nivelar diferentes influências e etnias em uma espécie de entropia formal. Aliás, essa é a tese de Néstor García Canclini, que depois do capitalismo, toda cultura é uma cultura de fronteira (CANCLINI, 2006). Mas antes de avançarmos, é preciso ressaltar que não defendemos uma "alma" ou essência brasileira, um elemento fixo do nosso modo de ser, até porque sabemos que essa ontologia é dinâmica, mas defendemos que existem circunstâncias objetivas, possivelmente mais bem observadas na forma como nos organizamos para a realização dos trabalhos, que são importantes na definição disso que somos. Assim, o eventual estilo brasileiro é identificado por essa diversidade cultural, que se refletiria em nossa tradição musical e em nosso folclore, através de lendas e histórias:

> Agora quero crer que isso também tem a ver com o quadro de como o Brasil se formou, quero crer que isso tem a ver com um legado cultural, acredito que aqui no Brasil a gente tem muita história para contar, é um pais que conta histórias, é um país que faz música, faz todo tipo de arte, com certeza é uma soma de fatores (E01, 2015).

E05 não acredita que este regionalismo cultural esteja influenciando as criações dos estúdios comerciais, ele acredita que se existe alguma influência cultural brasileira nos filmes animados, esta influência está a parte do que é produzido para o mercado:

> *O Juro que Vi* foi uma experiência muito rica, a gente poder falar de nossas tradições, e como é importante ver isso representado na forma animada. Isso me fez observar que hoje a animação de séries, acho louvável o pessoal estar pensando em mercado, mas até que ponto a gente tem que fazer uma coisa que não tem identidade nacional para dar certo? Isso eu questiono. E falam isso como uma verdade! Não sei se é verdade não! Tenho minhas dúvidas. Será que uma coisa que fale da gente, do Brasil ou de alguma região do Brasil não pode dar certo fora do Brasil? Ou dentro do Brasil? A gente tem um mercado interno grande, tanto que os EUA nos massificou, existe uma disputa de mercado, como é o caso da tevê a cabo. Então nós temos um mercado para consumir nossas animações. Já tem exemplos dando certo, mas eu ainda acho que essas animações que já são vitoriosas, elas não

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> avançam muito nessa questão de identidade. [...] Eu acho que isso é um ponto de vista [focar no mercado internacional], é uma das soluções para o crescimento da animação e é algo que está se seguindo hoje. Eu acho normal, acho que tem que ter também esse tipo de linha que é a que está se fortalecendo primeiro. Mas eu acho que até com as novas mídias, outros modelos vão surgir. Esse é um modelo, que está até se comprovando certo, apesar de ter alguns efeitos colaterais também. [...] Mas eu acho que vão ter novos modelos que vão surgir, não sei qual ainda, a gente está no meio da confusão ainda (E05, 2015).

Como disse E05 o que se fala no mercado e entre os produtores é que para se exportar animação brasileira, é preciso "desbrasileirar" o produto. Retirar arestas de regionalismos. É bom lembrar que através do regime de coproduções internacionais, que é incentivado pelos Artigo 3º, Artigo 3º A e Artigo 39º, as empresas brasileiras e seus parceiros internacionais precisam equalizar o conteúdo e aparência formal das séries, para integrá-las ao mercado internacional de televisão. Isso influencia a constituição dos aspectos formais e culturais do conteúdo produzido. Por exemplo: pelo menos metade dos roteiristas contratados para a série *Meu Amigãozão* eram canadenses. *Cupcake & Dino*, primeira animação nacional produzida pela Netflix, é uma coprodução entre a brasileira Birdo e a canadense Entertainment One, e será finalizada em Vancouver (MATTOS, 2018). A distribuição internacional é um fator que influencia na concepção das séries nacionais. É usual que ao assinar um contrato de distribuição internacional, que as empresas produtoras nacionais também contratem uma supervisão ou consultoria de um *story editor* externo. Ele auxilia a equipe de roteiristas em direção de construções narrativas que priorizem o mercado internacional, de olho nos futuros consumidores da série, que precisam fruí-la sem sofrer prejuízos na leitura cultural do produto (MENDES, 2014: 87).

O que causa estranheza é que no discurso dos executivos de televisão, o fator decisivo para a contratação de séries feitas fora dos grandes centros produtores (EUA, Canadá, França, Japão) seja o grau de regionalismo componente nestas produções. Não é apenas o "jeitinho" brasileiro que seria valorizado, mas também outros "jeitinhos" como por exemplo o *Scandinavian touch.* A Cartoon Network, mesmo canal a cabo onde *Irmão do Jorel* é exibido, adquiriu recentemente sua segunda produção original europeia (a primeira foi a inglesa *O Incrível Mundo de Gumball*). *Prince Ivandoe* é produzida em

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Copenhagen pela Sun Creature por ex-alunos da The Animation Workshop[118], e ex-colaboradores do estúdio londrino que produziu *Gumball*. O estúdio possui cerca de 50 colaboradores (VOLLENBROEK, 2017). Nos parece que a estrutura desse estúdio dinamarquês não deve ser tão diferente dos estúdios brasileiros. Pelo menos no tamanho, mas infelizmente não tenho dados para comparar nos quesitos: organização da linha de produção, produtividade por animador, remuneração dos profissionais, para compará-lo com os estúdios brasileiros. No entanto, nos chama atenção esse investimento da Cartoon Network em produções locais. Assim como aqui se acredita no "jeitinho" brasileiro, lá se acredita no toque escandinavo. Bøving-Andersen, um dos criadores da série nos afirma:

> As histórias dos europeus e a maneira como são contadas, serão inevitavelmente diferentes, porque os europeus têm um catálogo diferente de influências em suas mentes. [Como dinamarqueses] nós crescemos com livros infantis, *shows* e filmes diferentes. Então nossas referências são diferentes de uma pessoa nos Estados Unidos, ou mesmo no Reino Unido ou na França. [...] Tentamos dar um toque escandinavo a *Ivandoe* – visualmente, mas também no tom e no humor.[119]

Os criadores de *Ivandoe* afirmam que a produção teria características diferentes se tivesse sido produzida em outro país ou com outra equipe. Mas aprendemos com Howard Becker que não é bem assim. Tudo aquilo que pode diferenciar as obras produzidas por profissionais integrados a uma arte comercial, como as séries de animação, não são suficientemente fortes para que impeçam a sua recíproca substituição, ou seja, são produções intercambiáveis, substituíveis e mais semelhantes umas das outras do que querem admitir seus criadores (2010: 199). Também vimos com Becker que sob o capitalismo – afinal ele examina a questão nos dias de hoje – os padrões ou convenções das produções comerciais ou dos profissionais integrados a ela contém um alto grau de uniformidade. Estas obras refletem mais as propriedades do sistema a que pertencem do que às escolhas de seus criadores (2010: 125). Se é exagero falar em um estilo internacional, também pensamos ser exagerado falar em estilo dinamarquês ou brasileiro dessa mesma produção comercial. O que podemos afirmar e que já foi dito inúmeras vezes neste trabalho, é que estas produções seguem as características dos canais que as contratam. Assim não temos receio algum de afirmar, que o que existe é o estilo da empresa, e aqui no caso, o estilo Cartoon Network de se fazer animação. Também como já foi dito, acreditamos que estas

[118] Escola de animação dinamarquesa, uma das mais conceituadas do mundo.
[119] Tradução livre do autor.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

produções realizadas fora dos centros produtores, são complementares às produções centrais. *Ivandoe* é exibido pela Cartoon Network Nordic, que transmite para a Suécia, Dinamarca, Noruega, Finlândia e Islândia. Da mesma forma que *Irmão do Jorel* é transmitido para o Brasil e países da América Latina. Nos parece que este regionalismo se resume a um instrumento de *marketing* das empresas exibidoras e canais a cabo e não a estilos autóctones de se fazer animação, pois quanto à forma ou a configuração (*gestaltung*) a tendência é que sob o capitalismo predomine a estandardização e a uniformização. A empresa opera da mesma forma aqui e alhures. Podemos fazer uma comparação grosseira entre as formas ou estilos desses personagens para intuir que seguem os mesmos padrões e convenções estilísticas convenientes à política da empresa (ver **Imagens 15 e 16**).

Imagem 15: *Gumball* à esquerda e *Ivandoe* à direita. Os criadores de *Ivandoe* afirmam usar a mesma técnica de *Gumball*, mas de maneira diferente. As duas produções utilizam cenários montados com fotografias e objetos do mundo real, contrastando com os desenhos dos personagens. Reparem que o formato do rosto e as proporções dos olhos desses personagens são muito semelhantes.

Imagem 16: Duas produções da Cartoon Network, a norte-americana *As trapalhadas de Flap Jack* e a brasileira *Irmão do Jorel*. Podemos perceber as semelhanças nas galerias de rostos e expressões faciais de ambos os personagens. Ou seja, seguem as mesmas convenções estilísticas de representação das emoções. *Flap Jack* à esquerda e *Irmão do Jore*l à direita.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Segundo Zé Brandão, do Copa Studio, *Irmão do Jorel* foi primeiro lugar de audiência, em seu mês de estreia na Cartoon Network.[120] O canal investe em animação nacional desde 2014. Em 2015 mantinha 15% de sua grade de programação ocupada com oito produções brasileiras, superando os 10% determinados pela Lei 12.485, em vigor desde 2011 (AMENDOLA, 2015). Daniela Vieira, diretora de conteúdo do canal comenta sobre as características das séries brasileiras comparadas às estrangeiras. O que ela chama de DNA:

> As produções nacionais têm a mesma veia, o mesmo DNA que as internacionais. Mas é óbvio que uma *Turma da Mônica*, um *Sítio do Pica-Pau Amarelo*, têm uma veia muito brasileira. E a partir do momento que você vira a casa de uma dessas propriedades, você começa a falar de forma diferente com seu público. E com *Irmão do Jorel*, por exemplo, que tem temáticas internacionais com elementos muito locais, você também se comunica de forma diferente com o público brasileiro. Tem uma identificação, mas tem os padrões de qualidade internacional do canal (*Ibidem*).

Como vimos, o canal começa veiculando produções com características mais locais, como é o Caso do *Sítio do Pica-Pau Amarelo*, baseada em obra literária de Monteiro Lobato. Depois começa a adquirir produtos mais próximos do estilo da empresa, o que ela chama de DNA. A audiência bem-sucedida das produções nacionais ajuda na penetração dos produtos estrangeiros veiculados pelo Cartoon Network, complementando sua programação. A estratégia também é usada para o mercado de TV a cabo na América Latina. A diretora do canal acredita que os elementos brasileiros, que ela chama de folclóricos, prejudicam a fruição dessas animações em outros países e aponta para o estilo internacional como solução para comercialização eficiente de animações brasileiras em outros países:

> Do México para baixo, todo mundo assiste e a aceitação é ótima. Tem séries que são muito enraizadas aqui, como a *Turma da Mônica* ou o *Sítio*, que tem um pouco de folclore, elas não têm dificuldade de aceitação, mas são um pouco mais difíceis de traduzir [...] Quando a gente pensa em conteúdo, o conteúdo tem que extrapolar a fronteira. Como a gente tem essa possibilidade, a gente aproveita para fazer com que os conteúdos viajem (*Ibidem*).

A executiva continua comparando a produção nacional com a estrangeira, usando a série *Irmão do Jorel* como exemplo:

> Se você compara *Irmão do Jorel* e olha os recursos de animação, eles podem ser inferiores, mas o todo, o tratamento da série, não destoa das internacionais. A gente

[120] Palestra *Do Rascunho ao Licenciamento*: *Produzindo Séries de animação*, proferida por Zé Brandão em 22/10/2015, SENAI – Maracanã, Rua São Francisco Xavier 417, Rio de Janeiro.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> já chegou nesse patamar favorável. Mas ainda temos um longo caminho. A gente tem uma demanda de animação no mercado que é maior do que a quantidade de gente qualificada para fazer. Então a gente começou a entrar em uma fila indiana de projetos, porque não há tanto braço qualificado. A gente vai dar mais um salto daqui uns dois, três anos, quando haverá uma nova safra de animadores (*Ibidem*).

Vieira acredita que não exista mão de obra qualificada em número suficiente para se produzir o que o mercado de animação demanda. Esta opinião é dividida com a maior parte dos produtores, donos de estúdio e executivos dos canais que compram animação. Já falamos sobre esta questão anteriormente, mas defendemos que talvez a coisa não seja bem assim. Existe um exército de reserva de profissionais de animação e muitos animadores experientes realocados em outras áreas profissionais. Como equalizar estes profissionais que não trabalham com a suposta falta de mão de obra? Sabemos que no mercado de trabalho não existe pleno emprego na área de animação. Nesta entrevista feita em 2015, ela diz acreditar em um salto produtivo dentro de 2 ou 3 anos. Estamos em 2018 e pelo que vemos a produção de animação nacional não deu tal salto de produção. Há ainda quem acredite que ela vem desacelerando, como E02: "*Você me perguntou sobre o Boom. Acho que hoje não tem mais Boom*! *O Boom começou em um iniciativa que teve lá em 2006, 2007,* "*nego bombou*" [*sic.*], *produziu, agora já acabou isso*" (E02, 2017). Interessante é que em outra entrevista, a mesma executiva (Daniela Vieira) vê o problema da produção por outra ótica. Agora o problema para se atender a demanda do mercado de animação pelas TVs a cabo é relacionado às empresas produtoras. Não existiriam produtoras suficientes para atender aos pedidos por novas animações. Ela chama os estúdios de animação de "casas":

> Com capacidade de produção e nível de qualidade excelente tem algumas casas que fazem isso. Muito concentradas no eixo São Paulo e Rio, [...]. A gente entra em fila indiana. Muitos projetos não estreiam quando a gente quer porque não dá tempo de produzir (REIS, 2016).

É óbvio que o número de produtoras é definido também pelo número de profissionais à disposição no mercado de trabalho. Sem animadores não é possível produzir animação. Pelo menos até que se invente um botão "*control anima*". Mas como vimos no Subcapítulo 2. 1. *Afinal, o que é animação?* (páginas. 41-67), pode ser que o que entendemos como animação, mude com a evolução das técnicas digitais e de computação gráfica. Mas apesar desse gargalo produtivo apontado pela executiva, ela continua a acreditar no *Boom* da animação brasileira.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Na opinião de Vieira, o Brasil "*fez um avanço absurdo*" nos últimos dez anos e nos últimos cinco anos ainda mais: "*Deu para começar a brincar de animação*".

Recentemente o diretor da 2DLab, Andrés Lieban, postou duas imagens lado a lado em sua linha do tempo no *facebook*. Sua personagem Lili, beijando a amiga imaginária Nessa, uma girafa cor-de-rosa. Estes dois personagens pertencem ao seriado de animação *Meu amigãozão*, coprodução entre Brasil (2DLab) e Canadá (Breakthrough Entertainment) lançada em 2009. Ao lado desta, uma imagem das personagens de histórias em quadrinhos da Marvel Comics, *Moon Girl and Devil Dinosaur*, lançada em 2016 (ver **Imagem 17**).

Imagem 17: À esquerda: *Moon Girl and Devil Dinosaur*; à direita: *Meu Amigãozão*.

A semelhança entre as duas imagens é óbvia. Lieban alegava ser vítima de plágio e muitos internautas, vários deles animadores, apoiavam esta afirmação. Em um primeiro momento pensamos o mesmo. Mas deixando a polêmica esfriar, começamos a pensar que tal semelhança, no lugar de indicar um plágio, mostraria que de fato estamos inseridos em um estilo internacional, isto é, em algo que se caracterizaria pela uniformidade e estandardização do modo de produção industrial. É claro que não se trata de mera "cópia", mas de configurações (*gestaltung*) homólogas, ainda que com diferenças formais bastante objetivas. Aliás, esse é um ponto de muitos debates no Campo da Arte (ARASSE, 1996) e que ainda não se concluiu, pois há os que defendem que "*Le bon Dieu niche dans les détails*" (o bom Deus se esconde nos detalhes).[121] Mas para efeito de nosso trabalho, trata-se de localizar teoricamente nessas diferenças uma separação clara

[121] Citado por Aby Warburg "*Der liebe Gott steckt im Detail*", cf. GOMBRICH, E. H. Abi Warburg. *An intellectual Biography*. Londres: The Warburg Institut, 1970. p. 13.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

entre a norma coletiva e as práticas individuais tão queridas e ambicionadas na modernidade. A análise superficial da forma do desenho, das cores das figuras, das características dos personagens e da composição da cena é de uma semelhança gritante. Mas deixando a imagem um pouco de lado e tentando entender em que contexto elas foram produzidas, começamos a compreender o porquê dessa semelhança.

Na iconografia ocidental, a imagem de uma mulher ou criança beijando uma fera é recorrente. Podemos remeter tal imagem ao popular conto de fadas *A Bela e A Fera*. Também não podemos escapar do fato de que uma girafa e um dinossauro são animais diferentes. O uso de uma personagem de gênero feminino e de cor negra, em ambos os trabalhos, tanto na história em quadrinhos como na animação, nos parece de acordo com a política das grandes empresas produtoras de mídia. Hoje, as grandes editoras de quadrinhos e exibidoras de animação, diversificam as características de seus personagens, ao contrário de algumas décadas atrás, quando a grande maioria dos heróis das histórias em quadrinhos e dos desenhos animados eram constituídas por homens brancos. Sabemos que ainda existe um desequilíbrio representacional entre personagens brancos e negros ou masculinos e femininos, mas ao criarem personagens com características mais diversificadas, as empresas atingem novos públicos, novos consumidores e nichos de mercado ainda não explorados, contudo, sabemos também que ninguém mexe em time que está ganhando, enfim, que a objetividade ou o pragmatismo dos donos do capital, quando se trata de produzir mais valia é emblemática. Daí quando se fala em "inovação", trata-se, na maioria das vezes, do velho axioma "mais do mesmo" ou "nada se cria, mas tudo se copia".

A composição dos personagens em perfil sobre fundo branco ou neutro, valorizando suas silhuetas, que vimos nas duas imagens, é muito usado tanto em histórias em quadrinhos, como em animação, ilustrações de livros e cartazes. Em animação esta forma de composição é denominada tecnicamente de encenação ou *staging*. As cores em tons de rosa, são no ocidente ligadas à feminilidade e desde a infância são as cores de vestidos, brinquedos e objetos das meninas das boas famílias. Como já foi dito por um produtor de animação nacional, citado inicialmente neste capítulo, o Brasil não está isolado do resto do mundo. Se existe uma influência da cultura ocidental em nossas criações, ela é de mão dupla. É claro que essa proporcionalidade de influências é desigual, sendo que nós

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

recebemos muito mais influência da cultura de massas do hemisfério norte que a influenciamos. Quando começamos a entrar no mercado internacional e a produzir para este mercado comercial, o nosso estilo também foi se tornando internacional. Fomos aprendendo a utilizar todo o vocabulário ou convenções desse mercado produtor de imagens. Para nós, a semelhança entre estas duas imagens, só demonstraria que estamos inseridos no estilo internacional.

As bases tecnológicas de produção das séries nacionais são modelos estrangeiros e não existe perspectiva de criação de uma tecnologia nacional de produção.[122] Por apontar para o mercado externo afim de se viabilizar economicamente, o produto brasileiro precisa ser palatável ao consumidor de outros países e segue a forma e a dinâmica de qualquer outra animação produzida em qualquer outra parte do globo terrestre. Repisando nossa constatação, trata-se portanto, de um estilo internacional. Como afirma Marx: "*Os produtos intelectuais de cada nação tornam-se bens comuns. Cada vez mais impossível se faz a unilateralidade, a estreiteza nacional, e a partir das muitas literaturas locais, nacionais, forma-se uma literatura universal*" (MARX & ENGELS, 2013: 82). E o que vale para a literatura deve valer também para o cinema e consequentemente para a animação. É claro que existem variações dentro deste estilo internacional. Acreditamos ser justo afirmar que estas variações têm mais a ver com as empresas multinacionais que vendem seus produtos mundialmente, do que com países. Se quisermos ser mais precisos, os estilos de empresas internacionais que comercializam e exibem estes produtos são: Cartoon Network, Nickelodeon, Disney e assim por diante.

Os estúdios nacionais, em um primeiro estágio, procuraram trabalhar com personagens tradicionais da cultura nacional em seus produtos (*Turma da Mônica*, *Sítio do Pica-Pau Amarelo*), mas já perceberam que quanto menos regionais forem suas animações, mais espaço terão nos mercados mundiais (*Irmão do Jorel*, *Oswaldo*, *Cupcake & Dino*). Ter um apelo nacional é um trunfo a mais dos estúdios para que seus produtos consigam financiamentos e apoios nos editais de

[122] Talvez o único exemplo de *software* nacional de animação em uso no país seja o MUAN (Manipulador Universal de Animações), criado em parceria entre o Anima Mundi e o IMPA (Instituto de Matemática Aplicada), com apoio da IBM. No entanto, o programa não tem aplicação comercial ou industrial. É usado para captura, gerenciamento de sequências de imagens e geração de vídeos, em apoio ao ensino de técnicas tradicionais de animação em oficinas itinerantes do Anima Mundi e Anima Escola. Foi desenvolvido para substituir as antigas *LunchBox* e é um *software* livre.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

fomento governamentais, mas ao mesmo tempo, essa "brasilidade" pode ser uma barreira para que estes mesmos projetos tenham sucesso comercial fora do país. O antropólogo Eduardo Viveiros de Castro pensa que a busca por uma brasilidade ou identidade nacional é algo anacrônico, ele pensa que tudo que é feito no Brasil, em princípio, já é brasileiro:

> Há duas maneiras de conceber a questão "brasilidade": ou você acha que ela é causa do que você faz (e de causa se chega rápido a desculpa, a princípio sagrado, sabe-se mais a quê); **ou então você percebe que ela é apenas uma consequência, você não pode não ser brasileiro, não tem como não ser. Não tem jeito; a não ser que você se exile ou troque de língua, mas enquanto isso tudo o que você fizer é brasileiro. Relaxe e goze** (VIVEIROS DE CASTRO, 2008: 173) (grifos do autor).

Viveiros de Castro coincidentemente reverbera a opinião de Zé Brandão, já mostrada aqui. Se quem faz as nossas animações são brasileiros, então é um produto brasileiro. Mas ainda assim nos perguntamos se isso configuraria um estilo brasileiro. Estes filmes (animações comerciais brasileiras) produzidos por jovens brasileiros, moradores das nossas grandes cidades, refletem muito mais uma subcultura adolescente, que poderíamos classificar como *nerd* ou *geek*. Com referências preferencialmente à cultura de massas, como filmes e livros de ficção científica, fantasia e aventura (*O Senhor dos Anéis*, *Star Wars*, *Star Trek*), histórias em quadrinhos (Marvel, DC, mangás), *games*, RPG, música pop internacional (*indie rock*, música eletrônica, RAP, *heavy metal*) e claro, os desenhos animados. Este tipo de cultura estaria incluso no que Bourdieu classifica como arte média (2015: 84-85), que por definição é medíocre. A ascendência de uma cultura regional sobre estes jovens metropolitanos é secundária e pontual. Pedro Eboli (39 anos), da Birdo explica a inspiração para a criação de seu personagem Oswaldo:

> Eu era *nerd*, branquelo, jogava RPG, não tinha corpitcho sarado [*sic.*] e não jogava futebol. Isso quando ser *nerd* não era moda, era uma droga, ou pelo menos podia ser. Eu tinha um grupo pequeno de amigos que me entendiam, dividiam comigo a mesma cultura, as piadas e as frustrações. A série é sobre isso (MATTOS, 2018).

A animação nacional não é concorrente direta da internacional como os produtores brasileiros gostam de afirmar, no intuito de legitimar esta produção. Ela é complementar à produção estrangeira. Utiliza as mesmas formas de produção atingindo pequenos nichos de mercado que as grandes produtoras mundiais não se interessam. Elas são complementares à exibição e

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

comercialização das produções dos países centrais do capitalismo. Alimentam o gigante e não concorrem com ele. Funcionam inclusive secundariamente como formadores e recrutadores de mão de obra qualificada e barata para países como EUA e Canadá. Existe uma migração de animadores brasileiros para estes centros de produção, assunto que será abordado posteriormente no subcapítulo seguinte.

Alguns estúdios nacionais já possuem projetos pensados, desde sua origem, na língua inglesa, e com foco internacional dispensando sua primeira escala no mercado interno. Talvez uma estratégia em direção à independência dos incentivos governamentais. São projetos apresentados em feiras internacionais de compra e venda de animação no mercado internacional de televisão. Projetos com narrativas e histórias mais universais ou ocidentais, como queiram. Os estúdios pretendem mirar preferencialmente o mercado externo e este público internacional e não o local. A sincronia labial dos personagens, que será criada com base nos fonemas da língua inglesa, será posteriormente dublada em português. A versão em português desses futuros filmes brasileiros, serão uma adaptação da original em inglês. Assim, se este movimento mostrar êxito, futuramente, seremos os estrangeiros em nosso próprio país.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Mercado *versus* modelos alternativos de produção

Talvez o sonho de se produzir animação no Brasil e criar um mercado de consumo nacional não consiga se sustentar sem levar em conta as características do mercado de consumo global. O trabalho artístico, ou melhor, criativo, está vinculado ao capitalismo, à indústria cultural, indústria de massa, ao entretenimento. Mas cabe a reflexão: queremos produzir animação no Brasil, apenas com o objetivo de participar de uma pequena fatia, da divisão dos lucros do mercado internacional de entretenimento? É difícil imaginarmos o que se passava na cabeça dos animadores, em sua maioria curtametragistas e do Campo Autoral, quando imaginaram ser possível a criação de um mercado de consumo nacional de animação no final dos anos 1990. Será que todo esse movimento do Campo da Animação visava apenas à garantia de ganhos pecuniários aos donos de estúdio e o sustento de suas empresas de produção de animação? Ao lermos frases como a de Jonas Brandão, parece que sim: "*Vivemos um ótimo momento, graças aos esforços combinados do governo, da iniciativa privada e sobretudo de nós,*

animadores e profissionais da área, que sempre batalhamos muito nesses 100 anos de animação no Brasil" (2017: 05).

Insistimos nessa questão: Será que seria romantismo pensar no desenvolvimento de formas de animação que confrontem o domínio internacional da indústria do entretenimento e suas formas de expressão? Em primeiro momento nos parece impossível escapar desse modelo, hoje hegemônico, mas como nos diz Marx:

> O próprio processo da produção transforma esses dados naturais em dados históricos e, se é certo que surgem em determinado período como premissas naturais da produção, em outro período foram o seu resultado histórico (MARX, 2013: 57).

Em outras palavras, nada acontece fora de seu tempo, se hoje não existe alternativas ao modelo da indústria de entretenimento é porque ainda não existem condições econômicas e simbólicas para tal. E se algum dia estas condições se estabelecerem e a coletividade do Campo da Animação seguir este caminho, poderá surgir um novo modelo de produção e forma de expressão no Campo da Animação. No entanto, nos parece que entre os produtores e animadores brasileiros esta questão é periférica. Existem hoje discussões mais centrais, diretamente ligadas à sobrevivência dos estúdios de animação no mercado, e a ampliação do mercado interno e internacional, para as animações brasileiras. Como vimos até agora. E outras questões ainda cobertas de sombras, como as condições de trabalho desses profissionais especializados em animação. É o que trataremos no próximo subcapítulo.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

3. 5. A precarização do trabalho criativo na "indústria" de animação brasileira

Até agora utilizamos uma maneira mais orgânica na apresentação de nossos depoimentos. Preferimos não classificar ou separar rigidamente nossos entrevistados em grupos dentro do texto. Construímos a redação do nosso trabalho fundamentada em uma sequência de temas ou assuntos, entrecortados pelos diversos depoimentos e fontes. No entanto, neste subcapítulo operaremos de maneira diferente do que vínhamos fazendo, a fim de facilitar o entendimento de situações complexas relatadas sobre o funcionamento dos estúdios de animação nas relações de trabalho. Assim, quando for necessário, iniciaremos uma

classificação dos depoimentos separando-os por empresas produtoras, para depois, em um segundo nível, trabalhar assunto por assunto. Isto é fundamental, pois utilizaremos muitos depoimentos feitos por Marta Machado (2012) em contraponto aos nossos depoimentos, e a pesquisadora separou seus entrevistados por empresas.

Ao analisar o trabalho de Marta Machado, encontramos duas empresas estudadas pela autora, as empresas A e B, bem como uma terceira empresa, também relatada nas entrevistas e na sua pesquisa, a empresa Z, que possui características homólogas às empresas investigadas no nosso trabalho e relatadas nas nossas entrevistas (Estúdios "R", "S" e "T"). Em uma leitura mais profunda, tanto da nossa pesquisa, quanto do trabalho de Machado, não temos receio em afirmar que se tratam das mesmas empresas. O mercado brasileiro, apesar de ter apresentado grande crescimento, ainda é pequeno se comparado a outros países, e os estúdios mais destacados e suas características e história são conhecidos, de uma maneira geral, por todos os agentes do campo. As empresas relatadas nas nossas entrevistas e no trabalho de Machado, são empresas situadas na mesma cidade, com número e propriedade societária homóloga, estrutura de funcionários similar, época de atuação no mercado paralela, modos de atuação no mercado audiovisual e técnicas utilizadas idênticas, participação nos mesmos editais de fomento e produção dos mesmos tipos de obras.

Portanto, para um melhor entendimento dos leitores, relacionaremos as empresas ou estúdios do nosso trabalho, fazendo a correspondência de suas características aos estúdios homólogos encontrados no trabalho de Machado. O estúdio "R" com a empresa B, o estúdio "S" com a empresa A e o estúdio "T" com a empresa Z. Se por um acaso, os estúdios não forem os mesmos, isto não invalidaria as relações que serão construídas e tecidas no nosso texto, pois as empresas atuam de forma idêntica. Vamos agrupar as falas do gestor A1 e do prestador de serviços A2 (com cargo de chefia), junto aos depoimentos recolhidos por nós sobre o estúdio "S". É importante dizer que entrevistamos um dos gestores do Estúdio "S" (E01), um ex-colaborador (E06), um colaborador novato (E10) e dois estagiários (E09 e E11), que posteriormente foram efetivados na empresa. Da mesma forma, vamos agrupar as falas do gestor B1 e do prestador de serviços B2 (com cargo de chefia), junto aos depoimentos recolhidos por nós sobre o estúdio "R". Entrevistamos três ex-colaboradores do estúdio "R" (E03, E04 e E05).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Machado não trabalha diretamente com a empresa Z, que relacionamos ao estúdio "T". Mas, entrevistamos um ex-gestor do estúdio "T" (E02), dois ex-colaboradores (E01 com cargo de chefia e E03). O estúdio "T" não atua mais no meio social brasileiro de produção de animação. Foi fechado por causa de passivos trabalhistas. Muitos profissionais que atuavam no estúdio 'T", posteriormente ao fechamento da empresa, migraram para os estúdios "R" e "S". Nossos demais entrevistados E07 (animador independente), E12 e E13 (pretendentes a cargos no corpo técnico dos estúdios de animação), E08 (atuando em um estúdio secundário, que denominaremos de "U", prestador de serviços para estúdios maiores como os "R" e "S"), AQ01 e SI01 serão utilizados pontualmente para completar alguma ideia ou assunto se necessário for. Como dito anteriormente, os depoimentos realizados por Machado e os nossos são complementares, cada um ocupando uma lacuna de ambos os trabalhos. Existe um espaço de tempo entre os depoimentos realizados por Machado (2012) e os nossos (entre 2015 e 2017). Essa discrepância de tempo não nos mostrou mudanças em relação ao estúdio "T" ou empresa Z, já que esta não opera mais e em relação ao estúdio "R" ou empresa B, já que nossos entrevistados eram ex-colaboradores e falavam do passado. Já o estúdio "S" ou empresa A apresentou uma melhora em suas práticas administrativas iniciando um processo de substituição de contratação de colaboradores por meio do uso do MEI, pela carteira assinada CLT. Quando entrevistamos seus colaboradores percebemos uma evolução em suas relações trabalhistas nesse período de 2012 até 2015. Assim começaremos por analisar estúdio a estúdio (não seguiremos a ordem alfabética, mas sim a lógica que queremos imprimir ao texto), para em seguida voltar aos depoimentos da mesma maneira que trabalhamos nos subcapítulos anteriores.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Estúdio "T"

O estúdio "T" interrompeu suas atividades por causa de passivos trabalhistas, mas muitos dos seus ex-funcionários e gestores ainda têm participação na produção de animação no Brasil. Alguns fundando novos estúdios e muitos outros engrossando as fileiras de profissionais especializados ainda em atuação nos estúdios do *Boom*. Conversamos com um ex-gestor E02 e dois ex-funcionários E01 e E03. O histórico do estúdio "T" é um fantasma para os

gestores dos estúdios de animação brasileiros como podemos ver no depoimento do gestor B1:

> A gente não teve nenhum processo trabalhista até hoje. A empresa Z teve vários processos de pessoas da área criativa, que botavam por uma questão pessoal. A gente se assusta com isso, porque é um passivo, imagina numa equipe de 50 pessoas trabalhando em média dois anos. [...] Para gerenciar isso, eu ouvia um por um, e ouvir a história toda faz parte da gestão, porque é um pouco uma família (B1, *apud*. MACHADO, 2012: 107).

O receio de sofrer perdas trabalhistas, já que o estúdio "R" que B1 dirige não possui as melhores práticas administrativas e relações de trabalho com seus funcionários é real. Mas no lugar de melhorar a estrutura da empresa B1 apela para a tática do pai patrão, prevalecendo assim "laços" de compadrio nas relações de trabalho, o que dificulta ao empregado lutar pelos seus direitos. Na indústria criativa, tais ambientes de trabalho são classificados como *black hole* (MACHADO e FISCHER, 2017: 136). A pressão e coerção facilitadas por esse suposto clima "familiar" são facilitadores da exploração de mão de obra sem garantias de direitos trabalhistas. Pensamos ser justo afirmar que tanto o estúdio "T", quando o estúdio "R" se encontram dentro dessa classificação. Não vamos falar sobre as rotinas de trabalho no estúdio "T", pois ele foi fechado, mas julgamos ser revelador o pensamento de um dos seus gestores. E02 vê a precarização do trabalho do animador como algo normal, como uma coisa natural à natureza do trabalho na indústria criativa. Para ele a única forma de se libertar da precarização é trocar o trabalho técnico/artístico pelo empresarial, é se tornar patrão:

> Animador é isso em qualquer lugar do mundo. É triste, mas a função de animador, que é uma função difícil de se executar, mas em qualquer lugar do mundo você vai ter essa instabilidade, é isso, não tem jeito. Podem resmungar, mas não tem solução. **Por mim, eu seria animador, ficaria trabalhando só com animação, fazendo animação, eu não teria virado produtor. Eu virei produtor porque percebi que se fosse para viver como animador, eu sofreria com isso**. [...] Não tem muita solução, o animador tem que saber que a profissão que ele escolheu tem esse porém, essa característica. Por exemplo, o cara quer ser ator, ele sabe que essa profissão tem vantagens e desvantagens. Se ele ficar sem trabalho, talvez tenha que fazer um *downgrade* e fazer qualquer trabalho. Por exemplo o Mário Gomes que foi fotografado na praia vendendo hambúrguer e coco. É uma particularidade da profissão (E02, 2017) (grifos nossos).

Também enxerga a prática de se contratar por projeto com normalidade:

> **Todo estúdio de animação no mundo inteiro cresce ou diminui de acordo com o que tem de projeto.** Isso é inevitável, é muito difícil, talvez se tenha um ou dois que não façam isso, quem sabe uma Pixar... Mas até a Pixar faz isso. Eu fui na

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> DreamWorks agora, tá um clima sinistro, a maior galera foi mandada embora, mandaram 2000 pessoas embora. A DreamWorks fazia 4 filmes por ano, agora com a Universal, está fazendo um ou dois, e a gente está falando da DreamWorks! **Então realmente não tem jeito, o animador tem que saber que nesse meio ele vai ter um teto salarial e instabilidade. Ele não vai ficar rico. A não ser que ele ganhe um prêmio importante, ou vire diretor, e vai deixar de ser animador. É mais ou menos assim** (*Ibidem*) (grifos nossos).

Perguntei a E02 quem está ficando rico na animação brasileira:

> Se o animador não quiser um crescimento financeiro, ou profissional, ele pode continuar em um estúdio como animador. Se ele for muito bom, ele pode trocar de estúdio, receber melhor, mas sempre dentro de um teto de animador. Ele não vai ganhar muita grana e vai ficar indo e vindo de produtora para produtora. Agora quem está ganhando dinheiro? Isso é muito relativo também. O que é ganhar dinheiro? Ficar rico? O cara ganhar bem? Ter um bom salário? Pelo que sei os produtores de sucesso tem uma vida legal, confortável, **mas ninguém vai ficar rico com projeto.** [...] A TV Pinguim não ficou rica como investidor, mas ganharam bem, a Glaz Entretenimento não está ficando rica com o *Irmão do Jorel*, mas está ganhando bem. Acho que isso é com qualquer profissão, quem está ficando rico com advocacia, engenharia? Ninguém está ficando milionário, mas está ganhando bem (*Ibidem*) (grifos nossos).

Apesar de ter tido uma carreira de sucesso aqui no Brasil, E02 largou tudo e optou por mudar para os EUA. Em sua opinião a animação brasileira é muito dependente dos editais de fomento e ele acredita que as distorções desse sistema de aprovação de projetos e liberação de verbas se mostra ineficaz no sentido de promover um fluxo contínuo de trabalho para os estúdios. Depois de ter alguns projetos recusados E02 resolveu virar *freelancer* nos EUA. Nos perguntamos se um profissional como E02 não vê chance de crescimento dentro da animação no Brasil, que chance um animador de chão de fábrica teria?

> **Conseguir chegar onde sonhei chegar, fiz tudo que eu poderia fazer na área, fui produtor de série, fui executivo de série, fui diretor de série e diretor de longa, cheguei lá no topo e vi que mesmo assim era muito ruim financeiramente comparando se eu estivesse fazendo a mesma coisa nos EUA por exemplo**. Se eu fosse diretor de série ou de longa aqui nos EUA eu estaria muito bem. Mas a minha escolha não foi financeira não. A gente entrou em uma crise muito séria aí no Brasil, publicidade não se faz mais, se faz muito pouco, o que aconteceu, todos os estúdios de animação hoje são dependentes dos editais, completamente dependentes dos editais. [...] Pelo que eu vi, todas as produtoras começaram a ver como única fonte, o edital. E a gente estava nesse mesmo barco. A gente vai passar perrengue [*sic*.], a gente vai fazer o que? Foi aí que eu comecei a tentar fugir disso. A gente começou a perder uns editais que não era para gente perder. A gente chegava até a fase final, e ganhava um projeto muito pior do que o nosso. Eu estou sendo muito sincero com você, sem falsa modéstia. Vários editais a gente perdeu, porque o outro projeto era melhor, a maioria, mas tem uns dois editais que era a gente que tinha que ganhar. Quem ganhou tinha um projeto muito ruim, era pior, ou não fazia sentido, ou não tinha a menor chance de fazer sucesso comercial, eu comecei a ver que era muito perigoso ficar dependendo apenas de edital. O mercado saturado, a gente nessa crise e todo mundo desesperadamente

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> inscrevendo projetos em tudo quanto é tipo de edital. Os avaliadores desses editais, muitos deles eram muito fracos, não entendiam nada do que a gente estava falando. Tinham bancas de perguntas, que as perguntas que nos faziam não faziam o menor sentido, parecia que não tinham lido nada do que a gente tinha escrito, **se for pra viver disso vai ser a maior loucura! Vou começar a procurar outra coisa** (*Ibidem*) (grifos nossos).

Estúdio "**R**"

A seguir, vamos comparar o depoimento de um dos gestores do estúdio (B1) e de um colaborador com cargo de confiança dentro do estúdio (B2), realizados por Machado com os depoimentos dos ex-colaboradores E03 (coordenador de uma divisão técnica do estúdio), E04 e E05 realizados por nós. Assim, pensamos construir um retrato bastante completo da formação do estúdio, do dia a dia de trabalho dentro da empresa e dos problemas de relação entre chefia e trabalhadores dos departamentos de arte e animação.

O estúdio "R" é um dos pioneiros no Brasil na produção de séries para TV, foi um dos primeiros estúdios a trabalhar em coprodução com uma empresa canadense e um dos primeiros a utilizar o *software Toon Boom Harmony* como plataforma de trabalho. O estúdio "R" é visto como modelo de sucesso no campo de produção comercial de animação, um desbravador do mercado de animação para séries de TV no Brasil e inspiração para outros estúdios mais novos. Apesar de todo esse pioneirismo ou por causa dele, o estúdio é um mau exemplo de práticas administrativas e planejamento, também fonte de relações conflituosas e turbulentas entre direção e colaboradores. O Estúdio "R" sofreu com atrasos de pagamentos e não cumprimento de acordos com funcionários em várias etapas de seu desenvolvimento. Como afirma B1, o investimento feito no estúdio ainda não deu o retorno esperado aos seus investidores. E seus gestores ainda estão em um processo de aprendizagem na administração da empresa. Ele nos conta um pouco de como tudo começou, e aponta que o processo de formação da indústria brasileira de animação ainda não está completo:

> Começamos a nos envolver com isso [produção de séries de animação], veio a ABCA, veio ABPITV, e foi bem na gênese disso tudo que a gente foi pegando carona e alavancamos uma primeira geração de séries de TV, [...] cada grupo com um modelo de negócio diferente do outro, mas foi fruto dessa primeira empreitada, que veio com perguntas do tipo que bicho é esse, onde é que isso vai dar, e a verdade é que ainda se está no processo de achar um caminho, porque ainda não deu dinheiro, nem se pagou, na verdade (B1 *apud*. MACHADO, 2012: 92).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Ainda dentro desse processo de formação da empresa, é importante compreender como o gestor B1 enxerga os profissionais que precisa recrutar. Ele aponta o animador como um profissional obsessivo com o seu próprio trabalho. Reverberando uma noção também compartilhada por Machado, acredita que a principal característica do profissional de animação brasileiro é a motivação e a paixão que tem pelo oficio. Acredita que isso deveria ser mais bem aproveitado pelos donos de estúdio (MACHADO, 2012: 184). "*A característica da animação é que os melhores animadores, em geral, são workaholics, é uma coisa que exige um perfil obsessivo. O cara que é obsessivo tende a se dar melhor do que o cara que não é, ele tende a realizar mais façanhas*" (B1 *apud*. MACHADO, 2012: 88). B1 também pensa que a característica do animador que faz série deve ser diferente da característica do animador autoral. Ele precisaria abandonar um estilo mais pessoal em favor do estilo da empresa:

> [...] a série de TV precisa pasteurizar, precisa trabalhar com um outro conceito de profissional que não é o autoral. Eu preciso que a pessoa não trabalhe com o estilo dela, ela tem que trazer sua bagagem criativa e fazer o conteúdo ficar melhor, mas precisa se submeter e dominar outras linguagens, é preciso ter essa versatilidade. Isso não quer dizer que eu, como criador, não tenha que fazer o mesmo. Porque o trabalho que eu faço sozinho não é suficiente, então tenho que buscar algumas padronizações, preciso fazer com que aquilo entre numa linha de produção (*Ibidem*: 95).

E03 tem o mesmo pensamento e acredita que a uniformização ou pasteurização como quer B1 é necessária a este tipo de produção afim de viabilizá-la:

> No curta você tem um tempo de produção diferente, o tempo que você tem para fazer um curta em um edital é o mesmo tempo para você fazer uma temporada! E com várias pessoas passando pelos departamentos, você garantir uma uniformidade é muito difícil (E03, 2015).

Tendo em mente esta uniformização da produção serial de animações, é justo afirmar que o ofício do animador industrial permanece em um impreciso e maleável espaço entre o artesanato e a indústria, entre a repetição e o raro, entre a cópia e a criação, entre a alienação e o prazer de trabalhar e realizar. Estes trabalhadores estão entre a cruz e a espada. Como diz Wolff: "*Mas, na medida em que o trabalho artístico se torna cada vez mais semelhante ao trabalho em geral sob o capitalismo, também ele se torna alienado, trabalho não livre, no sentido técnico específico no qual usei esses termos*" (1982: 31). Não podemos afirmar que o trabalho do animador seja totalmente alienado, apesar de não ter controle

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

sob todo o processo de produção, o animador ainda não perdeu totalmente de vista a função de seu trabalho e o todo a que ele serve e pertence. Porém é fato que um animador de estúdio precisa realizar tarefas entediantes e repetitivas, animando, animando e animando, ou desenhando, desenhando, desenhando. É preciso cumprir as metas de produtividade e, muitas vezes, para isso é preciso deixar preciosismos técnicos de lado ou um estilo mais pessoal de animar ou desenhar. E04 descreve sua rotina de trabalho, refere-se a ela como um trabalho extremamente "chato" e mecânico, no qual não havia espaço para esmero técnico ou artístico. Não havia tempo para testar opções ou redesenhar um trabalho já concluído:

> Não [redesenho] porque era bem mecânico, era fordismo, eu não parava para pensar: Pô isso aqui pode ficar melhor [*sic*.]. Poucas vezes eu fazia isso. Aqui eu sou o quê? Não estou vendendo minha arte, estou vendendo minha coordenação motora. Segurar a canetinha e fazer aquele traço com aquela sinuosidade que eles precisam. É a precisão que eu estou vendendo. Não estou vendendo minha opinião. Só teve uma vez, foi coisa pequena que eu realmente interferi, eventualmente eu fazia isso, eu gravava dois arquivos: como eles me pediam e uma sugestão rápida, caso o diretor gostasse. [...] Mas eu não fazia muito isso não, porque não davam espaço para isso. O que eu fazia lá não tinha muito *glamour*. [risos] [...] O que eu fazia lá era o seguinte, se o [personagem] vai beber água, alguém tem que desenhar o copo. Alguém tem que desenhar a cadeira onde ele vai sentar. Era isso que eu fazia. Prazer, prazer mesmo não... é só trabalho! (E04, 2015).

E03 relata a sua dificuldade em se adaptar ao trabalho industrial, muito diferente do que ele imaginava ser a rotina do profissional de animação:

> Eu nunca fui muito bom em produtividade, até porque o que me motivou entrar na animação foi essa coisa meio mágica, que acho deve motivar muitos animadores. Essa coisa de criar o movimento me motivava de uma forma muito especial. Quando eu entrei em um esquema de produção em larga escala, pragmático, eu demorei para alcançar esse pragmatismo. Eu até alcancei esse pragmatismo, mas eu lutei muito contra ele. Isso para mim foi motivo de muito conflito. Porque eu tinha uma alta vocação artística que eu não soube dar expressão nesse início. Eu tinha que seguir muito uma coisa formatada, né? [*sic*.] (E03, 2015).

E04 nos conta uma anedota pitoresca sobre a natureza do trabalho do animador industrial:

> Tinha um quadro na parede do estúdio, do desenho *Futurama*, onde estava escrito: **VOCÊ NÃO É PAGO PARA PENSAR**. E foi o [...] que bateu o pé, até que tirassem aquele quadro de lá. Dava uma revolta, mas essa era a proposta, você não é pago para pensar! E sim para fazer o que te mandam (E04, 2015) (grifos nossos).

Os postos de trabalho nos estúdios são intercambiáveis, mesmo nos departamentos de criação é possível trocar colaboradores, pois os profissionais integrados nos processos de produção comercial seguem os mesmos padrões e

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

convenções estilísticas. Isto também colabora na alta rotatividade das equipes de trabalho e na constituição de um exército de trabalhadores de reserva. É comum também que um profissional técnico a ser substituído, treine seu próprio substituto, E03 lamenta:

> Eu treinei outra pessoa muito bem, mais barata do que eu, [...] Aí o que aconteceu, eu fiquei solto, fui trabalhar com os amigos que pegaram a terceira temporada da [série "*Q*"]. Para você ver, eu fui para outra empresa, problemas iguais ou muito piores! (E03, 2015).

E04 nos explica porque optou por trabalhar na equipe de arte e não na equipe de animação por achar que como animador, além de ganhar menos, seria facilmente substituído:

> Eu vi que a faixa de salário era a mesma, *design* e animação, entre R$2.000,00 e R$2.500,00 o salário inicial, oito horas de trabalho, teoricamente [risos]. [...] Em minutos eu não me lembro, mas episódio, eu sei que eram umas 4 equipes, cada equipe com um episódio. Ao todo tinham que fazer 52 episódios em um ano. [...] Umas 5 ou 6 cabeças por equipe de animadores. Tinha o animador sênior, o mais experiente e tinham os iniciantes. Aí nesse caso havia diferença de faixa salarial. No meu caso, era R$2.500,00 e depois chegou a R$3.000,00. Mas dos animadores, inicialmente era R$2.000,00 e foi para R$2.500,00. Eu me lembro quando tive oportunidade de sair da arte e ir para a animação, eu não quis ir, porque na arte eu recebia mais. E também tinha pouca gente que sabia mexer nas ferramentas que eu sabia, então era mais seguro. **Animador não, quem não era sênior, era facilmente substituído. Ganhava pouco, era pressionado, e podia** "**ralar**" [ser demitido] **a qualquer hora** (E04, 2015) (grifos nossos).

Tal como tratamos mais acima, outra prática comum na indústria criativa e no capitalismo flexível é a adoção pelas empresas de horários flexíveis de trabalho, o que Sennett (2002) denomina de "flexitempo". Apesar dessa prática ser vista pelos trabalhadores como uma vantagem, o "flexitempo" não desobriga o profissional de cumprir suas metas de produção. E se precisar de ficar mais tempo na empresa, não tem pagamento de horas extras, pois a remuneração é baseada na produtividade de cada animador e não de quanto tempo ele levou para produzir.

> [...] aqui não tem cartão ponto nem nada desse tipo, o que se faz é controle de produção. Então, o tempo que a pessoa passa no estúdio faz diferença. Se uma pessoa passa três ou quatro horas no estúdio enquanto as outras estão passando oito, algum problema tem. Mas, em geral, ninguém aqui tem problema de trabalhar mais, mas acho que todo mundo aqui trabalha aquilo para que foi contratado (B2 *apud*. MACHADO, 2012: 105).

Existe uma camaradagem superficial entre os trabalhadores que exercem cargos de chefia e seus subordinados que dificultam a percepção das disputas de

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

poder. Para o gestor é importante que seus subordinados se sintam em casa, que encarem o trabalho como diversão, como algo que dê prazer.

> [...] aqui é um estúdio que quer ser um lugar agradável, ter essa cara de família, a gente tem um cuidado muito grande com as pessoas aqui dentro, de relacionamento, porque a gente quer que seja um lugar onde o dia a dia seja bom, mais até do que o resultado ser ótimo. A gente quer que as pessoas se divirtam fazendo o que elas gostam de fazer, porque isso é o que importa, o meio é mais importante que o fim, porque o resultado vai refletir isso também. E o contrário também é verdadeiro, se o meio não for bacana, isso vai refletir no resultado (B1 *apud*. MACHADO, 2012: 109).

Nos estúdios que visitamos percebemos a tentativa dos gestores em criar este ambiente informal de trabalho, os animadores podem se vestir para o trabalho mais livremente, decorar suas estações de trabalho, o papo na copa ou nos corredores dos estúdios é agradável, o horário de trabalho, como dito antes é flexível. Os chefes e gestores se parecem fisicamente com seus subordinados, usam o mesmo tipo e linguagem e vestimenta que eles. Talvez um pouco mais velhos, mas estão dentro da turma. Apesar disso tudo, desse tipo de comportamento "casual", digamos assim, é preciso cumprir com os prazos e na "hora da verdade" é preciso dizer quem manda e puxar o "freio" da garotada: "*Quando se dá liberdade demais pros colaboradores, eles perdem os parâmetros, e aí a coisa fica muito bagunçada, a produtividade cai, então também não pode cair para esse lado*" (*Ibidem*: 104).

No estúdio "R", até mesmo se instalou um *video game* em uma sala da empresa. Isso foi muito criticado por um dos nossos entrevistados (E04). Ele via essa estratégia como uma forma de distração desnecessária ao ambiente de trabalho. E disse que muitos colegas preferiam disputar partidas de *video game* a trabalhar. O próprio gestor diz que copiou a ideia dos ambientes de trabalho do Google (MACHADO, 2012: 115). Se copia modelos administrativos sem uma maior reflexão, fica apenas na superficialidade. Apesar de se encontrar *video games* nos escritórios da Google, a gigante norte-americana é muito diferente do estúdio "R" em qualquer tipo de aspecto comparativo (tamanho, capital, lucro, estrutura, função, quadro de funcionários, remuneração e etc). Não se sabe exatamente se a instalação de um *video game* realmente ajuda a melhorar a produtividade da uma empresa, mas se o Google fez, vamos fazer.

Apesar da flexibilidade na jornada de trabalho, do clima familiar e da gerência personalista, os cargos exercidos na linha de produção de um estúdio de

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

animação comercial não são desregrados ou maleáveis. Cada um sabe as tarefas a serem cumpridas e em que tempo o trabalho deve ser realizado. Os animadores alçados a posições de mando ou coordenação, muitas vezes, acabam abandonando o trabalho artístico/técnico como animadores, tornando-se meros administradores ou burocratas:

> Tenho um irmão de dez anos e ele me perguntou o que eu faço: *Você tá desenhando*? Eu disse não, não estou fazendo mais isso. *Então o que você faz*? Tentei explicar para ele o que é produção, o que eu faço, e ele me disse: *Então você não faz nada, manda outras pessoas fazerem, é isso*? (B2 *apud*. MACHADO, 2012: 97) (grifos nossos – A capacidade das crianças em dizer a verdade é impressionante).

E a cada degrau acima na linha decisória da empresa, cresce a necessidade de se pensar em aspectos administrativos e econômicos, em contraste aos aspectos artísticos ou formais da produção de animação. B1 afirma que o papel de diretor de uma série não se resume aos aspectos artísticos, é preciso ter uma visão global do projeto, das questões administrativas e dos desejos dos clientes ou parceiros comerciais, no caso os canais de televisão:

> O papel do diretor de série é bem menos relevante. Em todo o processo negocial da série, o diretor não é visto como criador ou visionário do conteúdo, mas como um condutor. Ele precisa conciliar criativamente diversos interesses, desde as diferentes ideias que vêm dos colaboradores, até os desejos e preocupações dos produtores, investidores e dos canais de TV (B1 *apud*. MACHADO, 2012: 98).

Sabendo como pensam os gestores e coordenadores de equipe, começamos a perceber como eles atuam no controle das equipes de artistas e animadores. Nos chamou atenção a estratégia usada pelo colaborador B2, que divide as responsabilidades de decisões da empresa com os seus colaboradores. Repete uma prática muito comum das empresas do capitalismo flexível em que as relações de poder são difusas e os processos decisórios opacos:

> [...] acho que aqui se busca muito isso. Em todas as etapas se pergunta, vocês querem, vocês topam, vocês acham que isso é bom, mas não é só para parecer bom, é porque ele sabe que isso é importante. Porque se a pessoa que tá ali tomando conta da produção, não compra o cronograma ou o jeito que foram definidas as coisas, não vai funcionar, ele não vai ter apoio, então acho que essa busca é a visão disso, ter as pessoas satisfeitas é garantir o sucesso do projeto (B2 *apud*. MACHADO, 2012: 108).

Estas conversas aparentemente pessoais, escondem um desequilíbrio de poder existente entre a chefia e os empregados. Os colaboradores não possuem as mesmas informações e condições de negociação e decisão que o coordenador de

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

produção. O coordenador joga nas costas dos subordinados as responsabilidades da condução da produção, fazendo-os de cúmplices do cronograma. Se por um acaso existir uma falha ou atraso, é problema de todos, pois todos concordaram juntos com as diretrizes do projeto. Sennett afirma:

> O administrador que declara que somos todos vítimas da época e lugar é talvez a figura mais astuta a aparecer nas páginas deste livro [*A corrosão do caráter*]. Ele dominou a arte de exercer o poder sem ser responsabilizado; transcendeu essa responsabilidade para si mesmo, repondo os males do trabalho nos ombros dos irmãos "vítimas" que por acaso trabalham para ele (2002: 138).

Aqui se percebe a eficácia desse discurso. O ex-colaborador E03 afirmou que a causa dos problemas de gestão do estúdio "R" seria uma falta de amadurecimento dos instrumentos do poder público que não era pontual no momento de aplicar os aportes financeiros nas empresas contempladas em editais. Perguntamos a ele se não achava que isso também não era fruto de má administração da empresa produtora, no que nos respondeu:

> Não posso afirmar, pode ser um, pode ser outro, pode ser os dois, entendeu? Por eu ter sofrido muito, eu poderia por uma forma muito imediata, colocar a culpa em quem está mais próximo de mim, culpar diretamente meu chefe, pode até ser que ele tenha culpa, mas se eu tivesse formando essa culpa, eu estaria muito mais no calor da emoção do que com convicção (E03, 215).

Já E04 acredita que a falta de caixa do estúdio "R" e consequentemente os atrasos salariais têm a ver com a má administração do estúdio:

> O que a gente costumava dizer lá dentro: Que o estúdio não era mais do que um *playground* de uma criança grande. Quando o [gestor] se cansasse de trabalhar com animação ele ia fechar o estúdio. Tanto que o que ele falou na reunião de 2013 foi isso: *Porque o salário atrasou? Porque a gente não recebeu verba*! Tudo bem, mas não tem um caixa para emergência na empresa? *A gente tinha, mas acabou, e não repomos porque eu não abri isso aqui para ficar fazendo trabalhinho para Globo. Eu quero fazer os meus experimentos* (E04, 2015).

Nesta reunião se reuniram os trabalhadores e os gestores do estúdio "R" para se tentar resolver conflitos entre os interesses da empresa e os interesses dos funcionários, será retomada posteriormente. Interessante para nós neste momento é destacar que o gestor se recusava a prestar serviço para uma outra empresa para fazer caixa. E considerava seu trabalho comercial como um experimento pessoal. Machado afirma que encontrou este dilema entre vários gestores de estúdios, entre priorizar a parte artística ou os negócios. Acreditamos que esta percepção se deve mais a uma confusão dos próprios agentes do Campo da Animação em definir o que é um trabalho autoral e o que é um trabalho comercial. Para nós é mais

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

acertado denominar de "conteúdo próprio", os projetos criados dentro das empresas do que "trabalho autoral" ou "experimental". Embaralhar estes termos só causará confusão. De fato, percebemos que para alguns gestores de estúdios brasileiros, a subcontratação de serviços ainda é mal vista. Porém sabemos que o estúdio "R" posteriormente acabou sucumbindo a este tipo de produção encomendada para poder sobreviver.

Quando existe um descumprimento da parte da empresa em saldar seus compromissos com seus funcionários, geralmente a responsabilidade é deslocada em direção a outros agentes do mercado de animação. A empresa não assume seus erros, mas os funcionários não ficam desobrigados de cumprirem com seus deveres. O gestor da empresa afirma que as dificuldades em cumprir com os acordos firmados entre chefia e funcionários têm origem na demora das instituições públicas responsáveis pelo fomento da indústria da animação em disponibilizar as verbas prometidas em tempo hábil. Se existe atraso nos pagamentos aos colaboradores, a culpa é de terceiros, não é culpa da empresa:

> Quando você está lidando com empresários e tem um contrato sério, você tem mais chance de conseguir o dinheiro na hora que precisa do que com o Governo. Acho que a tendência disso é mudar. Só que hoje, como é, não consigo fazer uma empresa administrativamente muito formal, porque o planejamento é muito instável e eu não tenho como garantir ao colaborador quando o recurso vai entrar. É um dinheiro que tá empenhado, que você sabe que vai entrar, você não sabe como vai ser seu mês seguinte, e tem que lidar com isso, por isso que a estrutura formal fica prejudicada (B1 *apud*. MACHADO, 2012: 92).

Não estamos defendo aqui que os gestores dos estúdios deveriam ser mais profissionais, que se dedicassem com mais fervor aos negócios que dirigem, contudo, começa-se a perceber como o improviso na gestão da empresa é visto com naturalidade pelo seu gestor. Talvez por causa do pioneirismo da empresa, que foi se organizando administrativamente junto com sua primeira produção de série. Interessante também ele afirmar que ainda não se configura uma indústria de animação no Brasil, pois não existe um fluxo contínuo de encomendas e produção:

> [...] até hoje isso ainda é bastante informal, menos que era naquela época, mas a gente foi corrigindo conforme a coisa foi evoluindo. Tínhamos uma perspectiva do que precisava entrar de grana e quando via que não ia entrar, corria atrás, mas era algo de curto prazo. Até porque é um mercado que não existe, não é uma indústria, você não pode contar com um fluxo. Talvez isso aconteça em outras áreas também, mas a gente não tinha muito parâmetro para se basear (*Ibidem*).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Sabíamos por nossas entrevistas que o estúdio "R" já havia atrasado salários em três fases diferentes de desenvolvimento da empresa. Perguntamos a E03 sua opinião sobre os motivos que levaram a empresa a descumprir prazos de pagamentos aos seus colaboradores, ele apontou também para a falta de um fluxo produtivo continuado como o principal motivo:

> Como o fluxo não é contínuo [nos estúdios], não é casadinho, e eles precisam desse fluxo porque assim eles mantêm as pessoas, mantém o conhecimento, e também ninguém tem essa disponibilidade de ficar indo e voltando para o estúdio. Então o que eles fazem, eles pagam um projeto com o dinheiro do outro. Então cara, quando secou a fonte de um, quebrou vários projetos (E03, 2015).

Jonas Brandão aponta o fluxo de caixa e as dificuldades de planejamento a longo prazo como problemas a serem resolvidos pelas empresas brasileiras de produção de animação. Ele acredita que os orçamentos são muito apertados, que a maioria das empresas produtoras não possuem caixa para movimentar em momentos de emergência. O que levaria à prática nada recomendável de utilizar o dinheiro de um projeto, em outro. A lentidão da burocracia estatal para dar aval às novas produções e na liberação de recursos já aprovados causam um impacto financeiro e social importante nas empresas dificultando a permanência da equipe de trabalho entre produções (BRANDÃO, 2017: 15-16).

O estúdio "R" remunerava seus colaboradores através de manobras administrativas e contábeis: exigência de filiação do colaborador a uma cooperativa de fachada, ou uso de notas ficais através da classificação dos colaboradores como empresas (pessoa jurídica), no intuito de burlar as leis trabalhistas e driblar o que o empresariado nacional denomina como "custo Brasil". E05 dá a sua visão, como trabalhador, do "custo Brasil":

> Como a gente não tem a questão trabalhista fortalecida, a gente não tem nenhum direito, como por exemplo: férias, 13º salário, são muitos problemas. Imposto de renda é tudo em cima de quem trabalha como PJ [pessoa jurídica] ou MEI [microempreendedor individual]. A gente tá sofrendo essa coisa também, porque a gente recebe ordem, a gente deveria estar de carteira assinada. Uma vez em um Anima Forum de dois anos atrás, alguém falou isso na mesa e os caras [gestores] tinham que responder e eles falaram que o custo Brasil é alto, mas quem faz os orçamentos? Se não é dinheiro de edital, em que você tem um teto, no Fundo Setorial é o proponente que faz o orçamento! Então tem que prever o custo Brasil! Eu sei que é muito difícil produzir, eu estou fazendo minha primeira produção realmente independente agora e é só problema! Problema com o Governo, o Governo taxa muito. Acho que a classe deveria se organizar de uma maneira a pressionar o Governo a diminuir o imposto ou o custo do funcionário... eu não sei. Tem que pensar, realmente o custo é alto (E05, 2015).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Brandão afirma que existe um desnível entre os custos de produção e a qualidade de execução do trabalho exigida aos estúdios. Ele acredita que as empresas que produzem em alto nível têm dificuldades de competir e ao mesmo tempo oferecer a seus colaboradores salários melhores. Situação que prejudicaria os mecanismos de financiamento a perceberem o custo real que existe para se produzir uma série de animação com qualidade para disputar mercados internacionais (2017: 14). Enquanto não se resolve o "custo Brasil", que em última instância se trata de uma indefinição política entre capital e trabalho, os profissionais ouvidos por nós, relatam a forma como eram remunerados pelo estúdio:

> Eu era contratado como pessoa jurídica. Eu emitia nota. Em animação sempre que eu trabalhei foi assim. No [estúdio "R"] também era assim. Eu talvez peguei o período de transição entre a cooperativa e o PJ [pessoa jurídica]. O pessoal regularizando a empresa. Essencialmente eu passei nota fiscal (E03, 2015).

> O fato de você ser PJ e você bater o ponto, ter horário de serviço, e você ganhar abaixo, se você fosse PJ e ganhasse o triplo, compensaria ficar nessa situação irregular. E sem contar que o Governo acaba sendo conivente, porque o dinheiro é público, não tem como o Governo não saber, tem prestação de conta [risos], mas isso já é outros quinhentos (E05, 2015).

E04 acredita que a falta de maturidade dos profissionais de animação, que são em sua maioria muito jovens, contribuiu para que as relações entre as empresas contratantes e os profissionais contratados sejam abusivas. Para ele, a falta de consciência dos animadores em exigir os seus direitos e o deslumbramento com a profissão são motivos pelos quais os profissionais que trabalham na indústria de animação brasileira não sejam bem remunerados:

> Eu entrei lá, não foi só comigo, acho que com todo mundo, que muita gente lá entrou com essa cabeça. Fui pra lá com a facha etária de 26 ou 27 anos em 2010. Tinha um cara que entrou com 19, 20 anos, vamos colocar de 19 a 22 anos, mas na época a galera que estava chegando lá era entre 25 e uns 30 anos. Era um *Boom*, mas não tinha muita oportunidade, tinha o [estúdio "T"], só que não era tão grande quanto o [estúdio "R"]. A galera chegava muito vangloriada, meio bêbada, não sei se alucinado seria a palavra, mas chegavam muito deslumbrados, com tanta coisa. Sabe? Estou trabalhando com o que gosto. Mas a turma não se ligava com a burocracia. Quanto que eu vou receber? Quanto que eu vou trabalhar? Era tanta luz, tanto holofote, tudo tão bonitinho que você não olhava para a realidade. Era tudo muito ilusório. Nossa! [...] Estou recebendo para desenhar! Esse papo de que desenhista não é valorizado, de que arte não é valorizada. Então na minha opinião foi uma questão cultural, tão falada em tantos anos que, até o artista quando é pago, justamente por desenhar, ele agradece como se fosse uma caridade. Ele ainda não está acostumado a ser tratado como um profissional. Ele não se vê como um profissional. Então o [estúdio "R"] tinha isso. Vinha a galera depois da entrevista e que estava dentro. Coloca na cabeça. Um cara recém-saído da faculdade, pegar um

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> emprego, você vai fazer o que você gosta, sua especialidade, que você passou sua vida toda se especializando... Por R$2.500,00? Pô cara! [*sic*.] É um bom início. Agora quando se coloca no lápis: não tinha vale refeição, não tinha vale transporte. E não tinha nenhum direito trabalhista. Você era meio que aconselhado a se filiar a uma cooperativa e para fazer parte dessa cooperativa, você tinha que dar 10% do seu salário. [...] Tipo assim, 10% porque era o menos pior, porque com nota [PJ] era de 15% a 20%, quase um quarto do seu salário. A gente se filiava à [cooperativa], dava 10%, que era R$250,00 do salário. Nem era salário, eles preferiam falar pagamento, porque salário é de emprego e aquilo não era um emprego, era um *freela*. Me perguntavam: "E aí? tá empregado"? E eu falava: Não, peguei um trabalho, um grande *freelancer*, por que não tinha estabilidade. Lembro que na época eu fiquei sem graça de perguntar: E se eu não quiser entrar na cooperativa? Lembro que a secretária falava: Aqui você vai ter que passar nota e coisa e tal, depois que a [cooperativa] foi negada e começaram a implicar, a empresa tentou obrigar sim, a todo mundo a abrir sua própria empresa [PJ], ainda não tinha MEI [Microempreendedor Individual] na época (E04, 2015).

Apesar de E04 reclamar da falta de direitos trabalhistas garantidos pela carteira de trabalho, o colaborador B2 não vê benefício em trabalhar com carteira assinada. Para ele é natural que não se assine a carteira, ele pensa ser vantajoso tanto para o estúdio, que em sua opinião não teria como arcar com os custos da carteira, como para o trabalhador, que ganharia mais sem os descontos na folha de pagamento. É bom lembrar que B2 tem acesso às planilhas orçamentárias, já que tem cargo de chefia:

> [...] hoje em dia, eu não vejo a carteira assinada como um benefício, prefiro o vínculo como pessoa jurídica. Claro que nem todas as pessoas vão organizar para ter uma reserva, uma previdência, que são coisas que uma carteira assinada faz por você. Mas, hoje em dia, prefiro eu mesmo pensar nisso a deixar a cargo do Governo fazer isso por mim. Talvez se a gente tivesse uma realidade diferente, se os projetos tivessem mais dinheiro, a gente pudesse remunerar melhor as pessoas, mas hoje eu não vejo isso acontecendo (B2 *apud*. MACHADO, 2012: 105).

> Tenho acesso aos orçamentos, vejo como a gente trabalha, e quando você pensa que, se contratar as pessoas com carteira assinada, terá muitos encargos que precisam sair do mesmo bolo onde está saindo todo o dinheiro, isso me parece ruim. As pessoas vão ter um valor líquido menor a receber, que é o que paga as contas e não dá. O mercado ainda não tá pronto para arcar com os custos do vínculo trabalhista e remunerar direito as pessoas, porque é tão pesada essa carga tributária, que uma boa parte do dinheiro tá deixando de ir para a própria pessoa, não tá indo também para o estúdio, tá indo pro Governo, e isso diminui ou inviabiliza a qualidade de vida das pessoas (*Ibidem*).

A reforma trabalhista aprovada recentemente pelo Congresso, na prática legaliza a forma em que os estúdios trabalham. O empregador poderá contratar o serviço do trabalhador como PJ, sonegando impostos, contribuições sociais, férias, 13º, FGTS (fundo de garantia do tempo de serviço), DSR (descanso semanal remunerado), horas extras, seguro desemprego (art. 442-B). Acreditamos

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

que o jovem animador, ao calcular os descontos em sua folha salarial, caso fosse remunerado com carteira assinada, o ache um absurdo. No entanto, já que trabalha por projeto e não possui estabilidade no emprego, a segurança que uma carteira assinada poderia lhe proporcionar (seguro desemprego, FGTS, rescisão de contrato e plano de saúde), lhe seria muito útil em uma eventual demissão, ou em um momento de falta de trabalho.

> As pessoas que têm contratos por projeto, quando chega dois, três meses antes de acabar, começam a ficar tensas, rola uma comoção geral. [...] Não é uma coisa tranquila, porque as pessoas também não conseguem se organizar para, no final de um trabalho e já ter outra coisa em vista (B1 *apud.* MACHADO, 2012: 108).

Nas palavras do gestor B1 notamos uma preocupação com os animadores contratados por projeto. Por outro lado, ele joga a responsabilidade pela falta de trabalho, no próprio trabalhador. E05 afirma que a única saída para o animador é lutar por mais direitos: "*Acaba a produção, você ganha um abraço e você está no mundo, sem seguro desemprego, não é por aí*! *Porque que a gente tem que ser tratado diferenciado do que qualquer outro profissional*? *O animador tem que lutar por isso*" (E05, 2015). Mas a realidade é bem outra, ao mesmo tempo que os gestores afirmam não existir mão de obra qualificada em grande número, também como vemos, não existem tantos projetos em andamento e estúdios para absorver estes animadores nas entressafras. Para onde eles iriam? Acho que é por isso, que muitos deles continuam nos estúdios mesmo sabendo das incertezas de um novo projeto. Na prática vemos que os estúdios principais conseguem viabilizar a produção da segunda ou terceira temporadas, pode ser que não no fluxo ideal de continuidade, passando suavemente de um projeto para o outro. Pode ser que existam intervalos sem produção em que os estúdios precisem diminuir seus contratados ou fazer trabalhos subcontratados. Ficar na órbita dos estúdios é saber que em breve terão trabalho, e sair de um grupo para outro, pode ser arriscado, e outro profissional ocupar sua estação de trabalho vaga.

É justo afirmar que a falta de planejamento a médio e longo prazo desses profissionais de animação que trabalham nestes estúdios se deva à pouca idade dos mesmos. Para E04, o que se vê na mídia sobre o mercado de animação, é uma visão enganosa, não se mostram os problemas enfrentados pelos profissionais no dia a dia de trabalho, é uma visão ingênua ou romantizada do trabalho artístico.

> Eu discordo dessa galera que fala de um mundinho cor de rosa, é um mercado agressivo, é um mercado que se você bobear, te exploram mesmo! Tu tem que

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> saber jogar, e eu odeio aquela frase: "O mercado é assim". Ao meu ver o mercado hoje age de maneira errada. E não é porque todo mundo faz errado, que você vai fazer errado também, que você vai aceitar isso. O errado continua sendo o errado. Mesmo que todo mundo esteja fazendo e o certo é o certo, mesmo que ninguém esteja fazendo o certo. [...] Eu entrei sabendo que do jeito que está o mercado, com todos esses holofotes, é uma fogueira das vaidades. É tudo fachada! Todo mundo olha, todo mundo quer participar, quem tá fora quer entrar, quem tá dentro não assume os pontos negativos (E04, 2015).

Na verdade, ninguém escolhe o modo de produção econômica em que vai viver. As pessoas já nascem nesse sistema e não podem sair dele, salvo se passarem a acreditar que podem ser "empreendedores", isto é, deixem de ser explorados e passem a ser exploradores. E04 também nos fala dos motivos que o fizeram optar por uma reclassificação profissional, e trocar o trabalho no departamento de artes do estúdio "R" pelo cargo de instrutor em uma escola técnica. Ele afirma que muitos de seus colegas ainda moram com os pais, ou estudam paralelamente ao trabalho. O dinheiro que tem a receber, são para gastos pessoais, pois em casa não tem despesas com aluguel, luz, água, alimentação. Então nessa situação, para que ter carteira assinada? Mas com o passar do tempo essa situação muda para todos, ou melhor, quase todos:

> É muito arriscado se você for pelo que está escrito na mídia, a imagem que a mídia faz é totalmente errada. 4 mil inicial!!!! 4 mil se você tiver feito um curso no Canadá, investido uma grana sua ou da família. Os animadores do [estúdio "R"] que falaram que com o que a gente ganha aqui, a gente consegue se manter, eram caras de 27, 28 anos, quase 30, que ainda moravam na casa dos pais, eu escutei isso de um deles: "*Tudo que eu ganho aqui eu coloco na poupança, porque eu moro com minha mãe e ela não deixa eu pagar nem conta de luz, nem passagem, nem alimentação*". Ele tá ganhando com o trabalho dele? Não! Quem tá pagando ele é a mãe, entendeu? Para minha realidade? Não que eu não tivesse tido escolhas, eu tive escolha e escolhi. Eu prefiro dar aulas sim! (*Ibidem*).

Pelas experiências vividas dentro do estúdio, E04 e E05 acreditam que não exista espaço nos estúdios para os profissionais mais velhos e experientes:

> Trabalhar no [estúdio "R"] foi uma experiência válida, se eu tivesse um pouco menos de idade seria melhor. Para quem entra agora e pega um estúdio com 19 e 20 anos é uma experiência muito válida, passou dos 25 e pega um estúdio, até recomendo para alguns alunos que vem falar comigo, mas a primeira coisa que faço é perguntar situação familiar e quantos anos tem. Passou dos 25 já era. Estúdio você pega um pouco de experiência e depois cai fora. Focar sua vida profissional em dependência de estúdio é muita furada [*sic*.]! (*Ibidem*).

> Isso rola, um amadurecimento como pessoa, quando você tem 19, 20 anos, acho que até 25, é a faixa etária dos animadores na grande massa dos estúdios, você pode correr riscos maiores, ou talvez você não refletiu tanto ainda, do que uma pessoa que tem mais de 30. Suas necessidades são diferentes, você entra em um estúdio de animação morando com os pais, o custo de vida é outro. E quando você se vê mais velho, você quer constituir uma família, comprar uma casa, um carro ou

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> viver melhor mesmo. Isso pesa! Nesse momento é que eu acho que o mercado não está maduro, não te dar a condição de segurar esse profissional que já está pronto. Aí a gente fica nessa fábrica de zerar sempre! (E05, 2015).

E03 e E05 fazem um desabafo e dizem porque optaram por uma recolocação profissional:

> Tive salários atrasados, já tive até calote em um momento anterior da minha carreira, antes desses estúdios como são hoje, mas acho que isso é coisa pra se pensar. [...] O que eu observo agora é que o animador mais experiente, que está mais maduro, ele chega a um momento da vida em que ele tem que escolher se ele fica ou se ele sai do mercado. Eu fiz esse movimento também, eu estava nos estúdios, em algum momento eu falei: Pô [*sic*.], mas eu estou pronto, estou maduro profissionalmente e o mercado não está pronto para esse profissional. Isso é um dilema para essa galera, dos meus contemporâneos. A gente migra para uma área próxima (*Ibidem*).

> Para você ver, hoje eu estou em outra realidade, eu saí para não voltar mais, fato! Porque assim, não é um problema pessoal, é um problema estrutural. Essa questão de como financiar séries de tevê. Eu acho que se as coisas se mantiverem como estão hoje, a tendência é otimista, tá! [...] Isso dá um *Boom* para o audiovisual muito bom. Isso aumenta a demanda por mais produtoras, eu acho que sou otimista, mas a gente está naquela fase em que não se adequou. Se por um lado as produtoras precisam muito entregar, por outro, os mecanismos financeiros não estão amadurecidos o suficientes para manter o fluxo dessas produtoras. Por exemplo, para mim foi o auge, quando eu comecei a viver no [estúdio "R"], problemas financeiros, por causa de dinheiro da ANCINE que não vinha. Aí se não vem dinheiro da ANCINE, a gente não recebe. O estúdio esfria, o estúdio para [entre 2012, quando foi dispensado pelo estúdio até 2014, E03 trabalhou intermitentemente como *freelancer* e quando voltou ao estúdio, teve novamente problemas por não receber em dia]. O que acontece, as pessoas que vivem, que querem viver disso, elas casam, elas têm filhos, a inflação chega e aí a coisa fica muito séria! Apesar de eu perceber que tem tantas leis e cotas de incentivo, as instituições de fomento não estão amadurecidas suficientemente para garantir o fluxo de dinheiro para as produtoras. As pessoas ficam sem trabalho e muitas mudam de área. Eu tive que sair (E03, 2015).

> Eu tenho que cuidar da minha família, da minha filha, esta estabilidade a animação nunca me daria, nem um pouco, a animação me dava uma dor de cabeça enorme. Eu não tinha mais nenhum tesão! Eu ia para o trabalho sem saber o que ia ser no mês seguinte. A situação no casamento começa a ficar complicada, tenso demais! Isso não tem a menor graça! Eu não fui o único não! Artistas talentosos, inclusive que passaram pelo [estúdio "R"], que fizeram concurso público, que saíram (*Ibidem*).

E05 deixa um recado aos gestores de estúdios, ele acredita que as empresas que não melhorarem as condições de trabalho e remuneração dos profissionais de animação, no futuro irão quebrar, pois não conseguirão convencer as pessoas a trabalharem. Ele afirma que o estúdio "R" quase quebrou por isso: "*A gente vê, já temos exemplos aí*! *A galera não fortaleceu* [estúdio "R"], *quase faliu, vamos ver*

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

se agora vai, né"? (E05, 2015). Lembra da pouca idade de seus colegas de empresa e vaticina:

> Esse pessoal tem 25 anos agora, quando eles chegarem aos 35, será que eles vão se manter na profissão? Esse é o problema, para começar não tem problema nenhum! Tudo é lindo! Minha discussão, minha preocupação e a gente ter um amadurecimento em que o profissional possa escolher se aposentar como animador! [risos] Quando a gente chegar nesse nível, aí a indústria acontece. A gente não vai estar perdendo os talentos (*Ibidem*).

Estúdio "U"

O entrevistado E03 disse que muitos funcionários que saíram do estúdio "R", por causa de atrasos de salário, tiveram as mesmas dificuldades, ou problemas piores em outras produtoras. Citou o caso de uma produtora fundada por um ex-funcionário do estúdio "R" e "T", que estava produzindo episódios em regime de *outsourcing* (terceirização ou contratação de subempreitadas) para empresas mais estabelecidas como as "R" e "S", dentre outras. No estúdio "U" os problemas se repetiram, segundo E03, alguns animadores ficaram com saudades do antigo empregador. Os estúdios de menor porte não possuem propriedade intelectual em sua maioria e funcionam à margem dos estúdios maiores, auxiliando nas produções dos projetos dos estúdios maiores quando estes não conseguem suprir internamente a demanda e cumprir prazos de entrega de episódios. Quando se ultrapassa os limites produtivos dos estúdios maiores, ou se contrata *freelancers* isoladamente ou estúdios menores como é o caso do estúdio "U". Acompanhando o depoimento do entrevistado E08, funcionário do estúdio "U", veremos uma versão em miniatura do estúdio "R" em todos os seus problemas. E08 nos informa o tamanho da empresa, número de funcionários e divisão de tarefas entre colaboradores e como este trabalho é aprovado pelos estúdios contratantes:

> Tem 20 animadores lá, fora uns 3 animadores de São Paulo e os *freelancers*, são 5 *freelancers*. Lá eu estou na área de correção, eu e mais um rapaz. Amanhã a gente envia um episódio fechado, segunda chega as correções do diretor. [...] Eles mandam uma lista de correções, nessa etapa a gente divide, passa as cenas para cada animador que trabalhou, mas o que foi feito pelos "*freelas"* e pelo pessoal de São Paulo é a gente que corrige. E manda de novo. Em uma segunda leva de correções, não volta para os animadores daqui, tudo é com a gente. É mais pesado para gente e assim vai até enviar o episódio em alta [definição de imagem] (E08, 2015).

E08 trabalha no posto mais baixo para um animador de estúdio, ele faz as correções no trabalho de terceiros e tem a seguinte rotina:

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> O estúdio abre às 9hs, então se você chegou as nove pode sair às 18hs, se você chegou às 10hs, sai às 19hs, ou se chegou às 11hs sai às 20hs. Esse é o meu máximo, pois eu moro longe. Chego 11hs e saio às 20hs, não quero ficar mais tarde. Mas antes tinha gente que trabalhava por produção, 6 segundos por dia, você precisa alcançar, fazer, mas eu e esse rapaz que trabalhamos na correção é diferente, a gente ganha fixo, a gente precisa só de corrigir, é mais tranquilo o trabalho. É de segunda a sexta-feira (*Ibidem*).

E08 nos dá detalhes da divisão e hierarquia entre os animadores do estúdio e suas remunerações. O valor para quem faz correção é irrisório, sem nenhum benefício. E08 mostra desesperança e apela para o amor à arte para se justificar perante a dura realidade enfrentada no estúdio:

> R$1.50000 a R$4.500,00. Quatro mil e quinhentos são os sêniores. Tem 4 sêniores só, tem muito júnior e na correção a gente ganha mil e quinhentos. Só! Sem alimentação, sem transporte, sem nenhuma outra ajuda de custo. Sem hora extra, sem nada! É um trabalho que... tem que ter amor, eu acho (*Ibidem*).

E08 afirma que muitos de seus colegas, assim como ele, estão em sua primeira experiência como trabalhadores em um estúdio de animação comercial. Que o seu treinamento foi dentro da empresa e corrobora o depoimento de E03 sobre a origem do estúdio, criado por um ex-funcionário do estúdio "R". E reverbera o depoimento de ex-funcionários do estúdio "R" quanto ao quase fechamento do mesmo, por causa dos frequentes atrasos no pagamento de salários e mau relacionamento entre colaboradores e gestores. E aponta o caminho para muitos desses profissionais em direção ao estúdio "S", que analisaremos posteriormente. Gostaríamos mais uma vez de reforçar o nosso pensamento quanto ao treinamento de funcionários dentro das empresas. Questão que para muitos gestores é vista como um problema. Para nós, treinar novos funcionários é uma solução. Além de familiarizar os novatos às técnicas e sistemas produtivos utilizados internamente, é fonte de mão de obra muito barata, como E08 por exemplo.

> A princípio sim, é minha primeira experiência, a primeira experiência de muitos lá, o [gestor] praticamente ensinou muitas pessoas para poder trabalhar na [série "*Q*"], porque não tem mão de obra. O [estúdio "R"] implodiu, e foi todo mundo para o [estúdio "S"], tá se reerguendo ainda, então o [gestor] ensinou muita gente. Ele deu um curso ano passado, e o intuito era esse. E todo mundo lá é MEI. Eu sou MEI, tenho que emitir nota (*Ibidem*).

A crise do estúdio "R" reverberou fortemente no círculo de estúdios comerciais. Além do remanejamento de profissionais em direção a outros estúdios, ou a criação de estúdios menores como o "U", incidiu sobre a quantidade

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

de profissionais capacitados disponíveis para trabalhar. Como vimos anteriormente, muitos desses técnicos competentes e experientes desistem da profissão de animador e procuram se realocar profissionalmente em outras áreas, próximas ou não da animação.

E08 afirma que o método utilizado no estúdio "U" tem origem no estúdio "R". Também nos mostra que o trabalho realizado por ele é pouco criativo e muito repetitivo. Talvez o termo mais preciso para classificá-lo seja alienado. Na corrida contra o tempo, utilizar uma biblioteca de poses, ou um banco com animações já realizadas é uma solução eficaz, substituindo o trabalho de se animar suas próprias cenas. Quando isso acontece, o prazer com trabalho se esvai. O animador se torna apenas um operador de colagens de movimentos, um trabalho pouco criativo, mecânico e mal-arranjado e mal-acabado. Mas o cronograma precisa ser cumprido à risca, não são permitidos atrasos.

> Ele veio de lá [estúdio "R"]. A gente usa bastante coisa do [estúdio "R"]. O dinheiro diminuiu, porque se mudou do [estúdio "R"] para outro lugar, tem menos dinheiro também, já teve duas temporadas, então o pessoal pensou, vamos ao "banco" [utilização de bancos e bibliotecas de poses e animações já prontas], falta animação, então hoje a regra é: vamos ao "banco" para ir rápido! Sucateando a qualidade da animação (*Ibidem*).

E08 nos conta que um episódio trabalhado por eles não permitia o uso frequente de "banco", pois era um episódio especial, com muitos personagens que nunca haviam aparecido anteriormente. Então foi animado do zero e muito elogiado pelos contratantes. Ele complementa: "*Fora isso tem episódios horrendos que são basicamente* ‘*banco*’. *Por causa do tempo e do dinheiro. Eu entendo os animadores, eu tenho que fazer seis segundos e se eu não fizer eu vou perder dinheiro, eu vou usar* ‘*banco*’” (*Ibidem*). A liberdade de criação também é muito limitada, os animadores precisam seguir à risca os padrões exigidos pelo diretor da série. Mas quando é possível criar um movimento em uma cena importante, ou avançar na técnica de animação mais elaborada, o profissional de animação tira proveito do que faz e consegue colocar um pouco de si na animação. É claro que a oportunidade de criação dentro de um projeto para o mercado não é muito grande, mas consegue-se tirar proveito de pequenas coisas. Aqui vemos também a influência da cultura *pop* internacional no trabalho dos animadores brasileiros, o toque "pessoal", que neste caso procura-se imprimir, vem da animação japonesa:

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> Mas tem um animador sênior que vem dessa mesma pegada que a minha, de crescer vendo *anime* [animação japonesa], volta e meia ele tem ideias para animação, só que ele tem que pedir autorização, orientação, se o diretor deixa ou não. [...] E volta e meia ele é impedido. Porque a [série "*Q*"] é muito regrada, não pode fugir muito daquele modelo. Nem na direção de arte e nem na animação. A arte é muito fechadinha, não tem muitas mudanças (*Ibidem*).

A despeito de ter passado por dificuldades quando era funcionário do estúdio "R", o agora gestor do estúdio "U" cai em um círculo vicioso, repetindo falhas administrativas e de planejamento de seu antigo empregador. Isto pode demonstrar que os problemas enfrentados pelos estúdios brasileiros não são causados por falhas individuais ou de caráter de seus gestores, ao contrário, refletem a ideologia do capitalismo flexível, os fraudulentos mitos da economia criativa e a incapacidade técnico/administrativas de quem precisa gerir as empresas:

> O [gestor] é um ótimo animador, perfeito, ótimo professor de animação. Mas como gestor não. Ele é zero! Eu ainda não tinha entrado no estúdio, mas teve um problema, tinha gente saindo pelo ladrão, o estúdio estava ficando sem animador por causa dessa falta de gestão dele. Um mês depois que eu entrei, os sócios vieram de São Paulo, os três sócios, o [gestor] ficou um mês afastado e esses três sócios reestruturaram tudo. Foi aí que eles tiraram essa meta de 6 segundos. Você tem uma meta, mas ela é velada, você não recebe por causa daquela meta, você recebe o fixo, mas se compromete em fazer aquela meta. Não é porque você fez 5 segundos que você vai receber 100 reais a menos no seu salário. **Tinha gente devendo dinheiro**!!!! **Cara, isso não existe**! **Você está trabalhando para pagar ao seu patrão**? O pessoal estava saindo do estúdio por causa disso. Hoje em dia está tomando um rumo, mas por causa dessa falta de gestão, o pessoal está meio ressabiado (*Ibidem*) (grifos nossos).

A dificuldade em gerir o dinheiro da empresa, retirando dinheiro de um projeto e colocando em outro, também aparece no estúdio "U":

> Isso é uma questão mais sigilosa. No [estúdio "R"] eu sei que rolou isso, tiraram o dinheiro de um projeto para bancar o outro, aí degringolou e levou ao atraso nos pagamentos. Hoje eu acho que está começando a rolar isso aqui no estúdio também. Por causa do [estúdio "V" – contratante], eles têm 3 projetos em andamento, estão tendo que tirar dinheiro de um, para botar em outro. Isso complica tudo. A gente recebe todo dia dez, algumas pessoas já receberam essa semana, outras não, porque existem três caixas por causa dessa sociedade maluca! O caixa de um é pequeno, então vamos pagar esse pessoal, o caixa daqui é maior, vamos pegar esse, mas esse aqui é de outro projeto, vamos esperar. Daí uns recebem e outros não. Então isso é problema de gestão! Completamente, problema de planejamento. A gente tinha que fazer um episódio por semana, dez minutos em uma semana, isso é impossível! Impossível! Agora mudou, depois dessa reestruturação, agora o trabalho é dividido por equipes, são três equipes, e essa equipe fica três semanas em cada episódio. Vai entregando um atrás do outro, melhorou. Mas a gestão do dinheiro é um problema (*Ibidem*).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

E08 apesar do pouco tempo de profissão, possui idade mais avançada do que os outros jovens em início de carreira entrevistados por nós, por isso o classificamos como INTERMEDIÁRIO e não no grupo de jovens. Talvez por isso ele tenha, assim como os veteranos, uma visão mais realista e desesperançada do mercado de trabalho. A insegurança profissional do animador é vista por ele como um impedimento para que continue investindo no ofício e pensa em abandonar a profissão de animador. Também aponta para uma característica identificada por nós neste campo de trabalho, a sociedade relacional, se você não tem contatos dentro das empresas produtoras é muito difícil de se conseguir um trabalho:

> Eu acho que eu ainda estou nesse momento, a cada dia eu fico analisando se isso é possível, eu fico um pouco receoso, porque eu tenho muita dificuldade em coisas que não são seguras. E essa é uma área totalmente insegura. Eu estou junto há dez anos com minha noiva, é bastante tempo, ela tem uma posição profissional que é o oposto da minha, é o *yin* e o *yang*, ela é militar! Eu queria ter uma profissão segura, que eu vou trabalhar e no dia seguinte eu sei que será a mesma coisa, saber que todo dia dois meu dinheiro será depositado, e é o completo oposto disso. A [série "*Q*"] está acabando, eu não sei como vai ser o mês que vem! Vai acabar mês que vem e eu não sei se vai ter outro projeto. Se não tiver, para onde eu vou? O que eu vou tentar fazer? Antes de entrar na [série "*Q*"], eu tentei entrar em muitos lugares e não consegui, entrei na [série "*Q*"] porque a [...] me indicou. Ela tinha o contato. Coisa importante nessa área. Isso me deixa em constante pensamento (*Ibidem*).

> Não sei se só eu que tenho esse receio com a área de animação. Não sei se só eu que não sinto essa segurança. Essa insegurança que fica rondando e tipo, é muito bizarro, eu sou novo e fico pensando: será que eu tenho que continuar nisso? Daqui a dez anos, como é que vai estar minha vida? Eu vou conseguir me sustentar sempre? Ainda mais seguindo ao lado de uma pessoa que está OK, que tem segurança plena. E que sempre vai melhorar, porque na carreira militar você sempre vai subindo. E aqui, se você não continuar produzindo, continuar melhorando seu trabalho, você só vai cair. E os contatos? (*Ibidem*).

Para terminar E08 nos conta uma anedota de quando cursava ainda a faculdade. O professor da disciplina de animação, que se dividia entre a área educacional e o trabalho técnico/artístico como animador, em um dia de fúria, surtou!

> Sabe aquele professor que te falei que largou a minha turma, pois bem, um dia ele apareceu e soltou a matraca! Falou mal da profissão, falou para a gente desistir, que a faculdade não valia nada! Que ele estava desistindo da carreira, coisa e tal, eu não sei, mas depois eu soube que ele estava fazendo advocacia! [risos] eu não sei se é verdade (*Ibidem*).

Estúdio "S"

O estúdio "S", em 2012, começava a produzir sua primeira série. De lá para cá, o estúdio percorreu uma trajetória de ascendência entre as principais

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

produtoras de animação do país. Hoje é responsável pela produção de três séries e dois longa metragens de animação. Também recentemente o estúdio sofreu uma reestruturação em seu quadro societário, em uma fusão com uma empresa de produção de conteúdo audiovisual de São Paulo. O estúdio "S" parece ser o lugar ideal pra se trabalhar, o estúdio da "moda", que faz os produtos mais "descolados", que tem o melhor ambiente de trabalho e etc. E recentemente, vem conseguindo implantar a carteira assinada entre os seus colaboradores. Machado entrevistou um gestor (A1) e um colaborador com cargo de chefia (A2), nós entrevistamos outro gestor (E01), um ex-colaborador (E06), um colaborador novato (E10) e dois estagiários que após nossas entrevistas acabaram efetivados como funcionários da empresa (E09 e E11).

Penso que fica claro no depoimento do gestor A1 o objetivo das produções dos estúdios do *Boom*, seus produtores sabem muito claramente o que desejam, alcançar sucesso no mercado mundial de animação com conteúdo próprio.

> Por que não ter um estúdio, para fazer tudo o que a gente gosta de fazer; o que a gente quer fazer? Fazer as nossas ideias aflorarem e fazer com que essas ideias tenham uma cara e sejam vendidas mundialmente (A1 *apud*. MACHADO, 2012: 71-72).

Por outro lado, o colaborador A2 pensa um pouco diferente. Ele deseja atingir uma espécie de utopia formal, imprimindo em trabalhos comerciais, características de trabalhos autorais. Já vimos que a realidade das produções comerciais é um pouco diferente, sabemos que as criações destinadas ao mercado de séries de TV seguem os estilos das empresas exibidoras, o conteúdo das séries e as características dos personagens são construídos conjuntamente aos desejos dos executivos das empresas, dentro de padrões e convenções estabelecidas.

> [...] o desafio até agora tem sido fundar a estrutura, mas acredito, de verdade, que, daqui para frente a gente possa ainda sair desse patamar visual e de entretenimento e, quiçá um dia, sentir que a gente está fazendo arte de verdade, ou seja, filmes que tenham não só uma narrativa interessante, uma estética interessante, mas que contem a história de uma maneira nova, que explorem um discurso narrativo interessante que imprime nos filmes uma ideologia interessante. Então, essa cereja do bolo, que eu acho pra mim é o mais importante, ainda está por vir. Acho que, depois que se forma a estrutura, é que a coisa de fato começa a caminhar para isso (A2 *apud.* MACHADO, 2012: 85).

Seria proveitoso entender como acontecem as tomadas de decisão dentro do estúdio "S", em uma cadeia de comando em que coexistem pessoas mais pragmáticas, com um pensamento mais racionalista e econômico e pessoas mais

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

românticas e idealistas. Existe uma cadeia de comando assim como nos outros estúdios já analisados, também aqui aparece a necessidade de se transformar o ambiente de trabalho em algo mais personalista, familiar e caseiro. Um lugar de camaradagem, e não de subordinação, um trabalho entre amigos e não entre chefes e empregados. O gestor A1 diz: "*Eu encaro a gente como um monte de garotos que querem fazer o que sempre sonharam fazer*" (A1 *apud*. MACHADO, 2012: 81). O colaborador A2 complementa:

> [...] todo mundo que vem para cá, passa dois, três dias e diz, pô [*sic*.], aqui é diferente, esses caras são muito doidos, parece que eles estão em casa, tem gente que anda de chinelo, descalço [...] Apesar de ter uma hierarquia, ninguém é chefe de ninguém, as pessoas se respeitam, então as coisas funcionam muito bem assim, parece que você está em casa, com os amigos, trabalhando (A2 *apud*. MACHADO, 2012: 78).

E01 vai mais além, ele acredita que todos os membros do estúdio estão nivelados, ele se vê e vê a todos como colegas animadores:

> É importante frisar que animação é um trabalho em grupo, é uma questão de equipe, então fico muito lisonjeado de poder falar por uma equipe, por um grupo.[...] **O [estúdio "S"] não é nada sem os animadores**, os computadores e programas em dois anos ficam obsoletos, **as ideias que foram geradas ainda não se geram do nada**, **o principal do [estúdio "S"] são as pessoas que trabalham aqui**. Por mais que a gente ainda não esteja muito próximo do ideal**, a gente quer que a profissão seja mais valorizada, por mais que pareça demagogia**, mas eu sempre falo, **todos nós somos animadores** (E01, 2015) (grifos nossos).

Como já vimos anteriormente, o reconhecimento de que trabalhadores e seus chefes estão do mesmo lado é um fenômeno que se verifica no capitalismo flexível e se impõe nas relações de trabalho. Sennett já nos disse antes, que os chefes agora são líderes, são pessoas mais próximas aos treinadores de equipes esportivas, estão do lado dos trabalhadores e os ajudando a atingir melhores *performances* (SENNETT, 2002: 132). É assim que pensa o gestor A1:

> As pessoas precisam de líderes perto delas, não para obedecer, mas para que sejam apoiadas em suas decisões, acho que isso é o mais importante, você acolher a ideia de quem está sugerindo algo que é mais interessante do que aquilo que foi proposto inicialmente (A1 *apud*. MACHADO, 2012: 77).

Realmente, temos vários depoimentos relatando a relação amistosa dentro do estúdio "S", as relações de amizade, proximidade, quase familiares no ambiente de trabalho em um ambiente envolto de cultura "*nerd*" ou "*pop*", pulverizado por miniaturas de personagens de quadrinhos e animações, fones de ouvido e camisas de sucessos cinematográficos e televisivos. Porém, estes mesmos ambientes não estão livres de conflitos e insatisfações. Em nossas

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

entrevistas conseguimos detectar isso, talvez por entrevistarmos muitos ex-funcionários de vários estúdios, em tese os rebeldes ou insatisfeitos. É bom lembrar que os prestadores de serviço que Machado entrevistou, foram indicados pelos gestores e a maioria deles tinha cargos mais altos dentro da hierarquia dos estúdios, contato direto com a direção, ou fizeram parte da criação da empresa ou possuem participação minoritária. Assim não nos surpreende a afirmação de A2:

> Eu acredito muito nesse sistema onde as pessoas realmente se conhecem, é tudo muito claro e não existe ninguém querendo se mostrar melhor do que ninguém. As pessoas são sinceras consigo mesmas e com os outros. Pode até ser um pouco otimista ou ingênuo da minha parte (A2 *apud*. MACHADO, 2012: 84).

No entanto estamos falando de empresas, que precisam produzir, cumprir prazos e orçamentos. Quando as coisas começam a dar errado, aparece a figura do capataz:

> A gente faz muito o papel do *bad-cop*/*good-cop*. Normalmente eu sou o *bad-cop*. Por eu ser muito metódico e organizado, não consigo lidar muito bem com erros básicos e óbvios e, às vezes, passo dos limites lidando com isso. Quando faço algo que passa dos limites e as pessoas se sentem mal, os outros sócios entram e passam a mão na cabeça (A1 *apud*. MACHADO, 2012: 80-81).

É claro que nem tudo é festa, diversão e amizade. Abaixo temos um bom exemplo disso. O clima fraternal construído dentro do estúdio, de certa forma é usado como moeda de troca, uma justificativa para contrabalançar baixas remunerações ou relações de trabalho precarizadas:

> Claro que nós temos medo de processos trabalhistas, mas tentamos afastar isso criando no estúdio o melhor ambiente de trabalho possível. [...] ninguém [até hoje] botou nosso estúdio na justiça. [...] Você acaba apelando para o lado emocional das pessoas, dizendo, pô bicho [*sic*.], você trabalhou tão bem aqui, sabia que o projeto tinha data de início e de fim, podia chegar e sair a hora que quisesse, desde que cumprisse a produção, você tinha INTERNET liberada, todo mundo livre para fazer o que quiser aqui dentro, você tem certeza que quer me botar na justiça agora porque você não teve uma carteira assinada"? (*Ibidem*: 82).

Um ponto recorrente no trabalho de Machado, é o auto sacrifício do animador, que estaria disposto a se martirizar pelo estúdio e pela animação. Muitas vezes nos relatos dos animadores aparecem os termos "damos o sangue" ou "visto a camisa" em relação a empresa ou pelo projeto ou pela indústria de animação. Novamente, acreditamos que isso se deve às características dos entrevistados, muito próximos aos gestores das empresas. Mas por outro lado é justo afirmar que exista um certo romantismo dos animadores em geral, como se

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

eles fizessem parte de um movimento que está fazendo história, mas um dado que ninguém ainda considerou teoricamente foi aquilo que Bourdieu definiu como *habitus* da categoria, a disposição social, o universo simbólico que precede essa forma de organização social do trabalho dos animadores e que normatiza e naturaliza aquilo que é considerado "normal", os valores e crenças dos pares, ainda que sejam totalmente incoerentes ou indefensáveis.

> Trabalhar entre amigos tem um grande problema: a gente perde a hora de ir pra casa, a esposa, a namorada fica um pouco chateada, porque tem gente que, se deixar, fica aqui o dia inteiro. [...] Mas a gente tem uma carga horária de trabalho bem mais extensa, se for comparar com meus amigos engenheiros e advogados. talvez até por estar lutando por uma coisa que ainda não se configurou tão bem. [...] **Porque as pessoas se sacrificam pelo estúdio como se fosse um fã de futebol lutando pelo seu time**, é um espírito de equipe mesmo, sem ser piegas (A2 *apud*. MACHADO, 2012: 82) (grifos nossos).

O gestor E01 afirmou em certa ocasião, que se vê como um operário. Segundo ele o operário tem uma intuição muito mais exata do que é preciso para trabalhar no Campo da Animação. Considera que o produto animação é um trabalho coletivo, que não se constrói um estúdio e uma obra sozinho. O ex-colaborador E06 vem de uma família de operários e corrobora com a visão de E01. Ambos pensam bem diferente de A2:

> [...] este trabalho que é muitas vezes repetitivo, que encontrei isso em estúdio, né? [*sic*.] O mesmo trabalho que meu pai fazia na fábrica de parafuso, foi o que muitas vezes encontrei em estúdio. Porque você chega, assenta e anima a cena é pá-bá-bá! [*sic*.] E faz. Muitas vezes por causa das *dead lines*, porque a gente trabalha em um ritmo para série de tevê, tem um *dead line*, pauleira todo dia [*sic*.]. [...] Às vezes tinha uma cena que eu pensava: *Nossa, essa cena vai ficar muito legal dessa maneira*! Daí vinha o produtor e falava: *Não, tem que entregar hoje*! Eu: *Pô, mas eu vou demorar até amanhã*! E ele: *Não*! *Você tem que entregar hoje*! [risos] *O dead line é hoje*! [risos] O cronograma não pode ser desrespeitado neste sentido. Eu: *Pô, mas assim vai ficar melhor*. Ele: *Não interessa que vai ficar melhor, tem que entregar*! *Melhor um trabalho que passe, mas que seja entregue na data, do que um trabalho que vai ficar lindo, mas que nunca vai ficar pronto* (E06, 2015).

> Não que o trabalho inteiro no período que eu estava dentro do estúdio não tivesse sido bom. O período no estúdio foi ótimo por várias razões. Mas a questão dessa coisa industrial, de muitas vezes se pensar: estou fazendo a mesma coisa que o meu pai faz [operário]. Porque muitas vezes eu não podia pensar na produção de uma maneira mais visceral. Você recebe uma cena, você tem que fazer o que é para fazer! Você não vai divagar sobre nada (*Ibidem*).

Existe um conflito de ideias entre os depoimentos de E06, que trabalhava como animador no estúdio, e o pensamento de A2. E06 se vê como um operário e relata sua atividade no trabalho como repetitiva e mecânica. A2 demonstra

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

considerar a arte como um dom inato, ou como uma sina, um destino, acompanhando um discurso idealista do trabalho do artista ou animador. Diz também que o dinheiro não é o fator mais importante em seu processo decisório quanto a trabalhar ou não com animação, mas sim seguir o seu destino como criador:

> Dinheiro é importante, só que mais importante que isso é você ser sincero consigo mesmo. Eu acho que, se você nasce com uma pá na mão, você não tem que bater nas pessoas, tem que cavar. Eu nasci sabendo fazer uma coisa, tenho que usar aquilo. [...] a minha habilidade, o que tenho a desenvolver, é uma inteligência pictórica, espacial, que tem a ver com esse trabalho de comunicação que a gente faz aqui, e isso tem tudo a ver com a minha decisão de estar aqui (A2 *apud*. MACHADO, 2012: 85).

Para colocarmos uma "pá de cal" neste conflito de ideias (já que A2 utilizou esta analogia), pensamos ser mais adequado saber o que pensa o chefe dos dois:

> Por exemplo, às vezes eu vejo um episódio do [série "*L*"] e vejo: *Essa cena não está bem animada, esta cena não está bem animada, esta cena não está bem animada, mas essa está, essa está, essa está e essa está*. Eu tenho que entregar 26 episódios de 11 minutos, eu tenho que olhar para isso e ter a seguinte consciência: esse é um produto para televisão, em que eu tenho um orçamento "X", eu tenho uma data "X" para entregar, eu tenho que deixar passar essas cenas. Entendeu? Isso é uma escolha. O que me chateia nas pessoas que têm uma postura de crítica, é elas não entenderem que não existem apenas filmes de alto orçamento, porque assim você nunca vai ter uma indústria (E01, 2015).

A produtividade nos estúdios brasileiros que fazem séries é mais ou menos uniformizada, gira em torno de 6 segundos animados por dia para cada animador (2 minutos animados por mês). O estúdio "S" utilizou uma estratégia de metas menores, e foi crescendo os números paralelamente ao desenvolvimento da equipe. Quando os animadores já estavam mais treinados e acostumados com o ritmo de produção, com as "mãos aquecidas", o cumprimento de metas mais ousadas se tornava possível:

> 6 segundos por dia, tinha alguns projetos que tinha um pouco mais, outros um pouco menos. Eu lembro que teve época na [série "*L*"], que o Governo determinou, pelo edital do [...], que tinha que fazer duas entregas, uma no meio e outra no final, para eles poderem ver que estávamos trabalhando na produção. Só que a entrega do meio era mais complicada, pois a gente tinha acabado de entrar na produção e os produtores do [estúdio "S"] sabiam. Primeiro, a gente fazia 3 segundos por dia, para começar a pegar o ritmo. Quando chegou no meio de setembro, eu acho, que precisava entregar dois episódios naquele mês, e entregar o material para o [edital], a gente chegou a fazer 8 segundos por dia. Foi uma corda no pescoço, todo mundo quase como produção japonesa, tudo mundo quase dormindo na mesa para fazer a parada. Mas no [estúdio "S"] eles foram bem realistas na questão, eles não começaram com o pé na porta, eles foram pouco a pouco aumentando a produção e chegavam para a gente: *Olha, esse mês é 4 segundos, o próximo mês é 5 segundos,*

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> *depois 6 segundos, vamos lá, a gente já está na produção direto*. Eles deram um tempo de dois meses se eu me lembro (E06, 2015).

O estagiário do departamento de animação (E09) aponta que a produtividade também muda em relação ao estilo da série, do estilo de animação e técnica utilizada:

> É bastante coisa, até que na [série "*N*"], como é uma animação mais *full*, diminuiu um pouco a produtividade, começou com 21 segundos por semana. Mas a gente está conseguindo fazer a mais, 28 a 30! Estamos conseguindo fazer mais do que o esperado. Entregamos no prazo, acabou semana passada. A turma lá de cima já entrou de férias! Aqui em baixo não, a [série "*L*"] é para o final do ano. Aqui como é em *cut-out*, o ritmo é de 30 a 33 segundos por semana. É uma animação mais econômica (E09, 2015).

O animador E10 confirma a meta de 6 segundos, ela é fixada pelo estúdio, mas o animador pode compensar um dia ruim, ou uma semana ruim, futuramente. Isso é visto como uma vantagem proporcionada pelo horário flexível de trabalho, se pode trabalhar mais se for preciso: "*6 segundos por dia cada um. Mas sempre varia, nunca é 30 segundos fechados ou uma semana, pode ser menos em uma e na outra você compensa. Ninguém faz certinho seis segundos por dia, acaba que varia, ou é mais ou é menos*" (E10, 2015). Outra estratégias usada pelo estúdio "S" para tentar unificar a produtividade dos animadores, é a distribuição de cenas. O estúdio procura um equilíbrio entre a capacidade técnica de cada animador e a dificuldade de cada cena a ser animada, como nos conta E06 e E10:

> Um diretor de produção, [...], tinha aquelas reuniões, tudo atrasado e o [diretor] chegava e falava: *E aí, vai terminar quando*? Puts! [*sic*.] Consigo te entregar hoje. Ou não. Consigo entregar amanhã. Daí ele falava: *Olha, tem que andar, tem que ser rápido*. Mas ele via as dificuldades todas, de cada um, isso era maneiro. Ele fazia como nas produções lá de fora. Se tinha uma cena que eu demorava muito, ele me dava depois uma super fácil para eu poder ir matando várias, rápido [*sic*.]. Então isso era legal. De certa maneira, sempre estava ali na meiuca [*sic*.] entre chegar na meta ou passar um pouquinho dela. Mas não tinha nem bônus e nem ônus no salário (E06, 2015).

> As cenas que faço são bem diversificadas, depende também da complexidade da cena e se você está em dia com o cronograma. Às vezes você pega uma cena muito difícil, ela leva mais tempo é desgastante, na próxima semana alivia, com cenas mais leves, mais fáceis, para ir compensando (E10, 2015).

Mas além de fazer um equilíbrio de tempo de execução e dificuldades para cada animador, os diretores distribuem as cenas de acordo com o gosto ou capacidade técnica de animadores específicos, ou também como forma de treinamento para os animadores iniciantes. Os diretores, às vezes, usam cenas mais complexas para testar a capacidade dos novatos:

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> Eles que passam, alguns animadores que tem mais privilégio, são mais experientes, tipo tem um rapaz que anima mais efeitos, quando vem aquela cena "cabulosa" [*sic*.] de efeito vai meio que certo para ele, mas cena de ação ele curte mais e às vezes ele vê o *animatic* e já dá uma indireta: *Essa cena vai pra mim, né*? Ele já brinca. Já sabe, ele brinca, vai para ele. Mas as vezes de surpresa vai para um cara que você nem imagina, e isso é muito legal, e o cara surpreende todo mundo e mostra que tem potencial. A primeira cena que fizeram isso comigo, eu fiquei assustado para caraca [*sic*.], que foi uma capotagem! Um fusca capotando! Quando eu vi a cena no *animatic*, ferrou ué! [*sic*.] Eu não vou fazer isso. Eu não vou começar essa cena de qualquer jeito. Eu fui pra casa, relaxei, estudei, fui pensando, eu tinha um fusquinha de brinquedo, fiquei olhando o fusquinha, meti bronca na cena e todo mundo elogiou. A partir daí surgiram cenas "cabulosas" para mim também [*sic*.] (E09, 2015).

No dia a dia da produção, os animadores têm a opção de usar os movimentos já estabelecidos nas bibliotecas ou bancos. Importam estes movimentos prontos para as suas cenas, como uma forma de aumentar a produtividade. Mas ao contrário do que nos contou E08, funcionário do estúdio "U", onde este tipo de operação é regra, no estúdio "S" parece ser a exceção. Também percebemos que os animadores tiram maior proveito do trabalho quando efetivamente criam os movimentos, uma vez que o trabalho de animação com o uso das bibliotecas é tido como monótono pelos animadores entrevistados. Eles preferem eles mesmos realizarem a animação principal, mas utilizam a biblioteca para facilitar a animação secundária, como piscada de olhos ou movimentos padrões, como uma caminhada:

> No caso da [série "N"], que é uma animação mais *full*, a gente usa o *rigging* também, eu faço o planejamento rabiscando mesmo, eu deixo o *rigging* de lado, pego o *model*, dou uma rabiscadinha no *model*, e começo a planejar. Daí eu só vou botando os quadros chaves, aí na hora de pensar na intervalação, eu vou marcando os arcos, o que vai ser o que, entendeu? Os *breakdowns*[123] e os intervalos (*Ibidem*).

> Na verdade aqui no [estúdio "S"], a parte que eu estou pegando agora, no *Toon Boom*, acaba que eu particularmente, dificilmente eu uso a biblioteca, sempre faço uma coisa nova, mas as vezes a gente pega para tentar adiantar o tempo, alguma coisa, só que é muito mais chato o processo de puxar os elementos do que o de você fazer, tentar encaixar aquilo ali, ver se funciona na cena, acaba que eu vejo muitas pessoas fazendo isso, ou pega a biblioteca de olho, ou coisa assim, facilita bastante, a gente usa, mas a questão de pegar animação já feita e colocar, só caminhada, no máximo caminhada e corrida. O resto eu faço tudo (E10, 2015).

A descontinuidade de produção é um problema para os animadores contratados, que se veem sem trabalho, pulando de projeto em projeto, de empresa

[123] É um termo técnico que se refere a poses tão importantes para a construção do movimento. quanto as poses chaves. No entanto os *breakdowns* não seguem o fluxo do movimento como fazem as referidas poses chaves, muitas vezes eles quebram o ritmo, a direção e a linha de ação do movimento no intuito de dar ênfase a este mesmo movimento.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

em empresa. Mas é um problema também para os gestores dos estúdios. Pois os estúdios perdem funcionários já treinados e testados, sincronizados com os métodos de produção da empresa, com o estilo das séries produzidas e entrosados como equipe e com seus chefes. A equipe unida, vai evoluindo conjuntamente de trabalho em trabalho. E09 nos mostra seu ponto de vista:

> A primeira temporada de toda série é uma experiência ou teste. Agora para a segunda a gente vai ter uma conversa com o pessoal do *rigging* para ver o que não funcionou. A gente já ia tendo essa conversa conforme a temporada ia se desenvolvendo, mas acho que na segunda vai funcionar bem melhor. Questão de *re-design*, umas coisinhas. [...] A segunda já é mais organizada. Ainda não temos os "*do*" e "*don'ts*" certos. Tudo que deu certo ou errado na primeira vai servir para definir os "*do*" e "*don'ts*" da segunda. Vai repetindo o que deu certo e descobrindo coisas novas. [...] Mas é legal manter a mesma equipe. A equipe vai evoluindo, vai aprendendo conforme o desenvolver do projeto (E09, 2015).

> É o pessoal mesmo se cobra. A gente se empolga muito quando percebe que o episódio evolui muito na animação. Se a gente pega o primeiro, tudo muito louco, muito *trash*, e agora tudo vai se uniformizando, entendeu? Cada um tem suas características como animador, ainda mais em um projeto que é mais livre [série "*N*"]. Cada um vai botar suas características, mas conforme o tempo, todo mundo vai assistindo os episódios, vai pegando a essência do projeto, vai tudo ficando uniforme e você não identifica mais qual foi o fulano que fez tal cena (*Ibidem*).

Resumindo o trabalho do animador no estúdio, E06 diz: "*Atuação de personagem é o que a gente faz em estúdio todo o tempo*" (E06, 2015). Falamos sobre produtividade e sobre técnica de animação, agora falaremos sobre como os animadores são remunerados pelo estúdio. Apesar de fixar metas, os salários dos animadores são fixos, o que evita distorções como as encontradas no estúdio "U", no qual haviam animadores que praticamente pagavam para trabalhar, pois não conseguiam atingir as metas e sempre tinham descontos em seus rendimentos:

> Era fixo, porque normalmente quando o bicho pegava, tem uma parada para entregar em uma semana e estava muito atrasado, faziam força tarefa [*sic*.]. Teve época de ter dois projetos ao mesmo tempo, o projeto que estava mais adiantado deslocava todo mundo desse projeto para o outro. Eu achava até legal não produzir a meta do mês, mas não ganhar menos por isso. Acho que isso é uma parada viciosa porque, eu entraria em pinoia, eu ia chegar à conclusão que eu ia produzir só para ganhar dinheiro [*sic*.] (*Ibidem*).

E09 nos dá valores mais precisos de quanto cada profissional ganha no estúdio, do estagiário ao animador. No depoimento dele também se faz presente a figura do animador andarilho, que trabalha fora de sua cidade natal e vai acompanhando o fluxo de projetos disponíveis, sejam eles no Rio de Janeiro ou em São Paulo, cidades onde se concentra a produção de animação no país:

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> A galera da minha fileira, nas conversas, são quatro rapazes que moram todos na mesma casa, dois vieram do interior de São Paulo, um veio de Caxias do Sul, um veio de Santa Catarina, e os caras estão vivendo. Dividem um apartamento no Flamengo, uma república, e vão vivendo. O salário de um animador aqui está entre R$ 3.500,00 e R$ 4.000,00. Começa com um piso pequeno por volta de R$ 3.500,00, eu nunca sei ao certo de cada um, o estágio é por volta de R$ 1.000,00 e eu acho muito bom para um estágio (E09, 2015).

O gestor E01 tem uma visão muito positiva da profissão de animador. Acredita que hoje as novas profissões criadas pela indústria cultural ou economia criativa são tão estáveis e compensatórias como as profissões tradicionais e vê este momento de *Boom* com muito otimismo.

> Política de Estado, acesso à informação, acesso à tecnologia, a época em que a gente está vivendo que novas profissões surgem sem preconceitos a cada dia. Na época do meu avô se você não fosse médico ou advogado era um problema. Hoje não é um problema o filho chegar para o pai e falar que quer ser animador, mesmo que o pai não saiba o que isso é. Porque isso é normal (E01, 2015).

Se é ou não normal ser animador, é difícil definir. Claro que hoje existem muito mais pessoas trabalhando com animação do que há dez ou vinte anos atrás. Também hoje se é muito mais rotineiro assistir produções nacionais na tevê ou no cinema. Existe uma demanda para este tipo de trabalhador especializado, mas o mercado de trabalho ainda é muito restrito, competitivo e instável. Nós ainda não conhecermos nenhum animador brasileiro que se aposentou como animador, ao contrário de médicos, engenheiros ou advogados. E05 durante a passeata no centro do Rio de Janeiro, contra as reformas trabalhistas e previdenciárias, que ocorreu no dia 28/04/2017, antes de nos separarmos devido ao tumulto causado pela PMERJ – Polícia Militar do Estado do Rio de Janeiro, que jogou bombas e gás de pimenta para dispersar a multidão, nos disse:

> Para ter indústria precisa de ter aposentadoria, no dia que animador aposentar aí eu posso dizer que tem indústria! E tem uma galera muito grande indo embora para o Canadá, muita gente não aguenta mais trabalhar nos estúdios aqui! Quero ver como isso vai ser (E05, 2017).

A imigração de animadores brasileiros para outros países é assunto recorrente entre quase todos os nossos entrevistados. Vimos que o gestor E02 abandonou uma posição de destaque no cenário nacional, para se aventurar como *freelancer* nos EUA. A2 comenta sobre a disparidade entre o que ganha um animador no Brasil e lá fora:

> [...] eu acredito que o profissional de animação, aqui no Brasil, comparado com outros profissionais, por exemplo, um engenheiro ou um advogado, ainda ganha menos do que se ganharia lá fora. Um animador lá fora ganharia obviamente muito

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> mais, e eu comparo a relação entre salário de animador lá fora e o de outra profissão qualquer. Eu acho que aqui ainda existe uma grande disparidade (A2 *apud*. MACHADO, 2012: 83).

Não são apenas os animadores veteranos que enxergam o exterior como salvação, até mesmo profissionais novatos veem o mercado externo como opção viável de trabalho, mesmo ainda permanecendo otimistas com o que acontece no país: "*Continuo otimista, mas agora também tenho olhado mais para fora da nossa bolha aqui no Rio de Janeiro. Muitos colegas mudaram de estado ou país nesses últimos dois anos, vários para o Canadá, que tem sido bem receptivo nessa área*" (E11, 2015).

Podemos ter uma amostra das dificuldades de se trabalhar nesta nova profissão de animador, analisando a própria evolução do estúdio "S" como empresa. Da falta de maturidade desse mercado de trabalho e de como as relações entre trabalhadores e empresas estão se desenvolvendo, no caso, vemos uma evolução do estúdio "S" neste sentido, mas não temos instrumentos para saber se o estúdio "S" é uma exceção ou um modelo a ser seguido:

> A gente começou comprando nota, usando cooperativas, e agora, com o MEI [Micro Empreendedor Individual, categoria de constituição empresarial que entrou em vigor em 2009], todo mundo passou a ser prestador de serviço de produção audiovisual. [...] As pessoas têm a expectativa da carteira assinada, mas temos uma política de muita transparência e elas entendem que não vai ser no curto prazo que isso vai de fato acontecer. A gente só vai assinar carteiras no momento em que estiver estável como empresa dentro do mercado, se tivermos trabalho garantido por um prazo considerável e as propostas forem surgindo para o médio prazo (A1 *apud*. MACHADO, 2012: 79).

> Eu gostaria de assinar a carteira das pessoas desde já, até o final do ano, mas elas não preferem isso, porque o custo de vida aqui é muito alto, e os orçamentos ainda estão baixos. Se colocar os custos de registro da equipe nos orçamentos, não se pega nenhum trabalho e, quando se pergunta para as pessoas se elas preferem receber o salário cheio e pagar com nota ou se querem reter as contribuições envolvidas na carteira, as pessoas preferem o salário cheio (*Ibidem*).

As duas citações acima são contraditórias, uma afirma que as pessoas querem carteira e a outra não, mas o fato é que hoje o Estúdio "S" está em uma fase de transição, e está legalizando a situação dos seus prestadores de serviço, assinando a carteira de trabalho. Entrou em sociedade com uma produtora de São Paulo e houve modificações na administração e no departamento de recursos humanos. As coisas ainda estão em evolução por lá, pelo menos nos momentos em que tivemos acesso à empresa e aos nossos entrevistados. No entanto, o

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

sindicalista SI01 afirma que, no Sindicato Interestadual dos Trabalhadores na Indústria Cinematográfica e do Audiovisual (STIC), nenhum animador foi registrado, e questiona como então poderia ter se dado este registro em carteira de trabalho sem o registro dos novos técnicos no sindicato. Não conseguimos resposta a este questionamento. A despeito disso, E01 afirma apoiar a demanda pela adoção da carteira de trabalho entre profissionais da animação:

> Antes de mais nada, acho que essa demanda dos animadores que reclamaram disso [falta de estabilidade e carteira de trabalho], é a minha demanda. Eu concordo em gênero, número e grau. Aqui no [estúdio "S"] a gente tem tentado de tudo para proporcionar estabilidade, a gente tem conseguido algum tipo de estabilidade, a gente tem funcionários que estão com a gente desde o início com trabalho ininterrupto, nunca parou nenhum mês, nenhum deles. Há cinco anos que estão em todos os projetos, mas hoje nós temos pessoas aqui no [estúdio "S"] que não se preocupam se vão ou não ter trabalho, porque a gente sempre teve essa preocupação de ter um trabalho atrás do outro (E01, 2015).

> Acho que essa demanda da carteira não deveria ser apenas uma demanda dos animadores, deveria ser uma demanda dos estúdios também. Porque na verdade essa instabilidade jurídica que isso gera é para os dois lados. Para a gente, quando trabalhamos de uma forma que não era o ideal, era ruim, tira o nosso sono, é muito ruim. Imagina se as pessoas não quererem mais trabalhar com a gente, dar uma debandada geral, isso é muito ruim. E sem contar que, sem demagogia, eu passo todo dia, 8 horas por dia aqui dentro desse estúdio, eu convivo com essas pessoas mais do que convivo com a minha família, não sou o tipo de pessoa que não consegue gerar empatia com os outros. **Eu me preocupo com todas as pessoas que trabalham aqui**. Você começa a conhecer a história das pessoas, **as pessoas vem lá de não sei aonde para trabalhar aqui, a pessoa largou uma carreira para investir nessa**. Você começa a sentir uma responsabilidade sobre essas pessoas, civil e afetiva, como dizia o Saint-Exupéry: "*Você é responsável pelo que cativas*". **As pessoas são cativadas por essa ideia de trabalhar em um estúdio de animação e não podem se decepcionar com isso** (*Ibidem*) (grifos nossos).

> Agora, a gente tem muita coisa para avançar. Por exemplo a questão da carteira assinada. A gente tem um planejamento que até o final desse ano [2015], a gente tenha carteira para todo mundo. Nós hoje não trabalhamos com MEI. **Vou te dizer com toda a tranquilidade, eu nunca gostei ou nunca me satisfez esse sistema de trabalho, mas era como dava para fazer.** Hoje como a gente está um pouquinho mais estabilizado, com mais experiência e com mais estrutura e esperamos ter um retorno das nossas séries, a gente está querendo fazer essa mudança até o fim do ano (*Ibidem*) (grifos nossos).

E06 comenta sobre os valores pagos aos animadores e lembra que pelo limite legal imposto ao MEI, este valor fica limitado a um teto de 5 mil reais ao mês. "*Justo acho que nunca será* [*risos*], *mesmo com a questão do MEI, com um teto de 60 mil, o máximo que a gente pode ganhar por mês é 5 mil reais*" (E06, 2015). Relembra como era trabalhar ainda sob a tutela do MEI, que substituiu

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

maciçamente o uso do RPA (Recibo de Pagamento Autônomo) ou PJ (Pessoa Jurídica):

> A primeira temporada da [série "*L*"], como eles tinham dinheiro só do [edital], e também por alguma razão não tiveram uma prospecção de trabalhos para frente, eles fizeram contrato com a gente de dez meses. [...] Depois que a gente entrou na questão do MEI. Principalmente quando a Dilma aumentou o limite para 60 mil ainda se fazia contrato e aí a gente viu como uma vantagem, primeiro de não precisar retirar 10% para comprar a nota. Eu e outro colega de estúdio fomos os primeiros a tirar o MEI. Depois todo mundo começou a fazer também. Fiz conta jurídica para separar direitinho as finanças, fiz até curso no SEBRAE de matemática financeira. Foi nesse segundo momento, no primeiro era contrato temporário. Depois que eles tentaram manter as galera mais tempo possível, tanto é que a galera que entrou comigo, praticamente tá todo mundo lá ainda [*sic*.] (*Ibidem*).

E10, de uma geração mais nova que E06 e ainda trabalhando na empresa já em regime de carteira assinada, nos conta:

> O salário de animador aqui é de 4 mil, mas tem algumas burocracias, no meu caso eu tenho carteira assinada. O [estúdio "S"] está tentando implantar isso em todo o estúdio. Acho que vai funcionar sim. Estão trocando os MEI pela carteira assinada, até porque a nova produção que eles estão começando agora o filme [longa metragem baseado nos personagens da série "*M*"], agora ficou tudo mais fácil, querem dar carteira assinada para todo mundo e acabar logo com isso. (E10, 2015).

Ainda que estejam em um caminho de adequação das práticas trabalhistas, E01 não avalia que seja possível a todo estúdio brasileiro agir como eles estão agindo. Parece-nos que a carteira assinada ainda será uma realidade distante para a maioria dos animadores brasileiros:

> Não é fácil para um estúdio que está começando agora, encampar essa bandeira de estabilidade e carteira assinada, não é fácil. **Até porque a gente vive de projeto**, e para eles se pagarem leva muito tempo. Para dar retorno e gerar lucro leva muito tempo. Então durante muito tempo você vai vivendo da grana de produção desses projetos, acho até correto isso, existe uma lógica nisso, você não pode usar grana do projeto para aplicar na estrutura da sua empresa, não pode pegar grana do projeto para investir no jurídico, não pode pegar grana do projeto para fazer RH, então é difícil mesmo você começar a fazer isso tudo (E01, 2015) (grifos nossos).

Mas mesmo com todos estes problemas, as incertezas do mercado não são um problema para os jovens trabalhadores do estúdio "S", veem a profissão de forma muito positiva: "*Essa incerteza se vai ter trabalho na próxima temporada, se tem projeto para daqui a algum tempo, eu quero continuar mesmo sabendo disso*" (E09, 2015). Sabemos que o estúdio "S" vem conseguindo uma continuidade de projetos e mantendo sua equipe de trabalho: "*Por enquanto acho totalmente seguro. Em nível de produção. Porque sempre tem produção para frente, eles sempre contam para gente o que vem pela frente, eles sempre*

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

compartilham as ideias com o pessoal" (E10, 2015). E09 fala com muito bom humor do momento presente da animação brasileira:

> Ainda bem que eu cheguei nesse momento da animação brasileira! [risos] É isso que eu tenho para dizer! Se eu chegasse há alguns anos atrás, eu poderia passar um perrengue como eu vejo todo mundo falando que passou, eu estou pegando a época das vacas gordas! Agora espero que as vacas só fiquem obesas daqui pra frente! [*sic*.] [risos] Acho que está sendo muito legal essa época da animação brasileira, isso só motiva a gente, premiações lá fora, motiva a gente a criar projetos além daqui do estúdio, projetos pessoais (E09, 2015).

Estes jovens são tão confiantes no futuro da animação brasileira que são capazes de trocar profissões com projeções mais encorajadoras, como a de jogador de futebol, por uma vida de animador:

> Pô, eu ia ser jogador de futebol, estava tudo praticamente destinado para isso. Meu pai achou um absurdo! [risos] Achou que eu estava louco. Dizia: *Isso não dá dinheiro, isso não é profissão*! Hoje em dia eu ajudo a ele, e ele diz: *Valeu a pena* [risos] (E10, 2015).

E10, tem origem mais humilde, morador de favela, para jovens como ele, ser jogador de futebol é uma opção viável de melhorar de vida e trazer algo de melhor para suas famílias. E11, por pertencer a uma família de "artistas" (ambos os pais trabalham como *designers* no mercado editorial), tem uma visão mais realista do que lhe espera no futuro:

> Eu também gosto de trabalho *freelancer* de ilustração. Mas assim, ter perspectiva de trabalhar em algum lugar, com pessoas envoltas em um escritório, eu gosto muito mais de animação, não consigo me imaginar em um escritório de *design* por exemplo. [risos] Às vezes eu fico pensando que talvez eu tenha que ter mais de um trabalho. Porque muita gente aqui trabalha no estúdio, mas também tem *freelancer*, trabalha fora, porque senão não dá! É uma área que você não tem tanta estabilidade assim, você pode estar trabalhando e no dia seguinte não estar. Como várias outras, *design* também tem muito disso. Toda essa área que eu gosto, que eu sempre quis trabalhar eu já sei como vai ser. Meus pais são a mesma coisa, né? [*sic*.] Eu sempre tenho essa expectativa que eu posso estar trabalhando em um lugar, mas eu tenho que ter outras coisas também. Só isso não vai me segurar (E11, 2015).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Lutar ou empreender

Os estúdios do *Boom* são concorrentes em um nível, mas complementares em outro. Disputam entre eles verba destinada à promoção da indústria de animação nacional nos editais públicos e espaço nas grades de programação dos canais simpáticos à aquisição de animação produzida no Brasil por intermédio da Lei 12.485. Mas quando se pensa no recrutamento de mão de obra, os estúdios são mais parceiros do que concorrentes. É comum a contratação de um estúdio

concorrente e sua equipe de animadores, quando não se consegue cumprir prazos de entregas de episódios, ou quando se percebe que a estrutura que se tem, não é suficientemente grande para suportar uma encomenda. Este tipo de relacionamento entre estúdios é benéfico para quem contrata e para quem é contratado. Quem contrata consegue cumprir prazos sem precisar investir na estrutura interna do estúdio ou se comprometer com a contratação de mais funcionários, aproveitando a capacidade ociosa dos estúdios contratados. Para o estúdio que é contratado, permite reter seus próprios funcionários trabalhando em épocas de entressafra, quando um projeto acaba e ainda não se tem em vista o próximo.

Não é possível afirmarmos que exista uma combinação de preços entre estúdios, um acordo de cavalheiros para se estabelecer quais valores devam ser pagos aos profissionais da animação brasileira ou alguma política que balize o assédio a animadores que trabalhem em um estúdio concorrente. Mas é muito possível que os estúdios tenham conhecimento dos orçamentos e planilhas de custos um dos outros e que pratiquem mais ou menos os mesmos salários aos seus funcionários. Recentemente nos EUA, houve uma denúncia de que os grandes estúdios de animação estavam combinando preços e salários dos profissionais de animação, afim de controlar os custos de produção dos estúdios, o que na legislação norte-americana se configuraria um truste. A revelação de que a DreamWorks, a WaltDisney, a Pixar, a BlueSky, a LucasFilm e a Sony Pictures Animation combinavam preços e não assediavam profissionais em comum acordo foi um escândalo na comunidade de animadores norte-americana (GABRIEL, 2016; AMIDI, 2014). Aqui no Brasil, parece que alguns gestores de estúdios praticam algo parecido, apesar de, *a priori*, não se configurar uma combinação de preços entre estúdios. Ao contratar animadores, B1 não quis oferecer melhores salários que o concorrente para atrair novos animadores para seu estúdio:

> [...] a Empresa Z era um lugar que pesava, as pessoas vinham de lá se sentindo oprimidas. De repente, vieram para um lugar que tinha *videogame*, isso pesou na decisão delas. Não inflacionei, o salário que se pagava aqui era o mesmo de lá, não fui atrás de ninguém. Minha postura era, estou aberto com vagas e, se as pessoas vierem atrás, eu abro as portas. Elas tinham que vir não pelo dinheiro, mas porque queriam mesmo estar aqui. Fiz isso e sei que muita gente não faria, porque é competição do mercado. Mas acreditei numa coisa, que, a longo prazo, isso iria voltar, tanto para o mal quanto para o bem. A equipe poderia ser bem melhor se eu tivesse me dado o direito de chamar as pessoas que queria, mas achei que não seria uma boa política (B1 *apud*. MACHADO, 2012: 105).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

B1 reclama que poderia ter selecionado melhores técnicos, mas ao não oferecer melhores salários aos novos contratados, não inflacionou o mercado e manteve uma boa relação com os gestores do estúdio concorrente. Aproveitando-se da crise entre gestores e colaboradores do concorrente, que veio a fechar as portas futuramente, em função de passivos trabalhistas, apela para o ambiente familiar e o famigerado *video game* como fatores atrativos para novos contratados.

Vimos que os custos com pessoal contratado para os departamentos de arte e animação são de 70% a 80% do custo total de produção de uma animação (MACHADO, 2012: 162). Em conversa reservada com uma produtora que nos pediu anonimato, fomos informados de que em sua empresa 30% do orçamento total era gasto com pessoal e, desse montante, 70% eram gastos com o departamento de animação e arte. Os números não batem.

Uma maneira de se garantir remuneração justa aos profissionais de animação, seria a definição de um piso salarial, tabela de preços e serviços ou estabelecimento de cotas mínimas aos profissionais especializados, nos orçamentos apresentados pelos estúdios nos editais públicos. Estes tipos de mecanismos têm precedentes. A convenção coletiva de trabalho, ano base 2016/2017 do SICAV/STIC (Sindicato Interestadual dos Trabalhadores na Indústria Cinematográfica e do Audiovisual), contém uma tabela estabelecendo valores semanais aos profissionais do audiovisual. Mas a tabela é incompleta, não existe definição de cargos normalmente utilizados nos estúdios como: animador júnior, pleno ou sênior, apenas o cargo de diretor de animação para longa, média e curta metragens, no valor de R$ 4.334,25. As funções de trabalho, dentro da indústria de animação, apesar dos esforços do STIC, um dos dois sindicatos que representam os técnicos que trabalham na indústria de audiovisual, não foram atualizadas no Ministério do Trabalho. Hoje todo funcionário de estúdio, independente de sua colocação ou função dentro das empresas, só pode ser registrado como diretor de animação (SI01, 2017). Esta tabela na prática não é utilizada como parâmetro, pois o número de animadores sindicalizados é ínfimo, e o mercado não reconhece a legitimidade da tabela.

No sítio da ABRA (Associação Brasileira de Autores Roteiristas) existe uma tabela de preços e serviços, modelo de contrato padrão e os direitos estabelecidos por lei aos autores e roteiristas (http://abra.art.br/). O edital nº 9 do

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

FSA (Fundo Setorial do Audiovisual) de desenvolvimento de projeto de série, traz em seu item 8.1.4. valores estabelecidos para a remuneração de roteiristas que deve ser o equivalente a no mínimo 40% dos investimentos. A ABCA (Associação Brasileira de Cinema de Animação) se esquiva em adotar uma tabela de preços e serviços, alega-se que este não seria o papel da associação, mas sim de um sindicato. No entanto, a ABRA também não é um sindicato e faz este tipo de serviço aos seus associados. Para AQ01, a definição de valores mínimos em editais como os do FSA, se deve à pressão de associações de profissionais fortes. Acreditamos que falta à ABCA uma unidade, a associação é um balaio de gatos, onde convivem patrões e empregados, os patrões dominam a associação, e os interesses dos empregados sempre ficam em segundo plano. Jonas Brandão indica a Bravi (Brasil Audiovisual Independente) como a associação das produtoras e a ABCA como representante de pessoas físicas (BRANDÃO, 2017: 44). Na prática não é isto que acontece, como já foi dito antes, muitos animadores autônomos também têm empresas, e mesmo trabalhando para estúdios maiores, não se veem como empregados ou prestadores de serviço, mas como empresários também. A ABCA é uma associação que representa a animação nacional, nela se agrupam curtametragistas, produtores de séries para TV e longas-metragens, estudantes de animação, pesquisadores e acadêmicos e simples animadores. A associação com o crescimento do mercado, não consegue mais dar conta das demandas de tantos grupos diferentes que tenta representar. Para alguns não existe escapatória à luta de classes, mesmo que a maioria dos animadores ou produtores não queira enxergar assim:

> Acho que é respeito pelo outro, a gente tem que ficar buscando isso, não só a questão do crescimento, mas pensar se aquele profissional que está trabalhando ali, ele vai estar ali daqui a cinco anos. Para que os estúdios possam pensar e o que for além da alçada dele, ter que articular a ABCA e os animadores para brigar, **é luta de classes** (E05, 2015) (grifos nossos).

A grande maioria dos presidentes da ABCA eram produtores, ligados diretamente a uma produtora de animação comercial ou animadores autorais donos de pequenas produtoras. Os papéis sociais dessa localização realmente se misturam e é complicado separar em muitos casos o patrão do empregado. O primeiro presidente da ABCA foi Marcelo Marão (2003-04), animador autoral muito atuante, que hoje produz seu primeiro longa-metragem pela Marão Filmes; depois veio o Andrés Lieban (2005-06), sócio da 2DLab, que produz a série de

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

TV, *Meu Amigãozão*; Ale McHaddo (2007-2008); dono da 44 Toons, também produtora de filmes comerciais, se especializou em fazer longas com personagens genéricos dos filmes de animação norte-americanos; Marta Machado (2009-2010), produtora da Otto Desenhos Animados, que tem nos longas seu maior filão; Felipe Tavares (2011-12), sócio do Copa Studio, produtora das séries, *Irmão do Jorel e Tromba Trem*; Rosaria Moreira (2013-14), animadora autoral; Cesar Cabral (2015-16), animador autoral, mas dono da Coala Filmes, produtora da série *Angeli the killer*; atualmente a presidente da ABCA é Cândida Luz Liberato (2017-18), produtora da Liberato Produções Culturais, seu pai é um dos pioneiros da animação brasileira, Chico Liberato, que já realizou dois longas-metragens, sendo um deles nos anos 80, *Boi Aruá* (1984). E05 faz um comentário sobre a atuação da ABCA, para ele a associação foi eficiente para alavancar o mercado, mas não consegue resolver questões internas à produção de animação, como por exemplo os conflitos de interesse entre as produtoras e contratados:

> Mas se você for refletir, a gente tem só um representante da classe que é a ABCA, avançou muito, conseguiu os editais, mas toda a classe tem o do patrão e o do empregado. A gente não tem, é tudo misturado. Então tem hora que a associação se volta para uma discussão do animador que é o profissional de chão de fábrica, e tem hora que ela se volta para o produtor! Talvez apareça, acho que é natural, a gente está no começo, só tem um, tem que fortalecer realmente essa associação, que já conseguiu muita coisa, os editais, mas as questões de direitos trabalhistas não vão se dar nesse âmbito. [...] A ABCA conquistou nossa representação, é nossa representação realmente. Mas eu não sei até que ponto a gente consegue discutir essas questões mais internas. Discutir com o Governo, isso a gente está implementando, a animação cresceu (E05, 2015).

A questão da tabela de preços e serviços para os animadores de tempos em tempos volta à pauta da associação, mas acaba abafada e esquecida. Quando se tentou implementar uma definição de piso dentro dos editais públicos com uma proporção fixa dos valores dos editais voltados exclusivamente para o pagamento da equipe de arte e animação, as produtoras associadas à ABCA não apoiaram a ideia. Através de uma fonte anônima, ficamos sabendo que produtores filiados à ABCA pressionaram a presidência, ameaçaram se desfiliar, caso isso fosse aprovado. A associação recuou, a medida não foi levada a plenário e nunca mais voltou à pauta de nenhuma reunião da ABCA.

> A ABCA se preocupa muito com as questões externas, mas não podemos paralisar as internas. É exatamente esse crescimento e amadurecimento da animação como qualidade técnica, que vai depender dos profissionais estarem bem. Vejo que aumentou o número de estúdios no Rio, me parecem que tem uma característica de

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> serem mais estúdios para produzir séries e não publicidade, mas os estúdios ainda são muito frágeis. Passam por crises direto! (*Ibidem*).

E07 elogia a atuação da ABCA na promoção do mercado, mas acredita que a associação trabalha para poucos. Apenas para um conjunto de produtores e diretores de animação com destaque no cenário nacional e que de fato controlam as decisões da associação:

> Eu acho que foi bom, mas é bom para quem já está ali, quem faz parte mesmo do núcleo. Eu não gosto desse negócio, de tribo, de coisinha, de inclusão/exclusão. As pessoas agem assim o tempo todo, eu não me dou muito bem com isso não, mas a gente acaba se auto excluindo. A gente fica aqui fazendo nossos curtas pelas margens, sem apoio, não vai ter apoio da ABCA mesmo, acho difícil. [...] Uma coisa eu aprendi, se você não dança conforme a música dos caras, você dança [*sic*.]. Tem que fazer parte da panela e pronto [*sic*.]. É assim que funciona (E07, 2017).

Parece-nos que a ABCA acredita que ao lutar para a ampliação do meio social onde circulam os agentes do campo, estão ampliando os postos de trabalho e que isso é bom para o animador (de fato o campo se ampliou muito no chamado *Boom* e a ABCA contribuiu para isso), mas ideologicamente os produtores não conseguem perceber, ou não querem perceber que a qualidade do trabalho e a melhoria da remuneração são tão importantes quanto o número de empregos criados ou o crescimento do campo. E esta falta de qualidade no emprego desestimula animadores já treinados e experientes a permanecer trabalhando como animadores:

> A questão das séries, é claro que o mercado cresceu, avançou e a gente tem muita luta ainda, acho que quando se fala em indústria eu ainda tenho algumas ressalvas a isso. Nós estamos ainda nesse primeiro momento de industrialização, mas se vende um peixe muito bonito que não necessariamente ele é assim. O que vejo entre os profissionais, como eu e você que somos contemporâneos, de como a gente fez para aprender, para desenvolver, essa dificuldade toda, e hoje eu vejo que quando a gente fica maduro, a gente sai do mercado. O mercado não está pronto para a gente! É um vício que só vai acabar ou melhorar, quando os estúdios derem boas condições de trabalho para os animadores (E05, 2015).

Para AQ01 as lutas por melhores condições de trabalho só são possíveis quando o mercado é forte:

> As condições de trabalho só melhoram com o mercado grande. A expansão do mercado leva à melhor remuneração. Se o marcado retrai, não tem melhora. Se o mercado está "bombando" e o pessoal [animadores] para, força as coisas acontecerem [*sic*.]. Os ganhos são de classe, mas tem que ter organização de classe forte, o que não tem (AQ01, 2017).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Existe na história da animação um marco das lutas por melhores condições de trabalho, que foi a greve dos animadores dos estúdios Disney, movimento que fez 75 anos há dois anos atrás (1941). Vários animadores e coloristas resolveram cruzar os braços, fabricar cartazes e ir para a frente do estúdio e das salas de cinema protestar: "*Michelangelo, Rafael, Ticiano, Rubens, Da Vinci e Rembrandt, todos pertenceram a associações*"![124] (cartaz de grevistas da Disney) (AMIDI, 2016b).

A realidade do estúdio Disney nos anos 1940 é diversa da realidade dos estúdios brasileiros nos anos 2000. Mas é possível traçar paralelos entre a situação do estúdio norte-americano e dos nossos estúdios. No livro *Walt Disney*: *o triunfo da imaginação americana* (2009), Neal Gabler realiza um relato bastante preciso do movimento. Para ele, o crescente distanciamento de Walt para com os empregados, bem como o aumento rápido do número destes, foi apontado como um dos estopins para a greve. Interessante observar que nos estúdios nacionais, que são bem menores, o medo dos gestores é o mesmo: ter problemas com os empregados por causa do aumento do tamanho da empresa. Segundo vimos nas entrevistas feitas por Marta Machado, o crescimento rápido dos estúdios nacionais e a distância que esta diferença de tamanho pode gerar entre chefes e empregados, é visto como um ponto crítico, que pode quebrar o clima familiar no ambiente de trabalho dessas empresas. Este distanciamento poderia ser um facilitador para o crescimento de ações trabalhistas, já que as práticas administrativas dos estúdios não seguem estritamente as leis trabalhistas brasileiras. No entanto, a razão de crescimento das empresas brasileiras é bem menor do que a enfrentada por Disney nos anos 1940: aqui no Brasil os estúdios que souberam se aproveitar do *Boom* da animação e começaram a produzir séries, em momentos de picos de produção, passam de 15 a 30 funcionários, para cerca de 100, 200 funcionários. Na Disney os números eram mais vultosos:

> Antes mesmo das novas pressões financeiras, tensões haviam começado a emergir entre Walt e a equipe. Parte disso era consequência do tamanho. Em apenas cinco anos o estúdio havia inchado de **três centenas** de empregados para **1.200** e, se antes Walt **sabia o nome de todos os seus empregados** e

[124] Interessante que os animadores grevistas do estúdio Walt Disney se identificavam com artistas do Renascimento e artistas que eram membros de corporações de ofícios no passado. Nós também neste trabalho fazemos paralelo entre estes artífices medievais e os modernos profissionais que atuam nos estúdios de animação.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> também interagia com eles, era impossível para ele fazer isso agora (GABLER, 2009: 403) (grifos nossos).

A diferença de idade dos animadores dos estúdios brasileiros, comparada a de seus chefes é parecida com a de Walt para com os seus subordinados. Nos parece que os animadores mais graduados e que têm cargo de chefia ou são sócios das empresas de animação aqui no Brasil, muito raramente devam passar dos 50 anos, já seus comandados devem ter por volta de 18 a 30 anos. Também do pouco que observamos, muitos dos novos funcionários dos estúdios brasileiros encaram seus chefes com deferência, como se fosse uma honra para eles trabalharem com animadores que criaram personagens que eles mesmos assistem em suas tevês. Mas este encantamento, no caso da Disney, se quebrou, o que também poderia acontecer por aqui:

> Apesar de sua distância e de sua gelada desconsideração, muitos empregados ainda reverenciavam Walt que, apesar de ter apenas 39 anos em 1941 era, mesmo assim, significativamente mais velho que seus animadores, cuja idade média era agora de 27 anos, e um dos mais famosos ícones culturais da América. Mas após anos de obediência subserviente às suas ordens e após anos de alegre adesão ao seu culto, alguns haviam começado a ficar ressentidos com ele, e o diretor Jack Kinney observou uma divisão crescente na equipe entre os que continuavam a adorá-lo e os que não (*Ibidem*: 406).

Vimos nos depoimentos dos chefes de estúdio brasileiros um discurso muito focado na colaboração entre todos os funcionários do estúdio, em que todos teriam voz e liberdade de criação. Mas entre funcionários e ex-funcionários, vê-se que esta liberdade é muito limitada. É possível fazer um paralelo dessa conjuntura com a situação encontrada na Disney antes da greve.

> Outros começaram a se irritar com o fato de, apesar de toda a conversa de colaboração, Walt ser um autocrata cuja palavra era a única palavra. “Normalmente, cada um de nós pensava ‘por que não pensei nisso’”?, escreveram Frank Thomas e Ollie Johnston sobre o respeito às ideias de Walt sem admitir um novo sentimento de rebelião, “mas com muita frequência pensávamos ‘nosso jeito é melhor’”! (*Ibidem*).

> Junto com o distanciamento e o despotismo, a equipe começava agora a dar voz a outro ressentimento: Walt nunca lhes dava crédito. "Nenhuma pessoa pode levar o crédito pelo sucesso de um filme", ele disse uma vez. "É estritamente um esforço de equipe". Mesmo assim, Walt sempre se certificava de que o seu próprio nome fosse o mais proeminente, mesmo quando afirmava que essa era, essencialmente, uma decisão de *marketing*. De acordo com Dave Hand, era um édito no estúdio: "não mencione nenhuma outra pessoa, exceto aquela, Walt" (*Ibidem*: 407).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Os animadores da Disney não eram sindicalizados, bem como a imensa maioria dos animadores que prestam serviços para os estúdios brasileiros. Ken Peterson, um *in-betweener* (intervalador) da *Disney* disse: "*Acho que nenhum de nós sabia sobre sindicatos na época, mas todos nós sentíamos meio discriminados*" (*Ibidem*: 408). Durante anos houve um esforço em sindicalizar todos os profissionais da indústria do cinema e, pouco a pouco, primeiro com a greve no estúdio Fleischer, depois com a greve na MGM, e, logo em seguida, na Warner Bros., este movimento foi chegando perto do estúdio da Walt Disney.

> Os animadores fizeram mais progressos no estúdio Fleischer em Nova Iorque, onde estourou uma greve em maio de 1937, pouco depois dos Fleischer dispensarem 15 empregados que se haviam sindicalizado para protestar contra as condições de trabalho. A greve durou seis meses – os piqueteiros carregavam cartazes que diziam, "Sou Popeye, o sindicalista" (*Ibidem*: 408).

O estúdio de Max e Dave Fleischer era responsável pela criação dos desenhos animados do marinheiro comedor de espinafres. A reação dos chefes de estúdio beirava à incredulidade perante à atitude de seus comandados. Leon Schlesinger, chefão do estúdio de animação da WB, não levou a sério o movimento grevista, zombou das ameaças dos sindicalistas. Insistia que os seus animadores o amavam e que, sempre que precisavam, ele lhes emprestava dinheiro. Quando a greve começou, colocou um cartaz na porta de seu escritório com os dizeres: "Estou fora no meu iate". Mas pouco depois mudou de atitude, chamou o presidente do sindicato para negociar um acordo e ao final da reunião perguntou: "*E agora, que tal Disney*"? (*Ibidem*: 409).

Ao saber por um colega animador, que trabalhara para os irmãos Fleischer, sobre a investida dos sindicatos aos animadores, Art Babbit que era animador chefe na Disney ficou preocupado, pois muitos dos sindicatos eram ligados ou eram dirigidos por pessoas ligadas ao crime organizado. Babbit procurou a direção da empresa e foi autorizado abrir um sindicato dentro do estúdio, para representar os trabalhadores da Disney, e afastar sindicalistas ligados à *Máfia.* Mas, quando os sindicatos se afastaram dos funcionários da empresa, esta ignorou a associação criada por Babbit. Roy, irmão de Walt Disney, que era o seu braço direito na condução da administração do estúdio, afirmou que não precisava de nenhum sindicato. Em sinal a fidelidade que tinham à Disney, o sindicato foi dissolvido por seus dirigentes (*Ibidem*). Porém no mês seguinte, Babbitt, ao saber que uma das mulheres que trabalhava no departamento de pintura de acetatos,

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

cobrindo com tintas os contornos dos desenhos animados, desmaiou porque não tinha dinheiro para pagar o almoço, desertou do sindicato interno, a Federação de Cartunistas, e ajudou a organizar a SCG (Screen Cartoonists Guild, em português, Associação de Cartunistas da Tela) (*Ibidem*: 411). A SCG se juntou a um importante sindicato de trabalhadores do cinema, a CSU (Conferência dos Sindicatos de Estúdios), que formavam um bloco de dez sindicatos de trabalhadores de cinema (*Ibidem*: 412). Disney foi relutante em reconhecer e negociar com o sindicato, e se utilizou da crença de muito de seus funcionários, de que eles não eram apenas operários industriais trabalhando por um salário, mas artistas engajados em um grande empreendimento. (Aqui no Brasil, como Marta Machado nos mostra, existe uma percepção parecida entre os funcionários dos estúdios nacionais, de que eles fazem parte de um time que está criando as bases da história da animação brasileira e não somente simples empregados. Ela vai além e aconselha aos gestores dos estúdios aproveitar esta característica da mão de obra nacional em proveito da produção). Mas Disney não havia percebido que sua equipe estava rachada, havia os antigos e mais graduados funcionários do seu lado e os mais novos, e em cargos menos importantes, contra ele. Interessante que Disney, assim como os gestores dos estúdios brasileiros, como aponta Marta Machado, se gabava de nunca ter tido, em toda sua história problemas trabalhistas. Em meio à crise na empresa, Babbitt apesar de seu invejável currículo dentro da Disney, entre outros feitos artísticos, ele animou os cogumelos em *Fantasia* (1940) e a cegonha em *Dumbo* (1941), Babbitt começou a receber menos tarefas devido às suas atividades sindicais (*Ibidem*: 414) e foi ameaçado pessoalmente por Disney: "*Não me interessa se você fica com o seu maldito nariz colado na prancheta durante todo o dia ou quanto você produz ou que tipo de trabalho faz, se não parar de organizar meus empregados, vou por você para fora do portão*" (*Ibidem*: 416).

A ironia da história é que Disney utilizou inclusive o sindicato ligado ao crime organizado, que Babbitt queria longe do estúdio anteriormente, em uma desesperada tentativa de impedir a sindicalização de seus funcionários pela organização a que Babbit pertencia e o seu reconhecimento. Babbitt o "bolchevique"[125], ficou marcado por sua luta e foi demitido por Disney com mais

[125] Babbitt era chamado de comunista e bolchevique por Disney e outros administradores da empresa, apesar de nunca ter pertencido ao Partido Comunista. Taxar um empregado sindicalizado

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

20 colegas, todos sindicalizados. Foi a centelha que faltava para que o movimento grevista eclodisse (ver **Imagem 18**). A maioria dos grevistas eram de trabalhadores menos importantes, com os menores salários, *in-betweeners*, assistentes, artes-finalistas. Apenas dois animadores-supervisores, um deles, Babbitt. Disney lamentou: "*os bons velhos dias, quando éramos uma grande família feliz e ficávamos juntos em um pequeno prédio*", e onde todos empregados seguiam o lema: "*Faça ou morra por Disney*", acabaram (*Ibidem*: 419). Após três meses e meio, a greve terminou com os seguintes termos:

> Os lados haviam concordado com aumentos salariais – 10% para os artistas que ganhavam menos de US$50,00 por semana – cem horas de pagamento para os grevistas, readmissão dos trabalhadores demitidos, incluindo Babbitt, naturalmente. O reconhecimento de SGC como intermediária da maioria dos empregados do estúdio. Futuras demissões teriam que ser decididas por um comitê conjunto, mas Babbitt foi expressamente excluído das demissões (*Ibidem*: 425).

Imagem 18: Animadores em greve em um piquete em frente os estúdios Disney.

Babbitt apesar de ser um profissional bem colocado na empresa, ficou do lado dos trabalhadores menos importantes, que tinham menos tempo de casa, que ganhavam menos e faziam um trabalho mais mecânico, como os intervaladores, *clean-ups*[126] e coloristas. Para esta categoria, a greve foi muito boa. Fazendo uma

como comunista era uma forma de deslegitimar sua atuação em prol das melhorias nas condições de trabalho e remuneração. Para um norte-americano médio, nesta época e talvez ainda nos dias de hoje, a palavra "comunista" era considerada como uma ofensa.

[126] *Clean-up* poderia ser traduzido como arte-finalista. Eram os profissionais que retrabalhavam os desenhos quadro a quadro feitos pelos animadores e faziam uma limpeza no traço, apagando os

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

grosseira comparação entre os EUA dos anos 1940 e o Brasil dos anos 2010, o salário de um animador norte-americano há 70 anos atrás era quatro vezes maior que os valores praticados hoje no mercado nacional. Somando a inflação nos EUA neste tempo, utilizando o índice USCPI31011913 (*Bureau of Labor Statistics*), chegamos ao incrível número de 1.459,62% de inflação. O salário que era de US$200,00 por mês, hoje representaria em moeda americana cerca de US$3.120,00. No Brasil o salário mínimo nos dias de hoje fica entorno de R$954,00 (Decreto 9.255/2017), valor inferior a US$300,00. Um animador brasileiro em início de carreira ganha em torno de R$2.500,00 por mês, R$30.000,00 anuais (MEI possui teto de R$60.000,00 anuais). Segundo o animador brasileiro Jefferson Vieira, radicado no Canadá, em média um animador iniciante, no país, ganha anualmente por volta de 88 mil dólares canadenses, descontando os impostos seria algo em torno de 60 mil. Nos EUA, segundo ele, esse montante seria acrescido em 5 mil dólares anuais. O que por mês daria em torno de C$1.150,00 no Canadá ou US$1.250,00 nos EUA, bem menos que a projeção da inflação que calculei acima, mas ainda acima do que ganha um animador brasileiro, que ganha metade do colega estadunidense. Os números do Canadá podem ser conferidos em um relatório[127] (*Animation Wage Share 2016 Report - British Columbia*).

No entanto, hoje, com a adoção das ferramentas digitais, as funções na cadeia de produção de uma animação comercial, em relação ao que era praticado pela Disney, mudou muito. Continuamos a ter os animadores-supervisores ou sêniores, e diretores de animação, no topo e os animadores juniores na base. Também estes cargos e nomenclaturas variam muito entre Brasil e EUA ou Canadá. E no Brasil estas funções na cadeia de produção de animação ainda não são legalizadas ou reconhecidas pelo Ministério do Trabalho. Porém, o trabalho

riscos e rascunhos, linhas de construção e marcações de referência, deixando no papel apenas os traços principais, suavizando a aparência dos desenhos.

[127] Este relatório é feito pela Animation Wage, e é referência para vários estúdios em todo Canadá, e animadores, tomam o documento como parâmetro, pois são os profissionais da área que respondem ao questionário a cada ano. A Colúmbia Britânica é onde fica a cidade de Vancouver, a melhor cidade no mercado de animação do Canadá. Melhores escolas, estúdios, ligação direta com Los Angeles e o mercado norte-americano. É um estudo super-detalhado com salário semanal de vários profissionais do setor de animação, de *story-board* à animação 2D, classificados por anos de experiência. Algo nesse sentido aqui no Brasil seria muito bem-vindo.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

de intervalação mudou muito com a técnica de recorte digital (*Cut-out*), alguns animadores recebem as cenas já com as poses-chaves formatadas, ou importam os arquivos pré-formatados em uma biblioteca digital, já outros constroem o movimento do início ao fim com base nos *storyboards*. O trabalho de colorista e *clean-ups* foi descontinuado, pois não se usam mais acetatos e papel nas produções atuais.

As animosidades entre Babbitt e Disney iam além de sua atuação como sindicalista. Apesar de ser um animador talentoso e um dos seus supervisores, Disney não o via com bons olhos, o achava indisciplinado e para complicar as coisas, Babbitt era também um notório mulherengo. Teve um caso com a modelo que posava como Branca de Neve para os animadores, o que irritou muito o patrão, que só não o demitiu, por eles terem se casado (GABLER, 2009: 417). Disney culpava Babbitt por todo o ocorrido, segundo o patrão ele era o responsável pela quebra do seu mundo encantado e os anos de camaradagem no estúdio. Disney tentou de todas as formas desqualificar o trabalho de Babbitt, mas de fato ele era um excelente animador. E em menos de dois meses, com acordo ou sem acordo, Babbitt foi demitido. Ele porém, conseguiu voltar ao seu antigo posto, após ganhar na justiça o direito de trabalhar no estúdio, mas mesmo assim não ficou por muito mais tempo na empresa, não havia mais clima possível para ele trabalhar na Disney. Deixou o estúdio e posteriormente, junto com outros animadores, trabalhou na UPA (United Productions of America), que criou um "novo" estilo de animação, chamada animação "limitada" (*limited animation*), mais conveniente ao formato televisivo e que tirou da *Disney* a vanguarda artística na indústria de animação.

A animação limitada, como ficou conhecida, teve em ex-grevistas, que saíram da Disney após a famosa greve, importantes agentes em seu desenvolvimento. A UPA era formada por muitos ex-grevistas, artistas que eram respeitados no meio e que conseguiam atrair para seus quadros outros animadores descontentes com o estúdio Disney. Assim, produzindo filmes inicialmente financiados por vários sindicatos, tendo em seu corpo técnico animadores competentes e que trabalhavam com orçamento bem inferior ao da Disney, a UPA "inventou" a animação limitada.

A UPA não resistiu muito tempo, foi atacada pelo *establishment* norte-americano por todos os lados, foi assediada por um sindicato desonesto a mando

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

de Disney, foi obrigada pela sua distribuidora, a Columbia, a pedir que seus animadores fizessem um juramento de lealdade e que afirmassem não serem do Partido Comunista. Mesmo com a maioria de seu corpo de animadores concordando com essa exigência, o espírito de coleguismo foi quebrado e alguns artistas talentosos foram embora. A Columbia também exigiu que o estúdio só produzisse desenhos do *Mr. Magoo*, seu maior sucesso mercadológico. Em pouco tempo o que era revolucionário se tornou inconsistente e a UPA foi acabando (*Ibidem*: 632).

No entanto, as animações produzidas pela UPA abriram espaço para o estilo de animação para tevê da Hanna & Barbera, que posteriormente se desenvolveu, na animação digital produzida pela Cartoon Network, e que hoje é modelo formal para os estúdios brasileiros que produzem séries para a televisão. Redirecionando o nosso foco novamente para o tempo presente e para o Brasil, gostaríamos de retomar a reunião realizada entre gestores e trabalhadores do Estúdio "R", mencionada no início desse subcapítulo. É irônico que o temor de um conflito trabalhista, expresso pelo gestor A1, ter ocorrido em uma empresa que disponibiliza *video games* a seus funcionários. Mas a verdade é que tivemos a ocorrência de um movimento de protestos dos funcionários da empresa, que não chegou a se configurar como uma greve, foi um fogo de palha, controlado pela retórica enganosa de um dos gestores, mas que retrata muito bem a precarização do trabalho nos departamentos de arte e animação das empresas brasileiras.

Os problemas foram gerados pelo descumprimento de acordos sobre a forma de pagamento aos funcionários e aos constantes atrasos nos recebimentos dos pagamentos. O colaborador B2 admitiu a existência de atrasos de pagamento no estúdio, mas afirmava ser exagerado o fato de isso gerar revolta dentro do estúdio, admitiu também que quem cuidava da administração dos pagamentos dos funcionários, não queria deixar vazar os atrasos para a equipe e "enrolava" as pessoas. Conta também que houve uma reunião em uma sala do estúdio, com cerca de 60 pessoas, convocada por ele para resolver o problema (MACHADO, 2012: 107). Em nossas entrevistas encontramos relatos sobre esta reunião, de forma um pouco diferente, os atrasos salariais não eram de um, dois dias como afirma B2, mas sim de um, dois meses. Vamos tentar apresentar a seguir o desenvolvimento deste conflito trabalhista.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

E04 fazia parte do departamento de arte do estúdio "R" e não do departamento de animação. Trabalhava desenhando objetos de cena (*props*). A equipe de arte é menos numerosa que a de animadores. Talvez isto tenha favorecido a eles uma possibilidade melhor de organização. E04 elogia seus colegas de departamento:

> Um dos motivos por eu gostar da minha equipe no [estúdio "R"], era a organização e a maturidade com qual o pessoal trabalhava e se organizava. Era o que a equipe de animação, que era de duas a três vezes maior que a equipe de *design* e arte, e não tinham nem metade da nossa organização. A primeira vez que falaram: "*Tem que ser* [cooperativa]! "Foi a equipe de *design* que questionou se valia a pena ou não. Mas pressionaram: "*O mercado é assim*! *Tem que abrir uma empresa*"! Mas para abrir empresa, você tinha que pagar 25% do seu pagamento (E04, 2015).

A equipe de arte foi a primeira a reclamar dos descontos nos valores dos recebimentos previamente acordados. Segundo E04, os contratados não foram informados sobre os descontos proporcionados pela emissão de notas fiscais no ato da contratação:

> Já tinha feito a entrevista, já tinha feito um acordo de quanto iria trabalhar e de quanto iria receber, para depois pagar um quarto sem ter ajuste de pagamento. Nem chegou a ter reunião, só falaram que todo mundo teria que abrir empresa. E a única equipe que questionou e bateu de frente foi a nossa. A gente chegou a se organizar a pegar advogado, escritório de administração. O cara falou os nossos direitos, aí o pessoal do *storyboard* ficou sabendo e juntou com a gente. Aí o pessoal de animação ficou sabendo (*Ibidem*).

Assim que a equipe de arte se organizou, o burburinho se espalhou pelo estúdio e outros departamentos também começaram a reclamar e se organizar. No início os revoltosos tiveram êxito:

> Esse dia foi épico! A gente ainda estava no centro, e o pessoal da animação, a gente era um andar abaixo. [...] Eu lembro que nesse dia o [andar de cima] ficou vazio. O chefão veio e perguntou: "*Cadê o pessoal*"? A secretária falou: "*Tá todo mundo no* [andar de baixo]. "Ele não teve coragem de descer (*Ibidem*).

Mas, em seguida, os patrões começaram a acalmar os revoltados. Interessante que mesmo tendo acordos descumpridos pelo contratante, E04 ainda pensa nele como um igual, também artista e animador, e não como patrão:

> No segundo dia, eles ficaram sabendo que a gente ia fazer de novo uma reunião, a gente não era nenhum líder sindical, a gente ia conversando, o pessoal ficava sabendo e todo mundo ia para uma sala para conversar. Quando estava todo mundo na sala, entrou o chefão. O [gestor1], na questão pessoal sempre respeitou todo mundo, mas na questão profissional, eu entendo o lado dele, ele é o sócio minoritário, quem tem voz mesmo é o [gestor2]. O [gestor1] quer ser mais útil, por ser animador também, por ser ilustrador também, está no mesmo barco, mas está acorrentado (*Ibidem*).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

A empresa abriu uma cooperativa de fachada para poder pagar os funcionários através dessa cooperativa, o Ministério do Trabalho descobriu a manobra e a fachada não funcionou. Assim para pagar os empregados, foi exigido a todos que abrissem sua própria empresa, só que os custos eram maiores do que dentro da cooperativa, e essa diferença foi colocada no colo dos empregados:

> O [gestor1] era a cabeça pensante, o criativo. O [gestor2] seria a questão administrativa. É o que eu falei, o artístico e o mercado, o produto. O [gestor1] era o artístico e o [gestor2] o produto, o mercado. Então na cabeça dele era: quero lucrar o máximo, gastando o mínimo. Só que esse mínimo era abaixo do que era exigido para a gente. Então ele disse: "*Quem não quiser abrir empresa, tá na rua!*" Eu não ouvi isso diretamente, mas era o que se falava na empresa. Mas na frente do pessoal, ele já teve outro discurso: "*Não, porque vocês têm que crescer, aqui ninguém é mais criança e o mercado é assim*". Foi na reunião, onde ele chamou geral, e falou para todo mundo sair da [cooperativa] e abrir uma empresa. E que ele não iria aumentar o salário de todo mundo. Aí teve uma reação do *design*, que acabou gerando uma reação em cadeia. Juntou o *storyboard* e juntou os animadores. Quando ele viu todo mundo junto na sala ele entrou e falou; "*Não, não, a gente vai dar um jeito aí e se tiver que abrir empresa, a gente vai ajustar o salário para todo mundo.*" Foi um tiro no pé. "*Se tiver que abrir empresa, o* [estúdio "R"] *vai custear a empresa de vocês*". Mentira da porra! [*sic*.] Ele enrolou até o final do projeto, não abriu. É uma questão muito pessoal, quando vi como era o mercado, como era essa situação, eu pensei. Cara, eu tinha trancado a faculdade de [...], caralho! [*sic*.] Tranquei a faculdade e tudo que eu caminhei até agora e vira essa porra. [*sic*.] Eu realmente fiquei frustrado com o mercado. Frustrado mesmo! Não tinha mais nada de animação que me atraía, eu olhava pra frente e pensava. Isso é o que quero para meu futuro? (*Ibidem*).

O gestor2 mentiu ao grupo de funcionários e não cumpriu com o prometido uma segunda vez, os custos adicionais não foram custeados pela empresa e ficaram a cargo dos funcionários. E continuaram a pressionar a equipe. Ao mesmo tempo que descumpriam acordos, os pagamentos eram sistematicamente atrasados:

> Ficaram enrolando essa pressão de abrir empresa até o fim da primeira temporada. Eles deram um jeito com o advogado deles e continuaram aceitando as notas fiscais da [cooperativa]. Gerou alguns problemas para liberarem a grana, a verba, chegamos a ficar uns 3 ou 4 meses sem receber. Isso fez grande parte do pessoal debandar, grande parte da massa, de animadores pequenos, principiantes, os que não tinham muito destaque, eles vinham de São Paulo. Na segunda temporada, depois dessa experiência negativa, todo mundo voltou para São Paulo (*Ibidem*).

Depois de se aproveitar de uma dissidência do estúdio "T", o estúdio "R" se viu com o mesmo problema e viu seu corpo técnico debandar para outros rumos. Segundo E04 o que possibilitou o estúdio continuar em operação foi a contratação deles em regime terceirizado para outra produtora, mas que mesmo assim, ainda teria problemas de atrasos salariais:

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> O que salvou o estúdio foi a primeira temporada da [série "*Q*"], que foi outra produtora, eles só vendiam realmente a mão de obra para o [estúdio "W"], que era toda certinha. Daí surgiu a lei que possibilitou a pessoa que trabalha com arte, animação, abrir MEI e passar nota fiscal. Então todo mundo fez MEI, mas nessa época eu já não estava mais no estúdio, voltei para a [faculdade]. Nesse ínterim veio a lei do MEI e o pessoal passou a receber regularmente, foram duas temporadas, foram tempos de vacas gordas. [...] Eu gosto de animação, ainda me atrai, mesmo eu tendo um certo trauma depois disso. Vou voltar e ver qual é [*sic*.], abri o MEI, você paga uns R$40,00 ou R$50,00 reais por mês pra emitir sua nota, te dá uma liberdade e amplia seu leque de opções. Todo mundo que era da antiga, junto comigo, recebia salário, mas ficava com o pé atrás. Tinha que ter aquele dinheiro da emergência. Quando gerou novos problemas, novamente, pela péssima administração, a gente ficou 4 ou 5 meses sem receber. Então o [estúdio "R"] esvaziou absurdamente, perdeu muito dos nomes que falei aqui. Aquela galera que falei que permaneceu, até eles debandaram quando veio a crise novamente [muitos trocaram de estúdio ou fundaram estúdios menores para prestar serviço para estes mesmos estúdios] (*Ibidem*).

E04 em uma terceira passagem pelo estúdio "R" conviveu novamente com atrasos e enfim decidiu parar:

> Voltei para o [estúdio "R"]. De novo trabalhei dobrado, atrasou salário de novo! Me lembro que o [gestor1] me perguntou: "*Eu estou com metade do seu salário aqui. Você quer agora ou quer que eu te entregue tudo depois*?" Eu fui e respondi: Não, prefiro que me entregue tudo depois. E ele me perguntou: "*E nesse meio tempo*? *Como você fica*? *Como você está se mantendo*"? eu disse para ele: Na boa, quando eu voltei a trabalhar aqui, eu já sabia onde eu estava pisando. Todo mundo que era *oldschool* tinha um caixa dois, uma reserva, para as vacas magras, então foi aquele sofrimento, contando os centavos, até o estúdio voltar e me pagar. [...] Eu não vou ficar dedicando meu tempo, minha vida a um mercado que não me dá um retorno, um *feedback*, um reconhecimento (*Ibidem*).

Este exemplo de crise no estúdio "R" mostra que o animador brasileiro ainda não tem espírito de corpo, não é organizado e não tem a quem recorrer, no que tange a associações de classe ou sindicatos. Além disso, com o advento das novas leis trabalhistas, os sindicatos praticamente perderam o sentido de existir, pois os acordos salariais serão feitos diretamente entre patrões e empregados. Lutar parece impossível, mas aqui a desistência também é uma forma de luta. Mas para muitos outros profissionais, a saída para uma vida plena e satisfatória no mercado de trabalho é o empreendedorismo.

A noção economia criativa prega a flexibilização do emprego e incentiva o empreendedorismo entre seus agentes e estas ideias, quando transpostas para países de economia em desenvolvimento como o Brasil, têm consequências impactantes no mercado de trabalho e especificamente no mercado de animação, que é objeto de nossa investigação: "*Em algumas regiões e em alguns setores, a*

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

flexibilidade, acompanhada de inovação, informação, criatividade, consistirá em trunfo. Em outros, ela será vivida como destino, como alcunha da precarização" (MICHETTI, 2012b: 176 *apud*. SANTOS, 2015: 102).

Trabalhar para os estúdios do *Boom* é uma boa estratégia para alguns animadores que trabalham de forma autônoma e conseguem criar uma carta de clientes e se dispõem a empreenderem. Nos estúdios eles são treinados, conhecem as convenções da indústria, conhecem outros animadores, se tornam conhecidos dentro desta rede de contatos e através desse sistema relacional, criam oportunidades para trabalharem como *freelancers*, prestando serviços para mais estúdios:

> A indústria foi ótima por isso [independência financeira]. Ela foi ótima também depois, quando eu resolvi sair. Por causa dos contatos, porque foi na indústria que eu consegui conhecer todo mundo. Foi a partir da indústria que eu resolvi ser ou tentar ser curtametragista. Paralelo com os trabalhos de fora (E06, 2015).

Jonas Brandão afirma que a única saída para o profissional da animação é empreender! (2017: 35). Nos parece que a totalidade desse corpo de trabalhadores técnicos de animação, tem maior aproximação com a ideologia liberal – capitalista, na qual todos são empreendedores. Se identificam com o individualismo, acreditam que o melhor animador sempre será bem pago e sempre terá mercado, o vencedor é o artista mais apto ou eficiente. Mas como diz Elias: "*A abundância de oportunidades e metas individuais diferentes nessas sociedades* [sociedade industrial] *é equiparável às abundantes possibilidades de fracasso*" (1994: 109). As probabilidades de se tornar um animador reconhecido, ou um empresário de sucesso, são sempre menores do que o número de indivíduos que buscam tal realização. No Campo da Arte ou na indústria criativa, a crença no próprio talento ou nas próprias habilidades, que é estimulada pelo *habitus* da classe, desfavorece o indivíduo a perceber que apenas o talento não é suficiente para se vencer. "*O mesmo se aplica às dificuldades surgidas pelo fato de que a luta por se destacar, por conquistar algo excepcional, por usar os dons pessoais e realizar-se na vida, só pode ser vencida por uma minoria*" (*Ibidem*: 121). O trabalho está além da produção, produzi-lo é apenas uma parte do trabalho. É preciso vendê-lo e se vender, estar bem relacionado com as instâncias de consagração e circulação dos bens simbólicos, no caso da animação, ser premiado no Anima Mundi pode fazer a diferença ou conhecer a pessoa certa na ABCA, ou

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

trabalhar no estúdio da "moda". Como diz Bourdieu, o berço também faz diferença, nascer em uma família com base econômica ou cultural/educacional sólida abre muitas portas, já se está à frente de outros concorrentes, mesmo sem o sabê-lo. E04 (profissional experiente) e E12 (pretendente a uma posição no mercado de animação) tem depoimentos esclarecedores neste ponto:

> Meus sobrinhos moram em [bairro periférico], eles têm mais ou menos 19 anos, se eles quisessem ir pra área de animação, ou artística, eu iria apoiar. Agora eu ia fazer a mesma coisa que meus pais fizeram comigo, primeiro arranjar uma posição estável, porque se nada der certo, você tem onde cair. Porque eles teriam que competir com outros rapazes de 19 anos, como o [...] que trabalha no [estúdio "R"], ele é paulista e já tinha animado para o filme *Princesa e o Sapo*, ele não tem condição boa também não, mas tipo, ele tem um padrinho, um animador sinistro [*sic*.], que mostra para ele o caminho das pedras (E04, 2015).

> Minha família sempre apoiou minhas escolhas, apesar das dificuldades, apesar de entender que é um caminho complicado de você conseguir alguma coisa, pelo menos aquela ilusão de estabilidade, mas meus pais sempre me apoiaram nas minhas escolhas, sempre se preocuparam muito com o meu bem estar, com o que eu estava fazendo, nunca houve nenhuma pressão para sair de casa, arrumar um trabalho decente. Meus pais sempre deram um jeito de ajudar, eu sempre busquei arranjar dinheiro como desse, já trabalhei em obra com o meu pai, e faço o que for para tentar manter alguma estabilidade dentro de casa e ao mesmo tempo me manter saudável. [...] Eu no *design*, sou mais interessado em ilustração e animação. Então apesar desses caminhos complicados, os caminhos da arte, principalmente para quem é pobre, os meus pais sempre apoiaram, sempre deram um jeito de ajudar a gente a alcançar o que a gente pretende (E12, 2017).

Para quem está fora do círculo dos estúdios de produção comercial do *Boom*, ou para aqueles que pretendem trabalhar neste círculo, a realidade de trabalho também não é boa. E12, nos contou que no estúdio de *design* em que ele faz estágio, um terço do que ele ganha como estagiário é gasto com transporte e alimentação, realidade parecida com a dos estagiários de estúdios de animação. Quando faz um trabalho encomendado (*freelancer*), os ganhos não ultrapassam em média o que ganha um animador júnior em um estúdio de produção de série:

> Eu consigo fazer 50s naquele estilo [*full*] em 20 dias.[...] No primeiro [clipe musical], foi um tempo já, foi em 2014, eu montei o clipe, animei e ilustrei algumas cenas, ele é feito com base em ilustrações, não é exatamente uma animação de personagens, são ilustrações e ciclos e essas ilustrações se movem como animações de *table top*[128]. Acho que eu ganhei R$1.500,00 se não me engano, entre R$1.200,00 e R$1.500,00. Mais ou menos dois meses de trabalho. [...] O segundo [clipe] foram 20 dias de trabalho, fiz sozinho, e recebi se não me engano R$3.000,00 (*Ibidem*).

[128] *Table Top*, animações mais simples, onde os objetos animados são deslocados em um plano.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

E13 lamenta não ter conseguido entrar no estúdio "S", o que nos impressionou muito foi a voz de tristeza com a qual E13 fala sobre isso, realmente ele sonha com o estúdio "S", como se fosse um paraíso inalcançável. Nos perguntamos como esse discurso de sucesso da animação brasileira mexe com a fantasia dos jovens. Quem nunca sonhou em trabalhar na mágica indústria da animação, ganhar a vida animando entre os seus pares? Mas será que esse paraíso existe de fato? Brandão nos alerta: "*Fazer animação não é algo fácil.* ***Nossa profissão parece mágica****, mas dar vida a personagens e criar histórias exige muito esforço, entrega e paixão, que* ***frequentemente nos põe a trabalhar por 10, 12 horas, às vezes atravessando a madrugada***" (BRANDÃO, 2017: 05) (grifos nossos).

E13 com lágrima nos olhos, nos disse:

> Eu realmente quero trabalhar com animação, ou com ilustração, dentro desse universo de criatividade, desenho, quero muito isso. O que espero para o futuro é isso, ter um trabalho bom, que as pessoas me reconheçam e que eu consiga sobreviver com isso (E13, 2015).

E13, enquanto não consegue sua sonhada vaga entre os animadores dos estúdios do *Boom*, vai tentando aprimorar seu trabalho como animador em produções independentes. Ele nos diz que não anima, reverberando valores dos profissionais integrados ao campo, para os quais o que não é animado dentro dos parâmetros e convenções da indústria, não tem valor:

> Então, hoje eu não animo, na verdade eu nunca trabalhei com isso, o que faço é mais animação experimental para o meu portfólio, eu quero entrar nessa área também. Hoje eu faço estágio como *designer* numa editora de livros. Mas eu gostaria de entrar na animação [risos encabulados] (*Ibidem*).

E13 faz parte de um grupo informal que reúne 14 jovens, muitos deles fazendo algum curso dentro da área técnica da animação. São jovens pretendentes, que querem entrar nos estúdios, mas que ainda não conseguiram uma vaga de trabalho. Eles se ajudam, fazem projetos juntos, participam de editais, cada um com sua *expertise*, mas os sucessos são poucos.

> É um grupo formado por animadores tipo eu assim, que querem entrar para o mercado, mas ainda não estão dentro. Gostam de animação, querem animar e fazem seus projetos, que nem eu assim, por *hobby*, espero que por enquanto. [...] A gente sempre se reuni quando tem um concurso ou edital (*Ibidem*).

E13 tem a percepção de que os estúdios são fechados, mas tem uma visão do mercado de trabalho totalmente equivocada. Para ele, a culpa por não

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

conseguir entrar em um estúdio é dos animadores mais velhos, que segundo ele, não querem "largar o osso". Em nossas entrevistas, vimos o contrário, que vários desses animadores experientes, na verdade estão procurando uma recolocação profissional e abandonando seus postos de trabalho dentro da indústria de animação brasileira. "*Eu acho que são poucas vagas e que o pessoal que é mais velho, não larga o osso e não deixa os mais novos entrarem*" (*Ibidem*). Perguntamos a ele, que osso seria este:

> Osso de animar, acho que o pessoal, pelo pouco que eu escuto, o pessoal mais velho não quer tentar ser diretor, não quer tentar sair do cargo de animador. Eu acho que vai chegar uma hora que isso vai ficar saturado, porque vários cursos formam animadores, mas eu acho que não vai ter um buraco para as pessoas entrarem. Eu acho que uma hora vai ficar saturado (*Ibidem*).

E13 também reverbera o discurso do empreendedorismo, para ele os animadores mais velhos deveriam sair dos estúdios e empreender, abrir novos estúdios e multiplicar as vagas de trabalho. Ao contrário dos produtores, E13 acredita que existem mais pretendentes à vaga de animador, que os cargos disponíveis nos estúdios. Por outro lado, os veteranos escutados por nós, têm preocupações diversas. Alguns deles, como E02 e E03, veem com preocupação a falta de competitividade da animação brasileira, em relação a mercados comerciais mais desenvolvidos. Para eles, as melhores condições de trabalho para o animador no Canadá ou nos EUA estão provocando uma "fuga de cérebros", os melhores animadores brasileiros estariam trocando o Brasil por outros países. Para nós, este movimento migratório é muito mais grave que a suposta falta de mão de obra especializada, que está na ponta da língua dos produtores nacionais.

> [...] a gente está com um problema sério, ao meu ver aí no Brasil, que é uma coisa meio que "imensurável", o que a gente está perdendo de mão de obra boa é bizarro! Todos os bons animadores foram embora, é claro que um ou outro ficou, mas a maioria foi embora, está todo mundo trabalhando no Canadá. Você vai começar a produzir e essa galera está lá fora, os trabalhos não vão ter mais a qualidade que tinham há dois, três anos atrás, sacou? (E02, 2017).

> É triste que no Brasil, quem é bom, tem que ir embora. Aqui você não pode ser bom no que faz, tem que ser mediano. Se você for bom, não tem dinheiro para te pagar. Você tem que ir embora para os Estados Unidos ou para o Canadá para trabalhar. Se o mercado continuar assim, o país vai virar além de exportador de *commodities* e jogador de futebol, um exportador de animadores (E03, 2015).

Por tudo que ouvimos até agora, acreditamos ter elementos para afirmar que a falta de mão de obra especializada, não é o problema mais grave que os estúdios

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

enfrentam no Brasil e sim a falta de profissionalismo na administração dos recursos financeiros disponíveis, sem falar da própria fragilidade da estrutura do mercado de animação no Brasil, que é totalmente dependente de recursos públicos.

O animador e seu *habitus*

Bourdieu considera o cinema, o jazz, as histórias em quadrinhos, a ficção científica e o romance policial como artes médias (2015: 84-85). De nossa parte, consideramos que nada mais natural que a animação esteja também inclusa neste grupo de classificação. A categoria profissional dos animadores, carece de capacidade crítica. Tendem a glorificar ou exaltar qualquer ação que tenha em seu âmago a animação. Seja a produção de uma série, de um livro, a concessão de um prêmio, a produção de uma matéria jornalística, ou um documentário. Portanto, se o conteúdo for animação, pode-se dize que qualquer ação humana que envolva a animação é tida como positiva pela classe profissional dos animadores. Pode ser que isso seja o reflexo de um possível sentimento de inferioridade dos próprios animadores, frente a outras "artes médias" mais consagradas como o cinema de ação ao vivo ou de grandes artes como a pintura ou as artes plásticas. Outro motivo possível seria a constatação, mesmo que velada, que tanto o mercado de animação no Brasil, quanto a "indústria" de animação brasileira é muito pequena, (mesmo se considerarmos o crescimento no número de produções a que denominamos *Boom*). Então qualquer ação, mesmo que discutível, que dê visibilidade a este tipo de produção, é muito comemorada pelos pares.

Os consumidores de artes médias como no caso a animação, atribuem a este tipo de arte ou produção um valor de contestação à hierarquia estabelecida das artes eruditas, e com isso pretendem, ou melhor, são levados a acreditar que podem atingir certo grau de prestígio. A escolha pela animação pode representar aos seus adeptos um certo grau de audácia e liberdade frente às formas de arte mais tradicionais e legitimadas.

A animação, quando encarada em seu espectro mais comercial, seria enquadrada como um gosto médio, simples substituta de bens culturais mais legítimos (*Ibidem*). O que não impede que este gosto médio seja utilizado pelos animadores como ferramenta de distinção, refletindo no estilo de vida do grupo. É

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

muito natural entre animadores a valorização da cultura *nerd* ou *geek*, representada pelo consumo de produtos de vestuário, como camisas de séries de TV ou filmes da moda: *Star Wars, Game of Thrones ou Breaking Bad;* ou o uso de objetos de decoração ou coleção, como bonecos de plástico ou resina, representando personagens de animação e histórias em quadrinhos das editoras Marvel, DC e animes japoneses; ou o culto a livros como: *O Senhor dos Anéis* ou *Neuromancer*. Conversas animadas e demoradas sobre qual seria o melhor desenhista de *O Homem Aranha*, ou qual editora norte-americana faz as melhores adaptações de seus personagens de quadrinhos no cinema, ou que ator interpretou melhor o Coringa, ou se a velocidade de voo da nave estelar, Millennium Falcon, seria a correta para viagens entre galáxias, são muito rotineiras neste grupo social.

Quem se encontra fora desse universo cultural somente para iniciados é visto com estranhamento, ou como alguém que está fora de moda, ou que não conhece o que é bom. É interessante perceber que todo este conhecimento não é adquirido na escola, não consta no conteúdo das aulas de história da arte ou educação artística, é um assunto que emerge como esotérico para iniciados e fazem parte de um conjunto de traços distintivos de classe, assim como o tipo de roupa já mencionado e o corte de cabelos: mexas pintadas de azul nas mulheres e barbas espessas, compridas e bem cortadas, ao estilo do imperador sumeriano Nabucodonosor nos homens, são muito comuns nesse grupo social. E apesar de flertarem com um estilo mais agressivo, despojado ou *Punk* no vestir, transmitem pelo contrário um ar de jovialidade, como adultos infantilizados, ou de crianças bem crescidas.

Mesmo os animadores mais velhos seguem este modelo de comportamento, muitas vezes aparecendo em fotos de matérias jornalísticas ou em documentários ou entrevistas para a televisão, usando bonés coloridos, camisas de heróis de quadrinhos, ou com sua coleção de bonecos e cartazes de filmes em um segundo plano. Essas atitudes se mostram como se a eles fosse oferecido um futuro aberto e sem limites. "*E compreende-se também que, à maneira dos artistas, eles se submetam com tanta solicitude às modas e aos modelos estéticos e éticos da juventude, ou seja uma forma de manifestar, para si e para os outros, que não estão acabados, definidos, no final da carreira ou das contas*" (*Ibidem*: 150).

Como diz Bourdieu, a exigência de um determinado diploma pode ser a maneira de exigir, efetivamente determinada origem social na ocupação de certos

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

cargos (*Ibidem*: 98). Não é possível no momento distinguir quais diplomas outorgam o direito do agente a exercer o cargo de animador ou de chefe ou dono de estúdio. Acredito que em um primeiro momento da nossa produção de animação, quando ainda estávamos limitados à produção de vinhetas televisivas, propagandas e poucos curta metragens, que o diploma era algo secundário na distribuição de cargos. Até onde pudemos verificar, defendemos que a maioria dos quadros técnicos da televisão ou empresas publicitárias, originar-se-iam do ensino técnico, ou médio, de classes mais baixas: garotos com pouca idade, iniciados nos trabalhos dos estúdios, aprendendo sua prática com outros profissionais mais experimentados, no dia a dia de trabalho. A produção de curtas autorais, que era bastante reduzida, provavelmente fosse ocupada majoritariamente por pessoas com formação superior, diplomadas na universidade, nas áreas de Belas Artes ou Comunicação, pertencendo a uma classe social mais alta e com fonte de renda principal em outra ocupação que não a produção de animação. A produção independente era praticamente nula, pois os custos da feitura de uma animação utilizando tecnologia analógica, o filme de 35mm era praticamente inviável sem o apoio governamental.

Em um segundo momento, com a explosão do *Boom*, um público universitário, com acesso aos meios de produção digital, vislumbrou o mercado comercial de animação como uma alternativa a outros mercados mais saturados como arquitetura, *design* ou ilustração. O mercado ainda carecia de institucionalização, pouco profissionalizado, e com abertura de incentivos estatais para a produção, foi um chamariz para recém-formados, com diplomas diversos como Comunicação, Publicidade, *Design*, Belas Artes ou Arquitetura. Estes então jovens universitários ocuparam os cargos que antes estavam reservados a aqueles técnicos sem formação escolar e formaram majoritariamente as equipes de produção dos estúdios de produção comercial que iniciavam suas atividades. De novo Bourdieu diz:

> Os filhos da burguesia ameaçados de desclassificação dirigem-se, prioritariamente, para profissões antigas mais indeterminadas e para setores em que se elaboram as novas profissões [animação]. Portanto, o efeito de redefinição criadora observa-se, sobretudo, nas ocupações com grande dispersão e pouco profissionalizadas e nos setores mais novos da produção cultural e artística, [animação] – em que os cargos e as carreiras ainda não adquiriram a rigidez das velhas profissões burocráticas e em que o recrutamento ainda se faz, quase sempre, por cooptação, ou seja, na base das "relações" e afinidades de *habitus*, em vez de levar em consideração os diplomas (*Ibidem*: 143).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Penso que hoje se verifica no Campo da Animação um movimento de rejuvenescimento e "desqualificação" no sentido que Bourdieu faz uso desse termo, entre os profissionais técnicos mais antigos, aqueles que são responsáveis por trabalhos mais repetitivos e mecânicos como animar personagens. Os quadros mais bem formados, ou melhor, com maior tempo de escolarização, aqueles que aceitam uma doutrina escolástica, com diplomas universitários e com idade mais avançada, estão sendo substituídos por quadros mais jovens, oriundos de cursos técnicos e oficinas de popularização da técnica de animação, ou com cursos universitários incompletos, mais comumente de Design ou Belas Artes. Retornam assim a uma configuração parecida ao que o mercado tinha antes do *Boom*, mas com um número significativo no aumento de postos de trabalho e número de empresas produtoras.

Os profissionais técnicos com idade mais avançada, com formação universitária completa, que não conseguiram se posicionar no mercado durante o *Boom*, como donos ou sócios de estúdios produtores, ou como criadores de conteúdos e possuidores de propriedade intelectual, ou com cargos de supervisão e chefia de departamentos dentro desses estúdios de produção de animação, tendem a se movimentar para fora do mercado de animação comercial. Investem tempo na qualificação e obtenção de diplomas acadêmicos mais prestigiosos como o de Mestre ou Doutor, afim de ocupar postos na área educativa, acadêmica ou de treinamento técnico.

Como diz Bourdieu, essas profissões ambíguas (animador), permitem evitar o trabalho de desinvestimento e reinvestimento implicado na reconversão de uma "vocação" em outra (*Ibidem*: 150). Assim, o animador pode se converter em professor de animação assumindo postos na educação técnica ou universitária, nos quais ainda exercem profissões próximas à animação como instrutores de animação ou de disciplinas próximas no Campo do Design, Comunicação, Cinema ou Belas Artes. Bourdieu nos alerta: "*os relegados colaboram para a sua própria relegação, superestimando os ramos de ensino adotados, supervalorizando seus diplomas e atribuindo-se possibilidades que, de fato, lhes são recusados*" (*Ibidem*: 149).

Ironicamente, os animadores que se deslocam para a área educativa ou de formação, acabam por contribuir para a constituição de um embrionário exército de reserva e consequentemente, na desvalorização dos seus antigos postos de

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

trabalho e de seus diplomas. Outros tantos não conseguem evitar uma recolocação mais radical e abandonam totalmente a "vocação" de animador e procuram posicionamento no serviço público ou ainda tentam a sorte no mercado de trabalho, no exterior, onde procuram melhores condições de empregabilidade, remuneração e qualidade de vida. Alguns ainda alimentam a esperança de recolocação ou consagração artística dentro do campo, continuando a produzir curtas por conta própria e autofinanciamento, paralelamente ao exercício de outra profissão, ou tirando o seu sustento de pessoas próximas como a família ou o cônjuge. Exemplo homólogo ao da ilusão do pintor, descrita por Bourdieu:

> O futuro indeterminado proposto por essas novas posições, privilégio até então reservado aos artistas e intelectuais, permite transformar o presente em uma espécie de *sursis incessantemente renovado*, além de tratar o que a antiga linguagem designava por *estado* como uma condição provisória, à maneira do pintor que, trabalhando em publicidade, continua a se considerar como um "verdadeiro" artista e afirmar, como justificativa, que este ofício mercenário é apenas uma ocupação temporária que abandonará assim que tiver conseguido o suficiente para garantir sua independência econômica (*Ibidem*: 150).

Em nossas entrevistas encontramos discursos que vão do completo encantamento pela profissão: "*Eu fui para a animação e foi aquela parada,* [*sic*.] *parece que você nasceu para fazer aquilo e nunca soube. Foi o lugar onde eu me encontrei completamente*" (E06, 2015). Ao desencantamento: "*Não funciona!* [risos] *Se funcionasse eu estava trabalhando lá ainda. Vou ser muito sincero, eu acho que a gente não tem nem estrutura e nem cultura pra isso*" (E04, 2015). Ou à incredulidade: "*Ninguém está ficando rico! Nem os produtores, isso tudo é uma grande aposta*! *Um grande sonho*!" (E03, 2015).

Os animadores ainda são muito influenciados pelo mito do artista romântico, que deve se sacrificar e morrer pela arte que professam:

> Porque animação é uma coisa tão específica, que é quase um sacerdócio. [...] Você tem que dedicar a vida a isso. Inclusive tem aquele húngaro [Marcell Jankovics] que fez um filme durante 30 anos. Tem um filme dele muito legal, que é um cara esculpindo uma estátua, mas à medida em que ele esculpe a estátua, a estátua esculpe ele. No final a estátua está linda e o cara está velho. O trabalho também consome, o trabalho do animador é exatamente isso, você doa a vida para ter uma obra. Em determinadas vezes você tem uma vida inteira de doação, de entrega para esse tipo de coisa. Eu ficava finais de semana inteiros trancado em casa para fazer o meu filme (E06, 2015).

Tal como Alberto Cipiniuk defende teoricamente, há quem seja mais pragmático e reclame que o trabalho no Campo da Arte deva ser encarado com

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

um trabalho como outro qualquer (CIPINIUK, *Op. cit.*, 2013). Que o profissional de animação deva ser respeitado como trabalhador e ser remunerado à altura da qualidade de seu ofício. Não estão dispostos a se sacrificarem inutilmente, para alcançar uma glória fugidia, ou em nome da animação brasileira:

> Ainda temos aquele problema de que arte não é trabalho, que arte é só ser artista, viver de luz, né? É incrível no Brasil ainda existir isso, às vezes, até na sua própria família as pessoas com essa atitude, às vezes, os próprios amigos. É desanimador, pensando em animação então? Só pra finalizar: animação que eu tinha como "último" [no sentido de definitivo] foco em tudo, não é mais, eu acho que eu posso largar animação e voltar a fazer ilustração, voltar a pintar quadro, fazer pastel seco e vender na feira, sério! Não acho mais que aquilo ali é o máximo onde eu poderia chegar. [...] Eu acho que é um ciclo, voltamos ao início outra vez, eu não tenho mais animação como meu produto final, derradeiro, a minha apoteose! [risos] Não é! Dá para voltar para as outras coisas e ser mais simples (E07, 2017).

No balanço final, suas carreiras assumem uma forma de "crise pessoal". Se convertem em desiludidos, uma geração enganada pelas suas aspirações, que não possuem colocação à altura do investimento que fizeram em sua formação e dedicação à "vocação" de animador.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Retomada do Capítulo 3

Neste capítulo utilizamos preferencialmente as vozes de nossos entrevistados para demonstrar como opera o campo de animação nacional. Utilizamos farto material empírico através de entrevistas com animadores das mais diversas posições dentro do Campo da animação brasileira, mas priorizamos a voz do animador mediano, que luta anonimamente ou parcialmente anônimo no mercado de trabalho. Vimos como e com quais ferramentas trabalham os animadores brasileiros, como são recrutados, treinados e como são remunerados, dentro disso que se denomina o *Boom* da animação brasileira. Nossas entrevistas foram de caráter qualitativo, abarcando 13 profissionais do Campo da Animação. Complementamos estes depoimentos com outras entrevistas, documentos, pesquisas e o pensamento dos principais interlocutores teóricos deste trabalho.

Assim, demonstramos como os estúdios de produção comercial, fundados a partir do começo dos anos 2000, baseados em técnicas de produção digital de animação, formataram a produção de animação no Brasil, tanto no Campo Comercial, como no Autoral. Vimos como operam os estúdios de animação brasileiros, inseridos ao capitalismo flexível e ao que se denomina indústria

"criativa". Replicando em território nacional as contradições deste modelo produtivo, pretende-se um remédio contra a desindustrialização e uma nova forma de se obter lucro através da exploração de "ideias". Mas que, por outro lado, através da flexibilização do emprego, e das relações entre patrões e empregados, se torna ambiente fértil para a precarização e exploração indevida do trabalhador.

Os estúdios brasileiros de produção comercial (longas/séries televisivas), começaram a operar em paralelo à constituição do *Boom*. Foram agentes ativos neste processo de formatação da indústria nacional de animação, estimulada, não necessariamente nesta ordem de importância ou cronológica, pelas seguintes ações: i) democratização dos meios digitais de produção; ii) atuação coletiva dos animadores e produtores de animação brasileiros através de instituições de classe; iii) formulação e adoção de políticas públicas de incentivo e fomento à produção de animação; iv) ações de divulgação e popularização da animação brasileira para o grande público. Essa nova era da produção de animação surgida no país (o *Boom*), como demonstramos aqui, se constituiu no desenvolvimento da animação brasileira direcionada para a construção de uma indústria nacional de animação, atrelada ao incentivo do mercado interno de produção de obras animadas, através da Lei 12. 485, que estipulou cotas mínimas para exibição nas grades das tevês a cabo, de produções audiovisuais brasileiras independentes, FSA (Fundo Setorial do Audiovisual), entre outros mecanismos de incentivo e fomento à produção. Essa produção voltada para atender às necessidades dos canais exibidores e os objetivos comerciais dos executivos de TV, foi concatenadamente se formatando dentro do que denominamos estilo internacional, dentro das convenções estilísticas adotadas pelos canais exibidores: Cartoon Network, Nickelodeon, Disney e etc. Defendemos que as produções nacionais não são concorrentes diretas das produtoras estrangeiras e sim são produções complementares a estas na conquista dos canais exibidores por mais audiência e público em mercados comerciais regionais e específicos como o brasileiro ou o sul-americano. Assim, a nossa produção local se descola de um estilo com características mais regionais (priorizado pelas produções disso que definimos como autoral), para abraçar um estilo internacional e focar no mercado comercial externo sua sobrevivência. Também vimos que as produtoras nacionais se servem de uma mão de obra barata, treinada localmente e que esta mão de obra qualificada, ao não encontrar condições de trabalho à altura de sua dedicação, tende com o tempo a um

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

movimento de realocação profissional e até mesmo à imigração para países como os EUA e Canadá, que são centros mundiais de produção de animação.

Defendemos que os agentes privilegiados do Campo da Animação no Brasil, que opinam sobre as políticas públicas a serem adotadas no setor, tendem a indicar proposições que preservem suas posições dentro do Campo da Animação. Defendem fortemente o modelo de animação produzido por estes estúdios iniciados no *Boom*, obras financiadas com recursos majoritariamente nacionais e de origem pública, destinadas a atender as demandas dos canais de TV a cabo internacionais, produzidos digitalmente com o uso da técnica *cut-out*. Ocultando suas contradições: i) a formatação estilística e técnica das animações produzidas no *Boom*; ii) as condições deficientes de trabalho da maioria dos animadores brasileiros; iii) a falta de espírito de corpo, organização e representabilidade da categoria dos animadores para lutar por seus direitos (a ABCA, para nós, representa mais os interesses das produtoras que dos trabalhadores do Campo da Animação); iv) a fragilidade das empresas produtoras de animação, dependentes de incentivos governamentais e com problemas graves administrativos. Assim, passamos a limpo os mitos que regem a profissão de animador, ainda romantizada por muitos dos seus agentes do campo, definimos como atuam os capitães dessa indústria de animação no Brasil e discutimos os resultados práticos realizados por este arranjo produtivo que se chama de *Boom*.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA