

4. Coda

"95% of the animated films and games produced for children is just toxic crap to make money and sell merchandising trash. Sometimes I just feel embarrassed for working in this field."

Céu D'Ellia

Em: *O que é arte?*, publicada originalmente em 1898, Tolstói faz uma crítica à arte produzida em seu tempo. Para ele a arte não se justificaria apenas em função do entretenimento de uma classe abastada. Ele compara a arte a uma prostituta, que estaria sempre à venda, sedutora e perniciosa (TOLSTÓI, 2016: 191). Para ele só poderia ser chamada de Arte, a arte que representasse o espírito religioso de sua época e que todo o restante produzido seria uma falsa arte. Tolstói acreditava que o espírito religioso de sua época era o cristão, mas não no sentido de uma instituição religiosa, como a igreja católica, ortodoxa ou luterana, ele acreditava em um cristianismo primitivo e que este espírito religioso seria universal. No entender dele, a arte cristã não era aquela realizada pelas igrejas, para fomentar um culto, ou favorecer uma determinada religião, a arte cristã era aquela que promovia a emancipação do homem, a comunhão dos povos, a paz entre os homens.

O efeito da verdadeira obra de arte é abolir, na consciência do receptor, a distinção entre ele mesmo e o artista, mas, além disso entre ele e todos os que percebem a mesma obra de arte. É essa libertação da pessoa de seu isolamento e de sua solidão que constitui a principal força atrativa e propriedade da arte (*Ibidem*: 157).

Assim, a boa arte seria a aquela que comunica o bem, não o belo. O belo existiria apenas para divertir ou entreter uma classe social abastada e corrompida, distante dos valores espirituais do povo. Quanto mais próximos da beleza, mais distantes estaríamos do bem e, portanto, afastados da verdadeira arte.

Tolstói não conhecia a noção de indústria cultural ou a noção de indústria criativa, mas ele enxergou problemas no sistema de patrocínio das artes de seu

tempo. A maneira como essa arte era produzida para atender as exigências de um público específico, a "aristocracia" demandava da arte uma resposta ao vazio de suas existências, uma fuga do tédio, ou a procura incessante do prazer e da novidade, e isso seria algo prejudicial à arte. Acreditamos ser justo traçar associações entre a crítica que Tolstói fazia à produção dessa falsa arte, com o que é produzido hoje como arte comercial. Mais especificamente nos remetemos à produção de animação para atender às demandas da indústria do entretenimento internacional da mesma forma que o patrocínio da aristocracia formatava o que era produzido. A indústria internacional de entretenimento, mais especificamente os canais exibidores de animação, também formatam o que é produzido, não só as obras animadas, mas os profissionais que trabalham para atender esta demanda.

Dentre outras questões, nos chamou a atenção a maneira como a arte era ensinada nas escolas e academias de arte, a maneira como era organizado e remunerado o exército de artistas profissionais que serviam à produção dessa arte que Tolstói tratava como "corrompida". Tolstói tinha aversão pelo profissionalismo. Para ele a arte deveria ser praticada por pessoas do povo, por trabalhadores comuns e não profissionais da arte, a verdadeira Arte seria uma arte de amadores e diletantes.

[...] a arte do futuro não será produzida por artistas profissionais que são remunerados e que não se ocupam com nada mais além disso. A arte do futuro será produzida por todos, que se ocuparão dela quando sentirem necessidade dessa atividade (*Ibidem*: 195).

Tolstói também pensava ser inútil as milhares de vidas sacrificadas e desperdiçadas em nome da arte. Para ele o exército de artistas, pessoas que passaram a vida inteira entre privações, estudos, dedicados a aprender uma técnica artística, um verdadeiro desperdício, para ele, estes profissionais da arte eram inúteis à sociedade.

Mas não se trata apenas de que tão enorme trabalho seja gasto nessa atividade – vidas humanas também são gastas nela diretamente, como na guerra: desde tenra idade, centenas de milhares de pessoas dedicam sua vida a aprender como girar as pernas bem rápido (dançarinos); outros (músicos), a aprender como acionar teclas ou cordas bem rápido; outros ainda (artistas), a adquirir perícia com tintas e a retratar tudo que veem; um quarto grupo, a adquirir perícia em torcer cada frase de todas as maneiras possíveis e encontrar uma rima para cada palavra. E essas pessoas, com frequência muito bondosas e inteligentes, capazes de toda sorte de trabalho útil, crescem selvagens nessas ocupações excepcionais e estupefacientes, especialistas unilaterais e autocomplacentes, que só sabem como torcer suas pernas, língua ou dedos (*Ibidem*: 16) (Ou a desenhar o movimento, com mais rapidez que se seja possível).

Vimos, hoje em dia, muitos jovens com brilho nos olhos, sonhando em entrar para o mundo da animação, mudando suas vidas de rumo. Quanto esforço e quanto sacrifício pessoal e das famílias foram e são destinados à concretização desse sonho? Encontramos através de nossas pesquisas, um campo de atividade profissional restrito, mal remunerado, instável e extremamente exigente ao profissional! Lembramos do relato de E04 que nos disse ter visto inúmeros colegas se "ferrarem", em nome da história da animação brasileira. Não queremos aqui defender uma ideia passadista da produção artística, como já afirmamos anteriormente, para nós, a arte pela arte não tem sentido. O que nos preocupa, e nos fez entrar em ação, é a percepção de que o custo humano dessa empreitada não é justificado. Nosso entendimento, romântico que seja, pois trata-se de um desejo ou vontade pessoal, mas defendemos que deveria haver outros motivos além da promoção dessa atividade profissional, para justificar a produção de Arte, ou no nosso caso, a produção de animação.

Os agentes privilegiados do campo da animação difundem o discurso de sucesso do "mercado" de animação nacional como um fim em si mesmo. Em encontros coletivos, nas mesas de debates, palestras dos festivais, nos cursos profissionalizantes e universidades, em conversas superficiais nas portas de salas de cinema ou nos corredores nas mostras de animação, esse sucesso mercadológico ou comercial é reverberado o tempo todo pelos nossos pares. Mas quando olhado mais de perto, em um papo mais íntimo, ou no canto escuro do *foyer* do cinema, percebemos algo silenciado: profissionais com problemas financeiros, ou trabalhando além do que seria salutar, desistindo da profissão, mudando de campo ou descontentes com os resultados de seu trabalho e esforço. Parece-nos que nossos pares têm medo de dizer a verdade, todos parecem ter receio de perder posições ao criticar o meio social em que atuam, o Deus mercado: "*Mas a animação está muito bem!*" Bem para quem? Foi esta percepção que nos incentivou a começar esta pesquisa.

A indústria de animação no Brasil encontra-se em pleno processo de implantação. Mesmo agentes financeiros, instituições governamentais e os próprios "criadores" de animação estão ainda aprendendo como operar esse modo de produção. Os dados existentes sobre a produção de animação anteriores ao *Boom*, se comparados ao momento produtivo estudado aqui, são totalmente discrepantes. O volume de produção de animação com objetivos comerciais deu

um grande salto no Brasil: a produção publicitária nacional, realizava em média 1 a 2 minutos animados por mês, um estúdio de produção de série realiza de 30 a 40 minutos por mês. Um estúdio publicitário empregava em média dois a oito animadores, enquanto os estúdios do *Boom*, que trabalham com séries de TV, contratam de 40 a 60 profissionais para exercerem cargos nos departamentos de arte e animação. Apesar desse crescimento, os documentos disponíveis para se estudar esta recente produção de animação brasileira são reduzidos. Trabalhos como os de Marta Machado e Jonas Brandão, que nos ajudaram muito na constituição do retrato da indústria de animação brasileira (*Boom*), são raros. Por isso, para se ter informações precisas, detalhadas ou atualizadas sobre o *Boom*, nos foi preciso ir a campo e recorrer principalmente às entrevistas que realizamos com agentes atuantes do campo, como animadores, produtores, entre outros. Estas entrevistas, como visto, formam o corpo principal de nosso trabalho. O Campo da Animação no Brasil avança rapidamente e a Academia não consegue acompanhar essa velocidade de transformação. O trabalho científico e de crítica leva um tempo de maturação e construção mais lento do que as mudanças ocorridas no mercado de animação brasileiro. Nossas entrevistas foram realizadas entre os anos 2015 e 2017. Em dois anos, passamos por mudanças políticas (democracia/*impeachment*), econômicas (crescimento/recessão) e culturais (progressismo/conservadorismo). Ainda em 2018 aparecem fatos novos, dos quais não foram possíveis estudar adequadamente e incluir a tempo em nossa investigação. No entanto, acreditamos que o retrato que conseguimos realizar do Campo da Animação brasileiro, aqui sistematizado em um pouco mais de 300 páginas, é relevante para aqueles que querem entender como opera a "indústria" de animação no país.

Acreditamos que a função do pesquisador é ir além das aparências, da superfície das coisas e desvelar camadas que estão eclipsadas pelo senso comum. Sabemos que o que escrevemos aqui vai em direção absolutamente contrária ao que é dito pelos principais representantes da animação nacional, sejam eles instituições como a imprensa ou associações de classe, ou indivíduos em destaque no campo. Preferimos denominá-los como agentes privilegiados do Campo da Animação. Não temos o menor receio de confrontá-los, pois acreditamos no trabalho que realizamos e na seriedade e honestidade de como encaminhamos a nossa pesquisa. Ademais, a polêmica e a contraposição de ideias, para nós é muito bem-vinda. E é no confronto dessas diferentes posições que poderemos construir

um conhecimento merecedor de respeito, que ainda falta ao nosso campo (animação brasileira).

A produção de animação é determinada pelas ideias e condições materiais de seu tempo, sobre as quais nenhum animador ou produtor de animação tem o controle total. Apesar disso, muitos animadores ainda acreditam em sua autonomia criativa e originalidade pessoal. Independente dessa crença, a animação produzida por eles, só poderá ter êxito comercial, ao incorporar às suas ideias, os meios de produção disponíveis. Observando vários diagramas produtivos, em diversos livros e revistas de divulgação, ou manuais de "como fazer" animação, verificamos que em sua grande maioria, estes diagramas se limitam a explicar o processo criativo/técnico de como os filmes são feitos. Isto é, nos mostram como são realizadas as etapas de construção de uma obra animada, começando pelo roteiro, passando pelo *storyboard*, definição da aparência dos personagens e cenários, como as cenas são animadas, como são editadas e montadas. Finalmente, como o som e as vozes são adicionadas ao processo e com o filme finalizado, a exibição, seja ela nos cinemas ou na televisão. Pouco se fala da interferência de fatores extra "criativos", na produção dos desenhos animados, os fatores econômicos e seu impacto nas relações de trabalho são deixados de lado, mesmo que todo o trabalho de criação e feitura dos filmes esteja vinculado a estas decisões. Brandão nos alerta: o produtor executivo, frequentemente é o detentor da palavra final (BRANDÃO, 2017: 54). Apesar disso, os produtores executivos estão ausentes desses diagramas explicativos. As animações, que por ventura vierem a se tornar realidade, passarão por um processo de seleção que pouco tem a ver com o trabalho artístico em si. Os desenhos animados que vemos hoje nas tevês brasileiras são aprovados em *pitchings*, apresentações orais onde os criadores "vendem" suas ideias aos executivos das televisões, ou através da constituição de "bíblias", volumes impressos ou digitais, contendo informações básicas sobre a série a ser produzida (sinopses, descrição de personagens, etc), entregues à avaliação dos executivos. Novamente Brandão: "*Também recomendo textos bem curtos e poucos. Executivos de canais recebem muito material, e é impossível que uma bíblia muito extensa e com muito texto o desencoraje a querer conhecer melhor o projeto*" (Ibidem: 37). A indústria é conduzida por pessoas com poder decisório e classificatório, que não possuem tempo para ler e isso é visto com normalidade entre os agentes do Campo da Animação. Céu

D'Ellia, animador brasileiro epigrafado neste capítulo final, (apesar do texto em inglês), representa uma voz dissidente entre os animadores brasileiros, que caíram de cabeça nessa indústria sem maiores reflexões e a defendem com unhas e dentes.

Céu¹²⁹, veterano da animação brasileira, esperava construir uma indústria diferente, o que ele denominava "nova indústria", dentro de uma ética diferente, mas sabemos que, no momento histórico que vivemos, isso não é possível devido à hegemonia da indústria do entretenimento internacional. O que é produzido aqui, segue as premissas e convenções dessa indústria global. Como já dissemos anteriormente, ainda não existem condições econômicas e simbólicas para se estabelecer uma produção de animação diversa a esta que hoje predomina nos principais meios de circulação disso que é denominado desenho animado.

Acreditamos que este trabalho finalizado aqui, nos permite abertura para novas possibilidades de pesquisas, pensamos ser interessante aprofundar alguns assuntos iniciados aqui e que ainda merecem maior atenção em trabalhos futuros: i) em *Digressões Necessárias*, discutimos a necessidade de se definir isso que é animação, vimos que ainda hoje, mesmo entre profissionais e pesquisadores do Campo do Cinema, ainda têm dificuldades de entender que animação não é um gênero cinematográfico, mas uma técnica diferente de se produzir imagens animadas, a partir de sequências de imagens fixas. Vimos que a animação ainda é vista como uma derivação ou subproduto do cinema, um gênero menor, uma arte ingênua, destinada somente a entreter crianças. Recentemente, primeira vez em 68 edições, o prestigioso Berlinale Film Festival escolheu um longa-metragem de animação, *Isle of Dogs* (2018), de Wes Anderson, para abrir o festival (VOLLENBROEK, 2018). *Isle of Dogs* competiu junto a outros longas de ação ao vivo, o prêmio do festival de Berlim, um passo positivo no sentido de nos desvencilharmos dos preconceitos que envolvem os filmes animados. Mas como diz Vollenbroek, a consagração do filme de Anderson se dá mais pelo fato de ser um filme realizado por um prestigiado diretor de filmes de ação ao vivo e não porque seja um grande filme de animação. Nos parece que a posição da animação no Campo do Cinema ou das artes médias ainda carece de maiores esclarecimentos e merece ser ainda mais investigada em trabalhos futuros.

¹²⁹ Diretor de animação, produtor, roteirista e ilustrador. Criador do NUPA – Núcleo Paulistano de Animação, atualmente desativado. Hoje vivendo entre São Paulo e Nova York.

ii) Também em *Digressões Necessárias* realizamos uma análise da técnica da animação em relação à hibridação dos meios de produção e às consequências da evolução da técnica em relação ao conhecimento e prática dos animadores. Mostramos que a rápida sucessão de mudanças estruturais e tecnológicas em curso, na produção de animação, tende a romper as convenções técnicas e formais estabelecidas ao longo dos 100 anos de história do cinema. Recentemente pudemos assistir a um curta metragem produzido pela Google, que utiliza a visão panorâmica em 360° como base de construção de uma narrativa fílmica ou animada. *Pearl* (2016) foi produzido para exibição em 5 suportes diferentes (*smartphone*, óculos de realidade virtual, cinema 360°, cinema normal e televisão) cada qual com suas particularidades. Por utilizar cenários em 360°, nos quais o espectador tem liberdade para direcionar a câmera virtual para qualquer direção/posição em qualquer tempo, a direção desse tipo de filme é pensada de forma diferente aos filmes tradicionais, nos quais quem decide as posições e tomadas de câmera é o diretor. O que um diretor de filmes em 360° faz, é dirigir o público ou usuário da realidade virtual em direção ao que se deseja mostrar e não deixar que o usuário se perca em suas próprias tomadas, sem conseguir seguir a história. Nesse sentido, se utiliza truques de teatro ou de *shows* de magia para manipular o público, a encenação é fundamental, e pode ser realizada através do uso da luz ou do som "forçando" o usuário olhar para onde se deve e seguir a ação da história. Os profissionais que trabalham na construção de *video games* em primeira pessoa, sabem muito bem como fazer isso, e não necessariamente um cineasta. Em *Pearl*, para evitar a falta de controle e enquadramento da câmera, o diretor Patrick Osborne utilizou o reenquadramento, quadros dentro do quadro, para tentar preservar as convenções de enquadramento do cinema tradicional¹³⁰ (ver **Imagem 19**). Neste trabalho focamos principalmente na evolução das técnicas de animação, em função da hibridação dos meios e do desenvolvimento de novas técnicas de produção de imagem animada, e de como estas mudanças influenciam diretamente a prática da animação, independente da vontade ou dos conhecimentos, convenções e práticas acumulados entre seus profissionais especializados (animadores). Discutir estas mudanças de convenções em outras

¹³⁰ Palestra Anima Forum: *Google Spotlight – Pearl: Realidade virtual em 360 graus*, proferida por Cassidy Curtis em 28/10/2016, CRAB (Centro de Referência do Artesanato Brasileiro) – Centro, Praça Tiradentes 69-71, Rio de Janeiro.

camadas da produção cinematográfica, como a edição, o enquadramento, ou a roteirização, seria interessante futuramente.

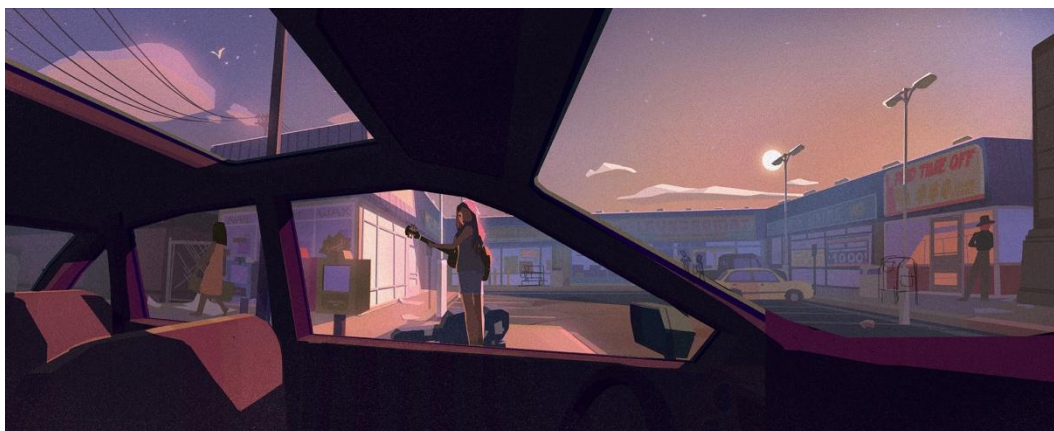


Imagem 19: Enquadramento de *Pearl*, o carro é utilizado como âncora visual para os enquadramentos do filme.

iii) Em *Animadores Uni-vos* mostramos como os estúdios de produção comercial brasileiros, fundados a partir do começo dos anos 2000, se estabeleceram e formataram a produção de animação, a técnica animada e a formação de animadores no Brasil. Este processo de formação de uma base industrial de produção de animação em território nacional é conhecido como o *Boom* da animação brasileira. Estes estúdios operam dentro dos limites do capitalismo flexível e da indústria "criativa", que fora o nome, nada possui de criativa, mas trata-se de um sofisticado processo de expropriação da força de trabalho das pessoas que operam com a produção de objetos culturais. A flexibilização do emprego e das relações entre patrões e empregados, usualmente adotada por essas empresas é ambiente fértil de precarização do trabalho e exploração indevida do trabalhador. Mostramos a desesperança de muitos profissionais especializados em animação, que encaram sua "vocação" e carreira artística como uma crise pessoal. Desiludidos e enganados em suas aspirações, não possuem colocação à altura do investimento que fizeram em sua formação e dedicação à profissão e procuram recolocação profissional, longe da produção animada ou até mesmo em outros países. Geralmente, seguindo a opinião dos agentes privilegiados do Campo da Animação no Brasil, nos familiarizamos com as demandas dos produtores e empresas de animação, no sentido de fortalecimento e desenvolvimento da indústria e mercado de animação nacional.

Mas a qualidade do emprego, ou a situação econômica e pessoal, da maioria dos trabalhadores da animação no Brasil e suas demandas não tem espaço de divulgação e são pouco conhecidas. Recentemente, um curso e plataforma de palestras *on line*¹³¹ divulgou uma chamada aos animadores brasileiros nos seguintes termos:

Por um segundo, tente imaginar como seria sua vida livre de dor e sofrimento. [...] Uma vida exclusiva de agrados só vai te dar motivos para não sair do lugar. Se não fossem as barreiras, nada nos faria entrar em movimento. **A dor que vem com seus problemas não é sua inimiga – ela é mais como uma professora que, com amor, te desafia a ser visceralmente melhor.** [...] **Te peço, então, de coração, que olhe com carinho para tudo que está acontecendo com você hoje, e compreenda que nada existe ali para te ofender, e sim para te convidar a crescer** (grifos nossos).

A chamada em tom de autoajuda, uma comunicação promocional dos cursos oferecidos aos seus possíveis clientes (animadores e estudantes de animação), trata os problemas enfrentados pelos animadores no mercado de trabalho como problemas de cunho pessoal, que podem ser superados através do empenho individual de cada trabalhador (animador). Em nosso trabalho percebemos que estes problemas são de ordem social e inerentes às distorções do modo de produção capitalista ou talvez algo mais sofisticado em termos de exploração do trabalho alheio e aplicado apenas na especulação financeira, em que as animações são produzidas. Se existe solução para o impasse, ele deve ser alcançado através de ações coletivas, de luta e organização dos trabalhadores da animação para atingir condições de remuneração, estabilidade e empregabilidade dignas, ou ir mais além em uma tentativa de se encontrar formas de produção de resistência, nas brechas da estrutura dos esquemas comerciais de produção. Assim, acreditamos que a questão da mão de obra especializada em animação no Brasil não se limitaria a uma discussão se ela existe em número suficiente ou não, para a constituição da indústria, mas sim na qualidade do emprego oferecido a estes profissionais. Este assunto, para nós é extremamente importante como definidor da animação produzida no Brasil e para o futuro da animação no Brasil e pede a nós continuidade dessa pesquisa futuramente.

Finalizando, não queremos nem podemos ter a pretensão de sermos profetas ou donos da verdade. Mas defendemos uma posição que contrariamente ao que dizem nossos colegas, o *Boom*, apesar dos inúmeros êxitos comerciais e

¹³¹ Optamos por não registrar aqui o nome dessa plataforma de cursos *on line*.

realizações artísticas, já demonstra certa estagnação. Para sobreviverem economicamente, os estúdios do *Boom* não podem apenas depender de incentivos governamentais e de editais públicos para viabilização de suas produções, precisam criar um grau de independência desses mecanismos instáveis, que podem mudar no sentido dos ventos da política nacional.

Tal como qualquer outro país existindo à margem ou perifericamente dos países centrais do capitalismo, o Brasil tem lugar cativo na divisão internacional do trabalho, como um exportador de *commodities* e mão de obra barata. O círculo produtivo da indústria nacional de animação, ligado umbilicalmente aos agentes produtivos do exterior, caminha em direção à prestação de serviços para estúdios estrangeiros (*outsourcing*). O Brasil como detentor de propriedade intelectual cederá espaço à subcontratação de mão de obra barata. Em nossa introdução, já demos exemplos desse movimento que começa a se ensaiar. Em nossa opinião, nossas produtoras de animação não seriam necessariamente concorrentes dos grandes estúdios internacionais, mas plantas industriais complementares a esses grandes estúdios. Produzem animação comercial, com custos de produção inferiores aos estúdios canadenses ou norte-americanos, utilizando-se de nossa mão de obra barata (assim como a China ou Coreia do Norte). Mão de obra que para alguns é qualificada e para tantos outros deficiente tecnicamente. Mas independente disso, explorada. Esperamos que este trabalho possa nos ajudar a entender o sistema produtivo de animação no Brasil, aperfeiçoar a operação da nossa indústria nacional de animação, com o objetivo de melhorar a vida de nossos colegas animadores, que dedicam suas vidas e seus sonhos à arte da ilusão do movimento.