

5 Considerações finais

Minha trajetória dentro do campo da animação sempre foi de descoberta. Percorri caminhos em direção ao conhecimento empírico e técnico, mas também em direção à Academia e ao conhecimento teórico. Meu aprendizado técnico, assim como da grande maioria dos colegas de profissão foi trabalhando em curta metragens, fazendo de tudo um pouco: roteiro, design de personagens, composição de cenas, direção de dublagem, animação, composição digital, edição, contabilidade, formatação de projetos, direção de animação, colorização e etc.

Aprendi a animar na prática, mas também pesquisei muito em livros e manuais, freqüentei oficinas, concluí um curso de Especialização em Animação na PUC-Rio e agora concluo Mestrado em Design, na mesma instituição. Essa dissertação é reflexo da experiência do pesquisador dentro da prática da animação, acrescida de um esforço de pesquisa, relacionado ao campo acadêmico.

Percebi nesses quase dez anos de atuação como instrutor de animação, animador e curtametragista uma transformação do campo da animação no Brasil. Essa percepção de mudança é que me levou à pesquisa. Preocupava-me com o processo de formação dos animadores no Brasil e a pouca literatura disponível para quem quer aprender. Chamava-me a atenção a forma equivocada como a prática cinematográfica enxerga a animação. Inquietava-me com o aparente desprestígio do curta metragem autoral ou experimental, frente à animação industrial/comercial, mais precisamente à produção de séries televisivas de animação. Também me preocupava com o destino do trabalho artesanal e das técnicas tradicionais, mais precisamente a animação quadro-aquadro em papel, no momento em que existe um predomínio de uso, das técnicas digitais de animação (animação por vetor, recorte digital ou 3D) e a aplicação da animação em escala industrial.

Tomando essas impressões como ponto de partida, mergulhei na pesquisa. Nela, alguns autores foram de fundamental importância na condução dos estudos, ou confirmando minhas primeiras idéias, ou me levando para caminhos ainda não imaginados. São em seguida indicados esses autores. Laurent Mannoni e Anatol Rosenfeld, pela precisão da descrição do funcionamento e mecanismos do teatro óptico de Émile Reynaud. Que é considerado como o dispositivo fundador do desenho animado e conseqüentemente do espetáculo cinematográfico. José-Maria Xavier, animador português, que me abriu os olhos

para um entendimento de animação mais purista, onde o desenho quadro-a-quadro, a bidimensionalidade e a construção do movimento são os elementos mais importantes. Richard Sennett, que em seus estudos sobre o artífice, confirmou a importância do artesão, do trabalho manual e do conhecimento prático, visão que, conseqüentemente pode ser aplicada para analisar a prática da animação. Vilém Flusser, que em *Filosofia da Caixa Preta* (1985), revelou-me as relações entre o homem e o aparelho, conseqüentemente dando-me recursos para uma interpretação do trabalho do animador com o computador. Marina Estela Graça que fez uma brilhante defesa da animação experimental e autoral em, *Entre o olhar e o gesto* (2006). Richard Williams, Leslie Bishko e John Halas, pelo conhecimento técnico em animação. Jean-Claude Carrière, que em, *A linguagem secreta do cinema* (1995), dá uma interpretação do cinema e da linguagem cinematográfica, que contribuiu muito na defesa de uma animação mais criativa e autoral. David Harvey, Jean-François Lyotard e Pierre Bourdieu, que deram base ao pesquisador para entender melhor o mundo contemporâneo e as relações de troca entre os campos acadêmicos, artísticos e produtivos. Finalizando, Sebastien Denis, que em seu livro, *O cinema de animação* (2010), contribuiu imensamente para o pesquisador entender melhor toda a amplitude do universo da animação.

Também foi de fundamental importância as contribuições dos animadores Humberto Avelar, Marcos Magalhães, Maurício Squarisi, Rosaria, Sávio Leite e Wilson Lazaretti, que através de suas entrevistas, revelaram nuances da animação brasileira, tanto do campo da animação de mercado como na produção experimental e autoral. Essas entrevistas me levaram a compreender melhor todo o processo de mudança de paradigmas que atualmente envolve a produção nacional de animação.

Ao fim dessa pesquisa, cheguei as seguintes conclusões:

- 1) O livro ainda é um meio útil para divulgação técnica e teórica. Acompanhar a evolução das publicações sobre animação, em língua portuguesa no Brasil, reflete também a história da animação no país. É perceptível que o número de publicações dá um salto em números de livros lançados, paralelamente ao aumento da produção de animação no Brasil e da democratização dos meios digitais de produção, a partir do ano 2000. Apesar desse significativo aumento do número de publicações, ainda temos lacunas a serem preenchidas pela indústria editorial nacional. Livros importantes como: *The Animator's Survival Kit* (2001), de Richard Williams, *The Illusion of Life* (1995), de Frank Thomas e Ollie Johnston e *Experimental Animation; Origins of a new art* (1988), de Robert Russet e Cecile Starr, entre outros, ainda não foram publicados em português. Também é preciso incentivar autores brasileiros, para que se tenha acesso a métodos e práticas utilizadas na animação

nacional, divulgar realizadores locais e suas obras e atualizar historicamente a produção nacional de animação.

2) A animação é a linguagem e técnica mãe do cinema. Conhecer os mecanismos da animação é de fundamental importância para se entender todo o funcionamento dos produtos do audiovisual. A base de tudo está no "*frame-a-frame*", a possibilidade de construir o tempo e o movimento quadro por quadro.

A animação não deve ser produzida com intuito de se imitar o cinema, não deve ficar refém das normas cinematográficas, dependente da idéia do que é possível, do que é palpável. A animação deve enfatizar suas infinitas possibilidades, a invenção, a fantasia, o onírico, o impossível realizado.

A animação é estrategicamente muito importante para o mercado, por ser a linguagem audiovisual, que primeiro se toma contato, através das séries televisivas infantis. Também é mais permeável do que o cinema, pois seus personagens podem criar facilmente identificação com públicos de países e culturas diferentes, não depende do corpo físico do ator e é de fácil adaptação às diversas línguas, pois pode ser dublado facilmente ou em alguns casos, produzido sem diálogos.

3) O curta metragem é a base do aprendizado do animador. Para ser diretor de série ou longa, o animador precisa passar pelo curta, para adquirir uma visão global de produção, aprender a tomar decisões e desenvolver seus métodos de trabalho. Além disso é formador de profissionais. O curta metragem autoral ou experimental é uma fonte rica de inovação. É desse trabalho menos compromissado com resultados econômicos e de público, que possibilita o ensaio para novas idéias, técnicas, estéticas, estilos, temáticas, que podem ou não posteriormente serem aproveitadas pela animação comercial. Ou seja, o curta é renovador da indústria e também age como preservador das técnicas tradicionais e visões mais pessoais, artísticas ou artesanais do processo de animação. O Estado brasileiro, de fato negligencia a importância dessa produção e trata as políticas de fomento ao curta de forma pontual e desinteressada, como se fosse um favor do Estado aos "excêntricos curtametragistas". Não consegue assim perceber a dimensão estratégica do curta para toda a indústria do audiovisual.

4) A técnica tradicional ainda é utilizada, primeiramente como técnica experimental e de ensino. Apesar de ter perdido terreno para as técnicas digitais, também é utilizada na produção comercial, embora em menor escala que estas. Com a adoção de recursos digitais, a técnica tradicional, ganhou nova dimensão, podendo ser utilizada misturada a outras técnicas e em conjunto com a técnica digital. Dessa forma o lado artesanal pode sobreviver aliado a recursos digitais.

O conhecimento adquirido trabalhando com a técnica tradicional ou artesanal é empregado por diretores de animação ou animadores chave, aplicados no uso das técnicas digitais (animação por vetor, recorte digital ou 3D), com objetivo de humanizar essas técnicas, de trazer organicidade ao produto dessas novas técnicas.

5) O momento de mudança de parâmetros da animação brasileira, que chamo de viragem, foi construído ao longo dos anos, por iniciativa dos próprios animadores e produtores de animação brasileiros, que objetivavam quebrar barreiras econômicas, técnicas e culturais para conquistar espaço quase exclusivo do mercado Norte-Americano ou Japonês, a televisão. Os primeiros passos foram dados em direção à indústria de animação nacional. Hoje já existem estúdios trabalhando especificamente com o gênero série, desenvolvendo técnicas, formando pessoal e ganhando mercado e experiência. Em primeira vista, isso é muito bom! Estamos ampliando o mercado de trabalho para o animador, estamos gerando divisas para o mercado brasileiro e ampliando os limites técnicos e produtivos da animação brasileira.

Mas existem problemas nesse processo, as políticas públicas estão direcionadas para a animação comercial e a animação autoral está sendo tratada com negligência. Corre-se com isso, um risco de se padronizar a animação brasileira, em suas dimensões técnicas e artísticas. Ainda não possuímos uma escola formadora de animadores e diretores para suprir a demanda da nascente indústria e o curta metragem, base de aprendizagem, inovação e criação, como sempre, não encontra o apoio que deveria ter. Pode até ser que os estúdios comecem a formar seus próprios profissionais, mas esses terão uma visão compartimentada e de dentro da própria indústria.

Sem o curta metragem de animação, a nascente indústria de animação brasileira perde sua base e referência. A maioria dos profissionais de destaque hoje: diretores, roteiristas, produtores, se formaram no curta. Não é justo sufocar uma nova geração de animadores apenas com as práticas industriais, é preciso ter abertura para a diversidade. O mercado tende a repetir o próprio mercado. As políticas de apoio à animação, ao priorizarem a germinal indústria de séries podem estar dando um tiro no próprio pé, ao negligenciarem a animação autoral.

Esse estudo abre possibilidades para novas pesquisas, acredito ser interessante aprofundar o estudo da produção industrial, que é recente no país e compará-lo com o processo usado em outros países. Verificar estúdios semelhantes no Canadá ou Estados-Unidos e comparar suas estruturas (formação de profissionais, tecnologia, organização gerencial, financiamento, design, organização de trabalho, técnica) com os estúdios brasileiros afim de tentar diagnosticar possíveis problemas e orientar os caminhos da produção nacional.

Também acredito ser importante investigar mais profundamente as técnicas artesanais e o trabalho feito à mão em relação às técnicas digitais. Perceber que conhecimento está sendo perdido ao abandonar tais práticas, e que novas perspectivas estão se abrindo ao animador. Verificar se o trabalho artístico está sendo substituído por um trabalho menos especializado, e no que essa condição implicará nos futuros filmes animados e técnicas.

Como Magalhães afirma: "*Nós fazemos primeiro, para depois refletir.*" (MAGALHÃES, trecho de entrevista com o pesquisador em 05/12/2011). O conhecimento prático e empírico é mais familiar aos animadores, pelo menos aqui no Brasil, ainda não existem muitos animadores que se aventuraram na Academia. Acredito que esse movimento tende a aumentar, já que a produção brasileira de animação continua crescendo, e dentro desse crescimento, surgirão novos campos para a animação. É salutar que exista um grupo de animadores capacitado para entender o desenvolvimento da prática no país, em suas dimensões histórica, estética, técnica ou comercialmente. Espero com esse trabalho ter contribuído para uma reflexão de todo o processo de mudança que ocorre nesse momento com a produção de animação no país e espero que nós animadores comecemos a exercitar a reflexão e a crítica, e conseqüentemente agirmos para a consolidação e fortalecimento do campo da animação no país.