

A animação como prática social e pertencente ao Campo do *Design*: uma leitura crítica do *Boom* da indústria de animação brasileira

*Animation as a social practice and belonging to the Field of Design:
a critical reading of the Boom of the Brazilian animation industry*

Leonardo Freitas Ribeiro, Doutorando

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro - PUC-Rio
leo.ribeiro.anima@gmail.com

Alberto Cipiniuk, Doutor

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro - PUC-Rio
acipiniuk@gmail.com

RESUMO

Neste breve artigo pretendemos expor nosso entendimento da animação como objeto de pesquisa pertencente ao Campo do Design. Em seguida, defenderemos a noção de animação como uma prática social, onde predominam saberes e procedimentos coletivos. Nos afastando de análises marcadas pelo viés formalista, historicista e de protagonismo da noção de autoria, para nos aproximarmos de uma visão coletiva ou social das práticas criativas. Assim, estabelecendo estes limites teóricos, construiremos uma crítica da produção de animação que se desenvolve no Brasil, nos últimos 15 anos, período que se costuma denominar de Boom da indústria de animação brasileira.

PALAVRAS-CHAVE

Prática social, Campo da Animação, Boom da animação.

ABSTRACT

In this article, we intend to present our understanding of animation with an object of research belonging to the Field of Design. Next, we will defend the notion of animation as a social practice, where collective knowledge and procedures predominate. Moving away from analyzes marked by the formalist,

historicist and protagonist of the notion of authorship, we approach a collective or social view of creative practices. That being the case, establishing these theoretical limits, we will construct a critique of the production of animation that develops in Brazil, during the last 15 years, period that is usually called Boom of the Brazilian animation industry.

KEYWORDS

Social practice; Field of Animation; Animation Boom.

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

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

Quando examinamos o conceito *design*, procuramos fazê-lo dentro da noção de campo, conceito fundamental ao quadro categorial de Pierre Bourdieu. Diferentemente de Bomfim, consideramos que a disciplina *design*, possui uma especificidade por conta de uma situação social particular. Dependendo dos agentes do campo que observam essa prática e por conta das lutas políticas entre os agentes, funda-se um campo específico, o Campo do *Design*, noção que Bourdieu não enunciou, mas que trouxemos daquilo que nos anos setenta ele denominou Campo da Arte. O Campo do *Design*, em nossa

consideração é homólogo ao Campo da Arte, disciplina essa que nos oferece a condição de possibilidade de entendimento disso que é o *design*.

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

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

Por meio de verificação empírica, percebemos que a grande maioria dos profissionais de animação, apesar da grande aproximação entre a animação e o cinema, têm formação no Campo da Arte, do *design* e até mesmo de arquitetura e não das escolas de comunicação e cinema, isto considerando

o panorama brasileiro. Talvez isso possa ser atribuído ao fato de o animador ser associado às habilidades do desenho e às práticas projetuais como bases da técnica de animação e não à linguagem cinematográfica (corte, plano, edição) ou à linguagem literária (a escrita de roteiros). Ocorre que em sua formação, verifica-se que só em um segundo momento de sua trajetória profissional, o animador vai procurar desenvolvê-las. Nos estúdios de produção comercial é mais comum que os animadores fiquem restritos à criação do desenho dos personagens e cenários, enquanto profissionais especializados são contratados para escrever os roteiros e outros para editar os filmes e terceiros para vendê-los. Já o curtametragista, ou animador independente, geralmente domina e trabalha toda a cadeia de produção de um filme de animação, possuindo um conhecimento mais generalista de produção de animação, o que alguns pejorativamente chamam de amadorismo.

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

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

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

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

Gostaríamos de lembrar uma associação etimológica que Vilém Flusser fez sobre a ação de dar forma à matéria seguindo uma intenção, ou à manufatura ao termo in + formação. Nesse sentido, informar também deve ser compreendido como fabricar. Conseqüentemente dividir as atividades de *design* entre projeto de produto e comunicação visual, além de separar deste último o campo da comunicação, é também uma ação puramente corporativista (FLUSSER, 2007, p.12-13). Como afirmava Flusser, a palavra *design* seria uma espécie de ponte entre os mundos das artes e o mundo da técnica e das máquinas, uma manifestação da conexão interna entre técnica e

arte, ou ainda o lugar onde o pensamento valorativo e o científico caminham juntos de forma equivalente, tornando possível uma nova forma de cultura (*Ibidem*, p.183-84). Paralelamente, a prática da animação, também requer do profissional especializado em animação o domínio de saberes ligados tanto ao campo técnico como o artístico, conseqüentemente, comungando dessa mesma nova forma cultural pensada por Flusser.

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

Acreditamos que um estudo focado na animação como uma prática social dentro da sociedade industrial, seja mais apropriado para identificar e compreender os reais problemas da jovem indústria de animação nacional e contribuir para o seu desenvolvimento. Assim pretendemos nos afastar de

estudos marcados pelo viés formalista, historicista e de protagonismo da noção de autoria, para nos aproximarmos de uma visão coletiva ou social das práticas criativas. Sabemos que de uma forma ou de outra, que esta opção dialoga ou utiliza conceitos e ideias desenvolvidas anteriormente por Karl Marx:

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

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

Sociólogos contemporâneos nos alertam para os perigos de uma análise positivista da sociologia. O mundo social não é operado por forças abstratas, mas por uma variedade de indivíduos ou se desejarmos, agentes, em constantes relações de recíproca estruturação. No decorrer da pesquisa, ao procurar Marx, nos deparamos com a obra de Émile Durkheim, considerado o fundador da sociologia. Utilizaremos a noção de “fato social”, trabalhada por Durkheim, para qualificar conceitualmente a prática da animação como uma prática social e, portanto, dentro do campo sociológico, servindo de arrimo em um primeiro momento, para podermos seguir mais adiante, com um pensamento mais contemporâneo. *Grosso modo*, o *fato social* seria tudo o que existe além do homem, que não pode ser natural a ele: “*Esse tipo de conduta ou pensamento não são apenas exteriores ao indivíduo como também são dotadas de uma força imperativa e coerciva em virtude da qual se impõem a ele, quer ele queira, quer não*” (DURKHEIM, 2013, p.182). Para Durkheim todas essas manifestações de fora do homem seriam dignas de estudos sociológicos.

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

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

Norbert Elias, comparou metaforicamente, que aqueles que não acreditam na existência da sociedade e que creem apenas na existência de indivíduos, "*não conseguem enxergar a floresta por causa das árvores*" (ELIAS, 1994, p.20). Continuando, Elias também diz que "*a sociedade sem indivíduos ou o indivíduo sem a sociedade é um absurdo*" (*Ibidem*, p.67). Que a oposição entre os conceitos de "indivíduo" e "sociedade", como se o primeiro fosse isolado e apartado do segundo é absurdo. E a sociedade como simples somatório ou acumulação desorganizada de muitos indivíduos, ou como algo que exista para além dos indivíduos, são concepções equivocadas (*Ibidem*, p.7). Para compreendermos a parte (indivíduo), devemos começar por compreender o todo (sociedade): "*Deve-se começar pensando na estrutura do todo para se compreender a forma das partes individuais*" (*Ibidem*, p.25).

Assim, para compreendermos a prática profissional de um animador, solitário em sua estação de trabalho, devemos olhar para o conjunto de relações e interdependências entre este indivíduo e a sociedade. Nossa avaliação sobre o papel do animador dentro do Campo da Animação e da reverberação do mesmo campo na constituição desse profissional especializado só poderá ser definida se pensarmos como Elias, estudando o todo, para assim atingirmos o individual. Consequentemente, a animação

definida como prática social nos municiará de argumentos mais robustos e apropriados, em relação ao produto de estudos de viés formalista, ou de promoção da noção de autoria, na identificação e compreensão disso que é a animação.

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

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

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

Como estes professam que o indivíduo é perfeitamente autônomo, julgam que o diminuímos sempre que mostramos que ele não depende apenas de si mesmo. Sendo hoje incontestável, porém, que a maior parte de nossas ideias e de nossas tendências não é elaborada por nós, mas nos vem de fora, elas podem penetrar em nós impondo-se; eis tudo o que significa nossa definição. Sabe-se, aliás, que nem toda coerção social exclui necessariamente a personalidade individual (DURKHEIM, 2013, p.182).

Mas em que pese as diferenças individuais nas atitudes e escolhas artísticas dos animadores, não há como negar, analisando os diferentes momentos do desenvolvimento da indústria de animação, uma relativa uniformidade nos traços estilos e técnicas de animação. E porque existiram e ainda existem estes padrões e convenções estilísticas? A consolidação e conformação de estilos “históricos” como o estilo “mangueira de borracha”¹, dos personagens dos anos 1920, a animação “naturalista” de Disney nos anos 1940, a animação “limitada”² de Hanna Barbera nos 1960 marcaram época e dominaram a produção de animação, cada um em seu tempo.

Mais recentemente a utilização de técnicas digitais e recursos de computação gráfica definiram estilos de produção e modelos de negócio, tanto em animações em 2D, como em 3D. No primeiro caso a releitura da animação “limitada” da Hanna Barbera pela *Cartoon Network*³ e no segundo caso a *Pixar* promovendo a volta de um estilo “naturalista” de animação, mas agora em três

¹ O estilo “mangueira de borracha” se constituía por personagens com membros flexíveis e movimentos sem limitação por pontos de conexão, como cotovelos e joelhos. Não era uma animação que pretendia imitar os movimentos “naturais” do homem ou dos animais. As pernas e braços se moviam como mangueiras de jardim soltas ao chão, jorrando água incontrolavelmente. Os personagens também eram pintados de preto, a fim de potencializar o contraste deles com os fundos das animações, o que lhes davam, fundamentalmente, uma aparência de mangueira, principalmente dos membros dos seus corpos, por exemplo: *Steamboat Willie* (1928), *Walt Disney Studios*.

² A animação limitada, ou reduzida, ou planificada é uma técnica criada com objetivo de baratear os custos de produção de animação. O personagem animado é dividido em células separadas, o que permite a utilização de planos em que só uma parte do personagem se mexa, como por exemplo a boca. Oposto à animação total em que além da boca todo o personagem se move, tanto os músculos da face quanto o resto do corpo. Na animação limitada é possível a reutilização máxima de sequências já animadas, o que não acontece no total, na qual cada animação é produzida para ser usada somente em sua sequência. O planejamento da animação limitada evita ao máximo cenas de ação, já a animação total é baseada na ação. Os animadores da Disney consideravam a animação limitada herética (RIBEIRO, 2012, p.88).

³ Por exemplo: *O Laboratório de Dexter* (*Dexter's Laboratory*), criação de Genndy Tartakovsky, primeira temporada exibida em 1996.

dimensões.⁴ Nos parece, portanto, que existe de uma explicação mais plausível para o surgimento, desenvolvimento e desaparecimento de tantos estilos, muito mais ampla do que se nos limitarmos apenas à ação criativa individual de um artista genial ou a inspiração de um animador isoladamente. E seguindo esta premissa, acreditamos que ela seja fundamental para entender a produção de animação que se desenvolve hoje no Brasil.

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

O mesmo *O Menino e o Mundo* foi agraciado com o prêmio de melhor longa-metragem de animação, no Festival de Annecy, em 2014, o mais importante e tradicional festival de animação no mundo (GENESTRETI, 2014c). Em 2013, o longa-metragem de animação *Uma História de Amor e Fúria*, de Luiz Bolognesi, também venceu o prêmio de melhor longa-metragem

⁴ Por exemplo: *Monstros S.A. (Monsters, Inc.)*, longa metragem de 2001.

em Annecy. A premiação de dois longas de animação brasileiros em dois anos seguidos, no principal festival de animação do mundo, e a indicação ao *Oscar* de melhor animação em longa-metragem, assinala o alto grau de sofisticação e amadurecimento técnico, que a atual produção nacional de animação alcançou. A presença da produção brasileira no *Oscar* e as premiações em Annecy foram muito comemoradas por seus diretores e produtores, mas também por toda a comunidade de animadores brasileiros, pois comprovaria a excelência técnica e artística da cinematografia brasileira e por consequência, demonstraria que a produção brasileira de animação está consolidada, madura e emancipada.

Ocorre que não é bem assim que os acontecimentos se processam, existem algumas particularidades importantes que precisam ser ressaltadas. 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: a) democratização dos meios digitais de produção; b) atuação coletiva dos animadores e produtores de animação brasileiros através de instituições de classe; c) formulação e adoção de políticas públicas de incentivo e fomento à produção de animação; d) ações de divulgação e popularização da animação brasileira para o grande público. Essa nova era da produção de animação surgida no país (o *boom*), 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.

Entendemos que a indústria de animação brasileira precisa deliberar as ambiguidades intestinas de sua estrutura de produção, que se originam diretamente das particularidades que constituíram o *boom* de produção. O aumento da demanda de mão de obra especializada, causada pela diferença

em escala do que era produzido a 15 anos atrás em relação ao que se produz hoje, é muito grande. Mas o número de profissionais e estúdios existentes hoje, também é bastante diferente de antes. "*Estima-se que há hoje em atuação no Brasil entre 100 e 120 estúdios de animação, que se dedicam a produção de curtas, longas, séries de televisão, publicidade e animações para internet e mídias móveis*" (MACHADO, 2012, p.51).

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

Acreditamos que apesar da ampliação do mercado de trabalho para profissionais da indústria de animação e da percepção dos produtores de que não existe quantidade suficiente de técnicos competentes para suportar a demanda da indústria, tal circunstância, necessariamente, não resultou em boas condições de trabalho e remuneração para os profissionais especializados dessa cadeia produtiva. Fenômeno pertencente ao contexto geral de precarização de todas as formas de trabalho industrial, que se verifica igualmente no Campo do *Design* e como dito anteriormente, no Campo da Animação, onde é predominante a instabilidade do trabalho especializado.

O que percebemos *a priori* é que o trabalho nestes estúdios é extremamente instável, com alto grau de rotatividade dos trabalhadores. A grande maioria não possui carteira de trabalho, são convencidos a abrir empresas como prestadores de serviço (MEI – Microempreendedor Independente) ou entrar em cooperativas para viabilizarem suas contratações e recebimento de salários. Além disso, a remuneração pelo trabalho especializado nos estúdios muitas vezes não traduz o investimento dos

profissionais em sua formação e dedicação ao ofício, comparando-se a postos de trabalho menos especializados encontrados no mercado em geral.

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

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

Como vimos, os produtores acreditam que um dos maiores problemas ao crescimento da indústria de animação nacional está justamente nesse enorme contingente de trabalhadores especializados, necessários às produções. Mesmo que no final das relações de troca esse trabalho complexo, realizado por animadores, seja equiparado a trabalhos mais simples, não deixa de ser uma dificuldade para a demanda constante de crescimento da indústria o problema de formação, treinamento e remuneração desses especialistas e a revolução conduzida pelas técnicas digitais pode ser a panaceia para a resolução desse dilema. Seguindo Sennett, a visão dos empresários dos modernos estúdios brasileiros, não difere muito dos primeiros senhores da indústria: "*Homens baratos precisam de gabaritos caros*", disse Sterling Bunnell

[...] "*enquanto homens altamente qualificados precisam de pouca coisa além de suas caixas de ferramentas*" (SENNETT, 2002, p.45).

Do mesmo modo, mas guardadas as devidas proporções, tal como operavam os ateliês de artistas ou artesãos durante o Antigo Regime, é curioso observar nos dias de hoje o que um diretor de estúdio - que nos pediu anonimato, durante uma conversa no Anima Mundi - nos disse sobre a adoção do *Toon Boom*⁵, pois ele possibilitava a contratação de animadores não muito bons, conseguindo resultados razoáveis. Segundo ele, se consegue esconder a animação de baixa qualidade. Os bons animadores são contratados para construir as poses chaves e os ruins para intervalar essas poses. "*Posso colocar qualquer um para intervalar!*" E acredito ser legítimo acrescentar: pagar o que quiser!

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

Não obstante o problema da mão de obra especializada no campo, que para os empresários parece ser reduzida por conta da adoção de uma ideologia marcadamente comercial. Por outro lado, para os animadores, os novos postos de trabalho criados não refletem a valorização e dedicação

⁵A *Toon Boom* é uma empresa de *software* canadense especializada em programas para a produção de animação digital em 2D. Os programas da *Toon Boom* são o padrão do mercado, utilizados pelos principais estúdios produtores de séries de animação para televisão no mundo e no Brasil, a nomenclatura do programa já mudou muito, hoje é mais conhecido como *Harmony*. Seu principal concorrente é o francês *TV Paint*, no entanto o programa francês precisa de mão de obra mais qualificada para ser usado em escala industrial.

destes profissionais no sentido de uma produção mais variada. Parece que o sucesso do *boom* não é uma via de mão dupla, e beneficia mais o produtor de animação, o empresário do audiovisual, do que o técnico especializado em animação. Nos parece que boa parte da classe de "animadores"⁶, não possui capacidade de análise crítica sobre o campo em que trabalha. Muitos deles, apesar de serem utilizados como mão de obra barata, acreditam pertencer a mesma classe dos empresários que contratam seus serviços. Se veem como pequenos empreendedores, acreditam no esforço pessoal e no empreendedorismo como ferramentas de sucesso profissional.

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

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

⁶O termo "Animador" é bem específico, se refere ao profissional que cria os intervalos ou poses sucessivas dos personagens, ocasionando a ilusão do movimento. Porém existem inúmeros outros cargos nos chamados departamentos de arte (diretor de arte, desenhista de personagens, desenhista de *props* - objetos de cena, desenhista de *background* - cenarista, desenhista de *storyboard*) e animação (diretor de animação, supervisor de animação, animadores júnior/pleno/sênior, organizador de *setup* e organizador de *rigging*), que generalizando pode ser representado por este termo específico, apenas em forma de simplificação. A lista de cargos e serviços foi retirada de: *Split: Caminhos para a produção de séries* (2017), de Jonas Brandão.

de trabalho, de dia no estúdio contratante, à noite trabalhando em "*freelas*" ou "*jobs*", como costumam dizer.

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

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

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

A ABCA estruturalmente ignora a luta de classes, seus dirigentes e associados se veem como um só corpo, lutando pela promoção do mercado e o bem da animação.⁷ Essa visão embaçada ou confusa que os animadores têm para se localizarem em seu próprio campo de trabalho, impedem que ações para a melhoria das condições de trabalho sejam implementados ou discutidas. A visão dominante é que a ampliação do mercado é boa para todos, pois amplia o número de postos de trabalho. Acredito ser legítimo fazer uma comparação à famosa frase atribuída a Delfim Netto, Ministro da Fazenda (1967 a 1974) e um dos apóstolos do milagre econômico do regime militar brasileiro: *"temos que esperar o bolo crescer, para depois reparti-lo"*. A economia brasileira cresceu, mas não houve distribuição de renda, ou seja, o bolo cresceu e nunca foi repartido. Assim também se dá no mercado de animação nacional. Todos estão muito preocupados com a manutenção ou ampliação do mercado, mas poucos com a qualidade do emprego dos animadores, isto é, com distribuição da riqueza ou dos benefícios que ele produz.

Mas a custa de quê ou de quem essa indústria está sendo construída? Afinal, não vivemos no paraíso da animação mundial. Segundo Marta Machado, que realizou pesquisa sobre a gestão em estúdios de animação no Brasil, a remuneração e condições de trabalho nos estúdios brasileiros, de forma geral, é vista como insatisfatória. E que esta situação seria um "preço a pagar" para a consolidação da indústria. Porém, segundo ela, existe uma expectativa de melhora dessas condições no futuro (MACHADO, 2012, p.176). Porém, este futuro, seis anos depois, ainda não chegou, tal como a divisão do bolo que Delfim Netto prometeu.

⁷A reunião geral da ABCA, acontecida durante o Anima Mundi, no Rio de Janeiro em 19 de julho de 2017 teve como objetivo apresentar as ações da diretoria e ouvir as demandas dos associados. Alguns poucos animadores dentre os quais este pesquisador, questionaram a direção, solicitando ações que visem a melhoria das condições e remuneração de trabalho de animadores prestadores de serviço aos estúdios. Na ata da reunião consta que a ABCA não é um sindicato, justificando a ausência de ações da associação em favor desses trabalhadores. A direção da ABCA acredita que crescer o mercado é uma ação que beneficia a todos, não sendo necessárias estratégias que fomentem o conflito entre estúdios e prestadores de serviço. É bom lembrar que grande parte da diretoria e dos conselheiros da associação são produtores.

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

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

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

Por outro lado, sabemos que a estrutura de produção para além dos estúdios no Brasil é bastante problemática, as empresas dependem de incentivos, financiamentos e editais para sobreviverem. E além do dinheiro

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

Pensamos que ao contrário do que dizem nossos colegas, o tão celebrado *boom*, apesar dos inúmeros êxitos comerciais e realizações artísticas, já demonstra estagnação e não escapará da dinâmica perversa do capitalismo mundial, onde o Brasil tem lugar cativo na divisão internacional do trabalho, como um exportador de *commodities* e mão de obra barata. Assim, apesar do número significativo de produções comerciais, tanto longas como séries de tevê produzidas no Brasil durante os anos de *boom*, esse conteúdo próprio e original, poderá em um futuro próximo, ceder espaço para a subcontratação de mão de obra barata. Pensamos que a estrutura construída a duras penas nos últimos quinze anos no Brasil, poderá ser redirecionada à prestação de serviços para estúdios do exterior. Ao contrário do que dizem alguns de nossos produtores, afinal, poderemos não ser tão diferentes assim de norte-coreanos ou chineses.

BIBLIOGRAFIA

ARGAN, G. C. **A história na metodologia do projeto**. Revista Caramelo, nº 6. São Paulo: FAU/USP, 1992.

BOMFIM, G. A. **Sobre a Possibilidade de uma Teoria do Design**. In.: Estudos em Design, V.II, nº 2. Rio de Janeiro: AEND, 1994.

_____. **Fundamentos de uma Teoria Transdisciplinar do Design; morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação**. In.: Estudos em Design, V. V, nº 2. Rio de Janeiro: AEND, 1997.

BOURDIEU, Pierre. **Economia das Trocas Simbólicas**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1974. 370p.

_____. **Razões Práticas: Sobre a teoria da ação**. Trad. Mariza Corrêa. 11. ed. Campinas: Papyrus, 2011. 224p.

BRANDÃO, Jonas. **Split: Caminhos para a produção de séries**. São Paulo, out. 2017. 66p.

CIPINIUK, Alberto. **Design: o livro dos porquês: o campo do design compreendido como produção social**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; São Paulo: Ed. Reflexão, 2014. 178p.

DURKHEIM, Émile. "O que é fato social?". In.: Botelho, André (org.) **Essencial Sociologia**. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2013. p.179-190.

ELIAS, Norbert. **A sociedade dos indivíduos**. SCHRÖTER, Michael. (Org.). Trad. Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Zahar, 1994. 201p.

FLUSSER, Vilém. **O Mundo Codificado: Por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007. Cap. 3

FONSECA, Rodrigo. *Uma fase animada para longas nacionais: Com quatro filmes para estrear e dez em gestação, a animação brasileira eleva seu espaço em circuito a um patamar inédito em sua história*. **O Globo**, Rio de Janeiro, 1 abr. 2013. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/cultura/uma-fase-animada-para-longas-nacionais-7992419>>. Acesso em: 12 set. 2014.

GENESTRETI, Guilherme. *Momento animado: com número recorde de filmes no maior festival de animação do mundo, Brasil chama atenção estrangeira e se firma no gênero*. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 5 jun 2014, Ilustrada, p. E1.

_____. *Animação vive fase especial no Brasil, dizem produtores: Filmes do país estão mais competitivos, mas falta de cursos bons de formação aqui ameaça a evolução do gênero*. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 5 jun 2014, Ilustrada, p. E3.

_____. *Animação Brasileira Leva os Maiores prêmios de Festival: Júri e público elegem o longa 'O Menino e o Mundo' em Annecy, na França*. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 17 jun 2014, Ilustrada, p. E4.

MACHADO, Marta Corrêa. **Gestão de pessoas em estúdios de animação: Entendendo as pequenas empresas da indústria criativa brasileira**. 2012. 209p. Dissertação (Mestrado em Administração) – Universidade de São Paulo.

MARX, Karl & ENGELS, Friedrich. *Manifesto do partido comunista*. In.: Botelho, André (org.) **Essencial Sociologia**. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2013. p.77-117.

SEBASTIÃO, Walter. *Negócio de Gente Grande: Produção brasileira de desenhos animados em longa-metragem ganha prêmios e conquista interesse do mercado internacional. Televisão também atrai realizadores*. **Estado de Minas**, Belo Horizonte, 2 jul 2014, Cultura, p. 8.

SENNETT, Richard. **A Corrosão do Caráter: Consequências pessoais do trabalho no novo capitalismo**. Trad. Marcos Santarrita. 14. ed. Rio de Janeiro: Record, 2002. 204p.

_____. **Juntos: Os rituais, os prazeres e a política da cooperação.**
Trad. Clóvis Marques. Rio de Janeiro: Record, 2012. 378p.

WOLFF, Janet. **A Produção Social da Arte.** Trad. Waltensir Dutra. Rio de Janeiro: Zahar Editores S. A., 1982. 183p.