



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES – PPGARTES**

ANDREI MIRALHA PADILHA DUARTE

ANIMAÇÃO AUDIOVISUAL PARAENSE
Formação do Campo e Narrativas Quadro a Quadro

**BELÉM - PARÁ
2018**



ANDREI MIRALHA PADILHA DUARTE

ANIMAÇÃO AUDIOVISUAL PARAENSE

Formação do Campo e Narrativas Quadro a Quadro

Dissertação apresentado ao programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Pará como requisito para obtenção do título de Mestre em Artes.

Orientadora: Prof. Dra. Ana Lúcia Lobato de Azevedo

Linha de Pesquisa 03

BELÉM

2018

Andrei Miralha Padilha Duarte

Orientador: Prof. Dra. Ana Lúcia Lobato de Azevedo

ANIMAÇÃO AUDIOVISUAL PARAENSE
Formação do Campo e Narrativas Quadro a Quadro

Banca Examinadora:

Profª. Dra. Rosângela Marques Britto
Presidente da Banca Examinadora

Prof. Dr. Benedita Afonso Martins
Examinador Interno

Prof. Dr. Aldrin Moura de Figueiredo
Examinador Externo

Prof. Dr. Erasmo Borges de Souza Filho
Examinador Externo

Resultado:

“Dedico este estudo a todos aqueles que compartilham do mesmo drama e do mesmo sonho de fazer animação”.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Padilha e Dóris, pelo apoio incondicional por toda minha vida. À minha esposa Wilza, por todo amor, carinho e companheirismo, e aos meus amados filhos Rafael e Maria Cecília. À minha orientadora Ana Lobato, pela paciência e apoio. Aos meus sócios e amigos Otoniel, Lara e Petronio pelo incomensurável apoio, ensinamentos e incentivo para realizar esse mestrado. A todos os professores do mestrado do PPGArtes que contribuíram na minha formação. Aos gerentes (da FCP) e amigos Cristiano e Dilma pela inestimável compreensão e apoio. Aos meus colegas e amigos de mestrado, em especial a Laura, Carol e Lívia pela força e carinho nessa jornada. Aos companheiros do Iluminuras que fazem parte dessa estrada de sonhos, suor e lágrimas.

A todos os artistas, que com muito talento e empenho, fazem as coisas acontecerem.

“O mundo me contém e me engole como um ponto, mas eu o contenho”.

Blaise Pascal

“...que a importância de uma coisa não se mede com fita métrica nem com balanças nem barômetros, etc. Que a importância de uma coisa há que ser medida pelo encantamento que a coisa produza em nós”.

Manoel de Barros

RESUMO

DUARTE, Andrei. **Animação Audiovisual Paraense: Formação do Campo e Narrativas Quadro a Quadro**. Orientadora: Ana Lúcia Lobato de Azevedo. 2018. 153 f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Programa de Pós-Graduação em Artes, Universidade Federal do Pará, Belém, 2018.

Esta pesquisa compreende a formação do campo da animação audiovisual paraense, segundo os conceitos de campo, de Pierre Bourdieu, e Estados da Arte, de Howard Becker. Desta forma, desenvolvo descrições e narrativas históricas a partir do início da década de 70, mas com foco principal sobre o período de 2003 a 2018, que compreende o lançamento do primeiro curta de animação paraense até a atual produção de séries de animação paraenses para a TV. Proponho a divisão deste período em três fases, a partir da análise das características das produções, como: formato, técnicas, difusão, metodologias e captação de recursos utilizados para a realização das obras. Observo a atuação e movimentação de alguns artistas, a formação de grupos e estúdios, assim como as principais instituições e políticas públicas que favoreceram o desenvolvimento desse campo no Pará. Nesse recorte de pesquisa, abordo as produções de obras audiovisuais autorais de animação apresentadas em mostras, festivais, TV e internet, portanto vídeos publicitários e institucionais não serão avaliados. É importante destacar que os filmes elencados neste estudo, apresentam animação de personagens, assim, não trato de obras em *motion graphics*. Obras inacabadas ou que não foram publicizadas também não fazem parte da pesquisa, embora possam ser citadas como parte do percurso profissional de algum artista ou grupo de animadores. Como sou personagem de muitos acontecimentos e produções que descrevo, incluo meus depoimentos pessoais em algumas passagens das narrativas por meio de uma auto-etnografia, como forma de contribuir para melhor compreensão de alguns momentos relatados. Relaciono eventos e produções como quadros-chave num grande mosaico histórico a fim de contribuir na compreensão deste campo artístico no Pará. Realizo este estudo, por meio da pesquisa de campo participante, entrevistas, pesquisa bibliográfica e filmográfica, observando eventos socioculturais, personagens, produções, tecnologias, políticas e instituições que contribuíram para o desenvolvimento da animação paraense.

Palavras-chave: Animação, Animação paraense, Desenho animado.

ABSTRACT

DUARTE, Andrei. **Animação Audiovisual Paraense: Formação do Campo e Narrativas Quadro a Quadro.** Orientadora: Ana Lúcia Lobato de Azevedo. 2018. 153 f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Programa de Pós-Graduação em Artes, Universidade Federal do Pará, Belém, 2018.

The word *animation* comes from the latin term "anima," which means "soul" in the sense of "breath of life." According to Perisic (1979), animation is a way of creating an illusion, giving "life" to inanimate objects – real / virtual objects or simply freehand or computer drawings. Born of the mix between art and technology, the animation films come in the late nineteenth century, and developed throughout the twentieth century in numerous productions around the world. However, it is only at the beginning of the 21st century that the first animated short films were produced in brazilian State of Pará. This research includes the formation of the State of Pará's field of animation, according to Pierre Bourdieu. It gathers narratives about the production of animations carried out until 2018, considering the networks of personal relationships, the formation of groups, as well as the techniques and methodologies used to carry out each work. I carry out this study through participatory field research, interviews, bibliographical and film research, observing sociocultural events, characters, productions, policies and institutions that contributed to the development of the animation in the State of Pará.

Key words: Animation, animation from Pará State, cartoon.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem 01: Quadros chave e a necessidade de intervalos.....	20
Imagem 02: A aplicação dos intervalos.....	24
Imagem 03: Quadros chave e intervalos.....	24
Imagem 04: Desenho de Otoniel Oliveira aos 4 anos de idade.....	27
Imagem 05: Croqui da mesa de captura de imagens por Bichara Gaby.....	28
Imagem 06: Abertura do CD Rom sobre Cultura Amazônia por cássio Tavernard.....	32
Imagem 07: Workshop do Anima Mundi com César Coelho em 2004.....	36
Imagem 08: Pré-produção do teaser do filme Águas e Vida.....	38
Imagem 09: Frame do filme A Onda, Festa na Pororoca.....	47
Imagem 10: Frame do filme A Revolta das Mangueiras.....	50
Imagem 11: Frame do filme O Menino Urubu.....	51
Imagem 12: Frame do filme Admirimiriti.....	52
Imagem 13: Estúdio de animação Animagraphic, 2005.....	53
Imagem 14: Frame do filme Visagem!.....	54
Imagem 15: Capa do livro que foi adaptado para o filme.....	55
Imagem 16: Frame do filme Muragens.....	58
Imagem 17: Personagem Chico-Tripa.....	60
Imagem 18: Frame do Rapto do Peixe-Boi.....	61
Imagem 19: Frame do filme Nossa Senhora dos Miritis.....	63
Imagem 20: Frame de Belém Tem Disso.....	69
Imagem 21: Alunos criam personagens no Laboratório de Animação do Curro Velho.....	73
Imagem 22: Luana Esquerdo, uma das diretoras premiadas.....	75
Imagem 23: Frame do filme Fábrica de Ideias Quadradas.....	77
Imagem 24: Os animadores associados do Estúdio Igara.....	78
Imagem 25: Frame de uma animação da Turma do Açai.....	80
Imagem 26: Frame do filme A Mala.....	81
Imagem 27: Bregilane e sua representação do preconceito de classe.....	82
Imagem 28: Frame do filme Quem Vai Levar Mariazinha Pra Passear.....	83
Imagem 29: Os Realizadores do Projeto Culturanimação.....	85
Imagem 30: Frame do interprograma Icamiabas na Amazônia de Pedra.....	86
Imagem 31: Frame do interprograma Para Vler Poesia.....	87
Imagem 32: Frame do interprograma Tu Conheces?.....	88
Imagem 33: Frame do episódio Carona.....	89
Imagem 34: Frame do interprograma Mudar.....	90
Imagem 35: Frame do Clipe Meu Verso.....	91
Imagem 36: Frame do Clipe Rite Of Fire.....	92
Imagem 37: Frame do Filme de Animação Pedços de Pássaros.....	93
Imagem 38: Frame do filme Adão, de Rafaella Cândido.....	96
Imagem 39: Frame do Filme A História de Zahy, baseada numa narrativa Tenetehara....	97
Imagem 40: Parte da equipe do Iluminuras Estúdio de Animação.....	105
Imagem 41: Muirak Studio.....	108
Imagem 42: Icamiabas na Cidade Amazônia.....	110
Imagem 43: Os Roteiristas da série das Icamiabas na sala de roteiro.....	112

Imagem 44: Primeira equipe de animadores do Iluminuras, em 2016.....	115
Imagem 45: Chamada para formação da equipe, em 2015.....	116
Imagem 46: Equipe selecionada pro curso de formação.....	116
Imagem 47: Reunião de produção, para resolver os problemas.....	117
Imagem 48: A produtora executiva Lara Lages apresenta o pitch no Rio 2C.....	119
Imagem 49: Várias etapas simultâneas, aqui uma storyboarder e uma editora.....	120
Imagem 50: A série os Dinâmicos.....	121
Imagem 51: A série Brinqedonautas.....	123
Imagem 52: A série Turma do Jambu.....	125
Imagem 53: Um dos projetos aprovados para futuro financiamento.....	126

LISTA DE TABELAS

Tabela 01: Timeline da produção de animação no Pará.....	24
Tabela 02: As fases do campo da animação.....	42
Tabela 03: A distribuição de recursos do Fundo.....	100

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	004	
1 ANTECIPAÇÃO	016	
1.2 Fiat Lux: As Luzes da Era Digital	021	
1.3 A Grande Alma Compartilhada	024	
1.4 Preparação	027	
2 FORMAÇÃO DO CAMPO	030	
2.1 Editais do IAP – Uma Nova Esperança	032	
2.2 Fases	032	
2.3 Fase 01 – Na cauda Longa dos Curtas (2003 a 2011)	034	
2.3.1 A onda do momento.....	036	
2.3.2 A Onda – Festa na Pororoca.....	038	
2.3.3 A Revolta das Mangueiras.....	041	
2.3.4 O Menino Urubu.....	042	
2.3.5 Admirimiriti.....	043	
2.3.6 Visagem!.....	045	
2.3.7 Cadê o Verde que Estava Aqui.....		047
2.4 Do Pretenso Mainstream ao Experimental	048	
2.4.1 Muragens – Crônicas de um Muro.....	049	
2.4.2 Chico Tripa – Diários de um Palhaço.....	051	
2.5 Dobradinha	052	
2.5.1 Rapto do Peixe-Boi.....	053	
2.5.2 Nossa Senhora dos Miritis.....	055	
2.7.6 Muragens – Crônicas de um Muro.....	049	
2.6 Fase 02 – Ampliação Multiforme (2008 a 2015)	052	
2.6.1 Belém tem Disso e Contos da Amazônia.....	061	
2.6.2 Chico Tripa.....	085	
2.6.3 Quem Vai Levar Mariazinha Pra Passear?.....		077
2.6.4 Culturanimação.....	078	
2.6.5 Icamias na Amazônia de Pedra.....	079	
2.6.6 Para Vler Poesia.....	080	
2.6.7 Tu conheces?.....	081	
2.6.8 Curtas Belém.....	082	
2.6.9 Mudar.....	083	
2.6.10 Pedacos de Pássaros.....	084	
2.6.11 Editais do IAP/Seiva.....	085	
2.6.12 Adão.....	086	
2.6.13 História de Zahy.....	087	
2.7 Overlapping	088	
2.7.2 Laboratório de Animação do Curro Velho.....	089	
2.7.3 Mostra Pirilampo.....	090	
2.7.4 Qualificações Especializadas.....	092	
2.8 Produções de Baixo (ou Nenhum) Orçamento	094	
2.8.1 Produções do Estúdio Igara.....	095	

2.8.2	Produções de Isaac Braz.....	096
2.8.3	Anímica – O lado Esquerdo da Animação.....	097
2.8.4	A Mala.....	098
2.8.5	A Turma do Açaí.....	099
2.9	Animações <i>on line</i>.....	100
2.9.1	Bregilane e A Turma do Jambu.....	101
2.9.2	Videoclipes Conexão Vivo.....	102
2.9.3	Meu Verso.....	103
2.9.4	Rite Of Fire.....	104
3	NO CAMPO DAS SÉRIES.....	105
3.1	Lei de Incentivo/ Editais FSA/ Ancine/ Prodav.....	106
3.2	O sucesso das séries no Brasil.....	107
3.3	Estúdios de animação <i>made in Pará</i>.....	108
3.3.1	Iluminuras Estúdio de Animação.....	109
3.3.2	Muirak Studio.....	110
3.4	As primeiras séries de animação paraense.....	111
3.4.1	Icamiabas na Cidade Amazônia.....	112
3.4.2	Sala de Roteiristas.....	113
3.4.3	Equipe.....	114
3.4.4	Produção.....	115
3.4.5	Produção Executiva.....	117
3.4.6	Os Dinâmicos.....	118
3.4.7	Brinquedonautas.....	130
3.4.8	Turma do Jambu.....	131
3.4.9	A continuidade.....	133
	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	135
	BIBLIOGRAFIA.....	153
	DEPOIMENTOS E ENTREVISTAS.....	155

INTRODUÇÃO

CENA 01- EXT. NOITE- MUSÉE GRÉVIN

A cena inicia com a imagem da fachada do Musée Grévin de Paris, dia 28 de outubro¹ de 1892. Pessoas adentram o prédio. Em um close no cartaz da entrada, vemos escrito: *Pantomimes Lumineuses*, o Teatro óptico de Émile Reynaulds. Em plano geral vemos o público aplaudir com entusiasmo um inusitado espetáculo. Em plano total, vemos no palco, um homem apresentar sua obra de arte, a animação *Pauvre Pierrot* (Pobre Palhaço), exibida por meio de seu mais recente invento: o *praxinoscôpe*.

Mais de um século se passou desde a primeira exibição de animação da história até que, na capital do Estado do Pará, fosse realizada uma obra nessa técnica/estética, enquanto o cinema, que surge no mesmo período na França, chegou a ser produzido, em Belém, desde o início do século XX, pelo catalão Ramon de Baños (PEINADO, 2013).

O primeiro curta de animação brasileiro é exibido em 1917, no Cine Pathé do Rio de Janeiro. Trata-se do curta *O Kaiser*, do cartunista Álvaro Marins, conhecido como Seth. Podemos perceber que no Brasil, os artistas não demoram muito a experimentar essa linguagem, apesar desse período não configurar realmente o início de uma produção regular de animação no país, o que só virá a acontecer, com melhor regularidade de produção, após a criação da Lei do Curta na década de 1970, que previa a concessão de um certificado para os curtas-metragens depois de serem submetidos a uma comissão que assegurava-lhes o direito de serem exibidos antes de um filme de longa-metragem estrangeiro e lhes dava direito a uma pequena porcentagem da renda das cadeiras do cinema por sessão (MORENO, 2013). Não por acaso, nesse período, a animação brasileira teve sua maior experimentação e diversificação de produção gerada por grupos, núcleos de animação ou artistas autônomos em várias partes do país. Assim,

¹ Atualmente, esse dia é comemorado como o Dia Internacional da Animação, por ser a data da primeira exibição de animação no mundo.

[...]a produção de animação se insere definitivamente na história do cinema brasileiro durante o período 1970-1995. Isto se dá, de um lado, pelo aumento da produção de longas e de curtas cuja presença e prêmios em festivais anularam a indiferença da crítica nacional e internacional. Por outro lado, o crescimento do ensino de animação nos cursos de graduação, e depois nos de pós-graduação, reflete o interesse de formação e de pesquisa na área. Além disso, mesmo de forma tímida, pesquisas individuais e publicações sobre cinema de animação nacional e estrangeira aparecem. Já a preocupação com a restauração e conservação de filmes ainda se manifesta de forma intermitente (MORENO, 2013, p.25).

A palavra animação provém do termo latino “anima”, que significa “alma”, no sentido de “sopro da vida”. Segundo Perisic (1979), a animação é uma maneira de se criar uma ilusão, dando “vida” aos objetos inanimados – objetos reais/virtuais ou simplesmente desenhos feitos a mão livre ou no computador. A linguagem da animação, em sua técnica e estética, possui grande empatia com o público de diversas idades, e, mais especificamente, com as crianças, principalmente por seu caráter fantástico e lúdico, em que tudo se torna possível (DUARTE, 2005). Na animação, animais podem falar, árvores e plantas podem bailar ao som de uma canção tocada pelo vento e o sol, depois de um dia de muito trabalho, pode deitar-se no horizonte quando a noite chega. Os sonhos e devaneios se tornam visíveis e a imaginação é desenhada, ilustrada, representada em sequências de imagens. Conforme Meckee (2006), a animação sustenta-se pelas leis do metamorfismo universal, a partir das quais tudo pode ser criado e transformado, independentemente de normativas físicas.

Esclareço aqui, que utilizo o termo “audiovisual” no título desta dissertação com o objetivo de identificar que o tipo de animação a que me refiro é a animação relacionada à produção audiovisual e não à animação de bonecos para teatro ou animação de festas e eventos. O termo usado, até pouco tempo atrás, para esse tipo de diferenciação era “cinema de animação”, porém por considerar que a animação, nos últimos anos, expandiu seu campo de difusão e até mesmo seus formatos e meios de produção, considero mais apropriada a definição como “audiovisual”, pois é o termo mais usado, inclusive, pelos órgãos de governo brasileiro, como Ministério da Cultura, Secretaria do Audiovisual e Agência Nacional do Cinema, para classificar esse tipo de obra em seus editais em substituição ao termo “cinema”.

Ressalto a importância de classificarmos a animação como técnica e estética e não como gênero dramático, como comumente fazem. Consideramos gênero, o que se classifica como terror, comédia, aventura, drama, etc. A animação afirma sua importância na

constituição do imaginário, quando cria um jogo lúdico de imagens que torna possível toda uma poética de múltiplas significações. Porém, todas essas possibilidades criativas, só foram possíveis graças aos avanços tecnológicos que, inicialmente, se desenvolveram analogicamente e mais recentemente pelos meios digitais.

Cada nova idéia, cada louca invenção dispara a criatividade de tantos artistas, que logo dão um jeito de usar tudo para criar arte e diversão para as pessoas. Nascida e criada no casamento de máquinas e desenhos, invenções e histórias, pesquisa e criatividade, a animação está sempre crescendo e se renovando, na velha e nova casa do homem, na rua da curiosidade, no tempo sem-tempo do encantamento e da imaginação... (COELHO, 2000, p. 43).

Historicamente, é importante observar como os filmes de animação, tão presentes na vida de tantas pessoas desde a infância, que tanto dialogam com públicos de diferentes idades no cinema e na TV, durante décadas (STABILE HARRISON, 2003) nunca haviam encontrado uma expressão paraense em suas produções. Porém, depois de algumas experimentações desde meados dos anos 80, no início dos anos 2000, devido às facilidades de acesso aos meios digitais para produção visual e audiovisual, é que ocorre uma grande virada nesse cenário da animação. Alguns artistas, percebendo condições mais favoráveis, iniciam a formação do campo da animação audiovisual paraense. Esse novo campo vai contar com o entusiasmo e colaboração de pessoas vindas de outras áreas, tais como: arquitetura, teatro, literatura, desenho, quadrinhos, música e artes digitais.

Nessa convergência de linguagens e interesses em comum de vários agentes para realizar obras de animação é que me encaixo e me estabeleço como artista. Desenho histórias em quadrinhos desde a infância e na adolescência participei de um grupo de quadrinhos chamado “Ponto de Fuga”. Passei a me envolver com animação desde 2001, quatro anos depois de me formar em arquitetura e urbanismo, quando fui indicado pela Fundação Curro Velho, onde trabalhava como instrutor de desenho, para participar, como aluno, de um workshop de animação 3D. No ano seguinte, comecei a me envolver profissionalmente nessa área, com a criação de teaser promocional para um projeto de média-metragem de animação chamado *Águas e Vidas*, que acabou não indo em frente. No entanto, dessa tentativa malsucedida de produção, saíram alguns artistas que colaboraram na

produção do curta *A Onda-Festa na Pororoca* (2003), de Cássio Tavernard, que dá início à onda da animação paraense.

De lá pra cá, eu que vinha dos desenhos em histórias em quadrinhos, comecei a dar vazão à minha imaginação por meio das animações. Dirigi, produzi, animei, roteirizei, desenhei storyboards, editei e até fiz criação de voz para personagens. Participei de 12 curtas de animação em Belém até então. Atualmente, sou responsável pela curadoria das oficinas do Laboratório de Animação do Núcleo de Oficinas Curro Velho – Fundação Cultural do Estado do Pará e sou sócio do Iluminuras Estúdio de Animação, que produz séries de animação para a TV.

Apesar de estar envolvido nessa área há mais de 15 anos, ainda hoje as pessoas se surpreendem quando digo que trabalho com animação. Algumas dizem não saber que se faz animação em Belém, outras perguntam se é animação de festas infantis. Ao se surpreenderem com a qualidade de alguns curtas, ainda perguntam se foi feito no Pará. Ou seja, mesmo que já existam algumas produções realizadas, a animação ainda parece algo muito inusitado na cidade. E, de certa forma, não deixa de ser. Existem poucos profissionais com experiência e qualificação nessa área em Belém, e menos ainda no Estado do Pará.

Outro aspecto que devo destacar é que esta pesquisa se torna relevante por tratar de uma arte que se desenvolveu recentemente no cenário paraense, e, talvez por isso mesmo, ainda é pouco explorada no mestrado do PPGArtes da UFPA. Por outro lado, já existem diversas pesquisas acadêmicas sobre animação em todo o Brasil. Alguns estudam a linguagem, história, temáticas, filmes, poéticas, expressões e potencialidades didáticas.

Em pesquisa que realizei sobre as produções acadêmicas paraenses que abordam o cinema de animação, destaquei alguns exemplos de monografias para dar uma ideia das diferentes abordagens que a animação vem sendo estudada nos últimos anos no Pará, como: *O cinema de animação como ferramenta pedagógica na arte educação* (2013). Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais) – Universidade Federal do Pará, de Robson Ruan Siqueira; *A animação "The Hero": Significação na sala de aula* (2015) de Aylana Teixeira Pimentel Canto; *PROPAGANDA COM ASAS: A Animação como Instrumento de Propaganda* (2012), de Herôn Victor Gurjão Farias, Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social) – Universidade Federal do Pará, orientado por

Ricardo Harada Ono; Animação "Muragens: Crônicas de um muro" (2010), Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Publicidade e Propaganda) – Faculdade do Pará, de Édipo de Queiroz Santiago, de Tatiane de Melo Teixeira; A computação gráfica na animação: Estudos e perspectivas (2010), Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais e Tecnologia da Imagem) – Universidade da Amazônia, de Luiz Henrique Sousa Barreto, Orientado por Erasmo Borges de Souza Filho; RÉU INFAME: A pornografia não-consensual através do cinema de animação (2015), Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social) – Instituto de Estudos Superiores da Amazônia, de Pedro Barreiros da Rocha Neto, orientado por Otoniel Lopes de Oliveira Junior.

Nesses exemplos, é possível observar que dois desses estudos relacionam animação com educação; um deles fala da animação na propaganda; outro estudo analisa a abordagem conceitual e estética de um curta paraense de animação. Enquanto que o TCC de Pedro Barreiros, que também é animador, realiza um filme de animação para apresentar um problema social da era digital. No entanto, não encontrei nenhum estudo que aborde a formação e desenvolvimento do campo da animação audiovisual no Pará. Assim, considero relevante esta pesquisa, de forma a contribuir para a compreensão de como esta arte vem sendo trabalhada neste Estado.

O estudo que proponho sobre o campo da animação paraense utiliza como base o conceito de campo, que na perspectiva de Bourdieu (1989), é o lugar e o não-lugar do poder simbólico. É um território de produção de relações entre grupos com diferentes discursos e práticas sociais, caracterizado como espaço de mobilização de poder para consensos e rupturas de acordo com as circunstâncias históricas do jogo de poder em foco.

Para Bourdieu, o campo é um universo social com regras internas próprias e também uma relação e influência com um espaço social maior. É um lugar de luta e tensão entre os sujeitos que o constituem, pois o campo é eminentemente relacional, e, para entender sua relação, precisamos entender a “estrutura das relações objetivas entre os diferentes agentes” (BOURDIEU, 2004, p. 23). Portanto, “compreender é primeiro compreender o campo com o qual e contra o qual cada um se fez” (Ibid., 2005, p. 40).

Dentro desse contexto do campo, resalto ainda a diversidade de linguagens que podem estar envolvidas na criação de uma obra de animação como literatura, música,

teatro, fotografia, quadrinhos e desenho. Por esse motivo, envolve, invariavelmente, a cooperação de uma grande quantidade de pessoas de diferentes formações profissionais como desenhistas, ilustradores, roteiristas, músicos, sonoplastas, técnicos de som, animadores, atores e atrizes, editor, diretor, produtor, produtor executivo, etc.

O processo de criação inicia com uma ideia, uma história, que depois é transformada em roteiro, e, posteriormente, em storyboard. Em seguida, é feita uma seleção de elenco para criação das vozes dos personagens e gravação de áudio. O editor de vídeo reúne as vozes gravadas com os desenhos do *storyboard* para criar o *storyreel* ou *animatic*; os Desenhistas Conceituais criam os personagens e os objetos de cena; os ilustradores elaboram os cenários; os animadores representam o *storyreel* em desenhos animados; enquanto isso, o músico já prepara a trilha sonora. Tudo isso sob o acompanhamento da direção e produção que vai operando para que tudo aconteça conforme o planejado. Fora isso, temos ainda a produção executiva, o *controler*², e toda a burocracia necessária para realizar pagamentos e prestação de contas.

É importante destacar que toda essa engrenagem representa apenas uma pequena parte de todo o mecanismo coletivo necessário para que uma obra de animação aconteça. Ampliando ainda mais esse olhar, podemos chegar nos setores da administração pública responsáveis pela organização e execução dos editais de fomento à produção audiovisual. Acrescento ainda pesquisadores e técnicos que desenvolvem *softwares* e *hardwares* para trabalhos em computação gráfica, além das pessoas que organizam mostras e festivais de cinema e vídeo; funcionários e executivos de televisões e profissionais de internet, assim como o público. Enfim:

Todo trabalho artístico, tal como toda atividade humana, envolve a atividade conjugada de um determinado número, normalmente um grande número de pessoas. É devido à cooperação entre estas pessoas que a obra de arte que observamos ou escutamos acontece e continua a existir. As marcas dessa cooperação encontram-se sempre presente na obra. As formas de cooperação podem ser efêmeras, mas na maioria dos casos transformam-se em rotinas e dão origem a padrões de atividade coletiva aos quais podemos chamar mundos da arte (BECKER, 1983, p 27-28).

² *Controler* - Profissional responsável pelo controle dos recursos financeiros investidos na obra.

Esta pesquisa aborda parte dessa grande rede cooperativa que constitui o campo da animação no Pará, mais especificamente na cidade de Belém. Falo “parte”, tendo em vista que a teia de atividades relacionadas a esta produção é muito grande, como pudemos perceber no parágrafo anterior. Portanto, mantenho o foco nas características de produção das obras, instituições, artistas, grupos e estúdios que contribuíram, ou que ainda contribuem, para o desenvolvimento da animação paraense. Entrevisto animadores, diretores e roteiristas que dão contorno a esse campo. Analiso as cores, luzes e formas do cenário político cultural e o *timing*³ do desenvolvimento desta arte no Pará e, por fim, com base nesses elementos, apresento cada obra abordada em breves descrições, sobre suas características de produção, que nos permite visualizar as diversas movimentações dentro desse campo.

Da mesma forma, a ideia é entender a relação entre os agentes que compõem o campo da animação paraense em uma perspectiva relacional. “Trata-se, de certa forma, de um inconsciente coletivo (ou não-consciente) que serve de matriz à multiplicidade das experiências, das situações, das ações ou deambulações grupais” (MAFFESOLI, 2010, p.125). Assim, compreendo também um olhar para a vida social, com atenção aos encontros e relacionamentos, enfim, as relações sociais de onde emergem todas as trocas, simbologias e cerimônias, formas de negociação, solidariedade, valores, redes, conflitos, compartilhamentos, transmissão, etc. Considero que a avaliação destas redes de relações pessoais, apreende aspectos mais “coesivos” da partilha sentimental de valores, de lugares ou ideais que são encontrados em numerosas experiências sociais (MAFFESOLI, 2010).

Esta dissertação apresenta três capítulos que abordam quatro momentos distintos com características específicas que ajudam a compreender melhor a formação do campo em estudo. Desta forma, o primeiro capítulo, ilustra o momento que antecede o lançamento do primeiro curta de animação autoral paraense, A Onda – Festa na Pororoca. Assim, por meio de relatos de artistas que ensaiaram pequenas produções, estudos ou mesmo algumas iniciativas que não deram certo, componho uma teia de acontecimentos que ajudaram a constituir a fase seguinte. No final do capítulo, proponho uma classificação das animações em 3 fases que abrangem o período entre 2003 a 2018.

³ **Timing** em animação significa a relação de movimento e tempo. É o que faz com que percebamos o peso dos objetos ou se um personagem pesado, leve, agitado, relaxado, etc.

No segundo capítulo, destaco duas fases da animação paraense. Início o primeiro capítulo analisando as principais características que definem a primeira fase, tendo como foco as redes de relações, grupos, instituições, avanços tecnológicos, políticas públicas, artistas, eventos culturais e alguns contextos socioeconômicos. Na segunda metade, abordo a segunda fase da animação com base em matérias de jornal, TV e internet, assim como de minhas próprias memórias e entrevistas com diretores, roteiristas e outros artistas selecionados por seu destaque nesse meio. No momento seguinte ao texto introdutório de cada fase, elenco as principais obras de animação produzidas em cada período, observando aspectos relativos à sua produção, formato, metodologia, técnica, grupo, financiamento e difusão. Os critérios utilizados para seleção das obras especificadas nesta pesquisa descrevo mais à frente.

No terceiro capítulo, abordo a atual fase da animação paraense, referente a produção de séries de animação voltadas principalmente para o mercado televisivo, mas que já prevê viabilidade em plataformas de vídeo on demand⁴. Nessa etapa, descrevo os principais fatores que possibilitaram a ampliação desse campo nessa direção, assim como as principais produções realizadas até o momento, os estúdios de animação paraense que vem se destacando nessa área e suas perspectivas no mercado profissional.

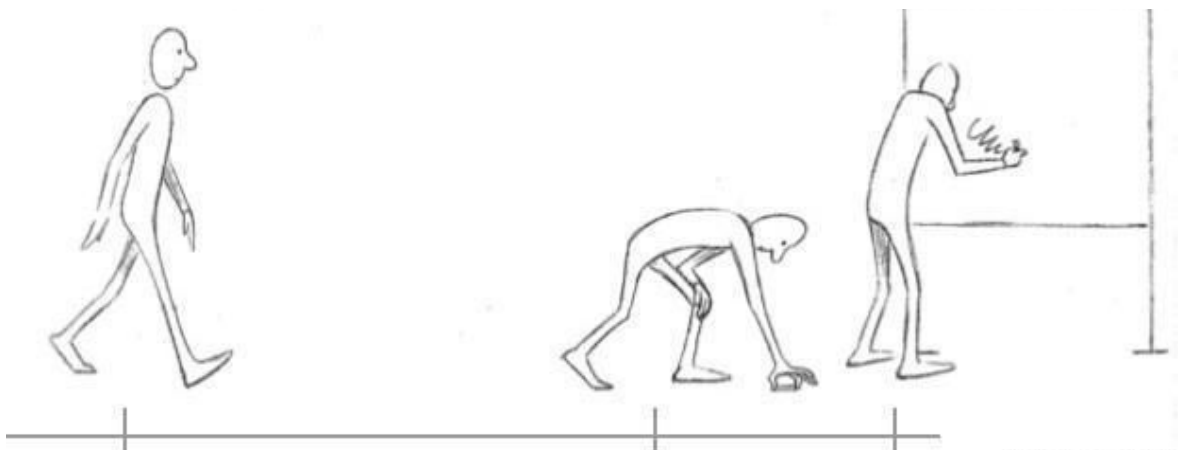
Na elaboração dessa pesquisa, acrescento dois recursos na forma de apresentação, que contribuem também no conteúdo e estilo da escrita. O primeiro recurso empregado são descrições de cena como em um roteiro audiovisual no início de alguns capítulos ou subcapítulos, para ilustrar um cenário temporal que caracteriza um determinado momento. Alguns termos que utilizo nesse texto, principalmente nos títulos e subtítulos, vêm da animação. Algumas dessas palavras são em inglês, porém comumente reconhecidas pelos integrantes desse meio. Incluo esses termos por um viés criativo, também. Parto de uma ressignificação da palavra dentro de outro contexto. Alguns exemplos disso são os termos antecipação, que na animação se refere a um movimento que antecede e prepara uma ação principal ou *Follow Trough* que é fazer com que partes do corpo do personagem continuem

⁴ *On demand* quer dizer “**sob demanda**“, ou seja, é algo que funciona **baseado na necessidade** e/ou na **encomenda** de alguém. No caso dos vídeos em plataformas on demand, o acesso requer, geralmente, uma **assinatura mensal ou anual**, ou pelo menos um **cadastro** feito pelo titular ou portador do serviço.

em movimento mesmo que sua ação seja interrompida. Para facilitar o entendimento dessas palavras, explico-as melhor nos momentos em que avalio a relevância da compreensão do seu ressignificado.

Quando penso no método da pesquisa, lembro de uma frase repetida várias vezes durante as aulas de mestrado que considera “a pesquisa como um processo criativo”, e, nessa linha, busco relação entre o método de pesquisa científica e o método aplicado em desenhos animados. Portanto, gostaria de iniciar explicando que, na animação, existem dois métodos principais: Animação Direta e Animação Pose a Pose. Na Animação Direta, o animador pode criar uma sequência de desenhos pela ordem exata em que serão vistos na tela. A animação *Stop Motion*, a animação de pintura sobre vidro e animação com areia, são exemplos de produções que só podem utilizar o método da “Animação Direta”. No método Pose a Pose, o animador planeja todas as poses principais de uma cena e só depois completa com os desenhos intermediários (Intervalos ou *Inbetweens*) entre cada Quadro-Chave. A quantidade necessária de *frames* intermediários é indicada pelo animador a fim de criar fluidez e ritmo no movimento de ação desejada.

IMAGEM 01: Quadros chave e a necessidade de intervalos.



Fonte: WILLIAMS, 2009 p.58

Por permitir melhor controle da produção, devido à maior facilidade de correção e ajuste, a animação Pose a Pose é o método mais utilizado nas animações 2D e 3D digital para cinema e séries de TV. Observo que os métodos para produzir uma animação e os

métodos de pesquisas como esta, podem dialogar de forma criativa também. Nesse sentido, vejo cada frame como uma peça dentro de uma grande estrutura que pretendo construir. Assim, considero que a animação Pose a Pose, por sua natureza planejada, que parte de quadros-chave para criar movimento por meio de sequências de imagens, se relaciona diretamente com o conceito de Estado da Arte, em que Howard Becker, destaca que:

Cada peça acrescentada num mosaico contribui para nossa compreensão do quadro como um todo. Quando muitas peças foram colocadas, podemos ver, mais ou menos claramente, os objetos e as pessoas que estão no quadro, e sua relação uns com os outros. Diferentes fragmentos contribuem diferentemente para nossa compreensão: alguns são úteis por sua cor, outros porque realçam os contornos de um objeto. Nenhuma das peças tem uma função maior a cumprir; se não tivermos sua contribuição, há ainda outras maneiras para chegarmos a uma compreensão maior do todo (BECKER, 1993, pp. 104-5).

Dessa forma, elaboro narrativas históricas de cada quadro, estabelecendo relações entre artistas, e indico suas movimentações entre grupos e produções, relaciono eventos e produções como quadros-chave num grande mosaico histórico que podem me ajudar na compreensão deste campo artístico no Pará. Assim, apresento a problemática que deve guiar este estudo: como se desenvolveu a animação audiovisual paraense? Posta essa questão, acrescento um recorte de abordagem: levo em conta apenas a produção de obras audiovisuais autorais de animação apresentadas em mostras, festivais, TV e internet. Não considero animações voltadas para o mercado publicitário e institucional, embora os aborde no início do primeiro capítulo, um período que compreende meados da década de 80 e início dos anos 2000, em que predominavam algumas poucas iniciativas voltadas para cursos e mercado publicitário, que colaboram para o entendimento do momento seguinte, nos anos 2000.

Nesse ponto, preciso definir, para melhor compreensão de abordagem, alguns parâmetros de classificação do tipo de animação que considero para este estudo. Em primeiro lugar, as obras aqui elencadas, desenvolvem animação de personagens. Assim, esclareço que não considero produções em *motion graphics*⁵. Em obras que utilizam técnicas de animação e *live action*, deve haver predomínio de personagens animados por no mínimo 60% do tempo

⁵ Motion Graphic- são gráficos em movimento, pedaços de imagens ou animações digitais que criam a ilusão de movimento, geralmente combinados com áudio em projetos de multimídia.

de duração do filme, seja em curtas, longas, videoclipes, interprogramas, etc. Dessa forma, experimentos e obras inacabadas não fazem parte desta pesquisa, embora possam ser citadas como parte do percurso profissional de algum artista ou grupo de animadores.

Como sou personagem de muitos acontecimentos e produções que descrevo, senti a necessidade de incluir meus depoimentos pessoais como forma de contribuir para melhor compreensão de alguns momentos relatados. Para isso, usarei a autoetnografia, um método que pode ser usado na investigação e na escrita, já que tem como proposta descrever e analisar sistematicamente a experiência pessoal, a fim de compreender a experiência cultural (ELLIS, 2004). No entanto, convém reiterar que o recurso à autoetnografia será usado apenas em algumas passagens do estudo, a saber, na recomposição de alguma narrativa em que eu possa acrescentar algum relato pertinente. Assim, ao falar de mim como artista e diretor de animação, devo referir a mim mesmo em terceira pessoa e quando fizer uso de meu depoimento pessoal, em alguns momentos do texto, utilizarei a fonte *indie flower*, e assumo a narrativa em primeira pessoa.

Considero o conceito de campo de Pierre Bourdieu como espaço de práticas específicas, relativamente autônomo e dotado de uma história própria; desta forma, o campo se estrutura justamente pelas relações objetivas entre as posições ocupadas pelos agentes e instituições, que determinam a maneira de suas interações. Assim, vemos que, o que configura um campo, são as posições, as lutas concorrenciais e os interesses em comum.

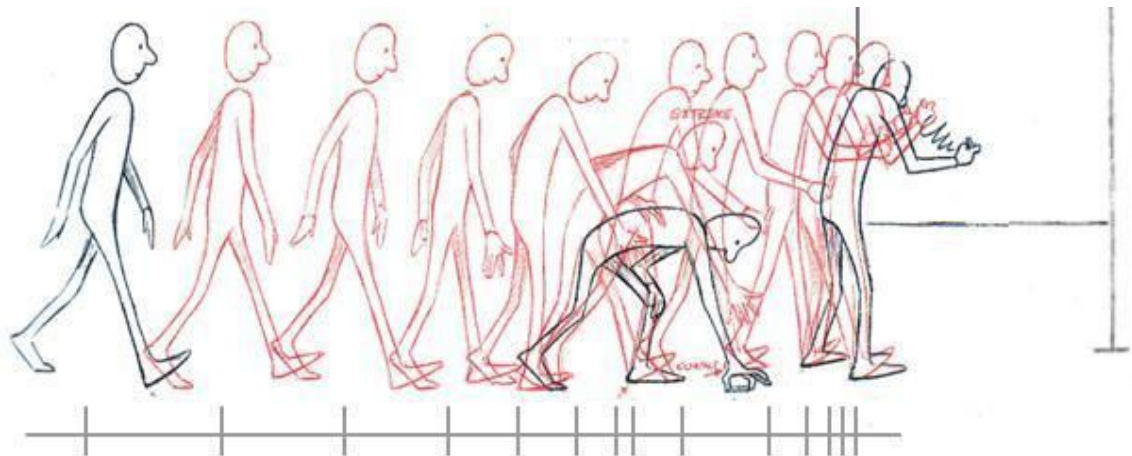
É no horizonte particular dessas relações de forças específicas, e de lutas que tem por objetivo conservá-las ou transformá-las, que se engendram as estratégias dos produtores, a forma de arte que defendem, as alianças que estabelecem, as escolas que fundam e isso por meio dos interesses específicos que aí são determinados (BOURDIEU, 1996, p. 61).

Por buscar a interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados aos dados coletados, a abordagem dessa pesquisa será qualitativa. Nesse sentido, o campo será a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador se torna instrumento-chave nesse processo. Outro conceito que é importante considerar ao falar de campo é conceito de habitus, que surge da necessidade empírica de apreender as relações de afinidade entre o comportamento dos

agentes e as estruturas e condicionamentos sociais. De tal forma que habitus pode ser compreendido como:

[...] um sistema de disposições duráveis e transponíveis que, integrando todas as experiências passadas, funciona a cada momento como uma matriz de percepções, de apreciações e de ações – e torna possível a realização de tarefas infinitamente diferenciadas, graças às transferências analógicas de esquemas [...] (BOURDIEU, 1983b, p. 65).

IMAGEM 02: A aplicação dos intervalos.



Fonte: WILLIAMS, 2009 p.58

Estabelecida a problemática, o recorte e a abordagem teórica, realizo pesquisa filmográfica, a partir de uma lista de filmes que relaciono pela lembrança e pesquisa de campo em sites como *youtube* e *vimeo*. Das informações colhidas, monto uma tabela identificando cada produção, discriminando ano de produção, obra, patrocínio, formato e técnica. A definição da tabela sobre as obras de animação paraense, relaciono eventos que identifique como relevantes e determinantes para o desenvolvimento desta arte. Assim, destaco 7 quadros- chave, como ponto de partida, desta pesquisa na seguinte timeline:

TABELA 01 - Timeline de eventos-chave para a animação paraense

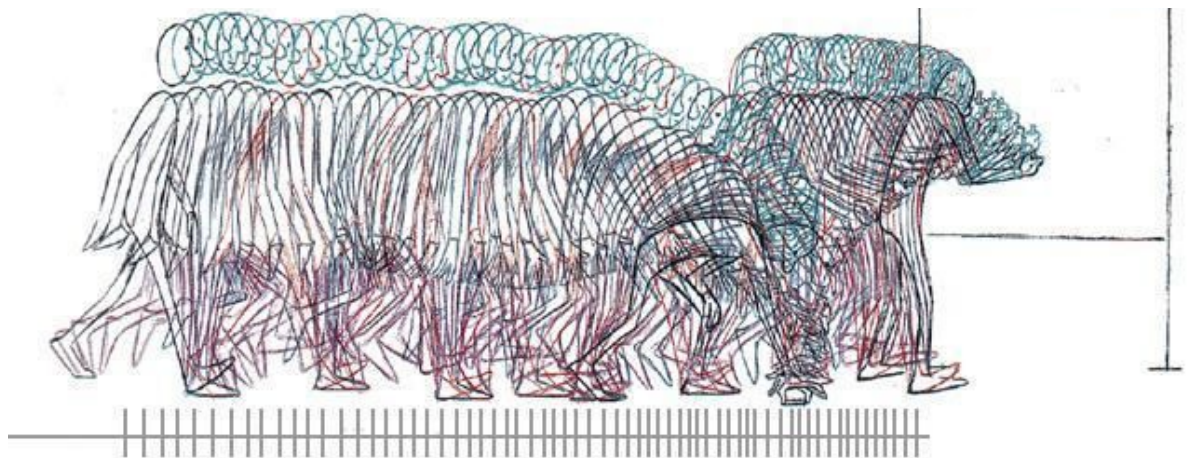
1991	2001	2003	2008	2012	2015	2017
Curso de Desenho Animado	Anima Mundi	Edital IAP	Edital MINC	Interprogramas TV Cultura	Edital de Obras Seriadas	Lançamento de Séries de Animação

Fonte: Autor

Os eventos especificados nesta tabela serão apresentados em sua ordem cronológica no desenvolvimento da dissertação, de acordo com o período descrito e sua relevância dentro do campo da animação. A partir das tabelas criadas na pesquisa filmográfica e da composição estrutural dos eventos, identifiquei os personagens principais nessas produções, como: diretores, roteiristas e alguns artistas que compuseram essas equipes.

As entrevistas, em sua maioria, foram presenciais com gravação de áudio, acompanhadas de anotações feitas na hora. Poucas entrevistas foram respondidas de forma escrita e algumas outras mais curtas, ou mesmo as checagens necessárias, foram realizadas por telefone ou *WhatsApp* e anotadas em papel. Os áudios gravados foram analisados e alguns trechos que considerei mais pertinentes à pesquisa foram digitados para uma possível inclusão, como citação, no texto dissertativo.

IMAGEM 03: Quadros chave e intervalos.



Fonte: WILLIAMS, 2009 p.58

Posto que respondo “como se desenvolve a animação paraense?” reitero, assim, que da mesma forma que observo a formação do campo e analiso pontualmente sua constituição, construo narrativas sobre as diferentes produções de animação realizadas no período estipulado nesta pesquisa. Nestas narrações, considero a formação dos grupos, as técnicas empregadas, condições e características da produção. Reitero que, por tratar de ações coletivas relacionadas à arte, mais especificamente a animação audiovisual, transito entre os

aspectos sociais, de um lado, e, do outro, os processos técnicos e artísticos relativos a esta atividade.

1 ANTECIPAÇÃO

“Antecipação” é um termo referente a um fundamento da animação. Diz respeito a um movimento que antecede ou prepara uma ação. Antes de saltar, precisamos nos agachar um pouco para ganhar impulso e realizar o salto. Desta forma, trato aqui como antecipação, o cenário que antecede a efetiva formação do campo artístico em estudo. Parto de relatos das memórias de artistas que virão a compor o atual campo da animação paraense, assim como de outros personagens que participam desse movimento de preparação.

O período dessa antecipação abrange eventos desde a década de 70, pois durante a pesquisa, não foram encontradas informações de animações, produzidas profissionalmente, em Belém ou no Pará, nas décadas anteriores. Inclusive, todos os relatos colhidos sobre as primeiras experiências efetivas em animação só surgem a partir da utilização dos meios digitais.

Desta forma, esse capítulo pretende acender uma luz a respeito de como se encontravam as condições de possibilidades para se produzir animação em Belém antes dos anos 2000. Apresenta algumas iniciativas, primeiras experimentações, cursos e como o desejo de produzir animações vinha sendo gestado numa dimensão individual e simbólica dos fenômenos sociais. Assim, notamos como o “*habitus*”, em seu princípio gerador de práticas e ações no mundo, fundamenta a regularidade de nossas condutas. Desta forma,

o *habitus* é entendido como um sistema de esquemas individuais, construído socialmente, por ser construído socialmente existe através de disposições estruturadas no aspecto social, e disposições estruturantes, constituídas na mente do indivíduo, através de suas experiências anteriores, adquirindo também um caráter simbólico. Assim, se pensarmos na relação do indivíduo e a sociedade a partir da perspectiva do *habitus*, se percebe que o individual e o social são orquestradas de forma simultânea, estando os dois intimamente ligados e ambos se influenciando (SETTON, 2002, p. x).

Podemos observar também, como o macrocampo da animação era percebido dentro de uma pequena esfera em formação. O campo de produção da animação ainda não existia, mas alguns indivíduos já começavam a atuar para a mudança desse estado de coisas

numa interinfluência simultânea. Nesse momento, surgem alguns agentes, que por meio de cursos e experimentos com animação, vão gestar esse novo campo.

CENA 03- SEQUÊNCIA DE CENAS

Um garoto, de aproximadamente 8 anos de idade, magro, cabelos crespos e castanhos, deitado no chão de um quarto, desenhando o Cascão da Turma da Mônica, em frente a uma televisão exibindo desenhos animados. Na imagem seguinte um garoto de 7 anos de idade, cabelos escuros e crespos, desenha personagens numa sequência de quadros justapostos numa folha de A4, sobre a mesa de uma sala de estar. Agora vemos um outro garoto de 8 anos de idade, usa óculos, branco e de cabelos lisos, com uniforme de colégio, desenhando num caderno de colégio enquanto os outros colegas brincam na quadra de esportes.

As cenas acima são memórias de infância, elaboradas a partir de relatos de alguns artistas de animação paraense.

A primeira imagem da sequência acima é uma recordação minha. Gostava de desenhar deitado no chão, com a TV ligada exibindo desenhos animados. Essa cena é minha maior recordação de quando fiz o que considero como meu "primeiro" desenho, uma cópia da capa de uma revista em quadrinhos da Turma da Mônica, o Cascão tirando um porco da cartola. Nesse momento, percebi que "sabia" desenhar e depois desse dia passei a copiar imagens dos estúdios Maurício de Souza e Walt Disney em grandes folhas de papel jornal que meu pai trazia para eu desenhar.

Otoniel Oliveira, quadrinhista e animador, diz que, quando criança, desenhava personagens numa sequência de quadros do mesmo tamanho, como um storyboard. Gostava de construir historinhas, mesmo sem legendas ou diálogos. Cássio Tavernard, arquiteto e animador, diz que, na infância, não gostava de jogar bola, preferia ficar desenhando. Em comum, nesses exemplos, está a aspiração em representar personagens e histórias através do desenho.

Roberto Carlei, atualmente médico oftalmologista, quando adolescente na década de 80, entusiasmado por animação, se arriscou a fazer uma pequena sequência de desenhos em acetato⁶, mas na época não conseguiu transformá-la em vídeo. E sob a orientação do pai para não levar aquele interesse adiante, não chegou a fazer outros testes e se desinteressou pela carreira artística.

IMAGEM 04: Desenho de Otoniel Oliveira aos 4 anos de idade



Fonte: Otoniel Oliveira

Até a década de 80, a possibilidade de alguma criança vir a experimentar animação ou mesmo pensar em se tornar um animador, em Belém, era muito remota, para não dizer improvável. Não existia nenhum estúdio, ou profissional da área, atuante na cidade, muito menos oficinas ou cursos de animação. Otoniel, em entrevista para esta pesquisa, diz que:

⁶ A folha de acetato incolor era muito utilizada na produção de desenhos animados até os anos 90, quando foi substituída pelo computador.

fazer animação parecia coisa para estrangeiros, já que o universo que via representado não parecia com minha realidade. Os nomes das coisas e das lojas que apareciam nos filmes de desenhos animados que via na TV ou no cinema eram todos em inglês, e aquela forma de expressão parecia não estar ao meu alcance (OLIVEIRA, 2018)⁷.

A década de 80 é onde podemos encontrar a infância de alguns autores que vão dar início às primeiras obras de animação no Pará. Nesse momento, o campo em estudo ainda não dispunha de estrutura que pudesse criar um habitus diferente nas crianças da época. As animações assistidas na TV eram majoritariamente estrangeiras e reproduziam modos de vida e ambientes diferentes dos vividos pelas crianças daquele tempo. As crianças aqui descritas em seu caráter individual, situadas no mesmo tempo social, são dotadas do mesmo tipo de habitus e tendem a agir a partir das expectativas criadas diante deles. Como exemplo, podemos considerar alguém que bebe um vinho de uma safra específica, provavelmente deve possuir habitus diferente de quem bebe um refrigerante qualquer sem uma distinção simbólica (SILVEIRA, 2006).

No decorrer desta pesquisa, reuni algumas histórias sobre tentativas de produzir animação, anteriores ao ano de 2003, que exemplificam bem esse momento. Muitas outras histórias de pessoas experimentando animação devem ter ficado de fora, mas considero que as narrativas que trago, revelam como essas tentativas configuram esse anseio de realizar algo com essa técnica e forma de expressão artística, já vinha acontecendo, mas que, no entanto, não havia encontrado condições mais favoráveis em Belém, ou mesmo em qualquer lugar do Pará. A única história que conheci foi a respeito de um curta de animação stop motion, de autoria da cineasta paraense Flávia Afinito, mas consegui poucas informações a respeito, e tudo me levou a crer que esse filme não foi produzido no Pará.

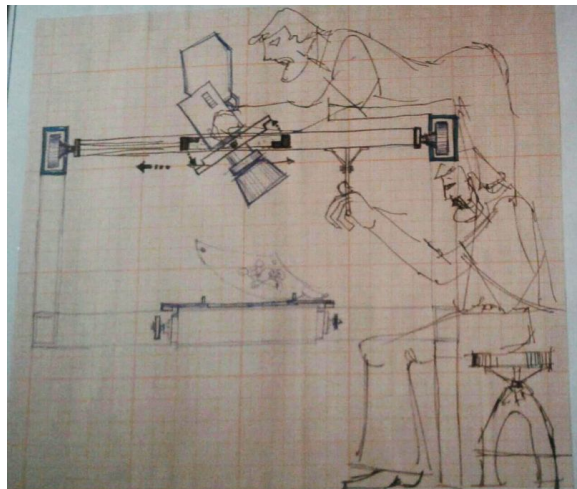
Os rumos da animação paraense quase foram antecipados na década de 70, quando em 1976, o arquiteto Bichara Gaby, compra um terreno na rua Siqueira Campos, distrito de Icoaraci, e constrói uma edificação de dois pavimentos, onde embaixo funcionaria uma produtora de filmes e em cima um estúdio de animação. Bichara Gaby diz que desde a infância sonhava em fazer animação:

⁷ Entrevista concedida por OLIVEIRA, Otoniel: Entrevista [abr. 2018]. Entrevistador: Andrei Miralha Padilha Duarte.2018.

[...] Quando criança, assistia numa TV em preto-e-branco, aos programas da Disney, exibidos nas tardes de sábado. Os programas mostravam desenhos animados e filmes apresentando como eram produzidos [...] (GABY, 2018).

A ideia de montar um estúdio de animação veio à tona depois de uma visita ao Estúdio Ranger de animação, em São Paulo. No entanto, um roubo ao imóvel destinado à produtora e ao estúdio, recém construído, que nem chegou a funcionar, o desmotivou a prosseguir com a proposta. Gaby conta que não havia um planejamento estratégico para qualificar uma equipe de animação. Sua ideia era criar, inicialmente, as condições técnicas e estruturais para depois viabilizar a parte profissional.

IMAGEM 05: Croqui da mesa de captura de imagens por Bichara Gaby



Fonte: Bichara Gaby

Em 1991, chega em Belém um curso de desenho animado que, após exibir anúncio em uma TV de grande audiência, chamou a atenção de muitos jovens desenhistas que ficaram entusiasmados com a possibilidade de experimentar aquela técnica. Os interessados em uma vaga precisavam preencher uma ficha de inscrição e fazer um desenho que seria avaliado para que o aluno pudesse ingressar no curso, que era pago e tinha a duração de 1 mês. A organização era de um grupo de gaúchos. A sala de aula era num prédio do centro comercial de Belém, e contava com cerca de 15 mesas de luz. Nos exercícios propostos, os alunos se detinham, num primeiro momento, a copiar desenhos de uma apostila que apresentava alguns fundamentos do desenho animado e na segunda parte da oficina, os alunos criaram uma pequena sequência de animação. Na época, a captura de imagens era feita por meio de câmera filmadora analógica. Esse equipamento não foi trazido para a cidade. Ao

terminar o curso, os organizadores prometeram fazer a captura dos desenhos produzidos nas aulas e convertê-los em filmes de animação. As animações seriam gravadas em fitas VHS e enviadas aos participantes. Porém, as fitas nunca chegaram aos alunos.

A iniciativa não teve continuidade, não gerou outros cursos, muito menos outras produções. Naquela época, os meios para se produzir animação ainda eram muito caros, as produções profissionais ainda usavam folhas de acetato e a captura das imagens necessitava de equipamento analógico. Enfim, o curso foi um evento isolado, sem nenhum tipo de proposta efetiva de qualificação ou de desenvolvimento de núcleo de animação na cidade. No entanto, aquela experiência acendeu uma luz para alguns artistas iniciantes daquela geração. Ricardo Ono, professor universitário, que participou do curso, diz que:

[...] na época, achei interessante ter esse contato com animação, mas o curso não correspondeu às minhas expectativas, queria aprender mais coisas e fiquei frustrado de não ver o resultado das animações que realizei durante o curso [...] (ONO, 2018)⁸.

Não havia, naquele momento, acesso fácil às tecnologias que favorecessem o desenvolvimento da animação no Pará, nenhuma política de incentivo à produção ou mesmo uma instituição pública ou privada que contribuísse para a iniciação, experimentação, muito menos para a qualificação em animação. Os equipamentos eram caros e não havia mercado profissional de animação em Belém, nesse período. Havia interesse, mas não existia viabilidade tecnológica, profissional, comercial, política e econômica para esta área na cidade.

1.2 Fiat Lux: As Luzes da Era Digital

⁸ Entrevista concedida por ONO, Ricardo: Entrevista [mai. 2018]. Entrevistador: Andrei Miralha Padilha Duarte.2018.

Cena 03 – SEQUÊNCIA DE PLANOS DESENHADOS

Sala com várias pranchetas, um homem entra na sala, senta numa prancheta de desenho, e começa a desenhar um lay out. Em seguida, outra pessoa desenha uma figura. Pinta com aerógrafo. Recorta a pintura. Recorta letras. Cola os recortes sobre uma folha de lay out. Pessoas saem por uma porta. Quadro escuro. Plano geral da sala, agora se vê apenas computadores na sala. A porta se abre, homem entra, liga um computador. A luz da tela ilumina seu rosto. Ele sorri.

A popularização das tecnologias digitais, principalmente a partir da segunda metade dos anos 80 no Brasil, representaram um ponto de virada para muitos setores, como o publicitário e o audiovisual, e conseqüentemente o da animação. Dois aspectos foram relevantes nesse contexto: a viabilidade econômica e a praticidade dos novos meios digitais. Todo o oneroso aparato físico e equipamentos analógicos necessários para se produzir animação pôde, então, ser substituído pelos computadores pessoais com softwares de interface mais amigável, máquinas fotográficas digitais, scanners, etc. Outro fator importante, sem dúvida, foi a internet, quando se tornou mais popular a partir da segunda metade da década de 90, facilitando o acesso às informações sobre o processo de criação e produção da animação.

Roberto Eliasquevici, empresário e designer gráfico, trabalha com computação gráfica desde meados dos anos 80, utilizando *softwares* como o *3D Studio Max*. Roberto foi pioneiro como instrutor de computação gráfica 3D, em Belém. A apostila, que elaborou para as aulas, serviu de base para interessados nessa técnica, que nem mesmo se inscreveram em seus cursos, e que vieram a conseguir o material didático através de terceiros.

Outro precursor nessa área da animação 3D com personagens foi o designer gráfico Nonato Moreira, que começou a trabalhar com artes gráficas numa agência de publicidade em 1987, onde criava peças gráficas por meios manuais em pintura, recorte, colagem, aerógrafo, etc. Com a chegada dos computadores na agência, no ano seguinte à sua entrada na empresa, se entusiasmou com a praticidade oferecida pelos novos equipamentos. Ficou fascinado com o software *3D Studio Max* e foi atrás de informações de como usá-lo para ilustrações em seu trabalho. Passou a estudar o programa de forma autodidata, através de uma apostila e um livro sobre *3D studio* publicado pelo arquiteto paraense Paulo Malheiros.

Por volta de 1991, após desenhar um personagem, uma salsicha cartunizada e humanizada, para um VT de publicidade em animação, Nonato conheceu o artista gráfico Lúcio Nakamura que trabalhava na recém criada 3D Produções, em Belém. Nakamura usava o 3D Studio para modelar e animar personagens. Somente em 1998, realizou seu primeiro trabalho profissional, modelando e animando um personagem alienígena para uma campanha publicitária de refrigerante. Posteriormente, Nonato terá um papel bastante significativo para a formação do campo da animação paraense, pois movido pela sua curiosidade para a computação gráfica, buscava conhecer novos softwares para trabalhos gráficos em animação, edição e composição.

Cássio Tavernard diz que sua primeira experiência com animação aconteceu por acaso, em 1996, enquanto fazia ilustrações para o livro infantil “Francisco Gabiroba Tabajara Tupã” que narrava a história de um menino da cidade que tinha como amigo um indiozinho imaginário, o “Gabiroba”. Cássio diz que:

Em uma das páginas do livro, criei uma sequência de imagens em que o indiozinho corria e dava uma cambalhota. Meu professor de computação gráfica, ao ver os desenhos, sugeriu montar a sequência em animação (TAVERNARD, 2018)⁹.

Com os recursos digitais, à disposição, Cássio conseguiu montar sua primeira experimentação em animação.

⁹ Entrevista concedida por TAVERNARD, Cássio: Entrevista [jun. 2018]. Entrevistador: Andrei Miralha Padilha Duarte. 2018.

IMAGEM 06: Abertura do CD Rom sobre Cultura Amazônica por Cássio Tavernard



Fonte: Cássio Tavernard

Em 1999, os ilustradores Wendell Pimenta e Cássio Tavernard, desenvolveram uma série de ilustrações de contos paraenses, para compor um CD Rom sobre Cultura Amazônica do INFOMAN da UFPA-Universidade Federal do Pará. As ilustrações eram montadas em Flash¹⁰ como se fossem animações, mas possuíam pouca fluidez nos movimentos. O interesse maior, nesse trabalho, era criar vídeos que narrassem os contos com imagens ilustrativas em movimento, compostas como numa produção cinematográfica, com narrativa em planos de imagem. Ainda faltava o refinamento técnico para se considerar de fato, uma animação, mas a iniciativa deixou aberto o desejo de criar um produto mais elaborado.

No final de 1999, mandei fazer uma mesa de luz¹¹ pra mim e mais dois amigos desenhistas depois de conseguir um croqui na internet. Em casa, iniciei alguns testes bem simples, com um personagem acenando com a mão e um pássaro voando. Digitalizei e visualizei as sequências de desenhos, passando imagem por imagem na tela, por não saber gerar a sequência animada em vídeo.

¹⁰ Software da empresa Adobe que opera com animações vetorizadas em 2D.

¹¹ Mesa para desenhos animados em forma de caixa, com tampo circular em acrílico leitoso e uma luminária embaixo, que permite a visualização de desenhos sobrepostos em folhas de papel.

No ano 2000, a micro-empresa Mister Chip de Computação Gráfica, ofereceu workshop de animação 3D, com duração de uma semana. O instrutor era Roberto Eliasquevici. Durante o curso, a turma realizou o curta “A Caixa”, que acabou não sendo divulgado e ficou apenas como resultado do workshop. O grande *start* para a animação paraense viria logo a seguir com as oficinas do Anima Mundi no IAP.

Meses depois, de ter participado do workshop na Mister Chip, fui convidado para trabalhar na empresa. O Roberto Eliaquevici tinha a pretensão de trabalhar com animação, mas como sou formado em arquitetura, me chamou pra trabalhar com maquetes eletrônicas e ajudá-lo na parte de animação de personagens que pretendia desenvolver. No período que trabalhei na empresa, foram realizadas duas animações 3D para comerciais de TV, um VT comercial para uma pizzaria delivery, onde um porco cozinheiro fazia entregas em uma moto; e outro VT para uma loja de roupas, onde um garoto fazia embaixadinha e chutava uma bola na direção da tela.

1.3 A Grande Alma Compartilhada

A Mostra Itinerante do Festival Internacional Anima Mundi¹² chega, pela primeira vez em Belém, com uma pequena e modesta exibição no IAP, em 2001. Essa primeira apresentação, se resumiu na exibição de um DVD de curtas do festival em uma TV de 29 polegadas na praça central do IAP. A mostra aconteceu a céu aberto, para um público muito restrito, de no máximo 20 pessoas, e contou com a presença de Marcus Magalhães, um dos organizadores do Festival. Apesar da simplicidade da apresentação, aquele momento foi marcante para vários artistas, que mais tarde, se destacariam no campo da animação em Belém. Diferente do que era visto na TV ou no cinema comercial, as animações exibidas no Anima Mundi traziam conceitos diferentes dos estereótipos fofinhos e engraçadinhos,

¹² Anima Mundi- Festival de animação, criado por brasileiros em 1993 para promover e difundir a linguagem da animação no Brasil. Atualmente é o maior festival do gênero nas Américas.

comumente assistidos no cinema e na televisão. A mostra exibia animações para adultos, criativas e irreverentes, tanto no discurso e narrativa quanto na estética. O festival chega em Belém justamente num momento bastante relevante, pois a animação começava a se tornar viável para os artistas paraenses devido a tecnologia e informações disponíveis.

O Anima Mundi, criado em 1993 no Rio de Janeiro, foi expandido para São Paulo em 1997, e atualmente é considerado um dos maiores e mais importantes festivais de animação do mundo. O festival reúne obras de animação de vários países, em diferentes categorias como curta-metragem, longa-metragem, animações em curso, animações infantis, panorama, futuro animador, etc. Durante o período do evento, acontece, ainda, o Anima Fórum, com palestras e workshops voltados para profissionais, e o Estúdio Aberto, que oferece mini-oficinas em diversas técnicas como pixilation, stop motion, zootrópio, animação em areia e desenho animado. Voltado para o grande público, o festival é organizado por quatro animadores – Marcos Magalhães, Aída Queiroz, César Coelho e Léa Zagury –, que se conheceram em um curso de animação ministrado na Embrafilme na década de 80 em cooperação com o National Film Board, do Canadá. É importante destacar que o evento teve, e ainda tem, um papel de grande relevância para a animação brasileira, por ter contribuído significativamente, de diversas maneiras para a popularização e desenvolvimento da animação no país. Nesse sentido, as mostras itinerantes ajudaram a divulgar a animação para públicos fora do eixo Rio e São Paulo.

A pequena produção de animação brasileira na época era praticamente limitada à publicidade, e o que vinha de fora eram basicamente séries de TV infantis e longas-metragens de grandes estúdios. Era a primeira vez que o público tinha acesso a filmes de múltiplas técnicas e estilos não apenas gráficos, mas também narrativos (MARÃO, 2013).

A sensação que Marão teve, no início da década de 90, foi muito parecida com o que os artistas paraenses sentiram quando viram, pela primeira vez, a mostra itinerante do Anima Mundi em Belém.

As sessões de curtas e workshops do Anima Mundi alimentaram meus sonhos durante muito anos, tanto que meu maior desejo depois de ver tantos filmes incríveis era fazer filmes de animação para participar do festival.

Depois da primeira apresentação em Belém, o Anima Mundi retorna a cidade por quatro anos consecutivos trazendo sua Mostra Itinerante, composta por filmes que haviam sido exibidos no Festival daquele ano. Outra atração do evento era o Estúdio Aberto, instalado no hall de entrada do cinema, em um dos galpões da Estação das Docas, que oferecia gratuitamente uma série de oficinas abertas a um público de diferentes idades que tinham a oportunidade de experimentar técnicas de animação como o stop motion, pixilation e animação de recortes. A mostra contava ainda, com workshops profissionais de animação voltados para artistas selecionados. O IAP era a instituição local responsável por articular a vinda do Anima Mundi ao Pará, que além de sediar os workshops e oferecer suporte institucional, ainda buscava patrocínios locais, tanto do governo do Pará, quanto de outras empresas. Em 2003, o co-patrocínio foi da Companhia Vale do Rio Doce, e em 2004, 2005 e 2006, o co-patrocínio ficou por conta do Banco da Amazônia. As sessões da mostra foram exibidas, durante três anos seguidos no Cine Teatro Maria Silvy Nunes.

Já os workshops profissionais, voltados para artistas locais, aconteciam na sede do IAP e tinham a duração de três dias, com carga horária de 18h. Os alunos participantes eram selecionados por meio de avaliação de currículos e portfólios. Durante as aulas ministradas, no primeiro ano, pelo animador Marcus Magalhães, foi produzido um curta experimental intitulado *Que Viagem é Essa?*, em que cada participante contribuiu animando um trecho do filme, que apresenta desenhos animados a lápis, nanquim e stop motion com boneco de massinha. Já em 2003, a Mostra Itinerante do festival trouxe a Belém workshop com o animador César Coelho e, em 2004, com a animadora Aída Queiroz. Apesar desses workshops terem uma duração muito curta, o contato com profissionais foi muito importante, pois esclareceram várias dúvidas a respeito de mercado, qualificação e técnica.

IMAGEM 07: Workshop do Anima Mundi com César Coelho em 2004

Fonte: acervo do autor

Os workshops do Anima Mundi reuniram, pela primeira vez, a maioria dos artistas que vinham experimentando e/ou intencionando trabalhar com animação na cidade, ou seja, além de compartilhar conhecimentos, esses eventos possibilitaram o encontro entre pessoas com interesses afins. Algumas pessoas que participaram dos *workshops* já se conheciam, enquanto outras puderam se conhecer e iniciar algumas parcerias que viriam a se efetivar em produções de curtas-metragens produzidos posteriormente. Uma das maiores contribuições das mostras itinerantes do Anima Mundi em Belém, ocorridas entre 2002 a 2007, foi deixar uma semente de inspiração para realização de filmes de animação. Nos anos seguintes, veremos que os principais nomes da animação paraense, que contribuíram de alguma forma na formação desse campo, passaram pelos workshops do Anima Mundi, como Roberto Eliasquevici, Cássio Tavernard, Andrei Miralha, Otoniel Oliveira, Rosinaldo Pinheiro, Wendell Pimenta, Erasmo Borges, Thiago da Conceição, Fernando Carvalho, Roger Elarrat, Isaac Braz, Fernando Alves e Roberto Ribeiro.

1.4 Preparação

No final de 2002, a micro-empresa paraense de design gráfico *High Vision*, pretendia iniciar sua primeira experiência em animação com a produção do média-metragem *Águas e Vidas*. O estúdio havia levantado uma pequena verba para produzir um teaser¹³. A ideia era criar um material promocional para tentar captar recursos junto a empresas que pudessem se interessar pelo projeto. Na produção, os personagens eram desenhados à lápis em mesas de luz. Em seguida, os desenhos digitalizados e vetorizados, coloridos e sombreados digitalmente. Já os cenários seriam produzidos em computação gráfica 3D.

IMAGEM 08: Pré-Produção do teaser do filme *Águas e Vida*.



Fonte: Acervo do autor

Fui convidado a integrar a equipe do "Águas e Vidas" por Robson Christopher, um amigo dos tempos do grupo de quadrinhos "Ponto de Fuga," e um dos sócios da High Vision. O Robson estava saindo da empresa e deixou o projeto ainda na fase de pré-produção. Ao receber o convite, avalei que seria necessário contar com outro desenhista para me auxiliar, daí indiquei o Alexandro Costa, amigo da Fundação Curro velho, que já vinha realizando estudos de animação. Chegamos a nos reunir diariamente

¹³ *Teaser* – trecho ou sequência curta de um programa para campanha de marketing.

durante 2 meses para desenvolver concepts, storyboard, layout de cenas e algumas animações. Iniciamos o projeto sem nunca termos produzido nada realmente significativo em animação 2D.

Na época, o Nonato, já tinha conhecimento de um software, de animação 2D, chamado Toonz, e assim, demos início ao trabalho. Produzimos algumas animações, até que percebi que deveríamos rever o storyboard para otimizar o trabalho e melhorar a dinâmica da narrativa. A proposta foi aceita pelos sócios e roteirista e passamos a desenvolver alguns estudos de cena usando o programa Maya. Infelizmente, no meio do processo, o teaser foi suspenso por problemas internos entre os sócios da High Vision. Consequentemente o projeto não foi adiante. Daí, Como o Cássio já havia me convidado nesse período para integrar a equipe de animadores que estava formando para produzir *A Onda- Festa na Pororoca*, acabei indicando o Nonato e o Alessandro para comporem o quadro de artistas da obra que começou a ser produzida no primeiro semestre de 2003.

Águas e Vidas fecha o período que classifico como “preparação do campo da animação”, pois vários fatores que viriam a efetivar essa atividade já estavam postos. Nesse momento, muitos dos artistas que viriam a compor o primeiro grupo a realizar uma obra completa de animação em Belém já estavam prontos para entrar em campo.

2 FORMAÇÃO DO CAMPO

CENA 04- SEQUÊNCIA DE CENAS

Vemos uma tela branca, no centro da tela há uma prancheta de desenho. Um homem entra em cena e abre uma folha de papel enrolada, como se fosse um projeto de arquitetura. Nisso, outro rapaz entra com uma mesa de luz e a posiciona sobre a prancheta. Outro homem entra com uma mochila, abre a mochila e coloca um notebook sobre a mesa e começa a digitar. Um outro rapaz entra com uma revista em quadrinhos em suas mãos e posiciona a revista na tela de fundo. Uma moça surge desenhando barracas de feira na tela como se fosse um muro. Em seguida entra um palhaço, depois um homem com uma girândula repleta de brinquedos de miriti. Dois candirus nadam na parte de baixo da tela branca. Um menino voa na parte superior da tela, acompanhado de dois urubus. Agora vemos a tela cheia de pessoas e personagens de desenhos animados paraenses.

Como vimos, o campo da animação paraense já vinha se formando timidamente desde o final dos anos 80, e durante toda a década de 90. No entanto, esse campo só vai ganhar força a partir de 2003, depois de reunir diferentes fatores que proporcionaram o desenvolvimento desta arte no Pará.

Nesse ponto, é necessário ressaltar que apesar do campo abordado neste estudo possuir história e desenvolvimento próprio, composto por agentes e instituições sociais específicos, como fundações culturais, animadores, produtores, diretores, produtores executivos, gestores públicos, professores, festivais, distribuidores, canais de TV, internet, músicos, editores de vídeo, escritores, ilustradores, etc., é atravessado por relações de força de outros campos, seja numa esfera maior em que está inserido, como o campo cultural, mas também pelos campos econômico e político (BOURDIEU, 2007).

Outros campos, como o da ciência e comunicação, também vão exercer força, e se formos mais adiante na análise, veremos que muitos outros campos possuem influência na animação. Até mesmo num olhar menos aprofundado sobre os diversos campos que interferem uns nos outros, é possível perceber como o campo da ciência oferece tecnologias que agilizam e facilitam os processos de produção. O campo econômico favorece a disponibilidade de recursos para as artes e o campo político que por meio dos poderes

legislativo e executivo, que para atender diferentes demandas da sociedade, elaboram políticas públicas para a cultura. Por outro lado, as instituições culturais elaboram suas ações para diferentes expressões artísticas, e, por fim, os artistas criam projetos artísticos e administram os recursos quando contemplados. Desta forma, uma grande rede, muito mais abrangente, se conecta uma com a outra, em diferentes níveis de relação, para que um campo se desenvolva. Cada campo tem suas regras e verdades que são, elas mesmas, objeto de disputa. O campo é, antes de tudo, uma ferramenta analítica e é nele que se realiza o jogo das práticas (BOURDIEU, WACQUANT, 2005).

Dentre os diversos fatores que atuaram na constituição do atual campo da animação, é possível destacar algumas mudanças de paradigmas em decorrência da transição dos equipamentos analógicos para os digitais. Nesse sentido, a substituição de um grande aparato físico e analógico como mesas de luz, acetato, filmadoras e câmeras de múltiplos planos por computadores, softwares gráficos específicos, mesas digitalizadoras e scanners, alavancou a criação de diversas obras de animação, não só no Brasil, mas em todo o mundo. Os novos métodos de produção digital, reduziram consideravelmente os custos desse tipo de arte. Se antes era necessário um oneroso aparato técnico, agora, os novos meios tecnológicos tornaram essa produção muito mais viável financeiramente, e, assim, disponível para diversas experimentações por pessoas que antes não teriam a menor chance de realizar alguma obra em animação.

Outro avanço tecnológico também colabora de forma imprescindível: a internet. Esse novo meio de comunicação, virá contribuir tanto no acesso às informações sobre técnicas e metodologias, quanto na disponibilização de softwares voltados para a animação. Como em Belém não havia tradição na arte da animação, a internet virá responder às necessidades da produção e dispor das informações necessárias para sua realização.

No que diz respeito ao capital humano, a criação desse campo artístico, se constitui através da entusiasmada colaboração de profissionais de diversas vertentes artísticas como: atores e atrizes, escritores, escultores, fotógrafos, desenhistas, ilustradores, quadrinhistas, designers, cineastas, editores, jornalistas, arquitetos, professores, músicos e poetas. As primeiras obras foram resultado de uma grande cumplicidade entre seus colaboradores. No início, como os cachês eram muito baixos, a motivação maior da equipe

era o desafio de aprender e ao mesmo tempo realizar este tipo de arte. Segundo Howard Becker, obras de arte resultam das atividades cooperativas e de troca dos participantes de uma espécie particular de mundos sociais: os mundos da arte. E nesse sentido, Gilmore propõe uma abordagem da sociologia da arte derivada das sociologias do trabalho e da ação coletiva:

Um mundo da arte fornece uma armação (framework) para um conjunto agregado de relações. Os artistas são integrados ao ambiente social pelas redes de apoio de que participam. Tais redes e os processos sociais através dos quais interagem artistas e pessoal de apoio permitem explicar variações nas formas coletivas de expressão artística. Os participantes dos mundos da arte compartilham entendimentos que guiam seus interesses e atividades conjuntas e lhes fornecem identidades coletivas. São, neste sentido, like-minded (GILMORE, 1990, pp.149-51).

Os editais públicos de fomento à arte darão essencial impulso para a realização das obras e as ações promovidas por instituições públicas de arte e cultura, através de oficinas, cursos, mostras, workshops e palestra, também exercerão papel fundamental na ampliação do campo. Neste aspecto, vamos considerar como política pública cultural um conjunto planejado, ordenado e coerente de preceitos e objetivos, que orientem as linhas de ações públicas mais imediatas no campo da cultura (BASTOS, 2006).

2.1 Editais do IAP- Uma Nova Esperança

Os editais públicos de patrocínio artístico foram decisivos e sem eles, muitas dessas produções independentes desde o início dos anos 2000 até o momento, provavelmente não teriam existido. A maioria das produções paraenses de maior repercussão entre 2003 e 2011, foram realizadas com recursos públicos, com exceção de uma co-produção internacional entre Bélgica e Brasil para a realização do curta *A Montanha do Pássaro*, que mesmo assim foi uma produção de baixo orçamento.

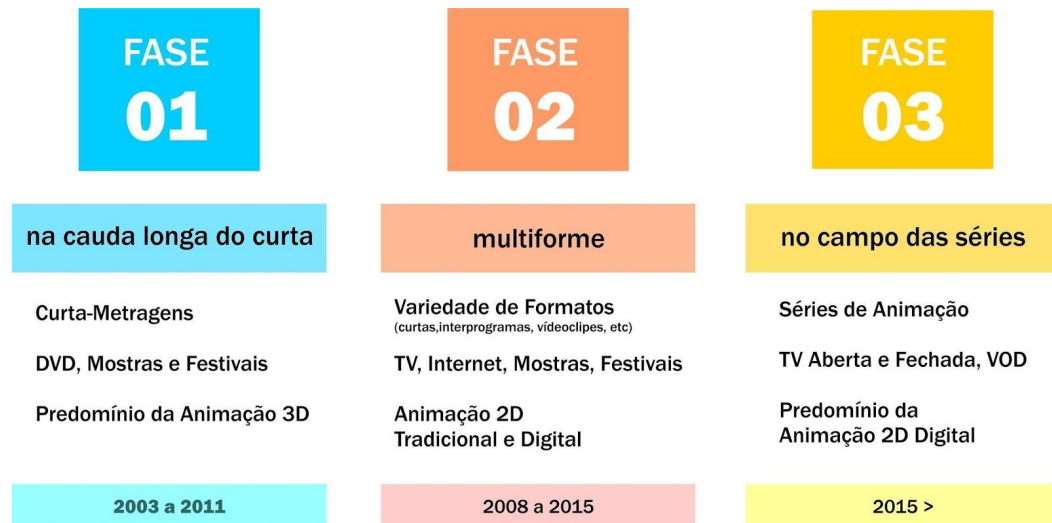
O edital mais importante para a animação paraense nos primeiros anos era promovido pelo IAP – Instituto de Artes do Pará, uma instituição criada em julho de 1999, com o objetivo de incentivar e promover o aperfeiçoamento artístico no Estado. Seu principal

instrumento para isso era o edital de Pesquisa, Criação e Experimentação Artística, criado em 2000. Lançado todo início de ano, o edital premiava projetos em diferentes linguagens artísticas como artes visuais e audiovisual, artes cênicas, música e literatura. Os artistas selecionados recebiam uma bolsa no valor de R\$15.000,00, e o prazo para realização das obras era de 9 meses, a partir da assinatura do contrato. Inicialmente não havia prestação de contas e o proponente entregava apenas o que prometia no projeto, além de alguns relatórios de produção. Apesar de não ser um edital específico para animação, esses prêmios vão dar a viabilidade financeira que a animação paraense necessitava para se desenvolver naquele período. Dos 10 primeiros curtas produzidos na década de 2000, 7 foram produzidos com bolsas do IAP.

2.2 Fases

Na observação das características de cada obra de animação estudada, com base em análise qualitativa, entre os anos 2003 a 2018, proponho a divisão desse período em 3 fases distintas. Em cada uma dessas fases, é possível perceber as mudanças de habitus dentro do campo que vão alterar substancialmente tanto os conteúdos quanto os formatos desenvolvidos e suas formas de distribuição, difusão e divulgação. Essa compreensão de habitus, refere-se aos princípios geradores que o homem carrega dentro de si e que foram dados pelo meio social. O habitus é individual, mas ele se constrói no processo de socialização (SILVA, 2001). Assim, é possível observar, em cada fase determinada, que um sistema de esquemas individuais, por ser construído socialmente, existe através de disposições estruturadas no aspecto social e disposições estruturantes, constituídas na mente do indivíduo, através de suas experiências anteriores, adquirindo também um caráter simbólico. (SETTON, 2002). De tal forma que os artistas foram ajustando suas propostas, quanto conteúdo e formato, diante dos aspectos de seu tempo e sociedade, considerando fatores diversos, como tecnologias, relações sociais, economia, políticas públicas, e formas de difusão e distribuição das obras. Nesse sentido, as fases foram classificadas da seguinte maneira:

TABELA 02 – As fases do campo da animação



Fonte: O autor

Podemos observar que o período identificado como Fase 01, se estende até 2011, enquanto que a Fase 02, inicia em 2008. Desta forma, podemos avaliar que algumas obras possuem características de uma fase posterior, mas se antecipam num período em que as produções possuem outros contornos. Comparo as obras como *frames* numa sequência de animação, então, se observarmos com atenção e critério, podemos identificar que determinados *frames* pertencem a sequências diferentes, por considerar o desenho e a movimentação apresentada. No caso das obras, a observação avalia formato, captação e difusão.

A seguir, na apresentação de cada fase, descrevo suas principais características e em seguida abordo, por meio de narrativas históricas e descrições sucintas, as principais obras relacionadas a cada fase, observando tanto características de produção, financiamento, técnica e metodologia quanto a formação dos grupos e processos de aprendizagem e qualificação.

2.3 Fase 01 – Na Cauda Longa dos Curtas (2003 a 2011)

CENA 02- EXT. NOITE- PRÉDIO DO IAP

Prédio do Instituto de Artes do Pará em Belém, estamos em dezembro de 2003. Uma grande tenda está armada no pátio interno da instituição cobrindo uma arquibancada de ferro. Uma plateia está reunida para assistir aos resultados da Bolsa de Pesquisa, Criação e Experimentação daquele ano. A última apresentação é a animação *A Onda- Festa na Pororoca*, que conquista o público com suas piadas, sotaque e gírias bem regionais. Era a primeira vez que aquelas pessoas ali presentes, experimentavam a sensação de ver e ouvir personagens típicos da região em desenho animado.

A primeira fase da animação paraense, considerada a partir da produção do primeiro curta de animação paraense, caracteriza-se pela produção de curtas-metragens e compreende um período de 2003, ano de lançamento do curta *A Onda – Festa na Pororoca* e vai até 2011, ano de lançamento do curta *Nossa Senhora dos Miritis*. A classificação desta fase e seu período de abrangência temporal e conceitual, se define através da classificação de alguns fatores em comum entre as obras produzidas nesse período que serão especificadas nos próximos parágrafos.

Um dos pontos convergentes nesse período, será a forma de captação de recursos que, em sua maioria, era proveniente de editais públicos voltados para artistas, como pessoa física. O IAP – Instituto de Artes do Pará, Banco da Amazônia (via Lei Rouanet) e Ministério da Cultura vão exercer papel fundamental na constituição do campo da animação nesta primeira fase. Esse tipo de financiamento cultural, efetiva um dos mais poderosos mecanismos para a consecução de uma política pública (BOTELHO, 2001).

As principais formas de difusão, nessa fase, eram através de mostras e festivais. Os espaços de exibição eram cinemas, auditórios e salas de vídeo. A divulgação pela internet das obras paraenses não terá grande força nesse período. O *YouTube*, atualmente um grande difusor de produtos audiovisuais, só passou a existir a partir de 2005, e mesmo que

essa primeira fase compreenda o início dessa plataforma de vídeos na internet, esse meio de difusão das animações só será melhor explorado na década seguinte.

Outro fator que podemos destacar, que define esse momento, diz respeito à qualificação técnica da equipe. A maioria dos animadores que participaram desses projetos de curtas, não possuíam formação profissional por meio de cursos específicos na área e a escolha das equipes de produção se dava, principalmente, através de relações pessoais. Nestas equipes, os artistas que possuíam alguma experiência, trabalhavam com animação 3D, seja por estudos pessoais ou por alguma experiência no mercado publicitário paraense. Mas nenhum desses artistas havia participado da produção de um filme de animação, e a formação era primordialmente empírica.

Artistas de diferentes expressões artísticas, que vieram colaborar nesse campo, muitas vezes possuíam alguma habilidade afim com alguma parte do processo de produção da animação, e sua inserção no campo se dava, muitas vezes, através de relações de amizade. Num primeiro momento, o teatro terá destaque na construção narrativa, o roteiro, e posteriormente, a literatura e poesia vêm colaborar para compor esse quadro. O ator e escritor Adriano Barroso, por escrever peças de teatro infantil vem participar desse campo, primeiro por sua relação de amizade com Cássio Tavernard, depois com Andrei Miralha e Roger Elarrat. Entre 2003 a 2006, Adriano chega a escrever 4 roteiros dos 6 curtas produzidos no período. Outro artista que vem contribuir nesse cenário, a partir de 2008, é o poeta e artista visual Marcílio Costa, que se torna parceiro de Andrei Miralha em projetos de animação em 3 projetos.

Alguns músicos, compositores e arranjadores, vêm acrescentar nesse campo da animação compondo músicas e trilhas sonoras, nessa área se destacam Fábio Cavalcante, Luís Pardal, André Moura, Roberto Ribeiro e Leo Venturieri.

Os workshops do Anima Mundi foram importantes para motivar e conhecer alguns procedimentos técnicos, no entanto, com pouco tempo de oficina, apenas 3 dias.

2.3.1 A onda do momento

A partir de meados dos anos 90 até o final dos anos 2000, a animação 3D estava no auge, graças ao sucesso de produções como *Toy Story*, *Vida de Inseto*, *Formiguinhas*, *Shrek*, *Procurando Nemo* e *A Era do Gelo*. No Brasil, o filme *Cassiopéia*, produzido e dirigido por Clóvis Vieira, e lançado em 1996, foi o primeiro longa-metragem de animação 3D do mundo. Era o grande momento da computação gráfica, e havia um grande desejo, na primeira geração de animadores paraenses em produzir um filme com aquela estética, devido às facilidades proporcionadas pelos softwares 3D. Por outro lado, havia também os desenhistas 2D, que agora viam mais próximo, realmente, a possibilidade de produzir um filme de animação já no início dos anos 2000. Naquele momento, o ineditismo da produção de um filme de animação no Pará, foi um aspecto motivador. Assim, os artistas que se encontravam dispersos em estudos pessoais, produzindo individualmente, ou em dupla, vão começar a buscar outras relações e estruturas para realizar suas produções autorais em meio a um cenário mundial em que, tanto a animação *mainstream* quanto a independente, vinham se expandindo cada vez mais, surfando nos avanços tecnológicos.

Se todas as condições agora estavam mais favoráveis, restava mostrar que era possível. Naquele momento, havia disponibilidade e disposição de artistas para fazer acontecer. Essa motivação acabou criando um sentimento de coesão para realizar, apesar da inexperiência, filmes de animação paraenses que tivessem qualidade técnica e artística.

O processo cultural consiste em pessoas fazendo alguma coisa alinhada com seus entendimentos sobre o que é melhor fazer naquelas circunstâncias. [...] Se todas têm as mesmas idéias gerais na cabeça e fazem coisas congruentes com esta imagem ou coleção de idéias, o que elas fazem se ajustará (Becker, 1986, p.16).

A seguir, realizo breves relatos, quadro a quadro, sobre a produção de cada obra desta primeira fase, com base em algumas entrevistas presenciais ou por telefone com seus autores, além de matérias de jornal e internet sobre as obras. O objetivo dessas narrativas é compor, quadro a quadro, um mosaico de informações que permitam melhor compreensão sobre características e processos que envolvem essa arte. Assim, destaco algumas

peculiaridades sobre a formação da equipe, estrutura física e tecnológica, assim como técnicas utilizadas e algumas metodologias empregadas. Ressalto aqui as seguintes produções neste período: *A Onda- Festa na Pororoca* (2003/2004), *Revolta das Mangueiras* (2004), *O Menino Urubu* (2005), *Admirimiriti* (2005), *Cadê o Verde que Estava Aqui?* (2006), *Visagem!* (2006), *Muragens – Crônicas de um Muro* (2008/2009), *Chico Tripa – Diários de um Palhaço* (2009), *Rapto do Peixe-Boi* (2008) e *Nossa Senhora dos Miritis* (2011).

2.3.2 A Onda – Festa na Pororoca

IMAGEM 09: frame do filme A Onda, Festa na Pororoca.



Fonte: Youtube¹⁴

No final de 2002, o arquiteto e artista gráfico, Cássio Tavernard, resolve inscrever um projeto para a criação de um livro ilustrado no edital de Pesquisa, Criação e Experimentação do IAP, e pede ao seu amigo Adriano Barroso, ator e escritor, um texto de uma peça teatral que pudesse ser adaptado para sua proposta de livro. Entre os vários textos oferecidos pelo escritor, Cássio escolhe a peça *Pororoca – A Lenda*, uma peça de teatro infantil encenada pelas crianças da iniciação artística da Fundação Curro Velho. No entanto, ao ler o texto, Cássio tem a ideia de fazer em animação.

¹⁴ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=iDW_X7xsjhY

Quando eu li, eu vi que não era livro, aí é que vieram as primeiras ideias de fazer uma animação.[...] eu fui vendo todas as dificuldades que tinham (de adaptar) um espetáculo de uma hora [...] e todas as limitações técnicas (TAVERNARD, 2018)¹⁵.

A participação de personagens não humanos na trama, representados pela fauna marinha amazônica, era um ótimo indicador para adaptar o espetáculo em animação, por seu caráter fantasioso. O texto teatral mostrava que o Sr. Caranguejo está organizando a “Festa da Pororoca” e manda os insubordinados peixes Candirús, chamarem o Poraquê, responsável por gerar a energia elétrica para ligar as aparelhagens de som. Enquanto isso, na superfície, um surfista carioca e outro mineiro, se preparam para pegar a onda da pororoca, mas são advertidos por Tia Filica, uma velha nativa da região.

Com a proposta premiada no edital de 2003, Cássio convida alguns amigos artistas para participarem do projeto. Assim, para a criação das vozes originais, convidou Adriano Barroso (Candiru 01), André Mardock (Candiru 02), Ester Sá (Camarão e Tia Filica), David Matos (Surfista Mineiro), Ailson Braga (Caranguejo) e Mateus Maia (Surfista Carioca). Para os desenhos conceituais e animações, convidou Andrei Miralha, Raimundo Calandrino Jr., Ednaldo Britto e Jean Leitão (que saiu logo no início do projeto). Alexsandro Costa veio integrar a equipe como animador depois da breve experiência no *Águas e Vidas*, assim como Nonato Moreira que entra como editor e *composite*, além de contribuir com maiores conhecimentos sobre o *software Toonz*, utilizado na digitalização, tratamento e colorização dos desenhos criados nas mesas de luz.

Inicialmente, tudo seria feito em desenho animado tradicional, mas depois de Cássio Tavernard conhecer o artista gráfico Yure Farias, que já vinha experimentando a animação 3D com bons resultados, decidiu que seria mais prático usar a computação gráfica 3D com renderização¹⁶ em 2D para os personagens do fundo do rio, ou seja, a animação teria aparência de desenho animado em duas dimensões, mas seria feito com personagens em 3D virtual. Assim, cerca de 75 % do filme foi produzido em 3D e a outra parte, a dos surfistas e Tia Filica, em desenho animado 2D tradicional. A escolha pelo 3D, levou em conta que nesse

¹⁵ Entrevista concedida por TAVERNARD, Cássio: Entrevista [jun. 2018]. Entrevistador: Andrei Miralha Padilha Duarte. 2018.

¹⁶ **Renderização** é o processo pelo qual se obtém o produto final (no caso aqui a imagem) de um processamento digital qualquer. Este processo aplica-se essencialmente em programas gráficos, bem como áudio e vídeo.

tipo de animação, as cenas podiam ser animadas em menos tempo, assim como aperfeiçoadas e corrigidas mais facilmente do que na animação 2D tradicional. Além disso,

Com o advento da animação 3D, encontramos novas questões para a já estabelecida linguagem da animação (...). Como inovação, podemos pensar, além da volumetria, obviamente, nos movimentos de câmera que agora não são mais produzidos por animação, mas sim pelo computador, com uma nova possibilidade quase infinita de multiplicar os enquadramentos e ângulos através de cálculos geométricos (GOMES, 2015, p.35).

Como a equipe que se formou não possuía maiores experiências profissionais ou qualificação na área, a produção do curta seria um grande laboratório. As informações técnicas eram adquiridas por meio de sites na internet e making ofs em DVDs de filmes de animação. O grupo ia estudando, experimentando e trocando informações uns com os outros.

As reuniões de produção eram na casa do Cássio, um antigo casarão no bairro do Reduto, que teve sua sala transformada em estúdio improvisado. Contava com uma antiga prancheta de desenho, um ventilador, uma bancada com duas mesas de luz, bancos de madeira, e dois computadores. Na segunda sala, havia uma chapa de compensado encostada na parede, onde os desenhos conceituais e storyboard eram fixados. Muitas vezes, a equipe se reunia à noite, e nos meses finais do prazo de entrega, seguia trabalhando madrugada adentro, porque muitos tinham seus empregos, que lhes garantiam seu sustento financeiro, pela manhã e tarde.

A grande maioria, ou melhor, todos, não estavam ali pelo cachê. havia uma confluência para a realização daquele projeto, que estava acima de qualquer um de nós. Naquele momento, havia o prazer do ineditismo, não havia nenhum curta de animação produzido no Pará e se a ideia era trabalhar com aquela arte, era preciso mostrar que era possível fazer.

A produção se estendeu pelos 9 meses, concedidos conforme contrato com o IAP, para conclusão dos 12 minutos de filme. E mesmo assim, a animação só ficou pronta minutos antes da projeção no anfiteatro do IAP, para cerca de 200 pessoas, que demonstraram muito entusiasmo ao assistir o curta. A exibição foi um sucesso e abriu caminho para a produção de outras animações nos anos seguintes.

No ano seguinte, Cássio teve a ideia de criar um DVD com cartilha e *making of* do curta, seguindo o exemplo das grandes produções internacionais de animação que, na época, lançavam DVDs com esse tipo de conteúdo e faziam muito sucesso. Com a proposta formulada, Cássio procura o escritório da Companhia Vale do Rio Doce¹⁷, em Belém, para tentar patrocínio para uma tiragem de 1000 cópias. A proposta agradou de imediato a direção de marketing e o patrocínio foi acertado entre a empresa e a produtora audiovisual Central de Produção, parceira de Cássio nessa nova fase do projeto.

Comandada na época por Márcia Macedo, a Central de Produção de Filmes na Amazônia tomou a frente das negociações e passou a cuidar, entre outras coisas, do controle orçamentário do projeto. Para a criação do DVD, todas as cenas dos peixes no fundo do rio, produzidas em 3D, foram refeitas por Nonato Moreira e Nelson Teixeira, devido a problemas de ordem jurídica com o artista gráfico Yure Farias, animador 3D da primeira versão da Onda-Festa na Pororoca. Algumas passagens em animação 2D tradicional foram ajustadas a fim de melhorar a fluidez das animações.

Como encarte, foi criada uma cartilha educativa contendo Ilustrações e informações sobre os peixes da região amazônica que aparecem no filme. Nos extras, havia também vídeo de *making of* da produção. O DVD foi lançado em 2005 com uma boa repercussão do público, tendo sido exibido posteriormente em diversas mostras pelo Pará e pelo Brasil, chegando a participar também de mostras internacionais.

¹⁷ Companhia Vale do Rio Doce, é uma mineradora multinacional brasileira e uma das maiores operadoras de logística do país. Privatizada em 1997, em 2007 passou a se chamar “Vale”.

2.3.3 A Revolta da Mangueiras

IMAGEM 10: Frame do filme A Revolta das Mangueiras



Fonte: Youtube¹⁸

Em 2004, o curta *Revolta das Mangueiras*, de Roberto Eliasquevici, foi projeto de animação premiado no edital do IAP. A produção foi toda em computação gráfica 3D. O filme conta a história de um homem que planeja cortar uma mangueira que está atrapalhando sua garagem, mas acaba tendo um pesadelo em que árvores e plantas se revoltam com os abusos dos seres humanos e, assim, invadem sua casa e toda a cidade. Com duração de seis minutos e meio, o filme apresenta uma reflexão sobre como as árvores são tratadas nas grandes cidades, onde muitas vezes, são cortadas para atender às necessidades ou caprichos particulares.

A animação foi realizada na sede da Mister Chip, uma empresa de computação gráfica 3D, de propriedade de Roberto Eliasquevici, que na época oferecia cursos e trabalhava com maquetes eletrônicas para construtoras. A empresa contava com uma sala num prédio comercial, com bons computadores para trabalhos gráficos, o que ajudou bastante para melhor desenvolvimento da produção. A estrutura e administração empresarial também colaboraram para o gerenciamento da produção.

¹⁸ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=sczQZQ_UTv8

Nesta produção, a equipe foi praticamente toda diferente da que produziu *A Onda – Festa na Pororoca*, com exceção de Yure Farias e Alessandro Costa. Depois desse trabalho, alguns artistas envolvidos nessa obra, seguem desenvolvendo outros projetos de animação, como: Fernando Alves, Jefferson Trindade, Thiago Conceição e Roger Elarrat, como veremos mais à frente. Depois do *Revolta das Mangueiras*, Roberto Eliasquevici não participa e nem realiza mais nenhum projeto de curta de animação.

2.3.4 O Menino Urubu

IMAGEM 11: Frame do filme *O Menino Urubu*



Fonte: Youtube¹⁹

Em 2005, o edital do IAP premia mais dois projetos de animação. Um deles é o curta *O Menino Urubu* criado por Fernando Alves e Roberto Ribeiro. O filme conta a história de um menino que, depois de ser abandonado num lixão, é criado por um casal de urubus. Desenvolvido em computação gráfica 3D, o filme apresenta personagens com falas, vocabulários e sotaques bem regionais, explora aspectos sociais como miséria e inclusão social, mas é uma história de superação.

A produção contou com uma equipe bem pequena. Isaac Braz trabalhou no *character design* dos personagens, Fernando Alves animava os personagens principais, e

¹⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pTwmzjXRi1w>

Jeferson Trindade, era responsável pelas animações secundárias. Roberto Ribeiro, além de escrever o roteiro com Fernando Alves, criou a trilha sonora do filme. O grupo se reunia no estúdio de desenhos de Roberto, onde inclusive foram gravadas as vozes dos personagens com os atores do Grupo Experiência de teatro.

Parte da equipe que participa do Menino Urubu se conheceu nos *workshops* do Anima Mundi, em Belém. Com a produção do curta para o IAP, Roberto Ribeiro, Jefferson Trindade e Fernando Alves formam o *Karadash* Estúdio que vem a produzir algumas animações para o mercado publicitário, além de outros trabalhos com ilustração e design gráfico.

2.3.5 *Admirimiriti*

IMAGEM 12: Frame do filme *Admirimiriti*



Fonte: Iluminuras Estúdio²⁰

O outro projeto premiado, em 2005, no edital do IAP, foi o curta *Admirimiriti*, apresentado por Andrei Miralha, com roteiro de Adriano Barroso. A relevância da proposta está na representação, por meio da animação, de um importante ícone da cultura popular paraense, o brinquedo de miriti, com seus personagens, texturas, cores e pinturas peculiares. O filme tem, como cenário principal, a Feira de Miriti, onde os brinquedos ganham vida e um

²⁰ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VP4gYxUSoQA>

boneco de miriti, dançarino de brega, acaba perdendo a cabeça e a parceira numa festa. Sozinho, tenta brincar com outros brinquedos, mas somente um ato de coragem poderá salvar seu dia e trazer sua parceira de volta.

Durante a fase de pré-produção do curta, parte da equipe chegou a visitar o município de Abaetetuba, durante o evento *Miriti Fest*, que reúne os principais artesãos de miriti numa grande feira com diversas atrações culturais. A visita estava prevista como parte da pesquisa. Durante o evento, foram adquiridos vários brinquedos de miriti e registros fotográficos de referência. No estúdio, os brinquedos foram modelados em 3D, seguindo o referencial físico em mãos. As texturas foram simuladas com imagem do miriti cru e as pinceladas de tinta foram simuladas digitalmente.

A produção contou com storyboard e animações de Otoniel Oliveira, que vinha da produção de histórias em quadrinhos e estava estreando nas animações. Outro animador era José Alexandre, que depois de se formar em Administração, passa a frequentar as oficinas da Fundação Curro Velho até ser convidado, por Andrei Miralha, para integrar a equipe de animação do curta. André Moura também estreava na composição de músicas e trilha sonora para filmes. Nelson Teixeira, que já havia passado pelas animações da segunda versão da *Onda – Festa na Pororoca* também trabalha nas animações. A modelagem e *rigging* ficaram por conta de Nonato Moreira.

IMAGEM 13: Estúdio de animação da Animagraphic, 2005



Fonte: Acervo do autor

A aprovação desse projeto consolidou as intenções dos artistas Alberth Costa, Andrei Miralha, Nonato Moreira e Nelson Teixeira de criar um estúdio de animação, a *Animagraphic*. O grupo chegou a alugar sala em um prédio de escritórios e desenvolveu, além do curta *Admirimiriti*, o curta *Cadê o Verde que Estava Aqui?* e alguns comerciais para TV. A

Animagraphic não chegou a se formalizar como empresa e durou pouco mais de um ano e meio devido a falta de administração do estúdio e objetivos em comum entre seus membros. No entanto, boa parte do grupo que trabalhou no *Admirimiriti*, como Andrei Miralha, Nonato Moreira, Nelson Teixeira, Otoniel Oliveira e André Moura, continuou trabalhando junto em outros projetos nos anos seguintes.

2.3.6 *Visagem!*

IMAGEM 14: Frame do filme *Visagem!*



Fonte: Youtube²¹

Em 2006, o projeto de animação *stop motion* *Visagem!*, de Roger Elarrat, é premiado no edital do IAP. O filme, escrito por Adriano Barroso, faz referência ao livro “*Visagens e Assombrações de Belém*”, do escritor Walcir Monteiro. A história apresenta um homem que, depois de fazer uma aposta com um amigo para ver quem tem coragem de atravessar sozinho o cemitério da Soledade, durante a noite, encontra várias assombrações de Belém. O filme contou com desenhos conceituais e storyboard de Otoniel Oliveira, em seu segundo projeto seguido de animação. O cenário era uma maquete do cemitério da Soledade, construída em papel machê pelo arquiteto Paulo Emílio.

Os bonecos principais foram modelados pelo escultor Nelson Nabiça, utilizando durepox sobre esqueleto de metal flexível cobertos com roupas em tecido, costuradas pela mãe do diretor Roger Elarrat, a senhora Elza Elarrat. Os bonecos possuíam

²¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0k-jCaH3huk>

ainda diversos modelos de “expressões faciais” em durepox, que eram trocadas, pelo animador, conforme a interpretação pretendida para o personagem em cena.

As animações foram realizadas por Alexandro Costa, que experimentava pela primeira vez essa técnica de animação, tendo como referência filmes em *stop motion*, como *Noiva Cadáver* e *Estranho Mundo de Jack* por meio de seus respectivos *making ofs*. No entanto, os bonecos não ofereciam possibilidades de movimentos mais elaborados, o que dificultou sua manipulação para animação. Na etapa seguinte, de pós-produção, foi necessário um trabalhoso processo de tratamento das imagens foi necessário para apagar digitalmente, quadro a quadro, os suportes metálicos para manter os bonecos em pé. O curta ainda contou com alguns efeitos acrescentados em computação gráfica, feitos por José Alexandre. Nos anos seguintes a essa produção, veremos que a técnica de animação *stop motion* só voltará a ser explorada em um curta em 2015, sendo mais frequente sua aplicação em oficinas de animação utilizando massa de modelar e recortes de papel.

2.3.7 Cadê o Verde Que Estava Aqui

IMAGEM 15: Capa do livro que foi adaptado para o filme



Fonte: Google Imagens

Lançado em 2006, o curta *Cadê o Verde Que Estava Aqui?* é uma adaptação de um livro ilustrado do próprio autor da proposta, Biratan Porto. O projeto, que contou com a produção executiva de Márcia Macêdo, da Central de Produções e Filmes na Amazônia, foi o que obteve a maior verba de produção em editais no período, num valor em torno de cem mil reais, provenientes do Edital de Patrocínio do Banco da Amazônia, via *Lei Rouanet* do Ministério da Cultura; e Amazônia Celular, via Lei Semear do Governo do Estado do Pará. O filme mostra uma cidade em que a cor verde havia sumido, até o verde do arco-íris desapareceu, e toda população fica muito assustada com isso. Para solucionar o problema, um duende surge para ajudar as pessoas a plantar o verde de volta no arco-íris e assim fazer o verde voltar para a cidade.

No momento em que o curta é proposto, havia um grande anseio, por parte dos animadores, em desenvolver uma animação 3D explorando personagens em estilo *cartoon* com texturas e iluminação como as dos filmes de animação da Pixar. A expectativa era das melhores possíveis, já que o projeto dispunha de maiores recursos e tinha, à frente do projeto, nomes que já vinham obtendo reconhecimento na incipiente cena da animação paraense. A

adaptação de roteiro ficou com Adriano Barroso e contou com Cássio Tavernard como assistente de direção. Na trilha sonora, estava o reconhecido músico paraense Luiz Pardal. Nas animações, o *Animagraphic*, estúdio contratado para o serviço, que contava com artistas como Nonato Moreira, Nelson Teixeira, Alexsandro Costa, José Alexandre e Andrei Miralha, que já vinham de outras experiências, apesar de pouca, como animadores, além de outros artistas iniciantes que vieram compor o quadro de animadores.

A coordenação de produção foi realizada por Nonato Moreira, que se desdobrava entre modelar, texturizar, rigar²² e animar os personagens, além de fazer a iluminação e renderização das cenas. O curta possuía muitos personagens e vários cenários, aspecto que dificulta e encarece uma produção. Outro ponto que influenciou muito no resultado foi o acúmulo de funções, pois, naquele momento, havia poucas pessoas com habilidade técnica para o serviço e, as que tinham algum domínio, eram autodidatas e não possuíam grande experiência. Relatos posteriores, dos participantes do projeto, revelaram uma grande frustração com o resultado do projeto, que ficou muito aquém do esperado. Ao final do trabalho, a Central de Produção lançou uma tiragem de 1000 cópias em DVDs do curta, contendo cartilha e *making of*. Parte dessas cópias foram doadas para escolas públicas e colaboradores do filme e a outra parte foi vendida.

2.4 Do pretense mainstream ao experimental

Até 2006, as produções paraenses de animação se caracterizavam pela nítida influência das animações mainstream, exibidas no grande circuito do cinema comercial. Nesse período, foram produzidos seis curtas, nos quais podemos observar formas mais convencionais de narrativa e concepção visual. Nesse período, as animações que chegavam até o público paraense, com maior facilidade e frequência, eram principalmente as séries de TV e longas-metragens produzidos pela grande indústria americana, geralmente de classificação livre e voltados para o público infantil. Vale ressaltar que a técnica de maior

²² Rigar vem de rigging e refere-se ao processo de criar controles virtuais para movimentar os personagens.

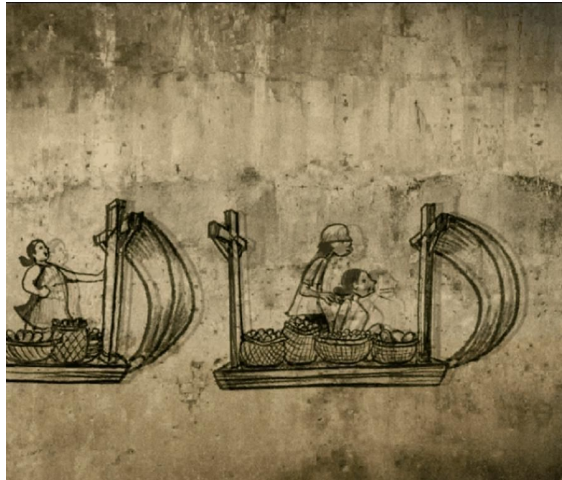
destaque nos cinemas, desde meados dos anos 90 e início dos anos 2000, eram as animações em 3D digital, que vinham encantando plateias do mundo inteiro com obras como *Toy Story*, *Shrek*, *Vida de Inseto*, *Procurando Nemo* e *Carros*. Havia também as produções em *stop motion*, criadas pelo diretor de cinema Tim Burton, que faziam muito sucesso, como *Noiva Cadáver* e *O Estranho Mundo de Jack*, além do grande sucesso *Fuga das Galinhas*, do estúdio inglês Aardman.

Somente no final da década de 2000, é que será possível notar uma mudança no habitus desse campo em Belém. Há espaço para o jogo entre a estrutura e o indivíduo, entre o agente e o campo em que está inserido. A capacidade de manipulação do *habitus* determina a posição do indivíduo no campo. Esse sistema de disposições adquiridas é dinâmico e produtor da história, isto é, “ele é durável, mas não imutável” (BOURDIEU, WACQUANT, 2005, p. 109).

Nesse segundo momento, as influências de filmes independentes e experimentais, como os que foram vistos na Mostra Itinerante do Anima Mundi, de 2002 a 2005, em Belém, poderão ser notadas mais claramente. Vamos observar que curtas como *Muragens – Crônicas de um Muro* e *Chico Tripa – Diários de um Palhaço*, já irão trazer uma abordagem mais experimental em sua concepção visual e narrativa, bem característica dos filmes exibidos em mostras e festivais de cinema de animação. Apesar de ainda haver mais dois curtas em computação gráfica 3D, de melhor produção e maior recurso, nesse final de década, como o *Rapto do peixe-Boi* e *Nossa Senhora dos Miritis*. As relações profissionais e criativas já começam a apontar para a animação 2D, o que virá a se confirmar e se consolidar na década seguinte, que veremos mais à frente.

2.4.1 Muragens - Crônicas de um Muro

IMAGEM 16: Frame do filme Muragens



Fonte: Iluminuras Estúdio de Animação

Em 2008, Andrei Miralha em parceria com o poeta Marcílio Costa, elaboram o projeto do curta *Muragens – Crônicas de um Muro*, que é contemplado no edital do IAP. O filme faz uma interferência ficcional num recorte urbano real, o entorno do muro dos fundos do cemitério da Soledade em Belém do Pará. Apresentando situações diversas, pequenas crônicas, nas quais o devaneio, o *Non Sense*, o caráter fictício da animação, marcam a contação das mesmas. O processo de criação foi diferenciado, pois a proposta aqui era mais experimental, tanto na concepção, quanto na estrutura narrativa e estética.

A criação do roteiro partiu da observação da rua Dr. Moraes, por onde se estende o muro dos fundos do cemitério da Soledade, em Belém, onde uma feira é montada às quintas-feiras e desmontada aos domingos à tarde. Para pesquisar o local, foi organizado um encontro, entre os desenhistas do projeto, para desenhar o local da pesquisa num dia de feira, e além disso interagir com as pessoas e o lugar. Outro registro importante foi a elaboração de um relato poético de Marcílio Costa (ex-morador do perímetro), assim como poesias sobre momentos e aspectos da paisagem urbana, registros em fotografias e vídeos.

O curta apresenta desenhos a lápis, em que cada personagem tem uma cor de traço diferente, mas são vazados, ou seja, sem preenchimento interno de cor. Não há um cenário desenhado em perspectiva. Em cena, vemos apenas uma imagem da textura real do

muro de trás do cemitério da Soledade como *background*²³ onde os personagens se deslocam sempre lateralmente, da esquerda pra direita ou da direita pra esquerda. O filme é dividido em 6 capítulos que apresentam fragmentos temporais daquele espaço. É como se o espectador estivesse parado de frente para o muro observando a vida passar em devaneios poéticos.

A equipe de produção se reunia nas tardes de sábado daquele ano, no Laboratório de Animação do IAP, que já contava com mesas de luz para animação (mais à frente, falo sobre a criação deste espaço). No início da produção, foi publicada uma chamada no jornal informando que o projeto *Muragens* estava recebendo pessoas interessadas em experimentar a animação com possibilidade de participar da produção do curta. Foram convidados também alguns desenhistas, conhecidos do diretor, para virem experimentar o desenho animado.

Essa proposta visava justamente contribuir para a ampliação do campo, pois naquele projeto, iniciava uma "segunda rodada" de curtas de animação, e havia a necessidade de envolver mais pessoas no ramo. Na ausência de cursos técnicos, a experiência prática nos ajudou nesse processo de desenvolvimento da animação.

Cerca de 25 pessoas passaram por essas reuniões e experimentações para iniciantes, mas apenas 4 artistas foram contratados para integrar a equipe principal de produção do curta *Muragens*, desenhando algumas cenas, como: Geíza Santos, Everton Leão, Diogo Lima e Ítalo Ferreira. Outros artistas participaram nas animações secundárias de ciclos de caminhadas como Pedro Rogério e Vince Souza. Boa parte do curta foi feita em animação 2D tradicional, usando mesa de luz e algumas cenas, criadas por Andrei Miralha e Otoniel Oliveira, foram produzidas em mesa digitalizadora com caneta óptica. Nesse momento, esse tipo de animação 2D digital, que não utiliza os meios físicos para criação dos desenhos, já começa a ganhar espaço. O uso desse equipamento, tornou a produção mais prática, o que reduziu tempo de produção e até mesmo de correção.

A primeira exibição do filme foi uma projeção no próprio muro de trás do cemitério da Soledade, e reuniu a equipe de artistas do filme, os feirantes do local e o público

²³ Imagem de fundo.

em geral. Posteriormente foi exibido em diversas mostras no Pará e no Brasil, além do Festival Anima Mundi, 2009 (Rio de Janeiro e São Paulo), Festival Monstra (Portugal), Festival Animasivo (México), e recebeu prêmio de Melhor Curta de Animação no FestCineAmazônia (Rondônia) e Melhor Curta no Festival Noite com Sol (Belém).

2.4.2 Chico Tripa - Diários de um Palhaço

IMAGEM 17: Personagem Chico Tripa



Fonte: Cássio Tavernad

Em 2009, o projeto *Chico Tripa – Diários de um Palhaço*, de Cássio Tavernard, recebe a bolsa de pesquisa do IAP, seguindo uma proposta experimental de unir teatro de clowns e desenho animado tradicional. A animação conta a história fictícia do Palhaço Chico Tripa, um personagem criado por Cássio quando fazia parte de uma trupe de palhaços em Belém, os *Palhaços Trovadores*. O curta apresenta estética inspirada nas animações dos anos 30 como *Gato Félix*, *Betty Boop* e *Mickey Mouse*. No meio do filme, há uma cena do Chico Tripa em *live action*²⁴ se maquiando e testando caretas, cuja estética tem referência de filmes de *Charlie Chaplin*.

A equipe de animação do filme também foi formada por alguns artistas iniciantes que se reuniam no estúdio de Cássio. Porém, alguns deles já vinham de outras produções, como Everton Leão e Diogo Lima, que haviam participado das animações dos curtas *Muragens – Crônicas de um Muro* e *Nossa Senhora dos Miritis*.

²⁴ Cena filmada com pessoas reais.

A apresentação do projeto foi na sala de cênicas do IAP, onde o curta de animação foi projetado num tecido/tela estendido no meio da sala. Na apresentação ao vivo, Cássio caracterizado como Chico Tripa, interage com sua “sombra” animada projetada na tela, que ganha vida própria e está tentando boicotar a apresentação. Atualmente, o filme se encontra no *youtube*, mas não chegou a participar de muitas mostras e festivais. No entanto o personagem chegou a ser utilizado em campanha de mídia *inbox*²⁵ para a loja Sol Informática.

2.5 Dobradinha

Paralelamente a essa tendência de maior experimentação artística, e até mesmo do desenho feito a lápis, ou mesmo por caneta óptica em mesa digitalizadora, as iniciativas em animação 3D continuam presentes até o final da década de 2000, com 2 projetos que dão desdobramento a outros dois curtas produzidos com as bolsas do IAP.

Em 2006, como resposta às reivindicações da ABCA – Associação Brasileira de Cinema de Animação, o Ministério da Cultura lança, pela primeira vez no Brasil, um edital de Curta-Metragem Gênero Animação, com um prêmio de R\$ 60.000,00. Assim, o curta *Rapto do Peixe Boi*, de Cássio tavernard, que surge como desdobramento do *A Onda – Festa na Pororoca*, é selecionado no edital de 2006. No ano seguinte, é a vez do curta *Nossa Senhora dos Miritis*, de Andrei Miralha ser premiado no mesmo edital, apresentando personagens criados para o curta *Admirimiriti*, de 2005.

Essas produções vão dispor de melhor qualidade técnica, considerando a experiência já adquirida e a captação de maiores recursos financeiros. Porém, ainda enfrentarão diversas dificuldades de produção, principalmente pela grande carência de profissionais qualificados em Belém e por isso mesmo, no cumprimento dos prazos estabelecidos em contrato. A seguir, faço uma breve descrição sobre essas duas produções.

²⁵ Mídia *inbox* – Mídia interna ou Publicidade interior diz respeito a todo e qualquer tipo de propaganda ou divulgação realizada no interior de um qualquer estabelecimento, especialmente em locais de espera forçada como: filas, recepções, elevadores, ônibus entre outros.

2.5.1 Rapto do Peixe-Boi

IMAGEM 18: Frame do Rapto do Peixe-Boi



Fonte: Youtube²⁶

Conforme citado anteriormente, o filme surge com uma proposta de continuidade ao universo apresentado em *A Onda – Festa na Pororoca*. Neste novo curta, o roteiro ficou por conta de Rodrigo Aben-Atar, que divide a direção com Cássio Tavernard. Na história, o Caranguejo está organizando mais uma festa e o Peixe-Boi, responsável pelo transporte da aparelhagem, desapareceu. A Turma da Pororoca, com os endiabrados Candirus e o atrapalhado Camarão, tenta desvendar esse mistério. Nesse projeto, toda a pré-produção era desenvolvida em Belém, como *storyboard*, *animatic* e gravação de vozes. Porém, parte das animações e *rigging* de personagens, foram desenvolvidos por profissionais de outros estados já com experiência na área, alguns deles atuando no mercado de animação paulista, como Radamés Araújo, Marcelo Zigaib e Marcelo Pirk. Um dos profissionais de maior destaque nessa produção foi Rodrigo Aben-Atar que além de escrever o roteiro fez a co-direção, *composite* e montagem do filme. Rodrigo é de origem paraense, mas trabalhou durante muitos anos em grandes produtoras de cinema e vídeo de São Paulo, tendo adquirido muita experiência no ramo. A participação dele no projeto propiciou um grande salto de qualidade para o filme, pois ele agregou uma expertise técnica que não havia em Belém naquele momento.

As vozes foram todas produzidas por atores e atrizes paraenses. Adriano Barroso, autor do texto que deu origem ao curta *A Onda – Festa na Pororoca*, faz um dos

²⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=9NGDqCT0Rss>

Candirus, e o ator André Mardock interpreta o outro. O elenco principal conta, ainda, com Aílson Braga (Caranguejo) e Ester Sá (Camarão). Nesse processo, as vozes são gravadas em estúdio e utilizadas no processo de animatic antes de chegar aos animadores, pois assim têm o tempo da cena, a fala e interpretação sugerida em imagem e som. Os animatics eram enviados por e-mail e todo o contato com os animadores fora de Belém eram realizados pela internet, por onde se estabelecia as descrições de correção e ajustes, quando necessárias.

O curta, que levou cerca de 24 meses para ser concluído, foi lançado no Teatro Maria Silvyta Nunes, em Belém do Pará, no dia 15 de março de 2009. Na mesma sessão, foram exibidos outros curtas recém concluídos: *Muragens – Crônicas de um Muro* e *A Montanha do Pássaro*, uma co-produção entre Brasil e Bélgica, realizado pela Karadash Estúdio. O teatro, com mais de 400 lugares, estava completamente lotado e no final da sessão houve uma conversa com os diretores do *Rapto do Peixe-Boi*.

No final de 2008, quando Cássio conclui o *Rapto do Peixe Boi*, já consegue captar recursos, pelo edital de patrocínio da Oi Futuro, para realizar mais dois curtas da “Turma da Pororoca”. A pré-produção dos novos curtas/episódios inicia em 2009. Porém, com a saída de Rodrigo Aben-Atar da equipe ainda no início do processo, e por diversos percalços de produção, os outros dois curtas da sequência, apesar de já terem sido animados, ainda se encontram em fase de montagem e não foram concluídos até o momento de apresentação desta pesquisa. No entanto, um videoclipe que faz parte de um desses curtas, chegou a ser divulgado num programa da TV Cultura do Pará, em 2017. O Videoclipe faz parte do curta, ainda inédito, *Alegro Pero no Mucho*, e apresenta personagens reais, os integrantes da Amazônia Jazz band tocando no grande palco do Theatro da Paz, modelado em 3D, interagindo com os personagens da Turma da Pororoca num grande espetáculo musical totalmente submerso.

O projeto da Turma da Pororoca chegou a desenvolver alguns produtos desde o lançamento do curta em 2005. Além do DVD *A Onda – Festa na Pororoca*, lançou em 2012, o DVD *Rapto do Peixe-Boi*, que continha como extra, o curta *A Onda – Festa na Pororoca*. No lançamento do DVD, que ocorreu na loja FOX, houve também o lançamento de uma coleção de camisetas da grife Ná Figueiredo, com estampas dos personagens da Turma da Pororoca.

2.5.2 Nossa Senhora dos Miritis

IMAGEM 19: Frame do filme *Nossa Senhora dos Miritis*



Fonte: Iluminuras Estúdio

Em 2007, o curta *Nossa Senhora dos Miritis* é selecionado no Edital de Curta-Metragem de Animação do Ministério da Cultura. A proposta dava continuidade na temática dos brinquedos de miriti, iniciado com o curta *Admirimiriti*, lançado em 2005. O roteiro seria escrito também pelo Adriano Barroso, porém, devido a uma indisponibilidade de Adriano no período de inscrição, Andrei Miralha escreve o roteiro que acabou sendo selecionado no edital.

Com projeto aprovado, era necessário montar uma nova equipe para animar em computação gráfica 3D. Novamente a carência de profissionais qualificados para compor a equipe de produção foi uma das maiores dificuldades na produção. *Nossa Senhora dos Miritis* foi contemplado por meio de uma política adotada pelo MinC que estabelecia cotas regionais para a seleção dos prêmios nos editais. Esse mecanismo foi muito importante para o campo da animação paraense, pois seria muito difícil concorrer de igual pra igual com produtoras do sul e sudeste do Brasil nesses editais, tendo em vista toda a estrutura, recursos e expertise que já dispunham.

Sempre vi, nessa seleção por meio de cotas regionais, um compromisso de que aquele projeto deveria contribuir para o desenvolvimento do audiovisual, e mais especificamente, da animação na região Norte. Cada nova produção, era uma grande oportunidade de aprendizado prático, além de apresentar o nosso olhar, nossa cultura, nossas histórias. Acreditava muito que, mesmo com muitas dificuldades, conseguiríamos fazer por aqui. Por isso, antes de iniciar o projeto, fizemos um treinamento para conhecer as ferramentas de um software de animação 3D. As aulas aconteciam aos sábados, em minha casa, e foram ministradas pelo Nonato Moreira para 5 animadores iniciantes que haviam participado da animação em 2D tradicional no filme *Muragens - Crônicas de um Muro*. Dentre eles estavam Everton Leão, Geíza Santos, Vince Souza, Pedro Rogério Batista e Diogo Lima.

Depois do treinamento, uma sala foi alugada por 3 meses para que a equipe pudesse trabalhar exclusivamente nas animações do curta. O espaço contava com 4 computadores, internet e ar-condicionado. Todos tinham disponibilidade de tempo e estavam desempregados. No entanto, essas iniciativas, por pagarem cachês por serviço em um curto prazo de tempo, sem perspectivas de continuidade, não proporcionavam estabilidade financeira. Assim, devido a inexperiência dos animadores e a falta de perspectiva profissional, aliada a uma gerência de animação concentradas na figura do diretor, que também era produtor e produtor executivo, a produtividade da equipe era muito baixa.

Depois de 3 meses, de produção, havia pouca animação produzida e as que estavam prontas, muitas precisavam ser refeitas. Como o processo já apresentava problemas de execução, decidi então, arrumar uma sala na casa dos meus pais, pois não poderia manter um custo elevado numa estrutura que não estava funcionando como gostaria. Assim, reformulei a equipe com menos animadores, e seguimos a produção. Quando estava desenvolvendo esse projeto, eu trabalhava como gerente multimídia na Funtelpa de 8h às 18h, e o cachê que receberia pelo curta não seria viável para me manter trabalhando apenas no projeto de animação, até porque já tinha um filho pra sustentar.

Dessa forma, trabalhava 3 turnos por dia e muitas vezes entrava pela madrugada trabalhando no curta: gerenciando a pequena equipe, corrigindo as animações, pintando cenários, iluminando digitalmente as cenas 3D, ajustando e posicionando as câmeras e administrando as renderizações. Sem dúvida, foi um processo, que apesar de gratificante pela realização de mais um filme, não deixava de ser muito cansativo.

O curta levou 18 meses para ser concluído, 6 meses a mais do que o prazo estipulado para conclusão. No filme, grande parte das cenas envolviam vários personagens animados e os computadores, muitas vezes, não suportavam tamanho volume de processamento, o que exigia que a renderização fosse dividida em diversas camadas. O tempo de processamento de cada frame²⁷ era em torno de 3 minutos, sendo que para gerar um minuto eram necessários 24 frames. Geralmente as cenas eram renderizadas nas madrugadas e passavam vários dias renderizando. De modo que quase no final do projeto, os dois principais computadores de trabalho tiveram suas placas-mães queimadas.

O ponto principal a se observar na realização desse projeto, era a precariedade profissional e estrutural, já que a equipe era pequena e inexperiente, e o equipamento utilizado, além de não ter a melhor configuração já disponível no mercado, era em pequena quantidade. De tal forma que a sobrecarga de trabalho era inevitável, tanto para equipe quanto para os equipamentos. E por essa defasagem de equipamento, o curta foi gerado em formato de vídeo DV (480 x 720 px), e, naquele tempo, os vídeos já começavam a ser gerados em HDV (1280 x 720 px) ou full HD (1080 x 1920 px).

Durante a fase de produção do *Nossa Senhora dos Miritis*, Andrei Miralha em parceria com a produtora executiva Luciana Martins, conseguem a aprovação de uma proposta no Edital de Patrocínios do Banco da Amazônia por meio de uma carta de incentivo da Lei Rouanet²⁸. O projeto era para a criação de um DVD (tiragem de 1000 cópias) com os curtas *Admirimiriti*, *Nossa Senhora dos Miritis* (que estava em produção) e um mini documentário, *Miriti- Miri*, de 15 minutos de duração, sobre os brinquedos de miriti, que seria produzido com o recurso do incentivo.

²⁷Frame- Imagem que compõe uma sequência de outras imagens de um filme

²⁸ A **Lei Rouanet** (8.313/91) institui o Programa Nacional de Apoio à Cultura (Pronac), que tem o objetivo de apoiar e direcionar recursos para investimentos em projetos culturais. O mecanismo é apenas uma forma de estimular o apoio da iniciativa privada ao setor cultural.

O DVD foi lançado no cine Olympia, em Belém, numa sessão matinê dominical no dia 5 de junho de 2011, para um público de mais 400 pessoas, inclusive com a presença de artesãos de miriti e a prefeita do município de Abaetetuba. Na ocasião, além da apresentação dos filmes, houve também a venda de DVDs que depois passaram a ser comercializados nas lojas Ná Figueredo e Fox Vídeos, assim como no Miriti Fest de Abaetetuba, nas Feiras de Miriti de Belém. Como contrapartida social, ainda foram doadas 100 cópias do DVD à Seduc. O curta participou de várias mostras, do Festival Anima Mundi 2011 e foi exibido na TV Cultura do Pará e Canal Brasil.

2.6 Fase 02 – Ampliação Multiforme (2008 a 2015)

A segunda fase vai refletir algumas mudanças significativas proporcionadas pela popularização da internet, que não só propiciou um campo maior de divulgação para as obras quanto interferiu em seus formatos e formas de produção. No entanto, apesar das facilidades dos meios de comunicação contribuírem para a produção independente e até mesmo oportunizarem obras por editais de empresas privadas, ainda veremos o papel das políticas públicas atuando na democratização da produção.

É certo que a digitalização e a internet abrem possibilidades inédita de democratização da cultura, mas apenas do ponto de vista da tecnologia. O resultado efetivo do processo depende da ação dos atores hegemônicos no mercado e só poderia ser contrarrestado pela ação decisiva do Estado, por meio de políticas públicas anticoncentracionistas, promotoras da diversidade cultural e da produção local, regional e independente (BOLAÑO; GOLIN; BRITTOS; MOTA, 2010, p. 15).

Nessa fase, a principal característica será a criação de conteúdos em diferentes formatos audiovisuais, principalmente curtas, interprogramas²⁹ e videoclipes. Algumas dessas produções terão foco na veiculação televisiva, mas veremos também, que com a popularização cada vez maior da internet, principalmente do *Youtube*, surgem novas

²⁹ Produção audiovisual veiculado nos intervalos de uma programação

demandas de consumo e, conseqüentemente, a geração de outros tipos de conteúdo não experimentados até então.

A criação dos primeiros interprogramas *Belém Tem Disso*, para a TV Cultura do Pará, no final dos anos 2000, iniciam, na minha análise, a segunda fase que classifico aqui. Embora nesse período, a primeira fase, focada na produção de curtas, ainda estivesse em andamento, caminhando para seu fechamento em 2011 com o lançamento do curta *Nossa Senhora dos Miritis*.

Os editais públicos ainda protagonizam os investimentos financeiros para a maioria das propostas de animação, sendo que o primeiro edital específico de animação é lançado pela Fundação de Radiodifusão do Pará (Funtelpa), o Culturanimação, que tem papel decisivo para a terceira fase da animação paraense como veremos mais adiante. Outras formas de incentivo virão de iniciativas privadas, em produções voltadas para internet. Uma delas é o projeto *Conexão Vivo*, da empresa de telefonia Vivo; a outra forma virá de investimento direto como veremos através da produção de videocliques para a internet, criados pela produtora paraense 3D Produções e Entretenimento.

A partir de 2012, começaremos a perceber, nas produções paraenses, mudanças significativas nas técnicas de animação utilizadas. A animação 2D digital, passa predominar durante essa década de 2010, e artistas como Eliezer França, passam a experimentar, já em 2011, o *Toon Boom*, um dos mais populares softwares utilizados em estúdios de animação do mundo. O programa desenvolvido no Canadá, um dos maiores pólos de animação mundial, facilita muito o processo na medida em que trabalha com animação em recortes digitais e evita o redesenho. Pode-se definir animação de recorte como qualquer manipulação de figuras planas com partes recortadas que são manuseadas para criar movimento e captadas por câmeras analógicas ou digitais para edição posterior (LIMA, 2009).

Em outra frente, animadores como Otoniel Oliveira, Andrei Miralha e Mário Aires utilizam o *software Photoshop*, que apesar de não ser um programa específico para animação, permite desenvolver animações digitais através da ferramenta *timeline*. É importante observar que apesar do domínio do 2D digital, algumas animações desenvolvidas para o Culturanimação e Conexão Vivo, ainda irão utilizar desenhos feitos com lápis e papel em mesa de luz, digitalizados e finalizados no computador.

Nesse período, veremos novamente um filme em *stop motion* nas produções paraenses, como o curta Adão, desenvolvido por meio de bolsa de pesquisa do IAP. Porém, mais uma vez, a continuidade desse tipo de animação ainda não se firma com nenhum grupo, nem indica continuidade com qualquer um dos participantes. Nas animações em computação gráfica 3D, vamos encontrar duas propostas no mesmo período, 2011, com Andrei Miralha, que faz uso de software 3D para criar animações com recortes digitais para o curta *Quem vai levar Mariazinha para Passear?*, mas que não utiliza a estética característica do programa e Cássio Tavernard, que também apresenta propostas nessa técnica com seu personagem Chico Tripa, em novo projeto de animação, para o IAP. Dessa vez, utilizando os tradicionais recursos estéticos e técnicos dos softwares 3D, com modelagem, texturização, iluminação e rigging.

Nessa fase, veremos, ainda, algumas obras de técnicas e estéticas híbridas, que utilizam tanto animação 2D, 3D com *live action*, como *Chico Tripa*, *Quem Vai Levar Marizinha pra Passear?* e *Pedaços de Pássaros*. Obras com essas características são desenvolvidas desde o início do século XX, mas no campo da animação paraense é uma novidade. Esse hibridismo se estende também pelo uso de técnicas como rotoscopia com animação 3D e animação digital. Nesse sentido, as múltiplas formas desse período não se limitaram apenas aos formatos, mas se estenderam a conteúdos, técnicas e metodologias.

As principais temáticas abordadas no filmes desse períodos são infância, Amazônia, escalpelamento, Belém, cidade, poesia, chuva, amor, meio ambiente, humanidade, gênese, circo, palhaço. Em comum, todos trazem algum tipo de relação com a cultura paraense e amazônica. Uma característica que podemos observar, mesmo em produções com temas fora desse âmbito da cultura regional, é que acabam abordando algum elemento típico da região, como algum material empregado ou imagem local. O curta Adão, de Rafaella Cândido, por exemplo, apresenta uma releitura bíblica, utilizando o miriti como matéria-prima para criar bonecos e cenários. Já o curta Pedaços de Pássaros, que traz pequenas narrativas que refletem a condição humana na atualidade, mostra imagens de Belém em algumas cenas.

Outro destaque importante nesse campo está nos processos de multiplicação de conhecimento, assim abrirei um subcapítulo com o nome *overlapping* para descrever as

principais iniciativas e instituições que foram decisivas para o ensino aprendizagem, que além de possibilitar, para muitos participantes, uma significativa descoberta de identificação com linguagem, acabaram se tornando importantes pontos de encontro para parcerias que vieram a se concretizar em outros projetos.

Alguns grupos importantes nesse cenário se formam nesse período e vão possibilitar o avanço das animações paraenses para uma terceira etapa que será descrita posteriormente. Os principais grupos desta fase são o Muirak Studio, Iluminuras Estúdio de Animação e o Estúdio Igara.

A seguir, faço um breve relato sobre algumas obras e eventos que configuram a segunda etapa descrita aqui e que contribuíram para o desenvolvimento do campo da animação paraense.

2.6.1 Belém Tem Disso e Contos da Amazônia

IMAGEM 20: Frame de Belém Tem Disso



Fonte: Google Imagens

Em 2007, o ilustrador Sérgio Bastos tem a iniciativa de transformar sua série de ilustrações “Belém Tem disso”, em que ilustra cenas típicas da cidade de Belém, publicada no jornal O Liberal, em animações para serem exibidas nos intervalos da TV Cultura do Pará. Sérgio, em parceria com o publicitário Marcos Daibes, consegue apoio financeiro da Sol

Informática e Funtelpa para o projeto. Para viabilizar a proposta, contratam o ilustrador Alexandre Coelho, para realizar as animações.

Alexandre teve o primeiro contato com animação nas oficinas do Anima Mundi, em Belém, no início dos anos 2000. Depois disso, em 2006, chegou a desenvolver um pequeno trecho de animação para um vídeo sobre “trabalho infantil” e “trabalho escravo” para a Rádio Margarida³⁰. O segmento animado tinha 10 segundos de duração e o trabalho levou cerca de 4 meses para ser produzido. Nesse trabalho, Alexandre contava com a ajuda de dois amigos de universidade, um deles o artista plástico Éder Oliveira, que coloria manualmente os desenhos quadro a quadro, com lápis de cor aquarelado. A Rádio Margarida chegou a construir quatro mesas de luz na época porque tinham a intenção de criar um núcleo de animação na sua sede, onde a equipe de animação trabalhava.

A pequena experiência com desenho animado para o vídeo da Rádio Margarida foi suficiente para que Marcos Daibes indicasse Alexandre Coelho para a animação dos interprogramas Belém tem Disso. Assim, Alexandre começa a produzir, sozinho, o primeiro episódio que mostrava um passarinho cantando “O Guarani”, de Carlos Gomes em cima do Theatro da Paz. Nos episódios seguintes, Alexandre passou a contar com a ajuda de um amigo desenhista, Paulo Marques. No início, as animações eram esboçadas em papéis sobrepostos fixados na parte superior das folhas, sem utilizar mesa de luz, o que tornava a tarefa ainda mais difícil. Posteriormente, já com mesas de luz, a dupla conseguiu produzir com maior agilidade, completando o processo com a digitalização dos desenhos, colorização digital e montagem no computador. Toda a parte sonora era elaborada por um estúdio de som contratado para o serviço.

Aproveitando o sucesso da iniciativa, a mesma equipe começou a desenvolver outra série de interprogramas, o Contos da Amazônia, que tinha a proposta de envolver personagens míticos da Amazônia com educação ambiental. As duas produções de interprogramas caminharam juntas, mas, com o tempo, Alexandre passou a se dedicar mais a

³⁰ O Centro Artístico Cultural Belém Amazônia, mais conhecido como Rádio Margarida, é uma associação da sociedade civil, sem fins lucrativos, que desde sua fundação, em julho de 1991, trabalha com a educação popular. Suas ações são voltadas para o atendimento das necessidades humanas, principalmente, de crianças e adolescentes.

segunda série, onde tinha maior liberdade criativa para elaborar personagens e até mesmo propor histórias.

Os vídeos, desenvolvidos num estúdio improvisado no quarto de Alexandre Coelho, demoravam apenas 15 dias para ficarem prontos, e a remuneração da pequena equipe, bancada pelos apoiadores, era mensal. Foram produzidos 37 interprogramas do Belém Tem Disso e 24 vídeos do Contos da Amazônia, com 30 segundos de duração cada episódio, num período que foi do início de 2008 até meados de 2009. A produção só cessou devido aos impactos da crise econômica de 2009, que fez com que os apoiadores cortassem a verba para o projeto.

Belém Tem Disso e Contos da Amazônia foram exibidos diariamente, em diversos horários, na TV Cultura do Pará, de 2008 até 2011. Essas animações marcaram muito a programação do canal, pois todos os dias podíamos ver animação paraense sendo exibida. É importante ressaltar que essa experiência vai inspirar a criação do Edital Culturanimação que veremos mais à frente e antecipa a segunda fase da animação paraense por ser elaborado para televisão. No entanto, esse pequeno grupo, não volta a desenvolver outras animações posteriormente.

2.6.2 Chico Tripa

Em 2011, Cássio Tavernard é premiado, pela terceira vez, com a Bolsa de Pesquisa do IAP. A proposta apresenta novamente o personagem Chico Tripa como protagonista. Dessa vez, o projeto se concentra mais em desenvolver pequenas esquetes sem conexão direta umas com as outras, como se fossem capítulos ou curtas separados. Cada experimentação apresenta diferentes situações envolvendo o personagem. Em uma delas, Chico Tripa interage com seu criador, Cássio, numa sequência que utiliza animação 3D e *live action*. Em outra, Chico Tripa dança sobre um brinquedo de um parque de diversões. As animações em 3D são realizadas por Thiago Conceição e Cássio Tavernard.

Essa segunda produção do Chico Tripa, caracterizou-se mais pela experimentação das possibilidades expressivas do personagem em 3D em contraste com sequências em *live action*. Esse trabalho foi mais modesto em resultado final da bolsa de pesquisa do IAP, porém mais adequado ao orçamento disponível pelo edital de R\$ 18.000,00.

2.6.3 Quem Vai Levar Mariazinha para Passear?

IMAGEM 28: Frame do filme Quem vai Levar Mariazinha pra Passear?



Fonte: Iluminuras Estúdio

Ao mesmo tempo em que surgem novas oportunidades voltadas para a internet, outras portas se abrem produções independentes para a TV. Em 2010, o projeto *Quem Vai levar Mariazinha Para Passear?* é premiado no edital Curta Criança, um concurso realizado pelo Ministério da Cultura, por meio da Secretaria do Audiovisual, em parceria com a Empresa Brasil de Comunicação (EBC), que beneficiava 13 obras audiovisuais de curta metragem com temática infanto-juvenil, com um valor de R\$ 70 mil.

O filme, dirigido por André Mardock, que mistura cenas em *live action* com animação de recortes digitais, é uma adaptação para o audiovisual da obra teatral, com o mesmo nome, criada e encenada por Ester Sá e Maurício Franco, que também atuam no curta. O enredo apresenta dois anjos, o 001 e 002, que ao descerem das nuvens para conhecer os humanos, acabam caindo num teatro, mas ao tentarem sair do local, se deparam com uma

forte chuva. Enquanto esperam para sair, fazem a antiga simpatia da “Mariazinha” e começam a contar a história grega de Eros e Psiquê, onde Psiquê é representada pela Mariazinha. Na trama, Afrodite, com ciúmes de seu filho Eros, se empenha em dificultar a vida de Psiquê. Porém, o Deus do amor, ao ver Psiquê, se encanta com sua beleza, e apaixona-se por ela. A saga se desenrola até que a chuva passa e os anjos voltam à “realidade”.³¹

A história narrada pelos anjos é toda representada em animação por Andrei Miralha, com participação de Thiago de Moraes, que também fez os efeitos visuais. Os personagens foram criados em recortes de papel feitos a mão, pelo Maurício Franco, e depois digitalizados, tratados e coloridos digitalmente. Em seguida, eram montados para animação em um software para animação 3D. Os cenários, e alguns personagens, foram todos criados em plataforma digital e algumas sequências em live action foram gravadas com *chroma key*³² para aplicação de efeitos visuais e inclusão de cenário digital. O curta ficou pronto em 2012, mas só foi exibido na TV Brasil em 2016.

³¹ <http://holofotevirtual.blogspot.com/2016/01/quem-vai-levar-mariazinha-para-passear.html>

³² Vídeo gravado com fundo verde

2.6.4 Culturanimação

IMAGEM 29: Os realizadores do Projeto Culturanimação



Fonte: Google Imagens

Em 2012, surge o primeiro edital paraense específico para animação, o Culturanimação, lançado pela Cultura Rede de Comunicação e IAP – Instituto de Artes do Pará. O edital tinha como objeto a produção de interprogramas³³ em animação. O proponente deveria apresentar proposta de uma série com 3 episódios de 1 minuto cada. Nesse edital, os premiados foram: *Icamiabas na Amazônia de Pedra*, de Otoniel Oliveira e Petronio Medeiros; *Tu Conheces?*, de Petronio Medeiros e Otoniel Oliveira; *Para Vler Poesia*, de Marcílio Costa e Andrei Miralha; *Mudar* de Duan Paluma e 3 episódios com temáticas diferentes em cada produção apresentados por Eliezer França. Cada selecionado recebeu um prêmio de 18 mil reais para desenvolver seu projeto. Os curtas foram desenvolvidos em 5 meses e exibidos nos intervalos da programação da TV Cultura do Pará.

A criação de um edital desse tipo foi bastante significativa para fortalecer os grupos de animadores que vinham se formando, como o Estúdio Igara, Muirak Studio e Iluminuras Estúdio de Animação. As 5 séries de interprogramas, foram todas desenvolvidas

³³ Programas de pequena duração, exibidos nos intervalos da programação de uma TV.

em animação 2D tradicional e digital. A seguir, faço breves descrições sobre as produções dos interprogramas contemplados no Culturanimação.

2.6.5 *Icamiabas na Amazônia de Pedra*

IMAGEM 30: Frame do Interprograma *Icamiabas na Amazônia de Pedra*



Fonte: Iluminuras Estúdio

Criadas por Otoniel Oliveira, em parceria com Petronio Medeiros, as *Icamiabas na Amazônia de Pedra*, são 3 meninas guerreiras de ascendência indígena: Iúna, Conori e Mahyra, que lutam contra seres míticos da Amazônia como Boitatá, Caipora e Vira Porco. Os episódios trazem muita ação e as cenas se passam na cidade de Belém, em lutas na ponte do Mosqueiro e Ver-o-Peso. As animações 2D digital, desenhadas em Photoshop, foram desenvolvidas por Otoniel Oliveira e algumas cenas tiveram a participação de Mário Aires com cenários coloridos por Fernando Carvalho e trilha sonora de Leo Venturieri.

Como a maior parte dos interprogramas, a produção de *Icamiabas na Amazônia de Pedra* foi centrada numa equipe pequena e muitas vezes se baseando na Teoria do Autor, como afirma Gomes (2015, p.81):

Entretanto, alguns animadores preferem, mesmo nos tempos atuais, ainda executar todo o processo tradicional da animação, desde o roteiro até a filmagem. Este método de produção lembra a “teoria do autor”, defendida na década de 50 pelos mestres da Nouvelle Vague François Truffaut e Jean-Luc Godard, que pregavam a visão do diretor como único autor do filme (Gamba Jr. 2012). Mas esta situação é cada vez mais incomum e o processo colaborativo de criação tem sido o modelo mais frequente na animação no século XXI.

Esse modelo, no entanto, se mostra insustentável quando a ideia das Icamíabas se tornou uma série. Veremos mais adiante, na narrativa sobre a terceira fase, que esse projeto vai gerar desdobramentos.

2.6.6 Para Vler Poesia

IMAGEM 31: Frame do Interprograma Para Vler Poesia



Fonte: Iluminuras Estúdio

A ideia para a série veio de um livro de poesias infantis chamado *Para Vler Poesia*, criado por Marcílio Costa. As poesias exploram a visualidade das letras e palavras como elementos gráficos para a construção de outros significados. O roteiro foi criado por Marcílio e todo o processo de produção, do storyboard até a edição final, foi desenvolvido por Andrei Miralha, tendo a trilha sonora de André Moura. Nos vídeos, através de um olhar poético, um menino dá novos significados ao mundo a sua volta. A estrutura narrativa se divide em dois momentos, o primeiro do encontro com o objeto ou imagem disparadora do olhar poético e o segundo momento é o do devaneio artístico, onde vemos a imaginação do

menino por meio das animações. Posteriormente os três episódios: *Popopô*, *Chuva e Bichos Letrados*, foram transformados em um curta, onde cada episódio foi montado como um capítulo, que foi exibido na Mostra Competitiva do Anima Mundi 2014.

Essa série, eu animei em casa mesmo, foi um momento em que estava decidido a não trabalhar mais com projetos que demandassem muitas pessoas. Em Para Ver poesia, fiz os concepts de personagens, assim como todos os storyboards, animatics, animações e montagens. Foi trabalhoso, mas pela primeira vez experimentei desenvolver, sozinho, boa parte desse processo de produção. Senti que ter passado por isso, me deu mais domínio sobre o que eu fazia. Pude corrigir e rever mais facilmente a narrativa editando as animações, coisa que muitas vezes, nas animações anteriores, ficava a cargo de outra pessoa pra isso e o resultado algumas vezes não me agradava. Experimentar mais a montagem até chegar onde queria, foi um exercício enriquecedor.

2.6.7 Tu Conheces?

IMAGEM 32: Frame do Interprograma Tu Conheces?



Fonte: Iluminuras Estúdio

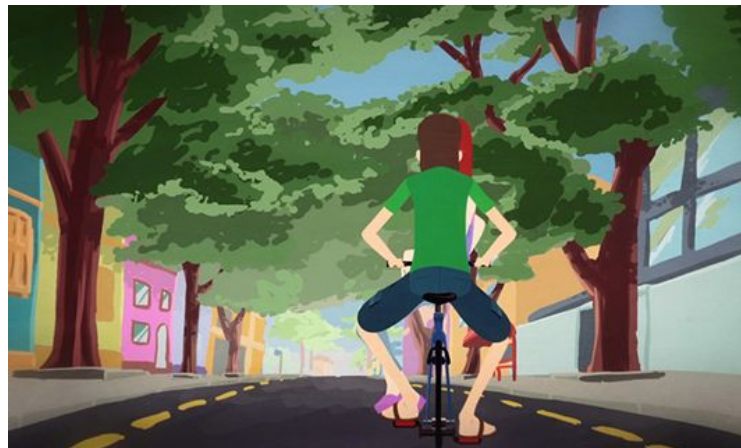
A série apresenta um brevíssimo resumo da vida e obra de escritores paraenses, como Bruno de Menezes, Max Martins e Dalcídio Jurandir. Os episódios tiveram roteiro e direção do professor de história Petronio Medeiros, estreante no campo da animação. As animações, desenhadas em poucos quadros, foram feitas por Otoniel Oliveira em mesa de luz com lápis e papel. Já a montagem ficou por conta de Roger Elarrat. Otoniel, que também pinta

os cenários em aquarela, diz que “optamos pela pintura mais elaborada, em aquarela, para que o espectador pudesse contemplar a cena, procurando identificar cada detalhe simbólico representado, referente a obra do escritor em destaque no vídeo”. Pra completar, Lara Lages fez a narração do texto com trilha sonora de Aron Miranda. Para Petrônio, a produção:

[...] Foi um divisor de águas, um batismo de fogo, porque Tu Conheces? foi a primeira série de animação que dirigi. Então é algo que marca minha história. Por outro lado foi a oportunidade de reunir algumas paixões: literatura, poesia e animação [...] Pessoalmente eu tinha uma relação íntima com estas obras, as poesias de Max Martins eram leitura obrigatória quando eu estava fazendo vestibular, na minha curta carreira de ator fiz uma peça da obra Batuque de Bruno de Menezes, eu interpretava o texto sobre a cachaça, e li as obras de Dalcídio porque tanto no mestrado quanto agora no doutorado estou pesquisando no Marajó e não há como pensar o Marajó sem conhecer as obras desse escritor, então pra mim Tu Conheces foi um presente, um privilégio poder realizar (Informação Verbal)³⁴.

2.6.8 Curtas de Belém

IMAGEM 33: Frame do episódio Carona



Fonte: Google Imagens

Eliezer França tem um projeto contemplado no Culturanimação e esse prêmio foi decisivo para ajudar a consolidar um grupo que já vinha trabalhando junto há algum tempo. Eliezer, depois de deixar a produção dos videoclipes na 3D Produções e

³⁴ Entrevista concedida por MEDEIROS, Petronio: Entrevista [jul. 2018]. Entrevistador: Andrei Miralha Padilha Duarte.2018.

Entretenimento, decide investir em um estúdio próprio, reforma um quarto de hóspedes no fundo do quintal de sua tia, seu pai constrói três mesas de luz e com mais um computador no espaço à disposição, convida seus parceiros para iniciar a produção que dá início ao Muirak Studio. Assim, dois episódios, da série de interprogramas proposto, foram desenhados por Eliezer França e Everton Leão, nas mesas de luz e arte-finalizados no computador utilizando mesa digitalizadora. O terceiro interprograma, *Carona*, já foi realizado com desenhos digitais e montados em *After Effects*, por Gustavo Medeiros. O primeiro vídeo é um alerta sobre o risco de escarpelamento de meninas e mulheres ao navegarem pelos rios da Amazônia em barcos sem proteção do motor. O segundo interprograma apresenta uma luta entre um gigante de água e um monstro de lixo, que é uma metáfora sobre a poluição dos rios da região norte. O terceiro vídeo apresenta o início de romance entre um casal de jovens depois de um passeio de bicicleta pela praça Batista Campos em Belém.

2.6.9 Mudar

IMAGEM 34: Frame do Interprograma Mudar



Fonte: Google Imagens

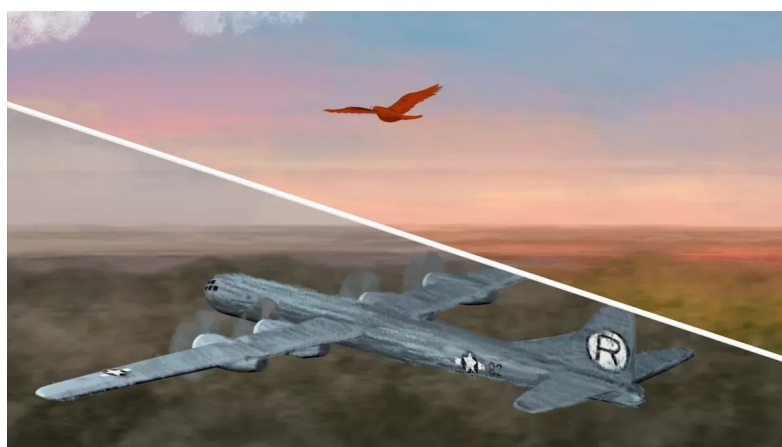
A proposta apresentada por Duan Paluma para essa série de interprogramas era criar vídeos que permitissem reflexões sobre temáticas sociais, ambientais e de gênero. Ao final de cada animação, surge a palavra MUDAR desenhada na tela. No episódio “*Brasil*”,

vemos uma criança deitando para dormir na rua, próxima de sacos de lixo. No muro de uma casa ao fundo da cena, vemos um cartaz de um político pedindo voto. O segundo vídeo, “*Verdejando*”, mostra uma senhora tricotando sob a sombra de uma árvore, em seguida revela várias pessoas regando plantas nas sacadas de outros edifícios. O terceiro vídeo, “*Iguais*”, apresenta figuras em silhuetas de diferentes cores, e em determinado momento desce uma tela como se fosse uma chapa de raio-x, que revela os esqueletos dos personagens, mostrando que todos são iguais.

As animações do interprograma *Mudar* ficaram por conta do Estúdio Igara, que, nesse período, dispuseram de melhor espaço na casa de Júnior Ribeiro, onde o grupo passou a se reunir com maior frequência para desenharem juntos. Na divisão das tarefas para criação de animações, Pedro Rogério ficou com o episódio “*Brasil*” e Mário Aires com “*Verdejando*”, em que desenvolveram desenhos animados com mesas de luz; Júlio César animou o episódio “*Iguais*” em animação digital utilizando o software *Flash*. Todos os cenários foram criados por Paulo Evander em computação gráfica 3D.

2.6.10 Pedacos de Pássaros

IMAGEM 37: Frame do Filme de Animação Pedacos de Pássaros



Fonte: Iluminuras Estúdio

O curta-metragem, premiado no Edital de Curta-Metragem Experimental do Ministério da Cultura em 2013 dá continuidade na relação entre poesia e animação que

Andrei Miralha e Marcílio Costa, diretores do filme, vinham desenvolvendo em projetos anteriores, como *Muragens – Crônicas de um Muro* e *Para Vler Poesia*.

O filme apresenta 6 capítulos distintos e sem continuidades narrativas diretas. Em comum, apenas a imagem simbólica do pássaro costurando cada parte do curta representada em diferentes estéticas e técnicas de animação, como desenho animado digital, animação 3D digital e rotoscopia. O capítulo final utiliza imagens em *live action* com sombras de pássaros animadas e aplicadas em composite por Thiago Conceição.

No processo de criação, o roteiro inicial não foi tratado em novas versões. O roteiro foi direto para um processo de *storyboard drive*, onde o *storyboarder* e o roteirista desenvolvem a narrativa direto em sequência de imagens.

Eu e Marcílio, pegamos o roteiro e fomos discutindo o significado de cada cena, enquanto eu ia rascunhando os quadros e imaginando a estética de cada capítulo. Nessa pré-produção, eu mesmo fiz o animatic, usando apenas os desenhos do storyboard drive que fiz bem rascunhado na companhia do Marcílio. Nesse projeto, não desenhei um storyboard nos padrões convencionais, parti direto para o animatic. Esse procedimento me permitiu perceber melhor a fluidez das cenas e inclusive já criar uma referência das diferentes estéticas de cada capítulo.

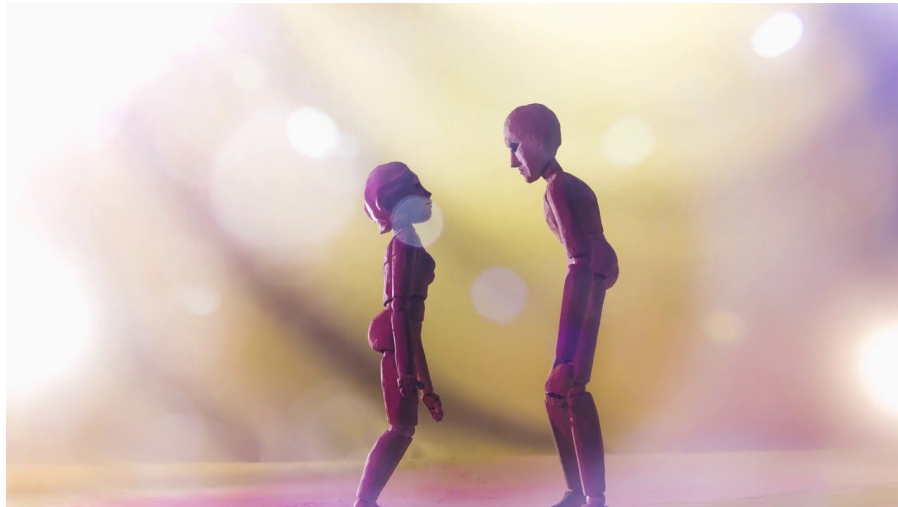
Pedaços de Pássaros contou com animações de Andrei Miralha, Otoniel Oliveira, Mário Aires e participação de Mário Zani, realizando pinturas digitais num processo de rotoscopia sobre *frames* de animação 3D. No processo de produção, houve um capítulo animado em *stop motion*, que mostrava um pássaro recolhendo restos de materiais elétricos e eletrônicos das grandes cidades para montar seu ninho, que foi retirado da montagem final do curta.

2.6.11 Editais do IAP/ Seiva

Antes de seguir nas narrativas das outras produções, é necessário entender uma pequena alteração no edital de Pesquisa, Criação e Experimentação do IAP. Isto porque, mesmo nessa fase, suas bolsas de pesquisa artística continuaram sendo um importante meio de incentivo para animação na década de 2010. Contudo, nessa década, esses editais já não foram os principais alvos de interesse dos animadores no Pará, como foram na década anterior, pois nesse período já havia outras opções, até mais específicas, que disponibilizavam maiores recursos. Em 2015, o Instituto de Artes do Pará foi extinto, e seu espaço físico passou a se chamar Casa das Artes. Nesse processo, a Fundação Curro Velho e Casa da Linguagem também passaram a integrar a Fundação Cultural do Estado do Pará. Desta forma, em 2016, o edital de Pesquisa, Criação e Experimentação promovido pelo IAP passa a se chamar SEIVA – Incentivo a Arte e Cultura e o Prêmio passa a ser de Produção e Difusão Artística. De 2011 até 2018, 3 projetos de curtas de animação são premiados nesses editais, *Chico Tripa* (2011), *Adão* (2015), *História de Zahy* (2015); e dois projetos que contém animação como o *Clipe do Camarão* (2006) e *Sarau Aquarela* (2016). A seguir faço um breve relato das curtas produzidos nesse período.

2.6.12 Adão

IMAGEM 38: Frame do Filme Adão, de Rafaella Cândido



Fonte: Youtube

A proposta de curta apresentada por Rafaella Cândido, premiada pelo Seiva em 2015, traz de volta a animação *stop motion* para a produção paraense. O filme mostra uma história inspirada na tentação de Adão e Eva diante da árvore do Bem e do Mal. Rafaella é uma estreante no campo da animação, depois de se formar em engenharia de alimentos, passou a dedicar a sua paixão de trabalhar com cinema. Realizou trabalhos como editora de vídeos e atriz de curtas-metragens, tendo se formado como atriz pela Escola de Teatro da Universidade Federal do Pará.

A produção da obra contou com a participação de Bruce Macêdo para confecção dos bonecos e cenários em miriti, em parceria com Rafaella. A animação ficou por conta de Maria Luíza Baganha, que, depois de ter realizado um curso livre de animação nos Estados Unidos, havia acabado de entrar na equipe de animação do Iluminuras Estúdio de Animação, foi convidada para realizar as animações em *stop motion*.

2.6.13 História de Zahy

IMAGEM 39: Frame do Filme A História de Zahy, baseada numa narrativa Tenetehara



Fonte: Estúdio Iluminuras

O curta *História de Zahy*, que originalmente se chamava *O Céu de Zahy*, criado por Otoniel Oliveira, foi um projeto realizado com uma bolsa de experimentação artística da Fundação Cultural do Pará, em 2015. A ideia do filme surge durante a pesquisa de mestrado de Otoniel, *Etnografia em quadrinhos: Subjetividades e escrita de si Tembé-Tenetehara*, orientada por Ivânia Neves, e indicada para o prêmio Compós de dissertação 2017. O curta apresenta a lenda da lua segundo os Tembé-Tenetehara, e é narrado em Tupi-Tenetehara com legendas em português. A produção utiliza animação 2D digital, desenhada com caneta óptica em mesa digitalizadora, e cenários pintados à mão com lápis de cor.

Os curtas produzidos nessa segunda fase com bolsas de pesquisa IAP/ SEIVA são realizados com melhor relação entre custo, duração e qualidade. Os curtas realizados na primeira fase eram mais pretensiosos quanto ao tempo de duração do filme (a maioria tinha mais de 10 minutos de duração). Os orçamentos eram baixos para a quantidade de elementos criados para as cenas, como personagens e cenários, que eram superdimensionados. Como forma de comparação, enquanto *Adão* (2016), produzido em *stop motion*, possuía apenas 2 personagens e um cenário minimalista, *Visagem!* (2006) também em *stop motion*, contava

com 5 bonecos e uma grande maquete que reproduzia parte do cemitério da Soledade. Assim como *Admirimiriti* (2005) e *A Onda – Festa na Pororoca* (2003/2004) que contavam com diversos bonecos e cenários em 3D, em contraposição ao *Chico Tripa* (2012), que experimentava a animação utilizando apenas um personagem 3D. Esta comparação serve para percebermos que, nesta segunda fase, há um significativo amadurecimento no dimensionamento desses projetos em relação aos recursos oferecidos.

2.7 Overlapping

Na animação, *overlapping* é um movimento paralelo ao principal, como a animação de um cabelo, uma roupa, etc. Aqui trataremos de um outro movimento que acompanha o da produção de curtas: o ensino-aprendizagem. Nesse ponto, interrompo a narrativa sobre as produções para destacar a importância de oficinas e *workshops* na multiplicação da expertise, que vinha sendo adquirida ao longo da década de 2000, para ajudar a compreender a ampliação do campo da animação que viria a acontecer nessa segunda fase.

A Fundação Curro Velho foi pioneira na realização de oficinas de animação no Pará. Em 2004, por exemplo, as oficinas de Animação *Stop Motion* e Desenho Animado, já havia entrado na grade de oficinas da instituição, mas não eram oferecidas com regularidade e as condições técnicas eram bastante modestas, já que os espaços não dispunham de infraestrutura adequada para esse tipo de oficina. Não havia mesas de luz, computadores ou *scanners* disponíveis em sala de aula. Na época, os *frames* eram capturados com câmera filmadora, que apesar de não ser o ideal, davam uma ideia da animação. Os primeiros instrutores a ministrarem essas oficinas na instituição foram o cartunista Paulo Emmanuel e o animador Andrei Miralha, que na época trabalhava como funcionário temporário do Curro Velho. Somente a partir de 2011 é que as oficinas começaram a obter resultados mais elaborados, pois instrutores como Eliezer França, Rosinaldo Pinheiro e Yone Barbosa,

utilizavam seus próprios notebooks nas oficinas e montavam as animações dos alunos em vídeos de conclusão.

Outro espaço importante nesse cenário de multiplicação do conhecimento e incentivo da animação foi o IAP – Instituto de Artes do Pará, que, de 2007 a 2010, ofereceu algumas oficinas divididas em módulos continuados para desenvolvimento de projetos.

No primeiro semestre de 2007, fui convidado pelo Armando Sobral, então gerente de Artes visuais e Audiovisual do IAP, para ministrar uma oficina de animação na instituição. Como não havia nenhuma estrutura para isso, sugeri que providenciassem mesas de luz, passei até um croqui para que as mesas fossem construídas e a oficina fosse realizada no segundo semestre. Diante da oportunidade, pensei que poderíamos fazer algo maior e, assim, com a colaboração de outros artistas, preparamos uma proposta de curso em 4 módulos.

Assim, no início do segundo semestre de 2007, o IAP já dispunha de estrutura mínima para a oficina de animação com 15 mesas de luz³⁵, uma câmera fotográfica com um suporte de mesa para capturar as imagens e um computador. O novo espaço foi chamado de Laboratório de Animação pelo Armando Sobral. Os 4 módulos do curso foram ministrados por Fernando Alves, Volney Nazareno, Otoniel Oliveira, Andrei Miralha, Cássio Tavernard e Nonato Moreira. A oficina era diária e acontecia pela parte da noite, de 19h às 22h. A ideia dos módulos era desenvolver um curta de animação, da ideia inicial até sua finalização. O roteiro e storyboard foram criados, algumas cenas animadas, mas o curta nunca ficou pronto. Entretanto, essa iniciativa foi importante por ter reunido alguns artistas que dariam continuidade na animação em outros projetos e grupos dali pra frente, dentre eles, Eliezer França, Everton Leão e Geíza Santos.

Com o Laboratório de Animação do IAP criado, abriram-se novas oportunidades para o ensino e produção de animação. Em 2010, houve outro projeto, proposto por Andrei Miralha, para o Laboratório de Animação do IAP. A ideia, agora, era desenvolver curtas de um minuto de duração a partir de poemas com abordagem mais infantis. A oficina acontecia nas tardes de sábado e teve o desenvolvimento em 4 módulos, realizados em 4

³⁵ Registro são os pinos que mantêm as folhas de papel na mesma posição sobre a mesa de luz para animação.

meses de duração. Contou, também, com Nonato Moreira como instrutor do módulo voltado para a finalização, que tratava de composite e edição de vídeo.

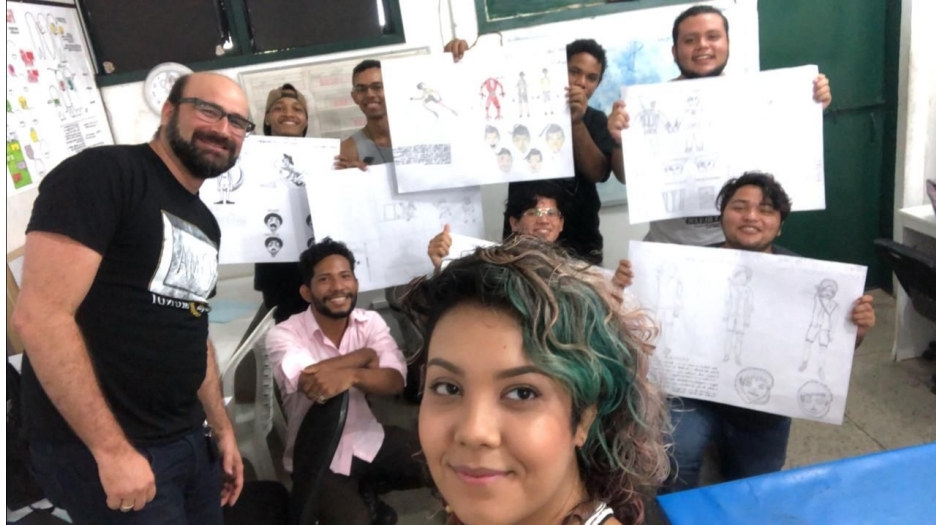
Na época, eu estava trabalhando na TV Cultura e havia percebido o quanto funcionavam os interprogramas Belém Tem Disso do Sérgio Bastos, pois os vídeos, que tinham duração de 30 segundos, repetiam diversas vezes nos intervalos dos programas, ou seja, ocupavam de forma significativa a programação da emissora. Daí, pensei em propor uma oficina que desenvolvesse, como resultado, curtas nesse tipo de formato.

Os poemas apresentados na oficina, para a criação dos vídeos, eram de poetas como o Guaracy Brito Jr. e Marcílio Costa, que gentilmente disponibilizaram e autorizaram sua utilização. Na oficina, cada aluno pôde escolher um poema para criar uma animação. O passo seguinte era elaborar um *storyboard*, para depois desenvolver o *animatic*. Porém, no momento da finalização, a falta de equipamentos disponíveis na instituição dificultou a conclusão dos curtas. Vários alunos chegaram a concluir as animações, mas a dificuldade maior era de digitalizar e tratar as imagens para depois montá-las. Anos mais tarde, em 2014, o curta Gato Pensa, produzido durante a oficina por Mário Aires, foi exibido nos intervalos da TV Cultura.

No campo universitário, atualmente encontramos a disciplina Animação sendo ministrada em cursos como Multimídia e Cinema. Nesse campo acadêmico relacionado à animação, o professor Erasmo Borges e Ricardo Ono são referências nessa área, pois, além de ministrar aulas nessa disciplina, também contribuíram em orientações e bancas de defesa de estudos sobre animação em Trabalhos de Conclusão de Curso. O professor Erasmo Borges, ainda foi responsável pela criação de um laboratório de animação na UNAMA que contava com 10 mesas de luz para desenho animado. Outros nomes que também se sobressaem nessa área, dentro do meio acadêmico, são Bruno Assis e Alcyr Morisson. Dois artistas que também atuam na produção de animação são Cássio Tavernard, que ministrou disciplina de animação no IESAM/Estácio de Sá, e Otoniel Oliveira, que já orientou TCC relacionado à animação.

2.7.1 Laboratório de Animação do Curro Velho

IMAGEM 21: Alunos criam personagens no Laboratório de Animação do Curro Velho



Fonte: Ty Silva

Depois de vários anos realizando oficinas com precário aparato tecnológico, a Fundação Curro Velho inaugura o seu Laboratório de Animação no dia 15 de janeiro de 2013. O primeiro espaço no Estado do Pará destinado a oferecer, regularmente, oficinas artísticas em diversos processos relacionados à animação, como: Desenho Animado, Animação Stop Motion, Desenho de Personagem, Dublagem para Desenho Animado, Ilustração e Roteiro além de projetos desenvolvidos para a criação de webséries de animação. As principais técnicas de animação apresentadas nas oficinas são a Animação 2D tradicional, usando lápis e papel em mesas de luz, e a digital, utilizando canetas ópticas em mesas digitalizadoras; e animação *stop motion* com bonecos criados em massa de modelar, papel, miriti, etc.

Depois de 6 anos trabalhando na Funtelpa, retornei à Fundação Curro Velho em junho de 2012 como funcionário efetivo. Nos primeiros dias de minha volta, tive a oportunidade de conversar com a superintendente Dina Oliveira, que estava muito interessada em dar mais espaço para a animação na instituição. Assim, acertamos a criação do Laboratório de Animação, que viria a ocupar uma sala onde antes funcionava o Acervo da Fundação, que guarda resultados de oficinas. O Laboratório é inaugurado em janeiro de 2013 e, já em junho do mesmo ano, consigo uma carta de anuência da TV Cultura, que declarava interesse em exibir curtas, com duração de um minuto, produzidos nas oficinas de animação e que concordava com a possibilidade de que qualquer empresa que apoiasse o Laboratório, teria seu logotipo exibido no final do vídeo como apoio cultural. Com a carta em mãos, conseguimos que a loja Sol Informática, doasse, como permuta pelo apoio, 15 mil reais em equipamentos para o espaço de oficinas. Foi uma grande felicidade ter conseguido isso naquele momento, pois os equipamentos eram de boa qualidade e os alunos poderiam dispor de uma estrutura melhor para seu aprendizado e finalização dos desenhos.

No primeiro ano do Laboratório, foi realizada uma seleção de alunos que já se destacavam nas oficinas de animação realizadas na Fundação Curro Velho, em 2012. A seleção visava a criação de uma turma especial para um curso prático dividido em vários módulos como: 1.criação e roteiro; 2. storyboard e animatic; 3. concept de personagens; 4.animação; 5. *composite* e montagem. A ideia era que cada aluno pudesse experienciar todas as etapas de criação de uma animação ao desenvolver seu próprio filme, individualmente. O curso que iniciou em janeiro de 2013, com diversos módulos, só terminou em novembro do mesmo ano com a conclusão dos curtas. Foram 8 filmes desenvolvidos nesse processo e ainda houve, nesse mesmo ano, o incentivo do Prêmio Cobra Criada promovido pelo Curro Velho que premiaria obras de alunos da instituição em diversas áreas. Para a categoria animação, havia 5 prêmios de 1000 reais cada, que acabou sendo um grande incentivo para que os alunos concluíssem seus curtas.

2.7.2 Mostra Pirilampo de Animação

IMAGEM 22: Luana Esquerdo, uma das diretoras premiadas



Fonte: Holofote Virtual

A Mostra, criada para divulgar a produção de animação do Laboratório de Animação, aconteceu no Cine Olympia, em dezembro de 2013, e reuniu os filmes premiados no Concurso Cobra Criada de animação e uma seleção de curtas desenvolvidos em oficinas da Fundação.

Os filmes premiados na mostra foram *Vento leva...*, de Dayanne Eguchi; *Fábrica de Ideias Quadradas*, de Arthur Braga; *Barro da Criação*, de Pedro Barreiro; *Crias*, de Wilson Levy, Gabriel Maciel e Arthur Braga; e *A Abominável Noite de Elizabeth*, de Duana Aquino e Márcio Chucky. No dia do evento, houve ainda um pequeno *set* de filmagem para *stop motion*, que oferecia ao público, a possibilidade de experimentar a animação utilizando um boneco articulado, com instrução de Mário Zani.

Em 2014, dez curtas da Mostra Pirilampo, foram exibidos nos intervalos da programação da TV Cultura e ficaram no ar por pouco mais de um ano. Na época, eu tinha a ideia de continuar produzindo animações de até um minuto de duração e tentar o mesmo tipo de apoio da Sol Informática. No entanto, depois de junho de 2013, a política e economia brasileira começaram a entrar em crise e, algumas empresas, tal como a Sol, uma reconhecida apoiadora cultural da cidade de Belém, já começavam a reduzir apoios e até mesmo seu quadro de funcionários. Recordo que, em 2014, cheguei a pedir apoio para a Sol Informática para os interprogramas das Icamiabas e a resposta foi negativa, diante do cenário econômico.

Alguns alunos que passaram por várias oficinas no Laboratório de Animação e receberam o prêmio do Cobra criada, continuaram atuando na área depois, como: Pedro Barreiro, Arthur Braga, Luana Esquerdo, Maiara Esquerdo, Gabriel Maciel e Duana Aquino. Deste grupo, alguns fizeram cursos profissionalizantes e outros foram produzir seus próprios filmes de animação. Assim, vale destacar a contribuição do Laboratório de Animação, por permitir aos alunos a descoberta de uma arte na qual se expressar e se profissionalizar.

2.7.4 Qualificações Especializadas

O anseio por melhor qualificação levou alguns artistas iniciantes a procurar cursos especializados em animação *on line* ou fora do estado, por ainda não haver cursos dessa natureza em Belém e no Pará. O jornalista Thiago Conceição e o ex-estudante de medicina Fernando Alves participaram de um curso on line internacional chamado Animation Mentor, tendo animadores da *Pixar*, *Dreamworks* e *Blue Sky* como tutores, com duração de 1 ano. Atualmente, os dois trabalham em estúdios de animação em São Paulo. O administrador José Alexandre, depois de participar da produção de alguns curtas em Belém, em 2005, decidiu seguir carreira como animador e, em 2006, foi cursar especialização em animação na PUC-RJ, e atualmente trabalha com animação 3D em São Paulo. A arquiteta Duana Aquino, depois de participar de oficinas de animação no Laboratório de Animação do Curro Velho, se

mudou em 2014 para São Paulo, onde participou de cursos de animação na Faculdade Meliés de Tecnologia e trabalhou em estúdio de animação. Retornou a Belém, em 2018, e trabalhou como *composite* e montadora da série *Brinquedonautas* do Iluminuras Estúdio de Animação. O investimento nessas qualificações, muitas vezes, leva, naturalmente, esses artistas a buscarem melhores propostas de trabalho, mais estáveis, em lugares onde essa atividade profissional encontra-se mais estruturada e desenvolvida.

2.8 Produções de Baixo (ou Nenhum) Orçamento

IMAGEM 23: Frame do Filme *Fábrica das Ideias Quadradas*



Fonte Google Imagens

Na contramão da maioria das iniciativas que buscavam recursos em editais públicos, alguns artistas passaram a criar seus próprios curtas de forma totalmente independente, ou seja, sem verbas de instituições públicas ou privadas, contando apenas com a colaboração de amigos e/ou recursos do próprio bolso. Nessa perspectiva, vamos encontrar alguns grupos que se formam depois de oficinas de animação e passam a desenvolver projetos sem nenhum orçamento antes de conseguirem trabalhos remunerados, mas de baixo recurso. Portanto, a diversidade, nessa segunda fase, não se limita apenas a formatos e conteúdos, mas

também de formas de financiamento ou mesmo de ausência de recursos, como veremos a seguir nas descrições de obras classificadas de acordo com os grupos.

2.8.1 Produções de baixo orçamento do Estúdio Igara

IMAGEM 24: Os animadores associados do Estúdio Igara



Fonte: Mário Aires

O Estúdio Igara surge a partir do Laboratório de Animação do IAP, em 2010. Uma iniciativa dos participantes da oficina, Mário Aires, Katiúscia Sá, Pedro Rogério, Júlio César Silva e Júnior Ribeiro. Apesar de ter durado pouco tempo, o grupo produziu com boa regularidade, no período de 2011 a 2013. Seus primeiros trabalhos foram impulsionados pela grande força de vontade de seus membros para participar de mostras de animação, pois não contavam com nenhum recurso para produção. Somente após algumas experiências, conseguem realizar projetos remunerados.

O primeiro trabalho da equipe foi o curta *Ação e Reação*, produzido para participar do Salão de Humor da Amazônia, em 2011. Com 1 minuto de duração, o curta desenhado em mesas de luz, mostra um homem tentando derrubar uma árvore, mas sua ação provoca uma reação surpreendente do vegetal. A animação foi de Mário Aires e a montagem de Júnior Ribeiro e Pedro Rogério. O curta, realizado sem recursos, chegou a receber um

prêmio no evento. A partir desse projeto, o grupo passou a se reunir aos sábados na casa de Júnior Ribeiro para conversar e planejar outras ações.

Ainda em 2011, o Igara se reúne novamente para criar o curta *O Ciclo*, com o objetivo de inscrever no Anima Mundi Web 2011. Assim, o grupo começa a trabalhar mais tempo junto no mesmo espaço. Levam as mesas de luz para a casa de Júnior Ribeiro e passam 2 semanas trabalhando no filme, que foi classificado no concurso, mas não levou o prêmio.

2.8.2 *Produções de Isaac Braz*

Isaac Braz é formado em artes visuais pela Universidade da Amazônia (Unama) e ainda no curso de graduação, chegou a produzir o clipe “Do You Love Me” (2007), como trabalho para uma disciplina do curso, ministrada por Ricardo Ono. Isaac inscreveu o videoclipe no Anima Mundi Web 2007 e acabou ficando entre os finalistas do concurso. Em 2009, a convite do animador Marcus Magalhães, foi trabalhar no Rio de Janeiro num projeto de série chamado Galeria Tatu, onde atuou como *character designer*, mas chegou a fazer algumas animações e umas tirinhas em quadrinhos. De volta a Belém, conseguiu trabalho como animador *free lancer* de vinhetas para o canal GNT do Rio de Janeiro. Em 2015, dirigiu e animou o curta *Não Seja Quadrado*, uma produção realizada *on line* em parceria com 4 amigos paraenses, 3 morando em Belém e um fora do Brasil. O curta participou de diversas mostras e festivais de animação, dentre eles o Anima Mundi 2016 e a Mostra do Dia Internacional da Animação 2016. De todos animadores paraenses em atividade, Isaac é o único artista *free lancer*, que mesmo morando em Belém, desenvolve a maior parte de seus trabalhos para empresas de fora da cidade.

2.8.3 Anímica- O lado Esquerdo da Animação

Um destaque nessas produções de baixo orçamento são os curtas das irmãs Esquerdo, Luana e Maiara, que depois da experiência no Laboratório de Animação do Curro Velho, passaram a desenvolver várias animações para serem exibidas em mostras e festivais, com a colaboração de Arthur Braga, um amigo dos tempos de Laboratório de Animação. Em 2014, realizam juntos o curta *Cidade dos Guarda-Chuva*, em animação 2D tradicional, que inscrevem na mostra de audiovisual FUSCA, organizada por uma faculdade particular de Belém, e levaram o prêmio de melhor animação. Arthur Braga e Luana Esquerdo se dividiram nas animações utilizando mesas de luz. Cada um desenhava em casa e se reuniam na casa de Luana e Maiara para digitalizar as imagens. Após 3 meses de produção, montam o filme no Laboratório de Audiovisual da Unama por não disporem de equipamento com bom desempenho para a finalização da obra.

O grupo também desenvolveu dois clipes, em animação 2D tradicional, para a cantora Antônia Costeseque, a partir das músicas *Belém Minha Belém* e *Boto*. Em 2017, o grupo produz o curta *Bééé*, seguindo a mesma técnica e dinâmica dos trabalhos anteriores. É importante observar que, apesar da engajada produtividade do grupo, em nenhuma das obras indicavam algum nome que identificasse o grupo. A união entre os autores se realizava para a concretização da obra, por um obstinado desejo de fazer. Recentemente, Luana e Maiara adotaram o nome “Anímica” como selo para suas obras.

2.8.4 A Mala

IMAGEM 26: Frame do Filme A Mala



Fonte: Google Imagens

*A Mala*³⁶ é um curta em *stop motion* de recortes, resultado de uma oficina de animação realizada durante o evento SESI Bonecos, em 2010. A oficina, que tinha a proposta de trabalhar com materiais regionais, contou com uma média de 20 alunos, foi uma atividade proposta pela Companhia Giramundo, de Belo Horizonte. Um dos grupos da oficina, formado por Fabiane Bergh, Francisco Leão, João Augusto Rodrigues e Ricardo Catete, desenvolveu *A Mala*. Francisco Leão, bonequeiro e dono da companhia *Bric Brac* de teatro com bonecos, elaborou os concepts de personagens e os construiu em recortes de papel, com esqueleto de arame colado na parte posterior do boneco para animação. A produção do curta foi feita no tempo da oficina, que teve a duração de sete dias pelo período da manhã e tarde, de segunda a domingo.

Esta produção obteve repercussão surpreendente para um resultado de oficina. A obra, que tem a duração de 2 minutos, foi selecionada pelo Anima Mundi 2011 e Festival de Cinema de Brasília, em 2012. O curta, inclusive, foi licenciado para exibição no Canal Brasil. Porém, o sucesso da produção não propiciou continuidade do grupo em outras produções do gênero. Apenas Francisco Leão, que antes mesmo da oficina, pesquisava a

³⁶ A Mala – <https://www.youtube.com/watch?v=yZgAILnfwVg>

construção de bonecos para *stop motion* utilizando látex e esqueleto mais elaborado de metal, vai dar continuidade nesse trabalho apenas em oficinas de *stop motion* no Laboratório de Animação do Curro Velho. Com base em seu interesse por *paper toy*³⁷, elabora personagens de animação *stop motion* utilizando apenas dobraduras de papel, tinta acrílica para artesanato e arame para flor, devido sua maleabilidade. Durante as oficinas no Curro Velho, Francisco chega a iniciar um projeto, com os alunos, de websérie chamado *Amazônia Caliente*, uma sátira às novelas mexicanas com personagens caricatos da região amazônica. Mas o projeto ainda não foi concluído.

2.8.5 Turma do Açaí

IMAGEM 25: Frame de uma animação da Turma do Açaí



Fonte: Youtube

O quadrinhista Rosinaldo Pinheiro, criador dos quadrinhos Turma do Açaí, que apresenta as peripécias de um grupo de crianças da periferia de Belém em histórias divertidas e educativas, também realiza alguns vídeos em animação, de baixo orçamento, com seus personagens. Sua primeira experiência em animação acontece em 2014, em parceria com o Muirak Studio. No primeiro semestre, produzem um curta de 1 minuto de duração, realizada

³⁷ Paper Toy – brinquedos feitos de papel, construídos de várias maneiras, utilizando dobraduras e recortes diversos.

em animação digital 2D *cut out*, chamado *Turma do Açaí – Esse Muléque num tem jeito*³⁸, publicado no *Youtube* em 7 de agosto de 2014.

A segunda produção surge por meio de uma proposta, sugerida pela Sindi Fisco Pará, de usar a Turma do Açaí para falar de educação fiscal³⁹. A produção também ficou por conta do Muirak Studio e contou com a direção de Eliezer França e Gustavo Medeiros, com co-direção do próprio autor, Rosinaldo Pinheiro. Em 2015, surge uma nova proposta, financiada pela Fiepa – Pará, de adaptar um quadrinho da Turma do Açaí, sobre o Círio, para a animação. Para esse trabalho, Rosinaldo contratou o grupo Anímica, formado pelas irmãs Luana e Maiara Esquerdo, Arthur Braga e outro amigo dos tempos de Laboratório de Animação do Curro Velho, Gabriel Maciel, que veio para somar nos desenhos animados. A animação⁴⁰, com duração de 8 minutos, contou com uma pequena remuneração de R\$4.000,00, que foi dividida entre a equipe. Foram 4 meses de produção, em que cada animador trabalhava em sua casa e, eventualmente, se reuniam para acompanhar o andamento do trabalho um do outro.

Rosinaldo, apesar de ministrar oficinas de animação 2D e *stop motion* desde 2010, sempre se dedicou mais aos desenhos em quadrinhos da Turma do Açaí. Chegou a publicar algumas revistas impressas com parcerias empresariais e institucionais, mas essas publicações foram eventuais, e não tiveram regularidade.

As animações com a Turma do Açaí, até então, foram viabilizadas pelo desejo do autor de ver sua criação em filmes ou série de animação, que foi encontrando caminhos, em parcerias institucionais e artísticas, para a realização dessas obras, mesmo com baixos orçamentos. No entanto, essas produções, possibilitaram a experimentação e promoveram aprendizado para dois grupos recém-formados, o Muirak Studio e o Anímica, que executaram essas duas obras citadas. Somente em meados de 2018, Rosinaldo iniciou um projeto de série da Turma do Açaí com o Muirak Studio, para inscrever em edital de patrocínio público, mas a proposta não foi habilitada.

³⁸ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=XSBnCfcF_W8

³⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=INXALlikC8U>

⁴⁰ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=a_FrO1Rn-DY

2.9 Animações on line

Nessa fase, a produção de animação paraense, começa a se posicionar diante de uma nova demanda de formatos audiovisuais viabilizadas pela internet e seu grande alcance de divulgação. Em um momento no qual a cibercultura se desenvolve em paralelo com as mídias sociais, o YouTube se apresenta como uma mudança de paradigma e de consumo dos usuários. Portanto, é necessário compreender que:

O YouTube é utilizado de várias maneiras diferentes por cidadãos-consumidores por meio de um modelo híbrido de envolvimento com a cultura popular – parte produção amadora, parte consumo criativo. Do ponto de vista da audiência, é uma plataforma que fornece acesso à cultura ou uma plataforma que permite aos seus consumidores atuar como produtores? (BURGESS; GREEN, 2009, p. 32).

Sendo o YouTube um modo de distribuição de vídeos mais democrático, sem o controle de uma emissora, por exemplo, vamos ver o próprio usuário controlando todo o processo de criação e até mesmo sua relação com a audiência. Nesse contexto, vamos encontrar uma grande produtora de vídeos do Pará, como a 3D Produções e Entretenimento, investindo em conteúdo para a internet e uma grande empresa de telefonia, a Vivo, que também vai investir na produção de videoclipes para a internet, através do concurso Conexão Vivo. A seguir falo sobre essas iniciativas que geraram algumas produções voltadas para essa plataforma.

2.9.2 Bregilane da Silva e a A Turma do Jambu

IMAGEM 27: Bregilane e sua representação do preconceito de classe



Fonte: Google Imagens

No início de 2012, o empresário Zé Paulo, dono da 3D Produções e Entretenimento, decide colocar em prática uma proposta de criar videoclipes de animação para o YouTube. A iniciativa foi uma novidade dentro desse cenário, pois, pela primeira vez, um empresário investe diretamente em animação contratando artistas, com recursos próprios da empresa, para desenvolver conteúdos para a internet. A equipe inicial contava com Eliezer França, Gustavo Medeiros e Everton Leão. Tempos depois, Alex Ruiz, Duan Paluma e Maurício Ataíde se juntaram ao projeto. O primeiro videoclipe produzido foi o tecnobrega *Me Cutuca*⁴¹, com a personagem Bregilane da Silva, que representa uma garota da periferia de Belém, que curte *Tecn melody* e busca visibilidade através das redes sociais.

A produção seguinte foi com os personagens da Turma do Jambu, um grupo de crianças formado por três meninos e duas meninas, também idealizado por Zé Paulo. A proposta era criar um videoclipe com base numa versão de uma tradicional música infantil. Assim, criam o clipe *Seu Lobo com A Turma do Jambu e participação especial de Bregilane*⁴². A equipe se dedicou quase 3 meses para produzir cada um desses clipes. Depois de publicado no Youtube, o vídeo já obteve mais de 800 mil visualizações (verificado no dia

⁴¹ Me Cutuca <https://www.youtube.com/watch?v=9rh4WTY87yI>

⁴² Seu Lobo com A Turma do Jambu e participação especial de Bregilane <https://www.youtube.com/watch?v=WkN91XHfnS8>

15/07/2018). No videoclipe seguinte, animaram a música *Tem Pobre Ligando pra mim*⁴³ novamente com a personagem Bregilane.

Ao concluir o segundo vídeo, Eliezer decide abandonar o projeto, devido algumas divergências com a direção da produtora. Pouco tempo depois, a 3D desfaz o núcleo de animação na empresa e parte deste grupo vai dar origem ao Muirak Studio.

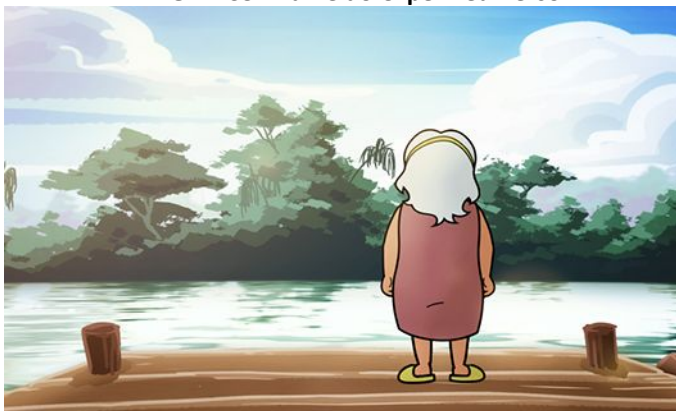
2.9.2 Vídeos Conexão Vivo

Em 2013, é lançado o concurso Conexão Vivo, com o objetivo de incentivar a produção de vídeos de músicas brasileiras, em animação. O concurso recebeu músicas e portfólios de animadores de todo o país e depois selecionou 16 músicas e 16 animadores que poderiam trabalhar juntos. Os animadores apresentavam a proposta de clipe e depois conversavam com o músico sobre a ideia. O edital oferecia um cachê de dez mil reais aos animadores selecionados para executar a proposta. Mário Aires, junto com o Estúdio Igara, fica com a música *Rite of Fire*, de João Brasil, e Eliezer França, com o Muirak Studio, fica com a canção *Meu Verso*, de Lia Sophia. A seguir, descrevo alguns detalhes dessas duas obras.

⁴³ *Tem Pobre Ligando pra Mim*
<https://www.youtube.com/watch?v=pwRWgKslhUw>

2.9.3 Meu Verso

MAGEM 35: Frame do Clipe Meu Verso



Fonte: Google Imagens

O videoclipe da música *Meu Verso*⁴⁴, composta pela cantora Lia Sophia, foi produzido pelo Muirak Studio em animação 2D digital, desta vez totalmente desenvolvido na técnica *cut out* com o *software Toon Boom*. O primeiro projeto do estúdio a usar exclusivamente essa técnica e talvez o primeiro no Pará. O clipe mostra uma história de amor de um casal ribeirinho por meio de imagens em *flashbacks*, enquanto uma senhora passeia de canoa por um rio da Amazônia. Com esse projeto e outros trabalhos voltados para a publicidade e instituições, o Muirak consegue se firmar nesse campo, cumprindo um importante papel para profissionalização da animação em Belém.

⁴⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zexmNzCo0fc>

2.9.4 Rite of Fire

IMAGEM 36: Frame do Clipe rite Of Fire



Fonte: Mario Aires

Depois de ter sua proposta do vídeo clipe Rite of Fire⁴⁵ premiada no Conexão Vivo, Mário Aires convoca mais uma vez seus amigos do Estúdio Igara para a tarefa. Nesse trabalho, o Igara desenvolve as animações em mesas digitalizadoras, agilizando bastante o processo de produção. Porém, como os integrantes do grupo não trabalhavam exclusivamente com animação, passaram 7 meses para produzir 3 minutos de desenho animado. O vídeo utilizou, ainda, uma experimentação técnica chamada rotoscopia, que consiste, basicamente, em desenhar quadro a quadro, por cima de frames de um vídeo em *live action*. É um processo muito mais de arte-finalização do que propriamente de animação. A rotoscopia foi criada em 1915, por Max e Dave Fleischer, criadores de Popeye, Betty Boop e o palhaço Koko. Estas invenções, mais uma vez, buscavam aprimorar os movimentos, recobrando-lhes de realismo e oportunizando novas possibilidades à animação, ampliando seu mercado (LUCENA JR, p.69, 2001). Esse tipo de recurso foi criado para tornar as produções mais rápidas, ao mesmo tempo em que lhe emprestava maior realismo nos movimentos dos personagens. No entanto, diferente das primeiras experiências em rotoscopia do início do século XX, atualmente esta técnica é empregada por meios digitais.

⁴⁵ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=JyrBG_pDhVQ

Participaram dessa produção os mesmos membros atuantes do Igara de projetos anteriores, como Pedro Rogério Batista, Júlio César, Júnior Ribeiro e a participação especial de Otoniel Oliveira nos desenhos em rotoscopia digital. A montagem do clipe, por sugestão de Otoniel, foi realizada na produtora *Visagem!*, por Roger Elarat e Losansky, que, como contrapartida, solicitou que o registro do CPB fosse realizado pela *Visagem!*.

No final desse projeto, o Igara foi se dispersando. Alguns mudaram de cidade e acabaram seguindo outros rumos em suas vidas, fora do ramo da animação, até a conclusão desta pesquisa. Mário Aires foi o único que continuou atuando no campo da animação e seguiu participando em outras produções que serão narradas a seguir.

3 NO CAMPO DAS SÉRIES

CENA 05 - SEQUÊNCIA DE CENAS

Vemos 5 pessoas em volta de uma mesa de escritório. Cada pessoa na mesa digita em seu notebook. Do centro da mesa, há uma aresta, de onde sai uma grande folha de papel como se estivesse sendo impressa numa impressora. Essa folha é uma página de roteiro gigante que toma conta da tela com seu texto escrito. Em seguida a imagem das letras vai descendo e surge um storyboard de mulheres indígenas guerreiras, são as Icamiabas. Vemos os quadros estáticos da narrativa. O enquadramento agora faz um zoom em uma das imagens dos quadros. Uma icamiaba se prepara para atirar com seu arco e flecha, a cena aparece animada como esboço. A flecha é lançada, a câmera acompanha a flecha que agora vai ganhando definição de cores. A flecha atinge um grande monstro, é o mapinguari da série das Icamiabas. A câmera gira em volta do mapinguari e outras icamiabas surgem para enfrentá-lo. O enquadramento se afasta e vemos duas crianças, um menino e uma menina, assistindo a cena em uma televisão.

O terceiro capítulo aborda a terceira fase da animação paraense, que se caracteriza pelo predomínio da produção de obras seriadas de animação. Nessa fase, os artistas que vinham desenvolvendo obras de animação autorais e até mesmo publicitárias, iniciam caminho rumo a um mercado mais amplo, acrescentando, assim, uma nova camada

nesse campo da animação paraense com vistas para o mercado nacional e internacional das TVs (aberta e fechada) e VOD.

Nesse momento há uma mudança significativa nesse campo, pois surgem novas possibilidades de produção audiovisual, com a criação de leis de incentivo ao audiovisual, associadas ao desenvolvimento de políticas públicas incrementadas por editais promovidos pelo FSA/Ancine/Prodiv que proporcionaram um significativo avanço para o desenvolvimento do audiovisual brasileiro em diversos segmentos.

Essas mudanças vão produzir um considerável impacto na programação das TVs brasileiras, dominada durante décadas, por produções estrangeiras. Assim, as oportunidades criadas por meio de políticas públicas vão gerar um movimento necessário, no campo da animação brasileira, para garantir a presença de conteúdos audiovisuais na grande mídia televisiva nacional.

No Brasil, a produção de séries de animação está sendo veiculada na TV desde 2004, com um atraso de 50 anos, se comparada aos Estados Unidos. Durante todo este tempo, as TVs brasileiras compraram seriados animados a baixo custo tendo a faixa de programação infantil com conteúdo 100% estrangeiro (GOMES, 2015, p. 45).

Segundo a ABCA⁴⁶, enquanto um capítulo de série de animação brasileiras sai por cerca de R\$ 50.000,00, um importado custa R\$ 1.000,00, pois os custos são diluídos pela distribuição mundial. Desta forma, sem intervenção de políticas públicas como a Lei da TV Paga, ficaria muito difícil as animações brasileiras existirem.

O sucesso das séries de animação brasileiras pelo mundo se tornou uma grande inspiração para os artistas e produtores dos estúdios e produtoras paraenses. Séries de animação brasileira como: Peixonauta e Show da Luna, foram campeãs de audiência no canal pago Discovery Kids. Já O Irmão do Jorel, após 3 anos em exibição, foi considerado o programa mais assistido por crianças entre 4 e 11 anos de idade, no Brasil e na América Latina. E além desses sucessos, nos últimos dez anos, a produção de séries animadas passou de duas para 44. Esse sucesso e oportunidades disponíveis, provocou maior interesse dos estúdios nacionais por independência criativa.

⁴⁶ ABCA- Associação Brasileira de Cinema de Animação

Estamos presenciando agora um período de amadurecimento da Animação no Brasil, que, enfim, caminha para uma maior independência com a produção de séries e longas-metragens, saindo um pouco da antiga dependência publicitária, que, durante várias décadas, foi importante para a continuidade do mercado de animação, sendo em alguns períodos a única forma de emprego para os animadores (GOMES, 2015, p.46).

Em entrevista ao site Revista de Cinema, publicada no dia 20/02/2018, o animador Andrés Lieban, criador da série de animação brasileira *Meu Amigãozão*, fala que por conta da Lei da TV Paga e do FSA “foi possível viabilizar muitas séries infantis (...). Hoje, crianças brasileiras podem escolher heróis nacionais como ídolos entre seus desenhos animados favoritos, referência que adultos de hoje não tiveram. Isso impacta na formação, na ideologia e até na autoestima de um povo”. Apesar de não ter sido alcançado o patamar desejado, a produção brasileira começou a ser transmitida na TV através de animações infantis. A Animação brasileira chega, então, aos sucessos mais recentes, como reconhece a ABCA citando o "Peixonauta" e o "Amigãozão" que são exibidos em 67 países. A cada seis meses, podemos ver uma série nova brasileira. Talvez essa nova geração seja a primeira a ser educada através de séries brasileiras.

3.1 Lei de Incentivo/ Editais FSA/ Ancine/ Prodav

Mas que leis foram essas? Que mecanismo possibilitou essa importante guinada para o audiovisual brasileiro como um todo? Segundo a ANCINE, nos últimos 18 anos, o setor audiovisual no Brasil teve grande crescimento, tanto na quantidade, quanto na qualidade de suas produções. No entanto, esse crescimento não ocorreu de forma espontânea, simplesmente pelo reconhecimento do potencial artístico das produções brasileiras ou pela demanda e incentivo direto das TVs abertas e fechadas do Brasil. Todo esse expressivo desenvolvimento só foi possível depois da criação de algumas leis de incentivo e do Fundo Setorial do Audiovisual. Sendo que a lei que provocou uma grande virada na produção audiovisual nacional foi a Lei 12.485, a chamada Lei da TV Paga, regulamentada em 4 de

junho pelas Instruções Normativas 100 e 101 da ANCINE. Todas as regras que as duas instruções normativas estabeleceram, passaram a vigorar a partir de 2 de setembro de 2011, e garantem a presença de mais conteúdos nacionais e independentes nos canais de TV por assinatura, a diversificação da produção e a articulação das empresas brasileiras que atuam nos vários elos da cadeia produtiva do setor.

Com a aprovação da Lei da TV Paga, os canais por assinatura passaram a ser obrigados a veicular conteúdo nacional, iniciando com 1h10 por semana até chegar ao máximo de 3h30 por semana em setembro de 2013 (o que corresponde a 2,08% das 168 horas de programação semanal de cada canal). E o que começou como cota, hoje se apresenta muito mais como tendência. Segundo o site Correio Brasiliense, em matéria postada em 17/07/2017, “O canal Cartoon Network oferece quase 10 horas semanais apenas de desenhos nacionais — avanço na programação de canais infantis que antes exibiam em maioria programas estrangeiros”.

Outro mecanismo importante nesse crescimento da indústria audiovisual brasileira foi a criação do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA), que se constitui como uma categoria específica do Fundo Nacional da Cultura, destinada ao desenvolvimento da indústria audiovisual no Brasil, instituído pela Lei 11.437, de 2006. Com recursos, oriundos principalmente da Contribuição para o Desenvolvimento da Indústria Cinematográfica Nacional (Condecine) e do Fundo de Fiscalização das Telecomunicações (Fistel), que em 2011 chegou a R\$ 84 milhões. Desde sua implantação, em 2007, o FSA investiu mais de R\$ 109 milhões em produções do gênero, em sua maioria voltadas para o público infantil. O resultado é significativo.

Os recursos do fundo são distribuídos em quatro linhas:

Tabela 03: a distribuição de recursos do fundo

Linha A	Produção independente de filmes de longa-metragem brasileiros
Linha B	Produção independente de obras audiovisuais para TV
Linha C	Compra de direitos de distribuição de longas-metragens

Linha D	Distribuição de de filmes de longa-metragem brasileiros em salas de cinema.
---------	---

Fonte: autor

O FSA é gerido por um comitê formado por representantes do Ministério da Cultura, Ancine e da indústria audiovisual, e seu grande diferencial de outros mecanismos de cultura é que o Estado assume a condição de sócio do produtor cinematográfico e, assim, as obras dão retorno financeiro ao próprio fundo.

Nesse campo, a Ancine desenvolve papel fundamental nas diversas ações de fomento no Brasil com o intuito de incentivar e proteger o mercado interno por meio da expansão da oferta e da demanda por conteúdos plurais e diversificados. E por meio de mecanismos diretos e indiretos, contribui também pela maior inserção do conteúdo brasileiro no mercado externo, apoiando coproduções e participações em festivais internacionais. Assim, a Ancine criou o PRODAV – Programa de Apoio ao Desenvolvimento do Audiovisual Brasileiro com diversas linhas de incentivo, apoiando projetos por meio de editais e seleções públicas.

Outro mecanismo que favoreceu significativamente esse atual desenvolvimento do setor, foram as cotas regionais previstas em editais públicos, que preveem a seleção de pelo menos um projeto por região brasileira. Tal estratégia contribuiu muito para o desenvolvimento de mercados profissionais em regiões menos favorecidas. A diferença entre a quantidade de produtoras no Brasil, ainda é muito grande comparadas com a as regiões sul e sudeste. As políticas de cotas regionais em editais da Ancine ajudam a diminuir essa diferença. "A Ancine tem 9103 produtoras registradas em 2016. As regiões Norte, Nordeste e Centro-Oeste têm 20% delas, ou 1865 produtoras brasileiras independentes, que produziram 10% das obras registradas" disse a diretora Débora Ivanov, diretora-presidente em exercício da ANCINE, durante seminário sobre Descentralização da produção audiovisual no Centro-Oeste, Norte e Nordeste, parte da programação do 27º Cine Ceará Festival Ibero-Americano de Cinema, em Fortaleza (ANCINE, 2017).

3.2 O sucesso das séries Brasileiras

No final dos anos 2000, a animação brasileira começou a ganhar repercussão no mercado televisivo. A primeira obra a ganhar destaque foi a série *Princesas do Mar*, criada por Fábio Yabu e produzida pela *Flamma Films*, em co-produção com a *Neptuno Films* (Espanha) e a *Southern Star* (Austrália). A série estreou em 2008 no canal fechado Discovery Kids, com uma temporada em 52 episódios de 10 minutos cada e, em 2009, lançou nova temporada com o mesmo número de episódios. *Princesas do Mar* foi exibida em mais de 40 países.

Em 2009, é lançada a série *Peixonauta*, que conta a história de um peixe dentro de um traje similar a de um astronauta que o permite voar e respirar fora d'água. O personagem é um detetive profissional que conta com a ajuda de seus amigos, Marina e Zico, para desvendar mistérios. A obra, criada por Célia Catunda e Kiko Mistrorigo, foi produzida pela TV PinGuim e estreou no canal Discovery Kids antes de ser exibida em mais de 70 países. *Peixonauta* foi a primeira série de animação feita totalmente no Brasil e atingiu grande sucesso de público e crítica. Em 2012, foi para as telas de cinema com o longa *Agente Secreto da O.S.T.R.A.* Em 2013, foi lançada a segunda temporada da série com 52 episódios de 11 minutos cada, num total de 104 episódios.

Ainda em 2009, surge o edital ANIMA TV, o primeiro programa de fomento à produção e teledifusão de séries de animação brasileiras, realizado pela Secretaria do Audiovisual (SAV) e a Secretaria de Políticas Culturais (SPC) do Ministério da Cultura (MINC), Empresa Brasil de Comunicação (TV Brasil), Fundação Padre Anchieta (TV Cultura), Associação Brasileira das Emissoras Públicas Educativas e Culturais (ABEPEC), com o apoio da Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA). O edital propunha a seleção de 18 projetos de série de animação para a realização de episódios piloto com 11 minutos de duração cada. O concurso recebeu 257 inscritos, vindos de 17 estados brasileiros, mas apenas 17 projetos foram contemplados pelo edital. O prêmio final previa a seleção de duas propostas para investimento de mais 12 episódios de cada projeto. Para escolha de investimento, um júri profissional considerou a qualidade técnica dos episódios-piloto

produzidos, além de sessões de pitching das séries, com os autores das propostas concorrentes. No final do processo, as séries *Carrapatos e Catapultas* e *Tromba Trem* foram premiadas com recursos para a produção de mais 12 episódios de 11 minutos cada e exibidas inicialmente na TV Brasil.

Algumas das propostas de série que participaram do Anima TV e que não receberam o prêmio, posteriormente conseguiram recursos para a produção, como *Vivi Viravento*, *Wilbor*, *Abilio e Traquitana*, *Historietas Assombradas (Para Crianças Malcriadas)*. Outras séries brasileiras foram produzidas desde 2010 no Brasil, obtendo grande sucesso, como *Meu Amigãozão*, a versão animada de *Sítio do Pica-pau Amarelo*, *Oswaldo*, *Papaya Bull* e o grande sucesso da Cartoon Network, *Irmão do Jorel*.

No Pará, o Edital Cultura de Audiovisual estabeleceu um arranjo regional de recursos estaduais, por meio da Funtelpa, e recursos federais disponíveis através da Ancine/FSA. A iniciativa de criação do edital partiu da Funtelpa – Fundação Paraense de Radiodifusão, organizado pela produtora Indaiá Freire, com apoio da presidente Adelaide Oliveira. O edital ofereceu incentivos a 4 obras seriadas de audiovisual: um documentário, duas ficções em live action e uma animação. Depois das sessões de pitching entre os selecionados para a final, a série *Icamiabas na Cidade Amazônia*, do recém-criado Iluminuras Estúdio de Animação, foi contemplada.

3.3 Estúdios de Animação *Made in Pará*

Se leis de incentivo, como a Lei da TV Paga, criaram demanda de produtos audiovisuais brasileiros, e o Fundo Setorial do Audiovisual dispunha de investimentos para novas produções, por meio de editais organizados pela Ancine, restava agora se habilitar para receber esses recursos. A habilitação deveria ser na forma de Pessoa Jurídica, ou seja, por meio de produtora independente de audiovisual. Assim, os grupos que vinham trabalhando até então, em animações de curtas e outros formatos, precisaram formalizar-se como empresas

para concorrer nesses editais públicos. Otoniel Oliveira, em entrevista gravada para a APEX-Brasil, diz:

A constituição do meu estúdio foi uma forma de acessar novos financiamentos federais, isso é muito importante. Todo país sério do mundo incentiva a produção de cultura. Então não é especial do Brasil e, mesmo que fosse, estaria muito certo incentivar a produção cultural de filmes de animação, de quadrinhos, etc. A gente precisa disso. No Canadá é assim, na Alemanha é assim e em outros cantos do mundo é assim (Informação Verbal)⁴⁷.

Quando ficamos sabendo que a Ancine criaria vários editais para animação, especificamente, vimos ali a oportunidade de montar um estúdio de animação que trabalhasse com conteúdos autorais. Posso dizer que, se não houvesse essa oferta de editais para obras seriadas, que demandaria uma produção bem mais complexa e estruturada, provavelmente não teria criado um estúdio.

Em Belém, os dois principais estúdios de animação dessa terceira fase são o Iluminuras Estúdio de Animação e o Muirak Studio. Paralelo a esses estúdios, temos duas produtoras de diferentes ramos do audiovisual, atuantes no campo da animação: a Central de Produção e Filmes na Amazônia, sob direção de Luciana Medeiros; e a 3D Produções e Entretenimento..

A realização de séries possibilitou o aperfeiçoamento de diversos artistas iniciantes em diferentes áreas. Nesse período, uma nova geração de animadores e artistas adentrou esse campo como em nenhuma das fases anteriores. A produção de séries de animação mobiliza maior número de pessoas, por um tempo maior de trabalho e requer melhor organização e metodologia das diversas atividades envolvidas para a execução da obra. Assim, apesar das relações de trabalho continuarem como cachês por serviços prestados, o tempo de serviço e valores disponíveis, serão muito maiores comparados aos trabalhos nas produções anteriores.

Outra característica relevante dessa fase está na criação de conteúdos autorais com objetivos de atingir um mercado nacional e internacional. Nesse momento, será

⁴⁷ Entrevista concedida por OLIVEIRA, Otoniel: Entrevista [abr. 2018]. Entrevistador: Décio Zveibel-APEX-Brasil.2018. A entrevista encontra-se transcrita no apêndice C desta dissertação.

necessário expandir a compreensão do mercado e dos dispositivos de captação de recursos, registro de marcas e patentes e licenciamento de produtos. Desta forma, surge a necessidade de maior compreensão do papel da produção executiva, assim como melhor qualificação nesse ramo, participação em grandes eventos do audiovisual e contato com executivos de canais de TV aberta e fechada, plataformas streaming e distribuidoras internacionais. A consolidação e aprimoramento dos estúdios de animação terão papel primordial na ampliação estrutural desse campo.

3.3.1 Iluminuras Estúdio de Animação

IMAGEM 38: Parte da equipe do Iluminuras Estúdio de Animação



Fonte: Acervo do Autor

Criado, formalmente, no dia 13 de maio de 2014, o Iluminuras Estúdio de Animação surge da união de dois amigos, Andrei Miralha e Otoniel Oliveira, e parceiros de vários projetos de animação que se associam a outros dois amigos, Petronio Medeiros e Lara Lages, de outros campos profissionais, que também se dispõem a entrar no ramo. A ideia é desenvolver conteúdos em animação audiovisual em diferentes formatos, como séries de animação, webséries e interprogramas para TV.

Eu e Otoniel vínhamos trabalhando juntos há mais de 10 anos com ilustrações, quadrinhos e animações. Há algum tempo, o Otoniel me falava do interesse em criar um estúdio junto comigo. Lembro que, em 2005, chegamos até a procurar uma sala para alugar e montar um estúdio de animação e quadrinhos, mas acabamos não levando a ideia adiante naquele momento. Em 2014, quase dez anos depois da primeira intenção de montar uma empresa, percebemos que o momento era muito mais propício para esse tipo de arte, pois teríamos a possibilidade de acessar maiores investimentos por meio dos editais públicos. Quando conversamos de forma mais decisiva para a criação do estúdio, o Otoniel me falou que gostaria que o historiador Petronio Medeiros, seu amigo e parceiro em projetos de quadrinhos e de interprogramas para a Funtelpa, fosse um dos sócios. Definidos os sócios, demos entrada na papelada para criar a empresa. No primeiro semestre de 2018, Lara Lages, que havia participado como produtora executiva do estúdio desde a sua formação, foi incluída como sócia.

A constituição dos sócios do Iluminuras é uma associação de pessoas de diferentes formações reunidas por motivações diversas, porém com objetivos em comum. Otoniel Oliveira, é formado em Publicidade, com mestrado em Comunicação; Petronio Medeiros formado em História, mestre em Antropologia e doutorando em Antropologia; Lara Lages, formada em Comunicação Social e mestre em Sociologia, e Andrei Miralha, formado em Arquitetura e mestrando em Artes.

Pra mim, a criação do estúdio, foi o passo que eu deveria dar. Depois de realizar várias obras de animação, percebi que precisava avançar nesse campo e o caminho que se apresentava viável era a produção de séries de animação. Mas, pra fazer isso, só mesmo com parceiros que estivessem dispostos a levar essa ideia adiante e formar um estúdio.

Desde criança, Otoniel Oliveira desejava trabalhar com quadrinhos, mas paralelamente à carreira de quadrinhista, vinha participando da produção de diversos curtas de animação desde 2005, como *storyboarder*, desenhista conceitual e animador. Somente em 2012, Otoniel se torna, pela primeira vez, proponente de um projeto de animação: As

Icamiabas na Amazônia de Pedra. E é nessa proposta que vê suas perspectivas mudarem, ao perceber grande potencial criativo e comercial para as *Icamiabas*.

Já Petronio Medeiros, na adolescência, gostava de vivenciar, como jogador, as histórias fictícias proporcionadas pelo RPG⁴⁸. E essa experiência o levou a cursar História e, posteriormente, suas inquietações o levaram ao Movimento Anarquista de Belém, que acabou sendo sua ponte para o audiovisual. Em 2006, ingressa como funcionário concursado no Incra e, em 2008, entra como professor de história em escolas públicas estaduais, onde vem a orientar seus alunos na produção de documentário sobre pássaros juninos, para um concurso de audiovisual da SEDUC. Essa experiência acabou rendendo o prêmio de melhor filme para os alunos da escola onde desenvolveu a proposta do filme e depois disso, a convite da SEDUC, passa desenvolver cursos de audiovisual em outras escolas. O desejo de contar histórias, independente do meio, foi o que guiou parte da trajetória de Petronio e que lhe trouxe até o Iluminuras.

Lara Lages foi convidada por Otoniel Oliveira, após uma palestra ministrada por advogados da *Cesnik, Quintino e Salinas* sobre os trâmites dos editais do FSA, para ajudar com a organização da burocracia da empresa. Sua experiência com a produção de TV ajudou no processo de formalização e, posteriormente, com a organização dos projetos resultantes dos editais. Tornou-se, então, produtora executiva e participou da formação do Iluminuras Estúdio de Animação, porém só se tornou sócia do estúdio no início de 2018. O envolvimento na área, a fez buscar melhor qualificação em curso de produção executiva em São Paulo, realizado na Academia Internacional de Cinema. O Curso era coordenado, à época, por Luiza Favale, sócia da Glaz Entretenimento S.A. (São Paulo), empresa que, em 2015, se fundiu ao Copa Studio (Rio de Janeiro), que produz as séries de animação *Tromba Trem* e *Irmão do Jorel*.

3.3.2 Muirak Studio

⁴⁸ Role Play Games é um tipo de jogo em que os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente.

IMAGEM41: Muirak Studio



Fonte: Facebook

Criado em 2014, o Muirak Studio surge do encontro de dois amigos de trabalho que sonhavam em criar desenhos animados. Eliezer França e Gustavo Medeiros se conheceram em 2011 no estúdio M. Barberi, para desenvolver documentários institucionais, sob encomendas de empresas de mineração. Como os vídeos teriam alguns segundos em animação, Eliezer foi convidado para fazer os desenhos em mesa de luz, que depois de digitalizados eram finalizados e editados por Gustavo. A parceria continuou em outros projetos já mencionados nesta dissertação, como os vídeos de *Bregilane*, *Turma do Jambu*, *Aonde For*, *Culturanimacão* e *Meu Verso*.

No momento em que o estúdio é formalizado, Eliezer e Gustavo já vinham realizando vídeos em animação para o mercado publicitário e, por uma necessidade de emitir nota fiscal, constituem CNPJ, firmando assim, sua sociedade. A partir daí, passaram a receber mais pedidos de agências de publicidade e a se dedicar ainda mais à produção de vídeos de animação, porém, como esse mercado em Belém é muito restrito, desenvolvem outros tipos de trabalho como ilustrações, design gráficos, cartilhas e quadrinhos.

Os dois sócios vêm de formações acadêmicas ligadas à arte. Gustavo é formado em Artes Visuais e Eliezer atualmente cursa Cinema na Universidade Federal do Pará (UFPA). Os dois possuem habilidades profissionais diferenciadas, mas complementares. Eliezer tem maior habilidade para a criação de desenhos, quadrinhos e animação. Já Gustavo se identifica mais com as etapas de *composite*, *motion graphic* e edição, mas também faz animação.

Em entrevista para essa pesquisa⁴⁹, os dois relatam que foi depois de participarem de oficinas de animação que viram que o desenho animado poderia ser um caminho profissional a seguir. Foi a partir do Laboratório de Animação do IAP, em 2007, que Eliezer se interessou em fazer animação. Na oficina do IAP, conheceu alguns artistas que já vinham experimentando animação em Belém e lá recebeu o convite, de Fernando Alves, do *Karadash* Estúdio, um dos instrutores do curso, para desenvolver seu primeiro trabalho em animação: um vídeo de casamento. Depois disso foi trabalhar com Volney Nazareno, seu instrutor de quadrinhos nas oficinas da Fundação Curro Velho, na Imagus, uma recém-formada produtora de vídeos, onde produziram um VT comercial em animação e um vídeo institucional para a Secretaria de Meio Ambiente, com 11 minutos de duração. No entanto, a Imagus, depois do calote em um desses trabalhos, fechou suas portas.

Gustavo, ainda como aluno de artes visuais da Unama, participou de um curso livre de animação na faculdade, ministrado por Cássio Tavernard. Foi a partir daí que passou a conhecer o que vinha sendo feito em animação, no Pará, e achou que poderia seguir naquela área. Tempos depois, em 2013, uma palestra com a produtora executiva Luciana Druzina, no IAP, o fez perceber que a animação poderia ser, realmente, um bom campo profissional a seguir. Gustavo revela que no período em que trabalhou nas animações da Turma do Jambu, na 3D produções e Entretenimento, adquiriu importante experiência no gerenciamento de projetos, que contribuiu de forma significativa para a administração de seu estúdio.

Atualmente, o Muirak possui sua sede construída nos altos da casa da mãe de Gustavo. O espaço possui sala de animação com 8 computadores, sala de reunião e uma copa. O Muirak conta também com um funcionário fixo, AD Gomes, e alguns outros profissionais *free lancers* que são amigos/colaboradores convocados de acordo com as demandas de trabalho, como Everton Leão, Duan Paluma e Moacyr Kalley. Os sócios buscam conciliar a parte administrativa da empresa com seus afazeres artísticos. Porém, Gustavo está mais voltado para as tarefas burocráticas, do que seu sócio. Recentemente produziram a série *Os Dinâmicos*, da Central de Produção, e atualmente contam com a parceria de Luciana Druzina para desenvolver projetos de séries de animação para a TV.

⁴⁹ Entrevista concedida por FRANÇA, Eliezer: Entrevista [ago. 2018]. Entrevistador: Andrei Miralha Padilha Duarte. 2018. A entrevista encontra-se transcrita no apêndice F desta dissertação.

3.4 As primeiras séries de animação paraense

Até 2018, três séries de animação paraense foram produzidas: *Icamiabas na Cidade Amazônia* (2017), *Os Dinâmicos* (2017) e *Turma do Jambu* (2017) e uma está em fase de produção: *Brinquedonautas* (2018). A seguir, desenvolvo narrativas sobre os principais caminhos, técnicas, metodológicas e escolhas criativas dessas obras a partir de depoimentos de artistas, diretores e produtores que viabilizaram esses projetos.

3.4.1 *Icamiabas na Cidade Amazônia*

IMAGEM 42: *Icamiabas na Cidade Amazônia*



Fonte: Iluminuras Estúdio

No final de 2014, o recém-criado Iluminuras Estúdio de Animação inscreve o projeto *Icamiabas na Amazônia de Pedra*, no edital Cultura de Audiovisual. A proposta apresentada era uma readaptação do interprograma *Icamiabas na Amazônia de Pedra*, em que

toda a proposta foi revisada para o novo formato de 11 minutos. O edital previa a seleção final por meio de Pitching⁵⁰ com os finalistas de cada categoria, que seriam apresentados para os três jurados da primeira fase de seleção. Na animação, os três finalistas foram: *A Turma da Pororoca*, inscrita pela produtora Central de Produção Cinema e Vídeo na Amazônia, defendida por Cássio Tavernard; *As Icamiabas na Amazônia de Pedra*, do Iluminuras Estúdio de Animação, defendido por Otoniel Oliveira; e *A Turma do Jambu*, da 3D Produções e Entretenimento, que acabou desistindo de participar da etapa final de seleção. Depois da avaliação dos jurados, a série das Icamiabas foi selecionada para realizar 5 episódios de 11 minutos de duração cada.

Durante o processo de produção, o nome da série mudou de *Icamiabas na Amazônia de Pedra* para *Icamiabas na Cidade Amazônia*. A proposta original, criada para os interprogramas, também sofreu alterações importantes. Antes eram três Icamiabas, que na nova formatação viraram quatro, Iuna, Laci, Conori e Thyhi, para simbolizarem as quatro fases da lua. Na série, os antigos Deuses se aposentaram, e agora os conflitos entre os seres encantados e os humanos normais passaram a ser resolvidos por suas estagiárias, as ICAMIABAS, quatro meninas-guerreiras, cada uma regida por uma fase da lua, que dividem sua rotina entre as tarefas comuns do dia a dia com batalhas colossais e divertidas para manter a harmonia na Cidade Amazônia.

Outro ponto importante na nova formatação foi a mudança de universo onde as tramas se desenvolvem. Nos interprogramas, as histórias se passavam em Belém e, na série, o cenário é a Cidade Amazônia, uma cidade fantástica e auto-gestionada, repleta de referências de várias cidades brasileiras (não apenas de Belém). Na Cidade Amazônia, prédios e árvores estão imbricados e parte da arquitetura se parece com prédios que vemos em cidades brasileiras e outra parte é inspirada nas artes tapajônicas e marajoaras. Todo esse visual é completado com diversos seres inspirados em lendas amazônicas, que convivem com os humanos.

Com o projeto contemplado, o passo seguinte era desenvolver criativamente a proposta. Para esta etapa, Otoniel decide que os roteiros deveriam ser desenvolvidos por meio de uma Sala de Roteirista. Esta metodologia, muito comum nas séries de TV americanas,

⁵⁰ Pitching – Defesa oral do projeto com apresentação de slides e respostas a perguntas da banca de jurados.

tanto *live action* quanto de animação, possibilita o encontro, principalmente de roteiristas, para as discussões criativas sobre o arco da série e tramas dos episódios.

3.4.2 Sala de Roteiristas

IMAGEM 43: Os roteiristas da série das Icamiabas na sala de roteiro



Fonte: Iluminuras Estúdio

Para a Sala de Roteiristas, foram convidados, inicialmente, David Matos, roteirista da série *Catalendas*⁵¹ e instrutor de roteiro; Guaracy Britto Júnior, escritor de livros infantis e diretor de programas da TV Cultura do Pará; Helena Palmquist, Jornalista, pesquisadora e pós-graduanda em antropologia, com experiência em meio ambiente, povos indígenas e Amazônia. Os outros participantes da Sala eram profissionais ligados a outras funções dentro do projeto como Andrei Miralha e Petronio Medeiros, respectivamente produtor e produtor executivo da série; Leonardo Venturieri, músico; e Marcus Oliveira,

⁵¹ *Catalendas* – foi um programa de televisão brasileiro didático produzido pelo In Bust - Teatro com Bonecos, e exibido pela Rede Cultura Do Pará entre 11 de novembro de 1999 e 15 de agosto de 2013. O programa apresentava narrativas populares locais contadas pela população da Amazônia, e utilizava como estrutura um teatro de bonecos em um cenário inspirado nos recursos naturais da Amazônia para criar uma estética regional e apresentar narrativas populares brasileiras, com finalidade de valorizar a cultura local e estimular a criatividade e imaginação infantil.

editor e produtor. Otoniel Oliveira, diretor da série, também atuou como *show runner*⁵² da Sala.

Um ponto importante a se destacar aqui é a grande carência de roteiristas qualificados e experientes em Belém e, mais especificamente, para séries de animação, pelo simples fato de que era a primeira vez que se fazia uma série de animação para a TV no Pará. Mesmo David Matos, que vinha de uma vasta experiência como roteirista para o programa infantil *Catalendas*, onde escreveu mais de 100 roteiros, não possuía experiência em escrever séries de animação no gênero comédia/aventura, como as *Icamiabas*, que exige uma abordagem narrativa bem diferente da utilizada no *Catalendas*. Assim, os critérios para participação como roteirista no projeto se basearam muito mais em convergências criativas, e até mesmo afinidades pessoais, do que por experiência específica na área.

De todos os colaboradores da Sala, apenas Otoniel, David e Guaracy participaram, do início ao fim, de todo o processo. Os outros integrantes da Sala de Roteiristas tiveram participações menos assíduas e regulares. Helena Palmquist chegou a colaborar em algumas poucas reuniões no início, mas devido a outros compromissos profissionais acabou deixando o projeto. A Sala de Roteiristas durou cerca de um ano, e nesse período foram escritas cerca de 30 sinopses, mas apenas 5 foram escolhidas para serem roteirizadas. Os encontros eram realizados nas tardes de sábado de 2015 e duravam de 3 a 4 horas em média. Nos encontros, além dos debates criativos, havia a apresentação de referências que pudessem contribuir para o projeto como vídeos, textos e imagens.

*Apesar de serem apenas 5 episódios, nunca pensamos na série com apenas 5 episódios. Precisávamos pensar na série como um todo, como uma temporada inteira de 52 episódios. Isso não quer dizer que iríamos definir cada episódio de uma temporada, mas precisaríamos detalhar mais o conceito da série, o arco maior da temporada e definir melhor o universo em que as personagens estavam inseridas, assim como a personalidade de cada uma das *Icamiabas* e os principais personagens secundários.*

⁵² Show Runner – é, em televisão, um cargo de chefia criativa, que visa, entre outras coisas, dar coerência aos aspectos gerais de um programa de TV.

A elaboração do *storyboard* das *Icamiabas* chegou a ser uma reconstrução da narrativa iniciada nos roteiros. A criação de imagens sequenciais para uma obra de animação, se constitui como etapa essencial para a construção narrativa. Nesse processo, o filme pode ser visualizado como um todo e podemos perceber a movimentação dos personagens em cena, movimentações de câmera, enquadramentos, etc. O conhecimento e habilidade de Otoniel, como autor de histórias em quadrinhos, foi primordial para a criação dos *storyboards* da série.

Quando ingressamos no mundo das artes sequenciais, aprendemos animações e histórias em quadrinhos, e são apresentadas as regras mágicas das técnicas do roteiro. No entanto, o roteiro é um documento que registra apenas uma etapa de um processo mais amplo e complexo: a experiência narrativa. Aqui destacamos a narrativa como uma função inexorável da técnica da animação contemporânea e, por isso, preponderante ao definirmos a Animação como linguagem (GOMES, 2015, p.29).

O passo seguinte foi reunir um elenco para a criação de vozes originais. As atrizes que participaram dos interprogramas das *Icamiabas*, em 2012, foram mais uma vez convidadas para participar dessa nova fase das estagiárias dos deuses amazônicos. No entanto, houve a seleção de mais uma atriz para fazer Laci, a nova icamiaba que não existia na primeira versão. A preparação de elenco foi feita pelos atores Leoci Medeiros e David Matos, que também emprestaram voz para outros personagens da série. Foram 3 encontros de preparação do elenco, além de várias reuniões para passagem de texto com o elenco principal. As atrizes que representaram as *Icamiabas* foram: Débora Flor (Conori), Vanessa Braga (Thihy), Carol Magno (Íluna) e Rafaella Cândido (Laci). Os personagens secundários foram interpretados, em sua maioria, por pessoas ligadas a produção, como animadores, diretores, produtores, editor, roteiristas e músico. As gravações ocorreram em uma pequena sala de gravação, sem muitos aparatos, montada no próprio estúdio Iluminuras. A decisão de ter um espaço próprio para gravação ajudou muito no tempo disponível para gravação e flexibilidade de horários, além de facilitar as correções necessárias e estabelecer um contato entre os artistas de voz e a equipe de animação e produção da obra.

3.4.3 Equipe

IMAGEM 44: Primeira equipe de animadores do Iluminuras, em 2016



Fonte: Otoniel Oliveira

No momento em que o projeto foi selecionado no edital, o Iluminuras ainda não tinha equipe de animação, não possuía espaço adequado para a produção e nem mesmo equipamentos suficientes. Toda a estrutura necessária para a realização do projeto viria através do recurso do edital. A equipe foi formada por meio de uma estratégia de seleção de artistas para curso gratuito de animação. Assim, no início de agosto de 2015, o Iluminuras faz uma publicação em sua página do Facebook convocando “novos talentos” para participarem do curso. O interessado precisava enviar por e-mail um teste com desenhos das “Icamiabas” em poses de ação (correndo, saltando, no skate, de patins, dando chutes, etc...), poses comuns (caminhando, tomando um suco, carregando um cesto, etc...) e expressões faciais (impaciente, feliz, desconfiada, aborrecida, com nojo, etc.). A publicação informava, ainda, que os desenhos poderiam ser a lápis, finalizados ou coloridos.

o texto da convocação dava bem a dimensão do que procurávamos naquele momento: bons desenhistas! Pensávamos que se tivéssemos bons desenhistas, poderíamos treiná-los para serem bons animadores.

IMAGEM 45: Chamada para formação da equipe, em 2015



Fonte: Iluminuras Estúdio

As aulas foram ministradas por Nonato Moreira, na época, um aprendiz em *Toon Boom*, software canadense utilizado por muitos estúdios, no Brasil e no mundo, para animações 2D digital. O programa facilita muito o desenvolvimento da animação por criar uma espécie de boneco de recorte com diversos desenhos do personagem em ângulos diferentes (frente, perfil, semi-perfil) com expressões faciais, bocas e mãos já desenhados.

IMAGEM46: Equipe selecionada no curso de formação



Fonte: Iluminuras Estúdio

Esse recurso produz animações limitadas, de certa forma, mas muito eficientes, pois ajuda no cumprimento dos curtos prazos de produção, justamente por diminuir, de forma considerável, o redesenho, ou seja, é possível aproveitar um mesmo desenho, sem precisar refazê-lo a cada quadro como na animação tradicional, com lápis e mesa de luz.

3.4.4 Produção

“A produção é a arte de prever o imprevisível e sempre se dar mal”

Frederico Felini

IMAGEM 47: Reunião de produção para resolver os problemas.



Fonte: Marcus de Oliveira

Na realização de uma série de animação, a relação entre o tempo de execução e qualidade da obra são ainda mais desafiadoras e complexas. A competência e experiência do produtor se torna ainda mais importante para dar conta de administrar diversas frentes necessárias para que tudo funcione bem. Nesse sentido:

O objetivo do produtor é planejar e estruturar o número de pessoal necessário, contratar a equipe, e determinar as datas de início e fim do trabalho de cada um. Este produtor “facilitador” participa das decisões criativas em cada fase da produção, juntamente com o diretor (WINDER & DOWLATABADI, 2001, p. 24).

A produção da série, ao longo do projeto, foi tentando solucionar problemas que vinham aparecendo durante o processo, e não eram poucos. A falta de experiência dos produtores não permitiu um melhor planejamento de produção e, mesmo porque as escolhas criativas da direção iam tornando o processo ainda mais complexo e oneroso. A equipe foi

dimensionada para um tipo de trabalho e, no final, a configuração foi totalmente diferente do que foi idealizada inicialmente.

Após o encerramento do curso e seleção dos 5 animadores, os desenhos conceituais das personagens, criados por Otoniel Oliveira, ainda estavam em andamento e havia ainda um longo caminho pela frente até o início das animações. Em novembro de 2015, o artista gráfico Nonato Moreira, que faria o rigging dos personagens, uma espécie de configuração de controles para animação, decidiu sair do projeto por falta de disponibilidade e o animador recém contratado, Elison Ribeiro, assumiu seu lugar.

Em março de 2016, as animações da série foram iniciadas, porém o tempo de execução da animação era muito demorado, devido a travamentos nas máquinas em função do método de rigging.

Fomos tentando diminuir os problemas, mas mesmo assim o processo ainda era demorado e, como muitas vezes as animações necessitavam de correção, a produção atrasava ainda mais. Naquele momento, estávamos em dúvida se nossa metodologia estava correta, foi então que tivemos a ideia de entrar em contato com Zé Brandão, do Copa Studio, com quem temos uma boa relação de amizade.

Em junho desse mesmo ano, a produção do Iluminuras combinou com Zé Brandão que, um dos animadores do Iluminuras, Elison Ribeiro, passasse 10 dias no Copa Studio, para conhecer seus métodos de trabalho e também tirar dúvidas sobre procedimentos técnicos do programa utilizado. Além disso, foram acertadas duas webconferências com o gerente de animação do Copa, o Diego Klinkerfus Amorim, e a equipe do Iluminuras, para tirar dúvidas e pegar dicas de animação.

3.4.5 Produção Executiva

IMAGEM 48: A produtora Executiva Lara Lages e Otoniel Oliveira apresentam pitch no Rio2C



Fonte: Petrônio Medeiros

Até aquele momento, nenhum outro projeto de animação, em Belém, havia realizado 55 minutos de vídeo (5 episódios de 11 minutos cada), e recebido tamanho recurso para desenvolvê-lo. Ou seja, aquela produção exigiria maiores esforços, organização e competências, que jamais haviam praticado anteriormente. Funções essas, atribuídas a produção executiva, responsável pela administração geral, aprovação final das etapas-chave do projeto, assim como todas as questões legais envolvendo a produção para lançar a obra no mercado.

Nos projetos de animação para cinema e naqueles direcionados para vídeo (direct-to-video), esses executivos são os principais negociadores, normalmente encarregados de arranjar as fontes de financiamento e supervisionar a contratação da equipe principal, formada pelo produtor, diretores e escritores; além do espaço físico para a produção, quando necessário (FIALHO, 1971, p. 37).

No projeto Icamíabas, esse cargo foi ocupado, inicialmente, por Petronio Medeiros e Lara Lages, com o auxílio da contadora Fernanda Freire e do produtor Andrei Miralha. Posteriormente, Lara Lages assumiu a produção executiva, enquanto Petronio Medeiros ficou com a Direção de Produção. No entanto, naquele momento, tudo era

aprendizado, e em todas as funções. Desta forma, ainda não havia compreensão e formação necessária para essa função ser exercida com maior propriedade e responsabilidade.

Outra característica importante da produção executiva está na captação de recursos para novos projetos e venda de licenciamentos dos produtos do estúdio. Por isso, a atenção aos editais públicos e privados, além de participações em mostras, festivais e conferências nacionais e internacionais são fundamentais para o desenvolvimento de uma empresa de audiovisual. Em abril de 2018, os sócios do Iluminuras participaram de rodadas de negócios no Rio Creative Conference ou RIO 2C, o maior evento da América Latina dedicado à indústria do audiovisual que, até 2017, se chamava RioContentMarket. Esse evento, além de diversas atrações, coloca produtores de audiovisual em contato direto com os representantes de canais de TV, como Netflix, Cartoon Network, Discovery Kids, NatGeo Kids, dentre outros, para possíveis negócios. Esse passo, foi muito importante para tangenciar o microcosmo da animação paraense, no macrocosmo da animação internacional.

3.4.6 Metodologia

IMAGEM 49: Várias etapas simultâneas, aqui uma storyboarder e uma editora



Fonte: Otoniel Oliveira

A metodologia de trabalho foi um grande desafio durante todo o processo de execução do projeto. Os métodos eram avaliados constantemente nas diversas reuniões com os animadores e as exigências qualitativas eram rigorosas. Com isso, as correções se tornaram um entrave na produtividade, o que acabou gerando grande atraso na conclusão da obra. Foram quase 3 anos de produção, desde as etapas de desenvolvimento, pré-produção, produção e pós-produção. Ao todo, foram cerca de 50 pessoas envolvidas em diferentes funções como: atores/atrizes, animadores, *composite*, *storyboarder*, montador, ilustrador, músico, etc. Esse longo percurso reuniu diferentes tipos de atividade, assim:

A ideia de processo, de que nada acontece de uma vez, de que tudo acontece por etapas, primeiro isso, e que isso nunca para. Que aquilo que tomamos como um estado final a ser explicado é apenas um ponto que escolhemos para paramos o nosso trabalho, não é algo dado naturalmente (ver becker, Faulkner e Kirchnblatt-Gimblett, 2005). A Análise sociológica consiste em descobrir, passo a passo, quem fez o quê, como é que coordenam a atividade e quais os seus resultados (BECKER, 1983, p.198).

Uma característica recorrente nas produções paraenses, desde as primeiras experiências, é o acúmulo de funções, muito comum nos cargos mais altos dentro da hierarquia de produção, onde comumente o próprio diretor, que possui habilidade artística,

acaba assumindo funções para as quais não encontrou, segundo seus próprios critérios, profissionais que correspondessem às suas expectativas. Nas Icamíabas, Otoniel Oliveira, diretor da série, era responsável também pelos desenhos conceituais, *storyboards* e chefe de roteiro (*show runner*).

Como produtor, e tendo participado de todo o processo, posso avaliar os principais motivos para que essa jornada fosse tão longa, bem maior do que imaginávamos, e bem maior que o tempo que nos dispuseram inicialmente. Num primeiro momento, avaliamos mal o tamanho da equipe. Pensávamos que com 5 animadores realizando animação cut out, conseguiríamos resolver tudo em pouco tempo. Apostamos que o toon Boom facilitaria muito o processo, mas ficamos insatisfeitos com os resultados iniciais de acordo com a qualidade técnica esperada. Na reformulação, as personagens principais ficaram mais esguias, adquiriram formas mais próximas da anatomia natural, diferente da primeira versão apresentada nos interprogramas. Essa mudança de design, em nosso critério, exigia um tipo de animação mais fluida, diferente do que poderíamos alcançar utilizando a técnica cut out. Essa avaliação nos levou a técnica chamada full animation, onde o desenhista esboça (digitalmente) quadro a quadro a animação e depois a finaliza no próprio toon boom. Porém, a meu ver, o principal motivo do atraso de conclusão da obra, se deu pelo fato da parte criativa ter se descolado da produção executiva, ou seja, a criação artística da obra não considerou sua viabilidade produtiva.

3.4.6 Os Dinâmicos

IMAGEM 50: A série os Dinâmicos



Fonte: Google Imagens

A série de animação *Os Dinâmicos* foi uma proposta da jornalista e produtora Luciana Medeiros, que recebeu incentivo por meio do edital PRODAV 08, em 2016. O projeto foi apresentado pela empresa Central de Produção, a mesma produtora responsável pelas animações *A Onda Festa Na Pororoca* e *Rapto do Peixe-Boi*. A ideia para série surgiu durante a produção do documentário *Mestre Vieira – 50 Anos de Guitarrada*, quando Luciana conhece histórias do Mestre Vieira com o grupo musical Os Dinâmicos, que tocavam juntos na década de 70. A proposta do projeto era criar uma livre adaptação das histórias e personagens do antigo grupo do mestre Vieira, para uma série de animação para a TV. A concepção do projeto inscrito no edital PRODAV 08, promovido pela Ancine, contou com a colaboração do produtor audiovisual Afonso Galindo e o diretor de animação Cássio Tavernard.

Com a proposta premiada no edital, Luciana procura, inicialmente, o Muirak Studio para realizar as animações, mas por não chegarem a um acordo quanto a remuneração do serviço, Luciana entra em contato, por indicação de Afonso Galindo, com animador e professor de animação Márcio Moraes, de Brasília, para desenvolver as animações da série. Mas a parceria com o professor brasileiro não dá certo. As animações eram entregues com atraso e com baixa qualidade segundo avaliação da direção e produção do projeto.

Com o fracasso na relação com um estúdio de fora do Pará, a produtora Luciana Medeiros, retoma a negociação com o Muirak Studio e desta vez conseguem entrar

em acordo e a produção da série retorna a Belém. Assim, Eliezer França divide a coordenação de animação com Gustavo Medeiros e faz parceria com Cássio Tavernard, na direção de animação, assim como também faz animações, storyboards e animatics. Gustavo Medeiros, assume a direção de arte, também em parceria com Cássio Tavernard, e faz a edição de vídeo e *composite* da série. Everton Leão desenvolve o design de personagens, junto com AD Gomes, e também faz as animações.

Mais uma vez é importante observar que, esse acúmulo de funções na produção, muitas vezes acontece devido a carência de profissionais qualificados em diferentes segmentos. Essa característica de acúmulo de funções e falta de profissionais qualificados marca esse primeiro momento das produções de séries paraenses. Inclusive, pelo fato da animação ainda ser um ramo muito incipiente em Belém, existem poucas demandas para esses profissionais. Por esse motivo, o estúdio buscou desenvolver um estilo de animação mais simples para dar conta do prazo de conclusão, assim como adequar a demanda com o tamanho e capacidade de produção da equipe disponível.

3.4.7 Brinquedonautas

IMAGEM 51: A série Brinquedonautas



Fonte: Iluminuras Estúdio

O segundo projeto de série de animação do Iluminuras Estúdio de Animação, foi contemplado no PRODAV 08, de 2016, e iniciado em fevereiro de 2017. A obra apresenta 5 crianças que viajam pelo mundo a bordo de seu Zeppelin fantástico, em busca de brinquedos e brincadeiras. Cada local e brinquedo apresentados nos episódios possuem referência real. Ou seja, quando os Brinquedonautas chegam numa comunidade remanescente de quilombos, eles vão conhecer como as crianças daquele lugar brincam. Nessa primeira temporada, a turma de personagens formadas por Gui, Zeca, Malu, Dara e Tuti vão fazer uma exploração pela Amazônia e conhecer cidades, parques, comunidades indígenas, ribeirinhas, urbanas e quilombolas da região. Outro aspecto relevante na obra é a inclusão de crianças especiais, como Zeca, que é cadeirante; Gui, que possui uma prótese no braço esquerdo; e Malu, que usa aparelho auditivo e utiliza Libras – Linguagem Brasileira de Sinais – em alguns momentos.

A produção do projeto inicia com a formação de uma Sala de Roteiristas, que reunia não somente roteiristas, mas incluía também artistas de outras linguagens, como o músico André Moura, os *storyboarders* Adriana Abreu e Tiago Ribeiro, o artista conceitual Helder Oliveira, além dos diretores e produtores da obra, Andrei Miralha e Petronio Medeiros. Nas primeiras reuniões, foi definida a estrutura narrativa em 3 atos, além de

algumas definições conceituais sobre os personagens e o universo da série. Nos encontros seguintes, os argumentos e escaletas foram elaborados e discutidos para depois serem passados aos roteiristas: Petronio Medeiros, David Matos, Marcus Oliveira e Rita Carelli. Os tratamentos eram feitos na Sala de Roteiristas e, no processo de criação de *storyboard*, a narrativa passava por algumas alterações. Este processo de recriação visava melhor fluidez na dinâmica das cenas e muitas vezes as falas dos personagens eram alteradas para se adequar melhor à narrativa.

A série foi a primeira animação totalmente em *cut out* do Iluminuras e contou com a mesma equipe que trabalhou no projeto anterior, as *Icamiabas na Cidade Amazônia*. No entanto, alguns artistas que antes trabalhavam como arte-finalistas passaram a ser animadores. Nessa produção, o estúdio contou com 10 animadores, o maior número de animadores num projeto de animação no Pará. Antes de iniciar a produção, os animadores participaram de um treinamento com Elison Ribeiro, responsável pelo riggings dos personagens e com Gizandro Santos, gerente de animação. Foram 8 meses de trabalho na animação para produzir 13 episódios de 7 minutos cada, num total de 91 minutos de animação.

Para a seleção de elenco de voz, o Iluminuras publicou *banner* convocando artistas para enviar testes de voz para os personagens da série. Foram mais de 40 testes de voz de atores e atrizes de várias cidades do Brasil, mas, principalmente de São Paulo, onde há maior número de dubladores no país. No final do processo de seleção, foram escolhidas 5 atrizes paraenses para fazer as vozes dos Brinquedonautas, Kyria Monteiro ficou como Gui, Marília Praia como Malu, Isadora Liz como Dara, Eliane Flexa como Zeca e Taís Sawaki Tuti. Depois de aprovadas, houve uma preparação com o ator e roteirista David Matos. Meses depois, foi realizada nova seleção para os personagens secundários. As atrizes Juliana Nascimento, Lívia Magno e Lays Portela fecharam o elenco. A escolha de atrizes paraenses era o primeiro objetivo do estúdio e ter um elenco feminino foi mais adequado para vozes infantis devido seu timbre vocal mais agudo, inclusive para vozes de meninos.

A trilha sonora e músicas da série foram criadas pelo músico André Moura, que já vinha de uma experiência de mais de 10 anos criando trilhas para curtas de animação paraense em parceria com Andrei Miralha, um dos diretores da série. Nesse momento, a

expertise de André foi bastante relevante, mas também o maior desafio até então, pois as trilhas sonoras para animação infantil, muitas vezes, dialogam bastante com a movimentação do personagem em cena e necessitam de maior cuidado e sensibilidade para criar harmonia entre som e imagem. Como o projeto é voltado para um público de faixa etária entre 5 a 8 anos, cada episódio conta com um videoclipe sobre a brincadeira abordada na trama. Assim, cada canção traz, ainda, um ritmo diferente.

Durante o evento RIO 2C, em abril de 2018, no Rio de Janeiro, o projeto dos Brinquedonautas foi apresentado a uma produtora de conteúdo da NatGeo Kids Latin America, que ficou muito interessada em adquirir o licenciamento da obra para o canal. Outros contatos foram feitos entre o Iluminuras e a NatGeo Kids, depois do primeiro encontro no evento e, atualmente, o estúdio paraense está prestes a fechar contrato para exibição da série no canal a partir de maio de 2019. A efetivação deste negócio representa outro avanço significativo para o campo da animação no Pará, assim como uma importante conquista de capital simbólico para o Iluminuras Estúdio de Animação dentro deste campo, pois segundo Bourdieu:

O capital simbólico – outro nome da distinção – não é outra coisa senão o capital, qualquer que seja a sua espécie, quando percebido por um agente dotado de categorias de percepção resultantes da incorporação da estrutura da sua distribuição, quer dizer, quando conhecido e reconhecido como algo de óbvio (BOURDIEU, 1989, p. 25).

3.4.8 Turma do Jambu

IMAGEM 52: A série da Turma do Jambu



Fonte: Google Imagens

Depois de realizar 3 videoclipes em animação para a internet, a 3D Produções e Entretenimento resolve elaborar proposta de série de animação para a TV. Para isso, contrata uma experiente produtora executiva, a gaúcha Luciana Druzina, que consegue aprovar o projeto de série *Turma do Tambu* no PRODAV 08 da Ancine/FSA. No entanto, a produção é realizada toda na Super 8 Prod, de propriedade de Luciana Druzina, situada no Rio Grande do Sul. Esse tipo de procedimento, passou a ser almejado e praticado por alguns produtores do sul e sudeste do Brasil, a fim de aproveitar a baixa concorrência no Norte do país, devido às cotas regionais de seleção previstas em editais públicos da Ancine e MinC. Infelizmente, essa prática não contribui para o desenvolvimento da animação no Pará, pois sua principal mão de obra se realiza fora do Estado.

3.4.9 A Continuidade

IMAGEM 53: Um dos projetos já aprovados para futuro financiamento



Fonte: Iluminuras Estúdio

Atualmente, o sucesso das obras de animação brasileiras vem atraindo cada vez mais o interesse de autores ligados a outros segmentos do audiovisual para o campo da animação. O diretor e roteirista Luiz Bolognesi, mais conhecido por sua carreira no cinema *live action*, dirigiu o filme *Uma História de Amor e Fúria*, premiado como *Melhor Longa-Metragem no Festival de Animação de Annecy* na França, de Gustavo Steinberg, que também vem de experiências com filmes em *live action*, e se juntou a outros dois diretores e ao *Split Studio* para criar o longa de animação *Tito e os Pássaros*. Alguns autores paraenses de outros ramos do audiovisual, já começaram a propor obras em animação, também com a colaboração de estúdios, diretores e/ou produtores da área. Luciana Medeiros, da Central de Produção e Filmes na Amazônia, que propôs a série *Os Dinâmicos*; Zé Paulo, sócio-proprietário e diretor da 3D Produções e Entretenimento, cria a série infantil da *Turma do Jambu*; e mais recentemente, a produtora *Marahu*, vem desenvolvendo o projeto de longa-metragem *Yórum*, que faz parte de um Núcleo Criativo premiado pelo Ministério da Cultura. Essas experiências revelam tanto abertura e expansão do campo, quanto a possibilidade de acrescentar outros olhares que podem indicar diferentes caminhos.

Em setembro de 2018, os projetos das séries *Turma da Pororoca*, de Cássio Tavernard e *A Sensacional Vilabarca*, do Iluminuras Estúdio de Animação, foram selecionados no Edital Cultura de Audiovisual. A seleção no edital, prevê a compra do

pré-licenciamento das duas obras para a TV Cultura do Pará. Mas o investimento para sua realização vem do FSA – Fundo Setorial do Audiovisual. Outras possibilidades para a animação paraense vêm da possibilidade de aprovação de outros projetos de animação inscritos em editais da Ancine e Ministério da Cultura. Porém, a atual troca do governo federal depois das eleições de 2018 coloca todas essas conquistas em risco.

Gostaria de considerar o futuro da animação paraense como uma projeção daquilo que pode ser lapidado, melhorado e continuado. Atualmente, a produção de séries de animação autorais representa uma evolução dentro de uma lógica de planejamento estratégico para a cultura, reflexo de uma política pública que pretendia proteger e valorizar a cultura brasileira. Gostaria de pensar que as políticas públicas pudessem sempre contribuir para uma projeção estável e otimista de futuro. Mas, assim como na animação, a vida possui seus *breakdowns*, ou seja, mudanças na execução do movimento que modificam a ação. Não podemos desconsiderar, ou evitar, qualquer possibilidade de ruptura nessa continuidade. Mas, assim como os desenhos animados, podemos fluir, pois:

Os fluidos se movem facilmente. Eles 'fluem', 'escorrem', 'esvaem-se', 'respingam', 'transbordam', 'vazam', 'inundam', 'borrifam', 'pingam', são 'filtrados', 'destilados'; diferentemente dos sólidos, não são facilmente contidos - contornam certos obstáculos, dissolvem outros e invadem ou inundam seu caminho... Associamos 'leveza' ou 'ausência de peso' à mobilidade e à inconstância: sabemos pela prática que quanto mais leves viajamos, com maior facilidade e rapidez nos movemos (BAUMAN, 2001, p. 8).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Bourdieu costumava citar uma célebre frase de Blaise Pascal (1633-1662), que dizia assim: “O mundo me contém e me engole como um ponto, mas eu o contendo”. Assim, de dentro de um espaço social, lanço meu ponto de vista, “princípio de uma visão assumida a partir de um ponto situado no espaço social, de uma perspectiva definida em sua forma e em seu conteúdo pela posição objetiva a partir da qual é assumida. O espaço social é a realidade primeira e última, já que comanda até as representações que os agentes sociais podem ter dele” (BOURDIEU, 1994 apud BOURDIEU, 1996, p.27).

Partindo da compreensão de Bourdieu que diz que um campo é um microcosmo incluído num macrocosmo constituído pelo espaço social global, podemos notar como evolui o campo da animação audiovisual paraense, acompanhando o ritmo das transformações de nosso tempo. A rapidez com que a sociedade vem se modificando, muitas vezes, apresenta ligação direta com os avanços tecnológicos que presenciamos a cada ano. Muita coisa mudou e em tão pouco tempo vemos surgir novas concepções, práticas e ocupações. É justamente quando a tecnologia digital se torna acessível, que veremos a dimensão de uma arte até então relegada, no Pará, por falta de viabilidade econômica e tecnológica.

Nos últimos quinze anos, algumas instituições públicas foram absolutamente fundamentais para a constituição desse campo ao incentivar a produção artística. O IAP – Instituto de Artes do Pará – teve papel imprescindível na constituição do campo da animação. Primeiro, quando trouxe o Festival Anima Mundi para Belém, de 2002 a 2005, segundo, quando premiou projetos de animação em seus editais de Pesquisa, e por fim, quando abriu espaço para oficinas de animação. A Fundação Curro Velho também foi muito relevante nesse cenário ao abrir oficinas de animação desde meados da década de 2000, oferecendo premiações e criando o Laboratório de Animação. Outra instituição pública de grande relevância foi a Funtelpa, que contribuiu no fomento e difusão da animação ao patrocinar os interprogramas *Belém Tem Disso*, *Contos da Amazônia*, e promovendo editais como *Culturanimação* e *Edital Cultura de Audiovisual*. Essas três instituições, sem dúvida, foram

decisivas para animação paraense, ao oferecer fomento, profissionalização, experimentação, circulação e difusão dessa arte.

É importante observar também como essas oportunidades, via editais, oferecidas por instituições públicas, vão direcionar a produção de animação, muito mais do que as iniciativas pessoais. As políticas públicas vão dar conta da maioria das obras criadas em todo esse período de pesquisa, norteando a produção com temáticas regionais. Os editais públicos disponíveis para a animação vão influir, inclusive, nas temáticas abordadas em cada obra, ao se firmar como incentivadores da cultura amazônica, ao definir essa região como centro de discurso.

Com o encaminhamento de projetos voltados para a indústria audiovisual de entretenimento, os animadores já não são mais convidados por relações pessoais, as escolhas já se baseiam em avaliação de portfólio e testes de desempenho específico. A mudança na seleção dos colaboradores dos projetos já indica, de certa forma, profissionalização da área, resultado da atuação dos estúdios de animação que passaram a demandar maior mão de obra. Porém, durante todos esses anos de história da animação no Pará, é possível observar que houve pouco crescimento no número de animadores em projetos de animação. Somente na produção das séries *Icamiabas na Cidade Amazônia* e *Brinquedonautas* é que esse número se eleva. Atualmente, existem cerca de 20 animadores atuando em estúdios de Belém e a tendência é que a cada novo projeto de série, esse número possa ampliar, assim como o número de estúdios, numa previsão otimista. No entanto, apesar de ainda haver poucas pessoas envolvidas nesse ramo profissional, é possível notar sua evolução estrutural e artística ao longo dos anos.

A produção de animação paraense, apesar de muito pequena diante da grande quantidade de filmes e séries estrangeiras nos cinemas, TV, VOD e internet, se torna relevante e significativa como resistência à hegemonia audiovisual americana e japonesa, principalmente. Por esse motivo, as políticas públicas que visam fomentar esse tipo de arte, se tornam ainda mais importantes como forma de afirmação identitária da cultura brasileira. Sem esses incentivos públicos, a animação paraense, e até mesmo a brasileira como um todo, teriam poucas chances de desenvolver obras autorais e comerciais, diante da grande força mercadológica das produções estrangeiras.

Esta pesquisa, buscou reunir relatos como frames de uma animação, posicionando eventos-chave, e avaliando o ritmo, a forma e o movimento dos acontecimentos. Todos esses contornos apresentados desenham cada momento, traçam desde as mudanças de *habitus* de cada fase, até as transformações de método, formato, técnica, estrutura, captação de recursos, difusão e distribuição. Assim, colocando os eventos-chave em foco, é possível perceber melhor os momentos de transição. Muitas dessas mudanças, não eliminam as anteriores, mas acrescentam novas camadas de possibilidades. Assim, a terceira fase aqui caracterizada pelo predomínio de séries de animação, não elimina, de forma alguma, qualquer iniciativa em outros formatos, como videocliques, interprogramas, webséries, etc. Mas indica novas perspectivas de ampliação de mercado profissional que alteram a forma de administrar os projetos desde a sua criação até sua distribuição.

Durante toda essa dissertação, busquei respostas para o “Como?”. Nesse sentido, reuni relatos, informações e reflexões de como se desenvolve o campo da animação audiovisual paraense ao mesmo tempo em que defino quais obras tratar a fim de delimitar um recorte de estudo. Seguindo essa linha, poderia apontar outros possíveis desdobramentos para essa pesquisa ao levantar outras questões, como: de que forma a cultura amazônica é representada nas produções paraenses de animação? Qual a importância das animações paraenses como forma de resistência cultural? Essas problemáticas podem ampliar a compreensão desse campo, ao refletir sobre as motivações dos autores e analisar os discursos presentes em cada obra, assim como a percepção e reação do público em relação a ela.

Uma vez realizada a obra, é necessário que alguém lhe seja sensível, afetiva ou intelectualmente, que descubra nela alguma coisa que a aprecie. Trata-se do velho enigma - se uma árvore cai na floresta e ninguém ouve, será que produziu barulho? Que aqui podemos resolver recorrendo a uma simples definição: o fenômeno que aqui nos ocupa consiste na realização e na fruição de uma obra; não ocorre sem a presença de um público que reaja e aprecie (BECKER, 1983, p.29).

Acompanhar trajetórias e narrativas de diferentes artistas que atuam, ou atuaram, na animação paraense, possibilitou maior compreensão das movimentações que deram origem a grupos e projetos, que somaram na constituição desse campo artístico. Nas entrevistas, pude conhecer as adversidades e superações presentes na realização de diferentes obras de animação ao longo dos anos. Nos relatos dos artistas, as narrativas revelavam as

condições em que as obras eram produzidas, como; animar sem mesa de luz ou com mesa improvisada, trabalhar no quarto de dormir, montar estúdio na casinha do quintal, baixar *softwares* piratas, ligar para o amigo que atrasou o trabalho, o amigo que chorou por não ter conseguido, se virar sem o cachê que não saiu, procurar o editor que sumiu, recomeçar depois de ter seus equipamentos roubados. Enfim, tantas histórias, tantas dificuldades e mesmo assim, muita superação. Animar é dureza, é entrar na madrugada depois de trabalhar o dia inteiro. Animar é se divertir com os colegas de trabalho, é fazer o que gosta. Mas acima de tudo, animar é criar, é dar vida e alma a personagens, em desenhos ou bonecos, que até parecem sentir e pensar como nós. Animação traz um pouco de mágica pra vida, brinca com sonho e realidade ao mesmo tempo, e é por esse encantamento, mesmo que breve, que todo esforço vale a pena.

“O horizonte está nos olhos e não na realidade”.

Ángel Ganivet

BIBLIOGRAFIA

ANCINE e MinC anunciam investimento de R\$ 94 milhões em projetos para TV das regiões Norte, Nordeste e Centro Oeste. **Agência Nacional de Cinema**. 8 ago. 2017. Disponível em: <https://www.ancine.gov.br/pt-br/>. Acesso em: 02 out. 2018.

ANDRADE, Diego. Lançamento da animação “O Rapto do Peixe-Boi”. **100grana**. Belém, 2 out. 2018. Disponível em: <https://100grana.wordpress.com/2009/03/15/lancamento-da-animacao-o-rapto-do-peixe-boi/>. Acesso em: 02 out. 2018.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação: Técnica e estética através da história**. São Paulo: Editora SENAC, São Paulo, 2002.

BOLAÑO, C.; GOLIN, C.; BRITTOS, V.; MOTA, J. **Desafios às políticas culturais e ao campo artístico e intelectual no Brasil no final da primeira década do século XXI**. In: BOLAÑO, C. GOLIN, C. BRITTOS, V. (Orgs). São Paulo: Itaú Cultural; São Leopoldo: CEPOS/UNISINOS; Porto Alegre: PPGCOM/UFRGS; São Cristovão: OBSCOM/UFS, 2010.

BOTELHO, Isaura. Dimensões da Cultura e Políticas Públicas. **São Paulo em Perspectiva**. São Paulo, v.15, n.2, abr./jun. 2001. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-88392001000200011. Acesso em: 02 out. 2018.

BOURDIEU, Pierre. **As Regras da Arte: Gênese e estrutura do campo literário**. Tradução. Maria Lucia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

_____. **O poder simbólico**. Tradução. Fernando Tomaz. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.

_____. **A economia das trocas simbólicas: Introdução, organização e seleção Sergio Miceli**. Direção J. Guinsburg. 7.ed. São Paulo: Perspectiva, 2011.

_____. **Os três estados do capital cultural**. In: NOGUEIRA, M. A.; CATANI, A. (orgs.) *Escritos de Educação*. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2001. p. 73-79.

_____. **Os usos sociais da ciência: por uma sociologia clínica do campo científico**. São Paulo: UNESP, 2004.

_____. **Pierre Bourdieu entrevistado por Maria Andréa de Loyola**. Rio de Janeiro: EDUERJ, 2002. 98p.

_____. **Esboço de auto-análise**. São Paulo: Companhia de Letras, 2005.

BOURDIEU, Pierre; WACQUANT, Loïc. **Una invitación a la sociología reflexiva**. Buenos Aires: Siglo XXI Editores: Argentina, 2005.

BURGESS, Jean; GREEN, Joshua. **YouTube e a revolução digital**: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade. São Paulo: Aleph, 2009.

CATANI, Afrânio. **Origem e destino**: pensando a sociologia reflexiva de bordieu. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2013

COELHO, Raquel. **A arte da animação**. Belo Horizonte: Formato, 2000.

DUARTE, Rosália. Crianças, televisão e valores: resultados preliminares de pesquisa. **Revista Educação on-line**, Rio de Janeiro, n. 1, 2005.

ELLIS, Carolyn. **The Ethnographic I: A Methodological Novel About Autoethnography**. Walnut Creek: AltaMira Press, 2004.

FIALHO, Antônio. **Desvendando a metodologia da animação clássica**: a arte do desenho animado como empreendimento industrial. 2005. Dissertação (Mestrado em Artes) – Escola de Belas Artes / UFMG, Belo Horizonte, 2005.

GOMES, Maria Cláudia Bolshaw. **Animação**: Uma linguagem com vocação inclusiva. 2015. Tese (Doutor em Design) – Programa de Pós-graduação em Design do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio, Rio de Janeiro, 2015.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação**: Técnica e estética através da história. São Paulo: Senac, 2005.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos**. Rio de Janeiro: Forense universitária, 2010.

MAGALHÃES, Marcus. **Cartilha Anima Escola: técnicas de animação para professores e alunos**. 2. ed. Rio de Janeiro: IDEIA - Instituto de Desenvolvimento, Estudo e Integração pela Animação, 2015.

MARÃO, Marcelo. **Revista Filme Cultura**, Centro Técnico Audiovisual (SAV/MinC), Rio de Janeiro, n. 60, jul./ago./set. 2013.

MCKEE, Robert. **Story**: Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros. Curitiba: Arte e Letra, 2006.

MIRANDA, Carlos. **Cinema de animação: Arte nova/ arte livre**. Petrópolis: Vozes, 1971.

MORENO, Antonio. **A experiência brasileira do cinema de animação**. Rio de Janeiro: Arte Nova, 1978.

MORENO, Antônio. A animação brasileira no período de 1970-1995. **Revista Filme e Cultura**, Centro Técnico Audiovisual (SAV/MinC), Rio de Janeiro, n. 60, p.25. jul./ago./set. 2013.

MORIN, Edgard. **Culturas de massa no século XX**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.

PERISIC, Zoran. **Guia prático do cinema de animação**. Lisboa: Presença Portugal, 1979.

REVISTA FILME CULTURA. Rio de Janeiro: Centro Técnico Audiovisual (SAV/MinC), n. 60, jul./ago./set. 2013.

SETTON, Maria da Graça Jacintho. A teoria do habitus em Pierre Bourdieu: uma leitura contemporânea. **Revista Brasileira de Educação**. n. 20, p. 60-70, 2002.

SILVA, Priscila L. Ludovico da. **O Conceito de habitus em elias e Bourdieu**. Paraná: Universidade Federal do Paraná, 2001.

SILVEIRA, Ivana Teixeira. Sociedade, Educação e Família. **Revista Histedbr**, n. 22, p. 180-193, 2006.

STABILE, Carol. HARRISON, Mark. **Prime Time Animation**. Londres: Routledge Taylor & Francis Group, 2003.

DEPOIMENTOS E ENTREVISTAS

Entrevista concedida por OLIVEIRA, otoniel: Entrevista [abr. 2018]. Entrevistador: Andrei Miralha Padilha Duarte.2018.

Entrevista concedida por MEDEIROS, Petronio: Entrevista [jul. 2018]. Entrevistador: Andrei Miralha Padilha Duarte.2018.

Entrevista concedida por OLIVEIRA, otoniel: Entrevista [maio. 2018]. Entrevistador: Décio Zveibel-APEX-Brasil.2018.

Entrevista concedida por ONO, Ricardo: Entrevista [maio. 2018]. Entrevistador: Andrei Miralha Padilha Duarte.2018.

Entrevista concedida por TAVERNARD, cássio: Entrevista [jun. 2018]. Entrevistador: Andrei Miralha Padilha Duarte.2018.

Entrevista concedida por TRINDADE, jefferson: Entrevista [abr. 2018]. Entrevistador: Andrei Miralha Padilha Duarte.2018.

Entrevista concedida por COELHO, alexandre: Entrevista [abr. 2018]. Entrevistador: Andrei Miralha Padilha Duarte.2018.

Entrevista concedida por LEÃO, francisco: Entrevista [agosto. 2018]. Entrevistador: Andrei Miralha Padilha Duarte.2018.

Entrevista concedida por FRANÇA, eliezer: Entrevista [agosto. 2018]. Entrevistador: Andrei Miralha Padilha Duarte.2018.

Entrevista concedida por MEDEIROS, gustavo: Entrevista [agosto. 2018]. Entrevistador: Andrei Miralha Padilha Duarte.2018.