

ENTREVISTA

A PESQUISA EM ANIMAÇÃO DE NORTE A SUL: ENTREVISTA COM SEIS PESQUISADORES BRASILEIROS

*THE RESEARCH IN ANIMATION FROM NORTH TO SOUTH:
INTERVIEW WITH SIX BRAZILIAN RESEARCHERS*

India Mara Martins

Marcelus Gaio Silveira de Senna

14

RESUMO Qual é a situação da pesquisa em animação no Brasil hoje? Essa foi a questão que nos mobilizou a entrevistar seis pesquisadores de Animação, de diferentes instituições universitárias e com as mais diversas relações com o campo da Animação. As entrevistas foram concedidas por e-mail - em função da pandemia de corona vírus - e também por causa da localização geográfica de cada um, que não permitiria a entrevista presencial. Nessa entrevista, eles fazem um panorama da situação da pesquisa em Animação no Brasil hoje; falam sobre os autores com os quais dialogam; apresentam as principais linhas de pesquisa no Brasil e no mundo; mostram como a tecnologia digital ampliou a presença da Animação em outras áreas como o cinema *live-action*, as artes visuais e a publicidade; e apontam algumas perspectivas para o campo da Animação nos próximos anos.

PALAVRAS-CHAVE cinema de animação, pesquisa, hibridismo, tecnologia

ABSTRACT *What is the state of animation research in Brazil today? This was the question that mobilized us to interview six Animation researchers, from different university institutions and with the most diverse relations with the field of Animation. The interviews were conducted by e-mail - due to the corona virus pandemic - and also because of the geographical location of each one, which would not allow the face-to-face interview. In this interview, they present an overview of the situation of research in Animation in Brazil today; talk about the authors with whom they dialogue; present the main lines of research in Brazil and in the world; show how*

digital technology has expanded the presence of Animation in other areas such as live-action cinema, visual arts and advertising; and point out some perspectives for the field of animation in the coming years.

KEYWORDS *animation cinema, research, hybridism, technology*

INTRODUÇÃO

A animação é frequentemente definida como uma técnica ou como um gênero do cinema, porém suas potencialidades de manipulação do tempo e da forma a tornam significativamente diversa tanto do cinema como do vídeo, pois é a animação capaz de produzir discursos únicos, dificilmente realizáveis em outras linguagens. Contemporaneamente, a animação é cada vez mais híbrida, tendo se tornado campo aberto para a resignificação, para a mistura de técnicas, para a confirmação ou subversão de gêneros.

Neste contexto, as novas tecnologias apresentam possibilidades inéditas tanto no campo da construção da imagem animada quanto no desenvolvimento de estruturas narrativas. A tecnologia também é responsável por um interesse renovado das novas gerações e tem gerado impacto importante na arte da animação tanto em suas perspectivas comerciais como na sua linguagem. Esses aspectos tratados acima vêm instigando muitos jovens a desenvolver suas pesquisas na graduação (TCC, Pibic) e na pós-graduação, onde houve um significativo crescimento de projetos de mestrado e doutorado, que têm a animação como tema central.

Depois do grande desenvolvimento da produção de animação observado nos últimos anos e do interesse das novas gerações em temas ligados à animação, nos perguntamos se haveria um desenvolvimento na mesma medida da pesquisa em animação. Essas constatações empíricas nos motivaram a convidar alguns professores e pesquisadores de animação, de universidades de Norte a Sul do Brasil, para compartilhar conosco suas impressões sobre a pesquisa acadêmica de animação no Brasil. O objetivo inicial das entrevistas foi buscar entender como estaria o campo da pesquisa acadêmica em animação no Brasil, mas os desdobramentos geraram um bate-papo que elucida e promove o campo da animação.

Assim, buscamos abordar nas entrevistas aspectos importantes para sabermos se haveria um “Estado da Arte” da pesquisa em Animação no Brasil. Nesse caso, se haveria uma articulação do pensamento sobre animação no Brasil hoje e quais seriam os teóricos e suas respectivas linhas de pensamento com os quais nossos pesquisadores estão dialogando. Também suscitou curiosidade saber quais são as articulações que

sobressaem na pesquisa brasileira nesse momento em relação a diferentes dimensões da animação (linguagens, técnicas, tecnologias, materialidades).

O crescimento da produção e da presença da animação brasileira em festivais nacionais e internacionais também influenciou a pesquisa no sentido de podermos falar numa relação entre a pesquisa teórica/aplicada e a produção comercial ou autoral? E, para concluir, nos interessou saber quais são as perspectivas para o desenvolvimento do campo de pesquisa teórica/aplicada em Animação no Brasil. Para esclarecer todas essas questões convidamos os professores Marcos Buccini, da UFPE; Marcos Magalhães, da PUC-Rio; Maurício Silva Gino, da UFMG; Carla Schneider da UFPEL; Sergio Nesteriuk, da Universidade Anhembi Morumbi (UAM); e Roberto Tietzmann, da PUCRS.

1. Em sua percepção podemos falar em um “Estado da Arte” da pesquisa em Animação no Brasil?

Marcos Buccini (UFPE) - Antes de responder diretamente sua pergunta, acho fundamental discutirmos sobre a pesquisa em Animação no mundo. De uma forma geral, na produção literária sobre animação, existe uma predominância de livros mais técnicos, com conteúdos voltados para o processo de “como fazer animação”, programas de computador, como desenhar personagens, etc. Em segundo lugar, podemos encontrar muitos livros sobre a “história da animação”, que em sua grande maioria focam nas experiências americanas, europeias e asiáticas (mais especificamente na japonesa). Ainda são raros os livros que tentam trazer um viés mais teórico sobre a animação, especialmente se compararmos com a literatura sobre linguagem e teoria do cinema *live action*, que vem sendo desenvolvida em ambientes acadêmicos desde os anos 1960 (valendo notar que a arte da animação teve pouquíssima ênfase na teoria do cinema como um todo).

Uma das pesquisadoras mais importante do campo da animação, Maureen Furniss (2009), afirma que a falta de estudos sobre animação na academia, em décadas passadas, foi devido a uma desvalorização da animação como forma de arte, por ela ser muito popular, muito comercial e estar bastante associada a um público infantil. A mesma autora indica que esta realidade vem mudando a partir do pensamento pós-modernista dos Estudos de Mídia, que ajudaram a legitimar formas populares de entretenimento, como os quadrinhos, filmes de gênero etc.

Em mais de 100 anos de animação, Suzanne Buchan (2013) afirma que “enquanto artistas rapidamente abraçaram essa forma artística, acadêmicos estão apenas começando a se engajar de forma mais profunda”. Ainda segundo Buchan, a animação começou a ser levada em conta na academia a partir dos anos 1990 - quando algumas

antologias e artigos sobre animações foram publicadas em periódicos, em especial o *FIAF Index to Fila Periodicals*. Os poucos escritos que existiam eram concebidos no campo prático, sem preocupações teóricas. Alguns raros textos podem ser achados em publicações sobre teoria do Cinema Experimental ou das artes plásticas - visto que estas áreas já possuíam uma tradição crítica e teórica muito forte.

Ainda, é importante notar que no mundo inteiro temos apenas três revistas dedicadas à animação, até onde eu saiba. São elas: *Animation: an Interdisciplinary Journal*, da editora americana SAGE; *Animation Studies*, revista da SAS (*Society of Animation Studies*), também dos EUA; e *Animation - Practice, Process & Production*, organizada pelo pesquisador britânico Paul Wells. O único evento acadêmico anual regular é o organizado pela SAS. Isso é muito pouco, se comparado com outras áreas de estudo.

Mas, a partir do aumento da importância da animação em diversas áreas, como cinema, design, realidade virtual, etc. é notável o crescimento do interesse na pesquisa em animação. Se a década de 1990, com a popularização da tecnologia digital, pode ser o início concreto dos estudos sobre animação, podemos dizer que temos 30 anos de evolução constante e profícua da animação dentro da academia. O que é um intervalo pequeno, lembrando que conhecimento científico não se faz do dia para a noite. Assim, uma teoria da animação enquanto arte, linguagem, etc. ainda está sendo moldada.

Isto posto, podemos dizer que a realidade da pesquisa acadêmica sobre animação no Brasil reflete o que acontece no mundo, obviamente com um pouco de atraso. Podemos dizer que a pesquisa no Brasil existe, mas é muito recente. Então, se pensarmos em “Estado da Arte” como uma contribuição importante na constituição do campo teórico de uma área de conhecimento, acho que, talvez, isto esteja ocorrendo em lugares como Estados Unidos, Canadá, Inglaterra ou França, que são lugares que já possuem um escopo mais fortificado dentro do estudo da animação. Nestes lugares já existe há algum tempo vários bacharelados e pós-graduações voltados exclusivamente para a animação, o que significa uma quantidade maior de pesquisas e um desenvolvimento maior na área.

No Brasil, por exemplo, não temos revistas acadêmicas exclusivas sobre animação. Não temos pós-graduações *Strictu sensu* na área (existem algumas *Lato sensu*). Ou seja, quem estuda e pesquisa animação no Brasil em nível acadêmico faz em programas de pós-Graduação em áreas relacionadas, como Comunicação, Design, Artes Plásticas, por exemplo. Programas que muitas vezes não contam com professores especificamente orientados para pesquisas em animação. Nas disciplinas, provavelmente não irão ter contato com textos específicos da área etc. Mas esse é o caminho natural. Estamos na etapa de formação de pesquisadores. Se olharmos os currículos lattes dos autores de

artigos científicos que publicam sobre animação podemos ver que uma boa parte não tem ainda doutorado e os que possuem conseguiram o título recentemente.

O número de trabalhos publicados é baixo também. Atualizando a pesquisa de Gustavo França, que contabilizou o número de artigos sobre animação publicados nos Anais do Intercom Brasil desde 2009, encontramos 29 artigos, em 11 anos, menos de três artigos por ano. Uma rápida pesquisa em outros congressos mostra que na SOCINE, o evento acadêmico mais importante da área do cinema no país, de 1997 até 2019, tivemos 61 trabalhos que envolviam animação, cerca de três por ano. Na Compós, em 19 anos tivemos quatro artigos publicados. E na Revista REBECA, publicação da SOCINE, com foco em cinema, tivemos quatro desde 2012. Lembrando que vários destes trabalhos destinam-se a resolver prioritariamente problemas de outras áreas do conhecimento, não necessariamente se aprofundando em aspectos próprios da arte da animação. Sobre eventos acadêmicos específicos, com exceção de algumas iniciativas esporádicas que não tiveram continuidade, temos apenas o SeAnima – Seminário Brasileiro em Estudos em Animação, que já teve duas edições e a terceira deve acontecer ainda em 2020 em formato on-line, devido a atual crise sanitária. Ou seja, não sei se podemos falar de “Estado da Arte” da pesquisa acadêmica sobre animação no Brasil ainda. Mas o crescimento das iniciativas e dos trabalhos é notável, ou seja, estamos no caminho certo.

Marcos Magalhães (PUC-Rio) - Ainda não, infelizmente. Antes de podermos contar com uma importante base de referência para estudos acadêmicos foi necessário implantar, através da prática e da experimentação, os próprios conteúdos de animação em quantidade e qualidade que possibilitassem uma visão distanciada e abrangente. Isso levou quase um século, desde o *Kaiser*, de Álvaro Marins, em 1917. Mas hoje seguimos avançando de maneira muito positiva na construção de um corpo teórico amplo, diverso e consistente sobre a animação no Brasil. Estudos e pesquisas têm sido feitos, publicados e compartilhados de maneira ao mesmo tempo dedicada e entusiasmada, por pesquisadores e profissionais não só da área da animação mas também de áreas paralelas, o que enriquece muito o pensamento e as estratégias de ensino e desenvolvimento deste campo de conhecimento tão essencial.

Carla Schneider (UFPel) - Está em franco desenvolvimento, nos últimos dez ou quinze anos, a meu ver. A resposta é imprecisa porque nos falta ter uma melhor organização desses dados, de maneira estruturada e integrada, para que enfim possamos facilitar o acesso de todos os interessados e fazer uma revolução conjunta do “Estado da Arte” da pesquisa no Brasil. Neste sentido, temos um grupo de pesquisa envolvendo as professoras Índia Martins (UFF), Carla Schneider (UFPel) e os professores Maurício

Gino (UFMG) e Marcos Buccini (UFPe) no mapeamento de pesquisas e pesquisadores em animação no Brasil, bem como sobre instituições de ensino superior nas quais a animação é trabalhada através de seus aspectos teóricos, históricos e técnicos.

Maurício Silva Gino (UFMG) - Embora relativamente recentes no Brasil e mesmo em outros países, acho que podemos falar sim em um “Estado da Arte” das pesquisas no campo da Animação. Antes porém, tomo emprestado algumas proposições de Lucia Pimentel (2015) sobre metodologias de pesquisa em Artes, trazendo-as para o campo específico da Animação. Assim, é preciso diferenciar pesquisas em Animação e pesquisas sobre Animação.

A pesquisa em Animação tem como objeto uma ação em que o próprio pesquisador/animador está atuando artisticamente, sendo que os registros das observações se torna essencial para um posterior e adequado levantamento de dados. Já na pesquisa sobre Animação, o objeto artístico já está posto, e é sobre ele que o pesquisador se debruçará. Em ambos os casos, a pesquisa se dá a partir de metodologias próprias e embasamentos teóricos prévios, que possibilitam o surgimento de novas argumentações. Deve-se ressaltar ainda que o campo da Animação possui suas especificidades, mas também grandes possibilidades de interseção com outros campos das áreas de Artes e Tecnologias, o que faz com que esteja em constante evolução.

Paralelamente a isso, retomo a fala do saudoso professor Marcello Tassara¹ no prefácio que fez para o livro do Alberto Lucena Jr., em 2002. Para Tassara, a maioria das obras bibliográficas disponíveis limitava-se naquele momento em descrever processos e metodologias de produção sob a forma de manuais, não indo muito além disso, enquanto que do ponto de vista da análise, da crítica, da estética, da epistemologia ou da sociologia da Animação, o que se verificava era “uma pobreza verdadeiramente franciscana”. Deve-se considerar que esse texto foi escrito já há quase duas décadas, e talvez isso não seja uma verdade absoluta nos dias atuais. Mas a partir dessa constatação pode-se supor que num primeiro momento privilegiou-se a pesquisa em Animação, o que se refletia no tipo de produção bibliográfica produzida até então, em contraponto às publicações que hoje já podemos encontrar, sendo apontadas por Tassara como emergentes naquele momento.

Não se trata de contrapor pesquisa em e sobre Animação, mas de constatar que hoje já temos uma maior diversificação nas publicações, o que fica ainda mais evidente se considerarmos também as pesquisas em articulação com outros campos do conhecimento, como a Tecnologia, a Educação e a Divulgação Científica, onde a

¹ Marcello Giovanni Tassara, cineasta e professor da ECA-USP, personagem fundamental para animação brasileira, morreu em 17 de maio, aos 86 anos. <http://www.iea.usp.br/pessoas/pasta-pessoam/marcello-giovanni-tassara>

Animação tem entrado com bastante força. Desenha-se assim um panorama bastante amplo da Animação como campo de investigação, com grande vitalidade e em franca expansão no meio acadêmico.

Roberto Tietzmann (PUCRS) - Bem, meu lugar de fala com relação a esse assunto é definido por um olhar a partir da comunicação com um viés de estudos sobre cinema e audiovisual. Tanto em meu mestrado quanto no doutorado estudei áreas afins à Animação. No primeiro, foram os créditos de abertura e, depois efeitos visuais. Isto me aproximou de pesquisadores que observavam a Animação como seu objeto principal, e também mostrou a relativa raridade dos estudos de pós-graduação sobre este campo no Brasil.

Acredito que o “Estado da Arte” atual da pesquisa sobre esse campo seja representado principalmente por teses e dissertações com algumas temáticas amplas, como: a) investigar aspectos de como obras e profissionais se constituíram e construíram suas obras, recuperando lacunas históricas do campo; b) estudos mais próximos da área de indústria criativa em que vai ser observada uma discussão da animação como um modelo de negócios baseado na produção de propriedades intelectuais e franquias nacionais que buscam uma sustentabilidade para continuar produzindo seus conteúdos; c) um esforço por uma reflexão teórica sobre as práticas e estéticas do meio e suas transformações; d) reflexões sobre o fazer a partir de um ponto de vista autoral. Essas categorias, no entanto, não devem ser tomadas como algo que esgote o tema. Seguramente há muito mais o que estudar sobre o campo da animação no Brasil.

Sérgio Nesteriuk (Anhembi Morumbi-SP) - Sim, sem dúvida podemos falar de um “Estado da Arte” da pesquisa em Animação – ainda que aquém de onde poderia e deveria estar. Se compararmos com uma “área irmã”, as pesquisas em games (que, em última análise, não deixam de ser um tipo de animação) surgem muito depois das pesquisas em Animação e hoje estão mais consolidadas no país.

Aliás, seria extremamente relevante realizar uma pesquisa envolvendo o levantamento e análise das pesquisas e publicações em Animação no Brasil. Entre 2011 e 2016, a Eliane Gordeeff fez um trabalho incrível com muito material levantado – não sei como anda, na época acabei não podendo ajudá-la na continuidade desta tarefa hercúlea. Mas, me lembro de que havia muita coisa, e muita coisa relevante, de boa qualidade. O que deu para perceber é que as pesquisas nacionais acompanharam o crescimento, quantitativo e qualitativo, das produções animadas brasileiras a partir do início do século XXI. Também foi possível perceber que muitos pesquisadores, com trabalhos extremamente interessantes e promissores, realizaram apenas uma única

pesquisa. Isto é, acabaram não dando prosseguimento às suas pesquisas no campo dos estudos em Animação – em alguns casos passando para uma atuação no mercado, em outros mudando de área de pesquisa. Por causa disso (ou talvez em função disso), o que falta ainda são mais ações, eventos, publicações e espaços que propiciem maior proximidade e intercâmbio entre os pesquisadores da área no Brasil. Aos poucos, algumas iniciativas começam a surgir neste sentido – como o Seminário Brasileiro de Estudos em Animação (SeAnima). Cabe a nós, todos os pesquisadores, estudantes e docentes em Animação assumir este papel: a Animação é e será aquilo que fizermos dela.

2) Existe a possibilidade de uma articulação do pensamento sobre animação no Brasil hoje? Quais seriam os teóricos e suas respectivas linhas de pensamento com os quais você está dialogando?

21

Marcos Buccini (UFPE) - Como dito anteriormente, o estudo da animação é muito recente, ainda estamos esculpindo uma teoria para entender a animação em suas especificidades técnicas, estéticas, culturais etc. Ainda, a Animação é um objeto essencialmente interdisciplinar e multidisciplinar. Ela é, de forma geral, muito associada ao cinema. Mas o diálogo da animação com o cinema se dá em apenas algumas esferas, não só porque a animação encontra-se em diversos outros suportes e meios, mas também porque a natureza, a essência da animação é diferente do cinema. Assim, usar apenas a teoria cinematográfica para entender a animação é dar conta de apenas uma parte do problema. Deste modo, faz-se necessário extrapolar um campo do conhecimento específico para se falar de animação.

Lembrando novamente que, como não existem programas de Mestrado e Doutorado específicos em Animação, os pesquisadores brasileiros acabam precisando procurar formação em áreas afins. Isso gera formações bastante diversas e dificuldades para uma articulação mais uniforme. Por exemplo, quem estudou em programas de Comunicação irá ter um arcabouço teórico bem diferente de quem estudou em um programa de Design ou Artes. Isso é natural, e a tendência é que, com o passar do tempo e com o fortalecimento das pesquisas, tenhamos uma teoria da Animação independente.

Minhas pesquisas recentes em Animação tiveram como objeto de estudo uma produção muito específica – a saber: animações pernambucanas – que levanta problemáticas ligadas a linhas de pensamento que tratam dos cinemas periféricos e das culturas populares. Assim, dialoguei principalmente com teóricos dos estudos culturais e da teoria do cinema. Alguns deles são Durval Muniz de Albuquerque

Júnior, Néstor García Canclini, Michael Featherstone, Stuart Hall, Guy Hennebelle, Ella Shohat e Robert Stam. Essa base teórica foi conectada a um sistema classificatório proposto por Paul Wells (1998) como ferramenta para entender a relação entre animação experimental e o que o autor classifica como “animação ortodoxa”.

Marcos Magalhães (PUC-RIO) - Sim, creio que esta articulação já está acontecendo nos hoje numerosos congressos acadêmicos abertos ao assunto, em encontros nos diversos festivais de animação e cinema brasileiros e principalmente em eventos dedicados a estudos e pesquisas de Animação, como o “SeAnima”, já com duas edições realizadas.

Eu me interesso por estudos que vão além dos aspectos da produção comercial ou artística, do mercado ou das técnicas e tecnologias de animação. Interessa-me mais, atualmente, estudar os efeitos do desfrute das mensagens visuais em movimento na percepção cognitiva, tanto de quem as assiste como de quem as produz. Creio que nos dois casos acontece um condicionamento (ou uma libertação?) que afeta o modo de compreensão do mundo real e uma intensa troca entre sensações internas e externas. Neste sentido me agradam os trabalhos de Marina Estela Graça (2006) e José Manuel Xavier (2018), não por acaso ambos portugueses, que citam a importância de uma “poética” já nos títulos e subtítulos de seus livros. Também me estimulam os escritos de Len Lye (2001), em sua busca das “figuras de movimento”. É neste caminho que acredito que mais pesquisadores brasileiros deveriam seguir.

Carla Schneider (UFPEL) - Acredito que essa articulação será possível quando tivermos o mapeamento das pesquisas e pesquisadores pronto e divulgado, num espaço específico na internet, de fácil acesso. Havia uma iniciativa neste sentido, em meados de 2012, um blog conhecido como *Acadêmicos da Animação* elaborado pelas professoras Elaine Gordeeff (UVA), Carla Schneider (UFPEL) e com a colaboração de Claudia Bolshaw (PUC-Rio) e Sergio Nesteriuk (UAM). Entretanto, tivemos problemas com o servidor de hospedagem e esse trabalho precisou ser descontinuado na época. A intenção de migrar para novo espaço e seguir esse trabalho se manteve e é neste caminho que estamos seguindo agora em 2020, através do trabalho colaborativo entre os professores pesquisadores que mencionei na resposta da pergunta anterior. Quanto aos teóricos, meu foco de estudo desenvolvido no doutorado teve seus fundamentos em estudiosos que me auxiliaram a incorporar a arqueologia como abordagem metodológica (Michael Foucault) para pensar os modos de produção das imagens técnicas (Vilém Flusser, Lev Manovich, Laurent Manonni, Lucia Santaella, Arlindo Machado e Richard Sennett) no contexto da animação. A versão em livro, deste estudo, está disponível on-line (<http://guaiaca.ufpel.edu.br:8080/handle/prefix/4244>).

Maurício Silva Gino (UFMG) - As possibilidades de articulação do pensamento sobre Animação são inúmeras. Em 2018 promovemos o I Seminário Pesquisas em Animação: cinema e poéticas tecnológicas, na Escola de Belas Artes da UFMG, cujo objetivo era exatamente colocar alguns pesquisadores em contato a fim de sondar as pesquisas que estavam em desenvolvimento no Brasil naquele momento. E essa experiência gerou um livro (TAVARES; GINO: 2019), lançado no final de 2019 a partir dos trabalhos apresentados no seminário. Os capítulos desse livro foram organizados em três partes, que de certa forma conectam as pesquisas apresentadas no seminário: Histórias da Animação; Processos e Técnicas; e Poéticas Tecnológicas. Mas essas são apenas três propostas de articulação percebidas naquele evento, sendo que as possibilidades de diálogo são realmente muito amplas. Mas penso que as pesquisas são especialmente ricas se estabelecidas em articulação também com teóricos de outros campos de estudo. Neste sentido, desde minha pesquisa de mestrado tenho me interessado pela fenomenologia sartreana, que de certa forma me norteou nos estudos das metáforas na animação cinematográfica e me conduziu para o campo das Ciências Cognitivas, que temos utilizado como base teórica em pesquisas que desenvolvemos atualmente no Programa de Pós-Graduação em Artes da UFMG.

Roberto Tietzmann (PUCRS) - Eu não estou seguro se o pensamento acadêmico a respeito de animação no Brasil ou em termos de pesquisa já chegou nesse nível de consolidação de modo que possamos afirmar que tem linhas teóricas claramente definidas. Posso estar enganado ou desatualizado, no entanto! Acredito que ainda é um campo emergente, em que a investigação se desenvolveu a partir da tese do pesquisador A ou da pesquisadora B, uma temática que recentemente começou a articular uma rede de conexões através de eventos como o SeAnima em 2018 ou a SOCINE, entre outros espaços acadêmicos.

Sérgio Nesteriuk (Anhembi Morumbi-SP) - Temos hoje uma diversidade muito grande de temáticas, abordagens e propostas de pensamento sobre animação no país. Contudo, muitos dos pesquisadores com atuação acadêmica acabam se deparando com uma série de outras demandas e dificuldades, como a falta de apoio e de financiamentos, que impedem a manutenção de uma produção regular e de resultados mais sistemáticos – o que é um desafio adicional em um campo extremamente amplo, plural e metamórfico como o da Animação. Essa tendência também pode ser observada, guardadas as devidas diferenças, no cenário internacional. Isso faz com que deixemos de nos basear apenas nas referências mais consolidadas ou hegemônicas – o que, por si só, pode ser considerado um aspecto positivo. Referências não são e nem

devem ser cânones, muito menos paideumas. Isso também faz com que muitas destas pesquisas acabem por se especializar/aprofundar em temas ou subtemas específicos da animação, como a delimitação em determinadas técnicas, análises e modelos de produção, por exemplo, ou ainda no diálogo com outras áreas e campos do saber, como a educação, a psicologia e a tecnologia, entre outras.

Neste sentido, tenho lido alguns trabalhos e pesquisas relevantes para o campo no país. É sempre difícil fazer qualquer tipo de lista sob o risco de esquecer ou deixar alguém de fora. Por isso, assumo aqui minhas diversas limitações para criar uma relação parcial (baseada na minha experiência pessoal e em meu próprio olhar) e casual (limitada ao que tive acesso e ao tempo presente).

A Eliane Gordeeff (2018), que já citei, além do trabalho mencionado, defendeu recentemente seu doutorado sobre a representação do imaginário diegético pela animação no cinema *live action*. O Antonio Fialho é formado em cinema de animação, possui experiência prática profissional e fez pesquisas de mestrado e doutorado de altíssima qualidade na área, tratando já há um bom tempo de temas como produção, personagens e experimentação. A Marta Machado, que tem uma grande experiência em produção de animação, fez um belo trabalho sobre gestão de pessoas em estúdios de animação. A Marina Kerber, defendeu uma pesquisa de doutorado bastante ampla e elaborada sobre *pixillation*. A Malu Dias Marques pesquisou a transição do modelo analógico para o digital no mercado de animação e tem um trabalho muito interessante sobre a presença e o papel da animação em filmes científicos. A Jennifer Serra (2011), fez uma pesquisa incrível sobre o documentário animado, atualizando uma pesquisa anterior feita pela Índia Mara Martins (2009). O Marcos Buccini (2016), que também já foi diretor de educação da Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA), fez um levantamento histórico e uma análise do perfil da produção em animação em Pernambuco – algo semelhante ao que a Carla Schneider fez no Rio Grande do Sul. O Marcos Magalhães (2015) é alguém fundamental e por quem é preciso ter o maior apreço, pois, além de sua experiência, estabelece diversas pontes entre os estudos, a produção e as políticas em Animação. Não devemos esquecer, nunca, de dois dos pioneiros que tiveram papel fundamental na formação de novos pesquisadores em Animação no Brasil: Antonio Moreno e Marcelo Tassara (recém-falecido) – a quem devemos sempre reverenciar.

Além destes nomes, e daqueles que, por minhas limitações, esqueci ou não soube mencionar, é preciso considerar todo o conhecimento construído por polos entorno dos cursos superiores, como na UFMG (coordenado pelo Simon Brethe, que possui ótimas pesquisas de mestrado e doutorado na área), UFPel (que conta, entre os docentes, com o Guilherme Carvalho da Rosa, importante membro do SeAnima), UFSC (coordenado pelo Flávio Andaló, que tem pesquisa e experiência em atuação prática

em animação). Destaco aqui a importância da UFMG por conta de sua tradição, pela possibilidade de uma formação continuada em animação, da graduação ao doutorado, e pela qualidade de seus docentes e das pesquisas por lá realizadas.

Também é preciso considerar outros tantos polos no entorno de Instituições que não oferecem uma formação específica em animação, mas que dedicam grande atenção a ela, como é o caso, por exemplo, do Zootropo com a coordenação do João Paulo Amaral Schlittler (2015) e da Milena Szafir, e do N.A.D.A. (Núcleo de Arte Digital e Animação), criado pela Claudia Bolshaw. Na Universidade Anhembi Morumbi, o curso de animação (que desenvolvi o projeto pedagógico e ajudei a implementar) completa, em 2020, 15 anos - os últimos quatro apenas na modalidade de bacharelado. A tendência é que tenhamos um número maior de docentes e egressos interessados em seguir seus estudos em animação. Três instituições na cidade de São Paulo (FAAP, Belas Artes e Méliès), além de outras tantas no país, abriram há pouco tempo seus cursos de animação – o que deve colaborar nesta perspectiva também!

Vale ressaltar ainda que existe uma grande quantidade de publicações, de dissertações de mestrado e teses de doutorado defendidas sobre Animação nos últimos cinco anos em Programas de Pós-Graduação, principalmente nas áreas de Artes, Comunicação, Design, Educação e Psicologia. Boa parte das pessoas que não foram citadas nominalmente aqui estão neste grupo de pesquisadores. Ainda teremos que aguardar um pouco mais de tempo para verificar a eventual permanência na área e poder melhor avaliar a maturidade e o impacto de suas pesquisas. Tenho certeza de que ouviremos falar de muitos destes pesquisadores nos próximos anos e que essa lista se tornará cada vez maior.

De toda forma, ainda existe um grande salto a ser dado, dentro do que já ocorre timidamente em algumas outras áreas no Brasil por meio de um pensamento decolonial, digamos assim. Para isso, é preciso que o pensamento sobre animação no Brasil deixe de apenas dialogar ou incorporar um pensamento hegemônico (“Norte”), e seja capaz de desenvolver toda uma epistemologia própria (“Sul”), tornando nossas pesquisas reconhecidas e valorizadas internacionalmente - não apenas pelas suas especificidades ou “exotismo”. Isso exige um movimento muito maior, mais complexo e que talvez só venha em um segundo momento, após a consolidação interna de nossa área de pesquisa – mas, que, mesmo assim, deve estar sempre em nosso horizonte.

3) Em relação a diferentes dimensões da animação (linguagens, técnicas, tecnologias, materialidades), quais são as articulações que sobressaem na pesquisa brasileira nesse momento?

Marcos Buccini (UFPE) - A animação é uma arte diversa, plural, metamórfica e complexa. Então é natural que a pesquisa que trata do objeto animado também seja multi-facetada, variada e dinâmica. Essa heterogeneidade está presente nas orientações de pesquisas no Brasil, ou seja, várias frentes tentam dar conta desta diversidade a partir de distintos campos teóricos e aplicados. Destaco a seguir algumas ações que me são familiares. Com certeza não conseguirei contemplar todas as abordagens.

Existe uma linha de pesquisa que procura entender a natureza e os limites da animação, como os trabalhos de João Paulo Amaral Schlittler (2015); a arqueologia na produção das imagens, abordada na tese de Carla Schneider (2014); ou o diálogo da animação com outros formatos do audiovisual, como as pesquisas de documentários animados de Jennifer Serra (2011) e India Martins (2009). Além da relação com outras formas de arte como as histórias em quadrinhos e as artes plásticas, por exemplo.

Outra linha trata de investigar a história e memória do cinema de animação, especialmente no contexto nacional e regional. Aqui posso citar, além da minha pesquisa de doutorado, que resultou no livro *A História do Cinema de Animação em Pernambuco* (2016), o trabalho de Sávio Leite (2018), que já editou três livros que abordam diversas facetas históricas da animação. Além, claro, da pesquisa do pioneiro Antonio Moreno (1978).

Em se tratando de pesquisas com foco nas diversas técnicas de animação, o 3D vem ganhando muita atenção em especial por conta dos efeitos visuais. Vários trabalhos discorrem sobre o hibridismo do CGI e das imagens filmadas em filmes *live-action*. Técnicas alternativas e experimentais, como *pixilation*, rotoscopia, pintura direto na película, etc. também ganham espaço em trabalhos acadêmicos.

Os estudos de gênero, que tanto vêm se destacando em outros campos da pesquisa acadêmica, também acham representantes no estudo da animação. Alguns trabalhos procuram dissertar sobre o papel das mulheres no mercado da animação, enquanto outros investigam os modos de representação do feminino na arte animada.

Outro tema muito comum, não só no Brasil, é o *anime*, a animação japonesa. As abordagens desse tema são muito diversas, indo desde os estudos culturais até a linguagem e estética própria do gênero, passando pela adaptação dos quadrinhos para o audiovisual etc. Quando o assunto é educação e animação, notamos uma predominância de duas abordagens. A primeira trata da animação como ferramenta pedagógica, já a segunda investiga metodologias de ensino da animação em cursos superiores que não são de animação, como Design, Artes etc. Muitos destes estudos costumam partir do campo do Design.

Ainda no Design, outros assuntos recorrentes são *Motion Design*, animações em jogos digitais e aplicações para dispositivos portáteis. Existem também vários estudos sobre o mercado da animação. Noto, dentro deste assunto, um crescente interesse no

formato de animação seriada para TV. Isso talvez se dê pelo fato de que este é hoje o principal foco da produção comercial no país.

Marcos Magalhães (PUC-RIO) - Acho que tem sido dedicado um enorme esforço inicial de levantamento e pesquisa histórica dos diversos aspectos da evolução das técnicas e linguagens presentes nas obras deste primeiro século da animação brasileira. Há também vários e importantes estudos de mercado e viabilização econômica, que flertam com as ciências exatas no intuito de obter maior legitimação de nosso setor perante a sociedade. Talvez estejamos chegando, neste tipo de estudo, a um ponto de estabilidade ou até de saturação, que nos liberte para podermos pensar mais em novos potenciais e possibilidades para o futuro de nosso campo de expressão. Poderemos nos aproximar mais das ciências humanas, em especial da filosofia e da literatura, de forma a investigar mais profundamente, enfim, todas as possibilidades multidisciplinares das imagens inventadas em movimento.

Maurício Silva Gino (UFMG) - Não sei se podemos destacar apenas algumas dessas dimensões nas atuais pesquisas realizadas no campo da Animação em nosso país. Assim como a própria animação produzida no Brasil, nossas pesquisas se caracterizam pela pluralidade de temas, de articulações e de abordagens. Isso pode ser verificado, por exemplo, no livro *Diversidade na Animação Brasileira*, organizado por Sávio Leite em 2018. Mais do que a ideia de diversidade de gênero que seu título pode sugerir a um olhar mais desatento, o livro na verdade reflete o amplo panorama das pesquisas que são conduzidas por aqui na atualidade. Além de entrevistas com profissionais da animação, o livro traz artigos sobre o papel da mulher no cinema de animação brasileiro; sobre telas urbanas como possibilidade de difusão de filmes animados; sobre reflexos culturais em uma obra de animação; sobre a relação entre o cinema de animação e o documentário; sobre o cinema experimental em animação direta feito no Brasil nos anos 1950 e 1960; e finalmente uma análise da obra de Lula Gonzaga como precursor da animação em Pernambuco. Verifica-se portanto o interesse dos pesquisadores brasileiros por uma grande diversidade de temas de pesquisa, todos dentro do campo da Animação. E essa diversidade se revela também nos locais onde as pesquisas se desenvolvem, estando espalhadas por vários Estados do Brasil. O livro *Animação Brasileira: 100 filmes essenciais*, organizado pela ABRACCINE em comemoração ao centenário da animação brasileira ocorrido em 2018, traz não apenas análises de cem filmes exemplares da nossa filmografia, mas também textos de pesquisadores com temas diversos e em diferentes sotaques.

Carla Schneider (UFPel) - No meu entendimento, ainda desconhecemos como essas

dimensões vêm sendo trabalhadas pelos estudiosos no Brasil, justamente pela ausência de uma forma estruturada, e bem divulgada, do “Estado da Arte” da animação no Brasil. Um caminho tímido vem sendo trilhado por alguns pesquisadores em eventos acadêmicos como os encontros anuais da SOCINE ou da INTERCOM. Percebendo isso, em 2018 os professores Guilherme Carvalho da Rosa (UFPEl), João Paulo Schittler (USP), Carla Schneider (UFPEl), Sergio Nesteriuk (UAM) e Gabriel Cruz (UVA, UFF) fundaram o SeAnima (Seminário Brasileiro de Estudos em Animação - seanima.org), promovendo encontros anuais, objetivando aproximar pesquisadores e estabelecer vínculos para redes colaborativas de estudos.

Roberto Tietzmann (PUCRS) - Percebo um destaque significativo em estudos que refletem a respeito de transformações tecnológicas. Ou seja, como foi passar do suporte de acetato para suportes digitais, ou o que se transformou nos estúdios de animação nacionais ao longo de décadas de funcionamento e assim por diante. Nesse sentido, não deixa de ser interessante observar que desde a década de 70, pelo menos, muito das vanguardas de imagem são relacionadas à animação. Jogos digitais, como o Atari 2600, essencialmente eram máquinas que permitiam a televisões normais apresentar animações visualmente rudimentares, mas interativas. Os efeitos visuais se desenvolveram nessa mesma linha, utilizando animações como uma das técnicas disponíveis para criar ilusões. Tanto essas categorias de criação de imagens técnicas quanto tantas outras são tributárias da animação e passaram por rupturas e expansões nos últimos 40 anos, o que desperta a curiosidade investigativa de entender em profundidade que fenômenos foram esses.

Sérgio Nesteriuk (Anhembi Morumbi-SP) - Acredito já ter respondido, em partes, nas perguntas anteriores. Podemos identificar, hoje, todas estas e outras dimensões sem uma se sobressair em relação a outra. E, o mais importante, sem qualquer relação de juízo valorativo entre elas, pois estabelecem uma relação de mútua transformabilidade.

Apenas para ilustrar com um exemplo. Um ex-aluno fez um Trabalho de Conclusão de Curso muito bem avaliado em *stop motion* e chegou a trabalhar com isso por um tempo, desenvolvendo uma pesquisa bastante interessante em termos de materiais e procedimentos de baixo custo. Então, decidi fazer uma segunda graduação em engenharia elétrica. No seu segundo TCC desenvolveu um equipamento que permite controlar movimentos de câmera integrados com computador para uso em *stop motion* – com custo dez vezes menor que os existentes no mercado. Esse é apenas um exemplo, mas o ponto aqui é: se ele não tivesse se formado em Animação, não teria pensado na fabricação deste equipamento em seu segundo TCC em engenharia

elétrica – uma pesquisa aplicada.

E, esperamos, esse equipamento possa ajudar os animadores, criando assim um ciclo. Muitos outros ciclos podem ser pensados nessas articulações e diálogos interdisciplinares. Projetos em nível de graduação, dentro do escopo de disciplinas, laboratórios, trabalhos integrados, iniciações científicas e Trabalhos de Conclusão de Curso têm apresentado resultados muito interessantes e gerado experiências e conhecimentos a respeito do ensino da animação. O processo de ensino da animação é o ponto central do que estamos falando aqui, pois além de formador é também multiplicador. E as ações, eventos e articulações entre os polos de construção de conhecimento em animação, mencionados anteriormente, formam um fator adicional capaz de potencializar este processo e seus desdobramentos.

4) O que você pensa sobre a relação entre a pesquisa teórica/aplicada e a produção comercial ou autoral?

Marcos Buccini (UFPE) - Eu vejo a pesquisa no Brasil bastante conectada com a prática. Talvez porque muitos pesquisadores tiveram uma formação técnica antes de entrar na academia. Inclusive, vários não abandonaram o exercício da animação e continuam realizando filmes. Outro ponto é que alguns pesquisadores trabalham como professores em cursos que tem um viés prático muito forte. No entanto, enquanto a produção de produtos animados já conseguiu se estabelecer no país, creio que a produção acadêmica ainda está galgando seu espaço. Eu vejo que existe uma certa tendência de trabalhos que tenham uma finalidade mais aplicada. Talvez isto se dê pelo fato de que animação é uma área com mais de 100 anos de prática em contraste com uma teoria recente, ainda em formação. Assim, devido a essa lacuna, creio que seria interessante se tivéssemos mais textos com viés teórico, que abordassem as especificidades e as características inerentes da animação, levando a animação para um patamar do conhecimento teórico onde já se encontram os estudos sobre cinema e artes plásticas, por exemplo.

Marcos Magalhães (PUC-Rio) - Acho esta uma relação importantíssima, no entanto ainda muito pouco explorada ou considerada, exceto talvez no campo econômico e estatístico, quando se procura embasar estratégias para viabilizar projetos estruturais ou de produção imediata. O campo das linguagens está sendo revolucionado, e a animação tem grande protagonismo neste fenômeno, por ser determinante e condutor de processos de formação cultural desde a infância e ao longo de toda a vida dos seres humanos de todo o planeta. Novos formatos podem ser previstos e

aperfeiçoados com base em trabalhos de pesquisas e desenvolvimento realizados no ambiente acadêmico. A inspiração para novas vertentes autorais também pode ser motivada por estes estudos e publicações, como já tem acontecido mesmo com o ainda incipiente corpo de trabalhos.

Maurício Silva Gino (UFMG) - Sinceramente, não vejo necessariamente uma relação de interdependência entre esses dois campos, pois pesquisa teórica/aplicada se refere a um determinado tipo de pesquisa, com metodologias próprias, enquanto que animação comercial ou autoral podem constituir-se em temas de pesquisa, com possibilidade de serem abordados por diferentes metodologias e tipos de pesquisa, e não apenas pela teórica/aplicada. Assim, sabe-se que historicamente a animação brasileira é caracterizada pela grande produção de filmes autorais, decorrentes de uma forte tradição experimental, que muitas vezes possibilita até mesmo a identificação de determinados autores pela recorrência de características gráficas em suas obras, como verificado por Simon Brethé (2019) em sua tese de doutorado. E essa identificação do “traço” do artista muitas vezes se revela inclusive em filmes comerciais, uma vez que não temos por aqui uma indústria da animação estabelecida e eventualmente os artistas/animadores/autores se envolvem em produções comerciais como uma possibilidade de trabalho!

Constatações como esta de Simon Brethé são possíveis por meio de uma pesquisa que há pouco optei por chamar de pesquisa sobre Animação, em que uma revisão teórica é associada a uma metodologia de análise de materiais que já estão postos, sem qualquer etapa prática de produção ou interferência direta no objeto de pesquisa. Portanto, questões ligadas à animação autoral e/ou produção comercial podem ser abordadas por diversas metodologias, o que faz com que constituam um interessante e inesgotável tema de pesquisa.

Carla Schneider (UFPEl) - Penso que estas perspectivas podem e devem estar interligadas. Os meus “problemas de pesquisa” partem do contexto brasileiro e em geral envolvem questões de natureza aplicada, sejam elas autorais ou comerciais. Assim, identifico os objetivos necessários para a investigação e então recorro às teorias que me permitem aprofundar o meu pensamento, num movimento arqueológico (Foucault), para além das superfícies (Flusser).

Roberto Tietzmann (PUCRS) - A relação entre pesquisa teórica, aplicada e a produção em seus diferentes perfis é um algo multifacetado. Acredito que nosso papel na universidade envolve tanto fomentar a construção de um cabedal teórico que permita entender animação e seus campos relacionados de uma forma que situe

suas especificidades e similaridades com outras áreas, como os estudos de cinema tradicionais, quanto também permita qualificar a formação dos criadores em pesquisas aplicadas que envolvam o fazer e o refletir sobre o que foi feito. Faz parte também desenvolver a ideia de que um projeto experimental feito por um de nossos alunos hoje pode se transformar em algo maior amanhã, e para isso é necessário conhecer os caminhos para organizar-se profissionalmente no campo.

Sérgio Nesteriuk (Anhembi Morumbi-SP) - Toda e qualquer pesquisa feita em animação tem o seu valor e colabora, de alguma forma, no estado da arte – sobretudo considerando as questões relativas à interdisciplinaridade e mútua transformabilidade abordadas anteriormente. Na pior das hipóteses, mesmo uma pesquisa que, por qualquer razão, seja considerada “ruim”, serve para sinalizar o que não fazer ou caminhos diferentes a seguir. O conhecimento não se constrói apenas com “acertos” – se é que algo possa ser definido como tal. Ademais, é preciso considerar que a “régua” que utilizamos para definir “acertos” e “erros” é limitada e sujeita a inferências diversas – muitas das quais não somos capazes de enxergar no intervalo de tempo de uma vida.

É preciso, contudo, sempre ter critérios e certo rigor metodológico nas pesquisas. Alguns trabalhos, principalmente entre aqueles dedicados a estudos de casos e análises de obras, infelizmente, acabam “se traindo” neste aspecto, pois refletem muito mais a cultura de fã (*fanboy* ou *fangirl* para usar um termo *nerd*) do que o trabalho de um(a) pesquisador(a).

A discussão entre teoria e prática é extremamente ampla, complexa e, considerada por muitos, ultrapassada. A animação é uma das áreas em que a indissociabilidade entre estas duas dimensões (se é que possa existir tal separação) se manifesta de forma mais evidente. Dessa forma, pesquisas teóricas e aplicadas em animação podem, portanto, se confundir: a pesquisa teórica se baseia em alguma pesquisa aplicada e vice-versa.

No Brasil, em relação às pesquisas aplicadas no campo da Animação, destacaria, além de outras mencionadas anteriormente, o trabalho do Design Lab da UFSC, coordenador pelo Milton Horn, que realiza projetos de pesquisa relacionando a animação com dimensões tecnológicas de ponta e de caráter cultural, econômico e social. Novas iniciativas deste tipo oriundas de outros campos tecnológicos, como os da computação e o das engenharias, seriam muito bem-vindas no Brasil.

Existe aqui ainda um grande espaço para a discussão sobre dois tipos de pesquisas difundidas a partir do Reino Unido e de alguns países do Commonwealth nos anos 1990 e desenvolvidas especialmente nos campos das artes, design e ciências humanas: *practice-led* e *practice based research*. Ambas giram em torno do desenvolvimento de uma estrutura conceitual que possibilita ao pesquisador incorporar sua prática

criativa ao processo de pesquisa, apresentando-a como resultado desta pesquisa. Partem da ideia de que o trabalho criativo é uma forma de pesquisa capaz de gerar resultados e de que o produto deste trabalho criativo colabora com as hipóteses e respostas para os problemas de pesquisa (problemática). A experiência adquirida por este “pesquisador-realizador” pode ser expressa e “materializada” na forma de escrita de uma tese (exegesis) e de um produto criativo que não seriam desenvolvidos, nem apresentariam os mesmos resultados, de outra forma. Isto é, uma investigação original que permite construir conhecimentos por meio dos processos e resultados de uma prática criativa. Três questões relevantes aqui são, portanto: a experiência do practioner (realizador/praticante), embodiment (incorporação do conhecimento/cognição) e a epistemologia – no sentido da construção de um conhecimento científico.

A diferença entre estas duas formas de pesquisa, grosso modo, é que na primeira a prática criativa conduz à reflexão teórica, enquanto na segunda ocorre o oposto: a reflexão teórica é que conduz ao desenvolvimento da prática criativa. Seria válido olharmos para pesquisas deste tipo realizadas em animação e pensarmos em formas mais apropriadas de desenvolvimento no contexto brasileiro das pesquisas nesta área.

Em relação ao dualismo entre produção comercial e autoral, vale observar que não existe, necessariamente, uma distinção entre estas duas formas. Apesar de ser um argumento um tanto quanto jocoso, podemos observar muitas produções tidas como autorais, mas que buscam copiar mais do que desenvolver estilos e técnicas próprias. Da mesma forma, uma produção tida como comercial pode se caracterizar muito mais pela experimentação e manifestações autorais, isto é, como um trabalho de um *auteur*, do que outra produção tida como autoral. Pensemos aqui, por exemplo, na produção em animação de Tim Burton, apenas para utilizarmos um “caso icônico”.

Ainda que se considere existir esta diferença entre produção autoral e comercial, é preciso entender que existe uma indissociabilidade entre estes universos. As animações tidas como mais autorais têm se mostrado essenciais para a existência das produções tidas como mais comerciais, seja como espaço técnico e criativo para a formação de novos animadores ou como “fonte de inspiração” para a criatividade, diversidade e inovação - cada vez mais presentes também nas animações tidas por mais comerciais.

Devemos lembrar que isso não é novidade, muito menos privilégio da animação. Aquilo que podemos identificar como arte em dado momento histórico é feita a partir dos recursos, meios, demandas, regimes de produção e modelos diversos de cada época. Por esse mesmo motivo, não se questiona a legitimidade e a qualidade dos grandes mestres do Renascimento, por exemplo.

Existe aqui um ponto importante, pensando no contexto brasileiro, que é fazer a pesquisa em animação presente e inerente em qualquer política do setor. Um

trabalho muito importante realizado a partir de um grupo de trabalho da ABCA (Associação Brasileira de Cinema de Animação), em parceria com entidades públicas e privadas, resultou na Portaria Ministerial no 68, de 10/12/2008, que instituiu o ProAnimação - Programa Nacional de Fomento à Animação Brasileira. Infelizmente, por motivos que não vêm ao caso, o Programa não vingou. O que é importante registrar é que o ProAnimação foi elaborado a partir de três programas (formação; infraestrutura, pesquisa e desenvolvimento; e fomento) e três linhas auxiliares (diagnóstico, comunicação e preservação). Assim, a questão da pesquisa era inerente ao ProAnimação e estava intimamente ligada ao que estamos discutindo aqui – pois, a pesquisa em animação, de forma mais ou menos direta, se relaciona com todos os três programas e com todas as três linhas do Programa.

Seria importante retomar e, mais do que isso, colocar em prática políticas como essa. Da mesma forma, é possível expandir a questão dos polos de construção de conhecimento em animação também em nível do Ensino Médio Técnico e de pós-graduação, por meio de novas especializações (*Lato Sensu*) e da criação de Mestrados e Doutorados Profissionais (*Stricto Sensu*) – menos complicados de serem efetivamente implementadas do que as políticas para a área.

5) Em sua opinião, quais são as perspectivas para o desenvolvimento do campo de pesquisa teórica/aplicada em Animação no Brasil?

Marcos Buccini (UFPE) - Se analisarmos a pesquisa no Brasil desde o final da década de 1990, podemos observar um crescimento enorme em áreas como Design e Cinema, por exemplo. O número de cursos universitários, tanto de bacharelado quanto de pós-graduação, cresceu vertiginosamente. Consequentemente, o número de mestres e doutores também aumentou bastante. A animação dentro da academia vinha acompanhando esse rumo. Assistimos ao surgimento de vários cursos novos de graduação em animação, ou que incluem animação em seus currículos. Estamos formando um capital humano muito poderoso, a cada dia mais pesquisadores com pós-graduação estão pesquisando animação no país. Aos poucos, as iniciativas de realização de eventos e publicações vão surgindo. Ou seja, estamos ainda em um crescente.

Porém, desde 2016, o que estamos vendo é uma tentativa de desmonte da pesquisa científica no Brasil como um todo, e com uma perspectiva ainda mais hostil para a área de Humanas. Existe um ataque direto à academia e também à cultura, ou seja, um golpe duplo para os estudos em animação, cinema, artes etc.

Hoje, tanto no âmbito do mercado quanto no da academia, ainda vivemos um

resquício de estabilidade pelo o que conquistamos em 20 anos. Mas se não tomarmos cuidado, se não reagirmos às agressões que estamos sofrendo, em breve veremos ruir tudo o que construímos. Para nos reerguermos novamente, será necessário não só mudar a conjuntura atual, mas torcer para que a nova administração pública, que venha em seguida, esteja alinhada com a reconstrução de uma base sólida que precisamos para retomar o crescimento novamente.

Marcos Magalhães (PUC-Rio) - Creio e espero que o campo teórico da Animação continue florescendo no Brasil com o mesmo ritmo que vinha acontecendo nestas duas primeiras décadas do milênio. As escolas com cursos de graduação dedicados à Animação (como UFMG, FAAP e UFPel) se somam a diversas outras, de áreas afins mas com matérias e extensões de Animação (design, como na PUC-Rio, comunicação como na UFRJ, cinema e educação como na UFF etc.). Naturalmente, onde existem cursos de pós-graduação ligados a estas áreas constata-se o surgimento de teses e dissertações cada vez mais diversificadas e bem embasadas sobre diferentes aspectos da Animação. Oportunidades como congressos, seminários, eventos, bancas e publicações como a desta revista C-Legenda são fundamentais e estimulantes para que novos pesquisadores e novos objetos de pesquisa surjam em escalada espiral.

Maurício Silva Gino (UFMG) - É no âmbito da pesquisa teórico/aplicada que a animação se articula mais fortemente e de maneira transversal com outros campos do conhecimento. Na UFMG temos desenvolvido diversas pesquisas que integram o campo da Animação com o da Educação, onde produzimos, aplicamos e avaliamos a animação como objeto de aprendizagem para o ensino de diversas disciplinas, tais como Técnicas Cirúrgicas em Medicina Veterinária, Anatomia para o Movimento no curso de Dança, e até mesmo a própria animação, como disciplina optativa para alunos do curso de Design Gráfico.

Além disso, temos aproveitado o potencial lúdico da animação como um importante elemento capaz de contribuir significativamente com a divulgação científica, com aplicações práticas em espaços museológicos e outros projetos de caráter extensionista no âmbito da universidade. No entanto, acredito que a pesquisa aplicada e de caráter multidisciplinar envolvendo a Animação ainda é bastante incipiente no Brasil, oferecendo aos pesquisadores da área um vasto leque de possibilidades a serem exploradas, ao mesmo tempo em que abre também novas possibilidades de atuação para os animadores brasileiros.

Carla Schneider (UFPel) - O SeAnima nasceu muito nesse sentido de conectar, integrar pesquisadores brasileiros, fomentando trabalhos colaborativos (enquanto

ações conjuntas), mas também para potencializar o fluxo necessário para a vitalidade do estado da arte da pesquisa em Animação no Brasil. Acredito que esse é um ponto central para pensar no desenvolvimento desse campo por aqui, na medida que cada pesquisador possa incorporar e aprofundar seus pensamentos considerando os estudos de seus colegas, inserindo citações de outros brasileiros em seus textos. Embora essa pergunta destaque a pesquisa teórica/aplicada no Brasil, cabe destacar a necessidade e relevância de estudos que mapeiam a animação em nosso país, bem com os dados historiográficos que geram. Neste sentido, tenho pesquisado sobre as mulheres no mercado e na história da animação brasileira e, também, sobre a animação experimental em nosso país, enquanto conceito, realizadores e telas de exibição.

Roberto Tietzmann (PUCRS) - Tenho como opinião que o campo da pesquisa em Animação no Brasil tem muito o que crescer, tanto em questionar suas especificidades quanto em olhares interdisciplinares, dialogando com comunicação, negócios, tecnologia, artes etc. Os objetos de estudo estão ao nosso redor, em conteúdos audiovisuais e em dispositivos tecnológicos, esperando pela nossa curiosidade.

Sérgio Nesteriuk (Anhembi Morumbi-SP) - Otimista. Se olharmos em perspectiva, a quantidade, diversidade e qualidade de pesquisas em Animação no Brasil têm crescido sobremaneira – sobretudo nos últimos cinco anos. O aumento da produção, dos espaços de circulação e dos núcleos formadores em universidades, aliado a uma recente articulação dos pesquisadores da área são fatores que certamente reforçam essa projeção. Também acredito que as pesquisas em animação no Brasil estão preparadas para responder às novas demandas e desafios – como, por exemplo, as implicações da pandemia do coronavírus e outras tantas que irão surgir, sejam estas externas ou intrínsecas à nossa área. Se essa pergunta fosse feita há 20 anos atrás, provavelmente minha resposta seria de que ainda não teríamos atingido este nosso momento atual. Da mesma forma que muitas coisas significantes surgiram nestes últimos 20 anos, é bastante provável que nos próximos 20 surjam outras tantas – algumas das quais talvez nem consigamos vislumbrar hoje. Tenho convicção de que se esta pergunta for repetida daqui a vinte anos iremos verificar isso e, oxalá, ter a mesma resposta.

MINI-BIO DOS ENTREVISTADOS

Marcos Magalhães - Cineasta de animação, autor de *Meow!* (Prêmio Especial do Júri em Cannes), *Animando* (filmado no National Film Board of Canada) e criador do Ratinho de Massinha do programa de TV *Castelo Rá-tim-bum*, entre outros. Foi o Coordenador do Núcleo de Animação do CTA v e o responsável pela primeira formação oficial de animadores no Brasil, durante o acordo entre National Film Board e Embrafilme nos anos 1980. Artista visitante na USC (University of Southern California) em Los Angeles/USA, em 1998-99, onde realizou o curta *DoiS*. Bolsista da Fundação Guggenheim em 2004. Graduado em Arquitetura na UFRJ, é Professor Doutor de Animação na PUC-Rio.

Maurício Silva Gino - Graduado em Comunicação Visual pela Fundação Universidade Mineira de Arte (1989), e em Belas Artes, com habilitação em Cinema de Animação, pela Universidade Federal de Minas Gerais (1996). É Mestre em Tecnologia pelo Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (2003) e Doutor em Ciência Animal pela Universidade Federal de Minas Gerais (2009). É professor do Departamento de Fotografia e Cinema da Escola de Belas Artes da UFMG e atualmente coordena o Núcleo de Audiovisual do Espaço do Conhecimento UFMG. É docente do Programa de Pós-Graduação em Artes da UFMG, onde orienta pesquisas no campo da Animação.

Marcos Buccini - Graduado em Design, Mestre em Design da Informação e Doutor em Comunicação pela UFPE. Atua como professor da mesma instituição desde 2008. Inicialmente ensinou disciplinas de animação no Curso de Design do Centro Acadêmico do Agreste, em Caruaru, onde fundou o Laboratório de animação Maquinário. Hoje atua como professor do Curso de Cinema da UFPE. Autor do livro *História do Cinema de Animação em Pernambuco*.

Carla Schneider - Professora e pesquisadora no curso Cinema de Animação na Universidade Federal de Pelotas (UFPEl), desde a sua criação em 2010. Doutora em Comunicação e Informação (UFRGS, 2014), pesquisa os modos de produção das imagens do cinema de animação; o contexto brasileiro sobre escolas de ensino superior em animação; a animação experimental brasileira e, os aspectos históricos e contemporâneos envolvendo as mulheres na filmografia e mercado de animação no Brasil. Participa do comitê que fundou, organiza e realiza o SeAnima (Seminário Brasileiro de Estudos em Animação), desde 2018.

Roberto Tietzmann - Professor e pesquisador da PUCRS e membro dos programas de pós-graduação em comunicação e letras. Coordena o grupo de pesquisa ViDiCa

- Cultura Digital Audiovisual. Seus interesses de pesquisa são as conexões entre audiovisual e tecnologia.

Sérgio Nesteriuk - Pesquisa, desde 1996, o universo dos games e da animação. Foi produtor artístico e cultural do Memorial da América Latina e do MIS-SP. Consultor do ANIMATV. Autor do livro *Dramaturgia de Série de Animação* (ANIMATV, 2011). Sócio (e ex-diretor de Educação) da ABCA (Associação Brasileira de Cinema de Animação), da DRS (Design Research Society) e da SAS (Society for Animation Studies). Júri de concursos, prêmios e editais, e consultor ad hoc Fapesp, Finep e Ancine. Professor dos Cursos de Design de Games e de Animação, e Coordenador do PPG Design (Mestrado e Doutorado) da Universidade Anhembi Morumbi.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA Jr, Alberto L. *Arte da animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: Editora SENAC, 2002.

BRETHÉ, Simon Pedro. *Matrizes autorais na animação brasileira: identificando a recorrência de características gráficas singulares no desenho do artista animado*. Tese de Doutorado na Escola de Belas Artes, UFMG, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/LOMC-BDXHAD>

BUCHAN, Suzanne. *Pervasive animation*. Londres: Routledge, 2013.

CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo H. (org.). *Animação brasileira: 100 filmes essenciais*. Belo Horizonte: ABRACCINE/ABCA/Letramento, 2018.

FURNISS, Maureen. *Art in animation: animation aesthetics*. New Barnet: John Libbey, 2009.

GORDEEFF, Eliane Muniz. *A Representação do imaginarium diegético pela animação no cinema live-action*. Tese de Doutorado em Multimédia, Universidade de Lisboa, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/36811>

GRAÇA, Marina Estela. *Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem*

animada. São Paulo: Editora Senac, 2006.

HORROCKS, Roger. *Len Lye, a biography*. Auckland: Auckland University Press, 2001.

LEITE, Sávio (org.). *Diversidade na animação brasileira*. Goiânia: MMarte, 2018.

MAGALHÃES, Marcos Amarante de Almeida. *O tempo do animador*. Tese de Doutorado em Artes e Design, PUC-Rio, 2015. Disponível em: http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/tesesabertas/1113335_2015_completo.pdf

MARTINS, India Mara. *Documentário animado: experimentação, tecnologia e design*. Tese de Doutorado em Artes e Design, PUC-Rio, 2009. Disponível em: https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/13765/13765_1.PDF

MORENO, Antonio. *A experiência brasileira no cinema de animação*. Rio de Janeiro: Editora Arte Nova S.A., 1978.

NESTERIUK, Sergio. *Dramaturgia de série de animação*. São Paulo: Programa de Fomento à Produção e Teledifusão de Séries de Animação Brasileira – ANIMATV, 2011.

PIMENTEL, Lucia G. “Processos artísticos como metodologia de pesquisa”. *Dossiê processos em arte: unidade, repetição e transformação*. *Ouvirouver*, Uberlândia, v. 11, n. 1, Uberlândia, 2015, p. 88-98. Disponível em: <http://www.seer.ufu.br/index.php/ouvirouver/article/view/32707>

RIBEIRO, Marcos Buccini Pio. *Trajatória do cinema de animação em Pernambuco*. Tese de Doutorado em Comunicação, UFPE, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/25104>

SENNA, Marcelus Gaio Silveira de. *Concept Art: Design e Narrativa em Animação*. Dissertação de Mestrado em Artes e Design, PUC-Rio, 2013.

_____. *Animação e Expressionismo: uma questão de linguagem, gênero e estilo*. Tese de Doutorado em Artes e Design, PUC-Rio, 2018. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/34867/34867.PDF>

SCHNEIDER, Carla. *Decifrando a caixa preta do cinema de animação: arqueologia dos modos de produção de imagens técnicas*. Tese de Doutorado em Comuni-

cação, UFRGRS, 2014. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/100163/000929196.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

SCHLITTLER, João Paulo Amaral. "Motion Graphics and Animation". *Animation Studies*, Valência (CA/USA), v. 10, nov. 2015. Disponível em: <https://journal.animationstudies.org/joao-paulo-amaral-schlittler-motion-graphics-and-animation/>

SERRA, Jennifer Jane. *O documentário animado e a leitura não-ficcional da animação*. Dissertação de Mestrado em Multimeios, Unicamp, 2011. Disponível em: <http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/284362>

TAVARES, Mariana R.; GINO, Maurício S. (org.). *Pesquisas em Animação: cinema e poéticas tecnológicas*. Belo Horizonte: Ramalhete, 2019.

39

TIETZMANN, Roberto. *Efeitos visuais como elementos de construção da narrativa cinematográfica em King Kong*. Tese de Doutorado em Comunicação Social, PUC-RS, 2010. Disponível em: <http://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/4419>

WELLS, Paul. *Understanding animation*. London/New York: Routledge, 1998.

XAVIER, José Manuel. *O movimento das coisas, talvez...* Lisboa: Sr. Passageiro, 2018.

XAVIER, José-Manuel. *Poética da Ilusão de Movimento*. Lisboa: Edições da Monstra, 2007.