

O Cinema de Animação Nacional: O trânsito entre experiências cinematográficas, séries para televisão e a expectativa dos consumidores brasileiros.

Daniela ISRAEL²
Daniel CONTE³
Universidade FEEVALE

Resumo

O presente estudo aborda o percurso do cinema de animação nacional, desde suas primeiras experiências até a atualidade, apresentando a obra de Álvaro Marins, Luiz Sá, Humberto Mauro, Anélio Latini, Roberto Miller, Yppe Nakashima, Walbercy Ribas, Clóvis Viera, Otto Guerra, Alê Abreu, Luiz Bolognesi. O trabalho versa sobre a transformação da indústria audiovisual nacional e a consolidação da animação através das séries de desenhos animados para televisão. O estudo analisa, também, o resultado da pesquisa “A animação que Queremos” realizada em 2013, sua relação com os filmes lançados o cinema no mesmo ano e as expectativas dos jovens consumidores brasileiros.

Palavras-chave: Audiovisual; Animação; Cinema; Desenhos animados.

1. Introdução

Quase um século separa a primeira experiência do cinema de animação nacional da produção dinâmica dos dias atuais. Depois de 97 anos de batalhas, negativos mutilados e fracassos de bilheteria, a animação brasileira começa finalmente a mostrar seu potencial. A transformação veio do meio mais inesperado: a televisão. Acumulando sucessos em séries de desenhos animados para o público infantil, os produtores começaram a mostrar que poderiam produzir séries animadas capazes de encantar crianças. O presente estudo surge nessa inserção contextual e tem a premissa de responder eixos semânticos: a) Há, hoje, crianças habituadas a assistir a animação nacional durante a infância e que produtos audiovisuais suprirão suas expectativas quando chegarem na adolescência? b) Há um número significativo de adolescentes, jovens e adultos que mantêm o hábito de assistir desenhos animados estrangeiros e quais expectativas têm sobre a produção nacional de animação? Inspirados por esses questionamentos, o estudo objetiva descobrir quais são as expectativas/anseios que adolescentes, jovens e adultos têm sobre a futura produção

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema, XV Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do Curso Processos e Manifestações Culturais da FEEVALE, email: dani.israel@gmail.com.

³ Prof. Dr. Daniel Conte, orientador do trabalho do Curso Processos e Manifestações Culturais da FEEVALE

nacional de animação. Dessa ordem contextual, buscou-se recuperar o percurso da animação brasileira, desde suas primeiras experiências até os dias atuais. Para mapear as preferências estéticas e narrativas dos jovens brasileiros no que se refere à animação nacional foi necessário recorrer ao imaginário dos jovens consumidores. Essa pesquisa, inicialmente intitulada de “A animação que Queremos” foi financiada pelo edital Décio Freitas/2013 através do FUMPROARTE – Fundo de Apoio a Cultura de Porto Alegre realizado pelo Secretaria Municipal de Cultura.

2. O percurso da Animação Nacional

Nenhuma imagem em movimento resta do que foi o marco zero na animação brasileira. Apenas algumas fotos, uns fotogramas e algumas matérias de jornais da época são provas da existência do primeiro curta-metragem animado produzido no Brasil. *Kaiser* foi exibido no Cine Pathé em 22 de janeiro de 1917, na cidade do Rio de Janeiro. O curta, uma charge animada, contava a história do líder alemão Guilherme II que se sentava à frente de um globo; o globo, então, começava a crescer e acabava por engolir Kaiser. Álvaro Marins, conhecido como Seth, assinava a obra e, após esse pequeno filme, dedicou sua vida à produção de filmes animados publicitários. Em abril do mesmo ano, o cinema Haddock Lobo exibiu o curta *Chiquinho e o Jagunço*, inspirado nos personagens da revista Tico Tico e com produção da Kirs Films. Essa película se destaca por ser um dos primeiros filmes a levar para às telas personagens e situações tipicamente brasileiras, evidenciando uma tendência mundial de adaptar personagens de histórias em quadrinhos para o cinema.

Nos anos 1920 e 1930, o Brasil seguiu produzindo pequenos filmes ao estilo de charges. Calcula-se que foram produzidos 14 obras. Entre elas está *As Aventuras de Virgulino*, do chargista cearense Luiz Sá. Sá já havia conquistado fama com seus personagens de quadrinhos Reco-Reco, Bolão e Azeitona publicados, também, pela revista *Tico-Tico*. Entretanto, o autor encontrou uma série de dificuldades na distribuição de seus filmes, a única cópia que conseguiu produzir vendeu ao dono de uma loja de projetores, que cortou o filme em pedaços e ofereceu como brinde aos clientes.

Enviado ao país com o intuito de estreitar os laços entre os países das Américas e buscar simpatizantes para a oposição à política nazista de Hitler, em 1939 Walt Disney chega ao Brasil para uma curta temporada. Disney co-produz 07 filmes de animação.

O Dragãozinho Manso (1942) é o primeiro curta-metragem produzido em *stop motion* no Brasil e foi dirigido por Humberto Mauro, a pedido do Instituto Nacional de

Cinema Educativo (INCE). Humberto Mauro foi um dos pioneiros do cinema brasileiro. Fez filmes entre 1925 e 1974, sempre com temas do imaginário brasileiro, e apesar de não ter feito carreira internacional, foi homenageado no Festival de Cannes como um dos cineastas mais importantes do século XX.

Trinta e seis anos separam o pequeno filme de animação da produção do primeiro longa-metragem brasileiro animado. Trabalhando sozinho, entre 1946 e 1953, em um estúdio improvisado em sua casa, Anélio Latini, produziu o longa-metragem *Sinfonia Amazônica* que pode ser visto como um retrato poético da lendária região amazônica, rendendo-lhe inúmeros prêmios no Brasil e no exterior, incluindo um prêmio da Comissão Nacional de Folclore da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO).

A década de 1950 também é marcada pela presença do cinema de animação abstrato. Roberto Miller, nome artístico de Ignácio Maia, trouxe à cinematografia nacional o conceito de animação abstrata, produzindo mais de 50 curtas-metragens em 40 anos de trabalho. Com desenhos elaborados diretamente na película sem formas definidas, ganhou o reconhecimento como “o feiticeiro das imagens”. Entre seus trabalhos de destaque estão *Till Ton Special*, *Rock and Roll*, *Sinfonia Moderna* e *Sound Abstract*, obra contemplada com a Medalha de Ouro no Festival de Bruxelas em 1957 e que recebeu Menção Honrosa no Festival de Cannes em 1958.

O ano de 1960 é marcado pela realização do I Festival Internacional de Cinema de Animação no Brasil. Nos anos 70 com a Lei do Curta-Metragem e a criação da EMBRAFILME, a produção cinematográfica nacional de animação teve um grande crescimento. Dessa época, destaca-se o intercâmbio cultural realizado com o *National Film Board* do Canadá. Inúmeros núcleos de produção surgiram, entre eles o mais famoso é o Maurício de Sousa Produção.

Em 1972, chega aos cinemas o segunda longa-metragem em animação e o primeiro em cores *Presente de Natal* produzido por Álvaro Gonçalves. No mesmo ano, estreou no cinema *Piconzé*, do japonês Yppe Nakashima. Nakashima estudou na Escola de Belas Artes de Tokyo e trabalhou como *free-lancer* na *Toie Animation*, chegou ao Brasil em 1956 e após obter sucesso com filmes animados de publicidade, começou em 1966 a produção de seu primeiro longa-metragem. *Piconzé* foi o primeiro filme de animação que contou com uma equipe relativamente grande de animadores e composição de trilha sonora original.

A produção de longas-metragens entretanto só foi retomada 10 anos depois, com o lançamento em 1982 do filme *As Aventuras da Turma da Mônica*, produzido pela Maurício de Sousa Produções em parceria com a *Black&White&Color*. Com o sucesso vieram outros filmes em seguida como *A Princesa e o Robô* (1983), *As Novas Aventuras da Turma da Mônica* (1986), *Mônica e a Sereia do Rio* (1987). Ainda nos anos 80, chegaram ao cinema os filmes *Boi Aruá*, de 1984 dirigido por Chico Liberato; *Os Trapalhões no Rabo do Cometa*, de 1985 dirigido por Dedé Santana e produzido nos estúdios Maurício de Sousa Produções, combinando o uso de animação e imagens reais.

No começo da década de 90 do século passado a EMBRAFILME encerra suas atividades, o que diminuiu o ritmo das produções. Da década de 90 dois filmes tem destaque, *Rock & Rudson* e *Cassiopéia*. Lançado nos cinema em 1994 *Rock & Rudson* marcou a trajetória da animação nacional por se tratar de um dos primeiros filmes de longa-metragem para público adulto; enquanto *Cassiopéia*, lançamento em 1996 foi a primeira animação brasileira feita inteiramente em computação gráfica. Existe hoje, quem diga/defenda que *Cassiopéia* é a primeira produção mundial feita inteiramente no computador. Na disputa pelo título, está o sucesso de público "*Toy Story*".

A controvérsia acontece por dois motivos. A favor está o de fato *Toy Story* ter sido lançado um ano antes de *Cassiopéia*, em 1995, e contra pesa o fato de *Toy Story* ter criado o modelo dos personagens primeiramente em argila. No caso de *Cassiopéia*, o filme foi feito inteiramente por meio digital. A Disney, através de uma campanha de marketing, avaliada em US\$ 50 milhões, anunciou o filme como a primeira produção realizada inteiramente em computação gráfica enquanto *Cassiopéia* foi exibido no Brasil em plena Olimpíadas de Los Angeles, quando a frequência dos espectadores era menor e sua atenção totalmente desviada.

Outro produto significativo é *O Grilo Feliz*, dirigido por Walbercy Ribas, e produzido pela Start Desenhos Animados em 2001, foi um dos primeiros filmes que foi lançado no exterior e recebeu uma continuação em 2009: *O Grilo Feliz e os Insetos Gigantes*. Ao todo, o primeiro longa-metragem levou mais de 20 anos em desenvolvimento e 30 meses de efetiva produção. O filme teve seu DVD lançado no Brasil, Estados Unidos com o título *The Happy Cricket* e no México com o título *El Grilo Feliz*.

Ainda nessa década, a animação nacional produziu *Xuxinha e Guto contra os Monstros do Espaço* (2005), dirigido por Clewerson Saremba e Moacyr Góes; *Brichos*

(2006) por Paulo Munhoz; *Turma da Mônica - Uma Aventura no Tempo* (2007), de Maurício de Souza; e *Garoto Cósmico* (2008), por Alê Abreu.

No mercado de televisão, a animação nacional começou a colher frutos e ter seu valor reconhecido já no final dos anos 2000. *As Princesas do Mar*, criado por Fábio Yabu, começou em formato de livro em 2005 e, após grande sucesso, foi transformado em série animada. O desenho estreou em 24 de março de 2008 no canal por assinatura *Discovery Kids* e de acordo com o autor, atualmente a série é exibida em 47 países. O desenho animado foi produzido pela brasileira Flamma Films em co-produção com a espanhola *Neptuno Films* e a australiana *Southern Star*. A primeira temporada possui um total de 52 episódios de 10 minutos cada. A segunda temporada passou a ser exibida em 2009 também pela *Discovery Kids* com novos 52 episódios de 10 minutos. Desde 2010 a série passou a ser exibida na TV Cultura.

O ano de 2009 marca uma profunda transformação na animação brasileira. Acompanhando o movimento da retomada do cinema nacional, a criação da Agência Nacional de Cinema - ANCINE (2001) e as políticas de incentivos fiscais, a produção de animação migrou para a televisão e inaugurou uma nova era. É neste ano que estreia a primeira série de animação criada e produzida inteiramente no Brasil a atingir sucesso de público e ser transmitida para mais de 70 países: *Peixonauta*.

A série conta a história do Peixonauta, um peixe dentro de um traje similar a um astronauta que o permite voar e respirar fora d'água. Ele é detetive profissional que com a ajuda de seus amigos, Marina e Zico, desvenda mistérios. Criado por Célia Catunda e Kiko Mistrorigo e produzida pela TV PinGuim a série é destinada ao público infantil e estreou no canal *Discovery Kids* em 20 de abril de 2009 atingindo um imenso sucesso de público e crítica. No mercado internacional a série é comercializada pelos nomes de *Peztronauta* (espanhol) ou *Fishtronaut* (inglês). Em 2012, foi lançado nos cinemas o filme *Agente Secreto da O.S.T.R.A*; e em 2013, foi ao ar a segunda temporada da série com 52 novos episódios de 11 minutos cada, totalizando 104 episódios.

Ainda em 2009 é lançado o ANIMATV, 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 concurso

recebeu 257 inscritos, vindos de 17 estados brasileiros. Com 11 minutos de duração cada, 17 projetos foram selecionados, sendo que *Carrapatos e Catapultas* e *Tromba Trem* receberam incentivos para produzir uma temporada de 12 episódios, entre 2010 e março 2011.

Outras séries que se destacaram foram o infantil *Meu Amigãozão*, a versão animada de *Sítio do Pica-pau Amarelo*, *Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas)* e o satírico *Nilba e os Desastronautas*. *Osmar - A Primeira Fatia do Pão de Forma* estreou no canal de TV por assinatura Globo no dia 18 de novembro de 2013. Dirigida por Ale McHaddo, a animação, coproduzida pelo canal TV Cultura e pela 44 Toons Produções Artísticas, conta a história de Osmar, o primogênito das fatias de pão de forma, tímido e inseguro por sempre ficar esquecido na embalagem por conta de sua casca mais grossa, mas que tenta superar com bom humor e otimismo tudo o que dá errado em sua vida. A primeira temporada da série, de 26 episódios, foi viabilizada com recursos do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA), com investimentos no valor de R\$ 999 mil.

3. Animação Nacional na atualidade: entre cinema e televisão

O Fundo Setorial do Audiovisual, administrado pela ANCINE, foi criado para fomentar a produção audiovisual no país. Os investimentos do FSA são relacionados à produção, exibição, distribuição, comercialização e ações de incentivo ao parque exibidor (salas de cinema) do país. Destaca-se que de 2008 a junho de 2013, os projetos de animações obtiveram o total de 39% dos investimentos destinados a projetos para exibição na televisão. Em valores esse número representa um aporte financeiro de R\$ 30,6 milhões investidos em séries de desenhos animados nacionais, do total de R\$ 79 milhões disponíveis no fundo. Em outras palavras, dos 83 projetos para televisão selecionados; 29 eram desenhos animados. No que tange às obras de animação voltadas ao cinema, o valor investido no mesmo período foi de R\$ 26 milhões.

Voltando ao cinema, em 2011 estreou nas salas nacionais o filme *Brasil Animado* de Mariana Caltabiano, o primeiro filme nacional a ser produzido em 3D. *Brichos - A Floresta é Nossa* (2012) dirigido por Paulo Munhoz, foi a sequência do filme *Brichos*.

O ano 2013 registra a afirmação da animação como uma potencialidade cinematográfica nacional. Desse ano, um filme ganha seu lugar na história da animação nacional. *Uma História de Amor* e *Fúria* tornou-se o filme animado brasileiro de maior

reconhecimento internacional ao receber o prêmio de melhor animação no Festival de *Anncy*, na França.

Em 53 anos de festival, foi a primeira vez que um filme brasileiro foi eleito para a mostra competitiva. *Uma história de amor e fúria* foi escrito e dirigido por Luiz Bolognesi, com dublagem de Selton Mello, Camila Pitanga e Rodrigo Santoro e produção de Buriti Filmes. Inicialmente, o filme levava o nome de *Lutas*, depois recebeu o nome de *Rio 2096* para ser finalmente anunciado como *Uma História de Amor e Fúria* na sua exibição no festival de cinema do Rio de Janeiro. Quando estreou em Los Angeles, ganhou o título internacional de *Rio 2096: A Story of Love and Fury*.

O longa-metragem possui traço e linguagem inspirados nas histórias em quadrinhos, animações coreanas e japonesas e tem como público alvo jovens e adultos. O filme baseia-se em fatos da História do Brasil, contando a trajetória de um homem que está vivo há 600 anos no Brasil. A obra retrata os principais períodos da história do país, desde as batalhas entre tupinambás e tupiniquins, passando pela Balaiada, no Maranhão, pela resistência ao movimento militar em 1964 e projeta um futuro onde a falta de recursos gera uma guerra diária pelo controle da água.

Com orçamento estimado em R\$ 4 milhões, o filme foi lançado nos cinemas no dia 05 de abril de 2013 em 65 salas do país. Embora a promissora carreira internacional, o resultado de bilheteria nacional foi um fracasso. “Esperava algo em torno de cinquenta mil pagantes. Admito que entrei em depressão com esses números”, declarou Bolognesi, ao receber a informação que o filme fez apenas trinta mil espectadores. O gráfico abaixo mostra a quantidade de público que assistiu obras de animação no cinema entre 2009 e 2013. Do total de 27,8 milhões de espectadores, 164.604 pessoas assistiram filmes de animação nacional em 2013.

Formato	2009	2010	2011	2012	2013
Ficção	15.262.817	25.405.494	17.189.067	15.231.494	27.388.219
Documentário	428.063	250.957	303.337	402.900	208.026
Animação	384.549	30.987	174.964	15.586	164.604
Outros	-	-	21.842	-	-
Total	16.075.429	25.687.438	17.689.210	15.649.980	27.760.849

Entretanto, atualmente, o filme já percorreu inúmeros festivais, ganhou prêmios na Argentina, Armênia, Japão e China, será lançado em DVD e tem contrato de exibição assinado pela HBO. Pelos cálculos do diretor, o filme conta com 100.000 espectadores,

sendo 70% fora do Brasil. Em entrevista à revista *Veja*, o diretor falou: “Senti falta da nossa intelectualidade discutindo o longa, reverenciado em outros países como um desenho de resistência. Ainda somos ignorantes em relação a animação.”

Acompanhando a produção nacional de animação, inúmeros festivais e eventos voltados a essa técnica cinematográfica se espalharam pela Brasil. Entre eles, dois eventos merecem destaque pela sua trajetória e importância no cinema de animação nacional. O primeiro é o *Anima Mundi*, realizado pela primeira vez em 1993. Em 2014, na sua 22ª edição, o evento já é considerado como o maior festival de animação das Américas. O festival exhibe curtas e longas de animação nacional e internacional, realiza oficinas, debates, fóruns e *masterclasses*. Na edição de 2013, na cidade de São Paulo, a aceitação ao festival era tanta que mais de 90% das sessões estiveram lotação máxima.

O segundo evento que internacionalmente está em sua 14ª edição é *O Dia Internacional da Animação*. O dia, como também é conhecido, é um evento realizado, simultaneamente, em mais de 30 países para comemorar o nascimento da animação: 28 de Outubro. Idealizado pela Associação Internacional do Filme de Animação (ASIFA) e realizado no Brasil pela Associação Brasileira de Cinema de Animação. No Brasil, o evento é comemorado com uma sessão simultânea e gratuita de curtas-metragens de desenho animado nacionais e internacionais em mais de 200 cidades. O projeto é reconhecido como o maior evento simultâneo do gênero no mundo e tem como principal objetivo difundir o cinema de animação, atraindo novos públicos e proporcionando aos espectadores o acesso a essa arte cinematográfica.

4. O cinema de animação e os jovens consumidores brasileiros

4.1 Metodologia e público-alvo

A proposta de metodologia utilizada trabalhou aplicação de um questionário e entrevistas e contou com a participação de 341 pessoas. Do total de entrevistados, 49% (167) eram homens e 51% (171) mulheres. No que se refere à idade, 67% dos entrevistados tinham idades que variavam entre 10 e 20 anos. Sobre a escolaridade, 16% (54) cursam o Ensino Fundamental, 39% (133) o ensino médio, 36% (123) o ensino superior e 8% (28) já realizaram pelo menos um curso de pós-graduação.

Destaca-se que o questionário foi aplicado, junto ao público já consumidor de animação, e que 65% (221) dos entrevistados declararam acompanhar atualmente alguma

série em animação, seja pela televisão ou internet. Sobre a técnica de animação preferida do entrevistado, a animação tradicional apareceu como a forma de animação favorita com 66% (225) dos votos, enquanto a computação gráfica computou 26% (89) e o *stop motion* 8% (26).

O questionário foi aplicado no *Anima Mundi* no mês de agosto, na cidade de São Paulo, e no *AnimeExtreme*, no mês de novembro, em Porto Alegre no ano de 2013. O questionário também recebeu respostas via internet através da divulgação sites especializados e páginas do *Facebook* voltadas à cultura pop e *geek*.

As perguntas foram elaboradas para que as respostas apresentadas pudessem identificar o perfil do brasileiro que assiste desenhos animados, refletir o censo comum público, gostos e preferências nacionais. Para tal, ele foi dividido em três partes: informações pessoais, referencial de produções nacionais, preferências e gostos particulares.

4.2 Respostas

As respostas deveriam ser produzidas baseadas nas preferências individuais que o entrevistado tinha sobre futuras séries e filmes em animação produzidos no Brasil. A primeira pergunta tratava da opção técnica que o entrevistado tinha preferência. 65% (215) dos entrevistados preferem que o Brasil produza mais séries e filmes em animação tradicional, enquanto 35% (114) preferem que as obras sejam realizadas em computação gráfica.

Seguindo a classificação de gêneros narrativos, a segunda pergunta questionava quais gêneros eram as preferências dos jovens brasileiros. Para essa questão o entrevistado podia marcar mais de uma opções, assim, nesse caso, a soma total de respostas ultrapassava os 100%. Seguindo uma tendência do cinema nacional como um todo, a aventura e a comédia se mostraram como a primeira opção, sendo que 14% (210) optaram pela ação-aventura e 13% (202), pela comédia. Logo abaixo, 12% (185) optaram pelo gênero fantástico e 10% (158), pela ficção científica, que se mostrou em equilíbrio com o terror. Depois, vieram na ordem decrescente: suspense 8% (131), romance 6% (96), guerra 6% (88), drama 6% (87), histórico 5% (84), musical 4% (60), policial 3% (53), faroeste 2% (30) e outros com 1% (10).

Quando perguntado sobre as características do protagonista, 72% (243) responderam não ter preferência sobre o sexo do personagem, 15% (52) preferiam ver uma mulher no papel principal e 13% (44), um homem. Sobre a idade, 39% (126) gostariam de ver como

protagonista um jovem entre 15 e 20 anos, enquanto 25% (80) preferem ver um adulto entre 20 e 25 anos ocupando o papel. 14% (45) ainda preferem um adulto entre 25 e 30 anos. Apenas 10% (32) optaram por alguém mais jovem, entre 10 e 15 anos e 9% (28), por um personagem com mais de 30 anos.

O quinto item do questionário coloca o entrevistado para refletir sobre em que época temporal a obra de animação deveria se passar. 46% (156) preferem que o tempo não seja determinado, ou seja, nesse caso não existe noção de passado, presente ou futuro. 27% (92) gostariam que a animação tenha como escolha temporal o tempo atual, enquanto 14% (49) gostariam que a obra se passasse no futuro e 12% (41) no passado.

O próximo item questionava sobre qual universo o entrevistado gostaria de ver. Entre as opções apresentadas, 40% (135) tem preferência por assistir uma obra baseada em um universo fantástico, enquanto 20% (67) gostaria que o filme/série se passasse no mundo real.

Na cinematografia mundial inúmeras são as obras animadas baseadas em histórias pré-existentes. É dentro dessa característica que a sexta pergunta foi elaborada. As opções apresentadas refletem também a relação dos entrevistados com o folclore brasileiro. 20% (67) dos entrevistado preferem que os filmes sejam baseados em lendas universais, enquanto apenas 6% (20) gostaram de ver o folclore brasileiro adaptado em filmes e séries de animação. Mas a maioria, 39% (131) anseia por histórias inéditas.

A oitava questão foi elaborada inspirada em uma pesquisa realizada pela revista *Shūkan Shōnen Janpu* do Japão. A revista *Weekly Shōnen Jump* (título em inglês) é uma revista semanal de histórias em quadrinhos, que nos anos 80 vendia 6 milhões de exemplares por semana. Temendo a queda de vendas, que caiu 2,5 milhões em 1999, propôs uma pesquisa com seus leitores sobre quais temas lhe eram mais emocionantes. A resposta em ordem de preferência foi: amizade, perseverança e vitória. Essas três palavras, então, passaram a nortear a criação das histórias e, a partir disso, grandes clássicos japoneses de histórias em quadrinhos foram produzidos.

Com esse caso analisado, a próxima pergunta buscou usar da sensibilidade dos entrevistados ao questionar quais histórias ele gostaria de ver em uma animação nacional. A ideia era sair do formato rígido do gênero e expor outras intenções narrativas. Com a possibilidade de escolher mais de uma opção, 18% (208) optaram por histórias engraçadas, 15% (174), por histórias de amizade, 12% (141), por histórias de superação, 13% (153), por histórias de amor, 12% (144), por histórias de vingança, 11% (129), por histórias de

guerras, e, relativamente, empatados 9% (110) optaram por histórias baseadas em fatos reais e também 9% (109) por histórias de conspiração e corrupção.

A penúltima pergunta sobre a preferência do entrevistado era referente ao público-alvo das futuras séries e filmes em animação. Como a pesquisa foi direcionada ao público de jovens e adultos, entre 10 e 30 anos, os resultados seguem uma sequência: 28% (184) gostariam de ver mais obras de animação voltada a adolescentes com idade entre 15 até 20 anos; 23% (151) para adultos entre 20 e 25 anos; 18% (116), para pessoas entre 20 e 50 anos; 14% (91) para o público infanto-juvenil com idades entre 10 e 15 anos, 10% (68), para crianças de 05 até 10 anos e 8% (52) preferem obras voltadas a primeira infância entre 0 e 05 anos.

A última pergunta sobre as preferências do entrevistado recai sobre qual formato o mesmo gostaria que o Brasil produzisse mais obras animadas. Em uma época que os recursos públicos já saem direcionados a filmes ou séries, compreender a expectativa do espectador sobre qual o formato de sua preferência é de fundamental importância para o sucesso do projeto. Dentro dessa realidade, a notícia é que 41% (135) dos entrevistados responderam por não ter uma preferência definida, 31% (103) preferem programas seriados e 27% (89) optaram pelo formato cinematográfico, seja em curta, média ou longa duração. As próximas duas perguntas foram relacionadas com a percepção que o entrevistado tem sobre como serão as futuras obras de animação nacional. Para a pergunta de número doze, o entrevistado deveria responder se acredita ou não que o Brasil tem condições de produzir boas séries e filmes em animação 84% (283) afirmaram que, sim, enquanto apenas 16% (55) responderam que não. Quando questionados sobre qual é a expectativa em assistir uma obra nacional de animação, 19% (66) responderam ter uma expectativa muito boa, 44% (149), apenas boa, 26% (89), indiferente, 8% (26), ruim e apenas 3% (9), muito ruim.

5. Considerações finais

Quase um século separa a primeira experiência no cinema de animação da produção dinâmica dos dias atuais. Depois de 97 anos de batalhas, negativos mutilados e fracassos de bilheteria, a animação brasileira começa finalmente a mostrar seu potencial. A transformação, entretanto, veio do meio mais inesperado: a televisão. Acumulando sucessos em séries de desenhos animados para o público infantil, os produtores começaram a mostrar que poderiam produzir séries animadas capazes de encantar crianças. *Peixonauta* talvez seja o maior exemplo desse sucesso. O enredo simples, o perfil dos personagens e os temas

relacionados à ecologia e à sustentabilidade levaram a animação nacional a mais de 70 países no mundo.

A sedimentação da animação nacional é fruto de diversos fatores, alguns deles brevemente citados nessa investigação, e dos quais carecem de futuras pesquisas. Entretanto, pode-se afirmar que a animação nacional já ocupa um espaço de destaque na indústria audiovisual brasileira. O desafio proposto neste trabalho foi o traçar o percurso do cinema de animação nacional e de descobrir as expectativas que adolescentes, jovens e adultos têm sobre a futura produção nacional de animação.

Para respondê-la foi necessário recorrer aos próprios jovens consumidores brasileiros. Analisando o quadro completo das respostas e relacionando-as entre si, podemos concluir que os jovens brasileiros, com idades entre 10 e 30 anos, gostariam que os produtores brasileiros produzissem obras audiovisuais que se passam no tempo atual, cujo histórias sejam inéditas, baseadas em um universo fantástico e que contenham, principalmente, narrativas que se pautem em temas que envolvam "comédias" e "amizades".

Na análise das respostas, percebe-se um público já acostumado com narrativas animadas, mas que está a procura de uma forma diferenciada de entretenimento; a eles carecem histórias complexas de aventura, comédia, fantasia, ficção científica, terror e suspense. No que refere-se ao gênero comédia, identificou-se um receio recorrente que as obras trabalhem com os já estabelecidos clichês nacionais. No que tange ao sexo do protagonista, a maioria dos entrevistados não informou preferência. Entretanto, se formos avaliar entre os que optaram, protagonistas femininas ficam com uma pequena vantagem.

A pergunta referente a idade do protagonista mostrou que os jovens brasileiros querem ver animações cujo público-alvo sejam eles mesmos. Outra nuance significativa que podemos chegar ao analisar essa resposta é que animação apenas para o público infantil não basta. Em geral, os filmes de animação internacional – como exemplos os filmes da *Pixar* – dialogam com um público amplo, com idades entre 5 e 95 anos. Todavia, a animação nacional em sua grande maioria direciona seus esforços apenas para o público infantil.

Com base nos resultados apresentados, podemos exemplificar alguns dos motivos que fizeram a obra *Um história de amor e fúria* ser considerada um fracasso de público. Ao analisarmos a história do filme, identificamos um drama que se passa em grande parte no passado, dentro de contexto mais real do que fantástico (apesar do protagonista viver por

600 anos) e baseado no folclore brasileiro. Ou seja, o filme possui as características que, entre os entrevistados, foram marcados como a menor preferência.

A pesquisa “A Animação que Queremos”, tinha como objetivo mapear qual estilo, técnica, gênero e histórias estão entre as preferências dos jovens brasileiros. Esses objetivos todos foram cumpridos e elencados aqui, de forma a dar um norte e servir de inspiração a diretores, roteiristas e produtores. Mas é importante destacar que a arte é algo que não podemos lapidar, formatar ou definir com precisão, é algo que está sempre em transformação e um campo onde tudo é possível.

Referências bibliográficas

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE CINEMA DE ANIMAÇÃO. **Histórico brasileiro**. São Paulo, 2011. Disponível em: < http://www.abca.org.br/?page_id=375> Acesso em: outubro 2013

ANCINE. 177 milhões para 23 projetos de produção independente para televisão. Brasília, 2012. Disponível em: < <http://www.ancine.gov.br/sala-imprensa/noticias/fsa-investe-r-177-milh-es-em-23-projetos-de-produ-o-independente-para-televis>> Acesso em: outubro 2013

BRASIL. Agência Nacional de Cinema. **Informe Preliminar contendo os números do cinema nacional em 2013**. Brasília: 2014

FRAYLING, Christopher; KEMP, Philip. **Tudo Sobre Cinema**. 2.ed. São Paulo: Sextante

FOLHA DE SÃO PAULO. **Animações abocanham R\$ 39 milhões do FSA**. São Paulo, 2013. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrada/129331-animacoes-abocanham-39-de-fundo-destinado-a-tv.shtml> Acesso em: outubro 2013

FOLHA DE SÃO PAULO. **Uma história de Amor e Fúria vence Annecy**. São Paulo, 2013. Disponível em < <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrada/114346-uma-historia-de-amor-e-furia-vence-festival-de-annecy.shtml>> Acesso em: outubro 2013

GOMES, Andréia Prieto. **História da Animação Brasileira**. In: CENA UNIVERSITÁRIA, 2008. Rio de Janeiro

LUZ, anima, ação. Direção de Eduardo Calvet. São Paulo: 2014

MORENO, Antonio: **A Experiência Brasileira no cinema de animação**. Artenova/Embrafilmes, 1978.

NESTERIUK, Sérgio. **Dramaturgia da Serie de Animação**. Rio de Janeiro, 2013. Disponível em: <http://issuu.com/animatv/docs/dramaturgia_de_serie_de_animacao> Acesso em: novembro 2013