

# Produzindo animação: o animador como profissional em trabalho colaborativo e o mito do artista genial

Alberto Cipiniuk  
Leonardo Freitas Ribeiro

O público, de um modo geral, não compreende as técnicas de animação usadas e nem os processos de produção de um filme de animação. Daí nos parece ser muito comum, que ao tomar conhecimento do trabalhoso processo produtivo do profissional de animação, que o público pense estupefato, que o animador deva ser uma pessoa especial, dotada de um talento único, um artista verdadeiramente especial, um gênio. É fato que um bom animador precisa dominar uma série de disciplinas e convenções, aliado a um trabalho meticuloso, rigoroso, incessante e demorado.

Na grande maioria das vezes, embora costumeiramente só tenhamos capacidade de nos lembrarmos do nome dos diretores dos filmes, a animação é um trabalho coletivo. O produto final é resultado das influências e esforços de vários profissionais e técnicos especializados e não somente da inspiração de um único gênio. No entanto, mesmo entre os próprios animadores é muito comum e enraizada, a noção do artista genial, responsável direto por todas essas maravilhas. É também habitual, vangloriar tanto o trabalho do animador quanto supervalorizar o papel do diretor dos filmes.

Não desejamos neste artigo, macular o brilho do trabalho do animador ou do diretor de animação, mas sim esclarecer a natureza de sua prática profissional e entender as causas dessa noção de artista genial ainda prevalecer dentro de um universo de saberes e procedimentos coletivos.

## **Carlos Saldanha, o super-herói da animação**

O animador brasileiro, Carlos Saldanha, diretor dos longas metragens *A era do gelo 2* (2006), *A era do gelo 3* (2009), *Rio* (2011) e *Rio 2* (2014), todos produzidos

pelo estúdio norte-americano Blue Sky Studios, pertencente a Twentieth Century Fox, foi assim recebido, no Anima Mundi, por César Coelho, um dos diretores do festival, para uma palestra, durante o Anima Forum:

Todo mundo tem seus heróis, né? [sic] Aqui no Anima Mundi, nós também temos nossos heróis! Os heróis da gente têm poderes como: contar histórias surpreendentes, transformar papel e massinha em vida! Transformar qualquer coisa em vida, na verdade! Quando você tem um herói que reúne todas essas coisas, (...) O fato de ser uma pessoa que tem uma preocupação enorme em trazer para o Brasil conhecimento, compartilhar com a gente suas conquistas, seus sucessos. (...) Então, quando você tem um herói que reúne todas essas faculdades, na verdade você tem um super-herói, na verdade você tem um Carlos Saldanha! (Saldanha, 2011).

Salvo a lisonja natural ao receber um convidado, Coelho reverbera noções surgidas bem antes do cinema, ao tratar os animadores como heróis. Não só isso, ao exaltar o animador como um ser capaz de “transformar qualquer coisa em vida,” está repetindo noções muito antigas, trazendo a tona mitos como Dédalo, o progenitor mítico da arte grega, que era capaz de produzir esculturas dotadas de fala e movimento. Carlos Saldanha é chamado de super-herói! Mas que herói seria este?

Saldanha, em 2011, estava no Brasil para promover o longa recentemente lançado, *Rio*. Filme que mexeu com o carioca ao mostrar a cidade sob um aspecto positivo. O Rio de Janeiro, através do uso da computação gráfica, tornou-se um cenário apaziguado das fortes contradições sociais e econômicas, que se revelam na caótica e sórdida paisagem da “cidade maravilhosa”. Uma cidade de sonho, talvez a cidade que todo carioca desejaria que o Rio fosse. O Anima Forum foi apenas mais um compromisso, dentre muitos outros, de Saldanha no país, promovendo seu filme.

Saldanha é brasileiro e faz muito sucesso no exterior, não é músico e muito menos jogador de futebol, o que é surpreendente. É um diretor de longas metragens de sucesso mundial e bilheterias milionárias. Ocupa um cargo importante, em uma empresa norte-americana de ponta e está radicado nos Estados Unidos da América do Norte. São conquistas invejáveis e notáveis para qualquer brasileiro, ele é um vencedor, mas por que considerá-lo um herói?

Ernst Kris e Otto Kurz, se ocuparam deste problema examinando as histórias e biografias de artistas plásticos, pois são nestas histórias que a noção do artista como herói aparece pela primeira vez. E partindo-se do mito do herói, se sobrepõe o mito do artista, persistindo ainda hoje, na modernidade. “É verdade que este mito não adquiriu, sob o olhar atento e examinador da moderna cultura ocidental, uma fórmula fixa, mas está entretido na própria trama da biografia” (Kris e Kurz, 1988: 54).

Saldanha não é um artista plástico, é um diretor de animação que trabalha com CGI (imagens geradas por computador, do inglês *Computer-generated imagery*), dentro do campo da computação gráfica e da animação cinematográfica. Porém, se considerarmos as evoluções tecnológicas, os novos meios de produção e a indústria cultural, podemos dizer que o animador ou o diretor de animação têm posição homóloga, nos dias de hoje, aos artistas plásticos de antanho, dos quais Kris e Kurz se debruçaram.

Os autores defendem que a ideia do artista como expoente máximo da expressão individual humana tem origem na Antiguidade Clássica, toma força no Renascimento e nos acompanha até os dias de hoje. São baseadas em histórias, ou melhor, em narrativas anedóticas, onde o artista é o herói. Estas anedotas se repetem com pequenas variações em relatos e biografias de diversos artistas e em diferentes épocas históricas. Tais anedotas tentam justificar as escolhas dos artistas pela profissão, suas capacidades artísticas inigualáveis, e a origem de seus talentos, aproximando os simples mortais aos mistérios do divino artista. Kris e Kurz afirmam: “Assim, mesmo nas histórias de artistas relativamente modernos, encontram-se temas biográficos que podem ser seguidos, ponto por ponto, até ao mundo de deuses e heróis anterior ao dealbar da História” (Kris e Kurz, 1988: 23-24).

Alguns dos temas exaustivamente repetidos nestas anedotas são: o autodidatismo do gênio, a descoberta do discípulo pelo mestre e a posterior superação deste mestre pelo próprio discípulo, a predestinação<sup>1</sup> ao sucesso artístico e a importância do acaso como fundamento de seu êxito. Ao ouvir Saldanha nesta palestra, perceberemos a repercussão destas ideias no relato de vida do diretor. Não que ele esteja sendo cínico, ou inventando histórias, como dizem Kris e Kurz, ele reproduz um modelo cultural característico dos criadores:

A fórmula biográfica e a vida parecem ligadas de dois modos. As biografias registram acontecimentos típicos, por um lado, desse modo dando forma ao destino típico de uma específica classe profissional, por outro. O praticante da vocação submete-se, até certo ponto, a este destino ou sorte típicos. Este efeito de modo algum se relaciona exclusivamente, ou sequer primeiramente, com o pensamento consciente e o comportamento do indivíduo – que pode tomar forma de um “código de ética profissional” –, mas antes com o seu inconsciente (Kris e Kurz, 1988: 114).

Saldanha começou sua palestra dizendo ser admirador do inventor Nikola Tesla. Aqui já começamos a perceber elementos de predestinação na sua narrativa: “Todo mundo tem um pouco de Tesla, quando você quer uma coisa muito e corre atrás. Eu acredito que você consegue fazer!” (Saldanha, 2011), enfim, ele acredita na sua boa estrela, que o guiará no obscuro caminho das pessoas naturalmente criativas.

Considera-se que estamos vivenciando no Brasil o *boom* da animação. É justo afirmar que se existe um *boom*, também existiu um ocaso. Saldanha é um fruto do declínio da produção de animação brasileira durante os anos 1990. Três foram os principais fatores desta decadência. Primeiro, a descontinuação da tecnologia do Super 8, substituído pelo VHS como padrão de *Home Video*. O VHS, ao contrário do Super 8, não permitia a fotografia quadro a quadro, fundamento da animação e sem este equipamento amador em circulação, dificultou-se ainda mais a experimentação e descoberta da técnica por animadores amadores e curiosos. Segundo, o atraso tecnológico do Brasil em relação aos países desenvolvidos. As técnicas de computação gráfica, que começavam a substituir as analógicas, na produção industrial de animação e nos efeitos especiais demoraram a se popularizar no país e os computadores ainda não eram tão comuns no dia a dia da população. Terceiro, com o fim da Embrafilme, toda a cadeia de produção de cinema no Brasil se desestruturou e a animação acompanhou esta tendência de queda. “Fui para Nova Iorque em 1991, atrás de um sonho, queria fazer animação, mas não tinha um movimento [no Brasil], não tinha como fazer, não tinha informação, nem tinha Anima Mundi nesta época!” [primeiro festival foi no ano de 1993] (Saldanha, 2011). Ressalta-se aqui que o uso do termo “sonho” não é acidental, mas tal como a *hybris* das tragédias gregas, uma etapa necessária do caminho a ser percorrido pelo criador, na direção do sucesso.

Saldanha formou-se em ciências da computação e foi para os EUA estudar computação gráfica. Gostava de filmes de ficção científica dos grandes estúdios de Hollywood, dos efeitos especiais e dos primeiros curtas utilizando a animação 3D que despontavam nos *States*. Enfim, não era e não teve uma formação técnica no campo da arte. Não tinha ideia do que era animação e nem da prática da animação, queria aprender a técnica nos EUA, voltar para o Brasil e conseguir um emprego na Rede Globo de Televisão. Ironicamente, poderíamos dizer, adotando a noção de predestinação, que as narrativas de artistas normalmente utilizam, e que pretendemos desconstruir neste artigo que: “quis o destino”, que nosso “herói tupiniquim” se tornasse um ícone do “sonho americano”, tornando se um dos principais diretores de animação dessa recém criada indústria de computação gráfica.

Então pensei qual a melhor maneira de juntar arte com computação? E daí comecei a correr atrás da computação gráfica. Na verdade eu não sabia que seria animação, pois eu nunca tinha animado, eu nunca tinha pego um papel e animado. Decidi através de um amigo, de um amigo, de um amigo, que tinha uma escola em Nova Iorque, um curso extra curricular, que eu poderia fazer por três meses (...) fui para os Estados Unidos no intuito de ficar 4 meses e depois voltar para o Brasil com algum conhecimento em computação e animação e correr atrás de um emprego na Globo ou coisa assim (Saldanha, 2011).

Ao chegar aos EUA, Saldanha começou a perceber o enorme abismo tecnológico que separava as duas nações. O curso possuía vários laboratórios, salas repletas de computadores, coisa inimaginável no Brasil, na época. E para ele o mais impressionante era que as salas ficavam vazias, pois todos os alunos tinham computadores em casa e não precisavam usar as instalações da escola.

Comecei a trabalhar pra caramba! [sic] A ler todos os manuais, aquela coisa de autodidata, comecei a tentar animar e ver se tinha jeito para a animação. [sic] Com esse esforço todo, calhou do cara [sic] que dava aula, ser o professor que fazia a seleção de alunos para o mestrado. Ele chegou para mim e disse que achava que eu tinha talento para trabalhar com animação (Saldanha, 2011).

Um pouco diferente das anedotas de artistas, Saldanha não era íntimo do desenho, do papel e do lápis, mas a ferramenta dele era outra, o computador. No relato também existe a noção de *Nulla dies sine linea*, que podemos traduzir grosso modo como: nenhum dia sem linha. Saldanha se dedicando com zelo e diligência em seu trabalho, dia após dia, hora após hora na frente do computador, lendo manuais e tentando compreender os meandros das ferramentas digitais. Assim como Giotto<sup>2</sup> foi descoberto desenhando carneiros nos campos por Cimabue, Saldanha foi descoberto por seu professor, animando logotipos em 3D girando em uma tela, em uma sala vazia de um curso de computação gráfica, mas seu “grande mestre” não seria este professor, mas sim Cris Wedge, como veremos posteriormente.

Assim, Saldanha se estruturou para continuar nos EUA, não voltou para o Brasil<sup>3</sup> e ingressou no curso de mestrado. Foi neste curso que Saldanha aprendeu os fundamentos da animação, de narrativa, estrutura de histórias, estudo do movimento e aprendeu a animar em várias técnicas, da animação quadro a quadro em papel até a CGI e a animação em 3D.

O computador foi a ferramenta perfeita para mim. Na minha turma tinham pessoas que vinham das Belas Artes, que pintavam e desenhavam maravilhosamente bem, mas tinham limitação com o computador. Não entendiam a ferramenta do computador e isso eu tinha, eu entendia. O que eu precisava, era desenvolver o meu lado artístico, sem perder todo o trabalho que eu domino, que é o computador (Saldanha, 2011).

Saldanha no Brasil estava como Giotto entre os carneiros, entendia o computador em uma terra sem computadores. Quando chegou aos EUA, pegou a transição da indústria de animação em direção à computação gráfica, agora ele estava no ambiente dele. Seu autodidatismo, com a ressalva de que não era totalmente

autodidata como acontecia na narrativa mítica de Giotto, indicaria, ou se esforça em estabelecer uma condição inata no domínio das ferramentas digitais. O que ele precisava era desenvolver seu lado artístico. Ele produziu dois curtas neste curso, *The adventure of Korky, the Corkscrew* (1992) e *Time for Love* (1993) seu projeto de conclusão, sobre este último, ele diz:

Fiz totalmente sozinho! Ou seja, aquela coisa de projeto de escola mesmo. Eu sentado no computador 200 horas por dia. [sic] Fazendo curtas é que aprendi a linguagem de animação. Sem ser as vinhetas [logomarcas em 3D]. Esse projeto foi uma transição na minha carreira. Eu acho que não fiz nenhum projeto “meu”, comparado com este. Esse projeto é 100% meu! A história era minha, eu desenhei os personagens, fiz o *storyboard*, fiz a textura dos modelos, fiz iluminação, fiz todo o *rigging*<sup>4</sup>, fiz tudo sozinho, com muita pouca ajuda de alguns colegas de faculdade. Tenho muito carinho por este projeto e apesar da pouca tecnologia [comparado aos longas que Saldanha dirigiria posteriormente], por que ele é meu! Eu uso ele para mostrar meu próprio crescimento dentro da computação (Saldanha, 2011).

É bom notar que Saldanha considera que produziu este curta absolutamente sozinho, apesar de uma “ajudazinha” de alguns colegas e da supervisão de um mentor.<sup>5</sup> Porém, sabemos que a arte é uma construção coletiva, é uma prática social. Nenhum criador é capaz de criar uma obra descolada do mundo, independente do espírito de sua época, das convenções dos códigos legitimados pelos pares que trabalha e das contribuições de terceiros. Posteriormente desenvolveremos este argumento com ajuda de Janet Wolff, Howard Becker e Pierre Bourdieu.

O mentor de Saldanha no projeto de conclusão de curso foi o animador Cris Wedge, que na época era sócio de uma pequena empresa, que fazia animação em 3D para publicidade, a Blue Sky. Wedge convidou Saldanha, ao final do curso, para trabalhar na empresa, que na época dava prejuízo aos seus sócios e era muito pequena. Ao aceitar a proposta de Wedge, Saldanha encontrou sua verdadeira escola e a linha de sucessão a que pertence: os animadores da Blue Sky! Agora, assim como os antigos pintores, ele fazia parte de uma genealogia artística.

### **Brincando de diretor**

A Blue Sky foi fundada por colegas que se conheceram na produção do longa metragem da Disney, *Tron* (1982), um marco entre os filmes de animação por computador. Quando a Disney decidiu produzir o filme, não havia dentro da empresa um departamento de efeitos especiais e animação digital grande o suficiente para suportar o volume de trabalho necessário para a conclusão do projeto. Foi preciso

contratar várias pequenas empresas e estúdios para compor o filme. Uma dessas empresas contratadas foi a MAGI, onde os futuros fundadores da Blue Sky trabalhavam.

A Blue Sky foi fundada em 1986 por Wedge e mais cinco sócios. Nos primeiros dias trabalhavam em um pequeno escritório, em uma sala com apenas três computadores. A Blue Sky desenvolveu um *software* proprietário chamado CGI Studio que viria a ser (e ainda é) talvez o software de “renderização”<sup>6</sup> mais avançado usado na indústria. Ao longo dos anos a empresa foi crescendo, primeiro produzindo comerciais em computação gráfica para a Gillette, Bell Atlantic e Braun. Depois como produtora de efeitos especiais e animação de personagem em longas de Hollywood como *Joe e as Baratas* (1996), *Alien - A ressurreição* (1997) e *Clube da luta* (1999). Em 1998 ganhou o Oscar de melhor curta de animação com *Bunny*. O curta chamou a atenção da Fox, que comprou a Blue Sky e injetou grandes recursos na empresa, alçando a Blue Sky na produção de longas metragens em 3D. O primeiro longa produzido por eles, *A era do gelo* (2002), arrecadou mais de US\$ 46.300.000,00 em sua semana de estreia, tornando o estúdio um dos protagonistas de um mercado de bilhões de dólares.

Saldanha estava no lugar certo, na hora certa? Estaríamos nós, nessas poucas linhas, corroborando a constituição ou a consagração de um antigo mito? Não quer dizer que toda história é regida pelo acaso, mas Saldanha chegou aos EUA em um momento de transformação do campo da animação, ele vinha da área tecnológica e não artística, ao contrário de seus colegas de curso, e soube aproveitar o direcionamento da animação para a computação gráfica, para buscar o seu espaço. Da mesma forma, a Blue Sky, também buscava espaço neste mercado e ao prosperar, abriu novos postos de trabalho e oportunidades. Saldanha entrou na Blue Sky em 1993 e foi crescendo junto com a empresa, aproveitando os espaços que iam surgindo com o aumento do volume de produção do estúdio. De animador para diretor de comerciais, de diretor de comerciais para co-diretor de longa metragens, auxiliando Wedge e finalmente diretor de longas, assinando os seus próprios filmes. É claro que ele fala do esforço inicial para conseguir ascender na empresa, mas depois sua narrativa alcança um teor quase natural para a sucessão dos fatos. Enfim, quando conta a sua história, inconscientemente Saldanha emprega ou reproduz uma antiga forma narrativa típica da carreira artística. E não poderia ser diferente, pois busca distinção dentro de uma esfera muito particular, a da criação artística.

Eu na realidade era praticamente animador, mas tinha um projeto que chegou na Blue Sky que não custava nada, tinha pouca grana. A Blue Sky não conseguia fazer aquele projeto pelo orçamento, por causa de todo o custo de pessoal. Resolvemos fazer o comercial quase de graça, eu tive que fazer praticamente tudo, animação, dirigir, mais ou menos o que fiz em *Time for Love*. Eu quis aproveitar esta oportunidade para me testar e ver como era dirigir um

comercial. (...) Esse comercial foi super bem, eu ganhei prêmios. Foi uma nova fase da minha carreira, foi daí que comecei a “brincar” de diretor. [sic] Começou minha transição de animar menos e dirigir mais. Comecei a fazer trabalhos maiores (Saldanha, 2011).

Na virada dos anos 1990 para os 2000, nos EUA, foi uma época de efervescência na produção de animação. Os grandes estúdios descobriram as possibilidades de um imenso mercado ainda não explorado de longas metragens de animação em 3D, o modelo Disney havia sido superado por essas grandes produções tecnológicas.

Na época *Toy Story*<sup>7</sup> (1995) já tinha sido um grande sucesso, a *DreamWorks* [Steven Spielberg] já tinha lançado o *FormiguinhaZ* (1998), o *Shrek* (2001) estava para sair. Eu acredito que foi um novo começo. O novo “anos dourados” da animação. Ou seja, já se começava a se falar das grandes produções de animação em 3D. Começamos a conversar com a *Fox*, que ainda não tinha parceria com nenhum estúdio de animação [3D] (Saldanha, 2011).

Com a expansão das atividades da Blue Sky, Chris Wedge começou a ficar muito requisitado. Podemos considerar que Wedge foi o mestre de Saldanha. Contudo, não fica claro no seu depoimento se os dois tinham uma rivalidade, mas Wedge foi abrindo espaço para Saldanha. Wedge dirigiu o curta *Bunny* (1998), que trouxe um Oscar para o estúdio e possibilitou que Saldanha assumisse a direção de todos os comerciais da empresa, em um momento em que a Blue Sky ainda estava em transição entre uma produtora de comerciais e de cinema. Já Saldanha desenvolveu o personagem do esquilinho *Scrat* do *A era do gelo*, em um curta, *Gone Nutty* (2002), que foi indicado ao Oscar e possibilitou que a produtora mantivesse parte de sua equipe de animadores trabalhando em um momento de consolidação da empresa como grande produtor de longas.

Avaliar se o discípulo superou o mestre é algo muito subjetivo, pois ambos agora são diretores de longas do estúdio e ambos possuem grande sucesso de bilheteria. Aliás, essa comparação mesmo entre Cimabue e Giotto, parece ser fora de propósito. Comparar os filmes de Wedge e Saldanha, neste momento, no nosso entender é perda de tempo, pois são produtos do mesmo estúdio e seguem os mesmos padrões de animação, narrativa e estética, tal como todos os ateliês de pintores do final da Idade Média trabalhavam na Itália. Talvez, daqui a alguns anos, com uma certa distância, poderemos ver quais realizações da Blue Sky ainda repercutem no público e aí sim poderemos perceber se a anedota artística sobre a rivalidade entre mestre e discípulo se confirmará.

As condições de trabalho nestes estúdios pode ser caracterizada como frenética, tal como nos ateliês do final da Idade Média, os profissionais e técnicos trabalham



em vários projetos ao mesmo tempo. Enquanto um filme vai ficando pronto, outro vai começando a despontar e talvez seja muito difícil definir uma separação entre o trabalho do “mestre” e de seus habilidosos companheiros. Tudo indica que todos eles eram e tinham que ser muito bons profissionais. Por conta da demanda, no passado e nos dias de hoje, a equipe nunca para. Esta constância de projetos em produção, ou melhor, a falta desta, talvez seja um dos principais problemas da indústria brasileira de animação e parece que foi também o fator decisivo para que a arte renascentista se tornasse aquilo que ela é hoje. Sem a alta demanda que havia de pintura, a história da arte hoje seria outra. A animação no Brasil não consegue sustentar uma equipe de trabalho e precisa desmontá-la e remontá-la a cada ciclo de novos trabalhos. Na Blue Sky, Saldanha relata assim seu dia a dia e finaliza seu histórico de animador:

*Robôs* (2005), foi uma ideia de dentro da Blue Sky, eu fui co-diretor, *A era do gelo* (2002), o Chris Wedge foi diretor e eu co-diretor, com a mesma estrutura e equipe. No meio da produção de *Robôs*, surgiu a ideia de fazer *A era do gelo 2* (2006), por causa do sucesso comercial. Tinha que fazer naquela hora, por que o pessoal não vai mais lembrar do filme. Aquela coisa louca! [sic] Daí eu fui convidado para fazer a direção do *A era do gelo 2*, dessa vez sozinho. O Chris continuava a tocar o *Robôs* e eu ficava meio expediente em cada filme. Tivemos dois anos para fazer tudo! Começava a trabalhar no desenvolvimento de *A era do gelo 2* e ajudava a terminar *Robôs*. Ainda tinha 6 meses de produção de *Robôs* e eu tinha que executar o projeto inteiro em um ano e meio sozinho dessa vez. Logo saindo o *A era do gelo 2*, a gente já começou a fazer o *A era de gelo 3* (2009), pois já sabia que ia dar certo. Neste meio tempo, eu já tinha a ideia de fazer um filme sobre o Rio, sobre pássaros. No meio do *A era de gelo 3*, aconteceu a mesma coisa com *Robôs*, vamos fazer o *Rio* (2011)! Teria dois anos para fazer, mas continuando a fazer o *A era de gelo 3*. Caí na mesma armadilha do primeiro, só que dessa vez eu não era co-diretor, eu era diretor dos dois! Foi mais trabalho ainda, mas valeu a pena. Sobrevivi! (Saldanha, 2011).

É surpreendente o fato de se conseguir trabalhar em dois projetos gigantescos paralelamente, aqui se mostra outra face homóloga das anedotas de artistas: o artista como um ser superior, capaz de façanhas que um leigo não conseguiria. Apesar do arco de tempo ser muito grande, pois produzir um longa de animação é uma tarefa que leva anos de planejamento e produção, a sucessão de trabalhos terminados e lançados, nos leva à noção de *Fa presto*.<sup>8</sup> Saldanha como um malabarista, jogando duas bolas ao alto, cada bola um filme, que destreza! A Blue Sky lançou em 2014, *Rio 2*, em 2015, *Snoopy e Charlie Brown: Peanuts, O Filme* e atualmente desenvolve o projeto de *A era do gelo 5*, que deve ser lançado em 2016. Saldanha continuará diri-

gindo filmes, dando palestras, entrevistas e participando de eventos promovendo os lançamentos do estúdio. Também continuará construindo sua narrativa e história de vida, dentro dos mesmos parâmetros das anedotas de vida dos artistas.

### ***A animação como prática social***

Gostaríamos, agora de aprofundar o conceito de arte ou de criação artística em uma direção contrária das antigas narrativas, mas como construção coletiva e prática social, entendendo a técnica de animação como filiada ao campo da arte e do design, ainda que, de certo modo, acabemos por desconstruir a visão mítica reproduzida por Saldanha. Para tal, usaremos como apoio o trabalho de Janet Wolff, Howard Becker e Pierre Bourdieu. É adequado associarmos as ideias de Wolff com as ideias de Becker, apesar de Becker definir a arte como “ação coletiva” e utilizar como ponto inicial de sua análise o artista e sua localização específica dentro do que ele chama de “mundo” da arte e Wolff trabalhar com o díptico “arte” e “ideologia”, ambos obtêm conclusões muito semelhantes. Já Bourdieu e Becker, no entanto, abordam o universo da produção artística de forma oposta, utilizando as noções de “campo”, o primeiro e “mundo”, o segundo. No entanto é possível construir um parecer explicativo sobre a animação como prática social, utilizando conceitos trabalhados por ambos separadamente, sem que seja preciso deturpar o âmago do pensamento de um ou do outro.

Primeiramente, podemos apontar para o caráter óbvio do cinema e mais precisamente da animação como arte coletiva.<sup>9</sup> Assim como a grande maioria das artes industriais, a animação depende de um número significativo de técnicos e artífices para ser produzida e a atuação destes mesmos técnicos e artífices pode ser definitiva no resultado final da produção. Afastando-nos definitivamente da ideia de que o filme dependa apenas das decisões e talento de um único indivíduo, o diretor/artista genial.

Mas, isto não é tudo. Os fatores tecnológicos, econômicos e as instituições sociais interferem diretamente no resultado final da obra. Não precisamos retroceder muito tempo atrás, na aurora da história do cinema para comprovarmos isto. O desenvolvimento contínuo de equipamentos capazes de gerar imagens por computador e consequentemente capazes de animar tais imagens se intensificaram durante os anos 1980. Mas, apenas com o lançamento do curta metragem *Luxo Jr.* (1986), do animador John Lassater, é que a animação em CGI alcançou um nível estético aceitável de imagem e movimento palatável ao grande público. Lassater impressionou a comunidade de artistas e animadores de CGI, ao dar “vida” a um simples abajur, com movimentos sutis e orgânicos. Todos queriam saber qual novo *plug-in* ou *software* o animador teria utilizado para alcançar tal naturalidade ao seu personagem. Lassater na verdade apenas utilizou conceitos da animação tradicional, desenvolvidos nos estúdios Disney, durante os anos 1940. Os 12 princípios da ani-

mação são convenções de desenho e criação de ilusão de movimento aplicados nos estúdios Disney, por seus artistas e que se tornaram padrão na indústria de animação.

Como a maioria dos técnicos que se debruçavam nos experimentos iniciais de computação gráfica não eram animadores, *a priori* desconheciam estas convenções. Quando Lassater uniu a tecnologia a estas convenções, abriu espaço para a animação em CGI crescer e se tornar a grande indústria que é hoje. Ele também foi diretor de criação de *Toy Story* (1995), o primeiro longa metragem em CGI a ser lançado comercialmente e grande sucesso comercial, que sinalizou aos outros estúdios as possibilidades de grande êxito econômico. O sucesso de *Toy Story* o converteu em um modelo de negócio e também um modelo artístico, que predomina narrativa e esteticamente na animação em CGI, em produções de animação de longa metragem, dentro da indústria do cinema norte-americano até hoje.

As exigências das indústrias culturais engendram uma uniformização mais ou menos importante dos produtos, que traduz menos uma escolha dos autores da obra do que as propriedades do sistema. As características normalizadas dos produtos podem tomar-se uma espécie de critério estético para quem as avalia: na sua ausência, a obra será catalogada como trabalho amador (Becker, 2010: 125).

Saldanha não poderia criar seus filmes, sem a existência de *Luxo Jr.* e *Toy Story*, que definiram as convenções e *modus operandi* do campo da animação em CGI, tanto na organização dos estúdios produtores e comercialização dos produtos, quanto na forma e no conteúdo dessas animações. Becker criou o termo de profissionais integrados para explicar as ações coletivas de criadores com Saldanha. Na verdade não há muita diferença entre o trabalho de Saldanha e de Wedge dentro da Blue Sky e ainda do trabalho desse estúdio para o que produzem Pixar ou DreamWorks.

Resulta daí que os mundos da arte parecem tratar os profissionais integrados e as suas obras como se fossem intercambiáveis, como se tudo aquilo que os diferencia não impedisse, portanto, a sua recíproca substituição sem grandes inconvenientes. Eu não posso organizar uma exposição de Picasso no meu museu? Então, poderei certamente montar uma exposição de Matisse e será igualmente boa, apesar de não ser a mesma coisa. (...) E o mesmo se passa em todos os patamares da notoriedade (Ibidem: 199-200).

No próprio relato de Saldanha, como vimos anteriormente, percebemos a importância dos fatores econômicos na criação da obra e a influência dos trabalhos dos estúdios concorrentes na forma de trabalhar da Blue Sky. Mas, existem ainda mais fatores que concorrem em favor dos nossos argumentos a respeito das influências

externas ao artista na produção de sua obra e conseqüentemente, no direcionamento dos resultados finais. Se no Brasil, na época em que Saldanha escolheu se mudar para os EUA, existisse um mercado organizado de animação, ou o campo da animação fosse já estruturado em todo o seu encadeamento (produção/recepção/circulação), como nos explica Bourdieu. Ou então se o Brasil fosse um país líder no desenvolvimento de tecnologias para aplicação da CGI em efeitos especiais, talvez ele estivesse trabalhando hoje, no Jardim Botânico, em algum prédio das organizações Globo, gerando animações para vinhetas de novelas.

As diversas instâncias culturais ocupam funções definidas no sistema de produção de bens simbólicos, constituindo um tripé, definido por produção, reprodução e difusão dos bens simbólicos. Podemos utilizar estas classificações para tentar entender a configuração do chamado *boom* da animação brasileira na segunda década do século XXI.

A democratização dos meios digitais de produção no final da década de 1990 e início dos 2000 foi fundamental para o crescimento da produção de animação no mundo todo e em especial em países periféricos como o Brasil. Produzir animação analógica é inviável nos dias de hoje, tanto do ponto de vista econômico como técnico. Mas, só isso não é o suficiente para explicar o crescimento da produção brasileira de animação. A ação coletiva dos animadores brasileiros também foi fundamental para a ocorrência desse crescimento. A criação da ABCA (Associação Brasileira de Cinema de Animação), aglutinou, organizou e orientou o objetivo comum de um grupo significativo de animadores e produtores, de tornar o país um produtor de conteúdo. O profissional de animação fortaleceu sua posição dentro do campo da indústria cultural, deslocando sua prática da do profissional de cinema, buscando sua legitimação cultural e diferenciação de classe. Através de uma atuação no campo político, e utilizando a associação como instrumento de pressão nos agentes públicos, os animadores concorreram para a formulação e criação de políticas públicas, e conseqüentemente, a implantação destas políticas (AnimaTV, cota de tela, Lei da TV paga, FSA – Fundo Setorial do Audiovisual, editais de fomento a produção audiovisual, entre outras ações), para viabilizar a produção comercial de animação. Conjuntamente, foi decisiva a criação de ações de divulgação e popularização da animação brasileira para o grande público, tornando a animação mais familiar entre os brasileiros, formando um novo público e facilitando o recrutamento de novos artífices para o campo.

Cabe destacar, como instância de legitimação da produção nacional de animação, e importante pilar dessas ações de divulgação e inculcação de valores culturais e estéticos, o Anima Mundi, que se tornou um dos festivais mais importantes do mundo e o lugar natural de articulação entre público, estudantes, animadores e produtores de animação no Brasil. Paralelamente, cada um desses fatores, construíram um ambiente de convencimento da sociedade civil, de que a animação é importante para o desen-

volvimento do país, tanto economicamente como culturalmente. E assim explodiu o chamado “boom” da animação brasileira. Como escreveu Wolff, “(...) a existência de estruturas e instituições na verdade permite às pessoas agirem” (Wolff, 1982: 35).

No entanto, ainda não se configurou no Brasil, uma “escola” de animação. Ainda não podemos ver a animação brasileira com um estilo consolidado. A formação de novos profissionais é muito precária e a difusão das convenções e padrões que hoje a incipiente indústria nacional emprega, verifica-se muito restrita. Em outro artigo já havíamos declarado sobre o temor que os produtores brasileiros têm, que a falta de formação de mão de obra, inviabilize a estrutura de negócio que eles de certa maneira consolidaram. E também evidenciamos que não existe uma real vontade de se formar profissionais especializados no país (Ribeiro e Cipiniuk, 2015). No entanto, a constituição de uma escola é fundamental para perpetuar valores e práticas, não apenas questões técnicas, mas também a ideologia. Não há a menor dúvida que o trabalho de Saldanha seria outro se ele não tivesse passado pela *School of Visual Arts* de Nova York. Através da escola ele se tornou apto a reconhecer e reproduzir os valores que precisava para ingressar e ter êxito na indústria de animação norte-americana, ele foi moldado para isso.

(...) E se o treinamento especializado também tem um papel, os processos das instituições de treinamento provavelmente também contribuem para “formar” o artista e influenciar a direção de seu desenvolvimento. É claro que essas coisas se aplicam de maneiras diferentes a diferentes formas de arte e em diferentes períodos (Ibidem, 1982: 53).

### ***Cavalos selvagens e integrados***

Pode-se argumentar que Saldanha não é o exemplo ideal de artista, para estabelecermos a noção de arte, como ação coletiva, já que ele pertence à indústria cultural e não ao campo de produção erudita que, na animação, estaria representada por curtametragistas que atuam no cinema independente, experimental ou *underground*. O que poderíamos chamar de cinema de autor. Até mesmo pesquisadores importantes para o campo da animação, como Russett e Starr, perpetuam esta noção de artista individual e super humano, dado que delimitam a animação autoral como aquela em que os animadores cultivem técnicas individuais, que tenham dedicação pessoal e exclusiva ao cinema experimental e que apresentem ousadia artística, ou seja, filmes feitos por um só indivíduo e que dedicaram sua vida ao desenvolvimento de uma técnica exclusiva (Russett e Starr, 1988: 9). O que talvez Becker classificasse como *Mavericks*.<sup>10</sup>

Mas, os constrangimentos que artistas como Saldanha sofrem não ficam restritos aos profissionais integrados, até mesmo aqueles artistas que criam uma maneira

diversa de trabalho, como os *Mavericks*, não estão livres das exigências de mercado, de distribuição, convenções, padrões e questões econômicas. Eles podem se desviar de algumas restrições, mas não podem se desviar de todos os balizamentos, pois assim certamente suas obras se tornarão ininteligíveis ao público e aos seus pares.

Mesmo um animador radical como o russo Alexander Alexeieff, que criou a sua própria técnica de animação, a *pinboard animation*<sup>11</sup> ou *pinscreen animation* (“cama” ou tela de alfinetes), um cavalo selvagem autêntico, um artista que escolheu não seguir todas as convenções e padrões de seu mundo da arte, abdicando de certas facilidades das convenções do mundo da animação e desenvolveu um trabalho singular, não agiu sozinho.

Sua esposa, a norte-americana Claire Parker, que era oriunda de uma rica família estadunidense, não foi só sua mulher e colaboradora, mas também sua mecenas durante muitos anos. Parker o ajudava a fotografar e desenhar suas animações, servindo-se como uma espécie de borracha humana, atuando do outro lado do painel de alfinetes, empurrando de volta os alfinetes que Alexeieff considerava que precisavam de ajustes. Alexeieff também produziu algumas animações publicitárias (Nescafé, L’Oréal) para conseguir financiar e viabilizar suas experimentações no campo da animação e testar novas técnicas.

Mesmo inventando um suporte novo para a animação ele ainda utilizava vários padrões e convenções dos filmes animados. Precisava fotografar quadro a quadro os desenhos formados na tela de alfinetes, como qualquer outro animador de *stopmotion*. Alexeieff considerava a animação, deslocada do campo do cinema:

Na Rússia, onde nasci, chamava-se ao cinema “ilusão”. Dizíamos: “Esta noite, vamos a uma ilusão”. O que me interessa no cinema de animação, é que o movimento que imaginamos perceber é ilusório: não existe. Enquanto no cinema existe mesmo. (...) O cinema de animação procura o “como” do movimento. O resto, beleza da forma ou da cor, é acessório, e por vezes mesmo um estorvo (Denis, 2010: 54).

Mas, ele não conseguiu se destacar completamente deste, seu produto final tinha o mesmo formato de qualquer filme com atores ou animação e era projetado em salas de cinema como qualquer outro produto cinematográfico. Alexeieff também precisava das instituições de consagração, como as mostras e festivais de cinema e animação, para fazer seu filme circular e ser conhecido pelo público e colegas de profissão.

Alexeieff frequentava assiduamente o meio surrealista, utilizava adaptações de obras literárias como tema de seus filmes, (*O nariz*, de Gogol, em 1963) ou obras musicais (*Uma noite no Monte Calvo*, de Mussorgski, em 1933). Para desenhar na tela de alfinetes ele usava utensílios domésticos, como garfos e colheres, para conseguir padrões que lembravam folhas ou gotas. Interessante é que até mesmo *matrioscas*

(bonecas russas), com seus diferentes tamanhos, eram usadas para formar círculos de diferentes diâmetros. Era um homem do seu mundo – aliás, quem não é? –, com influências de movimentos artísticos e pesquisas técnicas anteriores a ele, do grupo que frequentava, das condições econômicas do seu tempo e das coisas em sua volta. Não era um artista divino.

Os chamados *Mavericks*, não deixam discípulos e suas invenções acabam classificadas como curiosidades ou excentricidades dentro do meio. Ao não conseguir ou ao não pretenderem desenvolver bases para um sistema organizacional, não criam movimentos nem tradições artísticas. De tempos em tempos, algum animador decide reviver a técnica de Alexeieff, como, por exemplo, *Mindscape* (1976) produzido em *pinscreen animation*, por Jacques Drouin, no NFB (*National Film Board of Canada*). Porém, sem pretender fazer juízo estético ou comparações injustas, sua técnica continuará marginal dentro da animação, ao contrário da animação em CGI da Blue Sky e Carlos Saldanha, que se constituiu como um verdadeiro mundo da arte, com suas inúmeras escolas, exércitos de aprendizes, grandes estúdios, multidões de técnicos e artífices, grande público e muito dinheiro. Como diz Becker:

E a História da Arte relata as inovações que suscitaram vitórias institucionais, as que conseguiram criar em seu torno todo o aparato de um mundo da arte, que mobilizaram pessoas em número suficiente para cooperar regularmente e que lograram promover novas ideias. As mudanças que não conseguem conquistar uma rede de cooperação existente ou criar uma outra não têm futuro (Becker, 2010: 249).

Como vemos, as condições para o sucesso artístico está menos na qualidade da obra, ou da destreza do artista e mais na configuração do meio onde ele vive e em sua posição dentro do campo da arte que ele professa. Como afirmava Wolff: “Num certo sentido, o autor é apenas o parceiro” (Wolff, 1982: 79). As condições de distribuição, econômicas e tecnológicas são fatores decisivos para o formato das obras, muito mais que as escolhas do artista genial e este está limitado, mesmo que não perceba, a uma série de convenções, padrões e ideologias que o moldaram e influenciam determinadamente na forma ou no conteúdo da obra. Alexeieff e Saldanha não são decisivos, em sua individualidade, para explicar o sucesso de seus trabalhos ou os encadeamentos que levaram a constituição do campo da animação, como é hoje.

Desse modo o “comportamento humano” individual não pode ser o motor da história, mas é a história que produz o “comportamento humano” singular. (...) A análise interpretativa que a história realiza não se baseia na parte, isto é, no agente da ação social, entendido aqui como indivíduo, mas no todo, na

sociedade, no grupo social a que ele pertence, nos movimentos ideológicos coletivos que o precedem e que o formam e que lutam politicamente entre si em busca de legitimação (Cipiniuk, 2014: 47).

Longe da figura mágica do artista genial, sabemos que a história do mundo da animação está sendo construída coletivamente entre dedicados profissionais especializados, divulgadores, produtores, legisladores, empresários, público, entusiastas, críticos e pesquisadores. Perpetuar a crença nesse indivíduo iluminado e dotado de um dom que só a ele pertence, antes de ser ingênuo, é ineficiente, prejudica a leitura das especificidades de nossa produção e a procura de soluções viáveis para a manutenção e emancipação do campo da animação em terras brasileiras.

*Alberto Cipiniuk*

Professor da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio)  
acipiniuk@gmail.com

*Leonardo Freitas Ribeiro*

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

Recebido em abril de 2016.

Aceito em agosto de 2016.

## **Notas**

1. O termo predestinação é de origem religiosa. Tal como desígnio divino, uma missão ditada pela divindade para a vida dos santos homens, os artistas são predestinados à vida artística, caso contrário fariam outra coisa na vida. Nada do que façam, ou que os outros façam para dificultá-los, os impedirá para o caminho da fama e fortuna no campo da arte.

2. VASARI, Giorgio. *Vidas dos artistas*. Tradução de Ivone Castilho Bennedetti. São Paulo: Martins Fontes, 2011. p. 91-93.

3. Estranhamente, nenhum pesquisador até agora investigou como Saldanha obteve recursos para “permanecer” fora do Brasil por tanto tempo. Cabedais familiares? Saldanha afirma que largou o bom emprego que tinha no Brasil, trabalhando com computação, “juntou uma grana” e foi para os EUA e que “pegou dinheiro emprestado pra deus e o mundo”, quando resolveu permanecer nos Estados Unidos. Seria interessante observar que o exame concreto das situações existenciais passam à margem das pesquisas biográficas. Preferem-se afirmações ingenuamente genéricas ou fabulosas.

4. Podemos fazer uma analogia do *rigging* à construção de um boneco de títere, só que feito virtualmente, através dos programas de animação. O *rigging* consiste na construção da estrutura do personagem que será animado, a definição dos pontos de



articulação dos membros e elementos móveis e a restrição do alcance dos movimentos dessas articulações.

5. Não seria supérfluo observar que “mentor” é também o nome de um personagem da *Odisseia* escrita por Homero. Athena toma forma de Mentor quando vai aconselhar Telêmaco ou Odisseu e inclusive participa do massacre dos pretendentes na casa de Odisseu.

6. Renderização ou “*rendering*”, é a parte da animação digital associada à produção da imagem concluída. A renderização adiciona aspectos de iluminação, textura e efeitos, como fluidez e atmosfera (Chong, 2011: 163).

7. Foi o primeiro longa metragem da Pixar, também considerado o primeiro longa totalmente produzido por computação gráfica, embora no Brasil, Clóvis Vieira tenha produzido *Cassiopeia* no mesmo ano, mas por dificuldades de produção, o filme brasileiro só foi lançado em 1996. *Cassiopeia* foi produzido em uma rede de 17 microcomputadores 486 DX2-66, utilizando um *software* totalmente obsoleto, o *Topas Animator*, da *Crystal Graphics*.

8. “*Fa presto*”, significa presteza, rapidez. Segundo Kris e Kurz as biografias dos artistas consagram grande espaço a feitos maravilhosos, demonstrando a rapidez sobre humana do artista ao concluir uma obra. Esta velocidade de conclusão seria supostamente um indício de que o artista tem domínio completo sobre o seu trabalho e se origina de histórias mitológicas ou lendárias, dando a esta rapidez técnica um caráter sobrenatural.

9. Talvez seja importante observar que todas as práticas humanas, desde o início da história da humanidade, são práticas criativas, mas sob o modo de produção capitalista elas são pervertidas e passam a ser vistas como resultado de ações individuais.

10. Becker chama assim, os artistas que não aceitam os limites e constrangimentos de sua disciplina. Suas obras são inovadoras, mas não são adotadas por outros participantes do mundo da arte a que pertence. No lugar de renunciarem as suas ideias ou métodos, os *mavericks* prosseguem seus projetos, ignorando as facilidades e convenções acolhidas pelos demais membros que pertencem a seu mundo da arte. Alexeieff, por exemplo, abdicou ao criar a *pinscreen animation*, de todas as facilidades de cooperação que o mundo da animação poderia lhe proporcionar se tivesse escolhido trabalhar com uma técnica padrão, por exemplo, a animação tradicional, feita quadro-a-quadro em papel.

11. A *pinscreen animation* consiste em um painel com sua superfície totalmente furada, regularmente por minúsculos alfinetes. Esta tela fica arranjada verticalmente em relação ao animador, como uma tela de pintura. Em cada orifício está instalado um alfinete, todos eles do mesmo tamanho. Para desenhar devemos pressionar os alfinetes na tela, totalmente pressionado se configura a cor branca e sem nenhuma pressão se configura a cor preta. Os tons de cinza são constituídos pelas diversas alturas dos alfinetes pressionados na tela. Para apagar o desenho basta acessar o verso do painel e pressionar o alfinete em seu sentido contrário. Cada desenho, formado pelas diferentes alturas desses alfinetes na tela é fotografado em sequência e assim

temos a sucessão de poses que formam a animação. A característica mais marcante da técnica de Alexeieff é que suas animações apresentam características tridimensionais, já que a luz refletida nos diversos alfinetes rebatem sombras na superfície da tela, deixando o desenho formado por estas depressões, um volume real. Também chama a atenção que todos estes filmes são em preto e branco.

### **Referências**

- BECKER, Howard S. *Mundos da Arte*. Trad. Luis San Payo. Edição comemorativa do 25º aniversário, revista e aumentada. Lisboa: Livros Horizonte, 2010. 327p.
- BOURDIEU, Pierre. *Economia das trocas simbólicas*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1974. 370p.
- \_\_\_\_\_. *A produção da crença: contribuição para uma economia dos bens simbólicos*. São Paulo: Zouk, 2002. 219p.
- \_\_\_\_\_. *Razões práticas: sobre a teoria da ação*. Trad. Mariza Corrêa. 11. ed. Campinas: Papyrus, 2011. 224p.
- CHONG, Andrew. *Animação Digital*. Trad. João Eduardo Nóbrega Tortello. Porto Alegre: Bookman, 2011. 176p.
- CIPINIUK, Alberto. *Design: o livro dos porquês: o campo do design compreendido como produção social*. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; São Paulo: Ed. Reflexão, 2014. 178p.
- DENIS, Sébastien. *O cinema de animação*. Trad. Marcelo Félix. Lisboa: Edições Texto & Grafia, Ltda., 2010. 224p.
- KRIS, Ernst e KURZ, Otto. *Lenda, mito e magia na imagem do artista: uma experiência histórica*. Trad. Aida Maria Dionísio Rechená. 1º ed. Lisboa: Editorial Presença. LDA, 1988. 123p.
- RIBEIRO, Leonardo Freitas e CIPINIUK, Alberto. O dilema da formação de artífices especializados no Brasil: semelhanças, correspondências e contrastes entre a Escola Real de Ciências, Artes e Ofícios, Instituto de Arte Contemporânea e Núcleo de Animação do Centro Técnico Audiovisual. *Revista Tamanduá - Design, Arte e representação Social*, Rio de Janeiro, n. 1, v.1, ano 2, p.71-86, 2015.
- RUSSET, Robert e STARR, Cecile. *Experimental Animation: origins of a new art*. Nova York: Da Capo Press, 1988. 224p.
- VASARI, Giorgio. *Vidas dos artistas*. Trad. Ivone Castilho Benedetti. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- WOLFF, Janet. *A produção social da arte*. Trad. Waltensir Dutra. Rio de Janeiro: Zahar Editores S.A., 1982. 183p.

### **Material videográfico**

SALDANHA, Carlos. *Palestra - Rio Quadro a Quadro*. Centro Cultural Banco do Brasil: Rio de Janeiro, out. 2011. (195 mim 44 s). Anima Mundi, Anima Fórum. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9mgfIdEMNN8>>. Acesso em: 19 nov. 2015.

## **Resumo**

Este artigo apresenta uma análise sobre o trabalho do profissional especializado em animação, a partir de uma perspectiva da animação como prática social. Do mesmo modo, procura esclarecer a natureza dessa prática e entender as causas da noção de artista como gênio prevalecer dentro de um universo de saberes e procedimentos coletivos, tal como o cinema de animação. Usamos como ponto de partida de nossa análise o trabalho sobre biografias de artistas, de Kris e Kurz, a noção de “mundo” da arte, de Becker, em diálogo com a noção de “campo”, de Bourdieu e os conceitos de arte e ideologia formulados por Wolff.

## **Palavra chave**

Animação. Prática social. Autoria.

## **Abstract**

*Animation producing: the animator as a specialised professional in collaborative projects and the myth of genius artist.*

This article presents an analysis of specialised professional in animation using the perspective of animation as a social practice, as well as clarifying the nature of the animator’s art and seeking to better understand the motives for the concept of artistic genius that is still prevalent within an environment of knowledge and established collective procedures. The starting point of this analysis is the book by Kris and Kurz on artists’ biographies, Becker’s notion of the “world” of art, together with Bourdieu’s concept of the “field” and Wolff’s ideas on art and ideology.

## **Keywords**

Animation. Social practices. Authorship.