

Criação: Múltiplos sentidos nas actividades artísticas. Desafios a partir do cinema de animação português

Helena Santos *

Resumo

O cinema de animação português, maioritariamente de autor (e é sobre esse que incidirá a nossa análise) constitui um caso interessante para reflexão em torno de alguns desafios que se colocam à criação e produção cultural contemporânea. Nele se dobram duas especificidades: a relativa a Portugal e a uma semimarginalidade própria, no contexto das transformações culturais contemporâneas globais (em particular no contexto europeu e do audiovisual); e, naturalmente, a relativa ao cinema de animação português, também ele, em certo sentido, "semi-periférico" na produção cultural, mas constituindo um (jovem) segmento de excelência artística. Privilegiaremos um eixo de análise em torno das ambiguidades classificatórias entre a produção e a realização, tomadas como pólos entre uma perspetivação mais racionalizante e profissionalizante (a primeira) e outra mais estética e artística (a segunda) – na prática, porém, apresentando-se muito pouco antitéticas.

Palavras-chave: Sociologia da cultura, artes, cinema

"Por razões objectivas, [defino-me profissionalmente] como produtor, ou seja, mais como *dinamizador de produção de audiovisuais*. (...) § [A] forma como ganho, como vivo dia a dia, é realmente do ordenado de docente, mas se calhar onde eu gasto mais o meu tempo e onde eu ocupo mais o meu tempo acaba por ser com a produção e realização dos filmes – entre parêntesis, porque não é só isso, são vídeos também (...) e digamos que (...) a parte mais bonita é essa. Porque, neste momento, é necessário que haja alguém a fazer a dinamização da produção, *mas, assim que houver outras pessoas com essa perspectiva, o meu objectivo é efectivamente passar para a criação, portanto [nesse sentido] estou mais próximo da realização e menos próximo da produção...*".

(Ent004, 1996 [37 anos])

Introdução

As classificações profissionalizantes de competências e funções constituem actualmente uma pressão nos (e sobre os) campos artísticos. Expressam uma das modalidades de penetração de racionalidades que o discurso da modernidade tendeu a desvincular da arte, autonomizada e legitimada numa representação de confronto com a "sociedade burguesa" e o poder da racionalização que encontra maior expressão na reificação da ciência e das suas aplicações. São vários, actualmente, os factores de mudança em torno, quer das fronteiras artísticas, quer, principalmente, dos procedimentos que, com maior ou menor grau de paradoxo, impelem à interrogação sobre movimentos, recíprocos, de aproximação e distanciamento, de abertura e fechamento, entre o campo da cultura e da arte e os restantes campos sociais (veja-se, por exemplo: Farchy, 1999; Hesmondhalgh & Pratt, 2005).

Os discursos em torno da delimitação formal das actividades artísticas tanto parecem responder às crescentes dificuldades económicas e políticas de manutenção de um mercado de assistência pública à produção e circulação de obras, quanto legitimar os esforços de reconhecimento social aos/dos criadores e aos/dos seus "produtos" (entre outros: Menger, 2001; Galloway *et al.*, 2002). O estatuto social e económico da arte e dos artistas (e de novas artes e novos artistas) coloca complexas questões em torno do "trabalho artístico", e do conceito de

* Faculdade de Economia do Porto/CETAC.COM.

criação como "profissão", como "actividade económica" e como "arte", e envolve processos sociais de produção de classificações que, indiciando o poder de generalização de grandes quadros conceptuais, dificilmente dão conta das heterogeneidades internas. Justifica-se analisar alguns contextos específicos de poder(es) e de estado(s) que reproduzem e transformam os vectores mais gerais de estruturação. Nalgumas expressões artísticas, e nalguns enquadramentos sociais, estas questões apresentam-se especialmente interessantes, porque combinam múltiplas ambiguidades, quer relativamente ao campo cultural-artístico, quer relativamente às interacções sociais, políticas e económicas em mutação.

Os resultados de investigação que propomos à reflexão debruçam-se sobre o caso português e o cinema de animação. A posição particular de Portugal no quadro cultural mundial e europeu, por um lado, e uma expressão artística especialmente híbrida, por outro, permitirão, cremos, um heurístico itinerário de interrogações analíticas e esboços interpretativos.¹ A ênfase que atribuiremos às duas actividades mais reconhecíveis, a de produtor e a de realizador, justifica-se por da sua visibilidade decorrerem manifestações mais agudas da hibridez referida.

Desde o meio da década de noventa que vimos observando analiticamente, com diversos graus de profundidade, o cinema de animação português. Num momento privilegiado da sua história, pudemos acompanhar detalhadamente as actividades de um estúdio de produção (entre 1995 e 1999), no norte de Portugal. Dessa observação directa resultaram algumas oportunidades de prolongamento no tempo e no espaço do acompanhamento sistemático de alguns dos processos sociais envolvidos na arte e na indústria da animação em Portugal. O privilégio foi, aliás, amplo, já que os anos noventa são, consensualmente, apontados como um salto qualitativo e quantitativo no cinema de animação português. Entre outros elementos, aquele consenso significa a expressão de movimentos no sentido da construção de um espaço próprio, demarcado, entre outros, do cinema, da banda desenhada, da publicidade e da experimentação sem referencial estético – nos seus princípios de produção de um suporte e de uma arte autónomas, mas também nas suas identidades profissionais e sociais.

1. Elementos de enquadramento

A procura de raízes para a construção de uma história singular apresenta-se como um dos palcos centrais de consenso e dis-senso: a história recente do cinema de animação português, nas apresentações dos seus protagonistas contemporâneos, dá conta de traduções específicas dos enquadramentos universalizados em torno da definição sócio-histórica do cinema de animação.

De facto, um dos traços que marca a autonomização das artes que, ao longo do século XX, se inscrevem nas tecnologias industriais (sobretudo o cinema, a banda desenhada e a fotografia) reside na clivagem especificamente cultural que tende a opor, não apenas arte e indústria, obra e mercadoria, fruição estética e lazer/entretenimento, como também os contextos culturais e sociais que marcam a história dos campos de produção cultural contemporânea. Designadamente, aquela clivagem dobra-se da que desde cedo opõe dois modelos político-culturais: o anglo-saxónico e o europeu, dominados pelos Estados Unidos e a França como representações polares impressas nos discursos e nas representações contemporâneas em torno da cultura e da arte (e hoje, em particular, no âmbito da "questão do audiovisual" europeu – veja-se, por exemplo, Batz, 2001; Lange & Newman, 2003; Marti, 2004).

O cinema de animação veicula essa tensão, desde logo na construção das suas "paternidades": acentuando, pelo pólo norte-americano, a vertente tecnológica das invenções e a sua aplicação ao lazer e entretenimento no quadro das sociedades tecnologicamente avançadas; e, pelo pólo Europeu, a (re) produção de uma concepção de arte que instrumentaliza a tecnologia ao serviço da estética. Seguindo esta última, aponta-se o centenário do cinema de animação em 1992, a partir do teatro óptico de Émile Reynaud, na cidade de Paris; pela primeira, um pouco mais cedo ou mais tarde, em torno, respectivamente, da ênfase tecnológica-

¹ Para um enquadramento: Santos, 2001.

industrial na invenção do kinetoscópio de Edison (1888) ou (como género cinematográfico) da criação dos estúdios Disney, cuja primeira curta-metragem data de 1923.

O cinema de animação português, nesta herança, não podia encontrar mais instrumental referência simbólica para a localização cronológica da primeira de várias referências às suas origens. Na primeira *História do Cinema de Animação Português* publicada (Gaio, 2001), 1923 é o ano que se atribui "[à] primeira película portuguesa de desenhos animados"², a partir da animação de um quadro caricatural de teatro de revista³. Esta coincidência permite sublinhar, desde logo, a contemporaneidade do nosso cinema de animação – na sequência, de resto, da lusa actualidade em termos de cinema e fotografia – e a possibilidade de *resgatar*, historicamente, o que, na origem, acabara por não ter tido condições de desenvolvimento, dadas as condições políticas da ditadura instalada até 1974. É neste contexto que a referência a 1923 se fica pela marca de *potencial de contemporaneidade*. O carácter rapidamente hegemónico das produções Disney, pela inauguração de uma das mais poderosas indústrias de lazer e entretenimento do século XX, que imprimirá ao cinema de animação uma representação de menoridade artística destinada a um público igualmente menor (infantil), desloca a "origem substantiva" do cinema de animação português para outros referenciais directamente ligados ao cinema de arte europeu: a transversalidade intelectual-artística dos anos vinte, entre as artes plásticas, o jornalismo e a caricatura política, justificando-lhe o carácter socialmente implicado, de crítica e contra-poder, em que os actuais representantes se revêem.

O movimento de maturação do cinema de animação português dos anos 1980-90 reforça-se naquela representação intelectual-política, ao emergir da animação política-cultural do pós-25 de Abril, como mostrámos noutra lugar (Santos, 2001). Revisita-se deste modo aquilo que o autor da *História do Cinema de Animação Português* apresenta como "uma particularidade muito especial [do primeiro filme]. (...) [A] sua característica feição política, [o] comentário sobre a realidade social do seu tempo que só muitos anos mais tarde tornaria a aparecer no nosso desenho animado." (*Idem, ib.*). António Gaio é, ele próprio, o rosto mais visível do mais importante propulsor do cinema de animação português, o Cinanima – Festival Internacional de Cinema de Animação, criado em 1977 no âmbito das actividades de uma cooperativa de acção cultural (fundada em 1976), desde a sua origem competitivo e integrado no circuito europeu da animação, e rapidamente se tendo mundializado (sendo actualmente referido por diferenciados especialistas, não apenas portugueses, como "o segundo mais importante festival de animação do mundo"⁴).

No processo de procura de raízes que fundamentam a importância do género, é visível o carácter socialmente produzido: a imprensa constitui a principal fonte de reconstituição, e, ao longo das décadas de 1920 e 1930, várias vezes se noticiara "o primeiro filme", conforme António Gaio documenta – num critério que, do ponto de vista técnico-artístico, se reduz ao princípio elementar "desenhos em movimento". O primeiro sinal inequívoco de patrimonialização cinematográfica, através do suporte em filme, só terá lugar em 1983, quando a Cinemateca Portuguesa recupera parcialmente uma película de 1941-42 – na sequência da crescente valorização do cinema de animação. À biografia do seu autor (partilhada com a história da banda desenhada portuguesa – cfr. Pinheiro & Boléo, 1999) não faltam os elementos da hagiografia artística: um talento excepcional nas vertentes técnica e artística; uma prematura "consciência cívica" (que, no sentido contemporâneo, pode conter a política-intelectual); e uma vida tragicamente curta.⁵

É este tipo de elementos originais que permite justificar a referenciação do cinema de animação português como género autónomo: um outro *primeiro filme*, reconhecido nacional e

² Cit. do *Jornal dos Cinemas*, in Gaio, 2001: 12.

³ Por José Guerreiro, "O pesadelo de António Maria", então chefe do governo.

⁴ Para uma contextualização do Cinanima, veja-se a edição comemorativa dos seus 25 anos: Costa & Augusto, 2001.

⁵ Sérgio Luiz, 1923-43, autor de uma banda desenhada num dos mais populares periódicos do género (*O Papagaio*).

internacionalmente, terminado em 1993⁶, saíria do que internamente se foi classificando como "a geração Cinanima", a partir do meio da década de 980 – "jovens que tiveram no Cinanima os primeiros contactos com um cinema de animação diferente", leia-se de arte ou de autor (*Idem*: 49). É esta geração que impulsionará os anos 990 da animação portuguesa, sublinhando a ruptura com o auto didactismo marcado pelo experimentalismo pontual e a dependência à publicidade⁷.

A obra de ruptura que acabamos de referenciar pode assim ler-se, neste contexto analítico, como uma *refundação*. Ela constitui, em nosso entender, o culminar de um processo identitário que o tempo de vida dos protagonistas da animação portuguesa permite medir como longo, ou antigo. Apresenta-se, acima de tudo, como um *depoimento*, personalizado e colectivo: sob a autoria individual, preenche-se em grande parte com as contribuições na primeira pessoa dos mais importantes realizadores, produtores e críticos do cinema de animação português. Se esta história constitui, em si mesma, um marco incontornável da legitimação interna do cinema de animação, a sua publicação no âmbito do Porto 2001-Capital Europeia da Cultura reforça o culminar de um processo de consagração institucional do género, assim como o reforço da afirmação do seu (novo) enraizamento no Norte do país, em torno do Cinanima.

No plano da formatação institucional em sentido mais estrito, de racionalização e funcionalidade, são de destacar alguns elementos decisivos que contribuem para aquele ponto de chegada.

Desde logo, o desbloqueamento do financiamento público à produção de cinema de animação em 1991 (previsto, porém, na lei do cinema de 1971) ocorreu no contexto da pressão exercida para a produção do filme inaugural da animação de arte que referimos, o qual viria a obter um raro *palmarès* de excelência no panorama mundial: *Os Salteadores*, de Abi Feijó⁸. Aquele desbloqueamento constitui já uma parte do que viria a ser o reconhecimento formal do género pela regulamentação autonomizada do financiamento público à produção de animação, em 1996, face às curtas-metragens e aos documentários; e a efectivação, no mesmo ano, de um protocolo de apoio à produção de cinema (incluindo de animação) entre o recém-criado Ministério da Cultura e a RTP.⁹

A importância destes elementos de formatação institucional é sobretudo simbólica e reforça-se na articulação estreita com a reputação crescente da *arte* da animação portuguesa: 1996 ainda é o ano da primeira nomeação oficial de um filme português para o Cartoon d'Or; e em 2000 um outro filme português obtém o prémio¹⁰. Globalmente, estes dois momentos foram vistos como sinal de que, progressivamente, o "sector" não apenas se afirmava na fileira de arte, como crescia, com o aparecimento de novas produtoras de animação e, sobretudo, jovens realizadores – sobretudo um conjunto de premiados que se constituíam exemplo maior do que seria a *nova* geração do *novo* cinema de animação – uma espécie de "geração pós-Cinanima", protagonizada pela aprendizagem junto da "geração Cinanima", em grande parte resultado de um esforço claro de sustentação efectuado a partir do filme inaugural que referimos e da(s) equipa(s) que fora preciso constituir para o executar.

No plano político-institucional nacional, a progressiva demarcação da animação face ao cinema de imagem real é ao mesmo tempo uma equivalência enquanto produção autonomizada e, de alguma forma, em idêntico patamar de cinema de arte. Ao mesmo tempo, os esforços de captação e dinamização de sinergias locais em torno de equipamentos, operadores e iniciativas de cultura, que marcaram uma dimensão importante das políticas municipais durante os anos

⁶ *Os Salteadores*, de Abi Feijó, a partir do conto de Jorge de Sena.

⁷ Sublinhe-se que as transformações tecnológicas, designadamente as tecnologias digitais, vieram, a partir dos anos 980, dificultar a animação tradicional para publicidade e pressionar a inovação.

⁸ Premiado, entre outros, em 1994 com um prémio especial do júri no reputado Cartoon d'Or. Este prémio é atribuído pela Cartoon, Associação Europeia de Cinema de Animação, a partir dos filmes premiados num pequeno círculo de festivais europeus, entre os quais se conta o Cinanima (cfr. Costa & Augusto, 2001).

⁹ Deve registar-se que a criação do Ministério da Cultura inaugurou um esboço de política cultural nacional em Portugal. O cinema de animação beneficiou, naturalmente, dessa mudança.

¹⁰ O filme nomeado foi *O Gato e a Lua*, de Pedro Serrazina (uma primeira obra); *A Suspeita*, de José Miguel Ribeiro ganhou o Cartoon d'Or.

990, repercutem-se na mobilização do cinema de animação, seja enquanto efeitos de uma representação da cultura como urbana, de comemoração e de festa, seja como elemento de dinamização local e regional sustentada. O principal eixo continua a ser, sem dúvida, o Cinanima, em Espinho, incontornável momento anual de encontro de especialistas e candidatos, que se dobra de um protagonismo específico enquanto marca da cidade.¹¹

Outros eixos, porém, se mobilizam em idêntico sentido, ao encontro das possibilidades de autonomização interna do cinema de animação: a animação sociocultural, escolar ou comunitária, e a formação profissionalizante constituem terrenos de eleição para as políticas culturais locais, e, designadamente, tanto procuram como respondem a diversas modalidades de catalisação de fundos comunitários imateriais, locais e regionais. E, ainda, a emergência e/ou reforço de outros campos adjacentes, como a banda desenhada, as curtas-metragens e o documentário e um conjunto de expressões de fronteira entre as artes plásticas e a utilização de novas tecnologias do audiovisual – combinam-se num ambiente, ainda que virtual, de potenciação de uma espécie de economias artísticas de aglomeração e rede. Por fim, em 2001, um dos equipamentos culturais que a Porto 2001-Capital Europeia da Cultura edifica é a Casa da Animação que abrirá ao público em Outubro do ano seguinte: da realização/produção à animação sociocultural, da exibição à difusão e à patrimonialização, da formação profissional à artística – o projecto ambiciona reforçar e alimentar uma rede nacional e internacional, constituindo-se placa de congregação e projecção do cinema de animação, como arte e como indústria.

O ano de 2002 marca, porém, a falência oficial do que fora o mais reputado estúdio de animação portuguesa de autor, Filmógrafo, criado em 1987 pelo que é o principal rosto da animação de arte portuguesa (Abi Feijó) – na prática, o núcleo da "geração pós-Cinanima". Esta falência apresenta-se paradigmática, já que o que a última década do século XX parecia configurar como um processo de amadurecimento e sustentação, quer do cinema de animação de autor (até então apenas pontuado por experiências relativamente isoladas, não obstante o seu internacionalmente reconhecido valor estético e experimental – cfr. AAVV, 1992; Marques, 1992), quer da eventual emergência de uma pequena indústria de cinema e de audiovisual, desemboca, afinal, numa crise generalizada. Essa crise surge devedora de vários factores, desde logo do retrocesso entretanto verificado na política cultural nacional e de alguns efeitos de compressão no que respeita aos problemas do audiovisual europeu e à sua perspetivação no âmbito de uma discussão que denota crescentes dificuldades em estabelecer as fronteiras entre a indústria cultural e a arte.

2. Criar/produzir na animação portuguesa

Sem entrarmos propriamente na caracterização do cinema de animação fora de Portugal, vale a pena assinalar alguns apontamentos sobre a conjuntura de final do século, uma vez que nela se registam elementos transformação, sobretudo no contexto europeu, o que mais directamente se relaciona com os destinos portugueses do género, dada a sua inegável inserção nos circuitos internacionais.

O cinema de animação (longas-metragens) tende a constituir-se um segmento importante do mercado cinematográfico norte-americano (vd. Hancock, 1998 – uma rara anotação sobre a animação num relatório sobre a produção cinematográfica mundial). Marcada pela hegemonia do "formato Disney" e (sobretudo através da produção para televisão) da animação japonesa, apresenta entretanto algumas incursões inovadoras em modos de produção mais tradicionais e/ou tecnologicamente mais sofisticados, por outras *majors* que não a Disney – sendo a Dreamworks o mais importante actor desta mudança, especialmente no que respeita à sua relação com um dos mais importantes estúdios de animação tradicional europeu (Aardman,

¹¹ Em 1990, o festival institucionaliza a parceria com a Câmara Municipal, que passa a co-organizadora. E, em 2000, é inaugurado um importante equipamento municipal, que se apresenta como "a casa" do Cinanima e possibilidade de concretização das actividades estruturantes que o festival assume desde o início: a formalização de um centro de ensino e de produção.

no Reino Unido), de que *Chicken Run*, de 1999, constitui a primeira experiência)¹². A pressão à competitividade e ao mesmo tempo à redução de custos de produção traduzem-se numa produção de conteúdos industriais capazes de se impor em mercados de âmbito mundial. Mesmo neste registo, a animação apresenta uma fragilidade particularmente vincada ao nível da produção, pela precariedade estrutural das equipas de trabalho, seja na constituição e sobrevivência regular dos profissionais, seja porque a envergadura do trabalho envolvido na produção de uma longa-metragem é incomparavelmente maior, em recursos humanos, técnicos e financeiros, do que a produção de cinema em imagem real.¹³

No caso português, a vertente industrial (à escala da dimensão do país) é praticamente inexistente. O cinema de animação ainda se apresenta em "fase de arranque", e o segmento principal é a produção de autor – uma produção artística e experimental, personalizada portanto, para um circuito de festivais e não de salas. O crescimento da década anterior, traduzido no aparecimento de jovens autores e na criação de por vezes pequeníssimas estruturas empresariais de produção, não parece encontrar possibilidades de sustentação, uma vez que não se vislumbram mudanças adequadas – nem nos montantes nem nas estruturas dos financiamentos (em especial no que respeita ao papel das televisões, à formação profissional e à distribuição).

As pressões morfológica e económica dobram-se ainda, em especial, das que decorrem de movimentos de consolidação interna do cinema de animação português, em termos de associação profissional e estatutária. A segunda metade dos anos 90 conhece esforços de associativismo profissional e empresarial importantes (sobretudo ao nível da realização e da produção), que, porém, não se compadecem do pouco tempo de maturação interna e das dificuldades de enquadramento regulatório. O "crescimento" da animação portuguesa significa, acima de tudo, a *construção do próprio campo*, e é isso que tende a não permitir a distinção entre percursos de vida individual e colectiva. Nesta perspectiva, os esforços de definição colectiva, fundamentais no plano do reforço face ao exterior (e em especial face aos contextos de regulação pública), acabam por potenciar as tensões internas, já que se confundem os princípios institucionalizantes do campo e as biografias dos respectivos ocupantes. Se a definição dos primeiros é consensualmente percebida como condição essencial ao reconhecimento estrutural e estruturante do cinema de animação, rapidamente se lhes sobrepõem lutas fortemente individualizadas pelo poder de os definir. A maior parte dos esforços de associação encerram, por isso, o *paradoxo de fragilização interna do campo*, reduzindo-se, com fraco grau de eficácia, ao papel de representação formal (jurídico-financeira) junto dos parceiros institucionais.

Perceber-se-á nesta altura que o cinema de animação português se caracteriza por um conjunto de pequeníssimas empresas de produção (por vezes com um único elemento) e produtores individuais, em volta dos quais gravita uma igualmente pequena e polivalente "mão-de-obra", muito jovem, predominantemente recrutada entre estudantes e recém-diplomados em diversas áreas artísticas, a qual é mobilizada em função de projectos específicos (numa aprendizagem pela experiência e com poucas possibilidades de aperfeiçoamento continuado e de especialização).

A produção portuguesa de filmes de animação é, como dissemos, maioritariamente de curtas-metragens de autor, e este formato é reforçado pelo enquadramento do financiamento

¹² Esta mudança marca uma outra, que é a aparente autonomização da animação enquanto género cinematográfico não circunscrito à fileira infanto-juvenil (mais infantil do que juvenil, de acordo com o modelo da Disney).

¹³ À excepção (aparente) do Reino Unido, onde uma parte importante dos estúdios consegue garantir actividade contínua porque trabalham em publicidade. Registe-se que o tempo médio de produção de uma longa-metragem como as que vêm sendo co-produzidas pela Dreamworks e a Aardman é de seis anos – o que significa que, nas características do mercado global de cinema, se trata de uma estratégia de inovação que só pode ser viabilizada indirectamente, isto é, por outras produções menos "artesaniais" – por exemplo, com o predomínio do suporte tecnológico computadorizado. Assinale-se ainda que estratégias como, por exemplo, as relativas às dobragens dos filmes de animação, com actores consagrados da imagem real, se destinam a (pré-)acrescentar valor às produções, na expectativa de minoração dos riscos envolvidos.

público, cujo montante e modelo (consensualmente baixo) não privilegia os formatos de produção mais comercializáveis (como séries e longas-metragens) e propulsores da utilização de novas tecnologias. Depois do reconhecimento institucional do cinema de animação como género cinematográfico autónomo, os protagonistas reivindicam o reconhecimento da segmentação interna, sob o argumento de que os orçamentos sucessivamente disponibilizados para o financiamento público aos projectos não atingem o montante necessário sequer à produção de *uma* série, ou de *uma* longa-metragem, o que torna estas cativas de figurinos puramente comerciais (em particular capazes de mobilizar as televisões, nacionais e estrangeiras), para os quais o campo não dispõe (ainda) de capacidade infra-estrutural.

O estrangulamento económico-financeiro advém, assim, inevitável, seja pelo lado de uma produção "artesanal", de elevadíssimos custos, seja porque o mercado de difusão e venda de curtas-metragens tende a reduzir-se aos circuitos estritos de cinema (maioritariamente) de autor internos ao campo (festivais e encontros especializados); ou, subsidiariamente, aos circuitos paralelos, em torno dos contextos de formação, educação escolar e social pela arte e publicidade (esta cada vez mais concorrenciada pelas novas tecnologias digitais). A reputação que envolve os primeiros circuitos não se tem traduzido no reforço, quantitativo ou qualitativo, do suporte estruturante ao cinema de animação, e, sobretudo em Portugal, são muito incipientes os mecanismos públicos de regulação e/ou de financiamento indirecto. A ênfase crescente dos discursos políticos no carácter "industrial" do cinema de animação e da sua apropriação como um segmento do audiovisual, além de redutora, não se compadece com um tecido empresarial e profissional tão frágil e cujos custos de produção são tão elevados (desde logo pelos equipamentos tecnológicos envolvidos). Ao mesmo tempo, o conceito de indústria que esses discursos produzem, traduzido na legislação e regulamentação do cinema referenciado às longas-metragens de imagem real, surge desajustado, quer em face da escala da produção portuguesa, quer da insuficiente estruturação de competências e funcionalidades profissionais no seu seio, potenciando a dimensão "artística" dos seus protagonistas. A pressão, por exemplo, ao sistema de co-produção internacional relaciona-se muito pouco com as características tendencialmente internacionais das equipas no cinema de autor, porque se enquadra num horizonte de "aproximação ao mercado": não acautela, em particular, o risco de os profissionais portugueses se virem a reduzir a uma espécie de mão-de-obra de elevadíssima qualidade, mas necessariamente subsidiária na cadeia de produção prevalecente – não permitindo, por isso, o desenvolvimento de uma segmentação interna no plano nacional, ou seja, diluindo criadores e técnicos, e, sobretudo, obstaculizando o desenvolvimento dos primeiros.

Neste contexto, ficam relativamente estabelecidas as condições para uma reprodução do campo profundamente cativa de representações e expectativas artísticas e não económico-profissionais – mas, ao mesmo tempo, extremamente dependentes das envolventes económicas e políticas (em especial relevadas da assistência pública). Este quadro agrava-se no contexto de crescimento a que aludimos, que, necessariamente, promove expectativas de continuidade no meio e, sobretudo, de autonomia individual (criadora, portanto) à medida da ausência de formalização interna. Regra geral, das actividades de suporte mais administrativo e técnico da realização às de intermediação criativa (animação de personagens, intervalagem, guionismo, etc.), os ocupantes tendem a ser (jovens) aspirantes a realizadores que interiorizaram desde cedo a aquela ausência de formalização, e por isso reforçam a personalização das relações profissionais, referenciando o seu sucesso ou insucesso ao poder arbitrário (pessoal) dos realizadores já consagrados – os verdadeiros certificadores de "talentos". Ao mesmo tempo, estas expectativas de autonomia pressionam, nos termos de Pierre Bourdieu, à *histerese* relativamente ao campo de possibilidades objectivas do campo, que se traduzem particularmente nas diferentes (e portanto concorrenciais) visões sobre a segmentação interna. A convergência das expectativas internas, sobretudo entre os jovens entrantes, no estatuto de realização, não encontra correspondência numa mesma representação de criação – o poder de hierarquização em função do carácter autoral/artístico do cinema de animação português torna-se ele próprio um constrangimento interno à reprodução do campo.

Curiosamente, nem o produtor parece escapar a esta condição, sendo porém esta figura a que mais explicitamente intenta converter em competência técnica-profissional a

desvalorização ou impossibilidade de ascensão à actividade de criação. A construção social das expectativas artísticas/profissionais tende a investir a produção e a realização como pólos relativamente antitéticos, face aos quais se orientam os valores do campo, que permanecem fortemente incrustados nas representações canónicas da arte. Encontramos na animação uma *combinação prática* entre produção e realização (cfr. *infra*) que incorpora uma forte *clivagem simbólica*, o que concorre para produzir representações contraditórias sobre a própria produção e as relações com as actividades de criação.

Na observação que pudemos realizar, verificámos a combinação da actividade de produção com a de realizador (geralmente em alternância, em função dos projectos) e em menor grau com a de animador – os três patamares mais qualificados e aparentemente mais formalmente autonomizadas (sobretudo se atendermos a que a realização inclui frequentemente, em parte, a animação de personagens¹⁴).

Este tipo de indiferenciação surge, em primeiro lugar, como resultado da fraca estruturação do campo. Mas, paradoxalmente, ela reforça as tensões entre as diferentes actividades, designadamente em relação ao produtor, digamos "especializado" (isto é, cujo percurso profissional não advém da realização ou da animação). Na investitura simbólica de poder ao realizador exprime-se também a fragilidade prática deste, dadas as características fluidas do campo e dos seus princípios, em muitas dimensões ainda emergentes. Aparentemente, o poder no campo incrusta-se nas próprias trajectórias individuais, em larga medida função da relação de indiferenciação entre o tempo individual e o tempo colectivo: o poder dos "pioneiros", num campo de pequena dimensão, reside, em primeiro lugar, na possibilidade de o definirem à sua medida (o campo, logo o princípio do poder) (Santos, 2001).

De facto, se a produção cinematográfica é "industrial" do ponto de vista da incorporação tecnológica no processo produtivo e da reprodução associada à *interface* com o mercado, a figura do produtor deveria surgir, racionalmente, como uma função de mediação incontornável na divisão do trabalho entre os criadores (realizadores), as equipas de produção (técnicas e criativas) e os mercados (exibição em sala e consumo doméstico via televisão e suportes de utilização personalizada, de um lado; festivais e encontros especializados, de outro).

Porém, os constrangimentos estruturais do cinema de animação, que referimos, potenciam a polivalência contraditória entre produtores e criadores. Esta situação tem, aparentemente, permitido a sobrevivência do campo relativamente à pressão industrializante da sua diluição no audiovisual. Ao mesmo tempo, a consciência, por parte dos realizadores mais reputados, daquela pressão (que é, em primeiro lugar, económica), tende a conduzir a uma menor intransigência, avaliada pelos seus discursos, face aos princípios artísticos. A *defesa de um princípio de arte* acaba por incorporar o reconhecimento de espaços, no interior do campo, para segmentos "menos puros", porque, a prazo, a indiferenciação interna poderá pôr em risco aquele princípio. Um dos exemplos paradigmáticos encontra-se no modo como avaliam o papel da televisão pública. Ao longo dos anos noventa registou-se um aparente esforço de dinamização dos estúdios de animação (a maioria dos quais recém-criados), embora reduzido à produção de animação infantil. Podemos, por um lado, induzir a partir dos que as encomendas da RTP (para séries que se popularizaram, como a *Rua Sésamo* ou o *Jardim da Celeste*) traduziam uma relativa preocupação de distribuição ajustada pelos vários estúdios – e esses trabalhos constituíram, indubitavelmente, uma oportunidade de realização financeira, assim como a possibilidade de manutenção da actividade para muitos dos profissionais e criadores entretanto iniciados. Por outro lado, percebemos que aquelas encomendas estrangularam alguns dos estúdios, tendo absorvido praticamente a totalidade da sua capacidade produtiva (em termos de equipamentos e de recursos humanos). O paradoxo reside no *condicionamento prático* da prossecução dos respectivos projectos de autor.

Creemos que é neste tipo de paradoxos que se justifica, em grande medida, a reformulação de alguns dos discursos com maior poder no interior do cinema de animação, no sentido da defesa de uma segmentação interna, designadamente para efeitos do desenho da

¹⁴ Entre outras razões, pela própria insipiência de formação, e porque, como vimos salientando, o campo se caracteriza por formatos de arte e experimentação, que fazem do realizador o principal inovador.

assistência pública à produção/criação. Nessa reformulação se exprime, contraditoriamente, uma ainda maior recusa de especialização profissionalizante: nalguns segmentos mais reputados da animação de autor, encontramos uma dificuldade profunda em reconhecer a autonomização dos processos técnico-jurídicos da produção, forçando-se a alternância entre produção e realização (e, nalguns casos, comprometendo-se esta última).

Conclusão

À medida que o contexto externo pressiona os elementos de racionalidade processual e funcional (designadamente pelas transformações nos figurinos de assistência pública às artes), e os próprios discursos artísticos incorporam elementos daquela racionalidade, as *práticas* de defesa interna parecem traduzir mais fechamento do que abertura.

Neste sentido, a desvalorização simbólica das operações de produção, e em particular, para o que nos interessa, da figura do produtor, radica no progressivo trabalho de divisão interna em termos de *distância à arte* e não em termos de *diferenciação funcional*. É neste sentido que, da animação de autor à componente sociocultural e pedagógica do cinema de animação, passando por alguns esforços de desenvolvimento de um segmento mais comercial e vocacionado para o circuito televisivo, encontramos alternativamente os mesmos protagonistas na produção e na animação/realização, e a reprodução sucessiva do conflito interno às duas actividades. O argumento mais transversal para esta indiferenciação recobre os princípios de personalização do campo, já que o exercício das funções de produção (que tende a incluir a gestão dos estúdios) se apresenta, por parte dos realizadores, como um sacrifício pessoal, espécie de redenção futura do cinema de animação face à impossibilidade de comunicação entre os princípios de arte e os princípios de mercado. Por parte daqueles que foram definindo o seu estatuto sobretudo pela via da produção (muitas vezes devido a constrangimentos de funcionamento dos respectivos estúdios), encontramos uma atitude análoga, mas progressivamente moldada pela defesa do poder do produtor face ao realizador.

Consequentemente, os raros esforços de segmentação interna no sentido da animação mais comercializável, que, naturalmente, tende a verificar-se entre os alguns dos mais jovens elementos, deparam-se, internamente, com critérios de validação estética desajustados – ora cativos de produtores que lhes garantem o acesso ao mercado sob o preço da definição de critérios estéticos aos quais não reconhecem valor; ora cativos de realizadores cujos critérios estéticos não se apresentam capazes de reproduzir.

Coarcta-se, assim, a própria diversificação que, no plano do discurso, os pioneiros tendem a avaliar como essencial à sobrevivência do campo (e a maioria dos discursos oficiais coadjuvam). Sem tempo suficiente de maturação, os jovens candidatos dificilmente distinguem os princípios do campo dos princípios individuais de quem os afirma. E reforça-se, finalmente, a atomização e a fragilidade estrutural de um "sector" cuja mais-valia persiste na produção artística-experimental, e onde, pelas razões explanadas, essa mesma mais-valia não parece encontrar condições de desenvolvimento sustentado. Este processo contraditório compromete, a prazo, a consolidação da animação portuguesa como arte – reforçando o seu potencial de se tornar subsidiária, seja das artes mais consagradas (sobretudo de novas expressões plásticas que incorporam técnicas de animação e novas tecnologias), seja das produções industrializadas de cinema.

Bibliografia citada

- AAVV (1992), *100 Anos de Cinema de Animação*, Porto, Cartoon Portugal/Teatro Municipal Rivoli.
- BATZ, Jean-Claude (2001), *L'Audiovisuel Européen: enjeu de civilisation*, Estrasburgo, European Audiovisual Observatory (Forum du Cinéma européen de Strasbourg, 9-13 Nov. 2001), www.obs.coe.int/.

- COSTA, Luís & Augusto, Mário (2001), *Memórias de Prata. Cinanima 25 anos*, Espinho, Ideias e Conteúdos.
- FARCHY, Joëlle (1999), *La Fin de l'Exception Culturelle?*, Paris, CNRS Éditions.
- GAIO, António (2001), *História do Cinema Português de Animação. Contributos*, Porto, Porto 2001/Capital Europeia da Cultura.
- GALLOWAY, Sheila; LINDLEY, Robert; DAVIES, Rhys; & SCHEIBL, Fiona (2002), *A balancing act: artists' labour markets and the tax and benefit systems. Study carried out by the Warwick Institute for Employment Research and the Centre for Educational Deveopment, Appraisal and Research, University of Warwick*, London, Arts Council of England.
- HANCOCK, David (1998), "Global film production", *Venic Conference, by EURO-MEI, 29-30/Aug/1998*, Veneza, European Audiovisual Observatory, www.obs.coe.int/.
- HESMONDHALGH, David & PRATT, Andy C. (2005), "Cultural industries and cultural policy", *International Journal of Cultural Policy*, 11 (1): 1-13.
- LANGE, André & NEWMAN, Susan (coords.) (2003), *Focus 2003. World Film Market Trends*, Marché du Film/European Audiovisual Observatory. www.obs.coe.int/.
- MARQUES, Fátima (1992), "Fantasmas e ilusões", in AAVV, *100 Anos de Cinema de Animação, catálogo da iniciativa com o mesmo nome*, Porto, Teatro Rivoli: 23.
- MARTI, Eric (dir.) (2004), *L'économie de la filière vidéo en France*, Paris, Centre National de la Cinématographie, Service des études, des statistiques et de la prospective.
- MENGER, Pierre-Michel (2001), "Artists as workers: theoretical and methodological challenges", *Poetics* (28): 241-254.
- PINHEIRO, Carlos Bandejas & BOLÉO, João Paulo Paiva (1999), "Introdução", in Luiz, Sérgio, *Aventuras do Boneco Rebelde*, Lisboa, Bedeteca de Lisboa e Baleia Azul: 7-23.
- SANTOS, Helena (2001), «*Coisas que dão sentido à vida*». *Processos de construção social em artes de intermediação*, Porto, Faculdade de Letras da Universidade do Porto.