

# DESAFIOS DA PRODUÇÃO DE ANIMAÇÃO NO BRASIL: CONSIDERAÇÕES COM BASE NOS RELATOS DE EXPERIÊNCIAS DE PROFISSIONAIS

*Data de aceite: 02/01/2024*

### **Flávia Resende Lacerda**

Discente no Departamento de Desenho Industrial. Bolsista voluntária do PIVIC 2021/2022. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil.  
<http://lattes.cnpq.br/2587902478417688>

### **Elisangela Lobo Schirigatti**

Docente no Departamento de Desenho Industrial. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil.  
<http://lattes.cnpq.br/8259244507971412>

**RESUMO:** A indústria de animação cresce no Brasil e tem potencial de maior geração de renda, empregos e valor cultural. Esta pesquisa tem como objetivo identificar quais tecnologias contribuem para o desenvolvimento da indústria de animação quando empregadas como estratégias de superação de desafios na cadeia produtiva, em especial na animação 2D digital. A pesquisa é de natureza qualitativa, sendo realizada a pesquisa bibliográfica e a transcrição em língua portuguesa do relato de profissionais que atuam na produção e gestão de equipes de animação no

Brasil. Os desafios identificados foram: a insuficiência ou inadequação das etapas de pré-produção; a limitação nos orçamentos para a produção; dificuldades em seguir cronogramas. Os resultados mostram que muitos desafios de produção têm sido contornados com a experiência dos profissionais e são amenizados com a implementação de modelos de gestão que foram sendo aprimorados empiricamente. Por fim, fica evidente a necessidade de ampliar o emprego de métodos sistematizados de etapas de produção, bem como o registro dos conhecimentos de produção de animação.

**PALAVRAS-CHAVE:** indústria criativa; mercado de animação; processo produtivo.

### CHALLENGES OF ANIMATION PRODUCTION IN BRAZIL: CONSIDERATIONS BASED ON THE ACCOUNTS OF PROFESSIONALS' EXPERIENCES

**ABSTRACT:** The animation industry in Brazil is growing and it has the potential to generate income, create jobs and cultural value. This research has the goal to identify which technologies contribute to overcoming challenges in the productive chain, specially

in 2D digital animation. This research has a qualitative nature, and was conducted by bibliographic research and the transcription of accounts made by professionals that work in the production and management of animation teams in Brazil. The main perceived challenges were highlighted through content analysis of the transcription. The identified challenges were: insufficient or inadequate realization of pre-production steps; limited production budgets; difficulties to follow production schedules. The results show that many of the production challenges are overcome through the professionals' experience and are mitigated with the implementation of management models that were empirically refined. Lastly, it is evident the need of systematized methods of production steps, as well as documenting the knowledge of producing animation.

**KEYWORDS:** creative industry; animation market; production process.

## INTRODUÇÃO

Enquanto órgãos ao redor do mundo adotam diferentes definições da economia da cultura, o relatório das Nações Unidas traz a definição da Unesco (2008) a define como as atividades que envolvem criar, produzir, comercializar bens ou serviços culturais. Similarmente, com foco no Brasil, o Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social, conforme Gorgulho (2009), a partir da definição do Ministério da Cultura brasileiro, delimita a economia da cultura pelas áreas: patrimônio cultural, audiovisual, editorial, fonográfico e de outros bens e serviços culturais. As atividades desse setor são relevantes não apenas do ponto de vista artístico e cultural, mas também econômico pois geram renda, emprego e bem-estar (GORGULHO, 2009). Ainda muitas animações brasileiras são apresentadas no exterior por meio de festivais e dessa forma têm a capacidade de representar a cultura do Brasil mundo afora (SCHIRIGATTI et al., 2018). A indústria de animação no Brasil tem crescido na última década, devido a diversos fatores. Entre eles: o maior número de canais de TV por assinatura, cotas para obras brasileiras na TV por assinatura e surgimento de plataformas de VoD (vídeo sob demanda), como a Netflix, que demandam a criação de novos conteúdos originais (NIKO; ZENDRON, 2019). Além dos editais de captação, as tecnologias digitais se tornaram mais acessíveis, o que também contribuiu para o crescimento do mercado brasileiro de animação (PANDOLFI et al., 2015). A produção de animação usando técnicas digitais no seu início tinha muitas restrições relacionadas à capacidade computacional disponível, conhecimento especializado e orçamento. Os avanços tecnológicos e a maior disponibilidade de computadores tornou possível a ampla disseminação da animação digital cujas etapas de produção, desde a pré-produção até a distribuição são realizadas com o computador. (CHONG, 2011). O orçamento persiste como um fator limitante, motivando a busca por formas de produção inovadoras e eficientes para manter a competitividade dos estúdios (WINDER; DOWLATABADI, 2011). Enquanto que ao assistir a filmes de animação pode-se notar muito movimento, fluidez e a aparência de espontaneidade que imita a vida, a produção de animação utiliza uma estrutura hierárquica, em etapas bem definidas e funções bem definidas para se concretizar. Esta pesquisa tem

como objetivo identificar desafios na cadeia produtiva e quais as tecnologias empregadas como estratégia na superação desses que forma que contribuem para o desenvolvimento da indústria de animação, em especial na animação 2D digital.

## MATERIAIS E MÉTODOS

Em 2021 diversas conferências e fóruns sobre animação foram feitos de forma online devido à pandemia, com as respectivas gravações disponíveis na plataforma Youtube. O formato é de mesas com transmissão ao vivo, em que profissionais atuantes da área abordam o tema da animação a partir de suas experiências como profissionais. A pesquisa em questão é de natureza qualitativa, sendo realizada a transcrição em língua portuguesa e análise de conteúdo (BARDIN, 2010). Foi selecionada como base a apresentação remota denominada “Produtividade e harmonia - Modelos de produção e gestão de equipes” realizada durante a Conferência do Dia Internacional da Animação (ConDia) pela Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA), no período de 25 a 28 de outubro de 2021. A partir da análise desses relatos realizou-se a pesquisa em materiais científicos para constatar a pertinência dos desafios descritos. Isso foi feito utilizando a pesquisa avançada da plataforma de periódicos CAPES. Utilizou-se um filtro de artigos revisados por pares. O termo utilizado na busca foi “animation industry”, entre aspas, de artigos das áreas: Social Sciences; Film, Radio, Television Studies; Animated Films; Globalization; Anime; Innovations; nos idiomas português e inglês. O período considerado foi de publicações feitas nos últimos 10 anos. Dessa forma, obteve-se 180 resultados. Em português apenas um artigo estava presente no resultado. Apesar da busca avançada para delimitar artigos relevantes ao tema da animação, ainda foi necessário selecionar individualmente artigos para a leitura porque ainda estavam presentes no resultado artigos com temas de outras áreas. Além de artigos acadêmicos, os livros publicados sobre o tema de animação e produção de animação foram úteis para entender a cadeia produtiva de animação. Como exemplo, o livro “Producing Animation” de Winder e Dowlatabadi (2012), que sistematiza o complexo processo de produção de animação e é frequentemente citado por outros autores que escrevem sobre o tema. Outra forma de busca utilizada foi, a partir das referências bibliográficas de artigos encontrados. Muitas vezes estavam presentes artigos cujos títulos indicavam que poderiam ser relevantes para pesquisa. Utilizando-se do nome do artigo e nome do autor foi feita a busca por esse no Google Scholar e muitos desses estavam disponíveis para leitura.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

A partir da pesquisa bibliográfica sobre a indústria da animação foram organizados no Quadro 1 os resultados que mais se relacionam aos problemas encontrados:

Ano	Título	Autoria
2011	Producing Animation	Catherine Winder; Zahra Dowlatabadi.
2015	Globalization of the animation industry: multiscale linkages of six animation production centers	Hyejin Yoon
2015	Estudo do processo de realização da produção de animação em longa-metragem do filme “Até que a Sbornia nos Separe”.	Fabiano Pandolfi; Marsal Alves Branco; Cristiano Max Pinheiro.
2018	A produção de animação no Estado do Paraná/ Brasil com base no uso de recursos públicos e privados.	Elisangela Lobo Schirigatti; Ilan Avrichir; Luis Fernando Fonseca Kasprzak.
2019	Processo de produção de uma animação: Uma abordagem teórica	Elisangela Lobo Schirigatti; Ilan Avrichir.

Quadro 1 – Obras relacionadas aos desafios

Fonte: Elaborado pelos autores (2022).

A partir da análise de conteúdo, notou-se que os principais desafios relatados por profissionais envolvidos na produção de animação foram: etapas de pré-produção insuficientes, dificuldade de manejar os atrasos de entregas, orçamentos limitantes e desafios de gestão de recursos humanos, sendo citada também a saúde emocional dos animadores. A produção de uma obra de animação ocorre em diversas etapas e envolve diferentes tarefas do profissional animador. As fases metodológicas de um projeto de animação podem ser divididas de forma básica em desenvolvimento, pré-produção, produção e pós-produção (ABCA, 2021). Nos casos em que estúdios de animação pretendem obter recursos de financiamento dos projetos de animação, é necessário estruturar a proposta de forma que inclua as etapas de produção, incluindo os itens:

Conceito Geral (Breve descrição do conceito da série com no máximo 8 linhas, estabelecendo de forma resumida o tema e o tom da série e seu enredo base); Proposta de Série( apresentação da proposta de série de animação, incluindo tema, tom e resumo do enredo da série, com indicação da faixa etária escolhida); Personagens (Descrição dos personagens principais, incluindo seu perfil psicológico e as relações que estabelecem entre si. Quinze linhas para cada descrição) Concepção Visual (Descrição do estilo de direção de arte que se pretende imprimir ao projeto e sua relação com custos e prazos de produção. Máximo de 1 página); Arte Conceitual (No mínimo cinco desenhos de personagens e cenário, exemplificando a direção de arte da série); Roteiro (Roteiro completo do Episódio-Piloto da Série, a ser produzido em caso de seleção do projeto); Storyboard (Storyboard de uma cena do episódio-piloto); Argumentos (Argumentos Preliminares de 6 episódios da série. 10 linhas para cada argumento); Desenho de Produção e Orçamento, ambos a partir de formulário padrão publicado em anexo ao regulamento (SCHIRIGATTI et al., 2018).

No caso de um projeto de animação seriada para a TV, após a fase de desenvolvimento, cada episódio é produzido em três fases, pré-produção, produção e pós-

produção. Alguns dos recursos produzidos na fase de desenvolvimento continuam sendo relevantes e indispensáveis nas próximas etapas de produção como a bíblia de produção, cronogramas e orçamentos. A bíblia é uma ferramenta que tem registros por escrito dos elementos chave da série. Servirá para manter a coerência da série e auxiliar na realização de arte de acordo com os objetivos do projeto. O guia de estilo visual ou style guide também é confeccionado antes de se dar início à fase de produção. O guia contém diretivas que dizem respeito ao estilo de arte dos elementos visuais da animação para que seja mantida constância visual ao longo da produção (SCHIRIGATTI, 2019). O desenvolvimento do style guide é útil para a produção da arte e de planejamento mesmo que esse processo em si envolva custos de tempo e orçamento. O produtor e diretor poderão definir o design de elementos visuais levando em conta a história e as limitações de orçamento de forma que a quantidade de fundos necessária seja alocada com base nessas decisões (WINDER; DOWLATABADI, 2011). Os relatos dos profissionais citam a importância desses itens na produção, no entanto consideram que são muitas vezes a bíblia da produção e guias de estilo não são feitos de forma satisfatória. Esse desafio é reafirmado por Fabiano Pandolfi que comenta sua experiência como diretor de animação :

A não realização de uma pré-produção sólida, por exemplo, que deveria limitar o escopo das produções (as viabilizando de acordo com diretrizes de tempo, dinheiro e mão de obra), ocasiona uma inconstância na qualidade técnica do filme. Muitas vezes, essa urgência em começar a produção acontece pela sensação de que o aporte (público) está sendo gasto sem que haja filme ficando pronto (PANDOLFI et al., 2015).

Outro desafio relatado foi o de produzir animações dentro das restrições orçamentárias. Os mecanismos de fomento e incentivo colaboraram com a viabilização financeira de animações. Por exemplo, a regulamentação da Lei nº 12.485, conhecida como Lei da TV Paga, gerou demanda por conteúdos originais brasileiros. Também é possível que estúdios tentem captar recursos públicos a partir de editais, sendo necessário o orçamento da obra (SCHIRIGATTI et al., 2018). Assim, todo projeto terá seu próprio custo e cada produtora assegura recursos à sua maneira. O orçamento persiste como um fator limitante, motivando a busca por formas de produção inovadoras e eficientes para manter a competitividade dos estúdios (WINDER; DOWLATABADI, 2011). Ainda, apesar dos avanços tecnológicos permitindo maior produtividade, especialmente na técnica 2D digital, o cronograma é outro desafio relatado. O planejamento da produção se relaciona com o limite orçamentário devido à natureza trabalho-intensiva da indústria da animação (YOON; MALECKI, 2010). Devido a este desafio ser comum aos estúdios de animação, com a finalidade de cortar custos e atingir datas-limite, muitos estúdios internacionais recorrem ao outsourcing, ou terceirização da animação (TSCHANG, 2004).

Levando em conta os desafios citados, os produtores dispõem de estratégias que adquiriram com sua experiência. O uso de softwares de gerenciamento como Slack

(canais de comunicação), Trello (listas de tarefas) e Google Docs é uma das estratégias empregadas, fazendo uso de novas tecnologias de gestão. Com o tempo, os profissionais que gerem a produção adquirem conhecimento do ritmo de produção de cada animador. Relatam que se tornam mais capazes de estimar o prazo de entrega das tarefas atribuídas a cada animador. Quanto à limitação de orçamentos, os profissionais relataram a necessidade de restringir a produção de acordo com o limite financeiro. Também consideram como estratégia viável manter equipes menores que tenham animadores generalistas. Assim, o mesmo animador poderá atuar em diferentes etapas do processo. Ainda, referindo-se especificamente à produção de obras de animação 2D seriadas para TV, em que vários episódios entram em produção simultaneamente, os produtores relatam que de acordo com as demandas específicas de episódios atribuem tarefas para os animadores levando em conta sua capacidade produtiva do momento.

## CONCLUSÕES

Com base na análise feita junto à pesquisa bibliográfica pode-se destacar que os desafios identificados foram: a insuficiência ou inadequação das etapas de pré-produção; a limitação nos orçamentos para a produção; a frequência dos atrasos em entregas dos projetos; e a saúde emocional dos animadores. Por fim, percebe-se que muitas das dificuldades na produção têm sido contornadas com a experiência dos próprios animadores e são amenizadas com a implementação de modelos de gestão que foram sendo aprimorados empiricamente. Dessa forma fica evidente que ampliar o emprego de métodos sistematizados de etapas de produção, como no caso da pré-produção, é uma necessidade. Ainda, profissionais que atuam na área têm adquirido conhecimentos empíricos sobre a produção por meio de suas experiências, contudo notou-se pouco material codificado disponível, como o manual de Winder e Dowlatabadi, que aborda a produção de animação. A experiência desses profissionais, se codificadas em livros ou manuais, por exemplo, tem o potencial de auxiliar o fortalecimento da indústria por ampliar o conhecimento disponível. Considerando que a pesquisa se limitou a um relato relacionado à produção de animação e pesquisa bibliográfica disponível sobre o tema, acredita-se que um estudo mais amplo com relatos de profissionais de outros estúdios de animação pode reforçar a identificação de desafios e estratégias empregadas por produtores de animação.

## AGRADECIMENTOS

Agradecimentos à professora orientadora Elisangela Lobo Schirigatti e ao grupo de estudos em animação da UTFPR que possibilitaram muito aprendizado e encorajamento.

## CONFLITO DE INTERESSE

Não há conflito de interesse.

## REFERÊNCIAS

ABCA - Associação Brasileira de Cinema de Animação. **CARTILHA: Questões frequentes relativas a projetos de animação**. 2021

BARDIN, Laurence. (2010). **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70.

CHONG, Andrew. **Animação digital**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

GORGULHO, Luciane Fernandes et al. **A economia da cultura, o BNDES e o desenvolvimento sustentável**. 2009. Disponível em: <<https://web.bndes.gov.br/bib/jspui/handle/1408/1961>> Acesso em: out. 2021

NIKO, Diego; ZENDRON, Patrícia. **O mercado consumidor de animação no Brasil**. BNDES Set., Rio de Janeiro, v. 25, n. 49, p. 7-27, mar. 2019. Disponível em: <<https://web.bndes.gov.br/bib/jspui/handle/1408/16961>>, 2019.

PANDOLFI, Fabiano; BRANCO, Marsal Alves; PINHEIRO, Cristiano Max. **Estudo do processo de realização da produção de animação em longa-metragem do filme “Até que a Sbornia nos Separe”**. Freevale GamePad, v. 20, 2015.

SCHIRIGATTI, Elisangela Lobo; AVRICHIR, Ilan. **Processo de produção de uma animação: Uma abordagem teórica**. Diálogo com a Economia Criativa, v. 4, n. 11, p. 32-55, 2019.

SCHIRIGATTI, Elisangela Lobo; AVRICHIR, Ilan; KASPRZAK, Luis Fernando. **A produção de animação no Estado do Paraná/Brasil com base no uso de recursos públicos e privados**. In: Congresso Internacional de Administração, 15., Sucre/Bolívia. Anais...Sucre:ADM, 2018

TSCHANG, Feichin et al. **Production and political economy in the animation industry: Why insourcing and outsourcing occur**. 2004.

UNITED NATIONS CONFERENCE ON TRADE AND DEVELOPMENT - UNCTAD. **Creative Economy Report 2008**, Gevene, 2008. Disponível em <[http://www.unctad.org/en/docs/ditc20082cer\\_en.pdf](http://www.unctad.org/en/docs/ditc20082cer_en.pdf)>

WINDER, Catherine; DOWLATABADI, Zahra; MILLER-ZARNEKE, Tracey. **Producing animation**. Routledge, 2012.

YOON, Hyejin; MALECKI, Edward J. **Cartoon planet: worlds of production and global production networks in the animation industry**. Industrial and Corporate Change, v. 19, n. 1, p. 239-271, 2010.