



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE CINEMA E AUDIOVISUAL

TIAGO DE JESUS SANTOS COSTA

**ANIMAÇÃO SERIADA PERNAMBUCANA:
HISTÓRIA, FINANCIAMENTO E DISTRIBUIÇÃO**

RECIFE

2022

TIAGO DE JESUS SANTOS COSTA

**ANIMAÇÃO SERIADA PERNAMBUCANA:
HISTÓRIA, FINANCIAMENTO E DISTRIBUIÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado na
Universidade Federal de Pernambuco como
requisito básico para a obtenção do grau de
Bacharel em Cinema & Audiovisual.

Orientação: Prof. Marcos Buccini

RECIFE

2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Costa, Tiago de Jesus Santos.

Animação seriada pernambucana: história, financiamento e distribuição / Tiago de Jesus Santos Costa. - Recife, 2022.

62 p. : il., tab.

Orientador(a): Marcos Buccini Pio Ribeiro

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Cinema e Audiovisual - Bacharelado, 2022.

1. animação. 2. séries de animação. 3. animação seriada pernambucana. 4. audiovisual pernambucano. 5. mundo bita. I. Ribeiro, Marcos Buccini Pio. (Orientação). II. Título.

700 CDD (22.ed.)

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Carlos Alberto e Sandra, que sempre me incentivaram em meus estudos e me apoiaram na mudança a Recife para cursar Cinema & Audiovisual na UFPE.

Aos meus irmãos, Vitória e Wesley, que igualmente sempre estiveram ao meu lado em todas as decisões profissionais que tomei.

Ao meu avô, Raimundo Costa, que partiu durante meus anos de curso. Ele sempre foi um grande incentivador dos sonhos de seus netos.

À minha avó, Maria Cleusa, e aos demais familiares.

Ao meu professor e orientador Marcos Buccini, que desde os primeiros contatos abraçou minhas ideias de pesquisa. Agradeço pela parceria e por todas as orientações, tenho certeza que continuaremos trabalhando juntos em muitos outros projetos.

À professora Mannu Costa, com quem tive diversas partilhas ao longo do curso, sendo também minha orientadora em alguns projetos e pesquisas. Agradeço pelos ensinamentos compartilhados e por ter prontamente aceitado o convite para compor a banca avaliadora desta monografia.

À professora Christiane Quaresma, com quem tive meu primeiro contato acadêmico em animação e que também aceitou prontamente participar da banca examinadora deste trabalho.

A Ulisses Brandão, Eduardo Padrão, Nara Aragão e todos os profissionais da animação pernambucana que contribuíram com essa pesquisa.

Aos demais professores e trabalhadores do Departamento de Comunicação, com quem pude expandir meus conhecimentos.

Às valiosas amigas que construí ao longo do curso. Tive a sorte de encontrar companheiros para a vida, que sempre acreditaram em mim. Agradeço, principalmente, a Andréa Neto, Cecília Assy, Eduarda Sá, Eduardo Gomes, Geovana Pimentel, Geovanna Melo, Isadora Medeiros, John Lu, Lucca Nicoleli, Luiz Eduardo, Nathália Monteiro, Pedro Bittencourt, Raphael Prestes, Rony Severiano, Thales Felipe, Thiago Pombo, Tiago Calmon, Victória Câmara, William Oliveira, entre tantos outros que eu precisaria de várias páginas para continuar citando.

Aos meus companheiros do Diretório Acadêmico de Cinema & Audiovisual e da Secretaria de Integração, com quem tive a honra de construir no movimento estudantil.

Por fim, gostaria de agradecer a todos que, de alguma forma, contribuíram para a minha formação acadêmica e profissional.

RESUMO

No começo dos anos 2010, o lançamento do “Mundo Bitá” dá início a um mercado de produção de séries de animação em Pernambuco. Ao longo da década, este setor se desenvolveu, com o surgimento ou aderência de novas produtoras, que expandiram o contingente de realizações no estado. Com verbas em maioria públicas, a existência de políticas culturais de incentivo à produção audiovisual brasileira foi essencial nesse processo. Também, legislações como a Lei 12.485, que ao determinar a obrigatoriedade de cotas de exibição de programação nacional em canais por assinatura, estimulou a demanda por conteúdo produzido no país. No entanto, ainda há problemas nos processos de fomento, execução e comercialização dessas obras. Nesta monografia, pretende-se abordar a estrutura desse mercado de animação seriada pernambucana, observando sua história e examinando quais as produtoras e produções em curso, atentando-se, principalmente, a questões de financiamento e distribuição. Para isso, foi realizada revisão bibliográfica acerca da história da animação no Brasil, das estruturas da televisão brasileira e das políticas audiovisuais vigentes no país. Também, pesquisa exploratória, consultando profissionais da indústria.

Palavras-chave: animação; séries de animação; animação seriada pernambucana; audiovisual pernambucano; mundo bita.

ABSTRACT

In the beginning of the 2010s, the release of “Mundo Bitá” starts an animated series production market in Pernambuco. Throughout the decade, this sector has developed with the emergence or adherence of new production companies, which expanded the contingent of productions in the state. The funds were mostly public and the existence of cultural policies to encourage Brazilian audiovisual production was essential in this process. Legislations such as “Lei 12.485”, which determined the obligation of quotas for the exhibition of national programming on subscription channels, stimulated the demand for content produced in the country. Although there are still some problems in the process of promotion, execution and commercialization of these works. In this monography, unroll about the structure of the Pernambuco’s animated series market, observing its history and examining which of the producers and productions are ongoing, attempting specially to financing and distribution. Thereunto, a bibliographic review about the history of animation in Brazil, the structures of Brazilian television and the audiovisual’s politics in force on the country was executed. And also an exploratory research, consulting some industry professionals.

Keywords: animation, animated series, Pernambuco animation; Pernambuco audiovisual; mundo bita.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – “O Kaiser”, considerada a primeira animação brasileira	12
Figura 2 – “Sinfonia Amazônica”, primeiro longa-metragem de animação brasileira	12
Figura 3 – “Boi Aruá”, o primeiro longa-metragem de animação da Região Nordeste	14
Figura 4 – “O Menino e o Mundo”, filme de animação brasileiro indicado ao Óscar	15
Figura 5 – “Meu AmigãoZão”	19
Figura 6 – “Galinha Pintadinha”	22
Figura 7 – “Mundo Bitá”	22
Figura 8 – “Vendo/Ouvindo”	23
Figura 9 – “L Silva”, a primeira tentativa de animação seriada em Pernambuco	26
Figura 10 – “Fazenda”, o videoclipe mais popular do “Mundo Bitá”	30
Figura 11 – Spin-off “Rádio Bitá”	32
Figura 12 – Série derivada “Imagine-se”	33
Figura 13 – “A Turma do Zé Alegria”	34
Figura 14 – “Além da Lenda”	35
Figura 15 – “Pedrinho e a Chuteira da Sorte”	35
Figura 16 – “Noisé”	38
Figura 17 - “Lá Vem”	38
Figura 18 – “Foi Assim e Foi Assado”	39
Figura 19 – “Bela Criativa”	40
Figura 20 – “Bia Desenha”	42
Figura 21 – Picolés do “Mundo Bitá”	51
Figura 22 - Bitá e Milton Nascimento em videoclipe	52
Figura 23 – Show do “Mundo Bitá”	53
Figura 24 – “Nuestra Granjita”, a versão em espanhol de “Fazendinha”	53
Figura 25 – “Quintinha”, a versão portuguesa da “Fazendinha”	54
Figura 26 – “Iuri & Udi”, um dos projetos em produção	56

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Produtoras da animação seriada pernambucana com obras lançadas	29
Tabela 2 – Temporadas do “Mundo Bitá”	32
Tabela 3 – Séries de Animação da Mr. Plot	33
Tabela 4 – Séries de Animação da Viú Cine	37
Tabela 5 – Séries de Animação da Produções Ordinária	39
Tabela 6 – Séries de Animação da ZQuatro Studio	41
Tabela 7 – Séries de Animação da Carnaval Filmes	42
Tabela 8 - Certificação de DVDs do Mundo Bitá	43
Tabela 9 – Distribuição da animação seriada pernambucana	48
Tabela 10 - Certificação de álbuns do Mundo Bitá	52
Tabela 11 – Relação de séries de animação pernambucanas	58

SUMÁRIO

Introdução	9
CAPÍTULO 1 - PANORAMA HISTÓRICO DA ANIMAÇÃO NO AUDIOVISUAL BRASILEIRO	12
1.1 Breve história da animação no Brasil	12
1.2 Animação seriada na TV brasileira	16
1.3 As experiências iniciais de uma animação seriada nacional	17
1.4 Animação seriada no contemporâneo	20
CAPÍTULO 2 - ANIMAÇÃO EM PERNAMBUCO	23
2.1 História da animação pernambucana	23
2.2 As tentativas de realizar animação seriada em Pernambuco	25
2.3 Emerge a indústria de animação seriada em Pernambuco	26
CAPÍTULO 3 - AS PRODUTORAS PERNAMBUCANAS DE ANIMAÇÃO SERIADA	28
3.1 Mr. Plot	29
3.2 Viu Cine	34
3.3 Produções Ordinária	38
3.4 ZQuatro Studio	39
3.5 Carnaval Filmes	41
CAPÍTULO 4 - DISTRIBUIÇÃO DAS SÉRIES DE ANIMAÇÃO PERNAMBUCANAS	43
4.1 Mídia Física	43
4.2 Televisão por assinatura	44
4.3 Televisão aberta privada	45
4.4 Televisão aberta pública	45
4.5 Serviços de streaming	46
4.6 Relação de distribuição	47
CAPÍTULO 5 - MUNDO BITA: UM SUCESSO EM CONSTANTE EXPANSÃO	49
5.1 A construção transmidiática	49
5.2 Licenciamento de produtos	50
5.3 Sucesso fonográfico	51
5.4 Expansão internacional	53
CAPÍTULO 6 - FUTURO INCERTO	55
CONSIDERAÇÕES FINAIS	58
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	61

Introdução

O verso musical “Bom dia, o sol já nasceu lá na fazendinha...” ecoa em milhares de lares brasileiros cotidianamente. Trata-se da frase de início da canção “Fazendinha”, do “Mundo Bitá”, cujo videoclipe no Youtube já conta com mais de 1 bilhão de visualizações. Produzido pelo estúdio Mr. Plot, que faz sede na cidade de Recife, o “Mundo Bitá” é uma produção transmidiática de animação seriada, que se configura o pontapé inicial para o surgimento e desenvolvimento de uma indústria de séries de animação no estado de Pernambuco no início da década de 2010.

Até então, as tentativas no estado de realizar séries animadas haviam sido falhas, sobretudo por falta de financiamento, mão-de-obra e *expertise*. Mas, a partir da década de 2010, o mercado audiovisual brasileiro passou por profundas transformações. Com a promulgação da Lei 12.485/2011, que estipula cotas de exibição de conteúdo nacional nos canais por assinatura, cresceu como nunca a procura por produtos realizados no país. Para suprir essa demanda, os editais de incentivo públicos foram amplificados e surgiram ou se expandiram diversas produtoras independentes. Inicialmente, essas mudanças foram mais sentidas no eixo Sul-Sudeste, gerando, inclusive, a fuga de profissionais nordestinos. Mas, logo, esses efeitos atingiram Pernambuco, levando ao florescimento de um setor produtivo de séries de animação no estado (BUCCINI, 2017, p. 42).

A Mr. Plot trabalha com investimentos privados e foi através de um processo de viralização que o “Mundo Bitá” se deu a conhecer, mas a massificação e consolidação dessa produção está diretamente ligado à ocupação de espaço na programação do canal por assinatura Discovery Kids, o que ocorreu como desenlace da nova lei. Ao longo da década de 2010, aderiram à animação seriada as produtoras pernambucanas Viu Cine, Produções Ordinária, ZQuatro Studio e Carnaval Filmes. A ação dessas é fomentada por incentivos públicos, advindos do Fundo Pernambucano de Incentivo à Cultura (Funcultura) ou do Programa de Apoio ao Desenvolvimento do Audiovisual Brasileiro (PRODAV). Um total de 11 produções já foram lançadas e várias estão em produção ou desenvolvimento.

Esta monografia pretende apresentar a estrutura do mercado de animação seriada pernambucana, tendo em vista seu surgimento em 2013 até o atual contexto de 2022, organizando quais são as produtoras em atividade e suas respectivas produções, através de três pilares de abordagem: a história, o financiamento e a distribuição. Como metodologia, foi realizada revisão bibliográfica da história da animação no Brasil e em Pernambuco, usando como principais referências os autores Sérgio Nesteriuk (2011) e Marcos Buccini (2017). Também, investigou-se material de arquivo divulgado por jornais, revistas e websites acerca

das séries de animação de Pernambuco e demais temáticas aqui abordadas. Adentrou-se ainda numa pesquisa exploratória, entrevistando profissionais da indústria. Ao fim, pretende-se demonstrar a produtividade deste mercado e seu potencial de contínuo crescimento a partir de políticas públicas para o audiovisual.

Alguns conceitos são importantes para o entendimento das abordagens desta pesquisa. De início, é necessário realizar a diferenciação entre o cinema *live-action* e o cinema de animação. O primeiro diz respeito à captação de movimentos que, de fato, existem. Já o segundo, ao contrário, trata de movimentos criados. Como reforça RIBEIRO (2019, p. 63), a animação é “a criação de imagens em movimento, através da manipulação de todas as variadas técnicas, além dos métodos de ação ao vivo, incluídos os meios digitais e as técnicas de computação gráfica”. Também, é preciso pontuar a questão do tempo de realização da arte animada. De acordo com DENIS (2011, p. 15), a animação é um “imenso trabalho de formiga, portanto, que costuma estender-se não por alguns meses, como uma produção em filmagem real, mas por anos”. O tempo pode variar a depender do orçamento disposto, da estrutura de produção e das técnicas empregadas.

Aqui, tratamos da ideia de “animação seriada”. Segundo MACHADO (2000, p. 83), “chamamos de serialidade essa apresentação descontínua e fragmentada do sintagma televisual”. Ou seja, no caso de narrativas, a apresentação das histórias a partir da divisão em episódios. A construção de enredos episódicos pode ocorrer de três formas: 1) linearmente ao longo dos capítulos; 2) de forma autônoma por episódio, com início, meio e fim, mas sempre com os mesmos personagens e fios condutores; 3) na forma antológica, havendo uma temática que guia os capítulos, mas nem mesmo os personagens se repetem. A segunda forma costuma ser a mais comum quando tratamos de séries de animação voltadas ao público infantil. Deve-se pontuar ainda que esta pesquisa usa termos como “animação seriada”, “seriados animados”, “séries de animação” e “desenhos animados” enquanto sinônimos.

Os investimentos públicos recebidos pelas séries de animação pernambucanas, assim como medidas que abrem espaço para as mesmas em janelas de exibição – como ocorre pela Lei 12.485 – fazem parte das chamadas “políticas culturais”, outro entendimento importante para este trabalho. CANCLINI (1987, p. 26, tradução nossa) esclarece o conceito de políticas culturais da seguinte forma:

Os estudos recentes tendem a incluir sob este conceito o conjunto de intervenções realizadas pelo estado, as instituições civis e os grupos comunitários organizados a fim de orientar o desenvolvimento simbólico, satisfazer as necessidades culturais da população e obter consenso para um tipo de ordem ou transformação social. Mas esta maneira de caracterizar o âmbito das políticas culturais precisa ser ampliada tendo em conta o caráter transnacional dos processos simbólicos e materiais na atualidade.

Por fim, é necessário ainda abordar o conceito de transmídiação, uma vez que este processo se faz bastante recorrente em produções aqui examinadas. JENKINS (2008, p. 47) aponta que “a narrativa transmídia é a arte da criação de um universo”. Quando um produto passa a ter derivados, que se espalham pelas várias mídias como complementos narrativos, esse é um processo transmidiático. É essencial a participação do público, que no papel coletores, seguem a expansão do conteúdo por esses outros meios. Através disso, o telespectador tem uma experiência de entretenimento mais rica.

O primeiro capítulo desta monografia dedica-se à revisão bibliográfica da história da animação no Brasil. Também, um repasse sobre a presença de seriados animados na TV brasileira, as primeiras tentativas de realizar desenhos nacionais e a consolidação contemporânea deste mercado. Já no segundo capítulo, a atenção é voltada à história de produção de animação em Pernambuco, passando pelas tentativas de realizar séries de animação nos anos 2000 e a emergência de uma indústria de fato na década seguinte.

No terceiro capítulo, é organizada a relação de produtoras de animação seriada pernambucana, narrando as histórias de surgimento, os financiamentos conquistados, profissionais envolvidos, alguns processos produtivos, entre outras informações relevantes. O quarto capítulo dedica-se à observação do processo de comercialização dessas obras, notando possíveis problemáticas. No capítulo cinco, examina-se particularmente o “Mundo Bitá” e sua produtividade, abordando sua construção transmidiática, o sucesso fonográfico, o licenciamento de produtos e a atual expansão internacional. Por fim, o capítulo seis reflete sobre perspectivas futuras desse mercado de séries de animação em Pernambuco.

CAPÍTULO 1 - PANORAMA HISTÓRICO DA ANIMAÇÃO NO AUDIOVISUAL BRASILEIRO

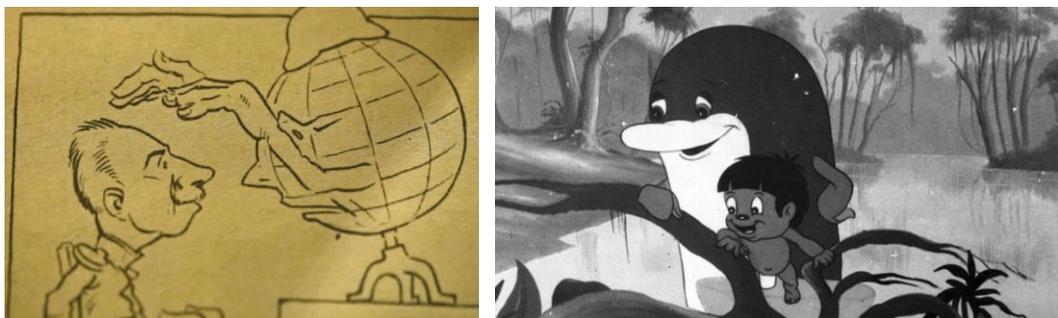
1.1 Breve história da animação no Brasil

A história da animação no Brasil possui mais de 100 anos. Considera-se como marco inicial o curta-metragem “O Kaiser”, dirigido pelo chargista Álvaro Marins e lançado no ano de 1917. À época, ocorria a Primeira Guerra Mundial, e a narrativa trazia o imperador alemão Guilherme II tendo a cabeça engolida por um globo terrestre. O filme foi exibido no Brasil e nos Estados Unidos, mas com o tempo suas cópias foram perdidas, restando somente um frame. Nos anos seguintes, surgiram novas animações, mas era uma produção diluída e espaçada. Ao falar sobre o panorama histórico da animação brasileira, BUCCINI (2017, p. 24) aponta que: “o seu desenvolvimento foi lento, cheio de percalços, típico das produções marginais, com longos períodos que oscilam entre a pouca ou total ausência de realizações na área”.

O primeiro longa-metragem de animação nacional só foi lançado em 1953. Trata-se de “Sinfonia Amazônica”, do pintor e desenhista Anélio Latini Filho. Admirador de Walt Disney, o diretor se inspirou no americano para criar seu filme, que conta relatos folclóricos da Região Norte do Brasil. Foram seis anos de produção até a obra estar pronta, sendo um trabalho solo de Anélio, que desenhou mais de 500 mil quadros em jornadas diárias de 20 horas de trabalho. Lançado nos cinemas, teve sucesso de público, mas seu diretor pouco lucrou e teria sido roubado por distribuidores e donos de cinemas. Latini Filho nunca voltaria a realizar uma animação autoral (BUCCINI, 2017, p. 26-27).

Figura 1 – “O Kaiser”, considerada a primeira animação brasileira

Figura 2 – “Sinfonia Amazônica”, primeiro longa-metragem de animação brasileira



Fonte: Imagem de divulgação / Captura de frame

Na década de 1960, houve o surgimento de centros de estudos em animação, que formaram novos animadores e tiveram produtividade em realização: o Centro Experimental de Ribeirão Preto (CERP), o Centro de Estudos em Cinema de Animação (CECA) no Rio de Janeiro e o Fotograma. Todos, no entanto, duraram pouco tempo, mas foram essenciais para a precursão da animação experimental no Brasil.

Somente em 1971 foi lançado o segundo longa-metragem de animação brasileira, “Presente de Natal”, sendo também o primeiro colorido. Conta a história de duas crianças, filhas de um pobre trabalhador, que são levadas a uma viagem mágica pelo Papai Noel em companhia do Saci Pererê. Seu realizador, Álvaro Henrique Gonçalves, trabalhou no filme sozinho durante seis anos, em animação tradicional. Não houve qualquer tipo de incentivo, público ou privado. Seu lançamento aconteceu na cidade de Santos e posteriormente foi exibido com sucesso em Manaus. No entanto, jamais teve um grande lançamento ou retorno comercial. Se desconhece se uma cópia do filme ainda exista (BUCCINI, 2017, p. 28-29).

Um ano depois, em 1972, o Brasil ganhou seu terceiro longa de animação: “Piconzé”, de Ypê Nakashima. Narra a história do herói-título, que tenta salvar a namorada Maria do vilão Gustavo Bigodão. Na jornada, cruza com um dragão, uma bruxa e um saci. O criador se inspirou nos folclores brasileiro e japonês. Foi realizado ao longo de seis anos, mas, diferente de seus antecessores, este filme foi animado por mais de 30 pessoas. Assim como o diretor, todos os envolvidos eram nipo-brasileiros. Utilizou da técnica de recorte para construir os cenários, enquanto os personagens foram desenhados em acetato. Teve sucesso comercial à época. Nakashima faleceu dois anos depois, deixando inacabado um segundo longa (NESTERIUK, 2011, p. 124).

BUCCINI (2017, p. 30) destaca como “um verdadeiro divisor de águas na animação brasileira” o curta-metragem “Meow”, lançado em 1981, do diretor Marcos Magalhães. A produção foi reconhecida no Festival de Cannes com o Prêmio Especial do Júri. Alguns anos depois, Magalhães viria a coordenar um curso que foi fundamental na história da animação brasileira. Após o Brasil comprar o satélite BrasilSat do Canadá, os países firmaram um acordo de transferência tecnológica. Entre as ações, foi criado o Centro Técnico Audiovisual (CTAv), com sede no Rio de Janeiro. O objetivo era desenvolver o audiovisual brasileiro com formação, capacitação e aperfeiçoamento técnico. O material tecnológico foi doado pelo National Film Board (NFB), do Canadá.

No CTAv, foi lecionado um curso profissional de animação, com coordenação de Magalhães e aulas ministradas por professores advindos direto da NFB, como Jean-Thomas Bedard e Pierre Veilleux. O curso recebeu pessoas de diferentes partes do país, que depois voltaram aos seus locais de origem e colocaram em práticas os conhecimentos teóricos e práticos adquiridos. A partir disso, núcleos de animação surgiram nos estados de Minas Gerais, Ceará e Rio Grande do Sul. BUCCINI (2017, p. 31) acredita na afirmação de que “só após o acordo de cooperação entre o Brasil e o National Film Board do Canadá a animação brasileira passou a ganhar força e manter uma produção mais consistente”.

Na década de 1980, a animação brasileira ganhou grande força nos cinemas graças ao lançamento do primeiro filme da Turma da Mônica, já famosa nos quadrinhos desde os anos 1960. “As Aventuras da Turma da Mônica” (1982) levou mais de 1,1 milhão de pessoas aos cinemas, sendo até hoje o filme animado mais visto nas salas de exibição brasileiras. A obra conta quatro histórias diferentes da turma, conectadas pela figura do próprio Mauricio de Souza em *live-action*. Desde então, são constantes os lançamentos de longas de animação pelo estúdio de Mauricio. Alguns, diretamente lançados em mídia física.

No contexto da animação nordestina, Francisco Liberato dirigiu o primeiro longa-metragem da região, “Boi Aruá” (1984). Foi também o primeiro filme animado de longa duração realizado fora do eixo hegemônico Rio-São Paulo. Inspirado no livro de mesmo nome do escritor Luís Jardim, a produção se inspira na xilogravura do cordel para compor a estética da animação. Na narrativa, um fazendeiro tem seu poder desafiado por aparições de um boi encantado. Curiosamente, outro longa nordestino seria lançado somente 30 anos depois, dirigido pelo próprio Liberato, “Ritos de Passagem” (2014).

Figura 3 – “Boi Aruá”, o primeiro longa-metragem de animação da Região Nordeste



Fonte: Captura de frame

BUCCINI (2017, p. 33-34) evidencia o surgimento de encontros e festivais de animação como potencializadores da indústria de animação no Brasil. O *I Encontro de Cinema de Animação* no Brasil aconteceu em 1987, na cidade de Olinda, organizado pelo mestre pioneiro da arte animada no estado de Pernambuco, Lula Gonzaga e sua esposa Silvana Delácio. O evento contou com mostras fílmicas, realização de filmes em conjunto, debates entre animadores e a criação de uma carta enviada à Embrafilme¹ com reivindicações do setor. Outros encontros acontecerem no ano de 1988 em São Paulo e no ano de 1992 em João Pessoa. Marcos Buccini (2017, p. 33) assinala que “eles foram muito importantes para um fortalecimento político dos animadores, que podiam, além de se conhecer, trocar ideias e expor as dificuldades e as demandas da classe”. Mais tarde, o surgimento do *Festival Anima Mundi*, em 1993, fixou

¹ A Embrafilme foi uma empresa estatal responsável pela produção e distribuição de filmes nacionais. Criada em 1969, foi encerrada em 1990, no governo de Fernando Collor de Mello.

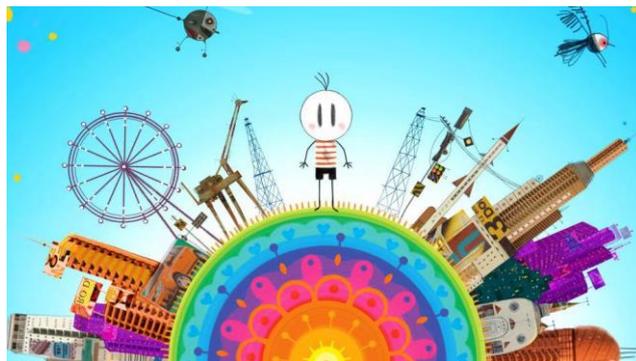
a premissa dos encontros. O evento foi realizado até o ano de 2019 e está em hiato por falta de financiamento.

Até meados dos anos 2000, a grande fonte de renda para quem trabalhava com animação no Brasil era o setor publicitário. Com escassas oportunidades de realizar curtas e longas-metragens que tivessem alguma fonte de financiamento e trouxessem retorno financeiro, era na publicidade que se tinha espaço para garantir remuneração animando. Mas ainda na década de 1990 o setor começava a passar por grandes transformações. A popularização da computação gráfica barateou e acessibilizou a prática da animação. Com isso, cresceu o número de trabalhadores do setor, assim como a produção.

Com o surgimento da Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA) em 2003, os profissionais começaram a se organizar enquanto classe. Paralelo a isso, o setor audiovisual como um todo passava por um momento de transformação, com o Ministério da Cultura do então presidente Luiz Inácio Lula da Silva cada vez mais interessado em incentivar a produção cultural, expandindo, portanto, as políticas públicas do meio. Crescia a realização de curtas-metragens, longas-metragens, séries para a televisão, além do trabalho na sempre presente publicidade e os novos espaços possibilitados pela internet.

Atualmente, o Brasil tem tido produtividade na realização de animação, sobretudo devido ao espaço conquistado em editais de incentivo. O lançamento de longas-metragens se tornou mais frequente e algumas produções se destacam: o indicado ao Óscar “O Menino e o Mundo” (2013), de Alê Abreu; o superproduzido “Lino” (2017), de Rafael Ribas; o mundialmente aclamado “Tito e os Pássaros” (2018), de Gustavo Steinberg, Gabriel Bitar e André Catoto; e o primeiro longa-metragem de animação pernambucana, “Além da Lenda” (2022), de Marcos França e Marília Mafé. No entanto, a realização de animação no Brasil ainda enfrenta inúmeros obstáculos, sobretudo após o fechamento do Ministério da Cultura em 2019 e a consequente redução de editais de incentivo.

Figura 4 – “O Menino e o Mundo”, filme de animação brasileiro indicado ao Óscar



Fonte: Imagem de divulgação

1.2 Animação seriada na TV brasileira

A primeira emissora de televisão do Brasil, a TV Tupi, foi inaugurada em 19 de setembro de 1950. Um dia depois, o desenho animado já se fazia presente em sua programação, com a veiculação do estadunidense “Pica-pau”. Mas, antes de explorar a história da animação seriada nos canais nacionais, é importante destacar as fases de desenvolvimento da televisão brasileira. Sérgio Mattos (2002, p. 78-79) conceitua seis fases:

1) A fase elitista (1950-1964), quando o televisor era considerado um luxo ao qual apenas a elite econômica tinha acesso; 2) A fase populista (1964-1975), quando a televisão era considerada um exemplo de modernidade e programas de auditório e de baixo nível tomavam grande parte da programação; 3) A fase do desenvolvimento tecnológico (1975-1985), quando as redes de TV se aperfeiçoaram e começaram a produzir, com maior intensidade e profissionalismo, os seus próprios programas com estímulo de órgãos oficiais, visando, inclusive, a exportação; 4) A fase da transição e da expansão internacional (1985-1990), durante a Nova República, quando se intensificaram as exportações de programas; 5) A fase de globalização e da TV paga (1990-2000), quando o país busca a modernidade a qualquer custo e a televisão se adapta aos novos rumos da redemocratização; e 6) A fase da convergência e da qualidade digital, que começa nos anos 2000, com a tecnologia apontada para uma interatividade cada vez maior dos veículos de comunicação, principalmente a televisão, com a Internet e outras tecnologias de informação.

Nesta fase inicial (1950-1964), o canal de Assis Chateaubriand² exibiu diversos seriados animados importados. Alguns exemplares foram “Jambo e Ruivão”, “Terrytoons”, “Faisca e Fumaça” e “Supermouse”. Muitos episódios destes desenhos não costumavam ter falas, mas quando tinham, eram exibidas no idioma original, sem qualquer legenda ou dublagem. Isso só começa a mudar no início dos anos 1960, na TV Rio, que passa a dublar seus conteúdos. É ao longo desta década que ocorre a transição para a fase populista (1964-1975), quando aumenta exponencialmente a venda de televisores e as camadas populares começam a ter acesso à televisão. Justamente nesta fase, todos os desenhos passam a ter dublagem.

Ao observar este panorama durante as décadas de 1950 e 1960, NESTERIUK (2011, p. 120) aponta que “com a popularização da televisão no Brasil, as séries de animação televisivas já se constituam um gênero próprio e faziam parte, portanto, do repertório dos seus telespectadores, sobretudo os jovens e as crianças da época”. Entre os canais que abriram espaço para desenhos animados nessa época estavam também a TV Continental, a TV Excelsior e a Rede Globo.

Ainda na segunda fase, a TV brasileira começa a ser produtiva em realizações nacionais voltadas ao público infantil. Se inicia e consolida a produção de programas de auditório, séries e telenovelas pensadas para tal nicho. Nas fases três (1975-1985), quatro (1985-1990) e,

² Fundador da primeira emissora de televisão brasileira, a TV Tupi São Paulo. Foi presidente dos canais da Rede Tupi até sua morte, em 1968.

sobretudo, na cinco (1990-2000), isto se intensifica. No entanto, nenhum espaço foi aberto para a produção de desenhos animados nacionais pelas grandes emissoras, mantendo-se a prática de importação de conteúdos estrangeiros, em maioria norte-americanos. Isto porque os canais de televisão brasileiros compravam conteúdos enlatados a preços baixíssimos, enquanto a produção nacional de séries animadas custaria caro. Além disso, realizar animação demanda um tempo muito maior que produzir em *live-action* e as emissoras não estavam dispostas a investir neste tempo, priorizando programas de rápido lançamento e retorno financeiro.

1.3 As experiências iniciais de uma animação seriada nacional

A conquista de espaço para a animação na televisão brasileira sempre foi uma enorme disputa, com pequenas vitórias ao longo das décadas. No final da década de 1960, o Grupo Fotograma teve um programa sobre o universo da animação na extinta TV Continental. Entre os animadores que lideravam o grupo estavam Rui Oliveira, Carlos Alberto Pacheco, Antônio Moreno, Jô Oliveira, Pedro Ernesto Stilpen – mais conhecido como Stil -, entre outros. No programa, exibiam algumas animações experimentais produzidas pelos integrantes.

Em 1978, a TV Cultura abriu espaço para outro programa voltado ao universo da animação, o “Lanterna Mágica”. Além de exibirem animações estrangeiras clássicas, também abriram espaço para a animação brasileira e entrevistaram diversos animadores do país. Sobre o programa, Nesteriuk (2011, p. 124) acredita que “pode-se afirmar que foi um incentivador de uma futura geração de animadores que, por meio dele, tomaram contato mais profundo com o universo da animação”. Mais tarde, o mesmo canal aumentaria seus investimentos em animação.

Em 1989, quando lança o seriado “Rá-Tim-Bum”, a TV Cultura contrata um grupo de animadores para realização de animação direto para a televisão. Apesar do programa ter a maioria de sua ação em *live-action*, alguns quadros eram animados. Outra atração infantil de formato similar seria lançada em 1992, o “Glub-Glub”. A prática seria expandida em 1993, com o lançamento do “Castelo Rá-Tim-Bum”, que convida diversos estúdios a criarem animações para o programa.

Sobre as primeiras tentativas de realização de séries de animação para a televisão brasileira, Sérgio Nesteriuk (2011, p. 124) conta que o diretor Ypê Nakashima animou, entre os anos de 1961 e 1963, um total de 12 episódios de uma série de curtas-metragens chamada “Papa-Papo”, pensando numa eventual exibição na televisão. No entanto, a obra nunca chegou a ser comercializada. Considera-se como o primeiro projeto realmente pensado e produzido para a televisão, uma série da “Turma da Mônica”, de Mauricio de Souza. Foram 13 episódios

realizados entre 1981 e 1985, por uma equipe de mais de 250 profissionais envolvidos, com ajuda de produtoras de várias partes do país. No entanto, não conseguiram um bom acordo de exibição com nenhuma grande emissora de televisão. No fim, os capítulos foram lançados como *package films*³, diretamente em mídia física.

As primeiras séries de animação exibidas na televisão brasileira surgem de fato no início da década de 1990, justamente na TV Cultura. A princípio, eram seriados de curtíssima duração, num formato conhecido como interprograma. A exibição ocorria na transição de um programa de longa duração para outro e tinha tempo médio de 1 minuto. Por vezes, também eram exibidos em intervalos comerciais. “Os Urbanóides” (1991), de Cao Hamburger, foi o primeiro deles. Os episódios eram realizados em *stop-motion* e versavam sobre educação e boas maneiras. Em 1994, o canal exibiria “Rita” e “Poesias Animadas”, produzidas pelo estúdio TV Pinguim. Também eram interprogramas educativos. Mais tarde, a produtora criaria ainda seriados animados de mesma premissa para a TVE e a TV Futura.

A produtividade de séries de animação com maior duração episódica se deu sobretudo pela televisão a cabo. A MTV Brasil instaurou em 2003 um setor intitulado *Drogaria de Desenhos Animados*, comandado por Marco Pavão, Thiago Martins e Cazé Pecini. O orçamento era baixo, mas sobrava criatividade e bom humor, numa linha de produção animada voltada ao público adulto. A primeira foi “Megaliga MTV de VJs Paladinos”, que ficou no ar de 2003 a 2007, totalizando 56 episódios de 11 a 21 minutos, divididos em três temporadas. Também criaram a exitosa “Fudêncio e Seus Amigos” (2005-2011), entre outras produções.

Em 2005, o canal fechado Nickelodeon lançou “Anabel”, série financiada com recursos da Lei Rouanet e do extinto PIC-TV (Programa de Integração TV-Cinema), do estado de São Paulo. Contava a história de uma curiosa menina vivendo na década de 1930, apaixonada por literatura e radionovelas. Depois, o desenho foi exibido em canais públicos. Mais tarde, em 2010, teve uma segunda temporada exibida pelo canal TV Rá-Tim-Bum, emissora fechada pertencente à Fundação Padre Anchieta, tal qual a TV Cultura. O Cartoon Network, canal infantil a cabo do grupo Warner, também abre espaço para desenhos animados nacionais no meio dos anos 2000. Pouco depois, a Discovery Kids também se insere no meio.

A segunda metade da década de 2000 estava com um mercado extremamente aquecido para séries de animação nacionais. A ABPI-TV (Associação Brasileira de Produtores Independentes de Televisão) criou em 2004 o BTPV (Brazilian TV Producers), programa que visa parcerias internacionais de coprodução audiovisual. Grandes ações foram feitas voltadas

³ Histórias episódicas agrupadas num só filme, como uma antologia.

ao campo de animação seriada, levando comitivas brasileiras para famosos eventos internacionais de mercado, como a MIPCOM e o KidScreen. Também, foram realizadas oficinas e *workshops* de capacitação. No fim dos anos 2000, foram lançados diversos desenhos animados em coprodução com outros países, a exemplo de “Peixonauta” (2009, com Canadá e Estados Unidos), “Escola pra Cachorro” (2009, com o Canadá), “Meu AmigãoZão” (2010, com o Canadá), entre outras.

Figura 5 – “Meu AmigãoZão”



Fonte: Imagem de divulgação

Os anos 2000 se encerraram com um futuro aparentemente bastante promissor para a animação brasileira. Em 2009, o mercado foi estimulado com o lançamento do ANIMATV, um programa de fomento e distribuição de seriados animados brasileiros, realizado pelo Ministério da Cultura, a Empresa Brasil de Comunicação, a Fundação Padre Anchieta e a Associação Brasileira das Emissoras Públicas, contando ainda com apoio da Associação Brasileira de Cinema de Animação. A ação governamental lançou um edital e realizou oficinas em várias cidades brasileiras, orientando sobre a criação de projeto para série animada de acordo ao pedido no edital. Um total de 257 projetos foram inscritos, sendo 30 selecionados para um *pitching*, que escolheu 17 ideias para a realização de um episódio piloto e o desenvolvimento de uma bíblia⁴ completa. Ao fim, dois pilotos foram elegidos para se tornarem séries completas: “Tromba Trem” e “Carrapatos e catapultas”. Vários outros projetos que surgiram neste edital conseguiram ser realizados mais tarde. Em 2010, sete projetos de longas-metragens e oito projetos de seriados animados foram contemplados com verbas do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA). “Aos poucos, as séries de animação brasileiras, que iniciaram timidamente em pequenos formatos de maneira irregular, começam a expandir, diversificar e a se consolidar dentro de uma dinâmica de produção industrial”, aponta NESTERIUK (2011, p. 138).

De forma geral, o espaço conquistado e fixado para séries de animação brasileiras foi em canais públicos ou de emissoras a cabo. Nos principais canais de televisão aberta privada, as portas continuaram fechadas, raramente abrindo exceções para produções nacionais. Sobre

⁴ Bíblia de série é um projeto criado para apresentar um produto seriado ao mercado de forma completa.

a dificuldade para seriados animados terem espaço nas emissoras do país, Nesteriuk (2011, p. 128-129) pontua:

Ao contrário de muitos países, nos quais o espaço para a produção independente na televisão é grande, no Brasil as emissoras comerciais centralizam toda a produção dos programas exibidos, permanecendo, na maior parte dos casos, fechadas às produções realizadas fora de seus domínios. A despeito da qualidade técnica e criativa da animação brasileira, a quase totalidade das séries de animação exibida hoje no Brasil é estrangeira. Trata-se de séries distribuídas por grandes empresas, que já possuem sucesso internacional e que são adquiridas pelas emissoras por um custo mais barato do que o da produção de material original próprio. Desta forma, as séries adquiridas são meramente reproduzidas no país e acabam, diante da falta de iniciativa das emissoras privadas de televisão, fechando as portas para a produção nacional. Por conta disso, o espaço mais aberto à produção e exibição de séries de animações brasileiras foi, e ainda continua sendo, as emissoras educativas, a maioria delas públicas ou estatais.

Em 2011, a promulgação da Lei 12.485, também conhecida como Lei da TV Paga, mudaria radicalmente as dinâmicas do audiovisual brasileiro, promovendo seu crescimento ao longo da década de 2010. O setor de animação foi fortemente influenciado pela nova lei, também em contextos regionais, como o de Pernambuco, foco deste estudo.

1.4 Animação seriada no contemporâneo

A então Presidenta da República, Dilma Rousseff, promulgou em 12 de setembro de 2011 a Lei 12.485⁵, que passou a ser conhecida popularmente como Lei da TV Paga. Esta legislação determinou cotas de veiculação de produtos nacionais nos canais de televisão fechada. O tempo reservado é de três horas e trinta minutos semanais, no horário nobre de emissoras de espaço qualificado, sendo metade deste tempo obrigatoriamente reservado a produções independentes. Este “espaço qualificado” é definido como o espaço total do canal de programação, mas excluindo produções religiosas, políticas, esportivas, televentas, jornalísticos, programas de auditório, entre outros. Também, o governo brasileiro, através da Agência Nacional de Cinema (ANCINE), se compromete a estimular a produção audiovisual através do uso dos recursos da Contribuição para o Desenvolvimento da Indústria Cinematográfica Nacional (CONDECINE), um imposto devido pela indústria de telecomunicações.

Com dezenas de canais televisivos em busca de conteúdo nacional para cumprir as cotas, cresceu como nunca a demanda por produções audiovisuais brasileiras. A partir deste momento, começam a surgir novas produtoras independentes e os editais de incentivo oferecidos por instituições públicas são expandidos. Entre os produtos mais demandados estavam justamente

⁵ LEI 12.485/2011, promulgada pela Presidente da República, Dilma Rousseff. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2011/lei/112485.htm>. Acesso em: 14/10/2022.

séries animadas, pelas emissoras voltadas ao público infanto-juvenil. Emergem diversos novos estúdios de animação, sobretudo no eixo Rio-São Paulo, onde já se tinha bastante mão-de-obra. Aos poucos, as transformações também chegaram nas demais regiões. E é justamente a partir dos desenlaces da Lei da TV Paga que se inicia uma linha de produção de animação seriada no estado de Pernambuco, com o surgimento do “Mundo Bitá” e sua veiculação pelo canal *Discovery Kids*.

No entanto, ao longo da década de 2010, outras grandes mudanças ocorreram na indústria audiovisual. A TV Paga no Brasil atingiu seu auge no ano de 2014, quando chegou a totalizar 19,8 milhões de assinantes⁶. Mas, a partir de 2015, começou a cair ano após ano. Em abril de 2022, segundo dados da ANATEL, a base de assinantes é de 13,2 milhões⁷. O número se aproxima do total de pagantes do ano de 2011. Além da queda de aderência de público à televisão fechada, caiu também o incentivo público à produção audiovisual, devido às suspensões e cortes sofridos por diversos editais, desde a extinção do Ministério da Cultura e emparelhamento da atual Secretaria Especial da Cultura, subordinada ao Ministério do Turismo.

O principal motivo para a queda de público da TV paga é a ascensão das plataformas sob demanda. Dando ao telespectador o poder de assistir o que quiser, na hora que quiser, por valores de mensalidade menores que os da televisão fechada, os serviços de *streaming* têm conquistados dezenas de milhões de assinantes. A Netflix, por exemplo, soma 19 milhões de pagantes⁸ no Brasil. Na inevitabilidade de adesão de público ao modelo por demanda, todos os grandes conglomerados de mídia têm investido no novo meio. A Rede Globo, principal emissora do país, investe no Globoplay, que tem tido crescimento constante⁹. Uma nova tendência observada dos conglomerados, proprietários também das emissoras de TV paga, é a de criação de conteúdo original diretamente para o *streaming*, tirando a exclusividade dos canais fechados e até mesmo abertos.

Uma grande problemática notada em torno do *streaming* é que, diferente da TV paga, não há qualquer regulamentação estatal. Logo, as plataformas não precisam cumprir cotas, não possuem determinação de espaço para produção independente nacional e geram conteúdo

⁶ ANDRADE, Vinicius. “Anatel faz ‘mágica’ para inflar números de clientes da TV Paga e maquiagem crise”. NOTÍCIAS DA TV (UOL), 2021. Disponível em: <<https://bit.ly/3MyjbxO>>. Acesso em: 14/10/2022.

⁷ FELTRIN, Ricardo. “Sangria continua: TV paga cai para 13,2 milhões de assinantes”. SPLASH (UOL). Disponível em: <<https://bit.ly/3rX7neZ>>. Acesso em: 14/10/2022.

⁸ OLHAR DIGITAL. “Cade revela por engano número de assinantes da Netflix no Brasil”. Disponível em: <<https://bit.ly/3MvEosl>>. Acesso em: 14/10/2022.

⁹ VAQUER, Gabriel. Na contramão da Netflix, Globoplay cresce 11% e começa a dar lucro para a Globo. Disponível em: <<https://bit.ly/3lguMIId>>. Acesso em: 14/10/2022.

brasileiro dentro dos próprios termos, a partir de práticas da indústria norte-americana. Nem mesmo são obrigadas a pagar o imposto da CONDECINE. Por outro lado, em tempos de cortes de recursos para a cultura, o investimento privado feito pelas plataformas acaba sendo primordial para manter a indústria audiovisual produtiva, sobretudo no eixo Rio-São Paulo. Serviços com a Netflix, Disney+ e HBO Max estão com múltiplos projetos de animação em atividade no momento.

Outra transformação a ser destacada é a produção de animação independente para plataformas de compartilhamento de vídeos como o Youtube. Para HOLZBACH (2018, p. 2), “as novas plataformas digitais têm possibilitado que os desenhos animados direcionados a crianças pequenas, historicamente um conteúdo marginal nas televisões, aflore com enorme potencial de propagação”. O maior exemplo é da “Galinha Pintadinha”, que após ser rejeitada por emissoras de televisão, foi lançada independentemente no Youtube e se tornou um fenômeno, que hoje soma mais de 30 milhões de inscritos em seu canal oficial. Em moldes parecidos, Pernambuco tem seu próprio caso de sucesso, o “Mundo Bitá”.

Figura 6 – “Galinha Pintadinha”



Fonte: Imagem de divulgação

Figura 7 – “Mundo Bitá”



Fonte: Imagem de divulgação

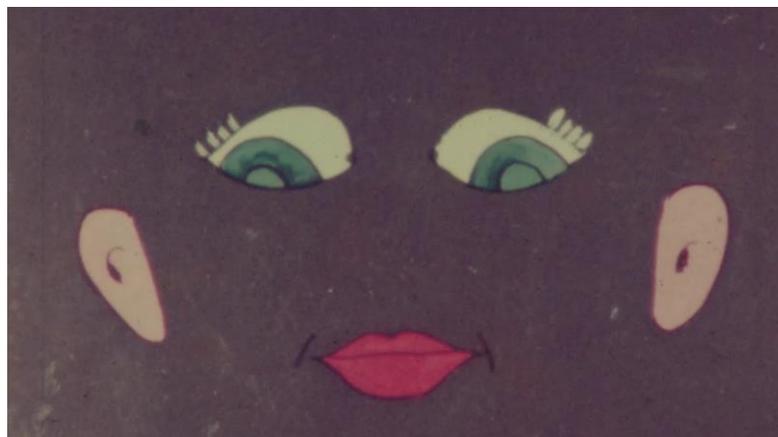
CAPÍTULO 2 - ANIMAÇÃO EM PERNAMBUCO

2.1 História da animação pernambucana

O relato mais antigo de produção animada em Pernambuco data de 1968, quando o curta-metragem “A Luta”, de Sérgio Bezerra Pinheiro, participou do *IV Festival Brasileiro de Cinema Amador*. Anunciado como uma realização pernambucana feita em técnica de pintura direta na película 35mm, saiu vencedor no evento, na categoria de melhor animação. No entanto, nenhum outro registro sobre esta produção foi encontrado em pesquisas anteriores sobre a história do audiovisual pernambucano. Atualmente, nada se sabe sobre essa obra e seu diretor.

O primeiro *boom* da animação pernambucana aconteceu na década de 1970, dentro do chamado *Ciclo do Super 8*. No movimento, utilizou-se das recém lançadas películas Super-8, mais baratas e fáceis de usar que as películas tradicionais, para produzir filmes independentes. De 1972 a 1983, mais de 250 filmes foram realizados no estado de Pernambuco. Entre eles, 14 obras foram executadas em animação. A primeira foi “Vendo/Ouvindo”, do cineasta Fernando Spencer, junto ao animador Lula Gonzaga. A técnica utilizada foi a de pintura quadro a quadro, sobre o acetato. A obra trazia críticas à censura imposta pela ditadura militar. Ao longo da década, outras produções animadas foram realizadas pelos diretores Osman Godoy, Ypiranga Filho, Walderes Soares, Fernando Spencer e Paulo Brusky. Ao longo dos anos 1980, a produtividade de animação diminuiu e outro momento de crescimento aconteceria somente na década de 2000 (BUCCINI, 2017, p. 54-70).

Figura 8 – “Vendo/Ouvindo”



Fonte: Frame do filme

Durante as décadas de escassez, se destacou o trabalho da animadora Patrícia Alves Dias. Ela foi uma das selecionadas para participar do curso de animação do Centro Tecnológico Audiovisual (CTAv), surgido da parceria entre Brasil e Canadá através do National Film Board

(NPB). A partir de seu aperfeiçoamento, realizou dois curtas-metragens animados de destaque: “Presepe” (1986) e “O Pavão Misterioso” (1988). Também, evidencia-se a importância de Lula Gonzaga, pernambucano que dirigiu, fora do estado, as obras “A Saga da Asa Branca” (1979) e “Cotidiano” (1980). Lula e sua esposa Silvana Delácio foram organizadores do *I Encontro de Cinema de Animação*, que ocorreu em Olinda em 1987 e onde foram realizados quatro filmes animados coletivos (BUCCINI, 2017, p. 79-85).

Nos anos 1990, Lula Gonzaga se dedicou a projetos de formação no estado de Pernambuco. Recebendo apoio de prefeituras, realizou diversas oficinas, que eventualmente resultavam na execução de produtos animados. Ele idealizou o MÉTODO OCA (Método Oficina de Cinema de Animação), onde se montava um estúdio de animação itinerante e as práticas eram ensinadas a partir de ferramentas baratas. Sua primeira oficina, oferecida na cidade de Igarassu entre 1994 e 1996, teria formado a primeira geração de animadores pernambucanos da era digital, conforme aponta BUCCINI (2017, p. 91). Entre eles, Rafael Barradas e André Rodrigues, que viriam a fundar a primeira produtora de animação do estado, a Quadro a Quadro.

Com a chegada dos anos 2000, o mercado de animação passava por grandes transformações. As técnicas e materiais necessários para animar foram barateados. A popularização de computadores e seus *softwares* de animação facilitaram a realização da prática. Na primeira metade da década, Pernambuco teve dez animações produzidas, uma média de duas produções por ano. Na segunda metade, a média passou para 17,5 animações por ano. Ao final da década, o estado contabilizou a realização de 81 animações, um número quatro vezes maior que a história anterior da animação em Pernambuco (BUCCINI, 2017, p. 97, 110, 173).

Uma série de fatores potencializou a produção de animação no estado, para além do barateamento da prática. Surgiram novas ações de formação e produção, a exemplo do *Núcleo de Animação da AESO*, com o oferecimento de cursos de graduação e pós-graduação na arte animada, assim como também as *Oficinas do Cine SESI Cultural*. Além disso, eventos como o *Festival de Vídeo do Recife*, o *Festival 60 Segundos do Recife* e o *Anima Noronha – Festival de Cinema de Animação do Atlântico* abriram espaço para a fruição das obras de animação realizadas no estado. Ao fim da década, surgiu o *ANIMAGE – Festival Internacional de Cinema de Animação de Pernambuco*, consolidado como o maior evento deste sentido em terras pernambucanas, assim como um dos maiores do país (BUCCINI, 2017, p. 100-174).

Para além da formação e dos eventos de fruição, foi primordial para a efervescência do cenário de animação em Pernambuco o surgimento ou expansão de editais de incentivo

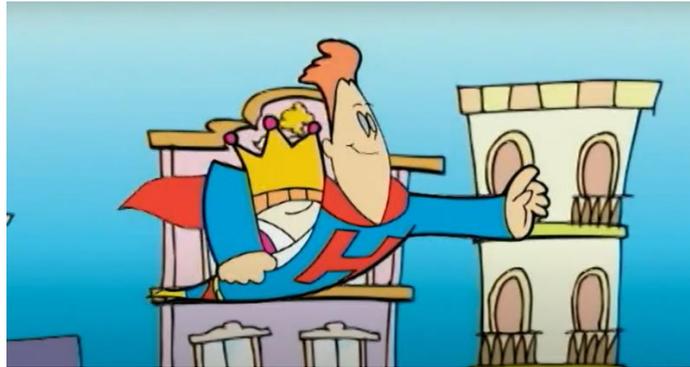
públicos. O principal é o Fundo Pernambucano de Incentivo à Cultura (FUNCULTURA), promovido pelo governo do estado. Inicialmente, o Funcultura existia sob um só edital que fomentava várias áreas da cultura, mas desde 2007 há um edital específico para o campo audiovisual. Aos poucos, as animações conseguiram espaço entre os aprovados, aumentando o contingente de obras de maior qualidade técnica. Até o ano de 2017, a pesquisa de Marcos Buccini (2017) sobre a História do Cinema de Animação em Pernambuco catalogou um total de 267 obras animadas produzidas no estado, sendo quase 60% delas na década de 2010.

2.2 As tentativas de realizar animação seriada em Pernambuco

A primeira tentativa de produzir uma série de animação em Pernambuco aconteceu no ano de 2001, partindo da produtora Mídia 7. A empresa prestava serviços realizando comerciais, trabalhos em *motion*, desenvolvimento de material gráfico, *websites* etc. Nos projetos, comumente utilizavam recursos de animação. Constantes eram as parcerias com a emissora local TV Jornal, afiliada do SBT no estado. Foi a partir deste contato que descobriram espaços vagos na madrugada do canal e decidiram criar um programa de vendas onde o vendedor era justo um apresentador animado. Tratava-se de uma animação bastante simples, mecânica, e o personagem fazia movimentos mínimos. Logo, pensaram em criar uma série animada em cima disso, inspirando-se nos desenhos em cartoon.

A produtora apresentou à TV Jornal a ideia e essa aprovou, pois poderiam lucrar com o *merchandising*, já que a proposta incluía inserir os produtos anunciados dentro da narrativa. Assim, surge “L Silva”, que conta a história de um apresentador de televisão canastrão que também se transforma em super-herói. Sua roupa era similar à do Superman, com “S” estampado no peito. Seu vilão é o Palhaço, que sempre tenta frustrar seus planos. Há ainda o personagem Reizinho, parceiro do herói, que na verdade estaria sempre resolvendo os problemas, sem ganhar créditos por isso. A Mídia 7 prometia realizar dezenas de episódios para exibição regular, mas, na verdade, não possuía nenhuma estrutura para isso. Uma equipe de animadores se esforçou ao máximo para viabilizar o projeto, mas em meio a diversos problemas de produção, foi ao ar somente um especial de natal que sequer estava finalizado – nem mesmo incluía as publicidades prometidas. O projeto chegou ao fim com diversos episódios inacabados que não foram exibidos na televisão.

Figura 9 – “L Silva”, a primeira tentativa de animação seriada em Pernambuco



Fonte: Frame de episódio da série

Outro projeto só seria colocado em prática no ano de 2008, quando o Quadro A Quadro Estúdio aprovou no *1º Funcultura do Audiovisual* a verba de R\$ 35 mil reais para realizar um episódio piloto de 10 minutos do desenho “Téo e sua Turma”, sob direção de André Rodrigues. O seriado era uma adaptação de livros infantis escritos por Andrea Alquete e tinha como premissa narrativas educativas. No episódio inicial, contava-se a história de um garoto que não queria tomar banho, mas aprendia a importância da higiene de forma lúdica. Produzido em cerca de um ano, o piloto visava ser comercializado nacionalmente, por isso, a dublagem foi feita no Sudeste com dubladores experientes. Porém, o resultado final do episódio não saiu como o esperado. Após tentativas falhas de vender a ideia e conseguir a encomenda de uma temporada completa, a equipe do estúdio decidiu lançá-lo como curta-metragem em festivais, tendo circulado por vários deles (BUCCINI, 2017, p. 162-163).

A Quadro a Quadro ainda teria outra tentativa com um projeto intitulado “Mingote”, com verbas aprovadas para duas temporadas. No entanto, segundo BUCCINI (2017, p. 229), a primeira temporada nunca foi concluída, tampouco a segunda, que teve o montante conquistado devolvido. Depois, as atividades do estúdio ficaram paralisadas alguns anos, após André Rodrigues ser contratado pela produtora carioca 2D Lab. Em 2015, a Quadro a Quadro retorna focando no mercado de *games*.

2.3 Emerge a indústria de animação seriada em Pernambuco

No final dos anos 2000 e começo da década de 2010, o cenário nacional de produção de séries animadas estava em crescimento constante. A Lei 12.485/2011 teve efeito potencializador neste processo, mas as mudanças não chegaram rapidamente ao Nordeste ou, mais especificamente, em Pernambuco. Pelo contrário, foi notada uma fuga de profissionais formados no estado para o eixo hegemônico de produção audiovisual no Brasil (BUCCINI, 2017, p. 42). Movimento compreensível, já que, apesar do aumento da realização de animação

em Pernambuco, a maioria das produções eram pequenas, independentes e sem garantia de trabalho fixo. Já no eixo Rio-São Paulo, havia a possibilidade de contratos formais e estabilidade financeira para animadores.

Foi de forma quase acidental que um projeto deu partida para a produção de seriados animados em Pernambuco. Trata-se do hoje tão conhecido “Mundo Bitá”. Inicialmente, a premissa era outra. A produtora Mr. Plot, sua criadora, estava focando no mercado de aplicativos digitais voltados ao público infantil. As experiências não estavam sendo bem-sucedidas e, numa última tentativa, decidiram criar três videocliques animados para um destes aplicativos. Mais uma vez, o experimento não deu certo. No fim de 2012, esses cliques foram publicados em um canal no Youtube e rapidamente se tornaram virais, conquistando 1 milhão de visualizações cada em poucas semanas. Logo, conseguiram assinar contrato com a Sony Music para lançar uma temporada completa em DVD, além das canções originais em CD. Também conquistaram espaço no canal fechado Discovery Kids, que precisava cumprir com a cota imposta pela Lei da TV paga. Nos anos seguintes, o “Mundo Bitá” se transformou numa valiosa franquia transmidiática que faz sucesso em todo o Brasil e começa a avançar para o mercado externo.

Também no início da década de 2010, surge a produtora Viu Cine, que se torna uma das pioneiras na realização de animação seriada em Pernambuco. Inicialmente, sua ação era voltada à produção de conteúdos jornalísticos, documentais e institucionais. Ulisses Brandão, um dos fundadores, era aluno do curso de Cinema de Animação da AESO e sempre buscava oportunidades de inserir animações nos projetos da empresa. Logo, foi pensado um projeto de série animada intitulado “A Turma do Zé Alegria”, inscrito no 7º Edital do Funcultura Audiovisual e aprovado a receber verba de R\$ 80.969,20 para produção de 10 episódios de 3 minutos. Lançado em 2015, o desenho serviu como escola de aperfeiçoamento da Viu Cine, que mais tarde emplacaria vários outros projetos de animação seriada, se consolidando a maior produtora do ramo junto à Mr. Plot no estado de Pernambuco. Nos capítulos seguintes, a história de cada produtora de animação seriada em Pernambuco será aprofundada, assim como os processos de financiamento e lançamento de suas produções.

CAPÍTULO 3 - AS PRODUTORAS PERNAMBUCANAS DE ANIMAÇÃO SERIADA

Antes de falar das produtoras de animação seriada em Pernambuco e suas realizações, é necessário pontuar quais as bases que fizeram emergir este cenário no estado. Falamos, portanto, de fomento audiovisual. A única empresa que trabalha com recursos privados é a Mr. Plot, cujo impulsionamento inicial se deu através de um processo de viralização. Como pontua SOARES (2013, p. 274-275), a internet configura-se um ambiente que não possui intermediações, o que permite livre acesso ao conteúdo nela disponível, tornando possível que informações sejam disseminadas em massa e gerem produtos virais. Isso não significa necessariamente que viralizar seja fácil e casos como o do “Mundo Bitá” ou da “Galinha Pintadinha” aconteçam frequentemente. O que ergueu a maioria dos estúdios pernambucanos foi o incentivo de órgãos públicos.

Como já dito anteriormente, o principal edital no contexto de Pernambuco é o Fundo Pernambucano de Incentivo à Cultura (Funcultura), voltado a várias áreas culturais. A partir de 2007, passa a existir um edital específico para o audiovisual, que ano a ano tem reformulações, a fim de diversificar formatos, gêneros e elos contemplados da cadeia audiovisual (COSTA, 2013, p. 137). Parte dos recursos provém do estado pernambucano, com repasse realizado pela Secretaria Estadual de Cultura (Secult-PE) e a Fundação do Patrimônio Histórico e Artístico de Pernambuco (Fundarpe). A outra parte do valor vinha da Agência Nacional de Cinema (ANCINE), por meio do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA), a partir de uma de suas linhas de ação. No entanto, recentemente estes recursos têm sido travados pelo governo brasileiro, em meio ao desmonte da cultura promovido pela gestão de Jair Bolsonaro.

O Fundo Setorial do Audiovisual (FSA) tem, ou costumava ter, a premissa de estimular o desenvolvimento da indústria audiovisual por meio de fomento direto do Estado, com projetos selecionados através de um Comitê Gestor. Os recursos do FSA provêm, sobretudo, da Contribuição para o Desenvolvimento da Indústria Cinematográfica Nacional (CONDECINE), imposto cobrado das próprias telecomunicações, o que significa que o fundo se retroalimenta (IKEDA, 2013, p. 122-129). Hoje, a existência deste imposto está ameaçada e, conseqüentemente, a existência do próprio fundo. O FSA funciona a partir de linhas de ação, sendo duas delas frequentes no cenário do audiovisual pernambucano aqui abordado. Uma é a linha de arranjos regionais, que injeta parte das verbas do Funcultura. A outra é o Programa de Apoio ao Desenvolvimento do Audiovisual Brasileiro (PRODAV), que visa investir em conteúdo para as televisões públicas.

Quando uma produção tem verbas aprovadas através do PRODAV, ela deve cumprir um período de exclusividade de exibição em canais públicos. Este período é variável e pode

durar de 3 a 12 meses, a depender do posto em cada edital. Após isso, as produtoras podem negociar livremente suas produções com outros *players* de mercado, como canais privados e serviços de *streaming*. Também, as emissoras públicas costumam negociar a renovação dos direitos, sem exclusividade, em acordos que podem perdurar por anos. Além de incentivar a produção independente, essa linha estimulou realizações em contextos regionais, o que viabilizou a produção de algumas das séries de animação pernambucanas.

Neste capítulo, será organizada a relação de quantas produtoras atuantes em animação seriada estão ativas no estado de Pernambuco, considerando somente a realização de conteúdo autoral. Ou seja, não estão incluídas empresas que prestem serviços para desenhos de outros estados ou países. Também, se explora somente estúdios que, além de terem captado recursos, já finalizaram e lançaram ao menos uma obra de animação seriada. Em cada subcapítulo, uma produtora será abordada, com o levante de sua história, projetos aprovados em editais e seriados lançados, além de demais informações relevantes sobre as mesmas. A tabela abaixo relaciona, de forma simples, quais são essas produtoras e suas respectivas produções:

Tabela 1 - Produtoras da animação seriada pernambucana com obras lançadas

Produtoras/Estúdios	Séries Animadas
Mr. Plot	Mundo Bitá
	Rádio Bitá
	Imagine-se
Viu Cine	A Turma do Zé Alegria
	Além da Lenda
	Pedrinho e a Chuteira da Sorte
	Iuri & Udi (em produção)
	Zoopedia (em produção)
	As Aventuras de Tita (em produção)
Produções Ordinária	Noisé
	Lá Vem
	Foi Assim e Foi Assado
ZQuatro	Bela Criativa
Carnaval Filmes	Bia Desenha

3.1 Mr. Plot

O “Mundo Bitá” é atualmente o desenho animado mais popular de Pernambuco. Conta com um extenso reconhecimento nacional e está iniciando uma trajetória de difusão

internacional. A história do personagem-título começa em 2010, quando o designer Chaps Melo e sua esposa Ivana de Souza estavam esperando a primeira filha. Responsável por decorar o quarto da bebê Anabel, Chaps desenhou personagens inspirados no imaginário de “O Grande Circo Místico”, álbum musical de Chico Buarque e Edu Lobo. Uma dessas criações foi a figura de um dono de circo ruivo com longos bigodes, mais tarde batizado como Bita - uma homenagem ao famoso jogador do *Náutico* nos anos 1960.

Naquele momento, Melo trabalhava em sociedade com Felipe Almeida e Enio Porto na empresa tecnológica Quarta Dimensão, mas estavam descontentes e queriam se dedicar a outro negócio. Observando o crescimento do uso de aparelhos eletrônicos pelo público infanto-juvenil, decidiram criar aplicativos com livros digitais para essa audiência. Adicionando João Henrique Souza à empreitada, surgiu então a Mr. Plot, incubada no parque tecnológico Porto Digital enquanto uma “editora digital”, com investimento inicial de R\$ 200 mil. Durante a idealização dos projetos da companhia, Chaps apresentou aos sócios os personagens que havia desenhado e foi decidido desenvolver a figura do Bita.

Com colaboração narrativa de Ivana de Souza, o primeiro lançamento aconteceu em 2011, foi o aplicativo gratuito “O Circo Mágico do Bita”, que trazia uma história interativa sobre artistas de circo com poderes especiais. Houve recepção positiva, mas sem lucros. A empresa pretendia faturar com a continuação “O Circo Mágico do Bita em Bem-vindo a Quiprocó”, lançada no mesmo ano, com o custo de U\$1,00. No entanto, não foram bem-sucedidos. Uma terceira aplicação ainda foi disponibilizada, igualmente sem êxito, levando os sócios a pensarem no fim do negócio. Chaps então teve uma nova ideia que mudou tudo: o lançamento de um aplicativo que deixava a história do circo e abordava habitats como uma fazenda, o mar e a floresta. Além da narrativa interativa, teria ainda três vídeos animados, com canções compostas e interpretadas pelo próprio Chaps. Mais uma vez, não houve retorno financeiro, mas ao serem publicados no Youtube, os vídeos levaram a Mr. Plot a outro universo.

Figura 10 – “Fazenda”, o videoclipe mais popular do “Mundo Bita”



Fonte: Capa do videoclipe / Youtube

Disponibilizados no Youtube entre outubro e novembro de 2012, os clipes “Como é Verde na Floresta”, “Fundo do Mar” e “Fazendinha” tiveram visibilidade rapidamente, alcançando em pouco tempo a média de 1 milhão de visualizações. Esse desempenho motivou a Mr. Plot a buscar apoio de gravadoras para investir nesse novo projeto: o lançamento de um DVD com vários videoclipes do “Mundo Bitá”. Interessada no produto, a Sony Music fechou um acordo para distribuir a primeira temporada, intitulada “Bitá e os Animais”. Para efetivar o novo plano, a Mr. Plot passou a operar em outra lógica, tornando-se um estúdio de animação. A sociedade precisou repensar a narrativa do “Mundo Bitá”, como detalha João Henrique Souza (2019) em entrevista ao Tribuna de Minas:

O Bitá começou sendo apresentador de circo e depois, quando construímos uma persona mais profunda para ele, percebemos que a função do Bitá na vida das crianças era mais um facilitador ao acesso à imaginação. Ele é o personagem que guia a criança do mundo real à imaginação, que apresenta o lúdico e estimula a criança a entender o mundo e resolver os problemas através da imaginação. Ele se transformou em um personagem que vive na Galáxia da Alegria, que faz parte do plano imaginativo, e de lá ele fica estimulando a imaginação que é o combustível do Mundo Bitá, onde ele vive. Criamos toda essa base conceitual e, a partir daí, incluímos a história circense como uma trama pré-existente. O Bitá nasceu no Planeta Circo e os pais eram circenses, tinham o Circo Mágico do Bitá, e depois ele passou a morar no Mundo Bitá com os Plots, que são pequenos alienígenas verdes que ajudam a fazer a manutenção da imaginação no universo. Aí ele passa a ser o Bitá que conhecemos hoje, que está sempre acompanhando as crianças nas aventuras e descobertas.

Novos personagens foram criados para protagonizar o “Mundo Bitá” junto ao seu personagem-título: as crianças Tito, Dan e Lila, a fim de representar o público-alvo. Chaps Melo compôs e gravou as canções do projeto e o animador Eduardo Padrão foi responsável por animar o primeiro DVD, no método de animação 2D em recorte digital – técnica dominante no mercado de séries animadas. Após o lançamento em 2013, se converteu num enorme sucesso de vendas, abrindo as portas para várias novas temporadas nos anos seguintes. Também, conseguiu um acordo de exibição na TV paga pelo canal Discovery Kids, que precisava se adaptar à Lei 12.485. “Este foi realmente um divisor de águas, pois, mesmo com o alcance do YouTube, onde os clipes eram inicialmente exibidos, foi com a TV que conseguimos fomentar realmente o nosso processo de massificação”, pontuou o sócio João Henrique Souza (2015) ao Propmark. Mais tarde, o “Mundo Bitá” viria a estar disponível em diversas plataformas de exibição, como será detalhado no capítulo seguinte, onde a pesquisa explora a distribuição da animação seriada pernambucana.

A Mr. Plot trabalha com o lançamento de uma temporada do “Mundo Bitá” por ano, sempre trazendo uma temática diferente. Inicialmente, a exclusividade de difusão era da Sony Music com a mídia física e depois os clipes eram, aos poucos, publicados no Youtube. Hoje, a emissão de DVDs foi descontinuada e os clipes da temporada são primeiramente

disponibilizados no canal oficial da produção no Youtube. A equipe da Mr. Plot é pequena, contando com em torno de 20 profissionais, entre roteiristas, ilustradores, animadores e músicos. Eduardo Padrão e André Rodrigues coordenam a animação, que conta ainda com Rafael Barradas, Felipe Soares, Andrew Gledson e Miro Souto no núcleo. Inicialmente, utilizavam o programa After Effects para animar, mas depois aderiram ao Toon Boom – *software* mais usado do mercado atualmente. A empresa também contrata serviços terceirizados para o processo de animação, envolvendo, por exemplo, a produtora Viu Cine.

Tabela 2 – Temporadas do “Mundo Bitá”

Temporadas do “Mundo Bitá”	
“Bitá e os Animais” (2013)	“Bitá e o Nosso Mundo” (2018)
“Bitá e as Brincadeiras” (2014)	“Bitá e o Circo” (2019)
“Bitá e o Nosso Dia” (2015)	“Bitá e o Nosso Mundo 2” (2020)
“Bitá e o Corpo Humano” (2016)	“Bitá e os Animais 2” (2021)
“Bitá e a Natureza” (2017)	“Bitá e os Sentimentos” (2022)

Com um grande caráter transmidiático, o “Mundo Bitá” gerou diversos derivados. No campo da animação seriada, são dois, a “Rádio Bitá” e a série narrativa “Imagine-se”. Diferente da série principal, cuja maioria do repertório musical é autoral, a “Rádio Bitá” trabalha com regravações de grandes sucessos, em outra lógica estética na sua forma audiovisual. Pode-se afirmar que, esteticamente, este projeto adere à prática de “versões mini”, quando as formas dos personagens são simplificadas, como ocorre em “Mônica Toy” (derivado da “Turma da Mônica”) e “Os Jovens Titãs em Ação” (derivado de “Os Jovens Titãs”). Atualmente, a “Rádio Bitá” está lançando sua terceira temporada.

Figura 11 – Spin-off “Rádio Bitá”



Fonte: Imagem de divulgação

O novo derivado “Imagine-se” é um projeto de série narrativa que estava há anos em desenvolvimento. Diferente de sua matriz principal, esta produção deixa de lado o

protagonismo da música para contar as histórias através da linguagem falada. Na história, os pequenos Lila, Dan e Tito chamam Bita, que vive em outra galáxia, sempre que enfrentam algum problema. A solução das problemáticas é encontrada quando as crianças são transportadas por Bita para o mundo da imaginação. Em 08 de outubro de 2020, um episódio foi disponibilizado temporariamente no Youtube para comemorar o dia das crianças. O lançamento oficial ocorreu somente em 2022, através da plataforma HBO Max e do canal por assinatura Cartoonito. Ambos pertencem ao Grupo Warner, com quem a Mr. Plot assinou um acordo de distribuição. As variadas derivações transmidiáticas do “Mundo Bita” serão melhor abordadas no capítulo seis desta monografia.

Figura 12 – Série derivada “Imagine-se”



Fonte: Imagem de divulgação / HBO Max

Com quase dez anos de história, o “Mundo Bita” se tornou uma valiosa franquia. No Youtube, somam mais de 14 bilhões de visualizações e 11 milhões de inscritos somente no canal principal. Além do conteúdo audiovisual produzido, a empresa fatura com a realização de espetáculos teatrais, shows musicais, lançamento de livros e aplicativos e o licenciamento de produtos diversos – eram mais de 100 artigos licenciados até o ano de 2019. Atualmente, trabalha-se na internacionalização do “Mundo Bita”, com a criação de canais em espanhol e em português de Portugal. Há planos para uma versão em inglês e para a produção de um filme em longa-metragem.

Tabela 3 – Séries de Animação da Mr. Plot

MR. PLOT			
Série de animação	Nº de temporadas	Ano de lançamento	Fonte pagadora
Mundo Bita	10 temporadas	2013	Recursos privados
Rádio Bita	3 temporadas	2019	Recursos privados
Imagine-se	1 temporada	2022	Recursos privados

3.2 Viu Cine

A Viu Cine é uma das maiores e mais consolidadas produtoras de Pernambuco, sendo também o estúdio que comporta o maior número de séries animadas realizadas ou em produção. Como mencionado anteriormente, a história da empresa se iniciou em 2012, dedicando-se a projetos institucionais, jornalísticos e documentais. Mas, logo, se inseriram no ambiente da ficção, sobretudo dentro da área de animação. Assim como a Mr. Plot, a Viu Cine trabalha majoritariamente com a técnica 2D em recorte digital, através do programa *Toon Boom* – que facilita a realização comercial de desenhos animados nesta prática. O núcleo de animação da produtora inicialmente tinha pouquíssimos profissionais, em geral estudantes e egressos do curso de Animação da AESO.

“A Turma do Zé Alegria”, primeira série de animação realizada pela Viu Cine, foi um projeto pequeno. A verba conquistada, no 7º *Editais do Funcultura Audiovisual* de 2014, foi de R\$ 80.969,20, para gerar 10 episódios de 03 minutos, ou seja, uma produção de interprogramas. O seriado é inspirado no grupo de fantoches de mesmo nome e conta a história de Zé Alegria, um garoto que mora com seus avós em um sítio e vive aventuras com seu cachorro e seus amigos. Ao ser finalizada, foi exibida pelo canal público e educativo TV Universitária (TVU) no ano de 2015. O seriado foi uma escola de aprendizado para todos os trabalhadores envolvidos, levando ao amadurecimento da equipe para realizar projetos maiores.

Figura 13 – “A Turma do Zé Alegria”



Fonte: Captura de frame

Ainda em 2014, a Viu Cine conseguiu aprovar através do PRODAV a realização de uma série de animação de maior porte, com valor de R\$ 455.000,00. Trata-se de “Além da Lenda”, com direção de Allison Ricardo e roteiro de Erickson Marinho, Bruno Antônio e Ulisses Brandão, que também assina a produção. Na equipe de animadores, além do diretor, também Camila Monard, Andrew Gledson, Marcos França e Raoni Paulo. O desenho é estrelado por famosas figuras do folclore brasileiro, que assumem o protagonismo das próprias narrativas enquanto questionam o porquê das crianças não mais se assustarem com elas. Entre as personagens: Cumadre Fulorzinha, Cuca e Curupira. Entre a aprovação no edital, recebimento

dos recursos, produção e lançamento, se passaram vários anos. A estreia da primeira temporada de “Além da Lenda” ocorreu somente em 2017, pelo canal TV Brasil, que deteve exclusividade de seis meses – essa é uma das cláusulas do PRODAV. Foram 13 episódios de aproximadamente 07 minutos de duração.

Figura 14 – “Além da Lenda”



Fonte: Imagem de divulgação / Prime Video

Foi ainda em 2014 que o estúdio idealizou outro projeto, de adaptar o livro “Pedrinho e a Chuteira da Sorte” de Marcelo Cavalcante, que era amigo de Ulisses Brandão. Desde o início, a intenção era realizar uma série de animação, mas decidiram primeiro animar um curta-metragem de 11 minutos. Em busca de orçamento, apresentaram o projeto à Globo Nordeste, que gostou do material e aceitou exibi-lo depois de pronto, mas exigiu que a obra tivesse 30 minutos. Apesar de conseguirem alguns patrocínios, o custo quase totalitário saiu do bolso da própria produtora. Foi exibido pela Rede Globo Nordeste em 2015.

Figura 15 – “Pedrinho e a Chuteira da Sorte”



Fonte: Imagem de divulgação

Em 2016, a produtora conseguiu aprovar no 9º *Edital do Funcultura Audiovisual* a verba de R\$ 532.236,42 para realizar a primeira temporada de “Pedrinho e a Chuteira da Sorte”, com parte dos recursos advindos do FSA (R\$ 354.824,28) e a outra parte do Funcultura em si (R\$ 177.412,14). Também adaptada do livro, conta a história do personagem-título, um menino de onze anos que sonha em ser jogador de futebol, mas enfrenta a resistência dos pais. Ele então forma um time de futebol com seus amigos Tadeu e Marta, treinado pelo dono do mercadinho

Seu Nenê, que presenteia Pedrinho com uma chuteira da sorte, lhe concedendo superpoderes. Foram realizados 13 episódios de 11 minutos, lançados no ano de 2018 por emissoras públicas. Teve direção de Marcos França, produção de Ulisses Brandão, uma equipe de animadores formada por cerca de 15 pessoas, entre outros profissionais.

Em meio à realização desses grandes projetos, a Viu Cine sentiu defasagem de mão-de-obra qualificada. Os poucos profissionais do estado estavam migrando para os grandes centros, com toda a efervescência da produção de animação no Brasil. A produtora decidiu então investir em formação, lançando a Escola Viu Cine, que oferta cursos de animação, dublagem, entre outros. A duração dos cursos varia de 3 a 16 meses. Também realizam workshops e oficinas formativas. Ao fim, alguns estudantes têm a possibilidade real de contratação pelo estúdio.

Em 2017, a produtora conseguiu aprovar por meio do *10º Edital do Funcultura Audiovisual* seu projeto mais caro até então, a série animada voltada ao público pré-escolar “Zoopedia”. O montante é de R\$ 947.160,00, com o valor de R\$ 631.440,00 advindo do FSA, enquanto R\$ 315.720 provém de verbas estaduais. Conta a história dos grandes amigos Cauê (um bezerro), Rani (uma gata), Guigo (uma arara) e Mara (uma capivara), que estudam juntos na escola. Descobrem que podem viajar para outros lugares através de um livro na biblioteca e passam a viver grandes aventuras durante o recreio. Ainda se encontra no processo de produção de 26 episódios de 7 minutos.

Já em 2018, a Viu Cine aprovou verbas para um projeto ainda mais ambicioso, o seriado “Iuri & Udi”, que conta a história de Iuri, um garoto hiperativo que vive consertando ou inventando aparelhos. Seu jabuti, Udi, tem o poder de se fundir a esses inventos, se transformando em grandes e poderosas máquinas. O projeto conseguiu investimento de três fontes diferentes. Pelo *11º Edital do Funcultura Audiovisual*, aprovou R\$ 439.500,00 via FSA e o mesmo montante através do Funcultura, totalizando R\$ 879.000,00 para realização de 13 episódios com 11 minutos de duração. Ainda, conseguiu aprovação de R\$ 2.000.000,00 por meio do PRODAV. O total conquistado pelo seriado é de R\$ 2.879.000,00. À época da disputa em editais, “Iuri & Udi” tinha uma carta de interesse da Cartoon Network em veicular o desenho futuramente. Recentemente, a Viu Cine teve ainda a aprovação de uma 2ª temporada de “Além da Lenda” no *14º Edital do Funcultura Audiovisual*, com o montante de R\$ 417.228,40 via FSA.

Outro projeto de seriado que será animado pela Viu Cine é “As Aventuras de Tita”, criação de Victor Flores, com direção de Eduardo Padrão. O projeto surgiu como um livro infantil, adjunto de um kit de ilustrações e um álbum com oito canções infantis. Foi fomentado pela empresa Bayer, através da Lei Rouanet. Depois, conseguiram verba pelas mesmas vias de

investimento para criação de um curta-metragem animado de 11 minutos, produzido pela Viu Cine. Agora, será realizada uma série de 10 episódios de 7 minutos, que aprovou o montante de R\$ 464.490,00 no *14º Edital do Funcultura Audiovisual*, a ser pago via FSA. Conta as aventuras da menina Tita e seus amigos animais lutando pela proteção do meio ambiente. Não há previsão de estreia para nenhuma das produções em processo de realização.

Além das séries de animação, a Viu Cine também trabalha em projetos animados para o cinema. O primeiro foi o lançamento do longa-metragem “Além da Lenda – O Filme” (2022), cujo orçamento foi de R\$ 1.113.223,00, através de verbas do FSA aprovadas em 2016. Na narrativa, as figuras do folclore brasileiro têm sua existência ameaçada após seres místicos estrangeiros tentarem roubar o livro sagrado que dá vida às lendas nacionais. O longa expande o universo criado pela série e já tem previsão de uma continuação, assim como o seriado está com a segunda temporada em produção. Ainda, o estúdio tem projetos de longas-metragens para “Pedrinho e a Chuteira da Sorte”, “Zoopedia” e “Guip – Detetives da História” – este último também com projeto de série em desenvolvimento. Percebe-se, portanto, que a produtora está pensando seus projetos numa lógica transmidiática. A Viu Cine trabalha ainda com audiovisual live-action, tendo realizado o longa-metragem de horror “Recife Assombrado” (2019) e também atua enquanto empresa terceirizada, animando para outras produções como o “Mundo Bitá” da Mr. Plot e “Bia Desenha” da Carnaval Filmes.

Tabela 4 – Séries de Animação da Viu Cine

VIU CINE				
Série de animação	Ano de aprovação	Ano de lançamento	Valor aproximado	Fundo/Fonte
A Turma do Zé Alegria	2014	2015	R\$ 81 mil	Funcultura
Além da Lenda	2014	2017	R\$ 455 mil	PRODAV
Pedrinho e a Chuteira da Sorte	2016	2018	R\$ 532 mil	Funcultura + FSA
Zoopedia	2017	Em produção	R\$ 947 mil	Funcultura + FSA
Iuri & Udi	2018	Em produção	R\$ 2,9 milhões	Funcultura + FSA + PRODAV
Além da Lenda (2ª temporada)	2021	Em produção	R\$ 417 mil	FSA
As Aventuras de Tita	2021	Em produção	R\$ 464 mil	FSA

3.3 Produções Ordinária

A Produções Ordinária é um selo de animação integrado à produtora Cabra Fulô. Foi criada por Chia Beloto e Marila Cantuária, que se conheceram enquanto estudantes do curso de Cinema de Animação da AESO. A principal característica estética do estúdio é a utilização da técnica *stop-motion* a partir de recortes de papel, sobretudo de jornais e revistas. Em contexto universitário, realizaram o curta-metragem “Drink me”, em 2010. O primeiro grande projeto foi justamente um seriado animado, intitulado “Noisé”, que conseguiu verba no 5º *Edital do Funcultura Audiovisual* (2012) para realizar 10 episódios de 3 minutos cada, na lógica de interprogramas. Anteriormente, “Noisé” já existia enquanto *fanzine*, com verbas do Funcultura Geral. Para a animação, o valor conquistado foi de R\$ 60.000,00. Cada episódio da produção aborda uma expressão típica do vocabulário pernambucano, como “Avoado”, “Maloqueiro” e “Fuleiro”. Ao ser finalizada, a série passou a ser exibida no canal público TVU, no ano de 2014. Também foi exibida em festivais numa versão resumida como um único filme (BUCCINI, 2017, p. 216-217).

Figura 16 – “Noisé”

Figura 17 - “Lá Vem”



Fonte: Capturas de frame

Em 2014, a produtora conseguiu aprovação no 7º *Edital do Funcultura Audiovisual* um seriado animado nos mesmos moldes do anterior. Se trata de “Lá Vem”, que conseguiu o aporte de R\$ 55.307,20 para realização de 10 episódios totalizando 24 minutos de duração. Desta vez, a premissa era de narrativas curtas envolvendo personagens do imaginário popular pernambucano, como a La Ursa e o Homem da Meia Noite. Entre 2015 e 2016, os capítulos foram lançados aos poucos, como curtas-metragens. Depois, a série completa teve exibições na TVU. Houve passagem por diversos festivais (BUCCINI, 2017, p. 225-226).

Em 2015, a Produções Ordinária conseguiu aprovar em edital do PRODAV o montante de R\$ 760.760,00 para seu maior projeto até então, a série de animação “Foi Assim e Foi Assado”, que só foi lançada quatro anos depois, em 2019. Com 13 episódios de 7 minutos, o seriado conta a história de Teresa, uma menina curiosa que mora com a avó, uma inventora.

Seu principal invento é a casa-robô, que pode se transformar em outras máquinas e locais, levando a protagonista a viver grandes aventuras. Começou a ser veiculada em televisões públicas do país a partir de 2019.

Figura 18 – “Foi Assim e Foi Assado”



Fonte: Imagem de divulgação

Paralelamente, o estúdio lançou dois curtas-metragens bastante apreciados em festivais de cinema: “Fazenda Rosa” (2017) e “Um Peixe para Dois” (2019). Também, aprovaram em 2018 no Funcultura o montante de R\$ 1.364.981,80 para a realização de um longa-metragem de animação intitulado “Medo Comum”, sem previsão de estreia. Atualmente desenvolve também outros projetos de séries animadas e busca financiamento. A Produções Ordinária também trabalha na realização de vinhetas para eventos culturais e campanhas de publicidade. Entre os destaques estão trabalhos para o Canal Brasil, FestCine e MOV. Chia e Marila atuam ainda realizando oficinas, em parcerias com projetos como o Cine SESI, Coletivo Ficcionalizar, Festival ANIMAGE e a Semana de Animação da UFPE.

Tabela 5 – Séries de Animação da Produções Ordinária

PRODUÇÕES ORDINÁRIA				
Série de animação	Ano de aprovação	Ano de lançamento	Valor aproximado	Fundo/Fonte
NoisÉ	2012	2014	R\$ 63 mil	Funcultura
Lá Vem	2014	2015-2016	R\$ 55 mil	Funcultura
Foi Assim e Foi Assado	2015	2019	R\$ 760 mil	PRODAV

3.4 ZQuatro Studio

No mercado desde 2003, a ZQuatro Studio é especializada em animação e efeitos visuais, dedicando a maior parte de sua trajetória a produções para o mercado publicitário e realizando também trabalhos terceirizados para obras audiovisuais diversas. Tem atuação ainda

no campo de produção *live-action*, com a realização do longa-metragem “Lucicreide Vai pra Marte” (2021) – que conta com grandes sequências em CGI, feitas pelo próprio estúdio. No ano de 2014, aprovaram em edital do PRODAV a primeira temporada da série de animação “Bela Criativa”. Até aquele momento, havia sido a maior verba conquistada por uma série animada em Pernambuco, com o montante de R\$ 1.180.500,00. Também, foi o primeiro projeto de animação seriada do estado que utilizou a técnica de animação em 3D. Entre a aprovação da verba, captação dos recursos, produção e lançamento, se passaram cerca de quatro anos. Foram realizados 13 episódios, com duração média de 13 minutos. Em 2018, começou sua jornada de exibição através de canais públicos.

“Bela Criativa” conta a história da personagem-título, uma menina de cinco anos que começa a enxergar o mundo de forma mágica após ganhar um par de lentes. Junto aos seus amigos da creche Cirandinha, começa a viver grandes aventuras. É uma produção de cunho educativo, como costumam ser a maioria das séries animadas voltadas ao público infantil, abordando temáticas como companheirismo e respeito às diferenças. A criação e roteiro foi de Cadu Pereiva, com produção de Tom Nogueira, direção de animação de Diego Lacerda e direção geral de Marcelo Vaz e Rodrigo César. A equipe de animadores tinha em média 14 profissionais, mas esse número podia ser menor ou maior a depender do episódio, variando entre 8 e 17 pessoas.

Figura 19 – “Bela Criativa”



Fonte: Imagem de divulgação

Apesar do orçamento conquistado ter sido o maior até então para uma série de animação pernambucana, ele acabou sendo insuficiente para uma produção deste porte, com 13 episódios realizados em 3D, como pontua o diretor Marcelo Vaz: “A gente não conseguiu fazer do jeito que queria, tivemos que investir dinheiro próprio além do que foi captado”¹⁰. À época do

¹⁰ VAZ, Marcelo. In: FOLHA DE PERNAMBUCO: “Animação pernambucana 'Bela Criativa' concorre em festival internacional”. Acesso em: 25/10/2022. Disponível em: < <https://bit.ly/3syzT7b>>.

lançamento, já se falava sobre a possibilidade de uma segunda temporada, mas esta não se concretizou até então. No entanto, uma exportação do formato foi detectada. Em 2021, a empresa europeia *Planeta Junior* apresentou no *Kidscreen Summit* – maior evento da indústria de entretenimento infantil – suas novas produções originais para lançamento futuro. Entre elas, “*Spetacular Bella*”, que possui a mesma história e concepção gráfica de “Bela Criativa”. São previstos 52 episódios de 11 minutos, coproduzidos com a *All Screens Films*, produtora brasileira liderada por Rodrigo César e Tom Nogueira, também responsáveis pelo seriado original.

Tabela 6 – Séries de Animação da ZQuatro Studio

ZQUATRO STUDIO				
Série de animação	Ano de aprovação	Ano de lançamento	Valor aproximado	Fundo/Fonte
Bela Criativa	2014	2018	R\$ 1,18 milhão	PRODAV

3.5 Carnaval Filmes

A Carnaval Filmes é uma produtora que surgiu em 2017, fundada por João Vieira Jr. e Nara Aragão. Antes, eram sócios da REC Produtores Associados, por meio da qual inscreveu o projeto de “Desenha, Bia” em edital do PRODAV de 2015, obtendo aprovação do montante de R\$ 773.496,00. Depois, com o surgimento da Carnaval, o projeto passou a ser liderado pela mesma, mas em coprodução com a REC. Também, mudou de título, passando a se chamar “Bia Desenha”.

Nara Aragão, produtora da série de animação, já tinha uma extensa trajetória produzindo em live-action, trabalhos como os longas-metragens “Viajo Porque Preciso, Volto Porque Te Amo” (2010) e “Tatuagem” (2013). Com “Bia Desenha”, se inseriu no âmbito animado, onde passou a dedicar grande parte de sua atuação, se tornando, por exemplo, presidente da Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA).

“Bia Desenha” conta a história da personagem-título, uma menina de 5 anos bastante inventiva que gosta de brincar e desenhar com seu primo Raul no quintal de casa, após chegarem da escola. Ambientada na periferia da região metropolitana de Recife, é uma série que se destaca pelo seu espaço para representatividade de personagens não-brancos num contexto periférico, usualmente não abordado por séries de animação. Foi criada pelos roteiristas Kalôr Pacheco e Neco Tabosa, que também assina a direção. A equipe de animadores teve em torno de 5 a 8 profissionais envolvidos por episódio e contou ainda com serviços terceirizados da produtora

Viu Cine. Foram realizados no total 13 episódios de 7 minutos, em técnica de animação 2D, lançados no ano de 2019.

Figura 20 – “Bia Desenha”



Fonte: Imagem de divulgação

Atualmente, a Carnaval Filmes desenvolve vários novos projetos de animação seriada, entre eles “Do-Ré-Mi Fadas”, criação da própria Nara Aragão com Daniel Edmundson, “Poemas de Bichos”, uma adaptação do livro de mesmo nome de Germano Rabelo, e “Próximo Passado”, de Vinícius Gouveia. Se encontram na disputa por financiamento em editais.

Tabela 7 – Séries de Animação da Carnaval Filmes

CARNAVAL FILMES				
Série de animação	Ano de aprovação	Ano de lançamento	Valor aproximado	Fundo/Fonte
Bia Desenha	2015	2019	R\$ 773 mil	PRODAV

CAPÍTULO 4 - DISTRIBUIÇÃO DAS SÉRIES DE ANIMAÇÃO PERNAMBUCANAS

Neste capítulo, pretende-se abordar a distribuição da animação seriada pernambucana. O objetivo é analisar quais produções chegaram a cada via de exibição comercial e, se não chegaram, o porquê. Não será abordada a disseminação não-comercial, ou seja, a veiculação sem fins lucrativos, que costuma ocorrer através de vias como festivais, mostras e cineclubes. No entanto, cabe salientar que tais espaços rotineiramente abrem portas para a animação seriada pernambucana. Títulos como “Bia Desenha”, “NoisÉ” e “Lá Vem” encontraram nesses circuitos a oportunidade de propagação que, rotineiramente, costuma ser negada nos principais circuitos de exibição. No entanto, aqui, interessa investigar as relações entre animação seriada pernambucana e o mercado exibidor.

4.1 Mídia Física

Somente duas séries animadas pernambucanas tiveram lançamento através de mídia física. A primeira foi o “Mundo Bitá”, que tinha justo no *home video* a sua primeira janela de lançamento. Logo após a viralização dos primeiros videoclipes, a Mr. Plot assinou contrato com a Sony Music, levando à produção de temporadas para lançamento em DVDs de 2013 a 2017. Também foram lançados CDs com o repertório musical. Somente após alguns meses o conteúdo ia para outras plataformas de veiculação. Nos primeiros anos, os lançamentos do “Mundo Bitá” obtiveram grande sucesso, conquistando certificados de ouro e platina pelas vendas, mas a venda caiu ao longo da década.

Tabela 8 - Certificação de DVDs do Mundo Bitá

DVD	CERTIFICAÇÃO
Bitá e os Animais (2013)	Platina: 50.000 cópias
Bitá e as Brincadeiras (2014)	Platina: 50.000 cópias
Bitá e o Nosso Dia (2015)	Ouro: 25.000 cópias
Bitá e o Corpo Humano (2016)	Sem certificação
Bitá e a Natureza (2017)	Sem certificação

Fonte: Pro-Música Brasil

O custo de produção dos DVDs do “Mundo Bitá” sempre foi bastante caro e a boa comercialização não chegava a cobrir os gastos do estúdio. Também, o mercado de mídia física entrou em queda ao longo dos anos 2010. Entre 2014 e 2018, as vendas globais de DVDs e Blu-ray caíram pela metade¹¹. A causa disto foi a aderência do público aos serviços de *streaming* e

¹¹ VENTURA, Felipe. TECNOBLOG: “Vendas globais de DVD e Blu-ray caem pela metade em cinco anos”. Acesso em: 25/10/2022. Disponível em: <<https://bit.ly/3FtNHrl>>.

ao *pay-per-view*, com aluguel e compra digital de conteúdo audiovisual. Enquanto os primeiros DVDs da produção obtiveram certificados de boas vendas, os últimos não, como pode ser percebido na tabela acima. Logo, o lançamento de mídia física foi descontinuado. A outra série animada pernambucana que ganhou lançamento em DVD foi “Além da Lenda”, mas de forma independente e limitada, pelo selo Viu Marcas, pertencente à própria Viu Cine.

4.2 Televisão por assinatura

Poucos meses após o “Mundo Bitá” conquistar destaque na internet, o canal infantil pago Discovery Kids negociou com a Mr. Plot a exibição do desenho. Naquele momento, a Lei 12.485 havia acabado de ser promulgada e as emissoras por assinatura buscavam por conteúdo nacional. Essa parceria foi fundamental para expandir o alcance do “Mundo Bitá”, já que os canais infantis da TV a cabo detinham força de público e seguiam em crescimento. Porém, o espaço conquistado por séries animadas de Pernambuco na televisão fechada se resumiu à franquia do Bitá. Nenhum outro desenho conseguiu adentrar os vários canais infantis pagos.

Um possível motivo é a inadequação de formato das séries de animação pernambucanas aos padrões de mercado. Comumente, em medidas internacionais, seriados animados costumam ter uma média de 52 episódios por temporada – a fim de uma veiculação que contemple as 52 semanas do ano (MENDES, 2014, p. 88). Mercados emergentes e com menos recursos para gerar temporadas tão grandes, como o Brasil, rotineiramente trabalham com a ideia de meia temporada, com somente 26 episódios. No caso de Pernambuco, as séries de animação tendem a receber verbas que possibilitam a realização de somente 13 capítulos, ou seja, a metade de meia temporada. Dificilmente desperta o interesse das programadoras adquirir produtos curtos, que teriam seu ineditismo rapidamente “gasto” e precisariam de reprises constantes para captar o hábito de consumo do telespectador.

Outro fator diz respeito à dificuldade das produtoras pernambucanas em estabelecerem contatos duradouros com emissoras de TV paga. Geralmente, quando as séries entram em disputa de verbas em editais, canais por assinatura podem demonstrar interesse em adquirir o produto quando este estiver pronto. Mas a realização dura anos e o contato se perde no caminho. Quando está finalizado, não há mais garantia de exibição. Ainda, há a questão de grandes empresas de entretenimento desejarem realizar acordos de coprodução, mas com ofertas pouco vantajosas para as produtoras, que precisam abrir mão de grande parte de seus direitos patrimoniais.

Foi pela dificuldade em conseguir uma boa negociação que a Mr. Plot levou anos e anos para finalmente fechar um acordo que viabilizasse a distribuição de “Imagine-se”, a série

narrativa do “Mundo Bitá”. Assinaram com a Warner Media, estreando a nova produção no canal por assinatura Cartoonito. São previstos 20 episódios para a primeira temporada, com lançamento entre 2022 e 2023, também no serviço de *streaming* HBO Max, para toda América Latina.

4.3 Televisão aberta privada

Historicamente, os canais privados de TV aberta negam espaço para conteúdo nacional independente, geralmente produzindo conteúdo próprio ou exibindo enlatados estrangeiros. No caso das séries de animação, nunca houve grande interesse pelas emissoras em investir no filão. Nos anos 2000, conforme cresce o panorama de seriados animados nacionais produzidos para TVs públicas e canais pagos, alguns destes conseguiram se inserir também nas emissoras privadas de TV aberta, a exemplo do “Peixonauta” no SBT e o “Sítio do Picapau Amarelo” na Rede Globo, através de coprodução.

Ao longo da década de 2010, houve notável diminuição de espaço para conteúdo infantil na TV aberta¹². Algumas emissoras, como a Rede Globo, extinguíram por completo sua programação para crianças. Logo, esse novo meio produtor de séries animadas no Brasil pouco tem a disputar nessas emissoras, uma vez que até mesmo os conteúdos animados estrangeiros já não mais as adentram. No entanto, os grupos nacionais de mídia têm investido em programação infantil e, inclusive, na produção de conteúdo animado, para outros meios: TV paga e *streaming*. O Grupo Globo, por exemplo, mantém os canais Gloob e Gloobinho. Já o SBT realiza animação para seus canais infantis no Youtube.

Nenhuma série de animação pernambucana teve exibição regular em canais abertos privados. O único espaço conquistado foi o de exibições especiais em canais afiliados. A Globo Nordeste exibiu “Além da Lenda”, “Pedrinho e a Chuteira da Sorte” e também “Bela Criativa”. Algumas outras emissoras locais, como a TV Paraíba e a TV Cabo Branco, também fizeram exibições esporádicas. O Canal Futura, uma emissora educativa pertencente ao Grupo Globo, veicula “Bia Desenha”. Trata-se de um canal gratuito, mas cujo sinal só é captado através de operadoras por assinatura e antenas parabólicas. Através do *streaming* Canais Globo, seu sinal também é transmitido gratuitamente, sem necessidade de assinatura da plataforma.

4.4 Televisão aberta pública

Canais de TV aberta pública são as grandes casas das séries de animação pernambucanas. As produções realizadas mediante recursos do PRODAV devem respeitar um

¹² CONTADO, Valeria. MEIO & MENSAGEM: TV aberta enfrenta ausência de programação infantil. Acesso em: 25/10/2022. Disponível em: <<https://bit.ly/3TSOJB2>>.

período de exclusividade com esses meios, a depender de cada edital. Tomemos como exemplo “Bela Criativa”¹³, que ao ser finalizada e entregue à Empresa Brasil de Comunicação (EBC), foi disponibilizada para veiculação não onerosa em canais públicos diversos. Primeiro, houve exclusividade de 3 meses para as TVs Universitárias e Comunitárias. Depois, ficou disponível para demais emissoras públicas, com mais 3 meses de exclusividade. Ao fim desses prazos, a produtora já poderia comercializar a obra com outras mídias, se assim desejasse. No entanto, os canais do campo público ainda poderiam veicular o produto por até um ano, sem realizar pagamento. Só após o encerramento deste prazo que os canais deveriam renegociar os direitos, caso desejassem seguir exibindo a produção. No caso de “Bela Criativa”, houve a renegociação da exibição por mais 60 meses pela TV Brasil, com o pagamento único de R\$19.480,00.

Comumente, as séries de animação pernambucanas costumam ser exibidas pelo canal universitário TVU, sediado em Recife e pertencente à Universidade Federal de Pernambuco. Também, na emissora TV Pernambuco, sediada em Caruaru, pertencente à Empresa Pernambuco de Comunicação (EPC), vinculada ao Governo do Estado. Principalmente, na TV Brasil, maior canal público do país, pertencente à Empresa Brasil de Comunicação (EBC), empresa pública federal subordinada ao Poder Executivo Brasileiro. Eventualmente, há espaço ainda na TV Cultura, sediada em São Paulo, pertencente à Fundação Padre Anchieta, filiada ao Governo de São Paulo. Todos os seriados animados de Pernambuco tiveram exibição por um ou mais de um destes canais.

4.5 Serviços de streaming

A entrada de séries de animação pernambucanas em serviços de streaming é bastante tímida. Apesar de atualmente existirem múltiplas plataformas, com gigantescos catálogos, a inserção de conteúdo nacional é diminuta, já que não existem regulações vigentes para tais serviços. A TV paga está sujeita à Lei 12.485/2011, que estipula cotas de exibição para produtos nacionais – inclusive independentes – e o pagamento da Condecine, que injeta fundos no Fundo Setorial do Audiovisual. Já o *streaming* não está subordinado às mesmas premissas, não paga impostos fundamentais pro audiovisual nacional e tampouco tem obrigação de trabalhar com produtos brasileiros, ainda menos independentes e regionais.

As plataformas de *streaming* têm estabelecido planos de aquisição e investimento em produção nacional. No entanto, essas aplicações não são prioritárias e suficientes, como pontua a pesquisadora RODRIGUES (2021): “Mesmo que essas plataformas estejam dispostas a

¹³ EBC: “Prodav: Obra Bela Criativa já está disponível para download”. Acesso em: 25/10/2022. Disponível em: <<https://bit.ly/3DnRbZN>>.

investir em alguns títulos brasileiros, a concentração de obras nacionais ainda é muito menor do que a exigida e incentivada pela TV a cabo”¹⁴. Além disso, quando se abrem a negociações de coprodução, os serviços adotam práticas abusivas no que tange os direitos autorais e patrimoniais, gerando inclusive uma denúncia da Associação Brasileira de Autores e Roteiristas (ABRA) ao Ministério Público do Trabalho do Rio de Janeiro e de São Paulo¹⁵.

Consultados por esta pesquisa, profissionais da animação seriada pernambucana relataram que as propostas de serviços de streaming para aquisição dos desenhos quase sempre envolvem valores baixos e sem garantias de divulgação ou visibilidade. Há relatos, inclusive, de plataformas grandes requisitando o produto gratuitamente, condicionando o pagamento ao caso de o seriado ter um bom desempenho – o que dificilmente poderia ser demonstrado, já que não há medição de audiência pelo IBOPE das plataformas sob demanda e os dados seriam gerados pelos próprios interessados.

O desenho animado pernambucano com presença mais firme no streaming sempre foi o “Mundo Bitá”, que esteve no catálogo de plataformas diversas, como Netflix, Prime Video e Looke, com finalidade de ter o máximo de exposição. O sócio da Mr. Plot, Felipe Almeida, já declarou: “O Netflix paga muito, muito pouco. Estamos lá mais para marcarmos presença, porque já sabemos que não é algo que vá nos gerar receita”. Atualmente, em acordo de distribuição com a Warner, as produções da franquia, como o “Mundo Bitá” e a nova série narrativa “Imagine-se”, estão disponíveis pela HBO Max.

A Viu Cine já fechou acordos de distribuição com dois serviços, Prime Video e Looke. Em ambos, foram disponibilizados os desenhos “Pedrinho e a Chuteira da Sorte” e “Além da Lenda”. O último está acessível também no TV Brasil Play, uma plataforma gratuita pertencente à Empresa Brasil de Comunicação (EBC). “Bela Criativa” também compõe o mesmo catálogo. Ainda, “Bia Desenha” pode ser vista gratuitamente através do Canais Globo, *streaming* do Grupo Globo com conteúdo de seus diversos canais – incluindo o Canal Futura, exibidor da série da Carnaval Filmes.

4.6 Relação de distribuição

Em resumo, as séries de animação pernambucanas encontram seu principal lar através de emissoras públicas. Todas foram veiculadas por um ou mais canais de caráter universitário, comunitário ou público. Na televisão por assinatura, somente a franquia do “Mundo Bitá”

¹⁴ RODRIGUES, Marina. In: ZANETTI, Laysa. SPLASH UOL: “Não é sobre dinheiro: regulação do streaming pode ajudar toda a economia”. Acesso em: 25/10/2022. Disponível em: <<https://bit.ly/3f7EUAg>>.

¹⁵ ABRA: “ABRA entra no Ministério Público contra práticas abusivas de empresas de streaming”. Acesso em: 25/10/2022. Disponível em: <<https://bit.ly/3sw1PbC>>.

obteve espaço. Nas emissoras privadas de TV aberta, as exibições de desenhos de Pernambuco foram esporádicas, em contextos regionais – com exceção de “Bia Desenha”, exibida nacionalmente pelo Canal Futura.

Na mídia física, já ocorreram lançamentos do “Mundo Bitá” e de “Além da Lenda”, mas não há premissas de novas comercializações, em decorrência da queda dessa mídia. No *streaming*, a Mr. Plot e a Viu Cine conseguiram para seus seriados janelas de maior visibilidade, em serviços com grandes números de assinantes. Já a Carnaval Filmes adentrou uma plataforma grande através do condicionamento da exibição televisiva, enquanto à ZQuatro Studio houve espaço num VoD gratuito.

Tabela 9 – Distribuição da animação seriada pernambucana

Série	Mídia física	TV aberta pública	TV aberta privada	TV a cabo	Streaming
Mundo Bitá (2013)	DVD	TV Brasil	-	Discovery Kids, Cartoonito	Youtube, Netflix, Prime Video, Looke e HBO Max
A Turma do Zé Alegria (2015)	-	TVU	-	-	-
Noisé (2014)	-	TVU	-	-	-
Lá Vem (2015)	-	TVU	-	-	-
Além da Lenda (2017)	DVD	TV Brasil, TV PE, TVU e TVE	Globo Nordeste	-	Looke, Amazon, TV Brasil Play
Pedrinho e a Chuteira da Sorte (2018)	-	TV Brasil, TV PE e TVU	Globo Nordeste, TV Cabo Branco e TV Paraíba	-	Looke
Bela Criativa (2018)	-	TV Brasil, TV Cultura e TVU	Globo Nordeste	-	TV Brasil Play
Rádio Bitá (2019)	-	-	-	-	Youtube
Bia Desenha (2019)	-	TV Brasil, TV Cultura e TV PE	Canal Futura	-	Canais Globo
Foi Assim e Foi Assado (2019)	-	TV Brasil, TV Cultura e TV PE	-	-	-
Imagine-se (2022)	-	-	-	Cartoonito	HBO Max

CAPÍTULO 5 - MUNDO BITA: UM SUCESSO EM CONSTANTE EXPANSÃO

O “Mundo Bita” e seus subprodutos se configuram a maior *franchise* do contexto pernambucano de animação. Desde seu surgimento, em 2012, até a atualidade, se completam dez anos de uma expansão constante, que faz desta obra não só um grande caso de sucesso para a animação no estado, como também para a arte animada nacionalmente. Neste capítulo, pretende-se explorar os potenciais do universo Bita, abordando sua construção transmidiática, o licenciamento de produtos, o impacto fonográfico e também seus passos de internacionalização.

5.1 A construção transmidiática

A franquia do “Mundo Bita” possui uma narrativa transmídia, que, como pontua JENKINS (2008, p. 47), é a “arte da criação de um universo”. Ao longo dos anos de desenvolvimento e expansão da marca, a produtora Mr. Plot sempre pensou em novas formas de estender a experiência do público infantil consumidor do Bita. Os antecedentes desse universo envolveram a criação de aplicativos, que, apesar de terem perdido o protagonismo, continuam se fazendo presentes nos anos subsequentes. Também, foram lançados múltiplos livros impressos, expandindo as narrativas dos personagens. Ainda, houve a criação de peças teatrais e shows ao vivo. Esses espetáculos foram fundamentais para aumentar o retorno financeiro da Mr. Plot, que só se tornou uma empresa lucrativa a partir de 2017. Mas, neste subtópico, o principal interesse é abordar as derivações audiovisuais do “Mundo Bita”.

Desde sua abertura, a Mr. Plot sempre trabalhou com recursos privados. No entanto, em 2013, decidiram pleitear verba em edital público para realizar um curta-metragem no universo do “Mundo Bita”. Conseguiram, então, o quantitativo de R\$ 109.334,50 para produzir o “Circo Mágico do Bita I”. Diferente dos videoclipes, o objetivo do curta era trabalhar dramaturgia, com linguagem falada. Foi criado um enredo, onde o personagem-título cai com seu foguete no planeta Terra após faltar combustível. Ele conhece e faz amizade com as crianças Lila, Tito e Dan, que o ajudam a embarcar numa aventura para encher o tanque. A produção do curta teve um processo mais trabalhoso que os tradicionais videoclipes e experimentaram, inclusive, a inserção de outras técnicas de animação.

O curta-metragem foi lançado em 2015, sob o título de “Mundo Bita (O Curta-metragem)”. Sua exibição inicial se deu em festivais de cinema e depois foi incluído no DVD da temporada “Bita e o Nosso Dia”. Por fim, foi lançado no canal do Youtube, onde se encontra disponível até hoje. Desde sempre, o grande objetivo dessa derivação era servir como um episódio-piloto para vender a ideia de produção de um seriado de 52 episódios para emissoras

de TV paga, mas esse projeto demorou anos para sair do papel. Em 2017, foi divulgado que haviam negociações com a Discovery Kids. Já em 2019, foi revelado que a produção estava em curso de forma independente. Por fim, em 2021, a Mr. Plot fechou um acordo com a Warner, que inclui o licenciamento das obras da produtora e também a coprodução de novos produtos, como o seriado “Imagine-se”, lançado em 2022 por meio do canal por assinatura Cartoonito e pelo serviço de *streaming* HBO Max. Na história, Bitá vive na Galáxia da Alegria, mas vem à Terra sempre que seus amiguinhos Lila, Tito e Dan tem algum problema. Para encontrar a resolução, transporta todos ao mundo da imaginação. Os 10 primeiros episódios foram lançados neste ano e outros 10 estão previstos para o ano que vem.

Outra série derivada do “Mundo Bitá” é a “Rádio Bitá”. Surfando na onda das “produções mini”, essa derivação simplifica as formas do personagem e traz como conceito a regravação de canções clássicas da música popular brasileira. Neste projeto, gravaram parcerias com grandes ícones, como Alceu Valença, Caetano Veloso, Carlinhos Brown e Lulu Santos. Todos esses artistas ganharam suas próprias versões em desenho animado. Segue em curso atualmente a ideia de realizar um longa-metragem, mas a produtora espera primeiramente estender seu alcance internacional. No acordo assinado com a Warner, é prevista também a produção de outros materiais de expansão do “Mundo Bitá”. O primeiro deles foi o “Show do Bitá: Especial de 10 anos”, lançado no *streaming* pouco após o anúncio da parceria.

5.2 Licenciamento de produtos

Apesar do rápido processo de crescimento do “Mundo Bitá”, a Mr. Plot só se tornou uma empresa realmente lucrativa em 2017¹⁶, graças ao licenciamento de produtos e à inserção no mercado de espetáculos teatrais. O custo dos DVDs sempre foi bastante caro e nem mesmo a distribuição para a Discovery Kids e serviços de *streaming* cobria os gastos, apesar do sucesso obtido em todas essas vias.

A Mr. Plot começou o trabalho de licenciamento de produtos no final de 2014. Inicialmente, essas licenças eram tímidas, mas foram crescendo com o passar dos anos. Em 2019, o universo do “Mundo Bitá” já somava mais de 100 tipos de produtos licenciados, entre eles: brinquedos, artigos de higiene, vestimentas, calçados, materiais escolares, utensílios domésticos, decorações para festas de aniversário, entre outros. A produtora mantém uma loja virtual para vendagem, a “Lojinha do Bitá”. Os produtos também estão disponíveis em estabelecimentos parceiros.

¹⁶ PUSIOL, Camila. VEJA SÃO PAULO: Mundo Bitá: a trajetória de sucesso do personagem infantil. Disponível em: <<https://bit.ly/3jPSoTD>>. Acesso em: 14/10/2022.

A Tycoon 360 é a empresa responsável por licenciar a marca do “Mundo Bita” e fechar parcerias que gerem o lançamento de materiais exclusivos. Entre acordos recentes, podem ser apontados uma coleção de roupas de bebê com a marca “Reserva”, um conjunto de fraldas com a “Baby Roger”, máscaras infantis com a “We Masks”, uma linha de picolés com a “Gran Palatto” e produtos de beleza e higiene com a “View Cosméticos”.

Figura 21 – Picolés do “Mundo Bita”



Fonte: Imagem de divulgação / Tycoon 360

5.3 Sucesso fonográfico

Entre 26 e 30 de outubro de 2022, foi realizada a 1ª Semana de Animação da UFPE. Uma das palestras recebeu os animadores do “Mundo Bita”. Em fala sobre a expansão do produto, o animador Eduardo Padrão pontuou que a canção “Fazendinha” já pode ser considerada música popular brasileira. De fato, para além de todo o sucesso enquanto uma franquia de animação seriada, o universo do Bita tem também como potência a música. O repertório é, em maioria, original, composto e cantado por Chaps Melo.

Quando a Mr. Plot fechou inicialmente o acordo com a Sony Music, o contrato incluiu não só o lançamento de DVDs, como também de CDs, além da disponibilização dos álbuns em plataformas digitais. O cancionário criado por Chaps Melo inclui uma variedade de gêneros musicais, com forte influência de estilos brasileiros, como forró, chorinho, samba, entre outros. Há também bases estrangeiras, como pop, rock e música eletrônica. As letras tendem a abordar questões educativas e humanitárias, como preservação ambiental, valores da amizade, inclusão social, igualdade de direitos etc.

Desde o início, o conteúdo musical tornou-se fenômeno de vendas. O primeiro disco, “Bita e os Animais” (2012), já soma mais de 300 mil cópias, sendo certificado disco de diamante pela Pro-Música Brasil. No total, são mais de 700 mil cópias certificadas, contando os cinco primeiros discos lançados. No campo da comercialização de singles, que considera a venda da música por downloads digitais e reprodução de *streams*, um total de 44 temas foram certificados, destacando-se: “Fazendinha” e “Viajar pelo Safari” (ambos diamante duplo: 600 mil unidades); “Insetos”, “Eu Quero Ver Você me Pegar” e “Esplêndida Flora feat. Jr Black”

(todos em situação diamante: 300 mil unidades). Outras gravações tem certificações diversas de ouro, platina, platina dupla e platina tripla. Cabe salientar que a certificação de discos depende da requisição por parte das gravadoras e a última atualização do catálogo do Bitá ocorreu em 2020.

Tabela 10 - Certificação de álbuns do Mundo Bitá

ÁLBUM	CERTIFICAÇÃO
Bitá e os Animais (2013)	Diamante: 300.000 cópias
Bitá e as Brincadeiras (2014)	2x Platina: 160.000 cópias
Bitá e o Nosso Dia (2015)	Platina: 80.000 cópias
Bitá e o Corpo Humano (2016)	Platina: 80.000 cópias
Bitá e a Natureza (2017)	Platina: 80.000 cópias
Bitá e o Nosso Mundo (2019)	Sem certificação
Bitá e o Circo (2020)	Sem certificação
Vendagem total certificada:	700.000 cópias

Fonte: Pro-Música Brasil

Com tamanho destaque de vendas e também elogios pela crítica especializada, o “Mundo Bitá” chamou a atenção de artistas diversos, começando a realizar parcerias musicais. Só com Milton Nascimento, foram três gravações. Também gravaram com Emicida, Ivete Sangalo, Pitty, Nando Reis, Vanessa da Mata, entre outros. Em 2018, o Bitá conseguiu um importante reconhecimento, ao ter o álbum “Bitá e a Natureza” indicado ao Grammy Latino na categoria de *Melhor álbum infantil*.

Figura 22 - Bitá e Milton Nascimento em videoclipe



Fonte: Captura de frame

Quando um artista musical faz sucesso, nada mais comum que o público demande assisti-lo se apresentar ao vivo. Surgiram então os shows e peças teatrais do “Mundo Bitá”. Na impossibilidade de Chaps Melo cumprir a agenda de apresentações, cabe a outros intérpretes o personagem do Bitá. Além disso, foi criada a personagem adulta Flora, para servir de guia extra

para as crianças. Ela surgiu para os espetáculos, mas depois também passou a integrar a animação. As montagens já rodaram por mais de 65 cidades e foram assistidas por um número superior a 1 milhão de pessoas.

Figura 23 – Show do “Mundo Bitá”



Fonte: Imagem de divulgação

5.4 Expansão internacional

Desde 2017, a Mr. Plot trabalha na internacionalização do “Mundo Bitá”. Foi acordada uma parceria com a empresa americana Miami Beat Productions para adaptar o repertório musical em espanhol, com a ideia de reutilizar os mesmos vídeos animados. O cantor Ender Zambrano, com tom de voz similar ao de Chaps Melo, foi selecionado para interpretar as canções, além de tê-las adaptado. Os lançamentos começaram em março de 2018, no canal “Mundo Bitá Español”¹⁷. As quatro temporadas iniciais foram publicadas até fevereiro de 2019, entrando em um período de recesso em seguida. Os resultados iniciais não foram tão positivos.

Figura 24 – “Nuestra Granjita”, a versão em espanhol de “Fazendinha”



Fonte: Imagem de divulgação

Em 2020, foi feita uma reestruturação. Outra empresa estrangeira, a Bombón Studios by Pepi, passou a ser responsável pela dublagem do conteúdo. Alberto Collado foi contratado para interpretar as canções, que são traduzidas por Beto Castillo. O retorno foi marcado pelo

¹⁷ YOUTUBE: “Mundo Bitá Español”. Acesso em: 27/10/2022. Disponível em: <<https://www.youtube.com/c/MundoBitáEspañol>>.

lançamento do curta-metragem do “Mundo Bita” em espanhol. Desde então, tem acontecido lançamentos contínuos. Sete temporadas já foram publicadas. Até o final de 2020, eram 18,6 mil inscritos e 6 milhões de visualizações acumuladas. Atualmente, são 51,3 mil inscritos, com o acúmulo de 22 milhões de visualizações, o que demonstra um grande crescimento nos últimos dois anos.

O acordo de distribuição da série “Imagine-se” pela Warner também se estendeu pela América Latina. A produção foi dublada em espanhol, sob o título de “Imagínate”, e um trailer ficou disponível no canal oficial do Youtube. Igualmente ao Brasil, o seriado é veiculado pelo Cartoonito e está disponível também na HBO Max.

Outro projeto da expansão internacional foi o lançamento em 2018 do canal “Mundo Bita Portugal”¹⁸, que adapta as canções para a língua portuguesa europeia. Os números desse projeto são mais expressivos que os da versão em espanhol, apesar do público potencial ser bem menor, já que Portugal é um pequeno país. Acumula-se 217 mil inscritos e um total de 129 milhões de visualizações. Somente quatro temporadas foram divulgadas até o momento e o lançamento vem ocorrendo de forma bastante espaçada, com vários meses de separação entre um vídeo e outro. O último publicado data do final de 2021, demonstrando que não houve investimento no canal este ano. A Mr. Plot tem planos para uma versão em inglês.

Figura 25 – “Quintinha”, a versão portuguesa da “Fazendinha”



Fonte: Imagem de divulgação

¹⁸ YOUTUBE: “Mundo Bita Portugal”. Acesso em: 27/10/2022. Disponível em: <<https://www.youtube.com/c/MundoBitaPortugal>>

CAPÍTULO 6 - FUTURO INCERTO

Há vários projetos em produção atualmente, com verbas devidamente aprovadas, para lançamento futuro. Das produtoras anteriormente abordadas, a Viu Cine lançará “Iuri & Udi”, “Zoopedia”, “As Aventuras de Tita” e a 2ª temporada de “Além da Lenda”, mas nenhuma tem previsão de data de estreia. Pleiteia ainda o financiamento de outras propostas, como “Guip – Detetives da História” e um novo ano de “Pedrinho e a Chuteira da Sorte”. A Mr. Plot seguirá com o lançamento de novas temporadas de “Mundo Bitá”, “Rádio Bitá” e “Imagine-se”. Já a ZQuatro, a Produções Ordinária e a Carnaval Filmes não tem novas obras com fomento garantido, mas buscam verbas para criações inéditas. Só a Carnaval tem quatro propostas em desenvolvimento: “Dó Ré Mi Fadas”, “Próximo Passado”, “Poemas de Bichos” e “Contos de Mungará”.

Uma nova produtora se soma em breve ao rol de empresas do estado com séries de animação lançadas. Trata-se da Vilarejo Filmes, fundada em 2015 por Livia de Melo e Kika Latache, que já tinham ampla experiência como produtoras no audiovisual *live-action*. O estúdio já é reconhecido no âmbito animado pelo curta-metragem “Guaxuma” (dirigido por Nara Normande), que se tornou uma das obras pernambucanas mais premiadas em festivais nacionais e internacionais. Em 2017, a produtora aprovou a quantia de R\$ 538.773,27 no *10º Edital do Funcultura Audiovisual* para realizar “Pipo e Fifi”, com 5 episódios de aproximadamente 7 minutos. É baseada no livro de mesmo título da pedagoga Caroline Arcari, que dirige o seriado junto a Julieta Jacob.

Em 2018, a Vilarejo aprovou outro projeto, por meio do *11º Edital do Funcultura Audiovisual*. “Tuca e Juba” é inspirada em livros de Julieta Jacob, que também está à frente da direção e do roteiro do seriado animado. Voltada ao público infanto-juvenil, a obra pretende refletir sobre questões pertinentes à adolescência, como relações saudáveis, consentimento e autoestima. O valor conquistado foi de R\$ 537.177,02 para realização de 05 episódios de 11 minutos. Tanto “Tuca e Juba”, quanto “Pipo e Fifi”, ainda não foram lançadas.

Em 2016, foi aprovado no *9º Edital do Funcultura Audiovisual*, a produção de uma série animada intitulada “Estórias Extraordinárias”, pelo estúdio Cattleya Produções. A verba disposta foi de R\$ 964.238,13, via Funcultura e FSA. Até então, o desenho não foi lançado. Recentemente, foi aprovado ainda o seriado “Os Roqueirinhos”, no *15º Edital do Funcultura Audiovisual*. O valor de R\$ 100 mil tende a custear a produção de interprogramas. Não foi identificada uma produtora responsável.

Figura 26 – “Turi & Udi”, um dos projetos em produção



Fonte: Captura de frame

Apesar dos variados projetos em curso, o futuro dessa indústria está repleto de tensões e incertezas. O surgimento e crescimento de um setor produtivo de animação seriada em Pernambuco foi motivado, sobretudo, por políticas públicas para o audiovisual nacional. O fomento estatal, por editais como Funcultura e PRODAV, foi responsável pela geração da maioria dos seriados animados do estado. Mesmo a linha de produção com recursos privados, empregada pela Mr. Plot, se beneficiou de medidas estatais, como a Lei 12.485, ao licenciarem o “Mundo Bitá” para a Discovery Kids, reconhecida por um dos sócios como divisor de águas para a massificação do produto. No entanto, como aponta RUBIM (2007, p. 12), a história das políticas culturais no Brasil é “dispersa, fragmentada, desigual e impregnada de atenções e silêncios”. A eleição de Jair Bolsonaro como Presidente da República, em 2017, representou um novo capítulo difuso nessa historiografia.

Em 1º de janeiro de 2019, o Ministério da Cultura foi oficialmente extinto, relegando à cultura o espaço de secretaria submetida ao Ministério da Cidadania, depois transferida ao Ministério do Turismo. A ANCINE passa por um processo de desmonte, com descontinuação das políticas públicas vigentes, emparelhamento dos cargos pela base aliada do presidente, cortes de verbas e ameaças de fechamento da agência. Editais de fomento se tornaram escassos e muitos foram paralisados, adiados ou encerrados. O PRODAV, tão importante à animação seriada pernambucana, não tem novas edições desde 2018. O Funcultura tem tido dificuldades em estabelecer acordos com o FSA pelos arranjos regionais e seu último edital contou somente com recursos do estado de Pernambuco. Para completar, o Governo Federal ameaça extinguir o imposto da Condecine¹⁹, o que traria um enorme retrocesso ao mercado audiovisual brasileiro.

Em meio ao complicado cenário que tange o incentivo público ao audiovisual, as verbas privadas investidas pelo *streaming* têm sido importantes para manter a indústria funcionando.

¹⁹ EXIBIDOR: “Governo Bolsonaro propõe extinção da Condecine em planejamento orçamentário de 2023”. Acesso em: 26/10/2022. Disponível em: <<https://bit.ly/3gJQWQV>>.

Marcelo Pereira (2021), sócio da produtora carioca de animação Combo Studio, declarou: “Estamos praticamente só fazendo projetos que possuam alguma ligação com serviços de streaming, o que tem acontecido, acredito, com todos os estúdios. Isso está fortalecendo demais o mercado brasileiro de animação”²⁰. No entanto, essas parcerias ficam restritas ao eixo hegemônico Rio de Janeiro-São Paulo. Além disso, como já discutido anteriormente, tais acordos costumam ser exploratórios, visto que as plataformas de vídeo sob demanda não possuem regulações estatais.

Durante a pandemia, animadores brasileiros descobriram novas possibilidades de trabalho. Antes mesmo do período de isolamento, já era comum para profissionais da animação a prática de atuação à distância. Com o período pandêmico, o *home office* virou regra e se intensificou como nunca. Trabalhadores do setor animado começaram a atuar para estúdios de outros países, direto de suas residências no Brasil. No entanto, com todas as problemáticas enfrentadas pelo audiovisual brasileiro, são grandes os riscos do trabalho de animador no país se tornar mão-de-obra barata para outras nações, enquanto a animação autoral brasileira é deixada de lado.

Há em trâmite projetos de lei que propõem a regulação do *streaming*, assim como propostas de incidência da Condecine às plataformas²¹. O futuro da animação brasileira, ainda mais em contexto periférico, como o de produção seriada em Pernambuco, carece do fortalecimento das políticas públicas já existentes. Também, do surgimento de novas políticas, que assegurem o espaço de contínuo desenvolvimento do audiovisual nacional.

²⁰ PEREIRA, Marcelo. In: NOTA ALTA ESPM: “Futuro da animação no Brasil passa por streaming e internacionalização”. Acesso em: 27/10/2022. Disponível em: <<https://bit.ly/3zmoPh4>>.

²¹ URUPÁ, Marcos. TELETIME: “Senador propõe PL para incidência da Condecine sobre streaming”. Acesso em: 27/10/2022. Disponível em: <<https://bit.ly/3FIMqCv>>.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A produção de animação seriada em Pernambuco soma cerca de dez anos de existência. Desde então, onze séries já foram lançadas, por cinco estúdios diferentes. Três delas utilizaram recursos privados, enquanto oito foram financiadas por verbas públicas. Para um futuro próximo, seis novos títulos terão lançamento, colocando novas produtoras no radar. Há ainda diversos projetos em desenvolvimento, aguardando financiamento. A mão-de-obra formada no estado, que antes precisava se dirigir ao eixo Sul-Sudeste para conseguir postos de trabalho, teve finalmente oportunidades de emprego. Ainda, surgiu a demanda por novos profissionais, gerando iniciativas como a criação da Escola Viú Cine. É um panorama em constante desenvolvimento ao longo de uma década.

Tabela 11 – Relação de séries de animação pernambucanas

Série de animação	Ano de lançamento	Ano de aprovação	Técnica	Recursos captados	Fundo/Fonte
Mundo Bitá	2013	-	2D digital	Privados	Privados
NoisÉ	2014	2012	Stop motion	R\$63 mil	Funcultura
A Turma do Zé Alegria	2015	2014	2D digital	R\$81 mil	Funcultura
Lá Vem	2015-2016	2014	Stop motion	R\$55 mil	Funcultura
Além da Lenda	2017	2014	2D digital	R\$455 mil	PRODAV
Pedrinho e a Chuteira da Sorte	2018	2016	2D digital	R\$532 mil	Funcultura + FSA
Bela Criativa	2018	2014	3D	R\$1,18 milhão	PRODAV
Rádio Bitá	2019	-	2D digital	Privados	Privados
Foi Assim e Foi Assado	2019	2015	Stop motion	R\$760 mil	PRODAV
Bia Desenha	2019	2015	2D digital	R\$773 mil	PRODAV
Imagine-se	2022	-	2D digital	Privados	Privados
Estórias Extraordinárias	Lançamento futuro	2016	?	R\$964 mil	Funcultura + FSA
Zoopedia	Lançamento futuro	2017	2D digital	R\$947 mil	Funcultura + FSA
Iuri & Udi	Lançamento futuro	2018	2D digital	R\$2,9 milhões	Funcultura + FSA + PRODAV

Além da Lenda (2ª temporada)	Lançamento futuro	2021	2D digital	R\$417 mil	FSA
As Aventuras de Tita	Lançamento futuro	2021	2D digital	R\$464 mil	FSA
Os Roqueirinhos	Lançamento futuro	2021	?	R\$100 mil	Funcultura

Destaca-se, sobretudo, a constante expansão da franquia do “Mundo Bitá”, da produtora Mr. Plot. Com três seriados diferentes, esse universo construído a partir de estratégias transmidiáticas tem espaço em diversas janelas de exibição, licencia milhares de produtos, realiza shows por todo o país e está em processo de internacionalização. No Youtube, já são mais de 14 bilhões de visualizações em seu canal principal. A nova série “Imagine-se” está sendo distribuída para toda América Latina, tanto por meio do *streaming*, com a HBO Max, quanto pela TV paga, através do Cartoonito. O “Mundo Bitá” é uma potência, mas, também, uma exceção, não só no contexto estadual, quanto nacional.

Ao longo do desenvolvimento desse mercado no estado, algumas problemáticas são sentidas. As verbas conquistadas pelos seriados financiados por vias públicas são insuficientes para gerar obras que estejam em conformidade com determinados padrões mercadológicos, como o quantitativo de episódios por temporada. Isso fragiliza o processo de distribuição desses desenhos, limitando seus alcances, em maioria reduzidos a exibições somente por televisões públicas. São problemas que podem ser resolvidos a partir de melhorias nas políticas culturais para o audiovisual, no entanto, o momento tem sido de retrocesso.

Com o entrave no repasse de recursos pelo Fundo Setorial do Audiovisual (FSA), o PRODAV se encontra há anos sem novos editais, assim como o Fundo Pernambucano de Incentivo à Cultura (Funcultura) vê seu montante reduzido, pela falta de obtenção dos arranjos regionais. Isso obscurece as perspectivas futuras do mercado de animação seriada pernambucana, que conta sobretudo com esses dois fundos para viabilizar seus projetos. Com esse período de tensões, que assola todo o audiovisual nacional, o investimento realizado por plataformas sob demanda em conteúdo brasileiro tem sido um apoio fundamental para produtoras do Sudeste, mas as negociações não se expandem a todo o território nacional, mantendo em fragilidade os contextos regionais.

O desmonte das políticas culturais já existentes, assim como a falta de novas legislações que se atentem às mudanças do mercado audiovisual e seus processos de recepção nos últimos anos, sobretudo no que tange o *streaming*, prejudica a continuidade de desenvolvimento da indústria. E essas políticas são necessárias mesmo para empresas que trabalham de forma

privada, como a Mr. Plot, que massificou o “Mundo Bitá” a partir de desenlaces da Lei 12.485. No campo da animação seriada em Pernambuco, há profissionais capacitados e talentosos, mas são necessárias políticas sólidas de formação, fomento e distribuição para que esse mercado continue atuante e crescente nos próximos anos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Felipe. In: **Animação infantil feita no Recife explode na internet e quer virar série na TV**. Estadão de São Paulo: 08/03/2015. Entrevista concedida a Murilo Roncolato. Disponível em: <<https://bit.ly/34H9p6S>>. Acesso em: 08/10/2020.

ALMEIDA, Felipe. In: **Mundo Bitá: Desenho brasileiro faz sucesso incentivando a igualdade entre as crianças**. Rede TV: 28/04/2017. Entrevista concedida a André Lucena. Disponível em: <<https://bit.ly/33N0D8f>>. Acesso em: 09/10/2020.

ALMEIDA, Felipe. In: **Saiba como nasceu o Mundo Bitá, animação feita em Pernambuco**. JC: 02/01/2016. Entrevista concedida a Renato Mota. Disponível em: <<https://bit.ly/30SFFD7>>. Acesso em: 09/10/2020.

AQUINO, Amanda. **Produção de séries de animação 2D em Pernambuco: um estudo de caso da Viu Cine**. Dissertação (Mestrado em Design) – Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco. Pernambuco, 2019.

BUCCINI, Marcos. **História do Cinema de Animação em Pernambuco**. Pernambuco: Serifa Fina, 2017.

_____. **Cem anos de animação brasileira**. Revista Continente, Pernambuco, ano XVII, número 202, p. 24-43, outubro de 2017.

CANCLINI, Nestor García. **Políticas Culturales en América Latina**. México: Grijalbo, 1987.

COSTA, Mannuela. **Cinema, desenvolvimento e o papel dos governos estaduais no Brasil**. Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación, v. 10, p. 130-139, 2013a.

COSTA, Tiago. **Mundo Bitá: um caso de sucesso da animação seriada pernambucana**. Anais do 43º Congresso de Ciências da Comunicação - Intercom, Salvador, BA, 2020. São Paulo: Intercom, 2020.

DENIS, Sebastien. **O Cinema de Animação**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2011.

HOLZBACH, Ariane Diniz. **Para pequenos grandes espectadores: a produção televisiva brasileira direcionada a crianças pequenas a partir do caso da Galinha Pintadinha**. Revista E-Compós: Brasília, v. 21, número 2, 06 de abril de 2018.

IKEDA, Marcelo. **Leis de incentivo para o audiovisual: como captar recursos para o projeto de uma obra de cinema e vídeo**. WSET Multimídia: Rio de Janeiro, 2013.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2018.

MACHADO, Arlindo. **A Televisão Levada a Sério**. Senac: São Paulo, 2000.

MATTOS, Sérgio. **História da televisão brasileira**. Petrópolis: Vozes, 2002.

MELO, Chaps. In: **Mundo Bitá: Conheça o criador e a produtora do desenho animado pernambucano que ganhou o mundo**. TV JC: 14/01/2020. Entrevista concedida a Larissa Alves. Disponível em: <<https://bit.ly/3djd270>>. Acesso em: 10/10/2020.

MENDES, Fábio Luiz. **O PROCESSO CRIATIVO EM SÉRIES DE ANIMAÇÃO BRASILEIRAS: O Autor no Cartoon do Século XXI**. Monografia (Bacharelado em Cinema

& Audiovisual) – Instituto de Artes e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2014.

MIRANDA, G. S.; CÂNDIDO, S. S. **A cronologia da animação seriada em Pernambuco**. Monografia (Graduação em Rádio & TV) – UNIFG. Pernambuco, 2020.

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

PEREIRA, Marcelo. In: NOTA ALTA ESPM: “**Futuro da animação no Brasil passa por streaming e internacionalização**”. Acesso em: 27/10/2022. Disponível em: <<https://bit.ly/3zmoPh4>>.

PRO-MÚSICA BRASIL. Acesso em: 27/10/2022. Disponível em: <<https://promusicabr.org.br/>>.

RIBEIRO, Leonardo Freitas. **Afinal, o que é a animação no cinema contemporâneo?** Revista C-Lenda: Niterói, volume 37, 2019.

RODRIGUES, Marina. In: ZANETTI, Laysa. SPLASH UOL: “**Não é sobre dinheiro: regulação do streaming pode ajudar toda a economia**”. Acesso em: 25/10/2022. Disponível em: <<https://bit.ly/3f7EUAg>>.

RUBIM, Antonio. **Políticas culturais no Brasil: tristes tradições, enormes desafios**. In: RUBIM, Antonio; BARBALHO, Alexandre (orgs.). **Políticas culturais no Brasil**. EDUFBA: Salvador, 2007.

SOARES, Thiago. **A Estética do Videoclipe**. Editora UFPB: Paraíba, 2013.

SOUZA, João Henrique. **Quem faz acontecer o Mundo Bit**. Tribuna de Minas: 12/07/2019. Entrevista concedida a Fabiane Almeida. Disponível em: <<https://bit.ly/3d6B19z>>. Acesso em: 07/10/2020.

SOUZA, João Henrique. **Mr. Plot intensifica animação**. Propmark: 02/02/2015. Entrevista concedida a Andréa Valerio. Disponível em: <<https://bit.ly/2FqfCvy>>. Acesso em: 10/10/2020.

SYDENSTRICKER, Iara. **Teledramaturgia de Animação para Roteiristas**. Revista e-Com: Belo Horizonte, v. 5, número 1, 2012.

VAZ, Marcelo. In: FOLHA DE PERNAMBUCO: “**Animação pernambucana 'Bela Criativa' concorre em festival internacional**”. Acesso em: 25/10/2022. Disponível em: <<https://bit.ly/3syzT7b>>.