

DOMÍNIOS PROMOVIDOS NO MERCADO DE ANIMAÇÃO DA BAHIA NO CONTEXTO DE PANDEMIA ¹

DOMAINS PROMOTED IN BAHIA'S ANIMATION MARKET IN THE PANDEMIC CONTEXT

Natacha Stefanini Canesso ²

Resumo: A crise nacional do setor audiovisual se agravou em função da pandemia de Covid-19. A Lei Aldir Blanc de Emergência Cultural (Lei nº 14.017/20) foi aprovada após os debates sobre possibilidades de implementação de mecanismos amenizadores para o setor artístico e cultural brasileiro. O Edital de Chamada Pública Prêmio das Artes Jorge Portugal 2020 integrou o Programa Aldir Blanc Bahia. O objetivo do artigo é evidenciar 'se' e 'quais' domínios foram promovidos nos profissionais do mercado de animação da Bahia com a execução do Prêmio das Artes Jorge Portugal. Domínio é resultante das articulações entre os conceitos referentes à criatividade, processos criativos; habitus e campo social; figurações e mundo social. Após análise documental, foram definidas quatro categorias para observação dos projetos: abrangência, parcerias, diversidade e formação. Nas quatro categorias, os gestores e públicos envolvidos nos projetos premiados desenvolveram e aprimoraram seus domínios para dialogar e contribuir com o mercado de animação na Bahia.

Palavras-Chave: Mercado de animação na Bahia 1. Programa Aldir Blanc Bahia 2. Audiovisual 3.

Abstract: The national crisis in the audiovisual sector worsened due to the Covid-19 pandemic. The Aldir Blanc Cultural Emergency Law (Law No. 14.017 / 20) was approved after debates on possibilities for implementing mitigating mechanisms for the Brazilian artistic and cultural sector. The Public Call Prêmio das Artes Jorge Portugal 2020 was part of the Aldir Blanc Bahia Program. The purpose of the article is to highlight 'if' and 'which' domains were promoted in professionals in the animation market in Bahia with the execution of the Prêmio das Artes Jorge Portugal. Domain is the result of the articulations between concepts related to creativity, creative processes; habitus and social field; figurations and social world. After documents analysis, four categories were defined: scope, partnerships, diversity and skills promoted. In the four categories, the managers and audiences involved

¹ Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Políticas e Governança da Comunicação da 9ª Edição do Congresso da Associação Brasileira de Pesquisadores em Comunicação e Política (9ª COMPOLÍTICA), realizado em formato remoto, de 24 a 28 de maio de 2021.

² Professora da Universidade Federal do Oeste da Bahia (UFOB), Centro Multidisciplinar de Santa Maria da Vitória. Doutora pelo Programa de Pós Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade Federal da Bahia (PósCom/UFBa). Email: nscanesso5@gmail.com

in the awarded projects developed and improved their domains to dialogue and contribute to the animation market in Bahia.

Keywords: Bahia's Animation Market 1. Aldir Blanc Bahia Program 2. Audiovisual 3.

1. Introdução

No contexto de desaceleração do mercado audiovisual brasileiro em relação aos recursos para projetos contemplados em editais dos programas advindos das políticas públicas nacionais para fomento da cultura, o ano de 2020, que já não era promissor, foi considerado catastrófico pelo setor em função da pandemia de Covid-19. As produções foram interrompidas, muitas tiveram o ritmo de produção reduzido, com consequente dispensa e/ou desoneração dos profissionais envolvidos.

Os debates, reivindicações e busca de mecanismos amenizadores por entidades da sociedade civil perante a falta de recursos para o setor artístico e cultural resultou na aprovação da Lei Aldir Blanc de Emergência Cultural (Lei nº 14.017/20) em junho de 2020. A Lei dispõe sobre ações emergenciais destinadas ao setor cultural nacional e se propõe a beneficiar atores da cadeia produtiva do audiovisual e também das artes visuais, circo, dança, literatura, música, teatro, manifestações culturais e comunidades tradicionais.

Com base no Art.2º da Lei, a Fundação Cultural do Estado da Bahia (FUNCEB), entidade vinculada à Secretaria de Cultura do Estado da Bahia (SECULT/BA) abriu inscrições para o Edital de Chamada Pública Prêmio das Artes Jorge Portugal 2020, que integra o Programa Aldir Blanc Bahia. Pouco mais de uma centena de projetos de audiovisual foram classificados.

O objetivo do artigo é evidenciar 'se' e 'quais' domínios foram promovidos nos profissionais do mercado de animação da Bahia com a execução do Prêmio das Artes Jorge Portugal, que aplica recursos da Lei Aldir Blanc. Esta proposta está relacionada à pesquisa em curso sobre a história da animação na Bahia e ancorada na proposição

do conceito de domínio, desenvolvido pela autora como um dos resultados da tese de doutorado.

Enquanto procedimento metodológico, a primeira etapa foi de análise documental a partir do resultado final do Edital no. 003/2020 - Prêmio Jorge Portugal 2020 - Premiação Aldir Blanc Bahia, exclusivamente no que se refere ao setor audiovisual. A segunda etapa consistiu na busca e consulta dos projetos relacionados à animação e, em seguida, investigação dos domínios dos respectivos proponentes e promoção dos domínios nos demais agentes do mercado de animação da Bahia. A análise de resultados estabelece parâmetros ancorados nas recomendações do 'Diagnóstico do Audiovisual Baiano' (MIGUEZ; LOIOLA; ALVES; et al), publicado em 2011.

2. Lei Aldir Blanc na Bahia

A Lei Aldir Blanc dispõe sobre ações emergenciais destinadas ao setor cultural a serem adotadas durante o estado de calamidade pública reconhecido pelo Decreto Legislativo nº 6, de 20 de março de 2020. Foram estabelecidas como competências dos Estados “distribuir a renda emergencial mensal aos trabalhadores da cultura” e “elaborar e publicar editais, chamadas públicas ou outros instrumentos aplicáveis para prêmios, aquisição de bens e serviços vinculados ao setor cultural, manutenção de agentes, de espaços, de iniciativas, de cursos, de produções, de desenvolvimento de atividades de economia criativa e de economia solidária, de produções audiovisuais, de manifestações culturais, e realização de atividades artísticas e culturais que possam ser transmitidas pela internet ou disponibilizadas por meio de redes sociais e outras plataformas digitais”.

Em 2020, o recurso destinado à Bahia foi de R\$ 110.761.683,10 e sua operacionalização ficou sob responsabilidade da Secretaria de Cultura do Estado, que articula Estado, municípios e sociedade civil no planejamento e execução de políticas e ações culturais. Foi elaborado um 'Plano de Aplicação', com base na política cultural

do Estado, ativa desde 2013³, e na pesquisa “Impactos da COVID-19 na Economia Criativa”, realizada pelo ‘Observatório da Economia Criativa da Bahia’ (OBEC-BA). Cinquenta e quatro por cento do recurso foi destinado à Renda Emergencial (R\$ 60.000.000,00) e quarenta e seis por cento (R\$ 50.761.683,10) destinado a Editais, chamadas públicas, prêmios, aquisição de bens e serviços vinculados ao setor cultural e outros instrumentos.

O Edital de Chamada Pública Prêmio das Artes Jorge Portugal 2020 foi um dos instrumentos programados para a aplicação dos recursos, abrangendo sete linguagens: artes visuais, circo, dança, audiovisual, música, literatura e teatro. Em cada uma dessas linguagens foram previstos projetos nas categorias de: formação, criação/produção, difusão, memória e pesquisa. No caso específico do audiovisual, o objetivo declarado é de “desenvolvimento, produção e a difusão do audiovisual baiano a serem realizadas em formato virtual e/ou presencial” (BAHIA, 2010). Todas as categorias da linguagem audiovisual incluíram possibilidades de projetos de animação.

O Edital definiu que os projetos deviam ser conduzidos por grupos (desejável o mínimo de quatro pessoas), além de pontuar diversidade racial, diversidade de gênero (mulheres, transgêneros e travestis) e diversidade territorial. Com base nos termos do edital, é possível afirmar que os proponentes que não se enquadravam nestas condições enquanto pessoa física, foram estimulados a refletir sobre seus contextos e incentivados a trabalhar em equipe, buscando diversidade nos projetos.

Neste sentido, a análise do Edital de Chamada Pública Prêmio das Artes Jorge Portugal 2020, que cumpre a primeira etapa do procedimento metodológico proposto, indicou que as recomendações do ‘Diagnóstico do Audiovisual Baiano’

³ “O Estado da Bahia possui política cultural ativa e alinhada com os fundamentos do Plano Nacional de Cultura conforme Lei Federal nº 12.343/2010, cuja adesão ao Sistema Nacional de Cultura foi realizado em 11 de abril de 2013. Assim, levou-se em consideração para além da Lei nº 14.017, de 29 de junho de 2020 (Lei de Emergência Cultural Aldir Blanc), o disposto nas Leis 12.365, de 30 de novembro de 2011 (Lei Orgânica da Cultura), e 13.193 de 13 de novembro de 2014 (Plano Estadual da Cultura), no §4º, do art. 2º, do Decreto nº 10.464, de 17 de agosto de 2020 (Regulamentação Federal), do Decreto de Regulamentação Estadual (encontra-se em formato de minuta) [...] e o Decreto nº 20.013 de 25 de setembro de 2020 que regulamenta o parágrafo único do art. 34 da Lei nº 13.182, de 06 de junho de 2014, para fins de aplicação da Lei Federal nº 14.017, de 29 de junho de 2020, no âmbito do Poder Executivo Estadual.” (BAHIA, 2020, p.1)

(MIGUEZ; LOIOLA; ALVES; et al, 2011), mesmo em contextos diferentes como explicado a seguir, foram internalizados pelos agentes de cultura no Estado da Bahia e que o primeiro documento, em si, consiste em um balizador de categorias para apontar 'se' e 'quais' domínios estão sendo promovidos nos profissionais do mercado de animação da Bahia.

Importante declarar a ciência de que muitas outras variáveis estão presentes para a elaboração de um edital. Este trabalho fez um recorte que intencionou observar o resultado das recomendações de uma pesquisa realizada em momento anterior sobre ações presentes. Como citado, o Edital de Chamada Pública Prêmio das Artes Jorge Portugal 2020 traz, além de outras questões contextuais atuais, a tradução das recomendações da pesquisa de 2011, como detalhado a seguir com a explicação sobre o 'Diagnóstico do Audiovisual Baiano'.

3. O diagnóstico do audiovisual baiano e as categorias para análise

A categorias aqui definidas para apontar 'se' e 'quais' domínios foram promovidos nos profissionais do mercado de animação da Bahia estão ancorados, em um primeiro momento desta investigação, nas recomendações do 'Diagnóstico do Audiovisual Baiano' (MIGUEZ; LOIOLA; ALVES; et al., 2011). A pesquisa, publicada em 2011, integra o volume 5 da publicação 'InfoCultura' intitulado 'Economia do Audiovisual na Bahia e no Brasil: estudos e reflexões' (FUNCEB, 2011). O principal objetivo do estudo foi subsidiar a formulação de políticas para o setor, portanto as recomendações foram elaboradas nesta perspectiva. Nesse sentido, é importante ressaltar que se trata de uma abordagem mercadológica que envolveu um conjunto de empresas atuantes no campo do audiovisual na Bahia em um momento de expansão de mercado, diferente do contexto pandêmico ao qual se aplica. Outra consideração relevante é a de que, para este artigo, foram desconsideradas as recomendações de natureza física estrutural relacionadas à distribuição e exibição de conteúdo, a exemplo de financiamento à ampliação do parque de exibição e inclusão das redes privadas de televisão na cadeia produtiva.

Mesmo com a diferença entre contextos socioeconômicos e temporais, o 'Diagnóstico do Audiovisual Baiano' é um documento relevante porque ainda representa o cenário atual de necessidades do mercado audiovisual regional. Por essa razão, as categorias para esta investigação foram extraídas de uma interpretação das suas recomendações.

Uma das recomendações dos autores é a de que existe a necessidade de convergência entre as políticas nacionais, estaduais e municipais, já que a pesquisa realizada identificou que "a efetividade de políticas de entes subnacionais depende em grande medida do quanto tais políticas complementam, por meio do tratamento de questões específicas a cada estado". Como integrante desta recomendação, entende-se que as medidas consideradas de âmbito sistêmico têm impactos tanto em qualquer estado do Brasil, como em qualquer elo da cadeia audiovisual. A interpretação desta recomendação deu origem à categoria 'Abrangência', que foi analisada em termos de alcance dos projetos e contribuições para o desenvolvimento da cadeia produtiva do setor de animação.

Outras recomendações são o fortalecimento de alianças interinstitucionais e a incentivo à coprodução. No caso do Diagnóstico, as medidas de incentivo ancoram as relações interinstitucionais através de fusões, aquisições e integração com outras empresas do setor, além de sugerir diferentes tipos de parcerias que incluam produtores locais, formais e informais; entre produtores locais e nacionais; e entre produtores locais e internacionais. Destas recomendações foi possível extrair as categorias 'Parcerias' e 'Diversidade', que neste trabalho está relacionada aos termos do edital para incentivo de projetos que envolvam quantidade e diversidade de agentes.

Por fim, a categoria 'Formação (de mão de obra)' foi uma recomendação direta do Diagnóstico sobre esta necessidade. O estudo sugere a parceria com instituições que já têm competência acumulada na área e instrutores qualificados.

Resumindo: foram definidas quatro categorias baseadas no 'Diagnóstico do Audiovisual Baiano'. São elas: (1) Abrangência; (2) Parcerias; (3) Diversidade; (4) Formação. Como explicado, na primeira etapa desta investigação, as categorias foram corroboradas pelos critérios de seleção do Edital de Chamada Pública Prêmio das

Artes Jorge Portugal 2020. As categorias subsidiam a análise dos domínios incentivados por este edital. A próxima seção é dedicada à explicitar o conceito de domínio e detalhar a segunda etapa do procedimento metodológico adotado.

4. Domínio

O conceito de 'domínio' é resultado da articulação entre teorias do campo da psicologia e do campo da sociologia desenvolvida na tese 'A animação seriada infantil e os condicionantes dos processos criativos dos gestores nas produtoras independentes brasileiras' (CANESSO, 2020). Trata-se de uma expansão do conceito de 'domínio' proposto por Csikszentmihalyi (1996), com os aportes dos conceitos de 'rede de empresas', de Gruber (2005); campo social e *habitus*, de Bourdieu (2002; 2005); e mundo social e figuração, de Couldry e Hepp (2017).

'Domínio' relaciona a prática cotidiana das diversas funções necessárias para a realização de uma obra cultural (neste caso, obra de animação); os conhecimentos específicos dos realizadores das obras; o acúmulo de capitais cultural e simbólico dos indivíduos envolvidos e, conseqüentemente, reconhecimento e desenvolvimento das empresas/instituições das quais participam; o diálogo dos envolvidos com outras áreas que, ciclicamente, pode atribuir novas conformações às suas práticas cotidianas.

Na tese, a conformação do domínio estabelece o intercâmbio entre: as atribuições como gestor; as funções exercidas e atividades da sua prática cotidiana; os conhecimentos específicos dos processos técnicos e artísticos na realização da obra de animação seriada; o conhecimento do mercado de animação e o relacionamento com os *players* no campo da animação seriada; o conhecimento de outros mercados e relacionamento com *players* de outros campos; os capitais cultural e simbólico acumulados ao longo da sua trajetória profissional. 'Domínio' permitiu compreender a relação constante entre os condicionantes internos e externos dos processos criativos na gestão da obra (CANESSO, 2020).

Nesta investigação, refletir sobre a promoção dos domínios dos envolvidos nos projetos relacionados ao mercado de animação na Bahia, aprovados no Edital de

Chamada Pública Prêmio das Artes Jorge Portugal 2020, implica em responder as seguintes questões: Quais funções precisaram ser exercidas/apresentadas pelos proponentes? Quais as atribuições dos que ocuparam estas funções? Quais foram os conhecimentos específicos adquiridos e/ou aplicados? Se/Como foi estabelecido o relacionamento com o mercado de animação na Bahia, no Brasil e exterior? Foi estabelecido o relacionamento com outros mercados (outras áreas)? Podem ser atribuídos capitais cultural e simbólico a partir das ações realizadas? Houve promoção de domínios nos demais agentes envolvidos nos projetos com potencial para impactar o mercado de animação da Bahia?

Estas questões foram respondidas após o levantamento de dados dos seguintes projetos e respectivas categorias gerais nos seus websites e redes sociais: 'Laboratório Sala de Roteiristas' e 'Live de roteiristas – *Masterclasses*' (Formação); 'Anima Ubuntu' (Formação); 'Cine Kurumin' (Difusão); 'Animaí – Encontro Baiano de Animação' (Difusão); 'Cineminha B' (Difusão); 'Festival Internacional de Animação da Bahia (FIAB)' (Difusão); 'I Mostra de Cinema Infantil Luz Mágica' (Difusão).

Os projetos 'Queimadas' e 'Sara, a sereia que tinha medo do mar' foram premiados no edital para Criação/Desenvolvimento. Não foram identificados projetos de animação nas categorias gerais de Finalização e Produção, o que sugere que a Bahia precisa de mais investimento em desenvolvimento de projetos; e/ou que os ingressantes no mercado de animação da Bahia e produtores independentes (aos quais o edital foi direcionado) estão desarticulados dos demais agentes produtores e de fomento da cadeia do audiovisual no estado. Informações detalhadas sobre os projetos em desenvolvimento não estavam disponíveis até a escrita deste artigo, portanto a análise se ateve aos projetos nas áreas de Formação e Difusão nas categorias definidas para este trabalho: Abrangência; Parcerias; Diversidade; Formação.

5. Categorias

5.1 Abrangência

É possível afirmar que, após realizar uma análise individual dos projetos premiados e, em seguida, uma análise conjunta dos resultados obtidos, o Edital contemplou a inclusão de agentes nas equipes de trabalho e participantes dos diversos territórios de cultura do estado da Bahia. Além disso, promoveu interlocução com agentes da cadeia produtiva nacional da animação e compartilhou experiências com agentes internacionais. Dos sete projetos citados, todos tiveram alcance nacional dentro do escopo de cada proposta.

O 'Laboratório Sala de Roteiristas/Live de Roteiristas' ofereceu oficinas apenas para mulheres iniciantes e residentes na Bahia, mas promoveu interação com profissionais que atuam no mercado nacional através das *masterclasses*. Essa foi uma proposta interessante porque duas propostas distintas de formação (oficinas e *masterclasses*) foram aprovadas no edital com proponentes diferentes, mas a operacionalização foi conjunta, reunindo, impactando e formando mais público a partir de duas frentes de trabalho. Atuou na promoção de novos agentes e na interlocução entre territórios, conforme observou-se na declaração do seu objetivo:

O 'Laboratório Sala de Roteiristas' busca dar espaço a voz e ao talento de mulheres baianas que desejam iniciar carreira como roteiristas nos cenários do audiovisual baiano e brasileiro. A proposta é de um espaço que se aproxime de uma sala de roteiristas virtual, buscando promover o intercâmbio de ideias, conceitos, habilidades e experiências entre as participantes. Esperamos colaborar no reconhecimento de novos talentos criativos e orientar, de alguma forma, as roteiristas iniciantes para o mercado. (Website Laboratório Sala de Roteiristas, 2021)

O 'Anima Ubuntu' diferenciou-se pela promoção de *masterclasses* com convidados com trajetória internacional que exploraram o olhar sobre produções africanas e latino-americanas. A proposta consistiu em

[...] ofertar oito cursos do universo audiovisual, dentre eles roteiro e *storyboard*, e mais três *masterclasses* com nomes consagrados internacionalmente e nacionalmente. Entre os convidados estão a premiada diretora queniana Ng'endo Mukii, que abordará como as influências

ocidentais afetam o ideal da beleza africana, a produtora colombiana Angela Jim, que apresentará um panorama do setor da animação na diáspora latinoamericana, e o diretor brasileiro Anderson Mahanski, que contará sua experiência na inserção em plataformas de stream e canais de TV como Netflix e Cartoon Network.” (JORNAL CORREIO, 2021)

Os projetos de divulgação promoveram mostras com obras nacionais e internacionais e mostras competitivas nacionais. A ‘Mostra de Cinema Infantil Luz Mágica’ destacou-se por reunir obras realizadas na Bahia em diferentes épocas e por direcionar as oficinas de *stop motion*⁴ e contação de histórias para crianças.

São obras que abordam nossa realidade e cultura e que trazem sensibilidades, ritmos e formas de narrar diferentes daquelas que as crianças estão habituadas. Muitas das obras exibidas na Mostra já circularam por festivais de cinema e estão disponíveis de modo disperso na internet. São produções que raramente chegam à televisão aberta ou ao circuito comercial de exibição e não fazem parte do catálogo dos grandes canais de streaming. Ao reuni-las num mesmo evento, a Mostra valoriza a produção infanto-juvenil e facilita o seu acesso por parte de seu público alvo, além dos familiares e educadores. (Website Mostra Luz Mágica, 2021)

Os objetivos e os diferenciais em termos de Abrangência dos projetos idealizados pelos seus proponentes impactam nas outras duas categorias a seguir, as parcerias e a diversidade.

5.2 Parcerias

O olhar desta investigação para a categoria ‘Parcerias’ voltou-se para as escolhas na formação das equipes de trabalho em função da proposta de compreender o domínio dos proponentes dos projetos. A escolha de parceiros no projeto está relacionada ao seu objetivo, mas também à incorporação de competências para executá-lo. Na maioria dos projetos, além dos coordenadores, a equipe foi organizada com profissionais que atuam na capital do estado. A exceção foi o projeto Cine Kurumin que incluiu estudantes de Publicidade e Propaganda e Artes

⁴ É uma técnica de animação que utiliza a disposição sequencial de imagens ou fotografias diferentes de um mesmo objeto inanimado para simular o seu movimento. Estas imagens ou fotografias são chamadas de quadros e normalmente são tiradas de um mesmo ponto, com o objeto sofrendo uma leve mudança de lugar, promovendo a ideia de movimento.

Visuais da Universidade Federal do Oeste da Bahia na equipe de produção e comunicação.

As competências agregadas aos projetos são de conhecimentos específicos a exemplo de coordenação pedagógica, assessoria jurídica, assessoria de comunicação, gestores de redes sociais, designers, animadores, diretores e gestores de projetos de animação, professores e pesquisadores. Assim como no Cine Kurumin, o perfil e a trajetória dos profissionais participantes das equipes e dos convidados dos projetos revelam características presentes na categoria Diversidade.

5.3 Diversidade

Além de todos os méritos de aplicação de recursos para fomento da cultura em tempos de pandemia, com a inclusão de novos agentes, oportunidade para a entrada de agentes de todos os territórios de cultura do estado, incentivo ao trabalho em equipe, atingir um alto nível de diversidade entre os projetos premiados é reforçar que existe uma política pública cultural estruturante e eficiente no estado. E foi este o resultado do Edital de Chamada Pública Prêmio das Artes Jorge Portugal 2020.

O universo investigado é pequeno em relação à abrangência do edital, mas os projetos contemplaram a inserção de mulheres anônimas do território estadual; mulheres trans; travestis e transexuais; profissionais e estudantes negros; profissionais indígenas; educadores; crianças. A estes públicos foram pensadas diversas atividades e formação, como detalhado a seguir.

5.4 Formação

A formação, obviamente, foi a essência dos projetos premiados nesta categoria do edital. Entretanto, os demais projetos tiveram a preocupação de formação de público. Neste sentido, os projetos de difusão incluíram cursos, palestras, oficinas, webinários, debates, além das exposições, mostras locais, nacionais, internacionais e mostras competitivas.

As categorias supra citadas encaminharam as conclusões acerca do domínio adquirido ou promovido nos proponentes, realizadores e público dos projetos, conforme exposto na última seção deste artigo.

6. Conclusões

A primeira conclusão desta investigação foi extraída dos termos do Edital no. 003/2020 - Prêmio Jorge Portugal 2020 - Premiação Aldir Blanc Bahia. Como ponto positivo, os critérios de premiação estabelecidos refletem a maturidade das políticas públicas culturais no país e a qualificação e competência das equipes que as viabilizam no estado da Bahia. Em relação à 2011, houve evolução na operacionalização e aplicação dos recursos com inclusão de pontuação para trabalho em equipe; inclusão de agentes dos diversos territórios de cultura do estado; promoção da diversidade de gênero e raça; diversidade de temas e abordagens.

Como ponto negativo específico do citado edital, o tempo de operacionalização do recurso e apresentação do relatório de execução por parte dos proponentes selecionados foi muito curto desde a divulgação do resultado final do edital até a data limite de entrega de relatórios, ocasionando não só a necessidade de agilidade nos projetos, como sobreposição das ações entre eles. Os meses de março e abril de 2021 ficaram sobrecarregados de cursos, debates e eventos sobre animação, com conseqüente pulverização do público interessado. Houve suspensão do prazo de 10 de abril para execução dos projetos, com nova data para 31 de agosto de 2021. Entretanto, os projetos já haviam sido ou estavam em execução.

Em função deste curto prazo, a divulgação dos projetos também ficou comprometida. Uma recomendação aos proponentes é a de que atribuam maior atenção à comunicação dos projetos em todas as suas etapas, desde o lançamento até sua conclusão e que foquem todos os territórios de cultura do estado da Bahia. Mesmo com publicidade nas redes sociais, o conhecimento sobre os projetos se concentra na capital. O 'Laboratório Sala de Roteiristas' é um exemplo de projeto que se atentou à comunicação com seus públicos em todas as etapas de realização e que,

após o projeto concluído, “prestou contas”, através de postagens em redes sociais, da quantidade e abrangência do público atingido.

Sobre o domínio que os proponentes dos projetos precisaram desenvolver, aprimorar ou compartilhar com outros profissionais, concluiu-se que a elaboração e gestão de projetos culturais para ambientes digitais, assim como a manipulação das plataformas streaming, adequação de conteúdos e o aprofundamento nas linguagens e técnicas para atuar nas redes sociais foram conhecimentos essenciais para o contexto atual. O aperfeiçoamento constante destes conhecimentos deve merecer atenção dos profissionais que desejam seguir como gestores de projetos culturais, mesmo pós pandemia.

Os proponentes, além de se obrigarem a trabalhar em grupo por ser um dos critérios do edital, comumente exerceram mais de uma função. Atuaram como mediadores; debatedores, produtores; coordenadores, professores, curadores. Tiveram atribuições múltiplas em função desta dinâmica, o que exigiu muita dedicação aos projetos e diálogo permanente com a equipe. Uma preocupação contemporânea e presente nos projetos é com suas dinâmicas de execução, compreensão do público e acessibilidade, o que imprimiu funções como coordenadores pedagógicos e intérpretes de libras. Estas duas funções são desejáveis em qualquer projeto de animação. Registra-se aqui, portanto, como recomendação para projetos futuros a contratação de, no mínimo, uma assessoria na área pedagógica e de acessibilidade. Também é aconselhável a assessoria jurídica com olhar especial ao direito de autor, direitos conexos e direito de imagem.

Em termos de relacionamento com o mercado de animação na Bahia, é comum os proponentes transitarem entre projetos com funções diferentes, o que pode indicar duas questões: ausência de profissionais qualificados ou necessidade de ampliação da rede de relacionamentos no estado para inclusão de novos agentes. Um ponto positivo dos projetos foi a inclusão de convidados de outros estados e países, o que amplia a percepção sobre as estratégias e tendências globais no campo da animação, potencializando o domínio dos realizadores e de todo o público envolvido. A recomendação é o desenho de estratégias que fomentem diálogos após a execução

dos projetos. A interação, que se limita ao curto tempo de realização, deve se expandir e apoiar o incremento da rede de agentes do mercado de animação no estado.

Quanto à convergência entre mercados, o de jogos pode ser apontado como o principal interagente da animação. O diagnóstico do audiovisual baiano, em 2011, recomendou a aproximação entre animação e jogos, o que já é uma realidade nos projetos atuais.

Por fim, concluiu-se que houve uma imersão dos proponentes na cadeia produtiva do setor de animação, conectando pesquisadores, professores, produtores, animadores, roteiristas, produtoras, assessores em áreas diversas do audiovisual. A organização foi rápida, em função do tempo de execução do edital, mas eficiente em termos de contribuição para a promoção de domínios no campo da animação em ampla escala de público. Além disso, houve momentos importantes de resgate histórico da animação baiana; realização de projetos que estavam interrompidos por diversos fatores (falta de recursos econômicos, desarticulação da equipe, ausência de espaço para realização); reflexões sobre o contexto atual; incentivo à inclusão de novos agentes; promoção de novas parcerias; acolhimento e trocas afetivas (imprescindíveis durante a pandemia) e o acúmulo de registros das ações (a memória) que permanecerão disponíveis nas plataformas de streaming para acesso e formação futura de públicos que não participaram diretamente dos projetos durante suas execuções.

Referências

BAHIA. Fundação Cultural do Estado da Bahia. **Edital de Chamada Pública Nº 03/2020**. Prêmio das Artes Jorge Portugal 2020 - Premiação Aldir Blanc Bahia. Disponível em http://www.cultura.ba.gov.br/arquivos/File/PABB/PAJP_EDITAL_republicacao.pdf Acesso em 20.03.21.

BAHIA. Secretaria de Cultura do Estado da Bahia. **Plano de Aplicação. Lei Aldir Blanc na Bahia**. 2020. Disponível em http://www.cultura.ba.gov.br/arquivos/File/PABB/PABB_PLANO_DE_APLICACAO.pdf Acesso em 20.03.21.

BOURDIEU, Pierre. **A economia das trocas simbólicas**. 6ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

BOURDIEU, Pierre. **As Regras da Arte**. Trad. Maria Lúcia Machado. São Paulo: Cia das Letras, 2002.

CANESSO, Natacha Stefanini. **A animação seriada infantil e os condicionantes dos processos criativos dos gestores nas produtoras independentes brasileiras**. Tese. Universidade Federal da Bahia. Faculdade de Comunicação, Salvador, 2020.

CORREIO. **“Anima Ubuntu” abre inscrição para cursos de formação em animação**. 29.01.2021. Disponível em <https://www.correio24horas.com.br/noticia/nid/anima-ubuntu-abre-inscricao-para-cursos-de-formacao-em-animacao/> Consulta em 04.04.21.

COULDRY, Nick. HEPP, Andreas. **The Mediated Construction of Reality**. Cambridge: Polity Press, 2017.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Creativity**. Flow and the psychology of discovery and invention. HarperCollins E-books, 2007.

GRUBER, Howard E. BÖDEKER, Katja. **Creativity, psychology and the history of science**. Columbia University. New York, 2005.

MIGUEZ; LOIOLA; ALVES; et al. Diagnóstico do Audiovisual Baiano. In: **Economia do Audiovisual na Bahia e no Brasil: estudos e reflexões**. InfoCultura. Vol.5. Funceb, 2011. Disponível em http://www.cultura.ba.gov.br/arquivos/File/diagnostico_do_audiovisual_baiano.pdf. Acesso em 20.03.21.

Websites do projetos analisados:

Laboratório Sala de Roteiristas. <https://saladeroteiristas.art.br/>

Anima Ubuntu. <http://nubas.com.br/anima-ubuntu/>

Cine Kurumin. <https://cinekurumin.org/>

Animaí – Encontro Baiano de Animação. <https://www.animaifestival.com.br/>

Cineminha B. <http://www.cineminhab.com/>

Festival Internacional de Animação da Bahia (FIAB). <https://fiabfestival.com.br/>

I Mostra de Cinema Infantil Luz Mágica. <https://www.mostraluzmagica.com.br/>