DOI: https://doi.org/10.14201/0BR0019265280

100 ANOS DE HISTÓRIA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO PORTUGUÊS

100 años de historia del cine de animación portugués

100 years of history of Portuguese animation cinema

Filipe Ramiro Tavares Moreira
Instituto Politécnico da Guarda (Portugal)

Resumo: O cinema de animação português assinalou em 2023 o seu centésimo aniversário, pois considera-se *O Pesadelo de António Maria* (1923) o primeiro filme de animação português. Nos 100 anos de história, a animação portuguesa passou por várias fases, inclusive um período ditatorial, que naturalmente influenciou muito as criações da época. Mais recentemente, o cinema de animação português parece ter-se conseguido afirmar a nível internacional, originando que nas duas últimas décadas tenham surgido inúmeros trabalhos premiados. Já este ano (2023), assistiu-se à primeira nomeação para os Óscares. Neste capítulo apresenta-se uma des-

crição da história do cinema de animação português tendo-se optado por uma pesquisa exploratória, dada a pouca sistematização de conhecimento existente sobre a temática.

Palavras-chave: Cinema de animação português; história; 100 anos; Portugal.

Resumen: El cine de animación portugués celebró en 2023 su centésimo aniversario, pues *O Pesadelo de António Maria* (1923) se considera la primera película animada portuguesa. En sus 100 años de historia, la animación portuguesa ha pasado por varias fases, incluyendo un periodo dictatorial, que naturalmente influyó mucho en las creaciones de la época. Más recientemente, el cine de animación portugués parece haberse afirmado a nivel internacional, dando lugar a que, en las dos últimas décadas, hayan surgido innumerables trabajos premiados. Ya este año (2023), hemos asistido a su primera nominación a los Óscar. En este capítulo se presenta una descripción de la historia del cine de animación portugués, habiéndose optado por una investigación exploratoria, dada la poca sistematización de los conocimientos existentes sobre el tema.

Palabras clave: Cine de animación portugués; historia; 100 años; Portugal.

Abstract: Portuguese animated cinema celebrated its hundredth anniversary in 2023, as *O Pesadelo de António Maria* (1923) is considered the first Portuguese animated film. In its 100 years of history, Portuguese animation has gone through several phases, including a dictatorial period, which naturally greatly influenced the creations of the time. More recently, Portuguese animated cinema seems to have established itself internationally, giving rise to countless award-winning works in the last two decades. Already this year (2023), we have witnessed his first Oscar nomination. This chapter presents a description of the history of Portuguese animated cinema, having chosen an exploratory research, given the little systematization of existing knowledge on the subject.

Keywords: Portuguese animated cinema; history; 100 years; Portugal.

1. Introdução

No ano de 2023 assinalou-se, formalmente, o centenário do Cinema de Animação Português. Tendo a efeméride sido lembrada em diversas atividades, nomeadamente: em festivais da especialidade; exposições (promovidas por diferentes entidades); e organização de palestras. Na comunicação social, teve algum destaque, principalmente no mês de janeiro (considerando-se o dia 25 desse mês como o do lançamento da primeira animação nacional), altura em que surgiram algumas peças jornalísticas nas televisões e jornais. Estas celebrações prolongaram-se para 2024 e para outros países, tendo, por exemplo, o Studio Kimchi organizado a "Animalusa - Mostra de Cinema de Animação Portuguesa" que decorreu entre os dias 11 a 13 de janeiro em Barcelona.

Contudo, ao longo do ano de 2023, o Cinema de Animação português atraiu a atenção mediática por motivos adicionais, que serão explorados mais adiante neste texto, como a notável primeira nomeação para um Óscar ou o lançamento da longa-metragem *Nayola* de José Miguel Ribeiro

A curta-metragem *O Pesadelo de António Maria* é considerada a obra que assinala o surgimento do cinema de animação nacional. Datada de 1923 e da autoria de Joaquim Guerreiro, esta obra satirizava António Maria da Silva, que foi seis vezes Chefe do Governo a partir de junho de 1920, mas cuja simpatia do povo não recolhia. Esta curta-metragem, tornada pública a 25 de janeiro desse ano viria a ser caracterizada no jornal Diário de Notícias como "um filme cómico da mais flagrante actualidade" (Gaio, 2001 p. 12). Todavia, o filme viria a perder-se no tempo e só seria recuperado no século XXI com base em alguns desenhos encontrados nos arquivos do CINANIMA – Festival de Cinema de Animação de Espinho (conforme descrito à frente neste capítulo).

Desde então, o Cinema de Animação Português atravessou diversas fases com características distintas e momentos marcantes, tendo mesmo nos seus registos o produto audiovisual português mais exportado e premiado. Todavia, comparando com outras realidades, o Cinema de Animação Português está ainda pouco estudado e documentado, excetuando-se algumas secções/capítulos de dissertações e teses, conversas organizadas em eventos da especialidade, o livro de António Gaio (2001), o documentário

da RTP de 2012 intitulado *A Arte de Animar Portugal* e mais recentemente a coleção *Um Percurso pelo Cinema Português de Animação* de Paulo Gambraia promovida pela Academia Portuguesa de Cinema e que ainda só foram lançados dois volumes, as produções que existem são, em muitos casos, pouco mais do que catálogos de lançamentos.

Neste quadro, este capítulo propõe-se a oferecer uma visão, ainda que resumida, da História do Cinema de Animação Português, contribuindo para a sua divulgação e sistematização do conhecimento. No respeitante à organização seguida, inicialmente apresenta-se o objetivo do mesmo, seguindo-se para a descrição do processo metodológico. Posteriormente, apresenta-se uma breve caracterização do Cinema de Animação à qual se segue a descrição dos cem anos de história desta representação artística de origem portuguesa. Termina-se o capítulo com as conclusões em jeito de reflexão.

2. Objetivo

Com este capítulo, pretende-se apresentar uma visão, ainda que bastante abreviada, da História do Cinema de Animação Português, contribuindo, assim, para a sua divulgação e sistematização do conhecimento sobre esta expressão artística. Inicialmente, apresenta-se uma breve descrição do que é o Cinema de Animação, avançando na secção seguinte a descrição da evolução do cinema de imagem animada português nos últimos cem anos.

3. Processo metodológico seguido

Para a concretização deste capítulo seguiu-se uma abordagem qualitativa de natureza básica com o objetivo exploratório. Na perspetiva de Gil (1991) a pesquisa exploratória aponta para a criação de uma maior familiaridade com o tema de análise, de forma a aprimorar ideias, por exemplo. A opção por esta forma de pesquisa deveu-se ao facto de o conhecimento sistematizado sobre o Cinema de Animação Português ser ainda reduzido e de haver a necessidade de desenvolver uma maior familiaridade com o problema por parte do investigador, com vista a o torná-lo explícito, sendo, como refere Köche (1997), este o modelo de pesquisa adequado para tal.

Seguindo a mesma linha de pensamento, para Fernandes e Gomes "a pesquisa exploratória é utilizada para casos em que, por falta de familiaridade com o problema de pesquisa, necessite-se de um estudo que oriente a direção a ser seguida" (Fernandes e Gomes, 2003 p. 7). Para tal, como procedimento técnico de pesquisa procedeu-se a pesquisa bibliográfica e documental.

4. Cinema de animação: sucinta caracterização

O cinema de imagem animada, que neste texto se opta pela designação de "cinema de animação", não tem reunido consenso quanto à sua definição/caracterização, mesmo na comunidade cinematográfica. É recorrente a sua apresentação como um género ou simplesmente como uma técnica. Assim, nesta secção tentar-se-á seguir a visão de Jorge Neves para quem "o cinema de animação não é um simples género cinematográfico, como o policial, o musical ou a comédia, mas antes uma arte autónoma, herdeira do teatro óptico ou pantominas luminosas, projetadas ao público pela primeira vez em 28 de outubro de 1892" (Neves *apud* Pereira, 2011, p. 19).

Relativamente à caracterização do cinema e animação como uma técnica, facilmente se compreende a fragilidade desta definição, pois existem várias técnicas que vão muito além dos desenhos animados, desde a animação de volumes, marionetas, recortes, areia ou ainda as técnicas de animação digital que se apresentam em crescendo, nomeadamente a 3D. Todavia, não se ignora a perspetiva de Solomon (1997) que sugere que através da técnica se pode restringir o campo de ação da animação e a partir daí chegar-se a uma definição, porém ainda assim, parece uma abordagem redutora.

Por outro lado, caracterizar o cinema de animação como sendo um género ou até um subgénero é ignorar que nesta expressão artística há também vários géneros. Não há no cinema de animação comédias, romances, policiais ou outros géneros? Logo, colocar na categoria de género implicaria uma redefinição de todos os géneros, o que naturalmente não faz sentido e por isso apresenta-se aqui concordância com Denis (2010) que também afirma que o cinema de imagem animada não pode ser considerado um género.

Ou seja, não se pode ignorar que os primórdios do cinema de animação são anteriores aos do cinema de imagem real, porém a sua evolução nos finais

do século XIX e XX ocorreu em paralelo. Foram coabitando nos mesmos espaços, seja nas salas de cinema, seja na televisão ou mais recentemente nas plataformas digitais de streaming. Todavia, no Ocidente, muito possivelmente devido à Disney, o cinema de animação foi sendo associado ao público infantil, facto que ainda hoje predomina em algumas instituições, nomeadamente portuguesas. Veja-se, a título de exemplo, que os filmes vencedores do Óscar de melhor longa-metragem de animação que são quase totalmente filmes de entretenimento familiar e o prémio é quase sempre atribuído a filmes da Disney, Pixar ou Dreamworks (Ribeiro, 2018). No entanto, mesmo no Ocidente, a animação sempre se manifestou em diferentes géneros.

A este respeito e por oposição a esta visão, atente-se no exemplo da animação japonesa (comumente conhecida por Anime) que não chegou a ter esse rótulo, até porque teve uma produção profícua de animações com conteúdo exclusivamente para adultos. Tendo originado diferentes géneros como o Hentai, caracterizado por personagens abertamente sexualizadas e imagens sexualmente explícitas, embora como refere McLelland (2005), no passado, este termo era apenas usado para situações sexualmente extremas ou anormais. No entanto, hoje é utilizado para definir conteúdos de animação ou banda desenhada de cariz sexual com imagens explícitas.

No que diz respeito, no Ocidente também foram realizados alguns filmes de animação com cariz sexual explícito (desde cedo), dando-se como exemplo o *Eveready Harton in Buried Treasure* que será de 1928 ou 29 (Cohen, 1997). Todavia, fruto da censura e das ideologias em vigor nos EUA, este filme teve de ser produzido em Cuba e não tinha como objetivo as salas de cinema, mas sim o círculo privado (Cohen, 1997).

A visão do cinema de animação como algo apenas para o público infantil, torna-se interessante quando, por exemplo no caso português, durante muitos anos a animação (portuguesa) existia quase somente para a publicidade dirigida a adultos. Podemos assim dizer que esta "contaminação" da perceção que ainda perdura sobre o cinema de imagem animada poderá ter ocorrido pela presença contínua e robusta da indústria da animação para o público mais jovem, nomeadamente através da Disney, que por coincidência também celebrou o seu centésimo aniversário em 2023. Naturalmente que estas conclusões carecem de um estudo mais aprofundado e que não é o escopo deste artigo.

Direcionando a linha de pensamento, como poderemos então caracterizar o Cinema de Animação? Esta parece ser uma questão que tende a não reunir consenso e para a qual parece que alguns especialistas tendem a acreditar que não é necessária a sua definição conforme referido por Wells (2011). Todavia, não havendo consenso na sua definição, poderá assistir-se a que a animação se torne um campo tão alargado que irá dificultar a sua análise.

Indo pela perspetiva etimológica, sabemos que "animação" tem a sua origem no latim, na palavra "anima" que significa "alma", "vida", e que se pode encontrar relação com o cinema demonstrado pela ilusão de movimento em formas e objetos inanimados (Wells, 1998). Assim, "animação" deveria significar mais do que mero movimento de imagens, ideia corroborada por Norman Mclaren (1914-1987). Os pensamentos de Mclaren sobre a animação permanecem uma referência de classe mundial. O realizador acreditava que o que acontece entre frames é mais importante do que cada frame e que como se move é mais importante do que o que se move (Utako, 2011). É também da sua autoria uma das definições de animação mais citadas em que refere que esta é a arte de manipular os interstícios invisíveis entre fotogramas (Solomon, 1987).

Com esta breve reflexão sobre a terminologia de animação, tenta-se evidenciar que a história do cinema de animação é também marcada por uma procura de espaço próprio, de uma identidade e que no panorama português se tem moldado ao longo das décadas, conforme descrito na secção seguinte.

5. Cinema de animação português

Investigar a História do Cinema de Animação Português é particularmente difícil. Por um lado, porque as balizas do cinema de imagem animada carecem de maior definição. Por outro lado, porque há uma carência de investigação empírica sobre esta temática, que resulte numa sistematização do pensamento e que seja geradora de debates mais profundos. A este respeito, existem poucas obras publicadas e das quais se destaca o trabalho de António Gaio *História do Cinema Português de Animação: Contributos* (2001) por ter sido o primeiro trabalho com amplitude considerável e exclusivamente dedicado à temática. Mais recentemente têm surgido outros trabalhos complementares

e algumas secções em teses e dissertações, mas mesmo assim sente-se a necessidade de uma maior sistematização de informação sobre a temática, tal é a quantidade de fragmentos dispersos o Cinema de Animação Português.

Todavia, como forma de organizar o pensamento e este capítulo, optou-se por seccionar estes primeiros 100 anos de História do Cinema de Animação Português em cinco secções, sendo elas: 1923; décadas de 1920 a 1940; décadas de 1940 a 1980; finais do século XX e início do século XXI; e por último, a última década.

5.1. 1923

A origem do Cinema de Animação Português parece residir no ano de 1923 (25 de janeiro), ano em que é lançado o filme de Joaquim Guerreiro, *O Pesadelo de António Maria* (Gaio, 2001). Conforme referido na Introdução, esta obra satirizava António Maria da Silva, que exerceu seis vezes o cargo de Chefe do Governo a partir de junho de 1920.

Este trabalho de Joaquim Guerreiro reúne vários aspetos de interesse, sendo um, o facto de ter sido exibido numa cena de uma peça de teatro de revista, intitulada *Tiro ao Alvo*, que esteve em cena no Éden-Teatro (em Lisboa) e no Águia D'Ouro (no Porto) naquele ano (Gil, 2019). Para esclarecimento, "revista" é um género de teatro que em Portugal data de meados do século XIX caracterizado pela sátira.

Todavia, esta animação viria a perder-se no tempo. Permaneceu mesmo no esquecimento, até que no início do século XXI seriam encontrados alguns desenhos originais desta curta-metragem, nos arquivos do Festival de Cinema de Animação de Espinho (CINANIMA), que é o festival da especialidade mais antigo de Portugal e dos mais reconhecidos. Os desenhos encontrados permitiram uma realizar uma reconstituição, tendo sido Paulo Cambraia o seu realizador.

Uma prova do esquecimento desta obra é a ausência de uma referência a esta na *História do cinema português* de Luís de Pina (1986). Este refere o *A Lenda de Miragaia* (de 1930) como sendo o primeiro filme de animação português. Destaca-se que esta é das poucas referências ao cinema de animação nacional, evidenciando a secundarização desta expressão artística mesmo por parte de alguns cinéfilos.

O esquecimento daquela que é vista, hoje, como a primeira animação portuguesa pode ter-se devido ao facto de esta ter surgido no meio do teatro, pelo que os cinéfilos poderão não ter dado a devida atenção e daí o seu arquivamento não ter sido acautelado. Todavia, trata-se apenas de uma especulação.

5.2. Décadas de 20 a 40

Optou-se por se organizar este período das décadas de 1920 a 1940 porque as primeiras duas décadas da história do Cinema de Animação português são marcadas, essencialmente, por obras de autor. Destacando-se: *Tip Top* (1925); *Uma História de Camelos* (1930); *A Lenda de Miragaia* (1930); *A Balda da Fonte* (1933); e *Semi-Fusas* (1934).

A nível histórico, como referido anteriormente, é interessante destacar que durante alguns anos, o filme de Raul Faria da Fonseca e António Cunhal, *A lenda de Miragaia*, foi apontado como sendo a mais antiga animação nacional, no entanto, como se pode aferir, existem alguns trabalhos antecedentes. Porém, este trabalho merece destaque porque se tratou do primeiro filme português de silhuetas animadas, reproduzindo a técnica usada no filme alemão As *Aventuras do príncipe Achmed*, realizado em 1926 por Lotte Reiniger, e que estreou em Portugal no mesmo ano da produção portuguesa referida.

Posteriormente, já na era do cinema sonoro, surgem *O Boneco Rebelde* em 1941 e *Automania* de Servais Tiago em 1943, este último conquistando o Galo de Ouro e o 1.º prémio da casa Pathé, um feito extraordinário quando se pensa na dimensão do cinema de animação lusitano e para os constrangimentos que o país vivia (ditadura, a consequente censura e uma economia de Guerra, fruto da Segunda Guerra Mundial em que Portugal não participou diretamente, mas que viria a sofrer alguns constrangimentos).

5.3. Décadas de 40 a 80

A partir da década de 1940, a Animação Portuguesa passou a ser fortemente associada à publicidade. Mesmo antes do surgimento da

televisão em Portugal, em 1957, já era comum exibir-se publicidade antes das sessões de cinema.

Com o surgimento dos primeiros estúdios publicitários, como Kapa, Cineca ou Prisma, iniciou-se um período de crescimento para a animação em Portugal. Para sustentar a indústria, os realizadores frequentemente produziam pequenos anúncios animados por conta própria, visando posteriormente a venda às marcas, num modelo de produção denominado "Ghost". O aspeto crucial residia no facto de que, independentemente da aprovação das marcas, estas animações podiam participar em festivais, resultando em alguns prémios para realizadores e animações portuguesas nessa época. Veja-se o exemplo de Artur Correia ganhou o Prémio Annecy em 1967 com o filme *O Melhor da Rua*, um filme publicitário para a Schweppes (que, apesar de vencedor, não foi aceite pela empresa promotora).

Apesar deste dinamismo na publicidade, fora deste meio tornava-se difícil criar animação. Por um lado, porque não havia escolas especializadas (Galrito, 2010) ou cursos que abordassem a animação, ainda que de forma fugaz. Fazendo com que a generalidade dos animadores fossem autodidatas ou tinham de procurar formação no estrangeiro, como veio a acontecer mais tarde. Por outro lado, desde a segunda metade da década de 1920 que se havia instalado em Portugal uma ditadura e consequentemente a censura. Pelo que temas fraturantes não seriam abordados em obras portuguesas de animação.

O aparecimento da televisão em 1957 e consequentemente a publicidade assumiram um papel decisivo na divulgação da animação portuguesa a nível nacional e internacional. Das primeiras séries animadas para televisão poderão destacar-se as assinaturas de Artur Correia e Ricardo Neto, sendo *O Romance da Raposa* (1987-88) um dos maiores exemplos de sucesso internacional neste âmbito. Com efeito, a emergência do novo meio veio incentivar a uma intensa produção de filmes animados no país, tendo a animação conhecido aqui um dos seus períodos mais férteis (Gaio, 2001).

Outro contributo pertinente para o desenvolvimento da animação em Portugal foi o surgimento das bolsas da Fundação Gulbenkian (em 1961) que permitiam que realizadores tivessem oportunidade de estudar no estrangeiro e ter acesso a algumas das melhores escolas e produtoras da

Europa. Apesar da maioria dos realizadores que beneficiaram destas serem do cinema de imagem real, alguns dos que viriam a marcar a animação portuguesa tiveram oportunidade de delas beneficiarem e de terem acesso ao desenvolvimento que se assistia nesses países e também de cimentarem contactos que viriam a dar frutos no futuro. Alguns dos beneficiários foram Abi Feijó, Francisco Lança, Pedro Serrazina e Marina Estela Graça. Todavia, importa referir que estes animadores beneficiaram de bolsas mais tarde, a partir do início da década de 1980.

A década de 1970 seria muito interessante no desenvolvimento da animação portuguesa, vista ser a época onde se assistiu ao primeiro crescimento digno desta expressão cinematográfica. Um dos acontecimentos marcantes desses anos seria a criação do IPC – Instituto Português de Cinema, decretado em 1971 pela Lei 7/71, mas só surgiria verdadeiramente em 1973 (Bénard da Costa, 2007), que iria garantir o apoio institucional para o desenvolvimento de muitas obras produzidas até hoje, embora nem sempre com um tratamento digno para com o cinema de animação ou com a estabilidade necessária.

No ano seguinte (1974) dá-se a Revolução do 25 de Abril e inicia-se um processo de democratização do país e, assim como, de uma explosão artística também incentivada pelo fim da censura.

Neste contexto, Vasco Granja surge na RTP (canal público de televisão) com o primeiro programa dedicado, exclusivamente, à animação. Vasco Granja estaria no ar durante 16 anos consecutivos, com seis programas dedicados ao cinema de animação, num total de 1040 episódios em séries com distintos títulos, incluindo *Cinema de Animação* (1974-1976), *Os Mestres da Animação* (1977-1984) e *Imagem e Imagens* (1985-1988). Chegou até a realizar dois programas semanais, *Filmes para Todos* (RTP1) e *Animação* (RTP2), direcionados a públicos diversos. Nos seus programas, Vasco Granja, procedia à seleção e divulgação de filmes de animação de todo o mundo, abrangendo desde produções dos países da Europa do Leste até à animação oriunda do Canadá e dos Estados Unidos da América.

Já em 1977 surgiria o primeiro festival de cinema de animação, o CINANIMA (já referido neste texto) que na perspetiva de Gaio (2001) iria dar origem a uma nova geração de cineastas. Pois, este festival iria dar voz a toda uma

geração de novos animadores e realizadores (Gil, 2019), contribuindo até aos dias hoje para a visibilidade do cinema de animação nacional, mas também para que o público português tivesse acesso ao que de melhor se faz nesta arte a nível mundial.

Contudo, poucos anos mais tarde, o setor enfrentaria uma crise. A partir dos anos 80, a produção de animação começou a declinar. Portugal mergulhou em várias crises económicas, e, adicionalmente, testemunhou uma mudança de paradigma na publicidade, com a entrada de grandes multinacionais no mercado nacional. Estas multinacionais acabaram por adquirir uma quota significativa do espaço comercial nas televisões, o que resultou numa menor procura por parte de outras empresas por esse espaço. Como consequência, a produção de filmes publicitários animados diminuiu. A própria conceção de publicidade sofreu alterações. Os criativos passaram a colaborar com uma equipa diversificada, composta por doutorados, psicólogos e assessores de marketing. Isso resultou, muitas vezes, na escolha de filmes de imagem real em detrimento da animação, sendo esta, na maioria dos casos, relegada para os filmes publicitários destinados ao público infantil.

5.4. Finais do século XX e início do século XXI

No final do século XX e inícios do século XXI registou-se um período com financiamento estável para a produção. Todavia, em valor, continua a ser pouco e não se regista uma proteção da produção portuguesa face à estrangeira, como viria a acontecer na música, mais tarde. O que dificulta o acesso das produções portuguesas às salas de cinema e, naturalmente, ao reconhecimento do público.

Apesar dos constrangimentos referidos, este período ficaria marcado por um novo impulso criativo e assiste-se em paralelo ao surgimento de festivais, como o Mostra - Festival de Animação de Lisboa, que emergiu 2001. Tais eventos iriam proporcionar uma plataforma para a exposição e celebração das produções animadas, promovendo a interação entre realizadores e o público (nacional e estrangeiro).

No contexto específico de obras, destacam-se *A Suspeita* (1999) de José Miguel Ribeiro e *História Trágica com Final Feliz* de Regina Pessoa (2005, lançado em 2007). Estas produções exemplificam a diversidade de abordagens

e estilos presentes na animação portuguesa contemporânea. Estas duas curtas-metragens arrecadaram dezenas de prémios, destacando-se o Cartoon D´Or no ano 2000 atribuído à primeira e o Grande Prémio de Annecy à segunda.

Este período ficaria ainda marcado pela divulgação e publicação de trabalhos sobre a animação portuguesa, nomeadamente: *História do Cinema Português de Animação – Contributos* (Gaio, 2001); Também em 2001 é publicado o livro *Cinanima 25 Anos*, e António Costa Valente apresenta C*inema sem Atores – Novas Tecnologias da Animação Centenária*; Já em 2004, Ilda Castro publica *Animação Portuguesa - Conversas com*....

Em paralelo, regista-se um aumento no surgimento de ofertas de ensino superior dedicados à animação, essencialmente unidades curriculares inseridas em cursos da área do cinema ou multimédia, mas que permitiu contribuir para a formação de novos profissionais no setor.

O período de crescimento terminou abruptamente com a crise financeira de 2008, que teve um impacto severo em Portugal e obrigou o país a solicitar um resgate financeiro. Como consequência, os cortes no financiamento às artes, somados ao retrocesso económico, reduziram o número de produções e desaceleraram o Cinema de Animação Português.

5.5. Última década

Após mais um período de crise, a última década ficou marcada por um momento de crescimento de produções e de afirmação da animação portuguesa. Surgiram novos cineastas que têm contribuído para uma produção contínua, explorando variadas temáticas e técnicas e têm beneficiado das portas que animadores de gerações anteriores abriram, nomeadamente na experiência em festivais, mas também de contactos com produtoras estrangeiras.

Neste contexto, surgem novas empresas de comunicação interessadas em participar na esfera da animação, enriquecendo a diversidade de conteúdos e estilos. Estas empresas, muitas vezes formadas por jovens talentos, não se limitam ao mercado local e procuram expandir a presença internacional do Cinema de Animação Português.

A projeção internacional, que já se se vinha a verificar, ganhou novo ímpeto nesta última década. O reconhecimento em festivais de renome fortalece a posição de Portugal no cenário global da animação, validando o talento dos realizadores e a qualidade das obras. Dando-se como exemplo algumas obras premiadas: *Carrotrope* de Paulo D'alva, 2013 que arrecadou 8 prémios; *Fuligem* (Soot) de Vasco Sá & David Doutel, 2014, que arrecadou mais de 20 prémios; *Entre Sombras* (Between Shadows) de Mónica Santos & Alice Guimarães, 2018, com mais de 40 prémios; *O Homem do Lixo* (The Garbage Man) de Laura Gonçalves, 2022, com mais de 20 prémios.

Mais recentemente, assistiu-se ainda ao lançamento da longa-metragem *Nayola* de José Miguel Ribeiro que já venceu prémios internacionais, ao lançamento da primeira longa-metragem portuguesa em *stopmotion* - *Os Demónios do Meu Avô de Nuno Beato* - e à primeira nomeação para os Óscars com a curta-metragem *Ice Merchants* de João Gonzales.

Pode-se afirmar que o estado atual do Cinema de Animação Português é caracterizado pela coexistência entre a tradição e a inovação, onde uma nova geração está já a impulsionar a produção. Vive-se um momento de internacionalização e reconhecimento por excelência. Contudo, persistem alguns problemas, como a pouca oferta académica nesta área em específico, e ,em geral, o público português parece continuar a não aderir ao cinema de animação nacional.

Outro aspeto interessante, é que apesar da contínua produção e de o território português, assim como as suas gentes, servirem muitas vezes de cenário ou inspiração, parece não existir um traço identitário definido na animação portuguesa, como ocorre, por exemplo, com a animação japonesa. Tal, pode ser explicado pela limitada oferta formativa na área e pela ausência de grandes estúdios de animação no país.

6. Conclusões

O Cinema de Animação Português encontra-se atualmente num patamar de reconhecimento internacional, atestado pelos prémios conquistados em prestigiados festivais da área. Há um notório aumento na produção, acompanhado por parcerias estabelecidas com instituições e produtoras

estrangeiras. Profissionais nacionais destacam-se em grandes estúdios e colaboram na produção de obras internacionais de elevada qualidade.

Porém, persiste a ausência de uma escola de cinema de animação devidamente consolidada, ainda que apesar de algumas ofertas formativas em politécnicos e universidades. Esta lacuna não tem, no entanto, prejudicado a criatividade dos artistas portugueses nem a qualidade das suas produções.

De forma antagónica, o público permanece reduzido, e o reconhecimento interno do Cinema de Animação Português, seja ele autoral ou não, é notavelmente limitado. Alguns profissionais descrevem a área como extremamente competitiva, o que torna desafiador o ingresso nesse mercado, levando alguns a encontrarem no meio académico um refúgio.

A reconhecida carência na construção de uma indústria estável tem sido destacada ao longo das décadas por diversos profissionais do setor. Projetos rentáveis parecem concentrar-se na animação destinada ao público infantil, enquanto outras produções enfrentam dificuldades para alcançar rentabilidade, já que até mesmo as estações televisivas tendem a não investir em outros tipos de animação. Esse cenário é especialmente desconcertante, considerando o sucesso das produções nacionais no mercado internacional.

Referências

Bénard da Costa, J. (2007). *Cinema Português: anos Gulbenkian*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

Cohen, K. F. (1997). *Forbidden Animation: Censored Cartoons and Blacklisted Animators in America*. Jefferson, Carolina del Norte: McFarland and Company.

Fernandes, L. A., & Gomes, J. M. M. (2003). Relatórios de pesquisa nas Ciências Sociais: características e modalidades de investigação. *ConTexto - Contabilidade Em Texto*, *3*(4).

Galrito, F. (2010). História da Animação Portuguesa. A Alma Portuguesa. *Catálogo MONSTRA 2010*, 10, 6-8.

Gil, A. C. (1991). *Como elaborar projetos de pesquisa*. São Paulo: Atlas.

Gil, C. (2019). *A dimensão sociopolítica da obra de Abi Feijó*. Retrospetiva do cinema de animação em Portugal versão corrigida e melhorada após defesa pública. Dissertação de mestrado, Universidade Nova de Lisboa, Portugal.

Koche, J. C. (1997). *Fundamentos de metodologia científica: teoria da ciência e prática da pesquisa*. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes.

McLelland, M. (2005). A short history of 'hentai'. *Sexualities, Genders and Rights in Asia*: *1st International Conference of Asian Queer Studies*. Camberra, ACT: Australian National University.

Pereira, L. I. C. (2011). *Representações da identidade nacional no cinema de animação português*. Lisboa: Universidade Nova de Lisboa.

Pina, L. (1986). *História do Cinema Português*. Mem Martins: Europa-América.

Ribeiro, L. F. (2018). *A Jornada do boom da animação brasileira através das vozes dos profissionais integrados ao Campo da Animação e indústria de animação brasileira*. Rio de Janeiro: PUC-Rio.

Solomon, C. (1987). Animation: Notes on a Definition. In C. Solomon (Ed.). *The Art of the Animated Image: An Anthology*, (pp. 9-12). Los Angeles: The American Film Institute.

Utako, K. (2011). Norman Mclaren's Animated Film Rythmetic as Temporal Art. *Aesthetics*, 15, 116–124.

Wells, B. (2011). Frame of reference: toward a definition of animation. *Animation Practice, Process & Production*, *1*(1), 11–32.