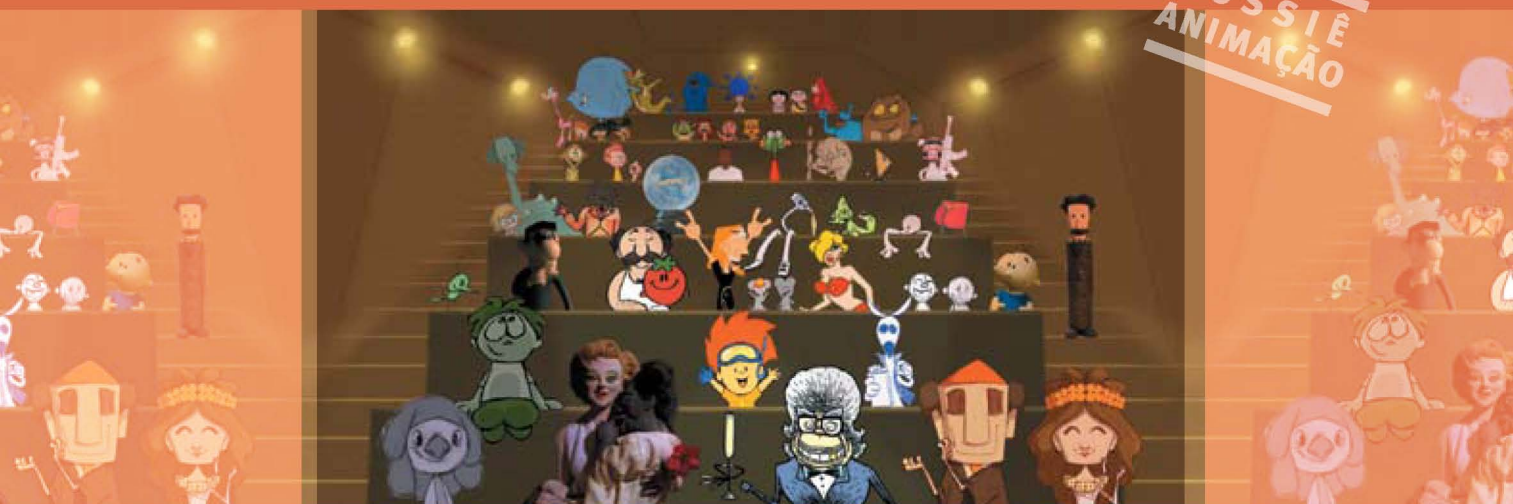


O NATAL DOS ANIMADORES

DOSSIÊ ANIMAÇÃO



UM DEPOIMENTO PESSOAL SOBRE O PAPEL DO ANIMA MUNDI

Homenagem de animadores brasileiros ao festival

Em 1993 eu estudava na Escola de Belas Artes da UFRJ quando aconteceu algo que mudaria toda a minha vida profissional, meu círculo de amizades e até os meus relacionamentos afetivos. Em uma pequena sala de 100 lugares no centro do Rio, um evento exibiria filmes de animação durante uma semana. Eram poucas sessões que se repetiam diariamente, com filmes vindos de várias partes do mundo, sem legendas. Mas não importava. Mesmo sem entender russo ou alemão, eu assistia repetidamente aos mesmos curtas, retornando no dia seguinte e passando horas sentado sozinho na escadaria do CCBB entre as sessões, em um festival em sua primeira edição e onde eu não conhecia ninguém.

Os responsáveis pelo evento eram quatro animadores – Marcos Magalhães, Aída Queiroz, César Coelho e Léa Zagury – que haviam se conhecido em um curso de animação ministrado na Embrafilme na década de 80 em cooperação com o National Film Board do Canadá. A pequena produção de animação brasileira na época era praticamente limitada à publicidade, e o que vinha de fora eram basicamente séries de TV infantis e longas-metragens de grandes estúdios. Era a primeira vez que o público tinha acesso a filmes de múltiplas técnicas e estilos não apenas gráficos, mas também narrativos. O lendário animador holandês Paul Driessen foi o primeiro convidado do festival, tendo sido recepcionado no aeroporto pelo também lendário fusquinha do Marcos Magalhães. Ali, naquela semana, começava o que seria a nossa profissão hoje.

Os diretores do Anima Mundi,
da esq. p/ dir.: Marcos Magalhães,
Aída Queiroz, César Coelho
e Léa Zagury



No primeiro ano do Anima Mundi houve uma retrospectiva de filmes de animação brasileiros. O clássico *El macho* – virtuoso lápis no papel e pintado com lápis de cor – foi exibido muitos anos antes de seu diretor, Ennio Torresan Jr., se tornar um dos principais artistas de *story-board* da série *Bob Esponja*. No segundo ano do festival, havia apenas um filme brasileiro, do heroico Otto Guerra. No terceiro ano, nenhum. Isso preocupou os criadores do evento, que tinham como objetivo principal estimular a produção brasileira através dessa janela de exibição. O que eles não sabiam é que os aspirantes a animadores estavam atravessando esses anos preparando e desenvolvendo seus primeiros e neófitos curtas por conta própria. Em 1996 um notório jornal carioca anunciava, em matéria de página inteira no caderno de cultura, o renascimento da animação brasileira por haver cinco filmes nacionais na competição. Cinco! Há anos a média de inscrições brasileiras no evento ultrapassa 300 títulos, sendo o país com maior número de trabalhos inscritos. Todavia, naquele ano era um trunfo inédito e vitorioso alcançar a meta de cinco filmes da nossa terra.

ACERVO ANIMA MUNDI



El Macho

Desde o primeiro ano havia oficinas abertas durante o festival. Oficinas de animação tradicional, de massinha, de desenho direto na película, de *pixilation*, de animação em areia. O espectador que passava 20 minutos em uma breve experiência, criando alguns poucos segundos em *stop motion* com o boneco que ele próprio modelou e cuja cabeça caía no momento de bater a foto, entendia de forma muito diferente o filme profissional que veria em seguida na tela do cinema. Mesmo uma sucinta tentativa na oficina aberta alterava a percepção do espectador, que deduzia que determinada cena parecia ter sido animada com preguiça ou que a sequência do filme seguinte teria sido extremamente trabalhosa. A minha experiência pessoal é muito parecida com a de muitos da minha geração e das gerações posteriores. Eu assisti ao festival no seu primeiro ano, participei das oficinas no segundo, trabalhei como monitor destas mesmas oficinas a partir da terceira edição e lancei meu primeiro curta, realizado como projeto de graduação, no quarto Anima Mundi, fazendo parte dos cinco títulos do tímido chamado renascimento.

A partir de então, o crescimento seria em progressão geométrica. Dez filmes brasileiros inscritos no ano seguinte, 20 no outro, 50, 150, 300. No final dos anos 90, o volume de animações brasileiras produzidas permitiu criar uma sessão só de curtas nacionais. No ano seguinte, foram necessárias duas sessões só de curtas do Brasil. E na sequência, três sessões. De repente, o volume era tão significativo que o Anima Mundi não precisava mais aceitar

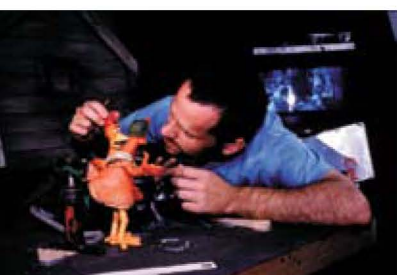
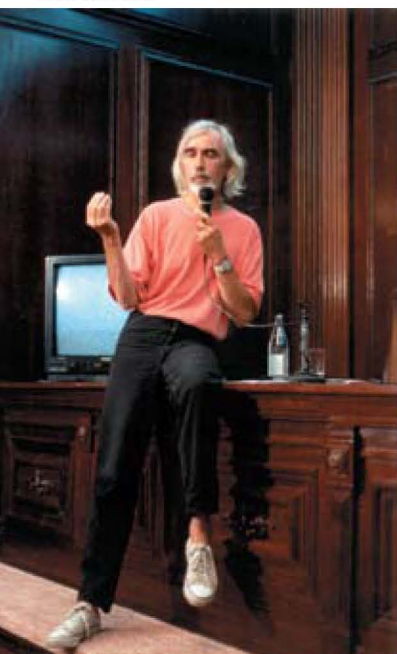




todos os curtas nacionais apenas por serem nacionais. As animações brasileiras passaram a ser submetidas ao processo de pré-seleção e concorriam em igualdade de condições com as estrangeiras. Os filmes brasileiros começavam a ganhar o festival; não precisavam mais da proteção paternal do antigo regulamento. E outros fenômenos surgiam. O público ansiava pela animação brasileira que seria exibida naquela sessão. “Qual é o brasileiro dessa sessão?” era uma curiosidade muito agradável de se ouvir antes das luzes se apagarem. Além disso, os animadores de outros estados viajavam para o festival, que passava a ser o momento em que todos se encontravam.

Inicialmente, conhecíamos os animadores pelos seus traços e estilos. E na cada vez mais longa mesa do bar, passamos a conhecer seus rostos. A admiração mútua tornava os recentes amigos uma família. Como era curioso colocar um rosto em um nome cujo traço eu conhecia há tanto tempo. E algumas pessoas eram desenhadas como seus personagens. Jovens que se tornariam celebridades no mundo da animação – como Quíá Rodrigues e Andrés Lieban – iniciavam suas carreiras com curtas bancados do próprio bolso e lançados no festival. Participar do Anima Mundi com um filme era uma poderosa porta de entrada no mercado. A transição da finalização em película para o suporte digital alavancou a quantidade de produções e a dimensão de interessados em trabalhar com animação vindos de cursos de design, arquitetura, publicidade. Fernando Miller, um dos cinco melhores animadores na história do país, cursava jornalismo quando foi chamado pelo cartunista Ota para animar um curta. Pedro Luá iria prestar vestibular para música ou filosofia quando ganhou um convite para uma palestra do estúdio Aardman no Anima Mundi. Desistiu do vestibular após a palestra dos criadores de *Wallace e Gromit* e passou os anos seguintes animando sozinho em seu diminuto apartamento um curta de bonecos em *stop motion* de 20 minutos, *Sushi man*, que ao ser lançado seria o vencedor do Anima Mundi.

À medida que crescia o interesse do público por animação, crescia também o mercado. Não era mais necessário ir para São Paulo a fim de tentar emprego nos grandes estúdios de animação para publicidade. Esta passava a ser apenas uma das muitas opções. O festival iniciado no Rio se ampliava, com itinerâncias em outros estados, como São Paulo e Minas Gerais. E uma tradição se iniciava no Anima Mundi: o encontro oficial dos animadores no último sábado do festival. Destes encontros surgiu a primeira lista de discussão *online* com animadores do Brasil. Nós começávamos a nos conhecer.



*Em cima Paul Driessen,
em baixo palestra do
estúdio Aardman em 2002*



Embora os filmes de animação brasileiros estivessem participando e vencendo festivais no Brasil e no exterior, a produção de curtas ainda não era fomentada. Os curtas eram feitos – em sua grande maioria – no tempo vago e com a ajuda de amigos, sem apoio financeiro. Os editais que existiam mesclavam os gêneros – e é muito difícil avaliar um projeto de ficção ou documentário ao lado de um de animação, que tem peculiaridades muito distintas. Com o intuito inicial de conversarmos com o Ministério da Cultura como classe – e não mais como indivíduos isolados –, foi fundada em 2003 a ABCA – Associação Brasileira de Cinema de Animação, por iniciativa do paulista Arnaldo Galvão, um dos mais atuantes animadores das últimas três décadas. O grupo, inicialmente formado por 27 profissionais de várias regiões do Brasil, representava pela primeira vez a animação brasileira como classe organizada. E mais uma vez o Anima Mundi teve participação fundamental em um momento histórico, disponibilizando o festival como espaço para nossas primeiras assembleias e incluindo na programação oficial mesas de debate entre a recém-criada entidade e o governo. Desses diálogos surgiram os primeiros editais específicos para animação, que abarcavam no seu primeiro ano um edital de curtas para cinema, um de curtas de um minuto para TV e um de desenvolvimento de longas. Todos com regras respeitando as especificidades do gênero e munidos de jûris formados também por profissionais da área.

Em seu décimo ano de existência, o festival já era internacionalmente considerado um dos cinco maiores do planeta. Em complemento à exibição de filmes, foi criado o fórum voltado aos profissionais e dedicado a debates sobre o mercado em expansão, com permanente participação de representantes da ABCA, do governo, das emissoras de TV e do mercado. Os workshops com profissionais internacionais eram cada vez mais aguardados e concorridos. Em uma época em que – fora raríssimas e isoladas situações – não havia formação acadêmica formal em animação, aqueles quatro ou cinco dias intensos de workshop eram muitas vezes mais relevantes ao aprendizado do que todo o semestre da faculdade.

No seu décimo quinto aniversário, o Anima Mundi já se configurava como o segundo mais importante festival de animação do planeta, sendo o primeiro em volume de público, atingindo mais de 100 mil pessoas por ano, somados os espectadores do Rio e de São Paulo. E se a minha geração pode ser considerada como a trupe de filhos do festival, já assomava o que – seguindo o mesmo raciocínio – são os netos do Anima Mundi. Uma nova geração que cresceu com o festival já consagrado, em uma época em que existiam editais e quando a faceta cultural da animação brasileira era acompanhada pelo início da indústria. A dupla Diogo Viegas e Alessandro Monnerat – atualmente requisitados profissionais de grandes estúdios – saíram do colégio direto para o estúdio de dois diretores do festival, onde filetavam, escaneavam e pintavam comerciais. Rosaria – outro nome entre os cinco melhores animadores de todos os tempos no Brasil e atual presidente da ABCA – brincava nas oficinas abertas do Anima ainda criança. Antes de prestar vestibular, já se sustentava trabalhando como animadora no Rio de Janeiro. Aos 20 anos lançou no festival seu primeiro e premiado curta, *Tem um dragão no meu baú*.

Todas as mudanças, toda a evolução, todas as conquistas e batalhas da animação brasileira estão gravadas nos passos do festival. A memória dos filmes que passaram por ali são um

registro tão significativo da nossa história que funcionam como linha temporal da profissão, como referencial de cada etapa. Na fase do deslumbre pela computação gráfica, havia uma sessão dedicada exclusivamente aos curtas gerados em 3D. E que eram tão decepcionantes quanto atraentes enquanto novidade, já que os primeiros filmes eram realizados por técnicos em informática. Em pouco tempo as pessoas não se impressionavam mais apenas com texturas hiper-realistas ou personagens com milhões de fios de cabelo, e a sessão foi extinta, mantendo os filmes em computação gráfica na competição geral. Na era digital e da internet surgiram concursos de animações feitas para *web* e para celular. No período de maior força política da ABCA era notável o aumento de produções de qualidade geradas pelos editais, o que possibilitava aos diretores abdicar de trabalhos encomendados e se dedicar efetivamente às suas produções.

Há um par de anos o número de curtas brasileiros inscritos no evento caiu pela primeira vez em quase duas décadas. Isso também era um reflexo do que está acontecendo no mercado. A recente, inédita e crescente produção de séries para TV empregou centenas de animadores até então autônomos e que trocaram o cotidiano alternado entre comerciais e curtas pelo emprego fixo. Temos curtas, séries para TV e longas. Hoje o animador pode escolher entre estas direções, pode optar entre publicidade ou carreira acadêmica, pode decidir entre 2D vetorial, *stop motion*, 3D. É uma gama de possibilidades nunca antes vivenciada no Brasil. E o festival Anima Mundi não foi somente uma vitrine disso. O festival esteve ativa e politicamente presente em cada curva da jornada, ajudando a empurrar a pedra colina acima e conferindo com a luneta o movimento do mar na proa do navio.

No ano passado o festival completou 20 anos. Secretamente, 40 animadores planejaram e animaram durante três meses um filme de dois minutos em homenagem a essa casa que foi essencial em nossas vidas. Todos os animadores convidados toparam imediatamente. Na cerimônia de abertura, sem que os diretores soubessem, o microfone foi arrancado das mãos do apresentador e o filme-homenagem-surpresa invadiu a tela, a partir de um arquivo veladamente introduzido no protegido HD da sessão por agentes infiltrados. Era o nosso agradecimento por tudo o que fizeram pela animação brasileira e pela diferença que fizeram em nossas vidas. Os filmes são feitos por pessoas. Os festivais são feitos por pessoas. Era o nosso agradecimento ao César, Aída, Léa e Marcos. Parafraseando a animadora Rosaria, “o Anima Mundi é o Natal dos animadores”. Pois é exatamente isso. E agora estamos todos ansiosos pelo nosso Natal no meio do ano, quando faremos festa e reencontraremos a família e ganharemos muitos presentes, como tem sido nos últimos 20 anos. É a nossa casa. ■

Marão é diretor de animação, presidente-fundador da ABCA e coordenador do Dia da Animação RJ. Dirigiu, entre outros, os curtas *Chifre de camaleão*, *Engolervilha*, *O anão que virou gigante* e *Eu queria ser um monstro*.

ACERVO ANIMA MUNDI



Oficinas e laboratórios