

ROBERTO MILLER: O ÁTOMO BRINCALHÃO

Crescer em meio a metros de celuloide, uma moviola, mesas de animação, uma câmera Bolex-Paillard H16 Reflex, um projetor Bell & Howell é algo inesquecível, único; ainda mais se aquele que faz uso de tudo isso é o seu pai! Imagine nesse ambiente qual poderia ser a sua educação? Falar de cinema era brincar de cinema! Portanto, crescer no mundo da animação foi a minha vida, e conviver com um artista genial foi a minha sorte.

Este maestro se chamava Roberto Miller, de nascença Ignácio Maia, filho de um jornalista português correspondente da agência Reuters que, na década de 1920, retornou a seu país natal levando junto o pequeno filho. Esse menino cresceu em Portugal em meio a o jornalismo, à boemia, cercado de fotógrafos e aficionados do cinema de arte europeu. De repente, cansado do frio de Portugal e da falta do calor materno e da avó que mimava o neto primogênito com sotaque português, quis voltar a morar no Brasil e, convenhamos, um pai jornalista e boêmio estava longe da imagem de um pai chegado aos mimos! A escolha de fazer a vanguarda nos trópicos pode não ter sido certa em matéria de reconhecimento, mas foi plena em termos de realização pessoal.

Ignácio começou a sua carreira como fotógrafo amador em um laboratório caseiro. Colecionou prêmios que o levaram a frequentar e ser um dos ativistas do Foto Cine Clube Bandeirantes, um clube de apaixonados e diletantes do cinema. Antes de entrar de cabeça no mundo visual, flertou com o rádio, no qual apresentou um programa musical sobre jazz e se rebatizou de Roberto Miller, nome que continha a primeira parte vinda de seu grande amigo e inspirador, o produtor musical e radialista Roberto Corte Real,





De cima para baixo:
Sound abstract, *O átomo brincalhão* e
um autorretrato com intervenção abstrata



e a outra parte, de seu ídolo musical Glenn Miller. Nos anos 50, começou a se interessar em fazer cinema e teve duas influências marcantes: o *designer* gráfico americano Saul Bass e o animador escocês Norman McLaren, com o qual estudou, se correspondeu e do qual se tornou discípulo. Ainda na década de 50, especializou-se como técnico em recursos audiovisuais pela USAID (United States Agency for International Development) e se tornou membro fundador da ASIFA (Association Internationale du Film d'Animation).

Seu primeiro trabalho comercial foi o filme *Rumba*, de 1956, um comercial para os discos Columbia, que acabou premiado no festival internacional de Lisboa. Depois, no ano seguinte, outro comercial para a Varig, com produção de José Bonifácio de Oliveira Sobrinho, o *Boni*, também acabou premiado como melhor filme comercial do ano e o animou a investir no seu trabalho experimental autoproduzido, que foi o filme *Sound abstract*, desenhado e sonorizado diretamente na película virgem. Este filme recebeu um prêmio no Festival de Cannes em 1957 e medalha de ouro num festival em Bruxelas no ano posterior. Nesta mesma época, Miller começou a desenvolver trabalhos junto à TV Excelsior e logo a participar dos projetos da TV de Vanguarda e Móbile na TV Tupi.

Nos anos 60, dirigiu o departamento de cinema da Dória e Associados, trabalhando em filmes comerciais, quando começou também a realizar as animações de aberturas de longas-metragens, fortemente influenciado pelo trabalho de Saul Bass. Esta curiosa experiência em desenvolver animações para os títulos de cinema foi única, pioneira e pouco conhecida no Brasil, e pode ser vista nos filmes: *Silêncio branco*, *A ilha*, *O beijo*, *As amorosas*, *Gimba*, *O anjo assassino*, *Gama*, *O santo milagroso*, *O caso dos irmãos Naves*, *Madona de cedro*, *Riacho do sangue*, *Meu Japão brasileiro*, *Palácio dos anjos*, *Chuva gentil* e *Divórcio à brasileira*.

Entre 1961 e 1964, desenvolveu o filme que considerava sua obra mais representativa: *O átomo brincalhão*, um filme abstrato e experimental, realizado sem o uso de câmera ou qualquer outro aparelho cinematográfico. O filme foi pintado e desenhado diretamente sobre a película

virgem de 35 mm, com tintas plásticas e nanquim. Para sua confecção foram necessários 10 vidros de tinta plástica especial, 150 vidros de nanquim colorido e 500 metros de película virgem, que teve um tratamento especial no laboratório da Rex Filme, pelo técnico Oswaldo Cruz Kemeny. O filme levou três anos para ser finalizado e foi composto por 2.200 desenhos com um fundo de combinações abstratas. Tinha cerca de cinco minutos e contava a fábula surreal de um átomo que ganhava vida e se lançava no espaço. Depois de brincar, se desintegrava com o processo infinito de vida e morte. O filme chegou a ser exibido como curta antes de filmes do circuito comercial, mas a maioria dos espectadores leigos em animação experimental achava que estava ocorrendo algum erro na cabine de projeção.

Depois dos anos 60, utilizou todas as suas técnicas e *expertise* em animação na televisão brasileira. Chefiou os departamentos de animação da TV Bandeirantes e da TV Cultura, foi produtor e diretor de TV e participou de programas de vanguarda como *Quadrado e redondo* (1968), *Espaço 2* (1969), *Sucata* (1972), *Charada* (1973), *Musikroma* (1974), *Relatório 2* (1975) e criou aqueles por que teve a maior paixão: *História do desenho animado* (1977) e o consagrado *Lanterna mágica*, de 1985 a 1991.

Roberto Miller foi um cineasta e pesquisador dedicado ao cinema de animação, mas que desenvolveu sua obra de maneira solitária num estúdio que ficava (e ainda fica, praticamente inalterado) no porão de sua casa, no bairro paulistano da Aclimação (bairro com características únicas em São Paulo), a mesma casa que ganhou de sua avó logo após se casar nos anos 50 e local de onde nunca quis se mudar. Gostava de fazer o cinema sem câmera, mas adorava experimentar com tecnologia e criou sua mesa de animação para *stop motion* com características e técnicas de iluminação únicas. Desenvolveu e mandava fabricar suas próprias lentes e prismas; comprava de laboratórios de ótica e física vários canhões de *laser* para fazer o *backlight* de suas animações, e muitos das suas dezenas de filmes de animação nunca foram exibidos de forma comercial. Achava que sua obra devia ser vista em pequenas telas, antevendo o que seria o futuro dos *smartphones* e *tablets*. Considerava que seus filmes “não eram para ser vistos, mas sim para serem experimentados”. Depois de

sair da TV, no meio dos anos 90, ficou apaixonado por computadores. Primeiro, comprou um Amiga, produzido pela empresa canadense Commodore International. Este era um computador popular na década 90 por sua aptidão à multimídia. Depois de esgotar seus recursos, passou para um Mac, no qual se apaixonou por desenvolver *gifs* animados; fez centenas que ainda estão no *hard disk* de seu velho Apple.

No meio dos anos 2000, uma queda no quintal de sua tão querida casa o fez desenvolver uma dor crônica que o afastou do computador e de seu mundo-laboratório. Passou de décadas de uma interatividade participativa a um período contemplativo, no qual recordava seus feitos e história. Sua missão se encerrou em março deste ano após uma pneumonia que se tornou incurável, aos 89 anos plenos e animados.

Como citei no começo, se sua escolha pelos trópicos o levou a um perfil discreto, esta foi uma opção consciente. Nunca gostou de festas, nem badalações. Suas conquistas o satisfizeram. Nunca confundiu arte com promoção. Seu grande lazer era o trabalho e não precisava viajar, pois suas animações o levaram para todo o universo. Como pai, nunca podou nem reprimiu a vontade de seus filhos: uma advogada realista e este jornalista também sonhador. Sua última alegria foi ver suas duas netas crescerem ao seu lado, brincando em seu laboratório – a menor, Cecília, herdou a seriedade da pesquisa na sua busca por números e pela administração, e a mais velha, Julia, ficou com sua viagem criativa, pois está concluindo sua pós-graduação em cinema na Universidade de Londres. Com certeza, um belo legado para uma vida de tantas cores e sons! ■

Roberto Maia é jornalista e engenheiro com especialização em História da Arte e Chief Information Officer. Dedicou-se à relação entre comunicação e tecnologia, e atua como jornalista na área cultural há 30 anos.