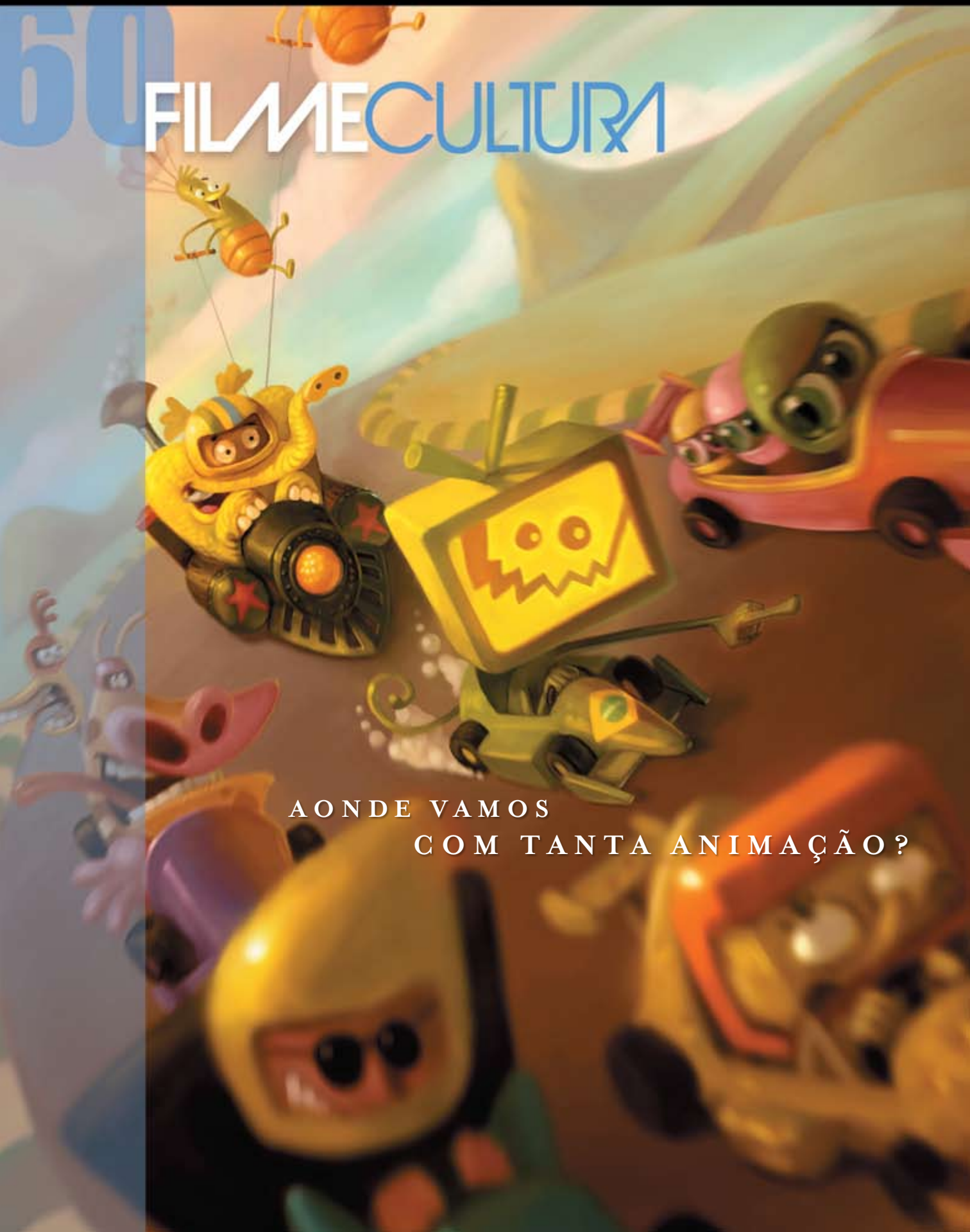
FILME CULTURA | Nº 60 . JULHO · AGOSTO · SETEMBRO 2013 | WWW.FILMECULTURA.ORG.BR | ISSN 2177-3912

60

FILME CULTURA



AONDE VAMOS COM TANTA ANIMAÇÃO?

INSPIRAR É CHEGAR AONDE NINGUÉM CHEGOU ANTES.

Realizar um sonho, superar desafios, criar um novo caminho. Hildelene Lobato Bahia venceu muitas barreiras até se tornar a primeira mulher comandante da Marinha Mercante do Brasil. Essa é a nossa gente. E é ela que nos inspira a ir cada vez mais longe.

Tão importante quanto construir novos navios e plataformas no Brasil é inspirar histórias como essa.

Compartilhe inspiração.
petrobras.com.br/meinspira
#meinspira

Gente. É o que inspira a gente.

Saiba mais sobre essa e outras histórias.

BR PETROBRAS 60anos
Ministério de Minas e Energia
GOVERNO FEDERAL BRASIL PAÍS RICO É PAÍS SEM POBREZA
o desafio é a nossa energia

PRESIDENTA DA REPÚBLICA DILMA ROUSSEFF
MINISTRA DA CULTURA MARTA SUPLICY
SECRETÁRIA EXECUTIVA / MinC JEANINE PIRES
SECRETÁRIO DO AUDIOVISUAL LEOPOLDO NUNES
COORDENADOR-GERAL DO CTAv ROBERVAL DUARTE

Filme Cultura é uma realização viabilizada pela parceria entre o Centro Técnico Audiovisual – CTAv/SAV/MinC e a Associação Amigos do Centro Técnico Audiovisual – AmiCTAv.

Este projeto tem o patrocínio da Petrobras e utiliza os incentivos da Lei 8.313/91 (Lei Rouanet).

www.filmecultura.org.br
www.twitter.com/filmecultura
filmecultura@filmecultura.org.br

CTAv/SAV/MinC - Centro Técnico Audiovisual
Avenida Brasil, 2482 | Benfica | Rio de Janeiro | RJ | Brasil
cep 20930.040
tel 55 (21) 3501 7800

Ilustração de Bruno Hamzagic

feita especialmente para

a Filme Cultura

4 INFORME CTAv | **5** EDITORIAL | **6** DE PATINHO FEIO A CISNE DANIEL CAETANO | **10** INDÚSTRIA ANIMADA SÉRGIO NESTERIUK
16 DESAFIOS DO LONGA MARTA MACHADO | **21** EXERCÍCIO PARA O SALTO ANTONIO MORENO | **27** O NATAL DOS ANIMADORES MARÃO
32 LAMPEJOS FORA DO EIXO JOÃO CARLOS SAMPAIO | **38** CINEMATECA DE TEXTOS: AS LEIS FÍSICAS DA ANIMAÇÃO JOHN HALAS E ROGER MANVELL
43 ENSAIO GRÁFICO ALÊ ABREU | **48** ATUALIZANDO: QUAL SERÁ A TÉCNICA DE ANIMAÇÃO DO FUTURO? MARCOS MAGALHÃES
54 MUNDO NOVO GUILHERME MARTINS | **60** DESENHAR O SOM ANA LUIZA PEREIRA | **65** ANIMADOCS CARLOS ALBERTO MATTOS
71 PERFIL: ROBERTO MILLER ROBERTO MAIA | **74** LÁ E CÁ: A MAL CONTADA HISTÓRIA DE TITO PONTEVEDRA GUILHERME SARMIENTO
78 CURTAS: PAULO EMILIO EM MOVIMENTO DANIEL CAETANO | **81** LIVROS: CINEMA E LUGARES INCOMUNS CARLOS ALBERTO MATTOS
84 UM FILME: SAGRADO SEGREDO LUÍS ALBERTO ROCHA MELO E CARLOS ALBERTO MATTOS | **90** E AGORA? LÚCIA MURAT
92 E AGORA? ADIRLEY QUEIRÓS | **94** BUSCA AVANÇADA: TAMBORO - UMA SUÍTE BRASILEIRA CARLOS ALBERTO MATTOS
95 CINEMABILIA | **96** PENEIRA DIGITAL DANIEL CAETANO

FILMECULTURA

SUPERVISÃO GERAL LIANA CORRÊA | EDITOR E JORNALISTA RESPONSÁVEL CARLOS ALBERTO MATTOS (MTB 17793/81/83)
REDATORES CARLOS ALBERTO MATTOS, DANIEL CAETANO, LUÍS ALBERTO ROCHA MELO | COORDENAÇÃO EXECUTIVA ROSÂNGELA SODRÉ
PRODUTOR/PESQUISADOR ICONOGRÁFICO LEONARDO ESTEVES | ASSISTENTE DE PRODUÇÃO DANIEL MAGALHÃES
PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO MARCELLUS SCHNELL | REVISÃO RACHEL ADES | PRODUÇÃO GRÁFICA SILVANA OLIVEIRA
GERENCIAMENTO DO PROJETO AMICTAV – FREDERICO CARDOSO E JAL GUERREIRO
COLABORADORES NESTA EDIÇÃO ALÊ ABREU, ANA LUÍSA PEREIRA, ANTONIO MORENO, GUILHERME MARTINS, GUILHERME SARMIENTO, JOÃO CARLOS SAMPAIO, JOSÉ ARARIPE JR., MARÃO, MARCOS MAGALHÃES, MARTA MACHADO, ROBERTO MAIA, SÉRGIO NESTERIUK
AGRADECIMENTOS CÉSAR COELHO, MARCOS MAGALHÃES E AÍDA QUEIROZ | ANIMA MUNDI, ROSARIA | ABCA, MARÃO, BRUNO HAMZAGIC, FÁBIO BONILLO | EDITORA ESTAÇÃO LIBERDADE, SIMONE ALBERTINO, BENICIO, SÉRGIO NESTERIUK, MICHELLE GUIMARÃES, TIAGO SALOMÉ, CINEMATECA BRASILEIRA, FABRÍCIO FELICE | CINEMATECA DO MAM, JOELMA ISMAEL, GLÓRIA BRÄUNIGER | FUNARTE

| tiragem 4.000 exemplares

INFORME CTAv

CÂMERAS À MÃO

O Centro Técnico Audiovisual - CTAv disponibiliza aos seus usuários novas modalidades de apoio à produção audiovisual. Nos serviços, além das tradicionais ofertas de mixagem e *transfer*, esse ano o CTAv traz a opção de utilizar o seu estúdio para realizar mixagem com técnico externo ou para visionar uma mixagem já finalizada.

Para os festivais de audiovisual que buscam apoio do CTAv, o que há de novo é a possibilidade de solicitar como Prêmio CTAv o empréstimo da câmera IT-Centric Silicon Imaging SI-2K, cujo prazo de utilização irá variar de acordo com a metragem da categoria premiada. A câmera também pode ser solicitada via *site* do CTAv, aba Serviços/Empréstimo de equipamentos, desde que haja disponibilidade na data requerida e que tenha sido aprovado o pedido em comissão.

A SI-2K é conhecida por ter sido usada na famosa produção *Quem quer ser um milionário?* (*Slumdog millionaire*), ganhadora do Oscar de melhor filme em 2009. Por essa obra, o diretor de fotografia inglês Anthony Dod Mantle levou os cobiçados prêmios de melhor fotografia no Oscar, no Festival Camerimage e também no British Academy Film Awards.

Suportando variações intensas de luz, movimentos rápidos e oferecendo facilidade para a intercalação das imagens em digital por ela captada com as feitas em película, a SI-2K vem com a ergonomia e resistência necessárias para as produções nacionais que requerem maior dinâmica e que possuem menor controle sobre as variáveis de suas locações. Aqui no Brasil, podemos conferir os resultados de filmagem de uma SI-2K no longa *Querido pai*, produzido e dirigido por Chico Faganello.

Ainda no quesito equipamentos, o CTAv lança a abertura de inscrições para empréstimo da câmera Arri Alexa, um dos maiores destaques em matéria de câmeras no mercado cinematográfico internacional. Sem a cobrança de nenhum custo de aluguel, os usuários contemplados somente ficam condicionados ao pagamento do seguro pelo tempo de utilização, o que é uma economia considerável, que permite que produções com menor orçamento possam atrelar a seus filmes a qualidade de captação que um equipamento dessa categoria confere.

Usadas em produções internacionais premiadas como *Argo* e *A invenção de Hugo Cabret* (*Hugo*), a Alexa possui cinco diferentes modelos, sendo a versão A-EV o modelo disponível para empréstimo gratuito no CTAv. Para concorrer ao empréstimo dessa câmera, os interessados deverão se inscrever no *site* do CTAv, conforme já citado.

Essas novas incorporações não resultaram somente da necessidade de modernizar o equipamento e a funcionalidade do órgão. A política do CTAv volta-se a buscar formas de estabelecer respostas às demandas do sistema, instituindo iniciativas que sejam advindas da compreensão das necessidades da produção nacional independente e/ou de baixo orçamento que a ele recorrem em busca de cooperação na realização.

Para mais informações sobre essas modalidades de apoio e para conhecer nossos outros serviços, acesse o *site* ctav.gov.br.

EDITORIAL

O animador é uma espécie de super-herói. Ele não precisa se submeter às leis da física, embora deva conhecê-las, nem às regras da proporção e do bom comportamento. Pode deslocar seus personagens para qualquer canto do mundo, pode deter o curso de um planeta e fazer o tempo dar uma volta sobre si mesmo. É capaz de driblar a morte e transformar pedra em ouro diante de nossos olhos. Ele pode quase tudo, mas na hora de colocar seu filme no mercado, vira um simples mortal como outro qualquer.

No Brasil, principalmente, essa é uma história que vem sendo construída passo a passo, com a paciência necessária para se animar, *frame* a *frame*, um boneco de massinha. Na primeira metade do século passado, a animação praticamente só encontrava lugar de figurante em cinejornais e campanhas publicitárias ou educativas. A diversificação verificada nas décadas de 1960 a 80, com engajamento ativo do CTAv a partir de 1985, lentamente preparou as condições para a fase de afirmação que se seguiu ao surgimento do Anima Mundi – Festival Internacional de Animação do Brasil, nos anos 90.

O efeito do Anima Mundi sobre a formação de público, a produção e a autoestima dos animadores brasileiros não pode ser visto como menos do que um divisor de águas. Por isso recorremos aos organizadores do festival e aos dirigentes da ABCA – Associação Brasileira de Cinema de Animação para nos ajudarem a pensar a pauta da revista que você começa a folhear agora, com direito a *flipbook* de José Araripe Jr.

Existe aqui não apenas a celebração de uma metamorfose em andamento – de patinho feio a cisne do audiovisual brasileiro, na feliz imagem cunhada por Daniel Caetano no título do seu artigo –, mas também o desejo de investigar os desafios e as limitações que ainda tolhem uma explosão mais potente da nossa animação.

História, economia, técnicas e aplicações do filme animado receberam a atenção de gente que há muito vem pensando, fomentando e criando no setor. O animador e ilustrador Alê Abreu publica um belíssimo ensaio gráfico. O jornalista Roberto Maia nos fornece um emotivo retrato de seu pai, o célebre animador Roberto Miller. O roteirista Guilherme Sarmiento nos intriga com sua “mal contada história” de um animador galego no Brasil.

Como é de praxe por aqui, o dossiê temático divide espaço com outros assuntos nas diversas seções da revista. Esse modelo de edição foi firmado desde a retomada da publicação pelas mãos de Gustavo Dahl, em 2010. Agora, quando chegamos a esse marco da edição nº 60, vale erguer um brinde a todos os que fizeram sua história, desde 1966, quando Flavio Tambellini e Ely Azeredo lançaram seu primeiro número, ainda com um “&” juntando as palavras “Filme” e “Cultura”.

Naquele ano morria Walt Disney e o Instituto Nacional de Cinema Educativo produzia a série *Alfabeto animado*. O Brasil ainda se alfabetizava em animação. Hoje pode-se dizer que o animador brasileiro, embora não chegue a ser exatamente um super-herói, já domina as ferramentas para arriscar-se em voos mais altos.

DE PATINHO

POR DANIEL CAETANO

DOSSIÊ ANIMAÇÃO

O DIGITAL E OS NOVOS MODELOS DE NEGÓCIO PODEM TRANSFORMAR A ANIMAÇÃO NO BRASIL

Um esquema eficaz de difusão comercial de filmes precisa ter um modelo de negócio bem definido e sólido para que possa se sustentar prolongadamente. Nos seus últimos anos de vida, foram várias as vezes que Gustavo Dahl mencionou a necessidade de encontrar os modelos de negócio possíveis atualmente para os filmes brasileiros. De certa maneira, é isso que a atual política de apoio aos filmes de animação (com linhas próprias em alguns editais recentes) pretende conseguir: trata-se de um direcionamento razoavelmente claro de uma estratégia de ocupar um espaço de circulação de filmes.

Não é por acaso que uma estratégia assim pode ser implantada atualmente. Isso só é possível por conta das facilidades trazidas pelo uso da tecnologia digital. Durante boa parte do século passado, os filmes de animação podiam ser classificados como patinhos feios no meio da cinematografia brasileira: dependeram exclusivamente do esforço heroico de seus realizadores e, com raras exceções, obtiveram pouca repercussão e reconhecimento. Sendo assim, mesmo que alguns filmes de alto nível tenham sido feitos, a produção não teve como manter sua continuidade. Atualmente, o antigo "patinho feio" promete virar cisne, mostrando um invejável potencial de crescimento graças a várias características – em que o acesso ao público infantil é parte fundamental por abrir mais possibilidades para a difusão da produção, e se soma às novas formas de produção e difusão trazidas pela tecnologia digital.

Durante a maior parte do século XX, o modelo de negócio estabelecido para o cinema de animação era o dos desenhos animados de Hollywood. Naquele momento, mesmo países com cinematografias mais ativas não produziam opções para esses desenhos animados (com algumas exceções notáveis, sobretudo nos países do Leste Europeu). Os cineastas de fora do esquema de Hollywood dedicados à produção de filmes de animação precisavam contar com financiamento público dos seus países, ou então, como já foi dito, produziam seus raros filmes heroicamente – o que, em vários casos, possibilitou instantes notáveis de inventividade. Vale lembrar, inclusive, a produção de belos filmes de animação feitos por cineastas normalmente lembrados entre os maiores do cinema dito experimental e nem sempre associados à história dos filmes animados (como foram os casos, por exemplo, de Stan Brakhage e Marie Menken). Mas estes eram filmes produzidos de forma independente das grandes empresas, e por isso permaneciam inacessíveis à maior parte do público por falta de difusão. Assim, durante várias décadas não havia nenhuma outra cinematografia produzindo filmes de animação em ritmo constante além da indústria norte-americana.

Isso não era por acaso: a produção de animações demandava um esforço trabalhoso que, se não pudesse ser sustentado em ritmo industrial, seria inevitavelmente lento. Em Hollywood, a partir dos anos 1930, o investimento nesse setor, somado à forte estrutura internacional de comércio de filmes, permitiu, como se sabe, o surgimento e consolidação da The Walt Disney Company, que com seus filmes açucarados acabou demarcando um padrão de "boa qualidade" de produção. Por outro lado, se os filmes da Disney representam o cinema americano no que ele tem de mais tradicional e careta, a força da indústria dos EUA também possibilitou a produção de alguns dos filmes de comédia mais furiosos já feitos, sobretudo pelo grupo que marcou os primeiros anos do setor de animação da Warner Bros. – os filmes feitos por Fred "Tex" Avery, Isadore "Friz" Freleng, Charles "Chuck" Jones, Robert Clampett e outros nas décadas de 30 e 40 –, mas também em produções dos anos seguintes que eram claramente influenciadas por aquele grupo (como os desenhos do personagem Pica-pau) ou mesmo produzidas por eles separadamente (como a Pantera cor-de-rosa que Friz Freleng produziu, o período de Tom & Jerry dirigido por Chuck Jones e, acima de todos, os incríveis filmes de Tex Avery para a MGM entre o final dos anos 1940 e meados da década seguinte).

Quando se afirma que esses filmes dependiam de uma estrutura industrial, isso significa que seus realizadores recebiam salários para produzir, tinham material disponível regularmente e a certeza (na verdade, obrigação) de produzir filmes que seriam imediatamente distribuídos pelo mundo afora. E tinham inclusive alguns colaboradores de alto nível produzindo no mesmo ritmo: cada um dos filmes da Warner ganhava uma trilha original composta e regida por Carl W. Stalling, enquanto os da MGM, fossem os de Avery ou os da dupla Hanna & Barbera, contavam com trilhas compostas por Scott Bradley; além disso, é conhecido o alto nível das dublagens dos filmes da Warner, feitas quase solitariamente por Mel Blanc – responsável por dar voz a personagens como Pernalonga, Patolino e muitos outros.

Em cima,

Mississippi hare, 1949 e

Mouse wreckers, 1949

de Chuck Jones,

em baixo, Red hot riding hood, 1943

de Tex Avery

Toda essa estrutura de produção e comércio, característica da penetração do cinema dos EUA no mundo, permitiu que os desenhos animados de Hollywood marcassem a memória de uma era do cinema e possibilitou também que, a partir do final dos anos 1950, a produção migrasse rapidamente para a televisão. Essa mudança de contexto provocou também uma mudança de modelos de negócio – o que, nas décadas seguintes, permitiu alguma transformação no panorama e o aparecimento de produções feitas fora dos EUA. Já não se tratava mais de exibir filmes curtos antecedendo longas em sessões para o grande público, tal como acontecera com boa parte das produções das décadas anteriores. Se os ainda raros filmes de animação de longa metragem da indústria (os "desenhos animados") focavam sobretudo o público infantil, a chegada da televisão intensificou isso consideravelmente.

O público infantil sempre demonstrou interesse em animações e em rever seguidamente os mesmos filmes, ou variações dos mesmos – ou seja, era o foco ideal para uma indústria. Sua tolerância permitia inclusive que a realização do processo de desenhos não fosse tão cuidadosa, feita quadro a quadro, o que simplificava a produção dos filmetes. Se Hollywood já trazia de décadas anteriores essa estrutura para manter a hegemonia dos espaços, a mudança de meios de difusão e a consequente definição de um novo modelo de negócios permitiu que diversos focos de produção se consolidassem nas décadas seguintes – fosse através de filmes feitos diretamente para a TV, fosse conciliando isso ao lançamento nos cinemas, mais tarde em VHS e depois em DVD.

Um caso notável aqui no Brasil foi o das produções de Maurício de Sousa nos anos 1980 – mais tarde interrompidas pela crise histórica da produção audiovisual brasileira no início dos anos 1990. Mas na TV brasileira de anos passados foi possível observar também os casos de outros países que estabeleceram produções contínuas de animação distribuídas internacionalmente, como por exemplo os filmes da série *Pingu*, criada em meados dos anos 1980 em coprodução Suíça/Inglaterra. Isso continuou a ocorrer desde então: por exemplo, nos últimos anos tornou-se bastante popular a série do personagem Pocoyo, coprodução Espanha/Inglaterra. Mais recentemente a série *Peixonauta*, uma produção brasileira, tem obtido notável sucesso nas televisões de outros países. Se *Pingu* era feito ainda de forma bastante artesanal em seus primeiros anos, com o uso de bonecos de massa animados quadro a quadro, estas produções recentes são inteiramente baseadas na tecnologia digital – o que permite uma escala de trabalho bem mais simples do que aquela necessária nas décadas em que não havia alternativa constante à produção hollywoodiana.

No entanto, novas mudanças vêm acontecendo rapidamente com os modelos de negócios. As plateias de cinema dos dias de hoje se concentram cada vez mais em menos filmes, conforme se pode perceber pelas estratégias de lançamento dos filmes mais caros, com números de cópias inimagináveis décadas atrás – em que eram vendidos muito mais ingressos, como se sabe. Se as pessoas vão menos ao cinema e, quando vão, procuram ver os mesmos filmes, Hollywood soube se adaptar a esse modelo de comércio "para toda a família" desde meados dos anos 1980. Esse direcionamento amplo logo foi bem realizado pelos filmes de animação, sobretudo depois da parceria estabelecida entre a Disney e a empresa Pixar, com

Da esquerda para a direita: Pocoyo , Toy story e Peixonauta

a produção do primeiro *Toy story* (lançado em 1995) – cujo nível de sofisticação, não apenas técnico, demorou alguns anos a ser igualado, mesmo na indústria norte-americana, e acabou se tornando o modelo do que veio a se estabelecer entre os mais bem-sucedidos lançamentos cinematográficos de animação. Se o grande público das salas de cinema ficou ainda mais concentrado e permanece afeiçoado ao modelo hollywoodiano, abrindo raras brechas para exceções eventuais aqui e acolá, e o espaço das TV vem pouco a pouco se tornando mais plural com os efeitos da Lei 12.485, que determinou a exibição de uma cota de produções brasileiras independentes dentro da programação dos canais a cabo, hoje um novo modelo de negócios surgiu para se somar ao mercado de DVD ou, mais provavelmente, tomar o lugar dele: estou falando, evidentemente, da difusão dos filmes através de *downloads* pela internet.

Antes os filmes podiam ser vistos em telas de salas de cinema; depois, nas telas dos aparelhos de TV; agora, com o fortalecimento dos novos modelos de negócio, os filmes podem ser vistos nas telas de computadores, *tablets* e celulares, seja através de *sites* como o Youtube ou a partir de aplicativos diversos que podem ser comprados nos *sites* das grandes corporações. Assim, já é possível que pais interessados em mostrar novos "desenhos animados" para seus filhos baixem em seus *tablets* um aplicativo como, por exemplo, o PlayKids TV. Este aplicativo, apresentando um trem comandado pelo cachorrinho Lupi, traz em seus "vagões" várias séries de filmes de animação produzidas no Brasil (em certos casos, em coproduções internacionais), como *A galinha pintadinha; Meu amigãozão; Luan, o cometinha; Os pequerruchos* ou os palhaços Teleco e Teco – todas elas com vários episódios disponíveis para *download*, nos quais tratam de transmitir cantigas tradicionais e mensagens ecológicas para entreter os pirralhos. Além da programação dos canais de TV (que ainda são o mais popular dos meios de difusão da produção audiovisual – sobretudo os canais abertos), também estes espaços de difusão *online* estão na mira dos atuais incentivos à produção. Esses novos modelos ainda precisam mostrar solidez diante do dilema da sustentação financeira, já habitual a tudo o que se relaciona à internet e, mais ainda, a tudo o que se relaciona com produção de filmes no Brasil. Mas, tanto por serem novos (com o potencial de substituir os DVD a curto prazo) como por poderem chegar diretamente ao público infantil, tradicionalmente mais aberto aos filmes brasileiros, são modelos que parecem promissores. Resta agora esperar para ver se, com a consolidação da atividade produtiva dos filmes brasileiros de animação, essa produção conseguirá ter outras qualidades além da sustentabilidade comercial. ■

DOSSIÊ ANIMAÇÃO

LONGAS E SÉRIES DE ANIMAÇÃO NO BRASIL VIVEM SEU MOMENTO MAIS EXPRESSIVO

Além de sua inegável pertinência artística e cultural, a animação também deve ser pensada a partir de sua relevância econômica. Dentro de um cenário de crise em muitos países e de um discurso de perspectivas otimistas para o Brasil, muito se tem discutido acerca da criação de uma indústria brasileira de animação.

Ilustração de Bruno Hamzagic

O fato de esta discussão ser recente (as primeiras experiências em animação no país, as "charges animadas" realizadas pelo polivalente Raul Pederneiras, datam de 1907) já nos permite ter uma dimensão inicial do desenvolvimento da animação no Brasil e dos desafios de se transformar nosso mercado em indústria. Lembremos que grandes estúdios de animação já tinham destacada atuação comercial na década de 20 do século passado em países da Europa e nos Estados Unidos.

De toda forma, o momento dessa discussão não chegou por acaso, já que nos últimos 10 anos foram produzidas mais peças de animação no país do que nos quase 100 anos que antecederam este fértil período. Desenha-se, portanto, um cenário bastante propício para, doravante, pensarmos essa situação.

Apesar de a animação ter sempre despertado grande interesse no público brasileiro, raras foram as vezes em que este fascínio foi suprido por obras nacionais, que acabam desconhecidas do grande público. Assim, a animação brasileira acabou por conquistar certo reconhecimento nas áreas específicas da publicidade e do circuito de festivais de curtas-metragens.

Aos poucos, essa referência começa a ser ampliada para o desenvolvimento de longas-metragens e de séries de animação – sem mencionar os *games*, a internet e os circuitos educativos. É nas salas de cinema e na grade de programação das emissoras de televisão que a animação brasileira pode finalmente encontrar o grande público.

Apesar do aumento de sua presença nas telas nacionais e das perspectivas abertas pela Lei 12.485 (Lei da TV Paga), estes espaços ainda são ocupados majoritariamente por animações estrangeiras. Devemos considerar que assim como a literatura, as artes plásticas e a música, a animação também pode divulgar e valorizar, nacional e internacionalmente, a riqueza e diversidade cultural do Brasil – seja pela temática ou pelo reconhecimento de um estilo próprio de animação.

Enquanto a animação brasileira não consolidar este espaço de destaque, perdem autores, animadores e produtores, que limitam seu campo de atuação e mercado de trabalho; perde o público, que desconhece a qualidade e mesmo a existência de produções animadas nacionais; e perde o país, que não aproveita o potencial cultural e econômico dessa significativa forma de comunicação e expressão da contemporaneidade. Quem, então, está ganhando?

Apenas algumas poucas emissoras de televisão que acabam comprando séries internacionais de sucesso por preços bem menores que o das produções nacionais – uma vez que as primeiras ampliam seu faturamento ao serem comercializadas globalmente, além de lucrarem com o licenciamento de seus produtos. O mesmo acontece com outros gêneros televisuais, é verdade. Mas temos casos como o das telenovelas, que mesmo custando mais, são produzidas no Brasil e possuem melhor receptividade do que suas concorrentes internacionais. Não se poderia também apostar em, pelo menos algumas, séries de animação brasileiras? Ou será que estas só são valorizadas quando chegam por aqui via algum distribuidor ou canal estrangeiro? Não poderiam as emissoras nacionais serem parceiras ou coprodutoras desses projetos?

Em uma época de crescimento módico da economia e dos setores mais tradicionais da indústria, a animação se oferece como um vasto e fértil campo para exploração dentro do contexto da "Economia Criativa". Neste novo modelo econômico, há uma transformação de paradigmas a partir da reconfiguração dos modelos de produção e distribuição, em que a capacidade criativa passa a ter papel mais importante do que o próprio capital. A criação de uma Secretaria da Economia Criativa vinculada ao Ministério da Cultura (MinC) em 2011 parece assinalar para a compreensão, por parte do governo, da importância de se pensar em políticas para este setor como forma de desenvolvimento, em diversas instâncias e dimensões, do próprio país.

Antes de seguirmos, é preciso esclarecer o "mito" de que o surgimento de uma indústria da animação irá sepultar a produção considerada livre das amarras ou pressões do mercado. É importante considerar que a produção comercial não elimina o espaço da experimentação e das manifestações autorais. Além disso, as animações mais autorais têm se mostrado imprescindíveis para a própria existência das produções comerciais, sejam como território fecundo para a formação de novos animadores ou como fonte de inspiração para a constante inovação, criatividade e diversidade que tão bem define essa indústria e a própria arte da animação. É o que ocorre em países como Canadá, Estados Unidos, Coreia do Sul, Japão e França, que, não por acaso, mantêm grande tradição em ambas as vertentes ("comercial" e "autoral"). Podemos dizer, portanto, que existe uma relação de indissociabilidade: uma não existe sem a outra. Mas, como em todo mito há um fundo de verdade, é necessário sempre proteger e atentar às produções autorais, mantendo ações e políticas valorativas e efetivas para a animação como um todo.

Posto este preceito, voltemos à questão da implementação de uma indústria da animação brasileira. A primeira experiência no país nesse sentido foi realizada por Maurício de Sousa e Gonzaga de Luca entre os anos de 1985 e 1988. Naquela ocasião, os Estúdios Maurício de Sousa empregaram cerca de 250 profissionais com o objetivo de produzir regularmente animações, provando que com a existência de recursos e de uma demanda pode haver mobilização profissional.

A partir de meados dos anos 90, há um aumento gradativo – para além do nicho da publicidade e do curta-metragem – no número de estúdios, cursos especializados, produções, mostras, festivais e do próprio espaço para a exibição de animações brasileiras na televisão – sobretudo em canais públicos e/ou educativos, como a TV Cultura.

O célere crescimento do mercado não passou despercebido e, em 2003, foi apresentado o Projeto de Lei (PL) nº 1821/03, que "dispõe sobre a veiculação obrigatória, nas emissoras de televisão, de desenhos animados produzidos nacionalmente". O objetivo é incorporar gradativamente na televisão (de sinal aberto e fechado) desenhos animados brasileiros, ampliando a exibição de conteúdo nacional e estimulando o setor – o texto inicial prevê que em cinco anos pelo menos 50% dos desenhos animados exibidos na televisão sejam produzidos no Brasil. O projeto tramita em caráter conclusivo na Câmara dos Deputados, tendo sido encaminhado para a Comissão de Cultura da Câmara em 29/4/2013. Lembremos aqui que uma indústria audiovisual do porte da norte-americana teve seu desenvolvimento comercial estimulado a partir de políticas protecionistas que visavam salvar o cinema daquele país do domínio europeu, sobretudo francês. Isso nos mostra que uma indústria não nasce do acaso, mas depende do comprometimento entre os setores público e privado.

A criação de fundos, prêmios e editais específicos para animação no Brasil representou outro avanço a partir deste mesmo período. Isso porque projetos de animação tinham que concorrer com outros projetos audiovisuais (*live action*) que possuem diferentes parâmetros avaliativos e de produção. Esta mudança de percepção culminou com a publicação da Portaria Ministerial nº 68, de 10/12/2008, que instituiu o Programa Nacional de Fomento à Animação Brasileira. A coordenação das ações do Programa está, desde então, a cargo da Secretaria do Audiovisual (SAv) do MinC, com recursos de Lei Orçamentária, incentivados e de outras fontes. Tal programa parte de algumas premissas:

1. A animação possui elevado potencial de empregabilidade, com boa parte de seus custos compostos por mão de obra qualificada. Além disso, a produção de um longa-metragem ou de uma série emprega em média 60 profissionais por um período médio de dois anos – números que podem ser ainda maiores, dependendo da produção.

2. A estimativa potencial de exibição de animação no país, considerando apenas o mercado infantojuvenil, é de cerca de 1.800 horas inéditas por ano. É preciso considerar que a animação começa a romper com o estigma de produto infantil, abrindo novos nichos de mercado junto ao público adulto.

3. A animação permite a criação de uma cadeia de negócios por meio do licenciamento de produtos (brinquedos, *games,* publicações, etc.), ampliando a geração de empregos, rendas e divisas em setores econômicos distintos, mas com grande potencial de integração – pois possuem públicos com hábitos e interesses convergentes.

4. A animação brasileira possui qualidade técnica e artística reconhecidas. Prova disso é o aumento da presença das produções – contando com coproduções internacionais – exibidas com sucesso em inúmeros países.

5. Há uma demanda crescente por animação. Em um cenário globalizado, países como a China e a Índia vêm se posicionando como *outsourcing*, terceirizados para certas etapas da produção – oferecendo apenas mão de obra barata. O Brasil, por sua vez, começa a se posicionar como *player,* capaz de realizar de maneira autossuficiente todas as etapas da cadeia produtiva da animação.

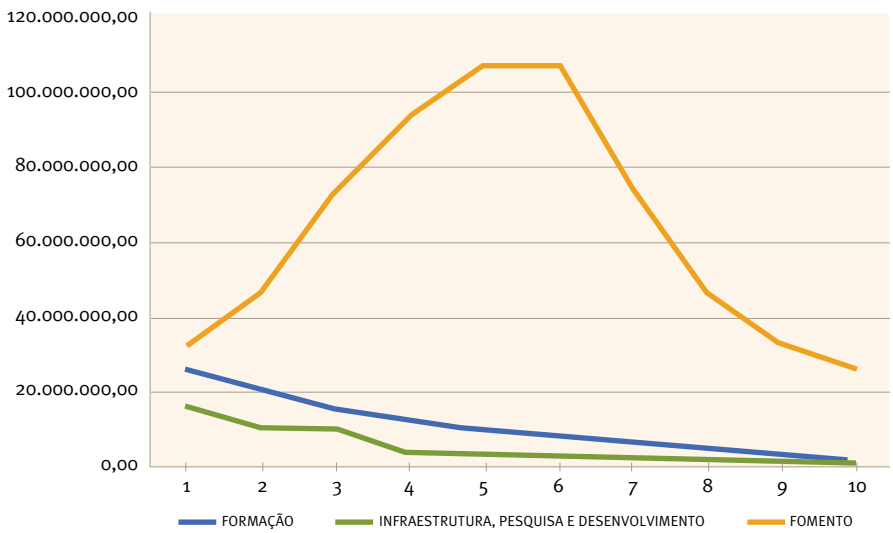
Partindo dessas premissas, o programa teve como desdobramentos mais imediatos duas ações basilares no contexto da criação de uma indústria da animação brasileira: a proposição de uma Política para o Desenvolvimento da Animação Brasileira (Proanimação) e o Programa de Fomento à Produção e Teledifusão de Séries de Animação Brasileiras (Animatv).

O Proanimação é um conjunto integrado de ações com investimentos previstos (em 2009) da ordem de R$ 760 milhões em um horizonte de 10 anos de execução. Planejado em parceria com a Secretaria de Política Cultural, no contexto do Programa para o Desenvolvimento da Economia da Cultura (Prodec) e contando com a participação de representantes da SAv, da Cinemateca Brasileira, do Animatv, da Associação Brasileira do Cinema de Animação (ABCA), do Centro Técnico Audiovisual (CTAv) e da Associação Brasileira de Produtores Independentes de Televisão (ABPITV), o Proanimação tem como meta ocupar 25% do mercado brasileiro de animação. Busca-se não apenas a criação de uma indústria e sua capacitação para inserção no mercado nacional e internacional, mas sua própria sustentabilidade.

Para tanto, o Proanimação foi elaborado a partir de três programas (formação; infraestrutura, pesquisa e desenvolvimento; e fomento) e três linhas auxiliares (diagnóstico, comunicação e preservação), cada qual se desdobrando em novos projetos e ações. O programa de formação representa um dos principais desafios do setor, pois é preciso capacitar, em um curto período, um grande contingente de profissionais qualificados – já há hoje carência de mão de obra em algumas funções. Já o programa de infraestrutura busca organizar e ampliar a base produtiva do setor, enquanto o programa de fomento visa capitalizar os estúdios, viabilizando a difusão e a comercialização das animações. Em relação às linhas auxiliares, o diagnóstico procura elaborar o perfil socioeconômico do mercado, suas prospecções, assim como avaliar o próprio projeto a médio e longo prazo. A linha de comunicação objetiva divulgar as produções animadas e seus produtos correlatos junto ao público, enquanto a linha de preservação cuidará da manutenção da memória da animação brasileira, disponibilizando seu acesso ao público.

PLANILHA DE INVESTIMENTOS PROANIMAÇÃO - 10 anos (valores estimados em reais)					
ITENS	CURTO PRAZO (2 anos)	MÉDIO PRAZO (6 anos)	LONGO PRAZO (10 anos)	TOTAL	%
Formação	46.893.600,00	46.526.200,00	16.700.000,00	110.119.800,00	14,98%
Infraestrutura, Pesquisa e Desenvolvimento	27.555.000,00	20.875.000,00	7.097.500,00	55.527.500,00	7,55%
Fomento	87.828.640,00	351.080.760,00	123.960.760,00	562.870.160,00	76,55%
Linhas auxiliares	2.354.700,00	2.204.400,00	2.204.400,00	6.763.500,00	0,92%
TOTAL	164.631.940,00	420.686.360,00	149.962.660,00	735.280.960,00	100%
%	22,39%	57,21%	20,40%	100,00%	

Planilha resumida com estimativa para a implementação do Proanimação (valores de 2009)



Os recursos concentram-se nos primeiros anos, objetivando a consolidação de uma base produtiva para investimentos no programa de fomento. A tendência de queda a partir do quinto ano não representa a diminuição de animações produzidas, mas uma progressiva saída de investimentos públicos diante da esperada sustentabilidade do setor.

A segunda ação resultante do Programa Nacional de Fomento à Animação Brasileira foi o Animatv, realização da SAv e SPC do MinC, da TV Brasil, da TV Cultura e da Associação Brasileira das Emissoras Públicas Educativas e Culturais (Abepec), com o apoio da ABCA. A ideia surgiu a partir da referência de duas experiências internacionais que abriram espaço para novos e talentosos animadores passarem por consultorias, produzirem e exibirem seus pilotos de série. A primeira delas, *What a Cartoon! Show* (Cartoon Network, 1995), foi responsável pelo surgimento de séries populares como *Meninas superpoderosas*, *Laboratório*

À esquerda, Tromba trem, à direita, Carrapatos e catapultas

de Dexter, A vaca e o frango, Johnny Bravo, Du, Dudu e Edu, Family guy e *Coragem: o cão covarde*. A segunda, *Oh yeah! Cartoons* (Nickelodeon, 1998) alavancou séries como *Padrinhos mágicos*, *Mundo giz, Uma robô adolescente e Bob Esponja*.

Lançado em 2009, o Animatv recebeu 257 projetos de 17 estados brasileiros. Desses 257, 17 projetos foram selecionados para produzir seus respectivos pilotos. No final, dois projetos de série de animação (*Tromba trem* e *Carrapatos e catapultas*) produziram mais doze episódios cada. O Animatv ofereceu oficinas de formatação de projeto para todos os inscritos e consultorias nas áreas de arte, comercialização, narrativa, produção e transmídia. A ideia foi estimular o setor a partir da sistematização de ações que visam à geração de projetos em diversos pontos do país, a realização de ações regionais de capacitação, a dinamização da produção entre estúdios, a articulação de um circuito nacional de exibição, além da inserção da animação brasileira no exterior. Neste sentido, a Coordenação Executiva do Animatv realizou a prospecção de parcerias para as séries em importantes eventos do setor, como Upto3', Festival Internacional de Animação de Ottawa, KidScreen Summit, World Television Festival/Next Media, MIPCOM, MIPJunior, Anima Fórum e Expotoons – eventos já frequentados por muitos estúdios brasileiros. Como resultado, várias séries selecionadas encontram-se em diferentes estágios de negociação e desenvolvimento. O Animatv disponibiliza um portal com acesso às séries e materiais de apoio para desenvolvimento de projetos (www3.tvcultura.com.br/animatv).

A criação e a produção de longas-metragens e de séries de animação no Brasil vivem, portanto, seu momento mais expressivo. Estima-se que existam mais de 100 projetos nacionais devidamente estruturados buscando, por diferentes mecanismos e estratégias, a viabilidade para seu efetivo desenvolvimento. Se este cenário se desenhou, em linhas gerais, em menos de 10 anos, a perspectiva para os próximos 10 é bastante otimista, principalmente com a efetiva implantação do Proanimação e a realização de novas edições do Animatv, além da manutenção e criação de novas ações favoráveis ao desenvolvimento da indústria da animação brasileira. Talento, capacidade e animação não faltam para isso, contanto que não haja um retrocesso nas ações governamentais de incentivo já propostas. ■

Sérgio Nesteriuk é doutor em Comunicação e Semiótica. Sócio e ex-diretor de educação da ABCA. Consultor de roteiro e dramaturgia do Animatv. Atua como consultor, pesquisador e professor de animação. Autor do livro *Dramaturgia de série de animação* (Animatv, 2011), disponível para leitura em issuu.com/animatv/docs/dramaturgia_de_serie_de_animacao

DESAFIOS

POR MARTA MACHADO

DOSSIÊ ANIMAÇÃO

OS LONGAS DE ANIMAÇÃO BRASILEIROS EM BUSCA DE ESPAÇO

A produção de longas de animação no Brasil vem crescendo rapidamente nos últimos anos. O gênero, uma espécie de membro esquisito do clube de produções brasileiras, ganha agora adeptos até entre os que nunca antes realizaram filmes de animação. Um exemplo disso é *Uma história de amor e fúria*, de Luiz Bolognesi, lançado nos cinemas em abril último e vencedor do prêmio de melhor longa no Festival de Annecy, um dos mais antigos do mundo para o cinema de animação. Roteirista e realizador de filmes em imagem real, Bolognesi incursionou pelo mundo da animação numa produção que, segundo o próprio, poderia ter falido sua empresa produtora. Depois de vários périplos para concretizar a obra, realizada em parceria com a Gullane Filmes, o diretor se dizia feliz com o resultado no Anima Fórum de 2012, durante o Anima Mundi. Quando perguntado, no entanto, se repetiria a dose, ele afirmou que só o faria com um projeto orçado em, no mínimo, o dobro de seu primeiro longa de animação.

Mas será que isso se sustenta? Essa é uma pergunta que atormenta não só os realizadores de animação brasileiros, mas todos os envolvidos com a produção audiovisual de maneira geral no país. O orçamento desse longa, diferentemente de boa parte dos filmes de animação brasileiros, alcançou sua captação total de 4 milhões de reais, uma marca em geral difícil para os produtos de animação nacionais. Numa conta rápida, com o preço médio do ingresso girando ao redor de R$ 12,00, seria preciso arrastar aos cinemas pelo menos 350 mil espectadores para recuperar esse valor, em termos de renda bruta. Como cerca de metade da cifra arrecadada com cada bilhete vendido fica com o exibidor, a verdade é que, para que um valor próximo ao do total do orçamento de produção chegasse pelo menos perto das mãos dos produtores, esse filme precisaria fazer por volta de 1 milhão de espectadores – algo bem distante dos menos de 30 mil que efetivamente fez em sua curta passagem pelas salas de cinema.

Uma história de amor e fúria

Alguns leitores provavelmente argumentarão que esse é um conteúdo que não terá no cinema sua única janela de comercialização. No entanto, o desempenho no cinema continua sendo importante norteador de valores de negociação para todos os desdobramentos ao longo do tempo de vida de uma obra, daí ser líquido e certo que esse filme jamais recuperará o valor investido. E isso é relevante para uma cinematografia que ainda tenta fincar suas bases estruturantes? Talvez não seja, se pensarmos no contexto geral da produção de animação nacional e na sua relevância cultural para a construção histórica dessa produção. No entanto, voltando às ambições do diretor, que apontava sua vontade de realizar um segundo longa com orçamento bem mais ambicioso, talvez esses números representem o sepultamento de um sonho.

E há sendo feitos por aí filmes bem mais caros do que aquele sonhado por Bolognesi. *Minhocas*, por exemplo, teve orçamento de mais de 10 milhões de reais. Autorizado há cerca de sete anos para captação pela Ancine, o filme ainda não chegou aos cinemas. O que a possibilidade de trabalhar com um orçamento tão largo vai significar em termos de desempenho do produto final só poderemos saber quando tivermos a chance de ver o resultado desse investimento todo na tela.

Nós, na Otto Desenhos Animados, em Porto Alegre, tentamos nos manter num caminho do meio. Equilibrando-nos sobre orçamentos médios, vamos tentando criar projetos que encontrem uma estética única e uma narrativa que vem progressivamente evoluindo, filme após filme. Garimpando talentos aqui e ali, nosso trabalho consiste basicamente em concatenar a energia e vontade de um bando de artistas e equacionar a questão financeira de forma a garantir que esse grupo tenha condições, se não ideais, pelo menos minimamente adequadas de trabalho.

Sabe-se que as produções internacionais de animação, em geral, demandam muito dinheiro e muito tempo de produção. Mas floresce hoje no mundo uma indústria independente que dá frutos nos quatro cantos do planeta. O Brasil também respira esse sopro de renovação no segmento. Animação é uma arte cara. Por isso, longas de animação costumam ser raros

e tomam entre cinco e oito anos para serem finalizados. Por conta de um ciclo tão longo de realização é difícil para as produtoras que se dedicam a esse tipo de projeto ter uma carteira recheada de obras que espelhem sua capacidade produtiva.

Mas, no século passado, as coisas eram ainda piores. Nos tempos em que era necessário ter uma truca disponível e pintar acetatos para filmar animações, o grupo dos que encaravam o desafio no Brasil era muito pequeno. Para se ter uma ideia, nos 50 primeiros anos da história do cinema de animação em longa metragem no Brasil, desde a realização de *Sinfonia amazônica*, primeiro filme de animação de larga duração feito por aqui, foram realizados 14 filmes desse tipo. Nos primeiros 15 anos desse século, com a tecnologia digital, que deixou o processo de produção mais acessível, já foram feitos 17 filmes.

Mesmo com todas as facilidades tecnológicas de hoje, chegar ao final de um longa de animação continua sendo um desafio e tanto. Daí ser possível contar nos dedos de uma mão os filmes de animação nacional que chegam aos cinemas anualmente, e também ser desesperador quando o desempenho deles não chega nem sequer na casa dos seis dígitos de público... Mesmo estruturas pensadas numa lógica industrial para realizar longas continuamente acabam naufragando. Uma produtora que trabalhe num sistema de produção contínua precisa oferecer condições de trabalho adequadas aos seus colaboradores, além de trabalhar num sistema encadeado de criação, captação e viabilização de novos projetos que abasteça essa estrutura todo o tempo. Qualquer período ocioso com um número grande de profissionais à disposição eleva custos e onera todo o processo. Daí porque às vezes é possível negociar terceirização de animação para países como China e Índia a preço de banana. Além de mão de obra de baixo custo devido à flexibilidade das leis trabalhistas naqueles países, é preciso garantir que a máquina siga girando o tempo todo e, nesses locais, onde a produção própria é muito pequena, a prestação de serviço precisa ser vendida a todo custo para preencher qualquer vazio que possa deixar verdadeiros exércitos de desenhistas parados.

Toda cinematografia precisa fazer muito para errar muito e acertar de vez em quando. Com animação, os erros podem ser fatais para a trajetória futura de uma produtora, não só pelas dificuldades de encontrar financiamento para novos projetos, como também pelo desgaste dos profissionais envolvidos. Não raro esses filmes são feitos em verdadeiras ações entre amigos, o que só é possível pactuar uma vez. Na segunda, as demandas de melhores condições de trabalho começam a brotar.

Os japoneses costumam testar suas histórias em revistas conhecidas como mangás antes de convertê-las para filmes. No Brasil essa lógica foi experimentada, ainda que de uma forma involuntária, na obra de Maurício de Sousa. O sucesso de seus personagens começou nas revistas em quadrinhos e foi ganhando espaço em vários outros meios, inclusive o cinema. É dessa franquia, por exemplo, o único longa de animação nacional feito até hoje que conseguiu extrapolar a marca de um milhão de espectadores. *As aventuras da Turma da Mônica*, realizado pela Maurício de Souza Produções e lançado em dezembro de 1982, foi visto nos cinemas por 1.172.020 espectadores. Como uma espécie de pré-teste de aceitação em outras mídias, a safra atual de longas infantis brasileiros vem experimentando a

ACERVO FUNARTE

exposição na TV, reproduzindo um modelo bastante difundido em outras partes do mundo. Os longas com personagens da série *Peixonauta* e *Amigãozão*, por exemplo, são frutos da expectativa de que o desempenho desses conteúdos no cinema reproduza a boa surpresa das telinhas domésticas.

O Fundo Setorial do Audiovisual (FSA) tem dado bastante atenção aos longas de animação, aportando recursos para projetos do gênero. Pelo menos uma boa fatia do que é apresentado por lá acaba selecionado para receber financiamento. Se conferirmos, por exemplo, a lista dos selecionados em 2011 pelo fundo, veremos que a animação apresenta um índice relativamente bom de aproveitamento, com mais de 20% dos recursos nas diferentes linhas direcionados para projetos de animação – pelo menos no que diz respeito à aprovação, já que a liberação desses recursos ainda é uma caixinha preta, com pouca transparência por parte dos gestores sobre o que é efetivamente desembolsado.

ACERVO FUNARTE

Na mais recente seleção do Prodecine 01, a principal linha de financiamento da produção e que distribuiu 50 milhões para a realização de longas nacionais em sua edição de 2012 – que só foi finalizada em 2013 –, apenas 3 milhões (menos de 10% do orçamento disponível para investimentos) foi direcionado a projetos de animação (dados divulgados em brde.com.br/ancine). Foram três filmes precisamente: *Lino*, da Start de São Paulo; *Tainá – O desenho animado*, da Sincrocine do Rio e *O pergaminho vermelho* do novato Tortuga Studios, de São Paulo. É pouco recurso para tocar três longas de animação que certamente ocuparão mais mão de obra por mais tempo que metade dos longas de imagem real somados selecionados nessa mesma linha! Preconceito com a animação? Talvez. Considerando que havia pelo menos oito projetos do gênero inscritos nessa seleção, apenas três no resultado final não chega a ser um péssimo índice de aproveitamento. Mas se observarmos que os três são do eixo Rio-São Paulo, a coisa fica mais preocupante. Principalmente porque essa é a primeira edição em que, ao lado da Ancine, temos um banco regional de desenvolvimento, o BRDE, no comando da seleção dos projetos. Ora, se um banco regional não tiver noção da importância de um projeto de animação para o desenvolvimento da economia criativa regional no país, quem terá?

Sabemos, é claro, que falta qualificar a preparação de projetos como um todo no Brasil. A animação, assim como outros setores da realização audiovisual, se ressente disso. Temos grandes deficiências de roteiristas, por exemplo, que pensem narrativas considerando possibilidades e limitações desse tipo de produção. E temos a concorrência de muito peso dos grandes estúdios americanos, que ditam o padrão de consumo do público mundial. Qualquer coisa que se afaste desse estilo que custa muitos milhões de dólares precisa justificar seu valor por outros caminhos que ampliem seu consumo. Ainda mais num contexto em que os distribuidores insistem em trabalhar nossos filmes da mesma forma como lançam as produções de grandes orçamentos que vêm dos Estados Unidos – com muitas cópias na primeira semana, apostando todas as fichas na mídia televisiva de abrangência nacional. Enquanto essa lógica dominar o mercado, o cinema de animação brasileiro sofrerá nas bilheterias.

Já nas linhas de fluxo contínuo do FSA, como o Prodecine 04, voltadas para a complementação de orçamento de longas, a animação aparece ocupando um espaço maior. Essa linha começou efetivamente sua operação no final do ano passado e, desde então, apenas oito projetos foram contemplados com financiamento (dados considerados até 19 de maio de 2013). Desses oito, apenas um era de animação – *Bugigangue no espaço*, da 44 Toons de São Paulo. Do total de R$ 3.639.065,00 investidos, R$ 930.000,00 foram direcionados a essa produção em animação. Aqui, o que surpreende não é a participação do gênero entre os contemplados, que, do ponto de vista da fatia de recursos, abocanhou pouco menos de um quarto do total distribuído até agora. O que assusta de fato é que, numa linha que pretende completar orçamentos para que obras estejam concluídas e, portanto, mais perto de chegar às telas, ter contemplado apenas oito projetos em quase seis meses de operação é, no mínimo, pouco.

Mais preocupante ainda é o que acontece na linha Prodecine 03, que oferece recursos para lançamento. Nessa "fila" há projetos de animação esperando desde o ano passado investimento fundamental para estreia nos cinemas. São filmes que já estão prontos e começam a envelhecer na prateleira dos distribuidores pela morosidade do sistema. Até agora, apenas um projeto foi analisado nessa linha. *Meu pé de laranja lima*, distribuído pela Imovision, não é um projeto de animação, mas ilustra o drama dos produtores com propostas do gênero inscritas no Prodecine 03: seu *pitching* foi realizado no dia 7 de maio, tempos depois de ter sido lançado nos cinemas em 108 salas – a estreia aconteceu no dia 19 de abril. Fez menos de 24 mil espectadores na primeira semana em cartaz. Poderia, com certeza, ter tido melhor resultado se o financiamento para comercialização, pleiteado através do Prodecine 03, tivesse saído a tempo de potencializar a divulgação. Agora, já é tarde demais. O mesmo talvez aconteça com vários longas de animação que estão nessa fila. Azar do cinema brasileiro, que diminui as chances de conquistar seu espaço junto ao público. ■

Marta Machado é formada em jornalismo e atua como produtora associada à Otto Desenhos Animados de Porto Alegre. Recentemente concluiu seu mestrado em Administração na FEA/USP investigando o tema da gestão de pessoas na indústria criativa com foco em estúdios de animação brasileiros.

POR ANTONIO MORENO

EXERCÍCIO PARA O SALTO

DOSSIÊ ANIMAÇÃO

A ANIMAÇÃO BRASILEIRA NO PERÍODO 1970-1995

A revolução de costumes e diversos fenômenos ideológicos transculturais, somados aos ocorridos na área da Comunicação, como a diversificação das mídias, operam como marcas que identificam o período 1970-1995, provocando profundas mudanças na concepção de filmes em seus diversos gêneros.

Entre nós foram fenômenos evidentes a intensificação das salas de cinema com programação alternativa, o surgimento de grupos de animação, a proliferação de canais de televisão e de festivais de cinema, a publicação de livros, revistas e tabloides, acelerando o fluxo de informações entre artistas de diferentes regiões do país, além da mudança dos meios técnicos de produção de animação trazida pela computação gráfica.

Outro fenômeno importante para a produção de animação foi a criação da Lei do Curta, na década de 1970, que, através da concessão de certificado para os curtas-metragens submetidos a uma comissão, assegurava-lhes o direito de serem exibidos antes de um filme de longa-metragem estrangeiro durante certo número de dias no trimestre e com direito à renda de 0,8% das cadeiras do cinema por sessão. Lei que iria encontrar uma série de resistências e pressões por parte dos exibidores até desaparecer totalmente em meados da década de 1980. E o clima ficava mais catastrófico com o golpe fatal desferido pela política diluviana para o cinema do governo Collor, representado pelo então secretário Ipojuca Pontes, que acabou com todas as conquistas legislativas alcançadas pela classe cinematográfica.

Em meio a esse clima, os avanços obtidos na década de 1970, gerando o *boom* da produção do curta-metragem em geral com distribuição garantida, voltavam ao marco zero.

Apesar dessa turbulência violentíssima, dentro do setor de animação novos eventos promovendo o gênero foram intensificados, dois dos quais influíram nos rumos desta produção, notadamente de curta metragem. Um deles foi os encontros nacionais, cuja primeira edição se deu em 1987, em Olinda, Pernambuco, sob a coordenação do realizador Lula Gonzaga de Oliveira; a segunda, em São Paulo, em 1988, coordenada por Céu D´Elia; e a terceira em João Pessoa, em 1992, coordenada por Alberto Lucena Jr. O outro evento foi o surgimento do festival Anima Mundi, em 1993, que ao se solidificar a partir dos anos de 1994 e 1995 daria maior espaço a esse fórum de debates sobre o cinema de animação nacional, possibilitando reivindicações específicas em defesa do seu mercado de produção e exibição nos setores estatais e privados.

Grupos, núcleos, animadores e filmes

Neste período 1970-1995 observaremos um aumento considerável da produção até finais de 1980 e um sintomático recuo nos primeiros anos de 1990. Entre 1970-1995 cerca de 200 filmes podem ser nominados, destacando-se a produção e lançamento de 11 longas-metragens. Foram eles *Presente de Natal*, de Álvaro Henrique Gonçalves (SP, 1971), *Piconzé*, de Ypê Nakashima (SP, 1972), *Boi Aruá*, de Chico Liberato (BA, 1983), *Rocky & Hudson*, de Otto Guerra (RS,1994), *Cassiopeia*, de Clovis Vieira (SP, 1995) e seis produções de Maurício de Souza em São Paulo: *As aventuras da Turma da Mônica* (1982), *A Turma da Mônica em A princesa e o robô* (1983), *As novas aventuras da Turma da Mônica* (1986), *Mônica e a sereia do Rio* (1987), *A Turma da Mônica em O bicho papão e outras histórias* (1987) e *A Turma da Mônica e a estrelinha mágica* (1988).

Reflexos, de Antonio Moreno e Stil

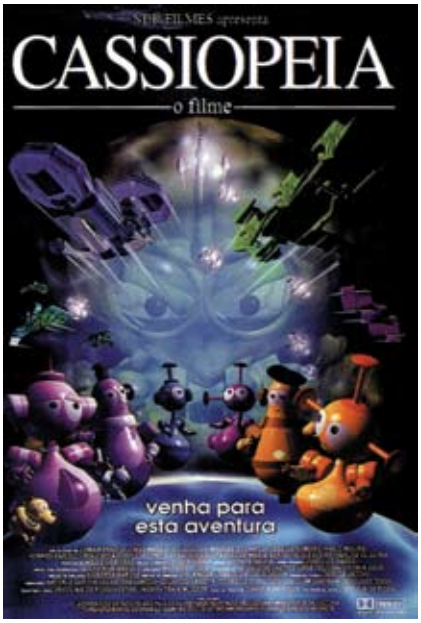
Dentro do período 1970-1995, foi na década de 1970 que a animação brasileira teve sua maior experimentação e diversificação de produção gerada em grupos, núcleos de animação ou por artistas autônomos. E embora omitindo muitos títulos destacaríamos desta produção:

O Grupo Nós – Nasce nos anos de 1970 "uma entidade abstrata de incentivo astral mútuo", um grupo virtual cujo objetivo era o de somente incentivar a produção de seus três participantes, Stil (*Lampião, Urbis e O filho de Urbis*), Antonio Moreno (*Ícaro e o labirinto,* 1974, *Reflexos*, 1974, em parceria com Stil, e *Eclipse*, 1984) e José Rubens Siqueira, o único que abandonou a animação na década de 70. Ele realizou *Emprise*, 1973, premiado no Festival de Gramado, e fez para o grupo o fabuloso *Sorrir*, 1974. Realizou filmes-poemas como *Papo de anjo, PHM - Pequena história do mundo, Hamlet, A estrela Dalva e O lago*, este dedicado à sua esposa e no qual se despede da animação, dedicando-se somente ao teatro em seguida. Assim como um cometa reluzente, rapidamente fugiu do céu da animação.

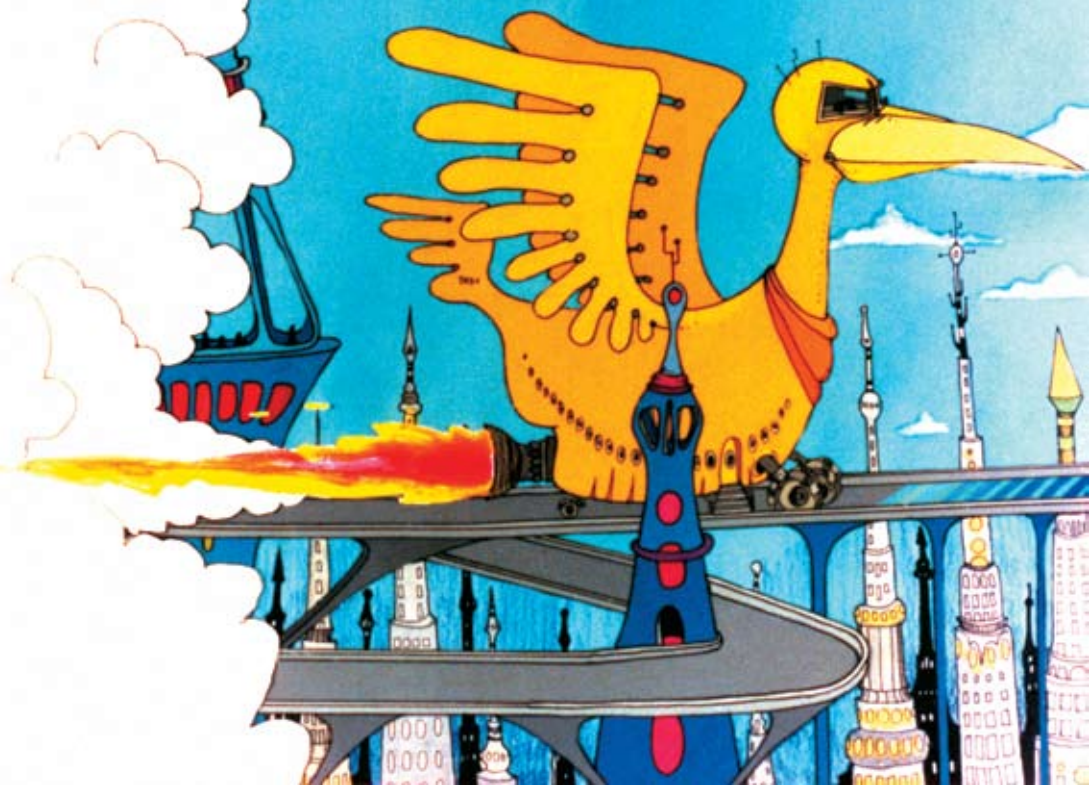
Os núcleos de animação do Acordo Brasil/Canadá – Após estagiar no National Film Board do Canadá, Marcos Magalhães firma um acordo cultural entre Brasil e Canadá para criação do Núcleo de Cinema de Animação do CTAv - Centro Técnico Audiovisual da extinta

Embrafilme, que passa a ser coordenado por ele de 1985 a 1987. No quadro desse acordo, são promovidos dois cursos de animação, com alunos de diversas regiões do país coordenados pelos canadenses Jean-Thomas Bédard e Pierre Veilleux. Ao final do primeiro curso estavam prontos, entre outros, *Quando os morcegos se calam*, de Fábio Lignini; *Presepe*, de Patrícia Alves Dias; *Informística*, de César Coelho; *Noturno*, de Aída Queiroz; e *Evoluz*, de José Rodrigues. Na realização do segundo curso, idealizava-se um longa, mas somente um curta, *Alex*, de 23 minutos, ficou pronto. A parte seguinte do acordo instalou três núcleos regionais de animação: o Nace – Núcleo de Animação do Ceará, na Universidade Federal do Ceará, coordenado por José Rodrigues e Telmo Carvalho; o do Rio Grande do Sul, no Instituto Estadual de Cinema do RS, coordenado por Rodrigo Guimarães; e o de Minas Gerais, no Departamento de Fotografia e Cinema da Escola de Belas Artes da UFMG, coordenado por Maria Amélia Palhares.

A produção carioca – Entre os destaques encontra-se Stil, detentor de mais de 30 títulos. Ele realizou uma série com seus personagens detetives Antunes e Bandeira, composta por *O lobo se estrepa, A feiticeira da Baixada, O fantasma do Pão de Açucar e O mistério de Chu-Man-Fú*, todos em 1980. Seguem-se *Aquém-túmulo*, 1980; *A ceia dos orixás*, 1980, premiado em Havana; *Super-Tição*, 1986, um super-herói negro atrapalhado, que é laureado no Festival do Filme Infantil de Brasília. Esses filmes e mais *Batuque* foram reunidos em vídeo distribuído em 1996 pela Funarte. Vale citar também Marcos Magalhães, que surge com realizações animadas em Super-8 (*A semente*,1974) e segue com produções em 35 mm, como *Meow*, 1981, premiado em Cannes 1982, e *Animando*, 1982; Rui de Oliveira com o premiado *Cristo procurado;* Ennio Torresan Jr. com *El macho*; Humberto Avelar, que se notabilizou com uma animação primorosa para um especial de TV sobre Antônio Carlos Brasileiro Jobim; além de outros que logo desapareceram ou se dedicaram ao cinema publicitário.



ACERVO CINEMATECA DO MAM



Tzubra Tzuma, de Flavio Del Carlo

A produção paulista – Foi intensa nos anos 1980 e 1990. Além das leis nacionais a favor do curta que vigoraram no período, destacamos a atuação da Secretaria Estadual de Cultura de SP na área de fomento e incentivo à produção cinematográfica. E os realizadores paulistas de curta-metragem em animação surgem quase que ao mesmo tempo na década de 80 com tendências diversas. O artista animador que marca seus filmes com um estilo paulista, em que a metrópole e a brasilidade são sempre preocupações, é Flávio Del Carlo (1956-2013). *Veneta*, 1978, *Tzubra tzuma*, 1983, e *Um minuto para meia-noite*, 1984, são alguns de seus filmes. Outros realizadores expressivos são: Bruno de André com *Origem dos andamentos*, 1980, e *Antes do galo cantar*, 1985; Daniel Alves Brasil, com *Cordel*, 1984; Michael Ruman e Ana Mara Abreu com *Bammersach*, 1984, animação com massa de modelar trabalhada por Cao Hamburger. Citem-se ainda *Zabumba*, 1984, de Hamilton Zini Jr.; e *The Masp movie*, 1986. Salvador Messina se reúne a Vera Abbud, Fernando Dassan e Eduardo Santos Mendes para realizar *Rovena*, 1991, dedicado ao público infantil. Céu D'Elia, após coordenar *Planeta Terra*, realiza *Adeus*, 1988. Arnaldo Galvão, após longo trabalho como animador nos estúdios da Maurício de Sousa Produções, realiza os curtas *Uma saída política*, 1990, e *Disque N para nascer*, 1992; Cao Hamburger e Eliana Fonseca, com *Frankenstein punk*, 1986, experimentam um gênero de animação com bonecos de massa. O filme seguinte de Cao Hamburger, *A garota das telas*, 1988, conta com o trabalho de Maurizio Zelada. Clóvis Vieira realiza o primeiro longa brasileiro de animação inteiramente digital, *Cassiopeia*. Finalizado em 1995, *Cassiopeia* só seria lançado em 1996, o que o fez perder o posto para *Toy story* de primeiro longa animado digitalmente.

A baratinha do Rodox, de Walbercy Camargo

Publicidade e propaganda – Na área do cinema animado comercial, a produção paulista se destaca de maneira muito proeminente. Três produtoras – Maurício de Sousa Produções, Daniel Messias Animação e Start Produções, de Walbercy Camargo – são geradoras de obras-primas não somente da animação comercial, premiadas no Brasil e exterior, mas também de uma extensa produção de longas e curtas-metragens. Estas produtoras contaram com animadores famosos, como Arnaldo Galvão, José Márcio Nicolosi e Alcídio da Quinta, realizador do premiado *Simplex*, na década de 70.

Estúdio Maurício de Sousa – O Estúdio de Animação da Maurício de Sousa Produções, denominado Black & White & Color até 1992, começa primeiramente desenvolvendo uma linha de animação voltada para a produção de filmes comerciais para TV, em que os simpáticos personagens anunciavam os produtos comestíveis da indústria Cica. Em 1976, é exibido na TV, com grande sucesso, o primeiro desenho animado de curta-metragem, *O Natal da Turma da Mônica*. O seguinte foi *Mônica e o invasor das estrelas*, 1979. A produção de curtas do estúdio foi reunida formando os longas-metragens já citados acima, distribuídos em cinemas e em vídeo no Brasil e exterior (Portugal, Argentina, Grécia).

Núcleo de Cinema de Animação de Campinas, SP – Entidade privada, foi criada pelo animador Wilson Lazaretti em 1977. Produziu, entre outros: *Festa da mocidade*, 1987, *Animando o Pantanal*, 1988, com crianças do Pantanal Mato-Grossense, e *Çuikíri*, 1991, com índios da Amazônia. Lazaretti, individualmente, realizou, entre outros, *Ensaboa mulata*, 1980; *Moda da pinga*, 1981, e *Aventuras da família na Lua*, 1994. O Núcleo conta também com o animador Maurício Squarisi, que, entre outros, realizou *Rotina*, 1982, *O pão de cada dia*, 1992, e *Molecagem, brincadeiras de rua*, 1995.

A produção regional – Mesmo no auge da produção de animação nacional nota-se que a regional foi crítica. Diversos eventos mostraram a preponderância da produção do eixo cultural Rio-São Paulo, mas revelaram também a alta potencialidade de boas ideias da produção regional, principalmente nas mostras das três edições do Encontro Nacional do Cinema de Animação. Quatro realizadores se notabilizaram entre os regionais: Chico Liberato, de Salvador (BA), se destacou com *O que os olhos veem*, 1972; *O Caipora*, 1973; *Pedro Piedra*, 1975; *Eram-se opostos*, 1978; e o brilhante longa-metragem, *Boi Aruá*, 1985. Otto Guerra, ao lado do animador Lancast Motta, realiza *O Natal do burrinho*, 1984, *As cobras – o filme*, 1985, *O reino azul*, 1989, e o longa *Rocky & Hudson*, *os caubóis gays*, 1994. Lula Gonzaga de Oliveira, de Olinda (PE), realiza *A saga da asa branca*, 1979, *Cotidiano*, 1980, e *Ver e ouvir*, 1981. Alberto Junior, de João Pessoa (PB), ligado à animação de propaganda, dirige *Anjos do mar*, 1987.

Planeta Terra, de Chico Liberato

A produção universitária – Na década de 80, o ensino e a produção de cinema animado nos cursos de Cinema e Comunicação se intensificaram em três universidades: UFF – Universidade Federal Fluminense; USP –Universidade de São Paulo; e UFRJ – Universidade Federal do Rio de Janeiro.

Conclusões

Observamos que a produção de animação se insere definitivamente na história do cinema brasileiro durante o período 1970-1995. Isto se dá, de um lado, pelo aumento da produção de longas e de curtas cuja presença e prêmios em festivais anularam a indiferença da crítica nacional e internacional. Por outro lado, o crescimento do ensino de animação nos cursos de graduação, e depois nos de pós-graduação, reflete o interesse de formação e de pesquisa na área. Além disso, mesmo de forma tímida, pesquisas individuais e publicações sobre cinema de animação nacional e estrangeira aparecem. Já a preocupação com a restauração e conservação de filmes ainda se manifesta de forma intermitente.

Quanto à estrutura do mercado de produção e exibição e no tocante ao apoio estatal no desenvolvimento da área, verifica-se que duas entidades nacionais de cinema, a Embrafilme e a Funarte, abrem mais espaço para o curta e dão destaque aos de animação com editais de produção e finalização. Isso ecoa principalmente as reivindicações das entidades de classe, entre as quais a ABD - Associação Brasileira de Documentaristas, que representava o curta. Como resultado, surge o Centro Técnico Audiovisual da Embrafilme, que abre maior espaço para a finalização dos curtas em geral e possibilita a criação do Setor de Animação, através do acordo Brasil/Canadá.

O mercado esteve acelerado enquanto durou a Lei do Curta, que gerava uma reserva de mercado para o filme do gênero. Em seguida, o setor de animação, como todos do cinema brasileiro, voltaria a ter enormes dificuldades de produção e exibição até meados da década de 1990, refletindo os danos do decreto para o audiovisual do governo Collor. No entanto, a criação do Festival Anima Mundi, além de abrir uma janela potente para a exibição e o conhecimento da animação brasileira, vai fomentar bases para a união da classe e a criação de uma entidade representativa específica, a ABCA – Associação Brasileira de Cinema de Animação.

Esses fatos interferiram nas características da produção, ainda analógica, que, quantitativamente, acusa um aumento significativo até 1990. A diversidade de temas regionais e técnicas de animação está presente nos filmes, definindo o potencial da riqueza criativa da animação. O surgimento dos primeiros programas e ferramentas digitais mudou, e de certa forma, simplificou a produção de filmes de animação e possibilitou a abertura de um campo maior de expressão individual, de produção autônoma, privada.

As perspectivas da produção se redesenham em função de editais públicos (secretarias de cultura nacional e estaduais) e de empresas (Petrobras e bancos). A produção publicitária se fortalece, e junto com ela o mercado de trabalho dos animadores. *Cassiopeia* aparece aqui como um filme sintomático para as perspectivas de produção de animação. Realizado de forma persistente por seu autor, mediante um árduo trabalho de captação de recursos financeiros e de pesquisa particular de meios técnicos. Um modo de produção que se tornará uma marca e se perpetuará nos anos seguintes entre os artistas brasileiros. *Cassiopeia* encerra, assim, este período da nossa história da animação. Período marcante principalmente por ter promovido a mobilização de sua classe artística, que preparou mecanismos de luta para a obtenção de recursos e um grande salto tecnológico. Os anos seguintes foram de solidificação. ■

(Leia o texto de Antonio Moreno sobre o período 1908-1969 em filmecultura.org.br)

Antonio Moreno é cineasta, pesquisador e professor da UFF. Especializou-se em animação na Zagreb Film, Croácia, em 1982. Dirigiu 15 curtas e escreveu os livros *A personagem homossexual no cinema brasileiro*, Funarte/Eduff, RJ, 2001; *Cinema brasileiro, história e relações com o estado*, Eduff/Cegraf, RJ/GO, 1994; e *A experiência brasileira no cinema de animação*, Artenova/Embrafilme, RJ, 1978.

O NATAL DOS ANIMADORES

POR MARÃO

DOSSIÊ ANIMAÇÃO

Homenagem de animadores brasileiros ao festival

UM DEPOIMENTO PESSOAL SOBRE O PAPEL DO ANIMA MUNDI

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.

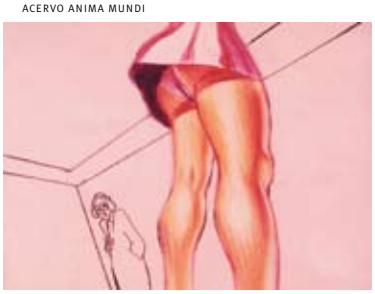
Os responsáveis pelo evento eram quatro animadores – Marcos Magalhães, Aída Queiroz, César Coelho e Léa Zagury – que haviam se conhecido em um curso de animação ministrado na Embrafilme na década de 80 em cooperação com o National Film Board do Canadá. A pequena produção de animação brasileira na época 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.

ACERVO ANIMA MUNDI

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 *storyboard* 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

ACERVO ANIMA MUNDI

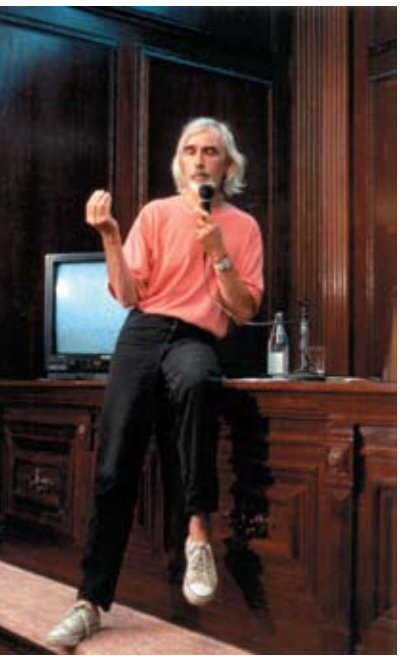
Itinerância Anima Mundi, Belo Horizonte 2012

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 Quiá 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 Iuá 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.

ACERVO ANIMA MUNDI



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 júris 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 – saíam 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

LAMPEJOS

POR JOÃO CARLOS SAMPAIO

A ANIMAÇÃO QUE BROTA DISTANTE DOS GRANDES CENTROS

Bem distante da realidade internacional do brasileiro Carlos Saldanha, expoente da produtora norte-americana Blue Sky, famoso pela colaboração na série *A era do gelo* e autor do longa-metragem *Rio* (2011), a animação nacional se alicerça a partir de esforços individuais. Esforços muitas vezes solitários e isolados, acontecendo na tela com o mesmo "sopro milagroso" que põe em movimento personagens nascidos no papel (e ultimamente também nas telas de computador).

Se mesmo nos grandes centros econômicos e produtores de audiovisual do país, Rio de Janeiro e São Paulo, a animação aparece apenas como uma atividade periférica da sétima arte, filão mais valorizado apenas no mercado publicitário, "fora do eixo" tudo parece ainda mais improvável e complicado. Uma longa história de superação, que começou ainda nas primeiras décadas do século passado.

Os registros mais antigos sobre a animação no Brasil dão conta de que o filme pioneiro nasceu no Rio de Janeiro, a produção *O Kaiser*, do cartunista Seth (Álvaro Marins), lançada em 22 de janeiro de 1917. No ano posterior, em São Paulo, surgiu *Aventuras de Bille e Bolle* (1918), de Eugenio Fonseca Filho.

Durante os anos seguintes, o eixo Rio-São Paulo continuou sendo não somente o principal polo de produção de cinema no país, mas também de animação, que aparecia esporadicamente, entre um e outro filme, ou, até mesmo, como um recurso narrativo. Um bom exemplo é o documentário *Operação de estômago*, do carioca Luiz de Barros, que tinha um minuto animado para mostrar a práxis cirúrgica.

Pioneirismos

No entanto, saiu de Fortaleza um dos primeiros animadores do Brasil, o cartunista cearense Luiz Sá, que desde a juventude colaborava com desenhos para revistas de sua terra. Em 1928, mudou-se para o Rio de Janeiro, onde iniciou uma carreira de sucesso nos jornais, culminando com o êxito na irônica publicação O Malho e, por fim, na revista O Tico-Tico, a mais famosa publicação de histórias em quadrinhos da primeira metade do século XX.

Entre 1938 e 39, Luiz Sá produziu a animação *As aventuras de Virgulino*, mergulhando no imaginário de Lampião e do cangaço. Uma espécie de investida nas suas raízes nordestinas, que se alimentava da então recente notícia da caçada e morte do líder cangaceiro. Há registros de que a única cópia do filme foi doada para o patrocinador, que recortou os quadros para presentear a clientela.

O mineiro Humberto Mauro, oriundo do famoso Ciclo de Cataguases, foi pioneiro também na animação. *O dragãozinho manso* (1942) é um filme de 18 minutos, realizado com bonecos para o INCE - Instituto Nacional de Cinema Educativo. Mesmo em alguns dos seus trabalhos mais famosos, como no musical *A velha a fiar* (1964), Mauro faz uso de animação, num primitivo *stop motion* (cena fixa animada na montagem).

O primeiro longa-metragem brasileiro de animação, *Sinfonia Amazônica*, de Anélio Lattini Filho (1953), foi ambientado no seio da nossa maior floresta. Já o amazonense Álvaro Henrique Gonçalves, conhecido como cartunista e autor de histórias em quadrinhos, finalizou o seu *Presente de Natal*, em 1970, já em São Paulo. O filme se tornou o primeiro longa de animação em cores produzido por aqui.

Em cima O dragãozinho manso, em baixo Boi Aruá

A verdade é que até a década de 1960, quando foi criado o Centro Experimental de Animação de Ribeirão Preto, a atividade no país era totalmente dispersa e pouco significativa. Outro grande marco do gênero foi a realização do I Festival Internacional de Cinema de Animação, no Museu de Arte Moderna (MAM) de São Paulo, em 1965. A partir desses acontecimentos é que mais profissionais foram se formando.

De Minas à Bahia

A exemplo do núcleo de Ribeirão Preto, Minas Gerais também viveu um *boom* a partir da criação do Núcleo de Animação na Escola de Belas Artes, já na década de 1980. De lá saíram nomes importantes, herdeiros de iniciativas pioneiras da década anterior. Uma dessas realizações mineiras foi a animação de curta-metragem *Criação ou Entre o princípio do prazer e o princípio da realidade* (1977), de Helvécio Ratton e Fausto Hugo Prats. No ano seguinte, outro exemplo vindo das Gerais foi *O mágico* (1978), assinado pelo artista plástico Luiz Bandeira de Mello.

Na Bahia, também com formação nas artes plásticas surgiu outro realizador de atividade pioneira, Chico Liberato. A partir de desenhos à mão livre criou o longa *Boi Aruá* (produzido entre 1981 e 1985), uma realização artesanal, inspirada nos motivos da xilogravura presentes nas ilustrações da literatura de cordel.

Depois de uma longa trajetória realizando curtas-metragens e destacando-se como criador dos cartazes da Jornada Internacional de Cinema da Bahia, festival que por quase 40 anos (1973-2011) se manteve como o principal evento do estado, Liberato realizou seu segundo longa-metragem, *Ritos de passagem*, somente em 2012. Ainda inédito nos circuitos

Wood & Stock: sexo, orégano e rock'n'roll

convencionais, o filme retoma o mesmo tipo de tratamento do sertão de *Boi Aruá*, mas desta vez mesclando o traço rústico do artística com técnicas digitais modernas, incluindo cenários em 3D. Se no filme anterior Chico Liberato falava de uma lenda nordestina (a do boi mágico), agora, com *Ritos de passagem*, ele cria uma abordagem inspirada na mitologia grega, mas também trabalhando tipos do imaginário popular do Nordeste, os símbolos do "guerreiro" e do "santo", recorrentes no cinema de outro baiano, Glauber Rocha.

Os gaúchos

Também fora do eixo Rio-São Paulo, outro polo emergente a partir dos anos 1980 foi o do Rio Grande do Sul. De lá surgiram curtas-metragens como *O Natal do burrinho* (1984), *As cobras* (1985) e *O reino azul* (1989), produtos da turma liderada por Otto Guerra, Lancast Motta e José Maia. Otto Guerra, por sinal, realizaria, em 1994, a sua estreia em longa-metragem com a sátira aos filmes de faroeste *Rocky & Hudson*, *os cowboys gays*, personagens que saíram das tirinhas de histórias em quadrinhos para a tela. O trabalho de animação é, possivelmente, o mais eficiente realizado nos anos 1990.

Mais recentemente, em 2006, Guerra realiza seu segundo longa-metragem, desta vez adaptando os famosos personagens do cartunista paulista Angeli, em *Wood & Stock: sexo, orégano e rock'n'roll*. A fita é um tributo a um dos expoentes da Revista Circo, referência das histórias em quadrinhos nacionais, surgida nos 1980 e responsável por uma releitura das vanguardas da contracultura. Aliás, o filme de Otto Guerra privilegia os personagens "ripongas", criados para refletir os costumes da década anterior. O resultado é uma animação tecnicamente muito bem resolvida, que apresenta os mais famosos tipos criados por Angeli com toda a carga urbana e aspecto de crítica de costumes que embala sua obra. O filme emula as ideias, mas é muito inventivo ao supor a atmosfera e repensar o ritmo para esta versão audiovisual do que já era sucesso nos impressos de jornal e publicações do criador paulista.

Meow!

Popularização e mudança

É interessante notar que qualquer pesquisa que se faça a respeito da animação brasileira detecta inúmeros artistas chamados de pioneiros, em cada região. O fato é que, durante muitos anos, a animação se sustentou de iniciativas isoladas, que não se comunicavam entre si. Talvez o marco para uma mudança de rumos neste processo de isolamento dos animadores brasileiros seja a popularização da atividade com o surgimento de eventos e festivais específicos, notadamente o Anima Mundi, que passou a reunir filmes brasileiros e estrangeiros numa grande vitrine anual a partir dos anos 1990.

Nesse aspecto foi decisiva a presença de Marcos Magalhães, que após um intercâmbio no Canadá, no National Film Board, criou um curso em 1986, que viria ser formador de uma nova geração de animadores, além de aglutinar os que já atuavam no país. Magalhães é o autor de *Meow!* (1981), curta-metragem que ganhou o prêmio especial do júri de Cannes.

A partir de então, a popularização dos filmes animados permitiu que fossem surgindo profissionais de destaque em outros estados brasileiros.

À esquerda, BRichos, à direita, Vida Maria

Do Paraná

No Paraná, Tadao Miaqui produziu filmes como *Projeto Pulex* (1991), *Cá entre nós* (1994) e *O arraial* (1997). Por sua vez, o engenheiro Paulo Munhoz, curitibano que abraçou o cinema em meados dos anos 1980, viria chamar a atenção com *Pax*, obra lançada em 2005, que conquistou vários prêmios de curta-metragem com sua narrativa sobre os desencontros da diplomacia internacional, uma espécie de revisão da história bíblica da Torre de Babel.

Munhoz é autor de dois longas-metragens recentes, dedicados ao público infantil. O primeiro deles é *BRichos* (2007), que utiliza animais da fauna nacional como mote para tratar da diversidade da cultura brasileira. A fita tem uma acomodação de ideias de cartão-postal sublinhando alguns estereótipos, o que talvez seja tanto o seu ponto mais frágil como história, mas também o segredo da sua boa comunicação. Uma acolhida, aliás, que permitiu uma continuação, lançada no ano passado, *BRichos - A floresta é nossa*.

Mais nordestinos

Em Pernambuco, paralelamente ao surgimento de Chico Liberato na Bahia, iniciou-se no cinema de animação o realizador Lula Gonzaga de Oliveira, que também mergulhou na temática nordestina para criar obras como *A saga da asa branca* (1979) e *Cotidiano* (1980), ambas de curta metragem.

Já o Ceará entrou em cena com Telmo Carvalho, autor do curta *O músico e o cavalo* (1986), que correu festivais com a lírica narrativa sobre um cavalo amestrado que se une a um sanfoneiro para encontrar um jeito de sobreviver dignamente. Carvalho voltaria a chamar a atenção nos anos 1990, especialmente com o premiado *Campo branco* (1997), curta que mistura desenhos com performances de atores de carne e osso.

O nordestino e o toque de sua lamparina (1998) é outro curta cearense que teve grande visibilidade. O trabalho foi criado a partir de argumento e desenhos de Ítalo Maia, que tinha apenas 13 anos quando imaginou a história de um agricultor que se depara com uma "lâmpada maravilhosa", inspirada no conto *Aladim*, das *Mil e uma noites*.

Do Ceará vem também um dos curtas brasileiros mais premiados em todos os tempos, com carreira que se expandiu além das fronteiras nacionais. Trata-se da animação *Vida Maria*, de Márcio Ramos, lançada em 2006. Sem usar diálogos, o filme trabalha com elipses aceleradas, que denunciam a rotina com poucas perspectivas para a mulher nordestina, radicada nos grotões mais áridos, fadada a repetir, desde a infância, a sina secular de um vida de afazeres domésticos e no campo.

Brasília

O Distrito Federal aparece no cenário da animação, nesta safra recente, com Ítalo Cajueiro, que, com seu sobrenome herdado de uma genuína planta nativa do Norte e Nordeste do país, reproduz temáticas caras à gente do interior. Cajueiro é autor de dois curtas-metragens

Céu, inferno e outras partes do corpo

de grande circulação em festivais. O primeiro deles é *O Lobisomem e o Coronel* (2002), fita codirigida pelo artista Elvis Kleber Figueiredo. A trama parte da tradição dos cantadores (trovadores nordestinos) para contar uma história de assombração, que bebe direto na fonte dos mitos populares.

No ano seguinte, o cineasta apresentou *A moça que dançou depois de morta* (2003), produzido a partir de xilogravuras de J. Borges, um dos principais ilustradores da literatura de cordel nordestina. O filme tem a característica de criar poucos elementos animados, mantendo o aspecto e a perspectiva dos desenhos originais. Mais recentemente, Ítalo Cajueiro mergulhou no seu primeiro curta-metragem com temática urbana, o policial *Reconhecimento* (2009), que traz as mudanças no relacionamento de um casal após o episódio de um sequestro-relâmpago. No momento, Ítalo empenha-se na realização de seu primeiro longa-metragem.

A ilha

Outro realizador de Brasília que desponta recentemente no cenário nacional é Alê Camargo, integrante da novíssima geração, que trabalha com computação gráfica e recursos 3D. Assim são seus dois curtas mais conhecidos. *Calango!* (2007) traz uma perseguição nas esferas mais baixas da cadeia alimentar. Com *A ilha* (2008), Alê Camargo faz uma sátira à correria da vida urbana contemporânea como matriz da solidão humana.

Novos gaúchos

Mercúrio

Na virada para os anos 2000, o cartunista e animador gaúcho Allan Sieber surpreendeu com seu traço sujo e suas tramas iconoclastas. Segue a tradição do flerte com a contracultura da geração de Otto Guerra. Em *Deus é pai* (1999), trata dos problemas domésticos entre Deus e seu filho Jesus Cristo. Já radicado no Rio de Janeiro, Sieber fez uma sátira à arte contemporânea com *Onde andará Petrucio Felker?* (2001). Depois dirigiu filmes com tramas "bem cariocas" como *Santa de casa* (2006) e *Bolaoito talkshow* (2009).

Ao mesmo tempo, Lancast Mota, da geração anterior, fez mais dois curtas com o universo de Kactus Kid. O primeiro, *Kactus Canini Kid, uma graficobioanimada* (2004), quase uma revisão do personagem, e depois o curta simplesmente batizado de *Kactus Kid (*2005).

Trabalhando com bonecos e animação por computador, os animadores gaúchos têm pelo menos um grande sucesso recente, *Os olhos do pianista* (2005), de Frederico Pinto, um êxito em festivais. No entanto, na tradição da contracultura, surgiu *Céu, inferno e outras partes do corpo* (2011), curta malcriado e cheio de conteúdo adulto realizado por Rodrigo John.

Mineiros malvados

Minas Gerais voltou a revelar grandes talentos com a aparição de Sávio Leite, realizador também alinhado com as temáticas da contracultura. Sua série de curtas batizada com nomes de planetas – *Plutão* (2004), *Mercúrio* (2007) e *Terra* (2008) – trazem estranhezas e motes simbólicos, cujas narrativas têm na provocação a sua principal demanda. Homenageando uma das matrizes de sua arte, ele fez um documentário animado com o quadrinista e escritor paulista Lourenço Mutarelli, autor de obras sobre neuroses urbanas e crônicas despudoradas.

Sávio Leite é também o criador de uma espécie de contraponto ao Anima Mundi. Trata-se do Festival MUMIA - Mostra Udigrudi Mundial de Animação, que criou uma importante janela em Minas Gerais para as "animações malditas". O evento terá este ano a sua 11ª edição. Em maio último, como organizador ele lançou *Subversivos - O desenvolvimento do cinema de animação em Minas Gerais*, livro com uma coletânea de textos que contam a história da animação em seu estado, contextualizando-a diante do cenário brasileiro.

Leonardo Cata Preta é outro que dá vazão a esta vertente da animação mineira, que flerta com esquisitices para tratar de questões eminentemente humanas. Em *Moradores do 304* (2007), ele parte de um poema de Carlos Drummond de Andrade para tratar de um tipo solitário atormentado por estranhas criaturas. Com *O céu no andar de baixo*, talvez uma das mais criativas e inteligentes produções animadas de todos os tempos, Cata Preta conta a história de um sujeito portador de uma deficiência física que se torna um contumaz fotógrafo do céu. Misturando várias técnicas de animação, a fita é uma colagem que traz uma redenção quase impossível para este anti-herói, um amor que surge de onde ele menos esperava.

Talentos como Leonardo Cata Preta continuam brotando por todo o país, mesmo longe do eixo Rio-São Paulo. As possibilidades trazidas pela evolução digital, com economia de recursos e facilidade na produção, têm permitido que boas ideias ganhem movimento, estabelecendo perspectivas estimulantes para a animação brasileira. Uma equação que se torna cada vez mais possível, especialmente com os espaços abertos na televisão pelos recentes mecanismos legais de reserva de mercado. ■

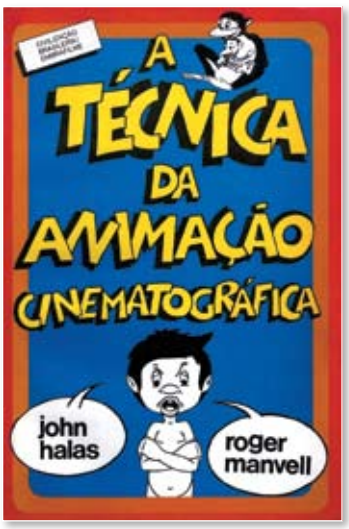
O céu no andar de baixo

DOSSIÊ ANIMAÇÃO

As leis físicas da animação

por John Halas e Roger Manvell

(Capítulo 4 do livro A técnica da animação cinematográfica – *Civilização Brasileira/Embrafilme, 1979)*



O comportamento de qualquer objeto no mundo natural é regulado pelas leis fundamentais da física. O movimento depende de como o objeto é afetado pelas forças da gravidade e do atrito. Estas forças também afetam o comportamento dos seres vivos mas, neste caso, há um fator adicional: a matéria viva tem vontade própria e pode, portanto, lutar contra essas forças básicas, ou de certa forma modificar o seu comportamento em relação a elas.

Além das forças fundamentais da gravidade e do atrito, outras forças naturais podem regular o comportamento dos objetos e dos seres vivos. Os ventos e as tempestades, as ondas e as marés, o calor e o frio, todos produzem condições que afetam o comportamento físico. O peso e o tamanho dos objetos e dos seres vivos são também fatores que governam o seu comportamento.

Antes de iniciar a tarefa de projetar desenhos que deverão movimentar-se, o animador deve conhecer as forças fundamentais que criam as leis do movimento. Deve reconhecer que as leis da gravidade e do atrito são absolutas: não podem ser modificadas e têm que ser levadas em conta a todo instante.

Por outro lado, é possível opor certa resistência às forças da natureza (ventos, ondas, marés, temperaturas), que não chegam a ser absolutas. E quanto ao peso e ao tamanho, os objetos e seres vivos que sofrem neste mundo natural podem tomar outras medidas de controle.

Na ação ao vivo, estas forças e os seus respectivos efeitos são aceitos naturalmente à base da experiência. Quando um homem caminha *além* da beira de um abismo, sabemos que cairá ao chão. Se um avião decola, sabemos que ele o faz porque foi planejado para voar, levando perfeitamente em conta a força da gravidade, e não porque esta força tenha sido suspensa.

O animador, porém, cria no papel um mundo novo para si mesmo, e deve decidir quanto à relação exata entre as criaturas da sua imaginação e as forças que governam o comportamento no mundo da natureza. Assim que desenha uma figura no papel e estuda o seu movimento potencial, não se pode furtar a essas considerações, pois a plateia espera que a figura se comporte segundo as forças que a afetariam se ela realmente existisse. Pode

ser parte da sua intenção explorar essa expectativa da plateia e permitir certa liberdade à figura — pois, no mundo dos desenhos animados, os elefantes voam e os homens caminham pelas paredes e limpam os sapatos no teto.

Contudo, para explorar de maneira eficaz e válida essas forças naturais, é necessário antes de tudo compreendê-las, e isto o animador é forçado a fazer. Portanto, examinemos mais detalhadamente essas forças.

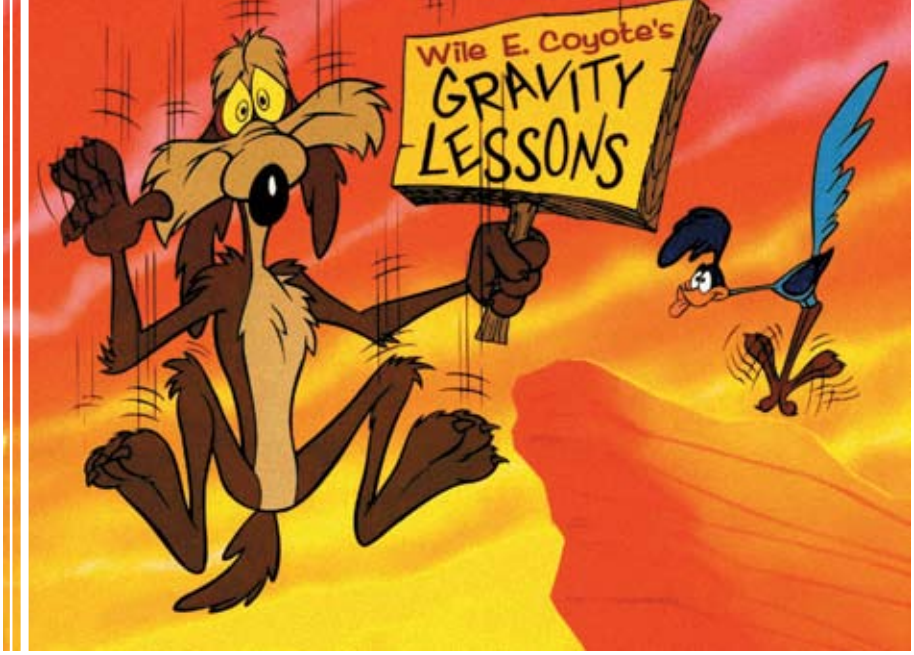
Em primeiro lugar, existem os três princípios ou leis do movimento estabelecidos por Newton:

> (i) Um corpo em repouso tende a permanecer em repouso. Da mesma forma, um corpo em movimento tende a permanecer em movimento.
> (ii) O estado de repouso ou de movimento de um corpo só pode ser alterado pela ação de uma força externa. O corpo move-se em linha reta, seguindo a direção da força aplicada, até que outra força atue para mudar a sua direção.
> (iii) Toda ação causa uma reação igual e oposta.

Estas três leis, que parecem as mais simples e mais óbvias, são na realidade as mais importantes na animação. São elas que inspiram a arte do animador, os exageros e as distorções que ele deve introduzir mas que, de fato, derivam do comportamento normal.

Por exemplo, vemos uma bola grande e macia em repouso no chão. Um menino aproxima-se e dá-lhe um forte pontapé. Podemos ver a ponta da bota vencer a inércia da bola, a sua tendência de permanecer em repouso: a ponta da bota afunda-se na bola e esta imediatamente perde a sua forma redonda em virtude da sua resistência inicial a qualquer alteração de posição. Em seguida, depois que a força do pontapé é transmitida a todas as partes da bola, esta recobra a sua forma original, embora essa forma possa agora ser ligeiramente afetada pelas forças da gravidade e do atrito do ar. De repente, a bola bate de encontro a uma parede. Imediatamente, perde a forma redonda: a parte de sua superfície que primeiro recebe o impacto torna-se achatada, porque uma bola em movimento tende a permanecer em movimento.

Esta bola verdadeira pode inspirar o cartunista, que transforma o seu contorno num rosto redondo e pacato, estático e feliz. Depois, surge violentamente a ponta da bota; o rosto achata-se quase inteiramente. A expressão passa a ser de grande alarme e dor, até que ela alça voo, recupera a forma redonda e recobra o ar de contentamento por se encontrar em pleno espaço. Em seguida, vem o impacto contra a parede. O rosto é mais uma vez achatado violentamente, e a expressão é de desânimo, até que ela cai desconsoladamente ao chão



e dá alguns pulos até parar. A bola pode sentir-se infeliz, mas satisfez o primeiro princípio do movimento de Newton.

Todas as ações esportivas que envolvem o uso de uma bola – bastão-na-bola, raquete-na-bola, taco-na-bola, pé-na-bola, etc. – permitem esse tipo de exagero no desenho animado, pois toda bola, ao ser atingida, perde a sua forma esférica no instante do impacto.

Consideremos agora o fator tempo. Na vida real, para registrar o achatamento de uma bola de golfe no momento de impacto com o taco, seria necessária uma câmara de alta velocidade que filmasse, digamos, 120 fotogramas por segundo. A unidade normal de tempo do animador é 1/24 ou 1/25 de segundo. Se ele deseja mostrar a reação da bola num filme animado e dedicar apenas um fotograma ao momento da distorção da forma da mesma, estará exagerando grandemente o fator tempo da distorção em termos da situação na vida real. Mas o exagero é parte do seu ofício, e ele, portanto, tenderá a exagerar o achatamento da bola tanto no tempo como na quantidade. Isto lhe dará a comicidade que procura através da ênfase agudamente dramática da realidade.

Na verdade, a palavra "achatamento" – ou *squash* – tornou-se termo técnico na arte da animação: indica o alto grau de resiliência, sob pressão, das figuras do animador, que as desenha de forma a sugerir essa resiliência. As suas figuras são fantasticamente imóveis ou fantasticamente móveis, e comportam-se sempre conforme um ou outro caso.

O peso aparente e o tempo têm muito a ver com a ênfase que o animador deseja dar ao *squash*. No caso de objetos leves, esse efeito pode ser reduzido a um único fotograma, isto é, a 1/24 ou 1/25 de segundo; ainda assim, como vimos, isto já é um grande exagero do ponto de vista do tempo. Mas, dado um objeto de grande peso aparente ou real (uma baleia ou um elefante, por exemplo), o *squash* transmitido aos seus movimentos pode ser ainda mais exagerado, digamos até cinco ou mais fotogramas, ou seja, cerca de um quinto

de segundo ou mais. Isto faz com que o elefante caminhe a passo pesado e bamboleante, enquanto que a baleia "volteia" como uma onda.

As figuras dos desenhos animados têm, assim, a sua elasticidade própria, que dá aos seus movimentos um ar de caricatura, sem prejuízo da caracterização – na verdade, há sempre um exagero de caracterização nos desenhos animados. Certos objetos muito sólidos, como edifícios, podem oscilar visivelmente quando soprados pelo vento – e parecem obviamente aborrecidos com isto, embora os edifícios verdadeiros, como os arranha-céus e as torres, oscilem consideravelmente na vida real e sejam construídos para oscilarem.

Mas se os objetos sólidos, como os edifícios, têm a liberdade de mover-se visivelmente quando atacados por uma força como o vento, então os objetos estáticos, como as árvores e os navios, devem ter liberdade ainda maior de ondular e agitar-se de um lado para outro. Os desenhos desses objetos no papel devem sugerir essa elasticidade potencial e, como o elástico, devem poder distorcer-se irregularmente para causar o efeito desejado.

Uma distorção regular implica uma resiliência visível maior no ponto de impacto do que no resto do objeto. Voltemos à nossa pobre bola desconsolada. No ponto do impacto da bota, é óbvio que a distorção deve ser maior. Se uma árvore sente cócegas quando atacada por um pica-pau, a sua reação será maior no ponto em que este lhe perfura a casca. Se uma baleia faz uma curva sobre a água como uma lancha a motor, a distorção deve percorrer toda a sua estrutura em consequência do movimento que ela executa. Quando um elefante que patina sobre o gelo começa a escorregar, as suas pernas devem sofrer a distorção antes que o resto do corpo dê sinais do desastre iminente.

Força, de George Jonas (Brasil, 1969)

Poder-se-ia dizer que os relógios moles de Salvador Dali são relógios de desenho animado que pararam para descansar. Parecem escorrer flacidamente ao longo dos móveis como se fossem tapetes de borracha. Da mesma forma, quando um objeto sólido entra em contato com outro ainda mais sólido, amolda-se a ele, em servil obediência às Leis do Movimento de Newton. Um trem que corre velozmente e bate de encontro a algum obstáculo inesperado, achata-se sobre ele como uma sanfona. Um piano de cauda cai do topo de um arranha-céu e esparrama-se, achatado, na calçada, antes de recuperar rapidamente a forma original para tocar uma marcha fúnebre. Um automóvel colide com um poste, parece amolecer, achata-se e enrola-se em torno do poste como um bêbado.

Analogamente, o movimento dos corpos podem ter reações recíprocas. Um cachorro pode avançar de encontro a um portão fechado e abri-lo com o impacto do próprio corpo. Mas o portão pode ter uma mola: bate de volta no cachorro e atira-o no ar. O portão sofrerá um achatamento exagerado em virtude do impacto do cachorro, e este sofrerá dose igual de achatamento em virtude do impacto do portão. Em termos de animação, chama-se isto de "movimento de sanfona": é a transmissão do achatamento – ou *squash* – de um objeto para outro, ou de uma parte do objeto para outra parte.

Até agora, tratamos fundamentalmente de objetos estáticos ou que se movem numa única direção. É aqui que entra a segunda Lei do Movimento de Newton. O objeto estático é submetido a uma força, vence a sua resistência ao movimento, desloca-se na direção da força que o impeliu, encontra outra força que atua noutra direção e desvia-se da sua trajetória original. Na animação, todas estas mudanças devem ser refletidas pelo devido realce da distorção, seguida de um "tremor" que tem origem no ponto de impacto com a força e que percorre as outras partes do objeto.

A terceira Lei do Movimento de Newton – toda ação causa uma reação igual e oposta – tem também o seu reflexo no processo da animação.

Todo movimento pode ser reforçado, quando convém fazê-lo, por um movimento secundário e oposto dele resultante. Um carro parte em alta velocidade – o ímpeto do movimento rápido pode ser realçado pelos contornos de uma nuvem de pó que parte do chão na direção oposta. O movimento da nuvem que recua realça o movimento do carro que avança.

A animação deve, portanto, dar a cada movimento o seu valor visual completo. Cada ação deve ter uma fase precedente e uma fase subsequente. O automóvel dos desenhos animados, quando da partida, recua como uma catapulta elástica antes de atirar-se para a frente. Quando para, derrapa sobre rodas distorcidas. A animação exige essa realização mais integral das leis físicas da gravidade e do atrito, esse simbolismo visual das forças naturais e das consequências do peso e da massa.

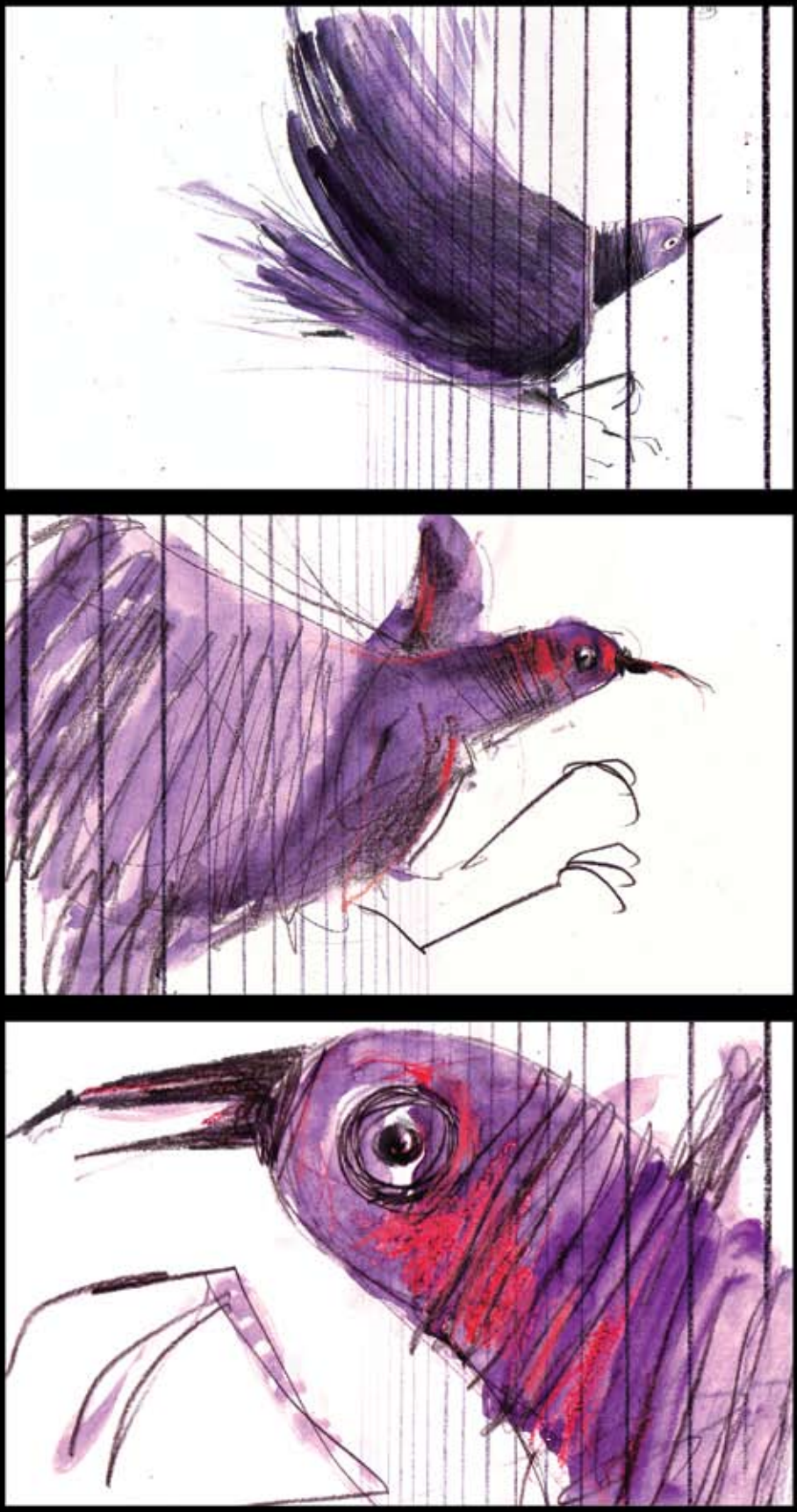
Não obstante, o movimento natural deve ser evitado na animação. As leis que governam esse movimento devem ser observadas e compreendidas na medida em que afetam os equivalentes reais da imagem desenhada; mas, daí em diante, o artista deve desenvolvê-las para as suas próprias finalidades, que não são as finalidades da natureza. A arte da animação começa quando o artista dá ao movimento natural uma interpretação criativa, sem copiá-lo diretamente.

Na animação, portanto, o artista começa com o conhecimento de como os objetos e os seres vivos funcionam, tal como Leonardo da Vinci procurava constantemente compreender os ossos e os músculos dentro da estrutura humana ou animal. Se fosse o mestre do animador de hoje, da Vinci provavelmente não permitiria que ele começasse a simbolizar o movimento sob a forma de desenho animado antes de compreender como esse movimento ocorre na natureza. A imaginação vem depois da análise científica, inspirando-se naquilo que é real.

A mera reprodução da natureza seria a negação da função do artista. Este tem a obrigação de criar algo que vá além da cuidadosa confecção de uma cópia fiel das formas e dos movimentos naturais – que é a função da câmara cinematográfica comum. O valor do exercício artístico começa quando o artista aplica o lápis ao papel e se põe a fabricar um mundo gráfico que só ele pode criar. ■

Alê Abreu

Garoto Cósmico, 2007



Passo, 2007

O Menino e o Mundo, 2013

Na compra de um

O Menino e o Mundo, 2013

Filmografia de Alê Abreu:

Sírius, 1993
Espantalho, 1998
Passo, 2007
Garoto Cósmico, 2008
Vivi Viravento, 2009
O Menino e o Mundo, 2013

POR MARCOS MAGALHÃES

QUAL SERÁ A TÉCNICA DE ANIMAÇÃO DO FUTURO?

Antes de tentar responder a esta pergunta, vamos olhar um pouco para o passado.

Fazemos o Anima Mundi há mais de 20 anos. Quando iniciamos o festival, no início da década de 1990, a questão tecnológica era realmente crucial para a nossa arte. Tanto que incluímos em nosso programa a sessão "Computação Gráfica", que logo se tornou uma das mais concorridas do evento.

Os animadores naquela época se alternavam entre o puro fascínio com as novas tecnologias (os mais jovens) e o temor de uma mudança inatingível de paradigmas (por parte dos animadores veteranos). Ao longo dos anos, ambos os lados foram moderando suas impressões, à medida que os *softwares* se popularizavam e se incorporavam ao modo tradicional de se fazer animações. Também o resultado final mudava: cada vez mais, a tecnologia ia ficando invisível, disfarçando-se à medida que alcançava aparências próximas das técnicas de animações já consagradas pelo público, como o tradicional desenho animado.

Já há vários anos, o Anima Mundi deixou de ter uma sessão "Computação Gráfica", pois esta não fazia mais sentido: quase nenhum filme de animação presente no festival poderia ter sido feito sem a ajuda de um computador! E é o que continua acontecendo até hoje.

Na seleção do festival de 2013, porém, um filme em especial me chama a atenção, por contradizer tudo o que poderíamos esperar em termos de novidades tecnológicas: *Le grand ailleurs et le petit ici*, de Michèle Lemieux, feito em uma técnica artesanal única, que já poderíamos considerar extinta: a tela de alfinetes (*pinscreen*) de Alexander Alexeieff e Claire Parker. Ela consiste de uma tela rígida de lona branca perfurada por milhares de alfinetes da cor preta em intervalos milimetricamente precisos. A sombra dos alfinetes projetada sobre a lona cria áreas escuras, variando do preto total ao cinza claro conforme a profundidade de cada alfinete. Quando os alfinetes estão totalmente penetrados na lona, cria-se uma área branca. Desta forma Alexeieff criava imagens em preto e branco que podiam ser minuciosamente modificadas pela posição da iluminação ou pela alteração da posição de um ou vários alfinetes.

Apenas um instrumento destes permanece em funcionamento no mundo, no National Film Board of Canada, em Montreal, graças à admiração de Norman McLaren pelo colega russo, o que fez com que ele encomendasse uma réplica para seu estúdio. Um único animador, o canadense Jacques Drouin, se interessou pelo processo e manteve a continuidade do uso da tela de alfinetes, até se aposentar há alguns anos.

Mas por que estamos falando de uma técnica-dinossauro num artigo sobre novas tecnologias? Porque nos parece que a tecnologia, à maneira de *Jurassic Park*, tem o grande poder de ressuscitar dinossauros!

Le grand ailleurs et le petit ici

Mesmo que indiretamente. Neste caso, trata-se do efeito de contradição total. As imagens e a animação do filme de Michèle Lemieux são todas feitas artesanalmente, mas a finalização teve obrigatoriamente que passar pelo digital, o que já lhe facilitou bastante em comparação com o trabalho de Alexeieff e Drouin. Ela insiste, em uma entrevista, que procurou evitar ao máximo o uso da tecnologia digital em seu filme: "Em criatividade, a tecnologia nem sempre ajuda. Na verdade, estar completamente privada do comando *undo* é extremamente interessante para a criação. Ficamos obrigados a usar aquilo que acontece, não temos o controle total".

Eu pessoalmente acredito que os artistas de hoje, já exaustivamente treinados com o uso do *undo* (realmente, uma dádiva para a animação!), podem mesmo se arriscar num voo sem rede de segurança como fez Michèle: sua maestria na animação com *pinscreen* chega a me parecer extraordinariamente mais virtuosa que a de seus antecessores. Mesmo se o digital não está no filme, esteve certamente presente em sua formação, o que a tornou mais pronta para as incertezas da tela de alfinetes.

Paradoxalmente, podemos ter um filme, como *Paperman* da Disney, vencedor do Oscar de melhor curta de animação em 2013, que não utiliza uma só folha de papel nem mesas de luz em seu processo de animação (que dirá o acetato!), mas busca a todo custo parecer ter sido feito nos anos 1950, usando um processo tecnológico sofisticadíssimo (procurem no Youtube por *Disney's 'Paperman' technology*).

Já que estamos falando da Disney, fiquemos no assunto mais um pouco. *Paperman* é realmente um marco. Ouvimos falar que o estúdio mais tradicional da animação mundial, que estabeleceu as regras para o mercado e para a indústria por cerca de 70 anos (se não mais), fechou de vez a sua divisão de animação tradicional e aposentou as técnicas que o tornaram líder do mercado por tanto tempo. Mas o filme que aponta a sua continuidade busca a todo custo manter a mesma aparência e aplicar os mesmos princípios de seus antigos sucessos.

À esquerda, Uma cilada para Roger Rabbit, à direita, Tyger

O estúdio adotou agora esta nova base tecnológica, na qual os talentos de desenho dos artistas ficam reservados para a parte criativa e conceitual: a animação pode ser feita por quem não domina necessariamente a arte do desenho (apesar de a técnica continuar sendo chamada, eternamente, de "desenho animado"). Tudo é feito com modelos 3D, algoritmos de simulação física, reconhecimento de superfícies, aplicação de texturas, como se os personagens fossem reais, mas "vestidos" de animação. Uma busca que reflete a própria história de Walt Disney, que em sua vida real chegou a se afastar da produção de filmes de animação buscando a direção de atores e a construção de parques temáticos.

Podemos usar também como referência para este tema um filme que marcou a transição tecnológica no final dos anos 1980: *Uma cilada para Roger Rabbit* (*Who framed Roger Rabbit*), de Robert Zemeckis, com direção de animação de Richard Williams. Neste filme, toda a parte de composição de imagens animadas com atores reais foi feita artesanalmente, por processos óticos, de maneira brilhante. Efeitos que hoje em dia o espectador pode achar comuns, e qualquer animador talentoso é capaz de reproduzir em seu *laptop*, eram muito custosos e demorados, além de exigir grande *expertise* artística e técnica. Eu tenho uma teoria sobre a relação de Zemeckis com a animação após esta experiência com o perfeccionista Williams: o cineasta deve ter se exasperado tanto com a lentidão e a falta de controle direto sobre a animação naquela época (para quem não fosse animador), que logo que teve uma oportunidade migrou para técnicas mais próximas do *live action*, em filmes como *A lenda de Beowulf*, *O Expresso Polar* e *Os fantasmas de Scrooge* (*A Christmas Carol*), nos quais a estética baseada em *motion capture* lhe seria mais confortável como diretor. Esta opção só lhe trouxe resultados duvidosos, que não necessariamente apontaram uma tendência para o futuro da animação. Hoje em dia, o *motion capture* é mais aplicado na animação de jogos e pode continuar sendo a escolha de alguns cineastas de cinema ao vivo que se aventuram pela animação, como James Cameron em *Avatar* e Ang Lee em *As aventuras de Pi* (*Life of Pi*). Mas os cineastas de animação mantêm justificadamente sua resistência ao uso de *motion capture*. Eles não querem perfeição realista em seus movimentos! Querem expressão criativa, que já estão condicionados a criar através do quadro a quadro!

Entrevistei Andrés Lieban, animador tradicional gaúcho que foi um dos pioneiros da animação vetorial fazendo trabalhos para a *web*, tornando-se diretor do estúdio carioca 2DLab, muito atuante hoje em séries de TV como *Meu amigãozão*. Pelo nome do estúdio, já podemos concluir que o 2D é padrão que não deve mudar tão cedo. O processo mudou enormemente desde o acetato. Hoje se usa neste tipo de animação o *cut-out* digital – outro processo em que o animador é liberado do desenho, pois uma biblioteca de diferentes posições de cada personagem lhe é oferecida já pronta, para que ele monte cada cena.

ParaNorman

Isso proporciona tamanha eficiência na linha de produção que a animação vetorial é hoje o padrão dominante nas produções para a TV. Andrés não espera ou acredita em grandes novidades na tecnologia em seu setor. No entanto, faz questão de separar suas duas visões; como produtor e sócio de um estúdio, está fiel à continuidade do 2D vetorial sem grandes mudanças tecnológicas. Mas, como diretor e animador, está atento à integração de tecnologias como o 3D e a performance, até porque seus personagens estão prontos para migrar para outras plataformas, como longas-metragens e espetáculos teatrais, que podem exigir esta inserção de novas tecnologias.

A mistura de técnicas, processos e estilos numa mesma produção parece ser o grande atrativo das novas tecnologias. Principalmente para quem pode usufruir de mais liberdade em sua estrutura de produção. É o caso de Guilherme Marcondes, animador brasileiro *freelancer* trabalhando entre Nova York e Londres para agências de publicidade e animação autoral. Guilherme é fã das misturas. Seu primeiro curta, *Tyger*, mesclava ação ao vivo, manipulação de bonecos em tempo real e animação desenhada e digital em 2D e 3D. Ele continuou seguindo essas tendências em seu trabalho comercial e vê cada vez mais facilidade para ir adiante: "As ferramentas ficaram mais rápidas, práticas e baratas. Mas pra juntar 2D com filmagem o trampo é basicamente o mesmo desde *Roger Rabbit*. Agora dá pra fazer a mesma coisa numa escala independente".

Perguntei se ele via alguma tecnologia revolucionária de animação surgindo no horizonte, e a resposta foi: "Revolucionária, eu não diria. Mas quase todos os dias aparecem inovações pontuais que facilitam e aceleram a produção. Por exemplo, em *ParaNorman*, artistas digitais criaram o rosto dos personagens em 3D". As várias expressões faciais desses modelos tridimensionais foram então fabricadas automaticamente em impressoras 3D, e as esculturas resultantes foram depois usadas nas cabeças dos bonecos de *stop motion*. Essa parece ser a tendência: usar o melhor de cada mundo, analógico e digital, com a introdução de novas tecnologias no meio do caminho, nesse caso a impressora 3D".

Creio que a maioria dos animadores vai concordar com Guilherme. Hoje é incrivelmente fácil misturar linguagens e processos, de maneiras totalmente diferentes e originais. Os resultados desses cruzamentos são infinitos, e vão continuar suprindo a imaginação dos artistas por muito tempo.

Mas ainda há possibilidade de inovação no sagrado processo quadro a quadro? A performance teima em tentar invadir este terreno, mascarando-se com a aparência dos *cartoons*. Conversei com um austríaco atualmente radicado no Brasil, Markus Dorninger, que criou um

formato de performance animada chamada Tagtool, que vem conseguindo seguidores em todo o mundo. Markus teve experiência prévia com animação tradicional, 3D e programação no NCCA (National Center for Computer Animation, da Bournemouth University, no Reino Unido). Na escola e depois dela, aprendeu a criar *videogames*, incluindo um jogo de luta para Xbox, aplicando interatividade. Mas concluiu que o 3D era "muito técnico" e a animação tradicional 2D, "muito cerebral, muito planejamento!". Ele queria uma animação que viesse "do cérebro diretamente para o visual".

Tagtool

Ao participar de uma peça de teatro na Áustria, Markus invejou os músicos improvisando, em comparação com os animadores, sempre planejando... Daí veio a inspiração para criar um tipo de performance com imagens bidimensionais, feitas ao ritmo da música em tempo real. No início, o conceito do Tagtool era realizado com uma manipulação simples de camadas no Photoshop, fazendo-as dançar com o *mouse* e criando alguma atividade numa imagem fixa.

Com seus rudimentos de programação, Markus conseguiu traduzir a ideia para um *software* customizado e encontrou um programador parceiro que fez a versão definitiva, já adaptada para os recursos multitoques dos *tablets* da Apple, e hoje disponível para compra como um aplicativo do Ipad. O Tagtool já é utilizado por grupos unidos em rede em mais de 30 países. A coisa toda ficou bem similar a um teatro de animação 2D, no qual as cordas são os dedos do animador e as marionetes, os desenhos que ele realiza também com os dedos. Tudo é feito em tempo real: o desenho de personagens, os cenários e a animação, à vista do público, com o *tablet* conectado a um projetor. Geralmente a projeção aponta para uma superfície tridimensional, como uma projeção mapeada, mas esta também é baseada no improviso, pois o usuário desenha sobre os volumes que está vendo – não há nada previamente calculado ou programado – e mesmo o registro da performance só pode ser feito por uma câmera externa.

Vendo e experimentando o Tagtool, fiquei com a sensação de que há ali um caminho diferente. Não há posições-chave ou intervalos, tudo é feito direta e espontaneamente, como num teatro de animação. Mas o processo consegue capturar o interesse de animadores profissionais. É uma tecnologia ainda embrionária, mas creio que Dorninger está num caminho promissor, pois ele conhece bem o que faz, e sua ideia tem interfaces interessantes a serem exploradas em *street art*, arte colaborativa, *video mapping* e outras tendências recentes.

De qualquer maneira, esta busca pela performance e pela libertação do animador do planejamento total já faz parte do universo dos *games*, em que os atores são os próprios usuários, investidos de controle sobre a ação graças a comandos programados para seus *joysticks*, *mouses* ou qualquer outra interface gestual mais nova, como o multitoque ou os sensores do gênero X-Box.

Mas existem jogadores que pretendem se tornar autores e compartilhar narrativas fechadas, sem fazer questão de sair do ambiente de *games*. Estes são os praticantes de Machinima, outra tendência interessante, para a qual os próprios fabricantes passaram a liberar modelos

Paperman

e comandos de programação internos dos jogos. Os filmes de Machinima contam histórias que podem ser totalmente alheias aos objetivos comuns dos *games*, porém são feitos com personagens, cenários e pontos de vista tomados emprestados. Não há animação propriamente dita, mas uma atuação feita com a programação e gravada em vídeo. Será que esta tendência poderá ter aplicação comercial ou artística para um autor de animação? Ainda aguardamos esta resposta.

Muitos produtores já sonham, como o Robert Zemeckis pós-*Roger Rabbit*, num jeito mais controlável e próximo da direção de atores reais para criar cenas de animação. O objetivo deles pode ser essencialmente pragmático, mas não se pode excluir a ideia de um dia mostrar seu potencial criativo em alguma obra inesperada. É o caso da NaturalMotion, empresa britânica especializada em tecnologia de animação procedural, batizada de DMS (Dynamic Motion Synthesis, síntese dinâmica de movimento). Os modelos de personagens construídos com DMS possuem uma estrutura baseada em modelos matemáticos da Biologia e da estrutura físico-emocional de seres humanos e animais.

São atores digitais com inteligência artificial, com os quais o animador interage convencendo-os e ensinando-os a atuar da maneira desejada, e não direcionando seus movimentos com posições-chave e intervalos. Segundo o agressivo texto de apresentação da companhia, esta tecnologia permite personagens 3D completamente interativos, e não baseados em animação enlatada . Sente-se por esta expressão o preconceito quanto à lenta e cuidadosa arte do quadro a quadro.

Sim, esta tecnologia já é usada em inúmeros *videogames* de sucesso, como *Grand theft auto* e *Indiana Jones*. Porém, o objetivo desses produtos está muito longe das sutilezas autorais e expressivas permitidas pelas técnicas tradicionais. Com certeza esta vertente terá progresso e sem dúvida também algum indivíduo conseguirá um dia dobrar esta tecnologia para realizar sua conversão para uma proposta autoral e artística.

Afinal, a história recente das tecnologias de animação nos mostrou que as piores ameaças acabaram nos trazendo progresso e melhorias para nossa arte. Que continue assim! ■

Marcos Magalhães é cineasta de animação, professor de Animação da PUC-Rio e um dos quatro diretores do Festival Internacional de Animação do Brasil, Anima Mundi.

À esquerda, Heavy Rain, à direita, Doom

A EVOLUÇÃO NARRATIVA DOS *GAMES* E A DEFASAGEM BRASILEIRA

A longa jornada da animação nos *games* teve um bom número de marcos: outrora tinha como objetivo os jogos de gráficos alegres, mirando o público mais jovem; depois passou por uma obsessão pelo simulacro, até desenvolver mais profundamente sua dramaturgia. Existia uma certa dificuldade em se compreender que era possível fazer do *videogame* uma forma de se contar algo, de se expressar dramaticamente. Há, também, o desenvolvimento tecnológico, que naturalmente permitiu que os jogos pudessem ir além e se desenvolver tal qual uma animação de cinema.

O jogo chave para que se compreenda o curto-circuito entre aquilo que se chama de "jogabilidade" no universo dos *games* e esse desenvolvimento mais profundo da narrativa cinematográfica se chama *Heavy rain*. O jogo, de produção francesa (2010), faz um curto-circuito entre os jogos de simulação, que possuem gráficos assustadores de tão reais, e o lado mais fabular desta plataforma. Misturando captura de movimentos com uma narrativa que coloca o controlador em completo comando do jogo – é necessário movimentar-se para abrir portas, trocar embreagens, acender um cigarro –, este jogo colocou a animação nos *games* em uma nova liga, já não sendo possível considerar que este é um simulador de algum esporte, ou mesmo que as aventuras de *Mario* da Nintendo ou *Sonic* da Sega pudessem ser chamados da mesma coisa.

É necessário então que se faça uma volta no tempo para entender como é possível e o que é, de fato, a revolução proposta por este jogo. Houve sempre algumas categorias entre os *games*, que envolviam os jogos de tiro, como *Doom*, que na maioria das vezes eram pouco criativos visualmente; os jogos de esporte, que evoluíram muito com o tempo; os RPG e os jogos infantilizados, ao menos supostamente, que eram na verdade os melhores, e mais interessantes visualmente. Alguns RPG poderiam ser considerados superiores em termos de jogabilidade e criatividade, mas visualmente os melhores por anos estiveram nestes *games* mais simples, de traços geralmente coloridos. A evolução e o aumento de espaço para o desenvolvimento das animações foi permitindo uma série de riscos, e o menos criativo deles foi o de se imitar o real. Durante muito tempo, o maior elogio que se ouvia aos *games* da geração do Play Station 1/2 e X Box era de que pareciam muito reais. Uma ideia que o tempo provou ser mentira. Não só a cada ano esses jogos pareciam menos próximos da realidade, como é assustador revê-los hoje. Eles provaram ser uma longa perda de tempo.

Os criadores de *games* precisaram de algumas revoluções para aprender que era possível narrar, de fato, com as imagens em um jogo. Até então tínhamos bons jogos, alguns até de diversão fantástica, mas poucos acontecimentos estéticos. A pequena revolução acontece no Canadá, quando um estúdio chamado RockStar lança um pequeno jogo de assalto chamado *Grand theft auto*, o *GTA*. A primeira edição ainda era pobre visualmente, sendo inteiramente captado com uma vista de cima, onde um pequeno assaltante de carros faz uma série de missões no mapa de uma cidade e vai crescendo e se tornando um gângster. A história pode parecer simplória, mas até então a ideia do mundo aberto – onde se joga em um espaço imenso, uma cidade, um bairro, que não é limitado pela ação do jogo – não havia sido usada a contento. *GTA* foi um marco maior dos *games*. Misturava a diversão de se construir seu personagem, vindo do RPG, a aventura dos jogos de ação e uma liberdade que ainda não havia sido realmente proposta nos jogos.

Faltava então o aspecto visual, que a partir do PlayStation 2 foi alçado a novos níveis. *GTA* foi um dos primeiros jogos realmente populares que ofereceram às imagens a narratividade. A partir de *GTA III* e suas versões seguintes – *Vice city*, *Vice city stories*, *San Andreas* – passamos a assistir a uma série de crônicas sobre certos ambientes, com referências culturais. *Vice city* retoma o universo dos anos 1980, dos carros esportivos, ternos brancos, da cocaína, explorando diversos espaços e conceitos ligados à década. Mesmo que se admita que os gráficos melhoraram depois do jogo – datado de 2004 –, a riqueza da animação nunca perdeu valor. *Vice city* te coloca dentro de um mundo que se apropria de uma ideia que se faz dos anos 80, mas que se torna único em si, graças à riqueza de detalhes. Há ainda a incrível capacidade de construir personagens que a turma da RockStar demonstra, conseguindo de fato envolver o controlador com seu "boneco". Tommy, o protagonista, é ao mesmo tempo moldado por quem joga o suficiente para que nos convençamos de que "somos ele", e ao mesmo tempo tem um roteiro bem traçado que já lhe dá caráter e charme.

L.A. Noire

San Andreas oferece um avanço ainda maior: é o primeiro e único dos jogos de *GTA* que permite controlar aspectos ainda menores do personagem. Entramos no universo das gangues de gueto, ou seja, pulamos aos anos 90. Num ambiente *à la Boyz'n the hood*, o clima de tensão é constante, com a possibilidade de seu personagem ser atacado em qualquer lugar que não seja o seu bairro. As missões, mote narrativo dos jogos, importam menos que a vizinhança. Como nunca, a RockStar se apropriou dos RPG, permitindo que o personagem tenha seu corpo moldado por idas à academia, se embebede e se torne um alcóolatra, ganhe peso por comer demais ou perca massa por andar muito a pé. O mundo aberto atingia aí níveis imprevistos. Com um clima de Costa Oeste, cheio de imigrantes, *San Andreas* é até menos interessante como narrativa que *Vice city*, mas oferece muito mais em termos de novidades. O sol que assombra o asfalto por onde andamos pra cima e pra baixo, de carro em carro, existe, e influencia no dia a dia do personagem.

A franquia do *GTA* seguiu em frente com outros bons jogos, alguns repetitivos, e como toda revolução seu sistema foi sendo imitado, gerando outros jogos talentosos. A novidade já não existia. A própria RockStar continuou nesse caminho de fazer jogos com universos bem construídos, com um pé no cinema. *Red dead redemption*, um faroeste, é rico demais. Seu mundo aberto tem a passagem do Oeste para o progresso do mundo dos carros, enojando John Marston, o protagonista. E também o México e os limites de fronteira com os Estados Unidos. Temos encenados brilhantemente, em um *game*, a Revolução Mexicana e a chegada do fim de uma tradição americana, temas típicos do cinema. Há poucas cenas tão fortes na plataforma que a de Marston sendo obrigado a dar uma volta num carro pela primeira vez. Investir nas construções narrativas de ambientes específicos havia se tornado chave para criar jogos mais interessantes. Talvez por isso os *GTA* mais recentes tenham soado pouco criativos. Foi assim que os anos 40 e o mundo do escritor James Ellroy foi parar em *L.A. Noire*.

A exemplo do *game* anterior, temos eventos importantes da história encenados, como a II Guerra Mundial, que norteiam as tramas policiais nesse mundo que rouba um tanto do universo de James Ellroy – inclusive tendo uma de sua partes dedicadas à caça do assassino da Dália Negra – e também um bocado dos tiques desenvolvidos em *Mad men*, a série de TV. De lá, além de pequenos estilos de comportamento dos coadjuvantes, vieram também uma série de atores em cena no jogo. Parte do charme de *L.A. Noire* está em conseguir desvendar quando um personagem diz a verdade ou não, o que é permitido pela incrível qualidade dos movimentos faciais. O rosto expressa muito. Se seu universo soa menos divertido de caminhar por ele, a construção visual aqui atinge talvez o mais próximo de um longo e grande

Modern warfare

filme. A forma como o jogo cruza os eventos, o trauma da guerra girando em torno de um episódio em que o fogo termina sendo ateado sobre inocentes por um equívoco e o capitão, que se tornaria nosso protagonista, que decide ordenar que se atire nos civis para que todos consigam seguir em frente com a imagem que viam – obviamente, ninguém envolvido ali voltou perfeitamente bem aos EUA. Parte de seu batalhão, que o odiava por aquilo, rouba um carregamento de morfina destinado aos feridos na guerra e acaba se envolvendo numa trama de máfia cheia de complexidades. Tudo sendo mostrado aos poucos, entre *flashbacks* e momentos do presente. *L.A. Noire* não é o mais fácil dos jogos da RockStar, mas é certamente o mais ambicioso.

Talvez o estilo mais explorado nos *games* tenha sido os jogos de guerra. Evolução dos jogos de tiro dos primórdios dos anos 90, séries de jogos foram feitas explorando os campos de guerra das mais variadas maneiras. Geralmente com traços mais crus, poucas cores e muito sangue, esses jogos exploraram tipos diferentes de conflitos. *Modern warfare*, um braço da franquia *Call of duty*, por exemplo, traz um certo tipo de ideia de cinema para a guerra, mas a aplica em conflitos modernos, como as guerras do Iraque. Há pouco de realmente consistente em termos dramáticos, o objetivo de quem consome os jogos de guerra é se engajar nesse tipo de conflito. É um universo amplo, porém um pouco pobre na comparação com esses jogos de aventura citados. Houve outros títulos de importância também, como *God of war*, que explorou certo tipo de misticismo com sucesso, e *Assassin's creed*, uma série que acompanhou bastante a evolução tecnológica.

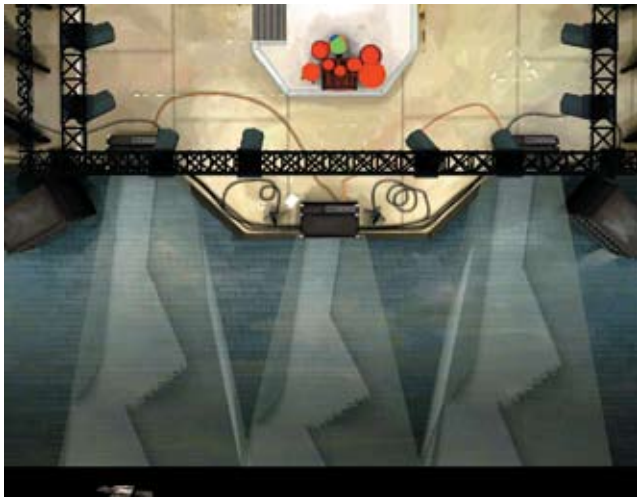
Existe também um jogo chamado *Shadow of the colossus,* que é possivelmente a obra mais ousada dentro dessa indústria. *Shadow* não criou nada que não houvesse sido feito antes em termos práticos, mas criou um raro caso de *game* cuja profundidade dramática e expressão das imagens realmente desafia quase todos os seus jogadores. No jogo, um soldado precisa encontrar num mapa enorme, atravessando variadas formas de deserto e vegetação, 16 pontos diferentes, onde situam-se colossos imensos, espécies divinas, tendo que derrotá-los para fazer reviver ao fim a mulher que ama. O que sustenta o existencialismo brutal deste jogo é que não há nada nesse universo, apenas um imenso vazio de matéria – e ao contrário de um filme, aqui é necessário não apenas observar isso, mas caminhar por isso. Quem joga passa pelo processo de atravessar imensos desertos apenas com seu cavalo. É o jogo de aventura com menos eventos e informações da história. Não é um caso em que se pode dizer que a ambição é maior que o jogo – seu sucesso é evidente. Há em produção um filme que tentará recriar o universo do jogo. Ter ou apenas tentar a mesma efetividade em emular o nada será difícil.

No Brasil, os minigames

Façamos uma parada para analisar o que tem acontecido no Brasil. A produção de *games* brasileiros tem que ser analisada com certa noção de mercado. Há uma grande quantidade de pessoas envolvidas na criação de *games* imensos, como esses que citei, sendo portanto superproduções. Não há dinheiro no Brasil circulando neste meio que permita tais acontecimentos. O que não significa que não existam inúmeros programadores talentosos trabalhando por aí. O que ocorre é que boa parte das iniciativas são pequenas e pessoais. Assim, o que temos são na maioria das vezes jogos que chamamos de *minigames*, explorando no atual mercado os aplicativos para tecnologia móvel (*tablet*s, celulares, etc). O aumento de cursos e escolas que abrangem os *games* é constante, e portanto isso vem crescendo cada vez mais. Há até faculdades que já possuem cursos para formação de um desenvolvedor de *videogame*, como a Anhembi Morumbi e a PUC, onde é possível tentar um curto-circuito entre as aulas de roteiro em cinema, *games* e televisão. O formato destes jogos costuma ser o que se chama de *puzzle*, o quebra-cabeças. Você tem que desvendar enquanto caminha pela fase o que se deve fazer exatamente para que tudo se encaixe no seu devido lugar e a fase possa ser vencida. Descrevendo pode parecer fácil, mas boa parte desses jogos são extremamente complexos.

Uma outra vertente bastante comum nos *games* brasileiros são os MMORPG. Essa é uma categoria de RPG *online*, quase sempre para PC. É provavelmente a que mais faz sucesso entre o público *geek*, popularizada por *World of warcraft*. Esses jogos são infinitos e de interação social, perfeitos para a era contemporânea da internet. *Ryudragon* é um jogo desse tipo que começou a ser veiculado há cerca de 10 anos, e coloca seus jogadores num mundo curioso, o Japão feudal. É tradição destes jogos explorarem eras medievais, guerras entre grupos primitivos e ambientes do gênero. Logo se nota o desinteresse de um jogo como esse e da maioria dos semelhantes pela cultura brasileira. Quando questionados, os desenvolvedores geralmente apontam para o mercado estrangeiro e a necessidade de tentar vender para fora. O curioso é que há evidentemente um mercado forte dentro do Brasil, mas existe a crença de que o jogador brasileiro prefere se imaginar numa caverna medieval do que, digamos, numa batalha num mangue, ou num grupo de capoeiristas. Não há muito mesmo o que chamar a atenção nesses jogos de MMORPG, além do fato de que eles obtiveram algum sucesso. E, portanto, que devem ter algum talento para esse ramo. Uma possível exceção é *Erinia*, um jogo em que, mais uma vez, você controla personagens numa era medieval, mas que adiciona como seus vilões os personagens de folclore do Brasil. Embora também se tenha pouco a defender artisticamente, seu sucesso de crítica sempre foi considerável. Ao longo dos últimos 10 anos o jogo entrou e saiu do ar algumas vezes, mas sempre teve seus seguidores. Os títulos em outra língua são constantes, não é prática do *game* se traduzir, portanto não se lança os *games* com um nome aqui e outro lá fora. *Jules: unboxing the world* é um *puzzle* brasileiro, e por aí vai. São características desse meio, e seria bem pouco relevante se os jogos oferecessem uma maior ambição. É possível dizer então que o Brasil está tão mal de narradores no *videogame* quanto no cinema, mas essa é uma outra discussão.

Feita portanto toda esta volta em torno das narrativas contemporâneas em *games*, voltamos ao *Heavy rain*. O motivo pelo qual selecionei este jogo em particular como decisivo para



À esquerda, Grand theft auto, à direita, Jules: unboxing the world

este artigo é o fato de que ele é disparado o *game* em que as expressões dos personagens, os traços dos desenhos, tudo o mais se aproxima de fato do cinema. É um jogo que cruza essas formas diferentes de criação. Seu realizador, David Cage, e sua produtora francesa, Quantic Dream, tinham uma imensa consciência de que não estavam desenvolvendo apenas um jogo. Ele é literalmente "dirigido", como se fosse mesmo cinema. No jogo, acompanha-se o cruzamento da história de quatro personagens que se envolvem na investigação sobre um *serial killer*. O primeiro deles, um sujeito traumatizado com um acidente que matou o seu filho ainda pequeno. Ele o perde numa multidão e o menino termina sendo atropelado. Ele desenvolve um certo tipo de esquizofrenia após o trauma e se afasta da família. Quando estouram os assassinatos, somos introduzidos a mais alguns personagens: uma jornalista, um detetive do FBI e um detetive particular. Controlamos tudo o que todos fazem em cada passo desse universo meticulosamente construído, embaixo de muita escuridão.

Como mencionei antes, não apenas as expressões dos atores passam por uma tecnologia extremamente expressiva de captação de movimentos, mas você realmente controla seus personagens. E a cada movimento ou decisão, há uma mudança no caminho desse personagem no jogo – é possível se jogar várias vezes com fins diferentes. Há uma das melhores sequências de perseguição de carro da dramaturgia recente, quando temos que controlar cada trocada de marcha, num frenesi assustador. O assassino misterioso força o protagonista a fazer muitos testes, em troca de salvar a vida das crianças que sequestra – no entanto há uma óbvia suspeita, em que ele mesmo acredita, de que seja ele próprio o assassino. David Cage, o criador, faz com que você se coloque literalmente no papel do personagem – você pode simplesmente decidir não cumprir pena, pode se entregar à polícia, pode não ajudar na investigação quando controla o personagem do FBI... Quando joguei, um dos personagens não sobreviveu a um evento e terminou mudando todo o rumo das investigações, fechando diversas janelas que ficariam abertas para os outros personagens. Há sempre a opção para os *apelões* de reiniciar o capítulo e jogar novamente. No entanto, não é condizente com quem realmente se envolve e compreende o que há de mágico nele: os personagens expressam algo de fato, o universo existe, e portanto se permite que eles sofram e errem de uma forma não mecânica. Não há nada de frio nesta animação, sua história algo moralista sobre os labirintos da mente de um sujeito traumatizado e esquizofrênico tem força, pois é brilhantemente contada, não porque foge das obviedades, mas porque realmente se utiliza da linguagem para contá-la. É isso que define os grandes *games*: o domínio da construção dramática aliada a evoluções que envolvem cada vez mais quem os joga. ■

POR ANA LUIZA PEREIRA

DOSSIÊ ANIMAÇÃO

O PAPEL DO SOM NO PROCESSO CRIATIVO DOS CURTAS DE ANIMAÇÃO BRASILEIROS

Desde o início do cinema sonoro, o cinema de animação foi encontrando características únicas, inerentes ao próprio processo de criação *frame* a *frame* da imagem, que permite um grande controle sobre a construção da relação som-imagem. O sucesso de Walt Disney com a introdução do som em *Steamboat Willie* (1928) e suas produções seguintes não partiu apenas da sonorização de um material previamente animado, e sim do resultado obtido na concepção conjunta de som e animação, seja pela criação do som sobre a animação (série *Mickey Mouse*), seja pela criação da animação sobre o som (série *Silly symphonies*). Alguns anos depois, a Warner adotou processos semelhantes para a criação das séries *Looney tunes* e *Merrie melodies*, tendo como diretor musical Carl Stalling, que havia trabalhado com Disney em seus primeiros filmes sonoros.

Tecnicamente, o processo de construção da trilha sonora dos filmes de animação (entende-se por trilha sonora o conjunto de todo o material sonoro do filme, incluindo música, diálogos e ruídos) difere da maior parte dos filmes de ação ao vivo (ou *live action*) em sua gênese. Na maioria das vezes, a construção do som de um filme de ação ao vivo parte do som direto, ou seja, o áudio gravado durante o processo de gravação de imagens. Os diálogos são gravados em um *set* de filmagem, os materiais de áudio e vídeo são sincronizados em uma ilha de edição, a montagem é realizada e começa-se a partir dali o trabalho de pós-produção de som, que inclui a edição de som (incluindo diálogos, ambientes, efeitos sonoros e *foley*), a criação da trilha musical e finalmente a mixagem. Se normalmente um filme de animação não possui um *set* de filmagem com captação de som direto (exceto em casos como rotoscopia ou composição digital a partir de *motion capture*, mas deixemos isso como um setor muito específico), temos então as seguintes situações mais comuns: filmes baseados em diálogos ou música, que precisam estar pré-gravados antes do processo de animação; e filmes que não dependem de uma trilha inicial, cuja construção de som parte do zero, sobre as imagens animadas em silêncio.

Para o primeiro caso, o planejamento de som é fundamental. A concepção de som durante a pré-produção pode ser desde a caracterização dos personagens através da voz original, que é gravada antes da animação, até construções mais complexas de sons de criaturas, objetos e ambientes que podem influenciar a criação visual. Um exemplo de filme norte-americano em que a criação de efeitos trabalhou em colaboração muito próxima à construção visual é o longa-metragem *Wall-E* da Pixar, em que o diretor Andrew Stanton convidou o *sound designer* Ben Burtt a juntar-se à equipe-chave do filme muitos meses antes da etapa de

pós-produção. O resultado desta colaboração é claro especialmente na primeira metade do filme, em que toda a narrativa é criada praticamente sem o uso de palavras, com amplo uso de paisagens sonoras, efeitos especiais e vocalizações.

Outro tipo de filme que exige uma grande colaboração entre setores de som e imagem na etapa de pré-produção é o musical, especialmente quando há cenas de canto e dança, nas quais, em se tratando de desenho animado tradicional, é necessário que toda a música seja transcrita antes do processo da animação. Para animação digital e processos mais modernos de *stop motion*, também é possível que o áudio seja colocado na própria *timeline* do programa em que a animação é realizada, o que facilita o trabalho e permite que o áudio seja reproduzido e visualizado no formato de onda pelo animador. Alguns programas até permitem a edição do material sonoro. O cuidado a ser tomado nestes casos é em relação ao rigor técnico durante todo o fluxo de trabalho, para que o material seja trabalhado corretamente e chegue à finalização sem falhas de formato e sincronia.

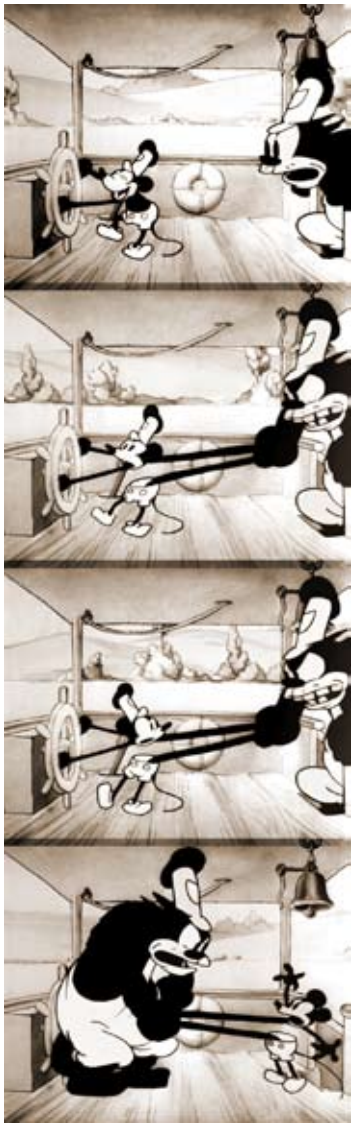
Filmes de animação que não dependem de sons previamente planejados são mais raros, já que a grande maioria da produção é baseada em diálogos ou música. Mas isso não significa que o diretor ou animador não deva levar em conta o som durante a fase de produção, seja apenas imaginando ou até utilizando uma trilha temporária durante a etapa do *animatic*, para ter uma ideia mais próxima do que será o resultado final, mesmo que os sons sejam substituídos depois.

No Brasil, o número de longas-metragens ainda é pequeno para uma análise efetiva da relação som-imagem em diferentes formas de produção, mas dentre o vasto número de curtas-metragens produzidos a partir do início da década de 2000, selecionarei alguns filmes nos quais o som desempenha papel fundamental na narrativa de diferentes maneiras.

Filmes centrados em diálogos

Como na maior parte dos filmes contemporâneos, diversos curtas de animação possuem o conteúdo semântico da fala como condutor narrativo. A partir de um texto, a animação é criada em harmonia ou contraponto ao diálogo falado. Geralmente isso faz com que seja necessário obter a gravação das vozes originais anteriormente ao processo da animação, para que possa ser efetuado o *lip sync* (sincronia labial) e também para garantir que a expressão dos personagens esteja de acordo com a performance vocal dos atores, que pode sugerir ações e *timing* específicos para o desenvolvimento da cena.

O curta *Sushi man* (Pedro Iuá, 2003) passa-se quase inteiramente em uma mesa de jantar, onde uma mulher e seus dois amantes tentam chegar a um "acordo". Por conta de alguns



Steamboat Willie

O Divino, de repente

defeitos como uma câmera não muito fixada, é perceptível que a animação de bonecos tenha sido feita de maneira rudimentar, no início da era do vídeo digital e com poucos recursos. O filme utiliza uma linguagem que se aproxima de um filme de ficção narrativo, com o uso de planos gerais, campo e contracampo, e diálogos diegéticos entre os três personagens. Para simplificar o início da história e contextualizar o espectador de forma simples, são apresentadas imagens *still* com diálogo *off* entre dois dos personagens principais. Durante o diálogo na mesa, além do *lip sync*, a ênfase fica nos gestos dos personagens, com destaque para as reações "nervosas" de um deles quando há desentendimento enquanto o outro fala. O uso de princípios de animação, como antecipação, exagero e ações secundárias enriquece o diálogo e cria um efeito cômico muito maior do que se a cena se passasse com atores reais. Os ruídos são utilizados apenas nos movimentos principais com mãos e objetos, para pontuar a ação e caracterizar os materiais (vidro, madeira, metal, etc.), recurso importante para trazer verossimilhança em uma animação *stop motion*.

O jumento santo e a cidade que se acabou antes de começar (Leo D. e William Paiva, 2007) é uma animação de recortes digitais que conta a criação da cidade de Noite Feliz por Deus, representado por um recorte de mão humana. A história é um misto de diversas narrativas bíblicas, como as da Criação Divina e da Arca de Noé, contada por um narrador com sotaque nordestino, acrescentada de elementos regionais (mandacarus, cajueiros, jumento, trio de cantadores, etc.) e diversos comentários irônicos. O próprio narrador faz as vozes de outros personagens mudando a tonalidade da sua, como em uma contação de história.

O Divino, de repente (Fábio Yamaji, 2009) é um documentário que intercala os depoimentos filmados de Ubiraci Crispim de Freitas, o Divino, com a declamação de repentes ilustrados em um caderno aberto, de um lado com a rotoscopia de Divino feita por vários artistas e, de outro, uma animação de bonecos de palito representando a história contada em cada repente. A representação é a interpretação do repente do animador e nem sempre significa literalmente o que é dito nos versos, até porque muitas vezes é difícil entender o sentido das palavras no repente. A rapidez com que são cantadas as palavras acaba combinando com a rapidez da animação, que utiliza amplamente os recursos da metamorfose e sequências de *zoom out* extremo para encenar a história narrada. O efeito cômico da "legendagem" feita através da animação é ainda mais evidenciado quando o próprio Divino "intervém" em depoimento para explicar o significado de algo curioso no repente.

Filmes sem diálogos

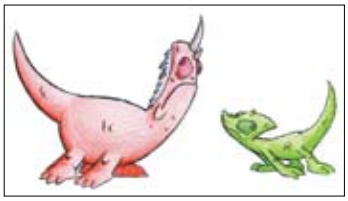
Chifre de camaleão (Marão, 2000) é um desenho animado tradicional sem diálogos e fortemente baseado na ação dos personagens. As falas existem somente enquanto reações dos personagens humanos. A trilha musical inicial, com violão, flauta e percussão, vai dando um ritmo cotidiano, em uma casa onde um bebê faz suas estripulias até que encontra um camaleão. Um duo de violinos marca o clímax do filme, quando os camaleões vão adquirindo diferentes cores e formas, até que um deles explode, "colorindo" o filme (de um desenho a lápis preto e branco, surgem cenas coloridas em acetato). Através da simplicidade no traço sem *clean-up* e com poucas camadas sobrepostas de imagem e de som, pode-se dizer que de certa maneira o som é desenhado "a lápis", assim como a imagem: alguns ruídos e distorções fazem parte da estética do filme.

O curta *Calango Lengo: morte e vida sem ver água* (Fernando Miller, 2008) é realizado em animação tradicional e sua estética e narrativa nos remetem aos desenhos animados clássicos de perseguição, tais como *Pernalonga e Patolino*, *Coyote e Papa-léguas* e especialmente *Tom e Jerry*. A trilha musical original segue o estilo *mickeymousin*g (em que a música segue a ação dos personagens) com ritmo e melodia bem nordestinos, utilizando instrumentos como acordeon, viola, triângulo e pife. A edição de efeitos sonoros foi concebida de acordo com o estilo *cartoon* clássico, com a pontuação de movimentos e uso de efeitos icônicos, além de códigos já conhecidos destes desenhos, como o famoso *slide whistle* em quedas ou movimentos em arcos e pratos para os tombos. Outras metáforas são empregadas para reforçar as piadas, como quando a Morte cai em pedacinhos de ossos ao bater de cara na porta que o Calango fecha, e ouvimos um som da queda de pinos de boliche. Há momentos em que a própria *gag* acontece através do som: para enganar o Calango, a Morte utiliza uma placa de metal para simular um som de trovão. Essa é uma percepção importante do animador: seus personagens podem ouvir e a partir daí uma ação pode ser desencadeada.

Fräulein Gertie (Tomás Creus e Lavinia Chianello, 2006) mostra o cotidiano de Fräulein Gertie, uma senhora que aparentemente leva uma vida normal em sua casa, até que recebe a visita de um amante e sua obsessão é revelada. O filme utiliza uma técnica de animação de bonecos com movimentos muito limitados, sem mudança de expressão facial, com exceção dos olhos que piscam. Os ruídos pontuais complementam as ações, estando *on* ou *offscreen*, expressando mais movimento e dando textura aos objetos. A música é apenas a diegética, quando o rádio está ligado, acompanhada de muito ruído de transmissão, até que em algum momento ela sai de sintonia. E este próprio ruído branco remete ao som da fritura mostrada no início do filme, criando uma tensão dramática. Os ruídos conduzem a narrativa sem o uso de diálogos nem música não diegética.

Animação musical

O curta *Primeiro movimento* (Érica Valle, 2006) é um balé animado realizado através da composição de objetos fotografados, desenho animado tradicional e cenários pintados à tinta. A história de amor entre um malabarista e uma monociclista é contada em uma dança sobre



De cima para baixo:

O jumento santo e a cidade que se acabou antes de começar,

Fräulein Gertie,

Calango Lengo: morte e vida sem ver água,

Chifre de camaleão

o primeiro movimento do *Concerto para dois violinos* de J.S. Bach adaptado e executado em uma versão de Toninho Ferragutti e Antônio Nóbrega para rabeca e flauta. Para pontuar os movimentos dos personagens, a maior parte dos ruídos provém de instrumentos musicais, que por estarem em sincronia com a música, criam um efeito complementar, como o som das castanholas que compõem os sapatos do malabarista e que se misturam à trilha da mesma maneira que em uma dança com estes instrumentos.

Além de conceber sonora e visualmente o filme desde as primeiras fases de criação, seja no roteiro ou *storyboard*, para que se faça um uso proveitoso do som nos filmes é importante que a direção saiba indicar caminhos e possibilite o trabalho colaborativo dos profissionais do som qualquer que seja o tamanho da equipe. Por isso vale conhecer as funções e incorporar à equipe o trabalho do pessoal de som o quanto antes possível.

Há no país cada vez mais estúdios especializados em todas as etapas de pós-produção de áudio e trilha musical, onde podem ser realizados diversos tipos de produção.

Os ruídos de sala (também chamados de *foley*) – sons de passos, roupas, mãos e objetos específicos gravados em sincronia com a imagem – dão vida a personagens animados. Assim como sua voz única, cada personagem pode ter seus ruídos específicos, que podem informar características tanto físicas como psicológicas. A maneira como ele anda, que roupas ele usa, o que carrega na bolsa são informações que o som pode não apenas reforçar, mas expressar com exclusividade, sem que a imagem mostre ou explicite. Algumas informações físicas naturalmente impressas na imagem fotográfica de filmes de ação ao vivo – como textura, forma e cor – podem estar representadas de maneira muito simbólica ou até abstrata em certos tipos de animação menos verossimilhantes. Nestes casos, muito da caracterização física de um determinado elemento pode ser feita através do som, que complementa a informação que o espectador não consegue objetivamente enxergar. É também importante ressaltar que filmes com diálogo de ponta a ponta não deixam muito espaço para usar o recurso dramático com ruídos, da mesma forma que filmes que utilizam excesso de música com ampla faixa dinâmica o tempo todo, mascarando qualquer tentativa de trabalho com ambientes e ruídos de sala.

A essência do desenho de som está na consciência de o som ser manipulável como a imagem e em reconhecê-lo como uma poderosa ferramenta dramática e narrativa quando articulado com a imagem. Não foi à toa que nos anos 1970 surgiu o conceito de *sound design* para evidenciar um trabalho de concepção sonora no cinema enquanto um trabalho artístico, assim como já eram reconhecidas outras áreas de criação como fotografia e arte, mesmo que muitos diretores já houvessem descoberto o poder da relação som-imagem desde o início do cinema sonoro. Na história do cinema de animação, ao analisarmos o trabalho de Disney, irmãos Fleischer e Warner Bros., especialmente nos anos 30 e 40, percebemos como é possível desenhar o som do filme e obter um resultado surpreendente. Basta abrir a mente (e os ouvidos!) para descobrir esse vasto universo que é o som. ■

Ana Luiza Pereira é editora de som e produtora de animação. É professora de som nos cursos de Bacharelado em Audiovisual do Centro Universitário Senac e de Bacharelado em Imagem e Som na Universidade Federal de São Carlos.

POR CARLOS ALBERTO MATTOS

Onde andará Petrucio Felker?

O NÃO TÃO INSÓLITO CASAMENTO DO DOCUMENTÁRIO COM A ANIMAÇÃO

Depois de levar um primeiro tiro ainda dentro do carro, o empresário Henning Boilesen tenta correr pela Alameda Casabranca mas é alvejado por cinco balas e cai morto.

Pelé recebe a bola na intermediária do Juventus, dá três balões consecutivos, sendo o último no goleiro adversário, e cabeceia para dentro da rede, no gol que ele considera o mais bonito de sua carreira.

Patativa do Assaré interrompe por um momento o trabalho com a enxada e, ali mesmo no roçado, compõe uma de suas estrofes famosas.

De volta às galerias após uma longa ausência, o excêntrico artista Petrucio Felker literalmente solta os cachorros sobre o público e a imprensa. Muitos são mordidos até a morte.

Nenhuma dessas cenas "documentais" está em arquivos de cinematecas. Algumas jamais foram filmadas. Uma delas nem sequer aconteceu. Mas todas podem ser vistas em filmes brasileiros, só que no formato de animação. Elas exemplificam a relação intensa e múltipla dos documentários com a animação, que hoje se espalha por salas de exibição, festivais, escolas, mercado e na *web*.

Valsa com Bashir

O documentário animado, que atende na intimidade por animadoc, é um dos tipos de narrativa mais em voga desde os anos 2000 e constitui hoje praticamente um subgênero dentro das duas modalidades clássicas de cinema que combina. Podemos, assim, encontrar exemplares tanto na programação do Anima Mundi quanto na do Festival de Documentários É Tudo Verdade, bem como nos festivais internacionais de curtas do Rio e de São Paulo. Eles estão na pauta dos acadêmicos e nas prateleiras do comércio virtual. Já em 2009 saiu na Inglaterra a coletânea em DVD e VOD *Animating Reality*, reunindo curtas de onze países. Há pelo menos cinco anos os grandes festivais internacionais de documentários realizam workshops e palestras sobre os animadocs. As animadoras inglesas Allys Hawkins e Ellie Land mantêm no endereço animateddocs.wordpress.com um ativo blog sobre o assunto. Também na Inglaterra, acaba de sair o pioneiro livro *Animated documentary*, de Annabelle Honess Roe.

Mas, afinal, qual o charme dessa forma híbrida, qual o motivo de despertar tanta atenção? Os pesquisadores e teóricos tentam racionalizar o animadoc à luz de conceitos já existentes sobre as duas linguagens que o compõem e que, em princípio, parecem tão contraditórias quanto casar uma boneca de pano com um robô de última geração. O documentário, com sua ligação essencial à realidade, seria em tudo oposto à animação, tão identificada com a fantasia, o lúdico e o impossível. A percepção do espectador diante de um filme desses se divide entre o "crédito" que suscita a forma documentário e a "descrença" normalmente associada à animação. A relação de confiança do espectador com o documentário vem não somente de uma postura geral diante do filme, mas do aval de legitimidade de cada uma de suas imagens, tomadas como documentais. O desenho, o boneco ou a computação gráfica, criados sempre *frame* por *frame* em vez de retirados do fluxo da vida, são uma forma de representação completamente desvinculada do mundo físico e social, significando portanto uma intervenção brutal sobre o teor de realidade do discurso documental.

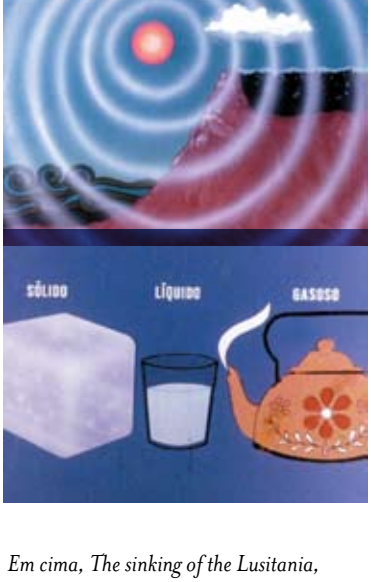
As formulações que explicam os animadocs são geralmente de natureza conciliatória. Muitas delas o situam no que Bill Nichols chama de "modo reflexivo" do documentário, ou seja, aqueles filmes em que o realizador reflete e questiona sua própria capacidade de representar o real. A animação, pelo seu caráter eminentemente subjetivo e artificial, forneceria um distanciamento útil para o documentarista, um tanto como as encenações com atores que integram certos documentários. Não há ali uma reivindicação de verdade documental, mas paráfrase, estilização e interpretação.

À esquerda, Pelé eterno, à direita, e Cidadão Boilesen

A repercussão mundial de *Valsa com Bashir*, há cinco anos, tornou, digamos, popular a discussão sobre os *animated documentaries*. No filme, o diretor Ari Folman usa quase exclusivamente animações para evocar suas lembranças – e também seus pesadelos – de quando era um jovem soldado israelense na primeira guerra do Líbano. Só na sequência final as imagens construídas com recortes e animação clássica dão lugar a cenas reais de momentos após o massacre de Sabra e Shatila. Folman concebeu o filme como um documentário do seu inconsciente, razão pela qual justificou o uso da imagem animada.

A grande novidade de *Valsa com Bashir* foi ser um longa de animação autoral que se apresentava como documentário relacionado à História contemporânea. Se partirmos num retrospecto em busca de exemplos como esse vamos chegar ao ano de 1918, quando o cartunista e animador Winsor McCay realizou o que é tido como o primeiro animadoc da história. *The sinking of the Lusitania* recriava em desenhos sobre nitrato de celuloide o afundamento do transatlântico americano Lusitania por um submarino alemão em 1915, tragédia que contou quase 1.200 mortos. No prólogo, o próprio McCay apresentava seu filme como um "registro histórico". O aspecto de propaganda (no caso desse curta, antigermânica), somado ao educacional, iria se tornar uma marca dos documentários animados americanos que floresceriam a partir dos anos 20. Um clássico do gênero é *A vitória pela força aérea* (*Victory through air power*, 1943), dos estúdios Disney, libelo a favor dos bombardeios aéreos na II Guerra Mundial. Nos anos 1930, destacou-se também a contribuição dos animadores Len Lye e Norman McLaren para documentários da GPO Film Unit britânica. No Canadá, o National Film Board criou um setor de animação para dar apoio à produção de documentários, nascendo assim uma referência mundial nos dois campos. Na Europa, desde a vanguarda dos anos 1920, com os filmes de Hans Richter, Viking Eggeling e Walter Ruttmann, o abstracionismo e o dadaísmo já apontavam para a fusão entre a imagem documental e a manipulação gráfica.

Uma interação regular entre documentário e animação no Brasil remonta às produções do Instituto Nacional de Cinema Educativo na década de 1950. O desenho animado era então amplamente utilizado para demonstrar procedimentos científicos e dinamizar mapas e gráficos, como ocorre em *O café*, de Humberto Mauro, e *A medida do tempo*, de Jurandyr Noronha, ambos de 1958. Os estúdios de animação de Guy Lebron eram acionados com frequência pelo INCE nos anos 60, inclusive para o curta *H2o*, inteiramente de animação, e a série de seis filmes *Alfabeto animado*. A aplicação do desenho animado como apoio à divulgação científica teve um momento particular na série de 10 filmes sobre Física realizados por George Jonas para o Instituto Nacional de Cinema em 1969. Neles, os animadores Daniel Messias, Regis Chieregatti



Em cima, The sinking of the Lusitania, em baixo, Energia e Calor, de George Jonas

e Ottomar Strelow trabalharam intensivamente em estilizações didáticas com técnicas de desenho e *pixilation* (animação de imagens reais), que se conjugavam com cenas em *live action*. O curta *Força* trazia um desenvolvimento maior de personagens e um humor não muito habitual nos filmes educativos da época (assista em filmecultura.org.br).

Desde então, recorrer à animação como ferramenta coadjuvante tem sido prática frequente por documentaristas, sobretudo em créditos de abertura, vinhetas de separação de blocos e grafismos ilustrativos. Aplicações mais orgânicas começaram a aparecer mais recentemente, na medida em que o documentário se mesclou com o idioma pop e deixou-se contaminar pelo vírus da ficção. Documentários sobre música, como *Simonal – ninguém sabe o duro que dei* (Micael Langer, Calvito Leal, Cláudio Manoel, 2009) e *Tropicália* (Marcelo Machado, 2012), fazem largo uso de animações sobre materiais de arquivo e como referência a uma estética de época. Um documentário de aventura como *O mundo em duas voltas* (David Schürmann, 2007) se valia de desenhos fixos (de Laurent Cardon) editados dinamicamente para recontar uma saga histórica e conectar-se com seu público adolescente potencial.

Caso diferente é o de *Cidadão Boilesen* (Chaim Litewsky, 2009), documentário de linguagem bastante mesclada, em que imagens animadas por Renato e Rico Vilarouca ajudam a reconstituir a cena do atentado contra o empresário Henning Boilesen numa rua de São Paulo. Eis uma das principais utilizações da animação em documentários tradicionais: suprir a falta de material filmado sobre um momento-chave. É o caso também de *Pelé eterno* (Aníbal Massaini Neto, 2003), em que o gol favorito de Pelé, à falta de imagens gravadas, foi encenado em computação gráfica (pela equipe da Briquet Filmes) a partir de fotos e relatos de memória.

Se existe uma área irremediavelmente interditada ao registro direto das câmeras, esta é a subjetividade dos personagens, os sonhos e a imaginação. Nesse sentido, outro filme que, assim como *Valsa com Bashir*, ajudou a colocar os animadocs na ordem do dia foi *Ryan*, vencedor do Oscar de curta de animação em 2005. Trata-se aqui do encontro de dois animadores, o diretor Chris Landreth e o personagem Ryan Larkin, um mestre da animação canadense. Landreth entrevista Ryan sobre as razões de seu inferno pessoal e profissional, que o levaram a afastar-se do trabalho por muitos anos. Durante a conversa, num bar, os processos mentais de ambos são expressos em forma "concreta", mediante intervenções animadas no rosto e no corpo. Embora todo o material *live action* seja violentamente alterado pela rotoscopia (desenhos feitos sobre imagens reais) e uma variedade de técnicas, *Ryan* não perde a ligação com os cânones do documentário: entrevistas, narração, arquivos, pessoas de verdade. Ativa no público, assim, uma "leitura documentarizante" (para usar o termo cunhado por Roger Odin).

Cabe, porém, deixar bem clara a diferença entre o documentarista que recorre à animação como uma ferramenta a mais e o animador que adota o formato documentário, como é o caso de Chris Landreth. A febre dos animadocs resulta principalmente de uma recente inflexão no interesse dos artistas da animação pela gramática da chamada não ficção.

Os documentários cujo assunto é a própria animação, naturalmente, exploram com especial organicidade a combinação das duas linguagens. Mas o curta de Landreth sintetiza outros traços bastante comuns a muitos documentários animados. Um deles é a representação de fenômenos psicológicos. Outro é a indexação das animações a imagens reais pré-gravadas através da rotoscopia. Outro ainda é a utilização de áudio documental realista para servir de base para a animação ou para ancorar a experiência do espectador num terreno de credibilidade. As vozes de Ari Folman e Ryan Larkin, respectivamente em *Valsa com Bashir* e *Ryan*, sustentam a relação de veracidade do público com os respectivos filmes, por mais que suas imagens sejam fabricadas e manipuladas. A série *Conversation pieces*, produzida pelo estúdio inglês Aardman entre 1978 e 1983, botava bonecos de massinha (plasticina) para materializar conversas naturalistas gravadas em áudio.

O uso de um aparato narrativo documental pode também servir à sátira e ao *mockumentary*, como em outras famosas criações da Aardman. O curta *Creature comforts* (Nick Park, 1989) exerceu influência mundial com seus depoimentos de animais de massinha sobre a vida no zoo. O mais famoso reflexo da onda de *animated mockumentaries* no Brasil é certamente *Dossiê Rê Bordosa* (Cesar Cabral, 2008), que acumulou o prêmio de melhor curta do Anima Mundi e uma menção honrosa no Festival É Tudo Verdade. Com uma narração em tom de reportagem popularesca, entrevistas, cenas de filmes domésticos e trechos dramatizados, tudo em bonecos de massinha, o filme investiga os motivos que teriam levado o cartunista Angeli a matar sua suculenta personagem. Nos créditos finais, a tela dividida entre os personagens reais e sua representação em plasticina evidencia o processo de rotoscopia e a continuidade perfeita entre o áudio dos depoimentos e a performance dos bonecos.

Onde andará Petrucio Felker? (Allan Sieber, 2001, animação de Fernando Miller) foi talvez um dos primeiros desenhos brasileiros a brincar com o discurso documental nessa nova manifestação dos animadocs. Nele, amigos, familiares e desafetos recordam a vida atribulada do artista Felker, antes que ele reapareça para a *vernissage* de sua nova exposição. Com voz de Paulo César Pereio, Felker leva uma matilha de cães ferozes ao evento, numa sátira devastadora da arte contemporânea.

Grande parte dos animadocs constroem-se a partir de falas, e por isso se baseiam em performances vocais marcantes. É o caso do curta *O Divino, de repente* (Fábio Yamaji, 2009), perfil do repentista Ubiraci Crispim "O Divino" de Freitas. A imagem dele se alterna entre as cenas reais e a rotoscopia na página direita de um caderno aberto. Enquanto isso, sua fala irreverente e muito rápida é ilustrada velozmente na página esquerda do caderno por traços de diversos animadores convidados. O efeito hilariante dos versos é ampliado pelo diálogo com os desenhos.

Entre os animadocs brasileiros há um pouco de tudo. Há a biografia convencional, como *Patativa* (Ítalo Maia, 2001), que documenta o poeta cearense Patativa do Assaré em *live action* e nas técnicas de *stop motion* com bonecos e *pixilation*. Esse pequeno curta contou com as colaborações dos animadores Quiá Rodrigues, André Dias, Paulo Ítalo e Ricardo Juliani. Há o filme educativo bem-humorado, como *A história da calcinha* (Gordeeff, 2001), cujo título diz tudo. Há o filme resultante de oficinas em escolas, como *Animais da Savana* (2011),

À esquerda, As aventuras de Paulo Bruscky, à direita Molotov Alva

documentário sobre a fauna africana realizado e deliciosamente narrado por crianças de uma escola municipal. E há também a experimentação mediada pela plataforma Second Life no curta *As aventuras de Paulo Bruscky* (Gabriel Mascaro, 2010). Esse filme encena o encontro entre Mascaro e o artista recifense no ambiente digital, levando adiante as indagações do diretor sobre os limites entre ficção e documentário, realidade e virtualidade. O primeiro documentário realizado dentro da Second Life foi a série *Molotov Alva* (Douglas Gayeton, 2007), protagonizada pelo próprio avatar do diretor. Se o mundo virtual é um espaço apto a ser esquadrinhado, digamos, documentalmente, é uma discussão que os teóricos do animadoc ainda parecem longe de concluir.

O fato é que novas aplicações vão surgindo para o subgênero a cada dia. No Youtube encontram-se várias obras recentes, entre as quais *30% - Women & politics in Sierra Leone, Never like the first time, The moon and the son*, *When life departs, Abductees, Slavar, Abuelas* e *Tying your own shoes*. São todos exemplos de filmes que lidam com temas adultos e sensíveis – família, sexo, morte, escravidão, política, saúde mental – mediados pela liberdade, os eufemismos e as máscaras identitárias fornecidos pela animação. O documentário animado, nesses casos, pode ser uma forma de liberar o realizador de obstáculos práticos e éticos, além de instrumentalizá-lo para desafios maiores. O premiado curta *A is for Autism* (Tim Webb, 1992) foi animado e sonorizado por seus personagens, portadores de autismo. Processo semelhante foi o de *Estrela de oito pontas* (1996), documentário assinado a quatro mãos por Marcos Magalhães e Fernando Diniz (do Museu do Inconsciente) que incorpora a criação de uma animação por Diniz a partir de seus desenhos.

O não tão insólito casamento entre documentário e desenho segue gerando uma prole surpreendente. O admirável longa *Budrus* (2009), produção internacional dirigida pela brasileira Julia Bacha sobre a resistência pacífica de palestinos e israelenses numa aldeia da Cisjordânia, há pouco virou uma *graphic novel* de Irene Nasser. Em São Paulo, o animador Alê Abreu (*Garoto cósmico*) prepara seu novo longa-metragem, *O menino e o mundo,* a partir de um projeto original de animadoc. O que seria uma visão da América Latina sob a ótica das músicas de protesto dos anos 1970 virou a história de um menino em busca do pai que emigrou à procura de trabalho. Por trás dessa aventura, todo um contexto político brasileiro será pontuado através de cenas de documentários como *Iracema, uma transa amazônica*, de Jorge Bodanzky e Orlando Senna, e *Ecologia* e *ABC da greve*, de Leon Hirszman. As imagens documentais vão irromper aqui e ali, produzindo choques de realidade na estrutura do desenho.

Nesses trânsitos entre mídias tão diversas, a convergência é o traço comum e o idioma da época. O termo animadoc hoje denomina um vasto e irregular território, onde tudo aquilo que pode ser percebido como documentário se encontra com tudo o que pode ser chamado de animação. Aceitar os diálogos daí resultantes vai depender da nossa capacidade de relativizar velhos paradigmas e assimilar novos discursos. ■

POR ROBERTO MAIA

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 ao 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, Gamal, 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. Desenvolvia 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.

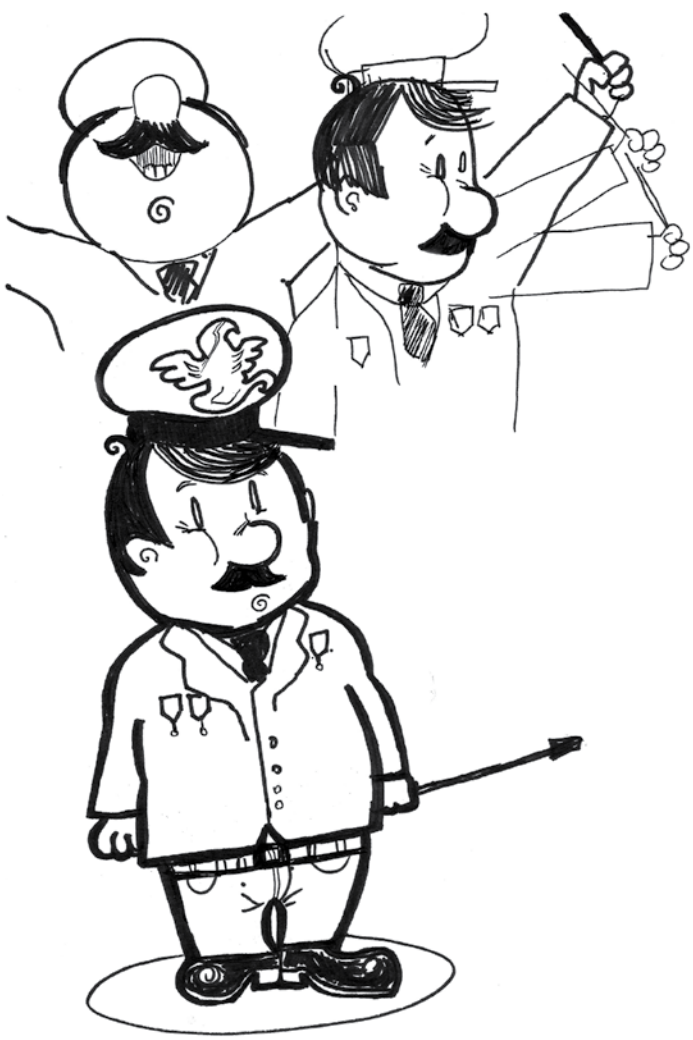
No meio dos anos 2000, uma queda no quintal de sua tão querida casa o fez desenvolver uma dor crônica que o afastou do computador e de seu mundo-laboratório. Passou de décadas de uma interatividade participativa a um período contemplativo, no qual recordava seus feitos e história. Sua missão se encerrou 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, Cecilia, 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. Dedica-se à relação entre comunicação e tecnologia, e atua como jornalista na área cultural há 30 anos.

A MAL CONTADA HISTÓRIA DE TITO PONTEVEDRA, UM ANIMADOR GALEGO NO BRASIL

Quando Daniel Caetano entrou em contato comigo pelo Facebook, estava me recuperando de uma doença que tomava meu corpo de um suor frio e pegajoso, de modo que, ao me propor um artigo para a Filme Cultura sobre Tito Pontevedra, o calafrio sentido em seguida poderia ser tanto um sintoma da moléstia mal curada como uma reação àquele nome trazido, assim, de chofre, da noite dos tempos. Tinha falado uma única vez com meu amigo sobre o animador galego que trabalhou no Brasil e, alguns anos depois, um dossiê sobre animação originou um convite cujo resultado final seria uma especulação, no mínimo, desconcertante. Até então só havia escutado rumores sobre um artista imerecidamente esquecido; a partir dali o silêncio em torno de seu legado aos poucos iria me levar aos limites da vergonha e da abominação. Antes que aceitasse a encomenda foi-me sugerido o nome de Felix Follonier, um empresário e cineasta argentino, para esclarecer sobre a passagem do obscuro espanhol pelo Brasil em meados da década de 1970. No corpo da mensagem enviada pelo redator da Filme Cultura havia um *link* através do qual se chegava a uma pequena biografia de Follonier e, de forma pouco usual nestes casos, a um telefone e a um *e-mail* pessoal para contato. Sem mais delongas, aceitei escrever o texto e checar se aquelas informações procediam.



Enquanto escrevia um *e-mail* para Follonier, considerado um dos pioneiros do cinema gaúcho de animação, lembrava-me do dia em que conheci Tito Pontevedra, no final da década de 1970. Tinha mais ou menos seis ou sete anos. Ele era um velho conhecido de minha avó, na verdade, seu amigo de infância. Ambos nasceram no mesmo *pueblo*, localizado na Galícia, com um estranho nome borbulhante: Bendollo. Emigraram na mesma época para países sul-americanos: ela veio para o Brasil, ele foi para a Argentina. De sua figura pouco me recordo. O que me chamou a atenção foi sua natural disposição para o traço. Andava com uma caneta nanquim na lapela e a sacava assim que uma superfície branca pedia para ser maculada. Guardei um desses desenhos feitos sobre a mesa de uma cantina. Naquele dia, antes de dormir, ele também recortou uma cartolina e realizou diante de meus olhos maravilhados um teatro de sombras. Representou uma menina perdendo as mechas durante a leitura da Lei, feita por uma dentadura em forma de tesoura. Alguns anos depois soube da estória trágica de uma tia-avó espanhola, defensora dos ideais republicanos, cujos cabelos foram raspados pelos integralistas na época da Guerra Civil. Violentada e exposta ao escárnio de seus compatriotas, enlouquecera no sótão frio de um casebre, em 1939.

Dois dias se passaram e Follonier não respondia meu *e-mail*. Não sabia nem mesmo se a Felix Follonier Cartoon ainda existia. Pesquisando na internet, não encontrei *site*, *blog* ou qualquer vestígio virtual da empresa de animação na qual, supostamente, Tito Pontevedra havia trabalhado. A iniciativa do empresário e cineasta argentino, junto com a atuação de seus funcionários, praticamente originou a exploração dos filmes animados de publicidade no Brasil, além de ser responsável pela formação de inúmeros profissionais de indiscutível talento, como Otto Guerra, tornando o resultado nulo de minhas buscas algo, verdadeiramente, escandaloso. Sem muitas esperanças de resposta, reenviei meus questionamentos para a caixa postal do diretor, e me pus a pensar em uma maneira de conseguir alguma informação sobre a passagem do animador galego pelo Rio de Janeiro.

Uma das maiores especialistas sobre imigração galega para o Brasil, Érica Sarmiento, por uma feliz coincidência, é minha irmã. Quando entrei em contato, ela estava em um congresso na Universidade do México, cujo tema era "*Identidad en transito: migración y estudos culturales*". Lembro-me que parte de sua pesquisa foi resultado de entrevistas com espanhóis chegados ao Rio de Janeiro no pós-guerra e, por motivos óbvios, pensei na possibilidade de encontrar alguma referência a Tito Pontevedra nos seus arquivos. De imediato ela me informou não ter entrevistado ninguém com este nome. Insisti, então, para que me enviasse uma lista de imigrantes, com idade entre 60 e 70 anos, que pudessem ter travado algum tipo de relação com o animador galego no final da década de 1970. Algum tempo depois, mandou-me uma relação de sete entrevistados, na qual um artista plástico residente em Santa Teresa, que, a partir de agora, chamo de G..., chamou minha atenção.

Por trabalhar com arte, G... foi o primeiro da lista de minha irmã com o qual entrei em contato por telefone. Não poderia ter iniciado minhas pesquisas com depoente mais solícito. Logo que revelei minhas intenções, obrigou-me a jurar sobre a hóstia sagrada que jamais revelaria seu nome e, como se há anos esperasse uma oportunidade para falar sobre o assunto, relatou sua experiência junto à equipe de desenhistas contratada para o longa-metragem de animação concebido por Tito Pontevedra. Segundo ele, o espanhol montou no Rio de Janeiro uma estrutura grande para os padrões da época. Possuía uma equipe de 10 profissionais trabalhando numa sala ampla do Edifício Gustavo Capanema, mesas de luz e *table top*, uma câmera 35 mm Arriflex modelo 2A e o financiamento, a toque de caixa, da Embrafilme para revelar os negativos. Conseguira tudo através do tenente-coronel Albariño, um aficionado em histórias de super-heróis, que nutria o sonho de realizar uma animação de cunho patriótico-pedagógico voltada para o público infantil. Com um sarcasmo amargo, G... acusou o galego de explorar os compatriotas com um salário de fome e de se envolver em negócios de Chico Recarey, responsável por espoliá-lo até o último centavo em uma noite de jogatina. Em seguida, enviou-me por *e-mail* alguns arquivos de estudos de personagens feitos pela equipe do projeto: *O pequeno general*.

Abrindo os arquivos mandados no formato jpeg, percebi de imediato a semelhança que havia entre os desenhos guardados por mim e aqueles realizados pela equipe concentrada na realização do longa de Tito Pontevedra. Quando visitou minha avó, o animador estava tão envolvido em seu projeto que nem mesmo nas horas de lazer conseguia desligar sua imaginação da criatura trajada como militar de alta patente, de chicote nas mãos, contrastando com o rosto simpático das personagens de *cartoon*. Uma vontade tão ferrenha e obsessiva em acobertar os signos de um regime totalitário em formas inofensivas, infantis, fez com que me perguntasse se havia algum tipo de ingenuidade encruada naquele ato perverso. Talvez minha avó pudesse revelar um pouco sobre as motivações de um talento que, em nome de um engajamento tão despudorado à ditadura brasileira, abriu mão da imortalidade.

Desde o início sabia o quão difícil seria retirar informações detalhadas de minha avó, pois sua memória de oito décadas se esconderia facilmente atrás do esquecimento caso a lembrança lhe resultasse por demais assustadora. Quando perguntei sobre Tito Pontevedra, entretanto, ela respondeu, com orgulho tipicamente galego, que foi um dos maiores desenhistas espanhóis depois de Alfonso Daniel Manuel Rodríguez Castelao. Sorri intimamente, pois Castelao ficaria ofendido com esta comparação. Informou ainda, para minha inquietação, que foi em Bendollo, tosqueando os flancos de uma ovelha, que concebeu um dos personagens mais famosos da sua época: *El generalito*. Pensei que minha avó estivesse embaralhando o tempo, confundido fatos ocorridos na Espanha durante sua juventude com aqueles acontecidos durante a visita de seu amigo a Cabo Frio, local de sua residência na época do projeto *O pequeno general*. Pesquisando em alguns livros disponíveis sobre o período, pude confirmar que ela não estava totalmente errada.

Em *Cinema en los tiempos de fiebre*, de Javier Pituzarián, temos o primeiro levantamento completo da filmografia realizada na época de Franco, o ditador espanhol que nutriu vívidas simpatias pelos países do Eixo e do Nacional Socialismo durante o conturbado período da Segunda Guerra Mundial. Geralmente as ditaduras têm grandes reservas com relação a projetos ficcionais, talvez por ser este o melhor meio de se dizer verdades encobertas, e, seguindo esta tendência, mais de 80% da produção cinematográfica franquista constitui-se de documentários institucionais e pequenos filmes educativos. Neste último grupo, destacou-se a série de animação *El generalito*, voltada para o público infantil, na qual os ideais da Falange encarnavam na figura de um carismático ditadorzinho capaz de unificar um país, alimentar os pobres e defender a nação de Asteroth, o encolhedor de cabeças. Os filmetes foram produzidos entre 1942 e 1944 pelo NO-DO – Noticiario y Documentales Cinematográficos. Na ficha técnica do filme encontramos o nome de Francisco Lozada como criador, porém, as ilustrações disponibilizadas no estudo estão suficientemente legíveis para atestar que *El generalito* e *O pequeno general* são, na verdade, a mesma personagem.

Não se pode descartar completamente a possibilidade de um plágio descarado, mas assumir publicamente uma franquia promissora para um século coalhado de infâmias não seria a melhor estratégia para Pontevedra proteger a vida e a carreira de suas opções políticas ultraconservadoras. Utilizar-se de um heterônimo talvez fosse uma saída. Ainda segundo Javier Pituzarián, após Walt Disney participar dos esforços de guerra realizando a animação *Hitler's children - education for death* e ganhar o Oscar de animação por *Donald Duck in Nutziland*, com o Pato Donald expondo ao ridículo a ideologia Nacional Socialista, a cúpula de propaganda alemã respondeu à provocação com um conjunto de cinco filmes direcionados ao público infantil, todos em coprodução com o NO-DO. Técnicos e artistas do departamento espanhol que já possuíam no currículo o sucesso de *El generalito* trabalharam secretamente para Hitler. Entre eles estava Francisco Lozada.

Independentemente do grau de sua impostura, as poucas informações disponíveis comprovam a intimidade de Tito Pontevedra com a ideologia totalitária ou, pelo menos, um senso de oportunidade aguçado pelas circunstâncias. No caso do Brasil, se tivesse chegado 10 anos antes, teria conseguido finalizar seu longa-metragem e, quem sabe, entrado para a história da animação brasileira mesmo sem angariar a melhor das reputações. Inúmeros fatores conspiraram para que seus croquis tenham se queimado, como mariposas, nas mesas de luz antes de pousarem intactos numa tela. Sua condição de estrangeiro, por exemplo. Ao adquirir financiamento estatal, atraiu para si a fúria de cineastas brasileiros preteridos por um espanhol e por um oficial com ideias escabrosas. Segundo G..., o estúdio chegou a ser invadido ruidosamente por Glauber Rocha, que, utilizando um megafone, acusava Pontevedra de drenar recursos da Embrafilme, impedindo-o de obter financiamento para seu projeto derradeiro: *A idade da terra*. Obviamente, a opinião da liderança cinemanovista anunciou o início do fim do projeto, mas o tiro de misericórdia viria logo em seguida.

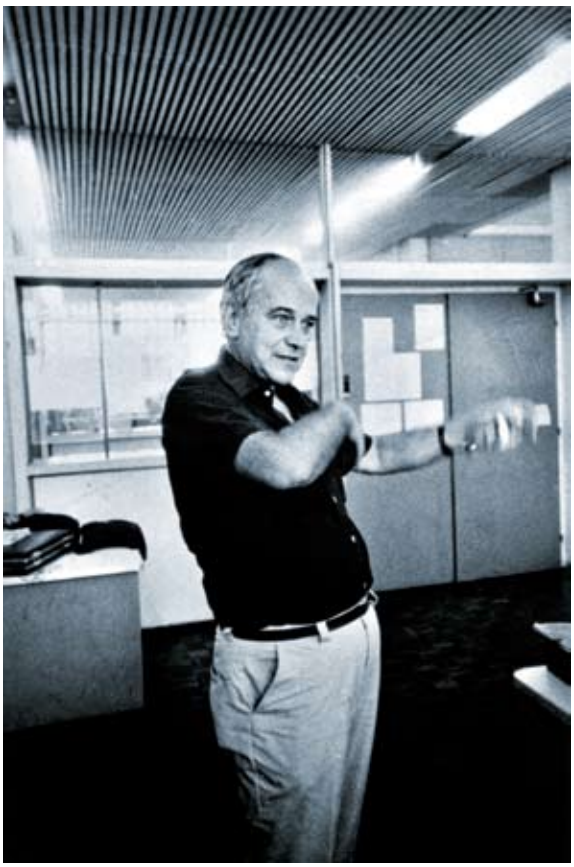
Alguns dias depois, por intermédio do próprio Glauber, a iniciativa de Albariño e Pontevedra chegou aos ouvidos do general Golbery do Couto e Silva. Sabe-se o quanto o oficial na época agia nos bastidores para diminuir a influência da linha dura militar sobre a presidência, semeando as medidas para a abertura política e a redemocratização do país. O projeto *O pequeno general* era completamente extemporâneo a este desejo, sendo, aliás, um libelo a favor do recrudescimento da repressão e da patrulha ideológica. Atraindo contra si uma das vozes mais respeitadas e influentes do regime, não houve outra alternativa para Tito Pontevedra senão recolher seu material e sair do Brasil.

Abrindo minha caixa de mensagens, percebi que meu questionário enviado para Felix Follonier retornou sem chegar ao destinatário, provavelmente devido à mudança de endereço. Infelizmente, não obtive informações importantes para a reconstrução de uma carreira polêmica, com inúmeros pontos cegos que poderiam ser parcialmente esclarecidos por ele. Um acontecimento curioso ocorreu no ano em que o galego supostamente saiu do Brasil para um lugar ainda desconhecido: em 1979, Josef Mengele, o médico nazista de Auschwitz, morreu afogado numa praia paulistana em circunstâncias misteriosas. Estas informações, ao tempo que criam jogos especulativos muitas vezes gratuitos, servem para, através de pontes imaginárias, definir as marcas indeléveis do terror. Pontevedra traz à tona as esquecidas ligações entre arte e política, traço e totalitarismo, que reaparecem como uma ossada ao se cavar um jardim. Sobrou para mim o produto de uma cova rasa e, por isso, deixo aqui o registro de minha perplexidade. ■

Guilherme Sarmiento é ficcionista. Cineasta e professor de dramaturgia no curso de Cinema da UFRB – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, também edita a revista eletrônica Cinecachoeira.

POR DANIEL CAETANO

PAULO EMILIO EM MOVIMENTO



ACERVO CINEMATECA BRASILEIRA

Paulo Emilio na USP

Contrariando uma tradição brasileira, a passagem dos anos, em vez de condenar ao esquecimento, tem tornado cada vez maior a imagem do pesquisador e crítico Paulo Emilio Salles Gomes. Durante décadas ele foi o mais destacado propositor de uma compreensão histórica e cultural do cinema brasileiro, tendo exercido um papel de liderança nas atividades tanto de análise fílmica quanto de conservação – sobretudo em São Paulo, mas não só na grande metrópole. Trinta e cinco anos após seu falecimento, a figura e as ideias do mestre paulistano continuam sendo rememoradas e influenciando os caminhos da historiografia e da difusão de filmes – vez por outra através de citações mal interpretadas, mas muitas vezes também de uma maneira salutar e ainda provocativa. Se o bordão agressivo de que "o pior filme brasileiro é mais interessante do que o melhor filme estrangeiro" acabou se tornando uma amarra bastante redutora para suas ideias e propostas, por outro lado ele condensou a força da perspectiva culturalista que movimentou Paulo Emilio em suas últimas décadas: tratava-se de compreender e amar o cinema como manifestação e índice em movimento da sua cultura.

Com a força deflagradora das suas provocações, Paulo Emilio foi mestre de diversos grupos e gerações – isso desde a década de 1950, quando as atividades de exibições e debates de filmes na Filmoteca do Museu de Arte Moderna (que depois se tornou a Cinemateca Brasileira) formaram a geração de Jean-Claude Bernardet, Gustavo Dahl e Maurice Capovilla. Por fazer parte dos corpos docentes dos primeiros cursos de Cinema do país (deu aulas na UNB até o curso de Cinema ser fechado, em seguida tornou-se professor do nascente curso de Cinema da USP e também lecionou no curso da Escola São Luiz), sua influência foi marcante para diversas personalidades do meio cinematográfico, de Capovilla a Carlos Reichenbach, de Dahl a Carlos Augusto Calil, de Bernardet a Rogério Sganzerla, de Maria Rita Galvão a Ismail Xavier, entre muitos outros.

O lugar de mestre crítico ocupado por Paulo Emilio nos seus últimos anos foi registrado por dois curtas-metragens produzidos quando ele ainda estava em atividade, ambos feitos pela mesma geração de alunos da ECA-USP. O primeiro deles foi *Nitrato*, filme dirigido por Alain Fresnot em 1975 – que atualmente pode ser visto pela internet numa página do *site* da Cinemateca Brasileira dedicada a Paulo Emilio (disponível em cinemateca.gov.br/pauloemilio/). Esse curta-metragem composto por imagens em preto e branco fantasmagóricas (com fotografia assinada por Pedro Farkas), remetendo à atmosfera dos filmes de horror, começa com as imagens de rolos de filmes pegando fogo ao som do *rock* de Janis Joplin, indicando o risco que corria o acervo naqueles dias. Em seguida, tendo um tango como trilha sonora, são mostradas as instalações precárias em que se encontrava então a Cinemateca Brasileira, junto com citações de falas de Paulo Emilio, Bernardet e Capovilla. No final, Paulo Emilio surge para dar um curto depoimento, com pouco mais de dois minutos (e que ele inicia falando de gatos), em que explica com lucidez e serenidade as dificuldades políticas encontradas para se fazer a estrutura social e física das instalações para a preservação, mencionando os preconceitos que encontrou junto à elite paulistana, inclusive da área de cinema, em relação à necessidade de se preservar os filmes.

O outro curta-metragem feito pelos discípulos uspianos de Paulo Emilio teve dele uma participação mais fundamental – foi *Tem coca-cola no vatapá*, cujo texto de diálogos e narrações foi escrito por ele próprio, sob a direção de Pedro Farkas e Rogério Corrêa. Logo no início deste curta notável, Paulo Emilio está conversando com seus alunos e começa sua fala afirmando: "Vocês têm razão...". Neste filme, suas teses defendidas em tantos escritos ganham forma cinematográfica: a relação de forças entre a precariedade do cinema brasileiro, representativo de sua sociedade, e a potência econômica das produções estrangeiras; a necessidade de ver, analisar e preservar os filmes brasileiros; a grandeza dos precursores Humberto Mauro e Adhemar Gonzaga, e a importância do encontro dos dois. O filme reencena os momentos cruciais daquele encontro: o instante em que Gonzaga e Pedro Lima propuseram a Mário Behring, coeditor da Cinearte (que é interpretado com muito humor e ironia no filme por Rudá de Andrade), fazer um concurso para

Tem Coca-Cola no vatapá

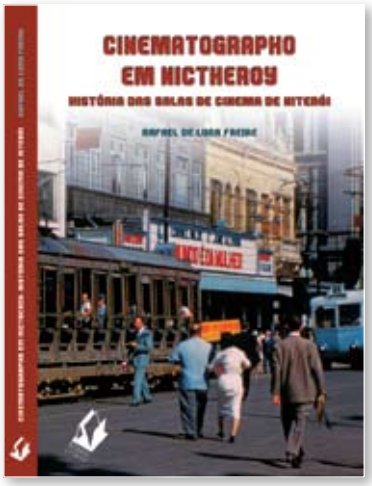
escolher o melhor filme brasileiro de 1927; a ida de Gonzaga a Cataguases para conhecer Mauro, com o primeiro encontro dos dois; e as filmagens de *Thesouro perdido*. Há ainda uma análise feita por Gustavo Dahl (na porta de sua casa, com um copo na mão, enquanto sua filha Catarina promove uma pequena algazarra) da relação entre o cinema brasileiro e sua sociedade, além de um passeio de Paulo Emilio pelos espaços da Cinemateca Brasileira, contando um pouco da trajetória da casa. Este filme criticamente militante e eufórico termina com uma grande cena musical de chanchada (com trilha sonora feita por Arrigo Barnabé), apresentando alguns dos ícones tradicionais da cinematografia brasileira até aquele momento. É uma pena que um filme tão relevante para a nossa historiografia tenha se tornado raro, sem estar disponível para acesso em DVD, nem na internet.

Outros curtas foram feitos sobre a figura histórica e o papel cumprido por Paulo Emilio Salles Gomes após seu falecimento no final de 1977 – um foi dirigido por Ricardo Dias, outro foi feito por David Neves. Mas estes dois curtas aqui enfocados têm essa característica importante de terem sido finalizados com ele ainda vivo – claramente na posição de mestre, mas não na de mito. Nesse sentido, são fundamentais inclusive como parte do seu trabalho: junto com seus escritos diversos, esses filmes se tornaram espaços de defesa de suas teses históricas e propostas estéticas. No momento em que já se tornou clara a aura mítica em torno da memória de sua figura, é tanto na revisão destes filmes como na releitura dos seus principais textos que nós podemos reencontrar a vitalidade das ideias que propôs – sem qualquer traço de dogmatismo, nem de deslumbramento ou complacência diante da precariedade (ao contrário daqueles que repetem suas frases de forma acrítica e preguiçosa para tentar justificar uma espécie de condescendência com filmes ruins). ■

ACERVO CINEMATECA BRASILEIRA

Da esquerda para a direita:

Caio Scheiby, Paulo Emilio e Rudá de Andrade



CINEMA E LUGARES INCOMUNS

Tanto quanto produto de circulação cada vez mais global, o cinema constitui também um fenômeno intensamente local do ponto de vista da recepção. Se por um lado as condições de mercado moldam a oferta de filmes nas salas de cada região, por outro o público interage de maneiras variadas com o que chega ao seu alcance. Assim, o universal e o pontual se articulam na dinâmica da exibição cinematográfica.

Três livros lançados este ano jogaram luzes sobre a relação entre cinema e cidades. Cada um a sua maneira, *Cinematographo em Nictheroy – História das salas de cinema de Niterói*, de Rafael de Luna Freire (Niterói Livros, RJ), *Cinema japonês na Liberdade*, de Alexandre Kishimoto (Estação Liberdade, SP) e *Cinema – Apontamentos para uma história*, de Sérgio Moriconi (Instituto Terceiro Setor, DF) procuram esmiuçar o cinema não como o lugar-comum da obra de reprodução indiferenciada, mas como manifestação das particularidades de consumo das respectivas localidades. Eles vêm se somar à magra bibliografia brasileira publicada sobre o mercado exibidor.

Cinematographo em Nictheroy é um trabalho de pesquisador *hardcore*, minuciosamente costurado através de notícias de jornais e referências de artigos, livros e dissertações. Rafael de Luna Freire investigou a história das salas de cinema de sua cidade natal, no que não poderia fugir de um paralelo constante com o que acontecia simultaneamente no outro lado da Baía de Guanabara, até 1960 a capital federal. Niterói desde sempre teve ares de província tranquila, cidade-dormitório do Rio de Janeiro. No início do século XX, era conhecida por suas praias calmas, escolas, internatos, casas de saúde e de repouso. O cinema chegava como índice de modernização, ainda que inicialmente exibido em barracões infectos e calorentos.

Rafael articula a evolução do circuito cinematográfico com o desenvolvimento do núcleo urbano da cidade e suas degradações, as mudanças nos costumes da população e a

concorrência de outras formas de entretenimento – sendo o cinema o único regular e o mais popular. O progresso que tocou Niterói ao longo do século foi o mesmo que fez construir e destruir cinemas até a situação atual, em que desapareceram completamente os cinemas de bairro e as 11 salas da cidade se enfurnam em dois *shopping centers* na região central.

Os estabelecimentos ganham uma espécie de biografia, com referências dos sucessivos proprietários, mudanças de endereço, detalhes arquitetônicos e de mobiliário. Surgem aí algumas façanhas niteroienses como ter sido a terceira cidade brasileira a exibir filmes sonoros em 1929 e dispor em 1954 de uma das maiores salas de exibição do país, o Cine São Jorge com seus 2.800 lugares. A história da exibição no Brasil pode também ser contada através desse microcosmo da "cidade-sorriso": dos cinematógrafos de barracão e salões improvisados aos cinemas de quintal e aos prédios *art nouveau*; da tela de pano ao panorâmico Cinemascope, o 3D, os *drive-ins*, cineclubes, salas de galeria e multiplexes.

Para além de todos os pormenores técnicos e urbanísticos, ressalta em *Cinematographo Nictheroy* a ideia do cinema como fator de sociabilidade e de equiparação simbólica para um município que, apesar de ser a capital fluminense, está fadado a viver à sombra da grande cidade vizinha. Disso estava imbuído o cronista que fez a seguinte descrição em 1931, transcrita no livro: "*Limousines* à porta dos cines. *Jeunes filles et enfants gatés*. Perfumes. Sorrisos sóbrios e aristocráticos. Cenas fortuitas de *flirts*. Início da *season*... Um sucesso para a invicta, a temporada de inverno de 1931 nos cinemas desta metrópole miniatura".

As projeções do cinema no imaginário de uma comunidade são o foco principal de interesse de *Cinema japonês na Liberdade*. Alexandre Kishimoto adota um olhar mais próximo do antropólogo para analisar os vínculos da colônia japonesa e demais admiradores do cinema nipônico de São Paulo com as salas do bairro da Liberdade, que reinaram entre 1948 e 1988. Para os imigrantes e nikkeis (descendentes), ir ao cinema era ir – ou voltar - ao Japão. Os filmes funcionavam como uma reafirmação de identidade no exílio e como manutenção de laços com a pátria distante, sem falar no ritual de divertimento familiar tão ao gosto dos japoneses de outros tempos.

Citações de livros e textos acadêmicos são usadas extensivamente, mas o material mais original são as memórias colhidas pelo autor junto a antigos frequentadores, trabalhadores, técnicos e empresários ligados a cinemas memoráveis como o Niterói, o Tokyo, o Nippon e o Joia. Esses depoimentos, gravados em vídeo, poderão dar origem a um futuro documentário de Kishimoto sobre o assunto. Descontada alguma redundância entre o conteúdo dessas "falas" e sua apresentação no corpo do texto, o dispositivo traz um colorido especial que condiz com as intenções etnográficas do pesquisador. Por elas se pode perceber as diferentes reações dos cinéfilos aos diversos gêneros praticados pelo cinema japonês, sobretudo no período áureo dos estúdios (anos 1950 e 60).

Para além da mera observação intramuros, o livro coleta impressões de não nikkeis célebres que amavam e/ou deixavam-se influenciar pelo cinema vindo do Japão. São os casos de Carlos Reichenbach, Alfredo Sternheim, Jean-Claude Bernardet e outros. A "descoberta" pela crítica paulista do diretor Eizo Sugawa, menos admirado no Japão do que aqui, é um dos episódios que mereceram destaque. O autor coteja também as lembranças de japoneses e nikkeis com as análises de especialistas como Donald Richie e o crítico Tadao Sato.

Numa estrutura um tanto descontínua, Kishimoto extrapola bastante essa moldura de estudo e examina, entre outras coisas, o sistema de produção de cinema no Japão em certos períodos; a reputação (lá como cá) de nomes de relevo como Kurosawa, Mizoguchi, Imai e Uchida;

e a eclosão de sentimentos antijaponeses por ocasião da II Guerra Mundial. Nesse aspecto, vale ressaltar como o cinema japonês teria ajudado na reconciliação entre vitoristas e derrotistas (paraconflito abordado no filme *Corações sujos*, de Vicente Amorim). A teoria dos fluxos culturais é convocada por Kishimoto para aludir, por exemplo, ao surgimento de uma pequena comunidade de brasileiros orientalizados nos anos 1960. Para essa turma, os cinemas da Liberdade eram apenas mais um ingrediente de um modo de vida voltado para a cultura e os afetos japoneses.

O caso do livro *Cinema – Apontamentos para uma história* é um pouco diferente, já que Sérgio Moriconi se dispõe a cobrir, em tom de crônica histórica, a trajetória do cinema produzido em Brasília. A especificidade geográfica, porém, nos autoriza a incluí-lo nesta resenha, já que o cinema vai ter contribuição importante no projeto brasiliense de revalorização do Brasil interiorano, além de laboratório para a construção de novas identidades.

O mercado exibidor teve na cidade nova suas características muito especiais. O livro faz uma preciosa descrição dos cinerregistros pioneiros da dupla José e Sálvio Silva durante a construção da capital, assim como um relato saboroso dos primeiros cinemas com exibição ao ar livre. Reza a lenda que Bernardo Sayão, o mítico desbravador do Centro-Oeste, gostava de tirar uma soneca nos cinemas pioneiros do Núcleo Bandeirantes, que atendiam à massa candanga empregada na edificação da cidade.

Entre os personagens que despontam como marcos da construção de uma cultura cinematográfica em Brasília está o exibidor e cineclubista José Damata, que durante a ditadura militar entrou em pânico ao ganhar do adido cultural da União Soviética dois projetores de 35 mm de marca russa. Damata tem no livro importância similar à do professor e mentor Rogério Costa Rodrigues e do documentarista Vladimir Carvalho.

Esses três livros chamam indiretamente nossa atenção para as grandes transformações que estão se processando nos nexos entre o cinema e seus lugares. A disseminação de telas no nosso cotidiano, a quebra dos velhos paradigmas de distribuição e exibição e mesmo a crescente indiferenciação entre suportes vão afirmando padrões de consumo bastante distintos dos que vigoraram ao longo do século passado. Daí essas histórias de Niterói, Liberdade e Brasília estarem talvez no limiar de se transformarem em pura História. ■

José Damata

SAGRADO SEGREDO

de ANDRÉ LUIZ DE OLIVEIRA

por LUÍS ALBERTO ROCHA MELO & CARLOS ALBERTO MATTOS

A FÉ CEGA E A PAIXÃO ILUMINADA

por Luís Alberto Rocha Melo

***Sagrado segredo* é um filme atípico.** Modesto em seus 73 minutos, é extremamente ambicioso em sua proposta: pensar a fé religiosa e a criação artística como universos intercambiantes e, muitas vezes, como palcos de conflito. Também essa parece ser a atitude do diretor André Luiz de Oliveira, ora mergulhando de corpo e alma no mistério a que alude o título, ora colocando-se a uma distância crítica e assumindo dúvidas e hesitações filosóficas ou simplesmente pessoais. *Sagrado segredo* não procura fazer a defesa de um lado ou de outro; aceita situar-se exatamente entre a dimensão divina e o limite demasiadamente humano; entre o ser indefinível e a paixão; entre a revelação e o artifício; entre a fé e a dúvida.

Ao assumir essa posição, *Sagrado segredo* aposta na interseção entre arte, ciência e religião, dentro de uma perspectiva de renovação do pensamento filosófico cristão, na qual a criação artística não precisa estar subordinada aos dogmas religiosos, e o próprio entendimento da existência de Deus ganha novos contornos a partir dos parâmetros da física quântica. Como afirma o físico indiano Amit Goswami, entrevistado no filme, é possível repensar o cristianismo a partir da seguinte proposição: "O reino de Deus está dentro de ti e também à tua volta". Entre Deus e a natureza, entre o mistério e a ciência, encontra-se o homem, também ele fonte de mistério, veículo da manifestação divina, natureza bruta e pensamento. É bem esta a medida que *Sagrado segredo* procura atingir.

Mas como dar conta desse desafio? Tematizando o próprio processo de criação cinematográfica através da inclusão de um "filme dentro do filme", André Luiz de Oliveira consegue penetrar nesse campo espinhoso que é a discussão em torno da arte, da ciência e da religião. É o próprio cinema que serve como porta de entrada. Não se trata de mera autorreferência, e sim de uma escolha narrativa muito precisa, que traduz com precisão o lugar intermediário no qual o filme se situa. É como se *Sagrado segredo* – em seu roteiro e até mesmo na montagem final – também se apresentasse como um veículo, um filme-processo, e não uma obra fechada.

Isso explica em parte a justaposição de documentário e ficção na estrutura de *Sagrado segredo*. Ainda que isso possa ser visto hoje muito mais como um clichê do que ousadia estética, o diálogo criado entre o gesto documental e a construção ficcional ganha no filme de André Luiz um sentido bem mais complexo, situando tanto a criação artística quanto a fé religiosa nos domínios do falso e do verdadeiro. Em diversos momentos, aliás, tudo se torna indistinto: ficção e documentário participam de um mesmo processo de encenação, terreno no qual palavras como "verdade" e "mentira" perdem substância.

E não poderia mesmo ser diferente. Em *Sagrado segredo*, a equipe liderada pelo cineasta interpretado por Guilherme Reis filma o espetáculo teatral da Paixão de Cristo, encenada todos os anos pelo Grupo Via Sacra ao Vivo. Teatro, fé e religião se misturam na vivência artístico-espiritual dos atores e técnicos do auto. Como estabelecer rígidas separações entre o que é "falso" e o que é "verdadeiro" nessa experiência? No entanto, é dentro desse dilema que se debate internamente o cineasta – e, por extensão, o próprio André Luiz de Oliveira. Na verdade, o que se questiona não é a pretensa verdade da representação artística da fé, mas a ausência da busca por novos modos de representação. Aí reside o principal conflito estabelecido em *Sagrado segredo*: em síntese, um embate entre a tradição (o cristianismo entendido através do sofrimento e da dor) e a renovação (a religião à luz de uma nova ciência).

Se a representação da Paixão de Cristo pelo Grupo Via Sacra parece mais atrelada à visão tradicional do Cristo flagelado, visão contra a qual o personagem do cineasta procura se insurgir, isso não significa que *Sagrado segredo* proponha uma possível contraposição entre o cinema e o teatro, dando ao primeiro um valor positivo. Os próprios integrantes da equipe de cinema discordam entre si quanto ao que significa estar fazendo um filme sobre fé e religião em pleno século XXI. Nenhum deles – nem mesmo o diretor – parece estar seguro quanto ao rumo que o filme irá tomar. Há, por outro lado, uma evidente distância entre a equipe de cinema e a realidade que eles filmam, distância muitas vezes marcada pelas próprias conversas que eles travam entre si. Existe algo de anacrônico nessas conversas (religião ainda é o ópio do povo?), algo de limitado nos olhares irônicos que o personagem do fotógrafo lança ao próprio diretor, como se todo aquele aparato gigantesco montado para o espetáculo teatral da Paixão de Cristo fosse na verdade ridículo e insuficiente para dar conta do projeto original do filme que realizam – projeto este que, aliás, parece em vários momentos nem mesmo ter existido.

Resulta daí a figura solitária do personagem do diretor. É ele quem carrega dentro de si a "origem" do projeto, isto é, a Ideia – representada em *Sagrado segredo* pelas imagens do garoto que anda pela igreja com a mãe e se impressiona com as imagens do flagelo de Cristo. A Ideia (o "pecado original"?) precisa ser expurgada pelo cineasta – ou melhor, transmutada em uma obra que não deve ser construída *a priori,* mas encontrada na medida em que o real se apresenta diante da câmera. O cineasta persegue essa Ideia original, ainda que pareça estar cego ou perdido. Por isso é necessário olhar simultaneamente para dentro e para fora de si. Mais uma vez, ecoam aqui as palavras de Amit Goswami: Deus é o que está em nós e também tudo aquilo que nos cerca. Interior/exterior, ficção/documentário, encenação/revelação: dualidades incontornáveis no projeto do "filme dentro do filme" e do próprio *Sagrado segredo*. Quando, ao final, presenciamos o abraço entre o cineasta e o ator que interpreta Jesus Cristo, assistimos também à única representação possível desse milagre desejado, isto é, o encontro entre o artista e Deus. Curiosamente, essa cena não pertence nem ao auto da Paixão nem ao "filme dentro do filme"; tampouco ela se prende a um regime documental ou ficcional: ela é um intervalo, uma suspensão, uma epifania.

Desta forma, *Sagrado segredo* mantém-se fiel ao próprio projeto cinematográfico de André Luiz de Oliveira, fundamentado na defesa de um cinema radicalmente autoral. A solidão do artista é também a solidão do profeta, "que compreende todo mundo mas não é compreendido por ninguém", como diz Goswami. A mítica do artista visionário é bastante comum à geração dos anos 1960-70 a que pertence André Luiz, mas quase inexistente no cinema brasileiro contemporâneo, razão pela qual, como afirmei no início do texto, *Sagrado segredo* é um filme atípico no contexto atual. Não se pode censurar André Luiz de Oliveira por querer ser fiel a si próprio. Seu filme é atípico, mas não anacrônico: não há reciclagem ou autocaricatura, e sim uma busca incessante por um olhar renovado, por novas formas de representação daquilo que para ele parece ser essencial: o abraço entre a experiência artística e a vivência espiritual. *Sagrado segredo* promove esse encontro com especial felicidade. ■

JORNADA DE UM CINEASTA EM BUSCA DE ENTENDIMENTO

por Carlos Alberto Mattos

As primeiras imagens de *Sagrado segredo* mostram um menino levado pela mão da mãe ao interior de uma igreja e a impressão forte que lhe causam os quadros da Via Sacra. É uma visão capaz de deixar ecos por uma vida inteira, tal a dramaticidade das imagens do sofrimento de Cristo, da violência dos soldados e da penalização dos assistentes. Dali cortamos diretamente para uma versão em carne e osso das mesmas cenas, conforme interpretadas pelo Grupo Via Sacra ao Vivo de Planaltina (DF). Os atores revivem o julgamento e a crucificação de Cristo perante uma plateia de milhares que os assistem com olhar contrito ou emocionado.

Essa simples justaposição das duas vias sacras já contém o "sagrado segredo" do filme de André Luiz de Oliveira. Estamos confrontando uma experiência individual e direta do texto bíblico com a recepção coletiva de uma representação mediada pelo teatro. Passamos também de uma provável reminiscência autobiográfica para a filmagem de uma representação com todas as liberdades do espetáculo: os cortes rápidos, a fotografia estetizada, a música e os efeitos sonoros bem audíveis.

Pouco depois veremos entrar uma terceira camada narrativa, composta por uma equipe de cinema interessada em fazer um ensaio documental sobre a encenação do grupo. O diretor (Guilherme Reis), evidente *alter ego* de André Luiz, é o mesmo menino que vimos antes na igreja. Com isso fecha-se o círculo da proposta. O que veremos, então, é a jornada de um cineasta em busca de entendimento. O argumento de *Sagrado segredo* reflete buscas alegadas pelo próprio André Luiz, ele que viaja frequentemente à Índia, é exímio tocador de cítara e tem na contracultura uma espécie de religião.

Passado o surto espiritualista de há pouco no cinema brasileiro, vale a pena rever o que distingue esse filme de produções oportunistas e visões caricatas do misticismo. Se não quis repetir os antigos clichês de que "a religião é o ópio do povo", André Luiz tampouco pretendeu fixar uma leitura cândida ou piedosa do fenômeno religioso. Há uma profunda distância entre o título do filme-dentro –do-filme ("Em verdade vos digo") e o título *Sagrado segredo*. O abismo ontológico é muito grande entre a verdade e o segredo, entre o que se anuncia e o que se guarda para si.

É possível, sim, ver *Sagrado segredo* como um filme de ascese espiritual, enlevado por uma trilha sonora que sacraliza, quase permanentemente, tudo o que passa pela tela. O envolvimento do personagem do diretor com as questões da Paixão de Cristo evoluem no sentido de um encontro místico, simbolizado pelo gesto de baixar a câmera no momento culminante (a morte de Jesus), como se o cinema recuasse diante do sagrado.

Mas também é possível ver o filme como um libelo pela reformulação de crenças religiosas cristalizadas, já que seu esteio teórico é fornecido pelo pensador Amit Goswami, um indiano disposto a reinterpretar o deus dos cristãos. "Deixemos que a verdade seja o que descobrimos", diz ele em momento-chave para acompanharmos essa interpretação da religião à luz da física quântica. As falas de Goswani entram para compor o quarto elemento na construção de *Sagrado segredo*. Seguindo a trilha semeada por ele, pode-se até mesmo ver o filme como uma negação da existência de Deus, tal como o imagina a maioria dos crentes. Ora, se Deus não está separado de nós, e se se manifesta mesmo através de nós, tanto se pode dizer que Ele existe em nós como que não existe, mas somente nós existimos. Esse caminho é transitável até mesmo para ateus materialistas como eu, que veem a religião como um feixe de narrativas míticas e de representações do imaginário. O filme de André Luiz permite, então, que também eu encontre um acesso a seus "mistérios", entendidos como os mistérios da criação. Será a religião passível de ser tratada por uma perspectiva racional e ainda assim manter o seu teor mágico?

Em sua estrutura, *Sagrado segredo* tem certo parentesco com *Ricardo III – Um ensaio*, dirigido por Al Pacino em 1996, e também com *Aquele querido mês de agosto*, do português Miguel Gomes. Além dos depoimentos de Goswami, temos a encenação da Paixão de Cristo de Planaltina (DF), realizada anualmente desde 1973 e que reúne cerca de 200 mil espectadores; uma equipe ficcional de cinema que se organiza para documentar o espetáculo e discute questões na fronteira entre o cinema e a fé religiosa; e ainda, como quinto elemento, o resultado dessa documentação, que faz ecoar o tema principal, qual seja o da fé.

Cada um vê esse filme como quer, mas é certo que seu mote central é o da fé religiosa se confundindo com a fé cênica. Crer no personagem, afinal, é do que tratam tanto a religião como o teatro (o mais clássico, pelo menos). Os atores do Grupo Via Sacra, todos com vida espiritual ativa, dão "testemunhos" em vez de depoimentos ("A fé está em Jesus para o teatro acontecer"). Há mesmo um acento pasoliniano naquela sucessão de rostos populares dos figurantes caracterizados com as vestes de época. A devoção se confunde com a diversão e o sacro tangencia o trivial.

Flipbook de José Araripe Jr.

Por outro lado, as "visões" do personagem do diretor de cinema são como efeitos psicodélicos sobre a cena natural, atalhos para um conhecimento superior assumidos como milagres digitais produzidos na imagem. O sermão do Horto das Oliveiras é ouvido com uma empostação de dublagem de estúdio que tira as palavras de Cristo da sonoridade realista e as coloca no registro do espetáculo. Ao fim e ao cabo, tudo é encenação em *Sagrado segredo*.

Se as discussões da equipe parecem o dado mais superficial e frágil de todo esse arcabouço é justamente porque ali falha a credibilidade da cena. O personagem do diretor pede a confiança de seus auxiliares, mas a afetação artificial dos atores faz com que momentaneamente percamos a fé no trabalho, em seu prejuízo. De resto, André Luiz transita com uma bonita liberdade entre as diversas camadas do filme, embora se mantendo sempre conectado ao seu objetivo básico, que é uma busca de transcendência através do cinema. Melhor dizendo, uma transcendência que tem mesmo a ver com a expressão cinematográfica, entendida essa como um encontro da técnica/ciência com os sentidos profundos da criação.

Não é muito diferente, afinal, do que víamos no seu longa anterior, o memorável *Louco por cinema*, que ganhou o Festival de Brasília em 1995. Ali, um interno de manicômio foge para concluir as filmagens de uma produção marginal inacabada. A perseverança levada às raias da insanidade é a mesma que faz o diretor de cinema em *Sagrado Segredo* se desgarrar de sua equipe na apoteose que coincide com a crucificação de Cristo no espetáculo. O cinema e a representação se impõem como necessidades vitais para além de qualquer regra.

O ícone cristão por excelência, a cruz, já estava presente na primeira e na última imagem do longa de estreia de André Luiz, o *underground Meteorango Kid, herói intergalático* (1969). A condição de crucificado era parte da delirante trajetória de Lula Bom Cabelo, o protagonista. A imagem religiosa, tomada ali num sentido de contestação radical, aqui é recuperada como símbolo de um elogio do encontro e da autodescoberta.

Sagrado segredo tematiza também o encontro frutuoso entre cinema e teatro que tem ocorrido na cena contemporânea brasileira e que já foi objeto de uma edição de Filme Cultura, a de número 56. O filme de André Luiz leva esse diálogo a uma dimensão alegórica extravagante, condizente com a ousadia de seu diretor. ■

DANIEL BUSTAMANTE

E agora, Lúcia? ▸ Seus filmes sempre foram marcados pelo interesse pela história da sociedade brasileira. Como se apresenta um cinema assumidamente político nos dias de hoje?

Lúcia Murat Eu tenho alguma resistência contra essa expressão "cinema político", porque primeiro vira um clichê e depois se torna depreciativo. Aí acaba virando sinônimo de um cinema panfletário, de mensagens – e eu não me vejo assim, não me interessa fazer proselitismo. O aspecto político dos meus filmes trata da memória – e eu, por uma série de circunstâncias, a começar pela idade em que estou chegando, tenho tido cada vez mais interesse pelas questões da memória. Recentemente me identificaram como uma cineasta focada nos anos da ditadura militar, mas até há poucos anos atrás eu só tinha dois filmes que falavam de algum modo daquele período, *Que bom te ver viva* e *Quase dois irmãos*. Nos últimos anos eu lancei *Uma longa viagem* e *A memória que me contam*, aí deu essa impressão. Mas, na verdade, os dois são filmes sobre as memórias de pessoas que me eram próximas. E todos os meus filmes sempre foram movidos por fatos que aconteceram no presente e me fizeram tratar do passado. Eles não começavam no passado, eles estavam respondendo a questões do presente – até porque o passado continua presente, o passado não morre.

Em termos de geração e proximidades, como você se vê no panorama da produção de filmes brasileiros?

Acho que os filmes que marcam a nossa vida são aqueles que a gente viu na adolescência. Isso não quer dizer que não posso ter tido encantamento em outros momentos, como ver um filme e pensar: "Poxa, queria ter feito isso!". Mas os filmes que marcam o encantamento são os dessa fase. Eu era da geração seguinte à do grupo do Cinema Novo, eles eram 10 anos mais velhos, e o grupo do Cinema Marginal tem mais ou menos a minha idade, o Julio Bressane e o Sganzerla são um pouco mais velhos que eu. Eu fui formada por essas gerações: eu comecei a me envolver com a militância política quando eles estavam lançando os primeiros filmes deles. Quando eles vieram brigando com o Cinema Novo, a minha geração estava com eles. Eu lembro que, quando a gente já estava na clandestinidade, eu e Zé Roberto, que era um grande amigo meu, fomos ver *O bandido da luz vermelha*, armados e tudo, nos arriscando para poder ver o filme – a gente tinha que ver aquele filme, ele era o filme da guerrilha! Claro que *Deus e o diabo na terra do sol* também foi um dos filmes que mais me marcaram, mas a nossa geração era a do *Bandido*. Ele representava muito mais a guerrilha e a luta armada do que o Cinema Novo. E eu só passei a fazer cinema bem mais tarde, depois de ter passado um período na cadeia... O cinema não surgiu na minha vida como uma profissão, mas como uma maneira de resgatar uma questão do passado, como eu fiz no meu primeiro filme, na Nicarágua, *O pequeno exército louco*. Era uma tentativa de entendimento da minha geração, e aí eu vi que fazer cinema era um barato. Aí, mais tarde consegui o financiamento da Embrafilme para fazer um média-metragem documental e fiz um longa, *Que bom te ver viva*. Daí eu entendi que não podia ter medo do risco para fazer filmes. Quem já viveu perto da morte não sente medo dessas coisas. Por isso eu optei por produzir, mesmo em condições precárias. Se eu tivesse tentado fazer produções para o mercado, poderia ter ganhado muito mais dinheiro. E se eu tivesse esperado algum dia na vida para ter o orçamento e a produção ideais para um filme, não teria feito nem o primeiro. O cinema acabou se tornando minha maneira de sobrevivência. Hoje, eu tenho muitos amigos e pessoas com quem converso bastante entre os colegas de profissão, como, por exemplo, o Murilo Salles, que é da minha geração, ou a Tata Amaral, que é mais nova do que eu. Mas não existe um movimento conjunto de filmes, o que existe são laços de amizade.

E quais são seus próximos projetos?
Recentemente ganhei apoios para dois projetos, um se chama *Quatro histórias e meia* – ainda é um nome provisório. É uma retomada da relação com os índios da tribo que fez comigo *Brava gente brasileira*. Eu quero falar das mudanças que ocorreram nesse período sem forçar julgamentos – são quatro personagens e um que já morreu. A produção de *Brava gente brasileira* foi a que mais mexeu comigo, então eu quero voltar a trabalhar com tudo aquilo. O outro projeto se chama *O corpo e a palavra*, e começou quando eu ganhei um prêmio em Gramado, que me deu um monte de latas de 35 mm. Achei que era a minha última chance de filmar em 35 mm, então pensei em filmar dois espetáculos, um da Angel Vianna e outro da Fernanda Montenegro. É um projeto sobre o ciclo da vida, então eu não quero cair nem na lamentação da velhice, nem no oba-oba. Também tenho pensado em um filme de ficção falando do Rio de Janeiro do tempo do Lima Barreto e dos dias de hoje.

Os **filmes-faróis** de Lúcia Murat

1. ***O encouraçado Potemkim***, de Sergei Einsenstein
Foi um dos filmes que me formaram na minha adolescência.

2. ***Roma, cidade aberta***, de Roberto Rossellini
Se eu tenho que escolher um filme neorrealista para essa lista, é esse.

3. ***Rocco e seus irmãos***, de Luchino Visconti
É a questão familiar e a política, uma incrível análise da luta de classes.

4. ***A guerra acabou***, de Alain Resnais
A questão da ética na política já estava toda aqui.

5. ***Hiroshima meu amor***, de Alain Resnais
Eu fui da Geração Paissandu, e esse filme conjugava com muita força a história íntima dos personagens e a memória da guerra.

6. ***Viridiana***, de Luís Buñuel
Um filme que não é complacente com a caridade e com as classes populares.

7. ***A bela da tarde***, de Luís Buñuel
Para uma menina de classe média que tinha acabado de perder a virgindade, esse filme era tudo!

8. ***A regra do jogo***, de Jean Renoir
Acho que é o grande filme da minha vida, é o grande retrato da vida burguesa.

9. ***Deus e o diabo na terra do sol***, de Glauber Rocha
Foi um filme que eu vi quando estreou, toda a minha geração recebeu o impacto desse filme.

10. ***O bandido da luz vermelha***, de Rogério Sganzerla
Foi o último filme que vi antes de entrar de vez na vida clandestina e depois de passar um período na cadeia. Só voltei a ver outro filme seis anos depois.

Em cima, Hiroshima, meu amor,

em baixo, A regra do jogo

E agora, Adirley? ▸ Com *A Cidade é uma só?*, você ganhou o prêmio da 15ª Mostra de Tiradentes em 2012. Atualmente, como você se vê dentro do panorama dessa nova geração que está surgindo?

Adirley Queirós Acho que o cinema desse pessoal que está aparecendo agora e se apropriando do uso das tecnologias digitais tem uma potência grande. É um cinema que, na maior parte das vezes, tem sido feito praticamente sem incentivos e por isso pode contar com uma certa liberdade. Isso tem um recorte geracional: são pessoas jovens que estão fazendo isso, e os filmes delas dialogam muito com os lugares em que eles vivem – e o cinema não tem a preocupação de fazer um discurso maior, de apresentar uma visão de todas as coisas. Esse cinema já está sendo percebido a partir de filmes como *O som ao redor*, que fala de uma forma muito interessante sobre a classe média das grandes cidades. É uma geração que está tentando se livrar das pechas que ainda atiram sobre os filmes brasileiros, como as de que são filmes feitos para o umbigo ou que poucas pessoas assistem. *Doméstica*, do Gabriel Mascaro, também estava apto a provocar uma boa discussão. Esse cinema ainda procura uma certa legitimação. Não dos festivais ou da crítica, porque nesse meio eles já se fizeram respeitar, mas existe uma legitimação social mais ampla que esse cinema procura, ou seja, conseguir ser visto por mais gente. Eu estou dentro dessa história, mesmo que tenha algumas diferenças – que são basicamente as do local de fala. Não quero dizer que é preciso ser de um local para falar dele, nem que o meu local é melhor ou pior: é só que os locais de onde a gente parte são diferentes, e isso é parte dos filmes, a gente assume os locais de fala. O que talvez me diferencie desse grande grupo são questões de enfoque, de gramática, de escolher o tipo de personagens que aparecem. O que me incomoda ainda é que, apesar do discurso de fazer um cinema "fora do centro", as representações não saem do que se pode chamar de "centro". Nos meus filmes eu tento mostrar uma fala diferente, uma linguagem diferente – essa coisa de mostrar a gagueira, mostrar personagens meio estranhos, que vivem num outro mundo, inclusive na fala. A diferença básica dos meus filmes para os outros que eu vejo é essa busca, que eu ainda estou no caminho e não sei até onde consigo chegar, de uma linguagem que provoque um estranhamento maior em relação aos locais e às maneiras dos personagens, esse interesse por um desajuste.

E como são seus próximos projetos?

Eu estou terminando um novo filme, um documentário – eu tenho que dizer que é documentário, senão não ganho nenhum edital... Claro que isso é brincadeira porque eu adoro fazer documentários, mas, enfim, é um documentário que fala sobre o Movimento Black na Ceilândia , que foi algo muito marcante a partir dos anos 1980 e virou referência em todo o Brasil – os músicos Black, depois de tocar em São Paulo, vinham tocar na Ceilândia por conta daquele movimento. Que de certa forma se contrapunha ao rock de Brasília da mesma época. O movimento Black era muito forte e juntava até 3 mil pessoas a cada baile, até o momento em que esse baile foi criminalizado, mais ou menos como o *funk* carioca uns anos atrás. O baile Black foi massacrado, foi afastado para longe de onde era e o filme fala disso – até o dia em que a polícia mata um, atira em outro, que perde a perna... Eu encontrei esses personagens, mas eles não querem contar essa história de maneira direta, então eles me propõem inventar um outro filme. Eles queriam fazer uma ficção científica, então é esse o filme que a gente partiu para fazer. O filme se apresenta como ficção, claro que com orçamento de documentário. Esse filme já está quase pronto, vou mandar para alguns festivais, mas não vou lançar ele em Brasília porque aqui a gente não tem diálogo. E estou fazendo outro filme sobre um concurso que fizeram em Brasília em 1995, um concurso

de cartas de pessoas das periferias que seriam abertas em 2010 – iam ser abertas, mas não foram, e o tema era para que cada um falasse do seu amor por Brasília. Agora nós estamos achando esses personagens. Dessa vez eu vou ter que trabalhar com muitas personagens femininas, é uma experiência diferente para mim – eu sou um cara das quebradas, do universo da periferia, machista. E o filme também trata disso, desse universo por onde essas mulheres circulam e vivem.

Os **filmes-faróis** de Adirley Queirós

1. ***Django***, de Sergio Corbucci
Eu não sou cinéfilo desde novo, a minha cinefilia é muito recente, de uns anos para cá. Hoje em dia eu tenho até que me segurar, porque a curiosidade acaba sendo grande sobre um universo que eu ainda estou descobrindo. Mais jovem, os filmes que eu curtia eram os de caratê ou bangue-bangue. E esse filme é uma coisa fantástica.

2. ***Se encontrar Sartana, reze pela sua morte***, de Gianfranco Parolini
Outro faroeste e, como o *Django*, outra história de vingança. É uma história que ficava na imaginação das cidadezinhas do Brasil – ia chegar um forasteiro e aconteceria a vingança. Eu ainda quero fazer um filme de vingança, já tenho até título para ele: *Grande sertão: quebradas*, uma vingança contra o poder instituído.

3. ***RoboCop – o policial do futuro***, de Paul Verhoeven
Foi um filme que eu vi no cinema na época, na tela grande, e isso me marcou muito, acho que permanece até hoje no meu imaginário.

4. ***Blade Runner, o caçador de androides***, de Ridley Scott
Foi outro filme que me abalou muito quando vi no cinema, saí da sala meio fora do eixo... Não ficava pensando em estética do cinema, mas mexeu comigo.

5. ***Serras da desordem***, de Andrea Tonacci
Aí já é um filme do tempo em que eu comecei a fazer cinema e a querer conhecer mais. É um filme que eu já vi mais de 10 vezes e acho que é o filme de que eu mais gosto. Se eu tivesse que dizer qual é o melhor documentário do mundo, eu ia dizer que é esse.

6. ***O homem-urso (Grizzly man)***, de Werner Herzog
Eu fiquei impactado com essa narrativa dele, como ela te joga para aquele lugar.

7. ***Lúcio Flávio, o passageiro da agonia***, de Hector Babenco
É um filme que eu só vi na televisão e me marcou bastante, era o que a gente podia chamar de cinema policial brasileiro.

8. ***O som ao redor***, de Kleber Mendonça Filho
É um filme que parece ser um documentário, é um grande documentário!

9. ***Fantasmas***, de André Novais Oliveira
Eu passei esse filme outro dia para uma turma de estudantes e é impressionante como os moleques ficam arregalados com aquela narrativa, com as falas do Gabriel e do Maurílio, aquele sotaque mineiro das quebradas.

10. ***São Bernardo/ABC da greve***, de Leon Hirszman
Sempre que começam a falar para a gente do Cinema Novo vem a figura do Glauber – e eu gosto muito dos filmes dele, tem que falar dele mesmo. Mas eu não conhecia nada sobre o Leon e o *São Bernardo*. Quando vi o filme, gostei demais. Também é um faroeste, do jeito dele. A minha memória é toda de filmes de faroeste, o *Fantasmas* também é um... E o *ABC* foi um filme que me impressionou pelas cenas da greve no estádio, eu não tinha ideia de como tinha sido a coisa no ABC.

À esquerda, Se encontrar Sartana, reze pela sua morte, à direita, Django

POR CARLOS ALBERTO MATTOS

TAMBORO – UMA SUÍTE BRASILEIRA

A obra pequena mas forte de Sergio Bernardes Filho (1944-2007) começou a ser melhor conhecida no ano passado com o lançamento do DVD de *Desesperato* (1968), acompanhado de dois curtas. Mas seu outro longa-metragem, o impactante *Tamboro*, que ele deixou editado ao morrer, continua restrito ao circuito de mostras e festivais, no qual já ganhou um Prêmio Especial do Júri e melhor montagem no Festival do Rio, entre outros. Exigências burocráticas o têm impedido de adquirir o Certificado de Produto Brasileiro para ser lançado em cinemas, luta na qual a viúva Rosa Bernardes se empenha há alguns anos.

Tamboro pode ser chamado de um grande clipe sobre o Brasil, se quisermos reduzi-lo a sua forma dominante: imagens extraordinárias da natureza, das cidades e das gentes brasileiras, editadas como um mosaico, uma suíte embalada por ruídos, vozes, músicas e a belíssima trilha sonora original de Guilherme Vaz. Ora vertiginoso, ora sedutoramente envolvente, o ritmo do filme nos coloca no centro de um caleidoscópio, com o país se esparramando por todos os lados.

Muitas daquelas imagens foram captadas para o projeto Via Brasil, iniciado em 1996 pela Acesa Produções com patrocínio da Fundação Banco do Brasil e apoio direto da presidência da República. O empreendimento consistia em filmar os pontos mais notáveis de todo o território nacional, incluindo alguns "inatingíveis" como o Monte Roraima. Com direção de fotografia a cargo de Lula Araújo, lugares como os Lençóis Maranhenses e a selva amazônica surgem na tela em enquadramentos estonteantes, sejam rasantes aéreos, balés de *steadicam* ou microcâmeras que parecem voar com autonomia.

Tudo é movimento em *Tamboro*. Movimentos de câmera, movimentos de edição e movimentos de ideias. O painel holístico vez por outra quebra seu código documental para incorporar performances e encenações, feitas especialmente para o filme. É o caso de um almoço chique numa favela ou uma sequência de incrível ferocidade sobre a captura e contrabando de animais silvestres. Aqui Sergio Bernardes insere, em meio ao maravilhoso, um duro olhar crítico sobre a realidade brasileira. O contraste brusco e retórico comanda diversos momentos do filme. Quando corta do voo sobre a Avenida Paulista para um *canyon* barrento no norte do país, ou da multidão em Aparecida do Norte para um Maracanã lotado, o comentário se limita ao âmbito das formas. Mas quando passa de uma sucessão de árvores majestosas para um caminhão carregado de motosserras, Sergio Bernardes provoca no espectador um choque superior a qualquer discurso preservacionista formal. Da mesma maneira, ao cortar de um grupo aguerrido de agricultores do MST para uma cena de malhação de Judas em outro contexto, é uma associação mais polêmica e política que se estabelece.

Curtos depoimentos de Leonardo Boff, Hermeto Pascoal, Ailton Krenak e outros ajudam a fornecer sentido para a pletora de imagens, tentando sintetizar anotações sobre o Brasil. Mas o viés social de *Tamboro* tem que conviver com uma atração visceral pelo exótico. A formação de um banco de imagens, que está na base do trabalho, responde pela busca do excepcional, do grandioso e do pitoresco. Sucedem-se, então, índios, repentistas, folguedos, onças, famílias sertanejas posando para a câmera, igrejas se abrindo em cascata, cataratas, rodas de samba, *hip hop*... Tudo cabe se tem som e fúria para despejar diante do espectador extasiado.

A palavra tamboro significa "para todos, sem exceção" na língua dos ingaricó, povo indígena de Roraima. Ela exprime o desejo de Sergio Bernardes de que todos os brasileiros conhecessem sua visão particular de nossa terra. Quem sabe isso chegue um dia a acontecer.

Gravura do roteirista italiano Tonino Guerra dedicada a Nelson Pereira dos Santos.

POR DANIEL CAETANO

ANIMAÇÃO BRASILEIRA ▸ animacaobrasileira.blogspot.com.br

As postagens não são frequentes nesse *blog* independente, mantido no ar desde 2008, mas reúnem um número considerável de animações produzidas por diferentes realizadores em várias regiões do Brasil. A maior parte dos trabalhos divulgados no *blog* é composta por trabalhos recentes (com material de curtas e webséries, entre outros), mas há também alguns textos de cunho histórico e *links* para filmes antigos. É o caso, por exemplo, de *Piconzé*, de Ypê Nakashima, um dos raros longas-metragens de animação feitos no país antes do surgimento da tecnologia digital – e que, atualmente, pode ser visto em *streaming* pela internet.

ACADÊMICOS DA ANIMAÇÃO ▸ quadrovermelho.com.br/academicosdaanimacao

Site mantido por quatro pesquisadores especializados em cinema de animação: Gordeeff, Claudia Bolshaw, Sérgio Nesteriuk e Carla Schneider. Com o objetivo de ser um grande "índice de material sobre animação", o *site* fornece *links* para diversos textos acadêmicos sobre o tema escritos no Brasil, de artigos avulsos a teses de doutorado, passando por dissertações de mestrado e trabalhos de conclusão de graduação. Num meio como a internet, em que nem sempre é fácil encontrar tanto informações como análises mais densas, a proposta de agregar todos estes trabalhos é um achado e tanto.

REVISTA LAIKA ▸ revistalaika.org

Mantida pelo Laboratório de Investigação e Crítica de Audiovisual da USP, essa revista acadêmica, entre textos dedicados a obras tão diversas quanto *Rio 40 graus* e os filmes de Michael Snow, publicou recentemente uma homenagem a Carlos Reichenbach. Além de um texto dedicado ao seu último filme, *Falsa loura*, há um depoimento precioso do seu colaborador Daniel Chaia, corroteirista de *Bens confiscados*, que, entre outras coisas, conta sobre a produção interrompida do projeto *Empédocles, o deus das sandálias de bronze*.

CINECRÍTICOS ▸ cinecriticos.com.br

O interesse da pesquisadora Eliska Altmann pelo trabalho dos críticos de cinema latino-americanos levou-a a reunir neste *site* os depoimentos de 38 profissionais do Brasil, México, Argentina e Cuba. Nessas entrevistas, gravadas em vídeo, a pauta cobria um amplo leque de questões fundamentais sobre o ofício, incluindo a formação dos críticos, as diferenças entre a escrita para meios massivos e restritos, o papel da crítica nos respectivos países e qual o seu estado nos dias atuais em comparação à sua institucionalização nos anos de 1950/1960. De cada crítico entrevistado foi feita uma edição com 20 a 30 minutos. Eliska atualmente prossegue colhendo material para ampliar essa pesquisa sobre um trabalho que muito julgam em vias de extinção.

ACERVO BENÍCIO

CONFIRA CONTEÚDO EXCLUSIVO NO SITE
WWW.FILMECULTURA.ORG.BR

PATROCÍNIO

REALIZAÇÃO

AmiCTAv

Secretaria do Audiovisual

Ministério da Cultura