



Aria (Piotr Sapiegin, 2001)

O espetáculo de uma obra animada

Eliane Gordeeff¹

Mestre em Artes Visuais (UFRJ)

Professora da Graduação Tecnológica em Design Gráfico, Ilustração e Animação Digital, da Universidade Veiga de Almeida; Instrutora do Curso Técnico de Multimídia, do SENAI-RJ

A partir de 1990, a arte da animação tem se desenvolvido amplamente com a informatização dos meios de produção. E como já observavam Adorno e Horkheimer (1996, p. 65), as obras animadas se transformaram em produtos á mercê das manipulações econômico-sociais do mercado, como também elementos mantenedores do sistema – e de fuga da realidade, seguindo os estudos de Guy Debord (2003). Assim, são lançadas no mercado superproduções que extasiam o público, sendo verdadeiros espetáculos de efeitos digitais.

Porém, mesmo neste contexto, existem iniciativas de desenvolvimento de uma arte menos mercantilista. Pois “espetáculo”, não significa apenas eventos com forte aparato cenográfico e de efeitos, mas também “olhar”, “observar atentamente”, “contemplar” – latim, *spectaculu* (HOLANDA, 1999, p. 815).

Uma das instituições que tem por filosofia o desenvolvimento da linguagem audiovisual é o *National Film Board of Canada*², sendo notoriamente conhecido como um polo produtor de obras de animação autoral, obras que possuem “um caráter, uma personalidade, uma vida real, uma psicologia e até uma ‘visão de mundo’ que concentrem sua função sobre sua própria pessoa e sobre a sua ‘vontade de expressão pessoal” (VERNET in: AUMONT, 2008, p. 110). Tais projetos resultam numa manifestação artística homogênea, e visualmente mais pregnante que, como

1 - egordeeff.veiga@gmail.com

2 - Disponível em: <<http://www.onf-nfb.gc.ca/eng/about-us/>>. Acesso em: 10 mar. 2011.

confirma Alexander Petrov³, “se mantém a individualidade, sua ideia, a especificidade do estilo do animador, sua peculiaridade estética, tudo o que geralmente se perde nas grandes produções” (2009).

Em 1999 um dos projetos selecionados pela instituição foi *Aria* (2001), um curta-metragem de animação com bonecos baseado na ópera *Madame Butterfly* (1904), de Giacomo Puccini (1858-1924), do animador russo, radicado em Oslo, Piotr Sapegin.

Um dos destaques dessa animação, e uma das razões de sua escolha para o estudo, é o fato de transportar a grandiosidade de um espetáculo teatral, com diálogos, para os pequenos cenários de uma animação. Num ambiente intimista, sem comunicação verbal, através da linguagem cinematográfica e da técnica de *Stop motion*, Sapegin criou um novo espetáculo, em termos de narrativa e de representação, que concentra a tensão e a força emocional da ópera.

Partindo deste recorte, se apresenta adequado o pensamento de Guy Debord sobre o espetáculo que, “compreendido na sua totalidade, é simultaneamente o resultado e o projeto do modo de produção existente”⁴ (DEBORD, 2003, p.15), sendo complementado, neste texto, por alguns pontos da *estética relacional* de Nicolas Bourriaud e pelos estudos de Patrice Pavis, Andrei Tarkovski, Marc Vernet e Henri Bergson. O objetivo deste artigo é analisar como o animador constrói uma nova narrativa a partir do espetáculo teatral e compreender suas imagens.

O CONTEXTO DO ESPETÁCULO

Como afirma Nicolas Bourriaud (2008, p. 13), “a arte sempre foi relacional em diferentes graus, ou seja, elemento do social e fundador do diálogo”. Algumas manifestações artísticas como a pintura, se apresentam em espaços apropriados para exposições, fomentando assim as relações, devido ao reduzido espaço entre o objeto e seu observador. Já o contato com a literatura, ou os programas de televisão, requer um espaço reduzido, particular

3 - Diretor-animador de *O velho e o mar* (2000), vencedor do Oscar de Curta-metragem de Animação em 2000 – em entrevista no dia 05/11/2009, em Moscou.

4 - Observando que a definição do termo pode ser considerada tanto positiva quanto negativamente.

(preferencialmente); enquanto o teatro e o cinema, necessitam de um recinto ou espaço relativamente restrito, onde seus personagens são apresentados a um grupo de pessoas.

As obras de animação autoral necessitam de ambientes de exposição como qualquer obra cinematográfica. Porém, devido ao seu caráter mais experimental, são exibidas em eventos específicos como festivais e mostras de cinema. Tais eventos normalmente são financiados por incentivos governamentais, diferindo dos cinemas comerciais que se mantêm com a venda de ingressos dos produtos audiovisuais – que de acordo com Adorno e Horkheimer (2006, p. 59) “ressurgem ciclicamente como variantes fixos, mas o conteúdo específico do espetáculo é ele próprio derivado deles e só varia na aparência”. Portanto, o público dos festivais é diferenciado, não significando que este não queira se divertir, mas que deseja ver algo diferente dos *blockbusters*, deseja ver a criatividade, a arte em ação. Estes eventos promovem a possibilidade desses encontros.

E para Bourriaud, “A arte é um estado de encontro” (2008, p. 17). A estética relacional toma como ponto de encontro o conjunto das relações humanas, sociais, mais que os espaços onde estas figuram. Duchamp observou que “a arte é um jogo entre os homens de todas as épocas” (Ibid., p. 19). Segundo o crítico de arte, a forma artística “toma consistência quando põe em jogo as interações humanas; a forma de uma obra de arte nasce de uma negociação com o inteligível. Através dela que o artista engaja um diálogo” (Ibid., p. 23) e que “a estética relacional não se constitui numa teoria da arte [...], mas numa teoria da forma”, onde forma “define-se como um encontro duradouro” (Ibid., p. 20) – como as cores em uma tela de pintura, que resultam, enquanto obra, num mundo possível. Refletindo sobre essas afirmativas, é possível considerar que o “mundo” de *Aria* – físico e diegético (VERNET in: AUMONT, 2008, p. 120) – torna-se possível com o encontro da narrativa da ópera de *Madame Butterfly*, com a técnica de animação e a linguagem cinematográfica; que a exibição de *Aria* é um encontro duradouro de Puccini com Sapegin, além de ser um momento de encontro da obra com todos que a assistem.

A TÉCNICA DO ESPETÁCULO E SUAS RELAÇÕES

A construção da imagem animada, no caso, a de um curta em *Stop motion* com bonecos, é especialmente complexa. Esta técnica de animação consiste na captura dos movimentos dos personagens quadro a quadro. É a animação tridimensional real, e possui

as mesmas preocupações que o cinema-vivo quanto à utilização dos espaços, câmera e luz, [...] enquanto construção imagética, é muito mais complexo que o desenho animado [...] e mesmo que a imagem filmada – pois há um “mergulho” na ação ainda mais profundo (GORDEEFF, 2010, p. 256),

já que tudo que é visto pelo público é literalmente construído – até o próprio movimento. A pré-produção da animação é o momento relacional dos elementos que a compõem: a criação dos personagens (conceitual e materialmente), dos cenários e de seus elementos, dos movimentos e cortes de cena. Os bonecos são materializados enquanto personagens, para atuarem como fazem os atores. Eles precisam representar os sentimentos para que possam emocionar o público – é o *staging* na animação.

Mas a despeito de sua difícil produção, a animação de bonecos é uma técnica difundida e apreciada pelo público. Ver um boneco se movimentando é lúdico, pois desperta a recordação das brincadeiras infantis, das fantasias⁵. Nestes momentos, o espetáculo animado é um canal para o espectador se relacionar com as próprias memórias, pois como observa Bergson, “não há percepção que não esteja impregnada de lembranças. Aos dados imediatos e presentes de nossos sentidos misturamos milhares de detalhes de nossa experiência passada” (1999, p. 30).

Ao relacionar teatro (através da ópera) e animação de bonecos, Sapegin reúne duas manifestações artísticas que nunca foram dissociadas, pois esta é o Teatro de Marionetes em ação – só que capturado quadro a quadro. Vale lembrar que esta arte inclusive foi importante para a própria evolução da linguagem cinematográfica, pois o marionetista – e um dos mais importantes diretores teatrais e pedagogos –, o também russo Vsevolod Meyerhold (1874-1940), foi

5 - Comentário do animador, professor e diretor do *Anima Mundi*, Marcos Magalhães, em entrevista em 18/09/2009, no Rio de Janeiro.

mestre de Serguei Eisenstein⁶ durante os anos de 1921-1922. E como

Meyerhold constata [...] o que fascina o público não é a reprodução da realidade tal como ela é, e, sim, a instalação de um mundo encantatório, com gestos tão expressivos, ainda que inverossímeis, submetidos a uma técnica particular, uma espécie de mágica cênica e que resultará numa harmonia plástica, dona das leis específicas da composição (CAVALIERE in:BELTRAME, 2005, p.72).

OS BONECOS E A ÓPERA

Aria tem a duração de dez minutos e se concentra no eixo romântico da história da ópera⁷. A sinopse original da produção reafirma as intenções do animador:

neste curta inspirado na ópera de Puccini, *Madame Butterfly* é uma marionete que vive sozinha em uma ilha até que um marinheiro jovem e bonito, Pinkerton, chega. Quando ele navega para longe de novo em seu barco branco, Butterfly aguarda seu retorno, ansiando por um pai para sua filha ...(INSTITUTO NORUEGUÊS DE CINEMA).

Ou seja, o conceito é: os bonecos “são” os personagens e não meras representações. Sapegin modificou a narrativa original com esse objetivo, criando uma diegese e todo um ambiente cenográfico miniaturizado. Como bem observa Tarkovski,

[...] para construir uma *mise en scène*, o diretor tem de trabalhar a partir do estado psicológico dos personagens, através da dinâmica interior da atmosfera da situação, e reportar tudo isso à verdade do

6 - “À medida que, década após década, o nome de Sergei Eisenstein (1898-1948), o mais famoso e influente de todos os diretores russos, cai de posição nas listas de maiores diretores de todos os tempos, é cada vez mais tentador revisar, subestimar ou esquecer o papel que ele e os demais cineastas e teóricos de sua época desempenharam no desenvolvimento de cinema” (KEMP, 2011, p.54).

7 - A ópera conta a história de uma jovem de Nagasaki, no início do século 20. Cio-Cio-San se casa com um capitão-tenente da marinha americana Benjamin Franklin Pinkerton, assumindo a religião do marido e sendo renegada pela família. O marinheiro parte jurando voltar. A moça tem um filho, e aguarda ansiosa pelo retorno do marido, apesar dos avisos de todos. Quando o americano volta, casado com uma americana, é para pegar a criança. É a vergonha total para Cio-Cio-San, que entrega o filho e comete *haraquiri*.

fato diretamente observado e à sua textura única. Só então a *mise en scène* alcançará a importância específica e multifacetada da verdade concreta (2002, p.85).

O animador completa e reforça “a verdade” desses bonecos, apresentando três situações fundamentais à vida: o sexo, a procriação e a morte, que compõem o espetáculo animado; assim como o casamento, a espera e a morte, compõem os três atos do espetáculo teatral.

Aria inicia-se com a imagem de uma ilha ao som da ária de *Madame Butterfly*. Surge uma praia com uma borboleta voando que pousa na cabeça de uma boneca com feições orientais e trajando um quimono. Esta traz pela mão outro boneco, com uniforme da marinha, que carrega um gramofone. Inicia-se então uma sequência onde os bonecos literalmente fazem amor. Depois, eles se despedem com um beijo. Ele lhe dá o gramofone (que toca a ária da ópera em vários momentos do filme) e a borboleta voa, acompanhando o americano. Na ópera esta sequência não existe.

A gravidez de Cio-Cio-San é criativamente apresentada como um pequeno aquário, na barriga da boneca, onde há um peixinho⁸. O parto ocorre com a quebra deste aquário, onde aparentemente não há dor – na ópera, a cena do parto é omitida. Esse peixinho, feito de massinha, chora como qualquer recém-nascido, mas rapidamente adquire forma humana. Por uma questão de tempo, diegético e por ser um curta-metragem, logo se apresenta como uma criança mais velha que mantém um cordão de ligação com a mãe – como um cordão umbilical.

No terceiro ato, um barco branco se aproxima da ilha. Mas Cio-Cio-San espera uma noite inteira pelo amado – como também acontece na ópera. Pela manhã, um carro sai do barco e para próximo à Cio-Cio-San. O marinheiro salta, vai ao seu encontro e simplesmente pega a criança se voltando para o carro. Então é dado a ver que ele está acompanhado de sua atual “e verdadeira” esposa americana (uma boneca Barbie), com mais quatro crianças

8 - Declaração de Sapegin em entrevista feita em 30/07/2009, via internet: “há uma grande barriga com um líquido, onde o bebê nada ali dentro... então eu pensei, é como um peixe!”. Como observa Bourriaud, “a arte mantém ligados momentos de subjetividade e experiências particulares” (2008, p. 20).



Fig.1 – Still de *Aria*: Cio-Cio-San e Pinkerton depois do encontro amoroso.



Fig.1 – Still do parto de Cio-Cio-San.

de etnias diferentes no banco de trás. Pinkerton então vê o cordão que une mãe e filha e puxa-o, arrebentando-o. O choque e a dor da japonesa são representados por sua queda ao chão, nas suas mãos levadas ao rosto, e no *close* na sua expressão de horror tapando os olhos para a “realidade” – são a interpretação teatral e a linguagem cinematográfica a serviço do espetáculo. É um momento de intensa carga dramática – é a decepção pela perda do amor, pela traição e pela perda da filha... a vida realmente não faz mais sentido.

Neste momento, Sapegin abandona os personagens estrangeiros com suas mãos para cima (que se despedem de Cio-Cio-San), e se dedica exclusivamente a animar a boneca – é o momento análogo ao solo final da soprano no teatro. Com a câmera em plano geral, observa-se a boneca correr pelo cenário, passando por entre outros elementos fora da cena. A falta de diegetização (VERNET in: AUMONT, 2008, p. 120) só reforça a “vida” existente na boneca, que sai do cenário para entrar na realidade da produção da animação, ou seja, na realidade do que se entende como “aqui e agora”. É como se a sua vida, a sua tristeza realmente existisse, e fosse tão grande que ultrapassasse a fronteira entre o real e o imaginário, o que agrega mais força à cena. Tal ação assemelha-se a de “um *performer* [...] que não representa um papel, mas age em seu próprio nome” (PAVIS, 2011, p. 55).

Está armado o trágico desfecho. Enquanto na ópera a personagem comete *haraquiri* – um golpe com arma branca que rasga o abdômen –, na animação, para que a boneca se mate, é preciso que ela não mais exista enquanto boneca. Neste momento o som da ária de *Madame Butterfly* ganha mais força em volume e carga emotiva, pois não há outros ruídos.

Cio-Cio-San para num local pouco iluminado da bancada e se senta. Primeiro rasga a cabeça ao meio, se despe e chuta os pedaços da cabeça com força. Enfia os dedos no peito – dilacerado pela dor – e rasga o corpo ao meio, retirando todo o seu enchimento e jogando-o longe, o que deixa à mostra o seu esqueleto metálico. Depois procura e pega uma pequena chave de metal com a qual quebra as suas juntas, até sobrar apenas parte de seu tronco e o membro superior direito, que puxa uma tomada de força próxima, apagando a pouca luz que a iluminava. Uma ação que, juntamente com o caminhar de Cio-Cio-San para “fora” da cena, reforça a ideia de encenação teatral.



Fig.1 – Still do momento em que Cio-Cio-San sai de cena, com os outros personagens ao fundo.

A ANÁLISE DO ESPETÁCULO ANIMADO

Toda a primeira parte da animação é carregada da sensualidade desse casal inter-racial de bonecos – ela oriental, boneca feita à mão, e ele loiro de olhos azuis, boneco industrial (o Ken, namorado da conhecida boneca Barbie). Apesar de serem bonecos, a habilidade com que foram animados e os planos curtos, agregam um grau de verdade às cenas, que convencem o público de que eles fizeram amor – “apesar de não terem genitais”, como observa Sapegin⁹. A questão do som, com a música e o canto dos pássaros, também reforçam a ambiência da cena, contribuindo para a suspensão da descrença, aliados a predisposição psicológica do público –que assiste a uma obra de animação.

E como no teatro, a cena da morte é o clímax do espetáculo. O fato de o suicídio ser um desmonte, incrementa a carga dramática da ação, pois como explica Henri Bergson, “a percepção dispõe do espaço, na exata proporção em que a ação dispõe do tempo” (1999, p. 29) – a cena é mais longa, é a visão de uma mutilação. Há uma identificação do público com esse corpo de boneca, que guarda semelhança com o corpo humano, como explica Pavis¹⁰: “o que nos toca, nos deixa estupefatos frente a esse corpo [...] é a angústia da castração e a comoção que toma conta do nosso esquema corporal” (2011, p. 230).

O sofrimento da boneca também encontra correspondência na memória do público, com traumas, solidão, questões emocionais que doem tão intensamente como dores físicas. E a sua morte, enquanto boneca, é real – que criança não fica desolada ao ver o seu brinquedo quebrado? E ela era a única boneca da produção. Para o animador foi muito difícil “matar” a sua companheira de trabalho. Como este declara:

Eu a matei, fisicamente, e eu sabia que só poderia fazer isso uma vez por que era um boneco e eu não poderia colocar tudo de volta novamente... então, eu só poderia fazer uma vez... foi muito real... o boneco não existe mais, a exceção de alguns parafusos... eu tenho

9 - Em entrevista feita em 30/07/2009, via internet.

10 - Sobre efeito provocado pela imagem do corpo humano, despedaçado, na dança *Butô*.

algumas engrenagens, em alguma caixa de charutos, mas é só o que eu tenho...¹¹

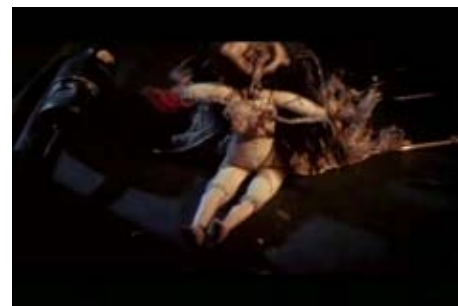


Fig.1 – Still de do momento do *haraquiri* de Cio-Cio-San.

Uma outra questão de ordem plástica que adiciona informações conotativas às imagens, é o fato da boneca de Cio-Cio-San ser o resultado de um trabalho manual, o que em termos de imagem e de representação de expressões, agrega à sua figura uma naturalidade, uma humanidade – é ela quem espera, pari, sofre e se mata –, que os outros personagens não possuem, inclusive em termos de capacidade de expressão corporal.

Pinkerton e sua esposa, enquanto bonecos – brinquedos, *deslocados* de suas funções, segundo Pavis (2011, passim) –, são americanos, feitos de plástico, resultado de uma cadeia produtiva em larga escala que, conotativamente cedem características a seus personagens: a impessoalidade, a falta de sentimento, a falta de humanidade – justamente como agem Pinkerton e sua esposa, que na ópera, também são americanos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Alguns aspectos devem ser destacados em relação a um espetáculo animado com bonecos e o espetáculo de uma ópera. São aspectos de ordem geral, que dizem respeito às produções animadas (com bonecos, cinematográficas), e às produções teatrais; e outros de ordem particular, que levam em consideração a ópera *Madame Butterfly* e a animação *Aria*.

Em relação às considerações gerais, apesar de serem expressões diferenciadas, ambas as manifestações artísticas encontram alguns pontos semelhantes nos seus processos de produção: o uso da luz e do som, para identificar elementos, ações e para intensificar a ação dramática; a necessidade da representação do personagem pelo ator, que no caso das animações, são substituídos pelos bonecos; e a criação dos ambientes, dos cenários, da indumentária.

Porém, as diferenças entre as duas manifestações artísticas estão na essência da construção de suas imagens – imagem teatral e imagem cinematográfica.

11 - Em entrevista feita em 30/07/2009, via internet.

No teatro a ação da cena é real, única, já que não há como reproduzi-la ou repeti-la de forma idêntica; o contato com o público é direto, o contato e a receptividade que muitas vezes influenciam a atuação do ator em cena (é um processo de mão dupla); o ambiente é mais aberto, a cenografia é material (com o uso de objetos e móveis), ou muitas vezes é insinuada ou não existe, contando com o repertório de cada espectador para completá-la; a própria encenação é aberta, do tamanho do palco (ou de qualquer outro local). Para se detalhar ou destacar uma ação, o teatro lança mão de artifícios de iluminação, de cenografia, pois não há como fazer um *close-up*. Se houver algum erro de entrada de ator, esquecimento de texto, ou acidente cenográfico em cena, raramente há como retirá-lo ou inibi-lo antes que a plateia o veja. A “mentira” contada ao público, no momento da encenação, é verdadeira e acontece no mesmo plano do observador: o plano da realidade, da materialidade. (GORDEEFF, 2011, p. 44).

Em uma animação, como uma imagem cinematográfica, há a utilização de seus códigos, cortes, edição, movimentação de câmera, que extirpam qualquer “erro”, e concentram a ação. Esta também é cerceada, pelo quadro da tela de projeção.

Porém, como a moldura, também há uma concentração da atenção do público [...]. A ação e a cena acontecem em outro plano, fora do alcance material de quem vê. É uma fronteira intransponível: a da realidade (o que se passa no plano material, diante de nossos olhos) e a da “não realidade”, apresentada e representada na “janela” [...] da projeção cinematográfica. Essa irrealidade, essa não-materialidade da imagem observada, por semelhança, propicia uma aproximação psicológica, cria um vínculo com as imagens mentais, com as lembranças, com as fantasias do público (Ibid., p. 45),

pois como nos explica Christian Metz,

O espetáculo teatral não consegue ser uma reprodução convincente da vida porque o próprio espetáculo faz parte da vida, e de modo muito visível; há intervalos, o ritmo social, o espaço real do palco, a presença real do ator; o peso disso tudo é demais para que a ficção desenvolvida pela peça seja percebida como real; a cenografia, por exemplo, não tem o efeito de criar um universo diegético, não passa de uma convenção

dentro do próprio mundo real (1972, p. 23-24).

Já na imagem cinematográfica, há a sua bidimensionalidade e a tela para a projeção do filme. Porém, esta

“desaparece” enquanto superfície, [...], para se “apresentar” como uma janela aberta para além da qual a representação parece afundar-se, sendo percebida como tridimensional e complexa. Assim, no processo, a fruição fílmica exige a *omissão* da tela enquanto suporte fenomênico e plano de representação da imagem, e, por isso, o espectador é sutilmente conduzido a não considerar o conflito entre a consciência da bidimensionalidade da imagem e a ilusão que lhe é proposta (GRAÇA, 2006, p. 32).

Durante o processo da captura da imagem (*stop motion*), o movimento capturado é único, mesmo que seja descartado (posteriormente, por algum motivo) jamais será repetido exatamente da mesma forma, velocidade ou distância – assim como numa encenação teatral, cada apresentação é única, apesar de serem os mesmos atores, ambiente e texto dramático. Neste momento, “há” uma *aura*, da qual fala Walter Benjamin (In: GRÜNEWALD, 1969) – mas que é instantaneamente perdida pelas técnicas de reprodução: pela fotografia (na captura) e pela multiplicação das imagens (durante a pós-produção). Na encenação teatral há a *aura* da imagem única. Na imagem animada há o registro do “ser-aqui vivo” (METZ, 1972, p.19), “devido à sua narrativa, ao seu poder projetivo e à sua impressão de realidade vista pelo espectador a cada projeção” (GORDEEFF, 2011, p. 48).

Com relação às questões particulares entre *Madame Butterfly* e *Aria*, uma consideração óbvia se faz premente: *Aria* é um curta-metragem de animação sendo desenvolvido dentro de suas características técnicas. Ele usa o tema e a história da ópera, mas em momento algum pretende ser uma versão ou uma ópera animada – ao contrário de *Rigoletto* (Barry Purves, 1993), que foi produzida a partir da ópera homônima de Giuseppe Verdi (1813-1901). A animação, também em *stop motion* com bonecos, foi condensada para uma duração de pouco mais de 30 minutos (PURVES, 2008, p. 116), mas manteve a música cantada pelos personagens/bonecos que a representam¹², com cenários e indumentária coerentes à obra

12 - Nesta produção, inclusive, houve uma especial atenção com a criação da uma estrutura de bonecos que permitisse a animação da respiração dos mesmos (PURVES, 2008, p. 272), ação fundamental para a crença de que estes eram os cantores da ópera.

de Verdi.

Em *Aria* não há diálogos ou o ato de cantar (de seus bonecos), o que é fundamental numa ópera. Ao contrário, há um silêncio verbal, onde a *mimese* dos movimentos humanos é que contam a história. O elo comum entre a ópera e a animação é a sua história e a música da ária, que é “tocada”, na diegese do curta-metragem, pelo gramofone de Cio-Cio-San e utilizada como trilha incidental em vários momentos.

A intensidade emocional da animação possivelmente é potencializada pela concentração de uma história densa, num curto espaço de tempo, e por Sapegin apresentar três situações viscerais que agregam à personagem algo além da *anima* de que nos fala Aristóteles (2006, p. 109), pois são questões primárias, naturais, comuns a qualquer ser. A cena do coito e do parto inclusive, não são apresentadas na ópera. Assim, o animador coloca a boneca num patamar de igualdade aos sentimentos humanos que surpreende o público, acostumado com espetáculos animados mais descompromissados. E a utilização da materialidade da boneca, na representação do *haraquiri* de Cio-Cio-San é coerente com a diegese, emocionalmente contundente e definitiva – a boneca foi destruída, mas as sopranos que representaram a personagem no teatro, não se mataram.

Na animação em *stop motion Aria*, há o espetáculo de vida dentro dos bonecos, que pode ser definido por uma citação de Gogol sobre a imagem: “a função da imagem é expressar a própria vida, e não conceitos e reflexões sobre ela. Ela não designa nem simboliza a vida, mas a corporifica, exprimindo-lhe um caráter único” (TARKOVSKI, 2003, p. 131).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. A Indústria Cultural. In: *Dialética do esclarecimento*. Tradução de Guido Antonio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1996.

ARISTÓTELES. *De anima*. Cap. I. Tradução de Maria Cecília Gomes dos Reis. São Paulo: Editora 34, 2006.

BENJAMIN, W. A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução. In: GRÜNEWALD, José L. (Sel.) *A idéia do cinema*. Tradução de José Lino Grunewald. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1969, p. 82.

BERGSON, Henri. *Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda, 1999.

CAVALIERE, Arlete. O inspetor geral de Gógol/Meyerhold. In: Beltrame, Valmor Níni. A marionetização do ator. *Revista de Estudos Sobre Teatro de Formas Animadas*. Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), Jaraguá do Sul - SC, nº1, ISBN 1809-1385, 2005, p.53-78.

DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Tradução, <[http://www.terravista.pt/IlhadoMel/1540](http://www.terraviva.pt/IlhadoMel/1540)>. *On-line*: eBooksBrasil.com. 2003. Disponível em: <<http://www.ebooksbrasil.org/adobeebook/socespetaculo.pdf>>. Acesso em: 20 jul. 2011.

GORDEEFF, Eliane. A imagem animada. In: Encontro de Pesquisadores dos Programas de Pós-Graduação em Arte do Estado do Rio de Janeiro, 1.º, e Encontro de estudantes do ppgav/eba/ufRJ, 17.º, [Des]limites da arte: reencantamentos, impurezas e multiplicidades, 2010, Rio de Janeiro. *Anais do I Encontro de Pesquisadores dos Programas de Pós-Graduação em Arte do Rio de Janeiro*. Rio de Janeiro: UFRJ, Escola de Belas Artes, 2010, p. 256-267.

_____. *Interferências estéticas: a técnica stop motion na narrativa de animação*. 2011. (Mestrado em Artes) - Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, [2011].

GRAÇA, M. E. *Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada*. São Paulo: Editora Senac, 2006.

HOLANDA, Aurélio B. de. *O dicionário da língua portuguesa*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira. 3ª ed., 1999.

INSTITUTO NORUEGUÊS DE CINEMA. Disponível em: <http://www.nfi.no/english/norwegianfilms/show_utskrift.html?id=15>. Acesso em: 30 out. 2010.

KEMP, Phillip (Ed.). *Tudo sobre cinema*. Tradução de Fabiano Moraes et al. Rio de Janeiro: Sextante, 2011.

METZ, Christian. *A significação no cinema*. Tradução de Jean-Claude Bernadet. São Paulo: Editora Perspectiva, 1972.

NATIONAL FILM BOARD OF CANADA. Disponível em: <<http://www.onf-nfb.gc.ca/eng/about-us/>>. Acesso em: 10 mar. 2011.

PAVIS, Patrice. *A análise dos espetáculos*. Tradução de Sérgio Sálvia Coelho. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2011.

PURVES, Barry J. C. *Stop motion, passion process and Performance*. Oxford: Elsevier Ltd., 2008.

TARKOVSKI, Andrei. *Esculpir o tempo*. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora, 2002.

VERNET, Marc. Cinema e narração. In: Aumont, Jacques. *A estética do filme*. Tradução de Mariana Appennzeller. São Paulo: Papirus Editora, 6ª. ed., 2008.

FILME

ARIA. Piotr Sapegin. Canadá/Rússia, 2001, *On-line*. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=q4FJOgxZIAI>>. Acesso em: 20 jul. 2011.

RIGOLETTO. Barry Purves. Reino Unido, 1993, *On-line*. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=RC_97Xhx_ss&feature=relmfu> e <<http://www.youtube.com/watch?v=DGHPDOhtMYQ>>. Acesso em: 16 jul. 2012.



Foto: Patricia Lindoso

Sobre o desenvolvimento do cinema de animação no Brasil: a influência de mestres canadenses e o “método NFB”

Camila Mitiko Inagaki ¹
Bruna Thaís de Paula ²
Carla Schneider ³
Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, RS

Este texto descreve o estudo investigativo que se propôs a ser inédito ao abordar não somente o panorama histórico da cooperação técnica e cultural entre Brasil e Canadá, no cinema de animação, mas o legado herdado a partir desta relação estabelecida na década de 1980 e revisitada em 2007. Através de pesquisa bibliográfica, documental e entrevista semi-estruturada responde como os canadenses, através do *National Film Board of Canada*, influenciam no desenvolvimento do cinema de animação no Brasil.

DATAS E DADOS HISTÓRICOS

O panorama histórico do cinema de animação no Brasil, segundo Antônio Moreno (1978) identifica o ano de 1917 como o marco inicial através do curta-metragem “O Kaiser”, de autoria do cartunista Seth, embora desde 1907 haja o indicativo da projeção de charges animadas em sessões de cinejornais⁴ conforme mencionam Fernão Ramos e Luis Felipe Miranda (1997). Vale destacar que os primeiros filmes

1 - Graduanda no Curso Cinema de Animação, Centro de Artes - UFPel, email: camilaminagaki@gmail.com

2 - Graduanda no Curso Cinema de Animação, Centro de Artes - UFPel, email: brunathais@yahoo.com.br

3 - Orientadora do trabalho. Professora do Curso Cinema de Animação, Centro de Artes - UFPel, email: ufpel.carla@gmail.com

4 - Embora não haja uma definição precisa, em linhas gerais, os cinejornais nessa época, caracterizavam-se como uma montagem de diferentes filmes documentais, muitos deles com notícias de países estrangeiros.

animados, independente da nacionalidade, surgem da inventividade de determinados artistas, estimulados pela curiosidade em explorar essa nova forma de expressão artística e comunicacional. Alguns desses precursores, também descritos como performistas, animadores, diretores e cineastas, buscavam referências em personagens de histórias em quadrinhos da época. James Stuart Blackton, Émile Cohl e Winsor McCay, por exemplo, são reconhecidos como ilustradores e realizaram, entre outros filmes, as animações “Humourous Phases of Funny Faces” (Estados Unidos, 1906), “Fantasmagorie” (França, 1908) e “Gertie the Dinosaur” (Estados Unidos, 1914), respectivamente (LUCENA JR, 2005). No Brasil, esse contexto tem aspectos similares, uma vez que a inexistência de instituições e mestres que ensinassem a arte da animação - enquanto processo, técnica, metodologia - estimulou a necessidade de um perfil mais visionário e autodidata de cineastas como Raul Pederneiras, Alberto Botelho e Alberto Moreira (RAMOS e MIRANDA, 1997), para a realização de filmes de curta duração, identificados como charges animadas com foco temático em assuntos políticos. Em se tratando de filmes animados em longa-metragem, o pioneirismo é creditado à Argentina (BENDAZZI, 2008), com “El Apóstol” em 1917, obra de dois italianos (naturalizados argentinos) Quirino Cristiani (animador) e Federico Valle (produtor). Entretanto, o fato que marcou mundialmente a história dos longas-metragens de animação - e que de certa forma possibilitou que se estabelecesse um mercado competitivo com as produções de cinema tradicional *live-action* - foi a estréia de “A Branca de Neve e os Sete Anões” em 1937, filme de *Walt Disney Animation Studios*. Após vários estudos e acertos com “Mickey Mouse” (1928) e “Silly Symphonies” (1929-1939), os estúdios Disney adquiriram experiência suficiente - aliada ao desenvolvimento de tecnologias necessárias como a câmera multiplanos e o uso de acetatos (DENIS, 2011) - para viabilizar a produção de um longa-metragem, tendo seu início marcado com a produção do roteiro em 1934 e, finalmente, consagrando seu sucesso nas salas de cinema no ano de estreia em 1937. Essas produções iniciais dos estúdios Disney, por sinal, serviram de inspiração para os irmãos brasileiros Anélio e Mário Lattini Filho (MORENO, 1978) que, após seis anos de produção, lançaram em 1953 o primeiro longa-metragem de animação no Brasil, “Sinfonia Amazônica” tendo como tema principal sete lendas brasileiras, interligadas pelos personagens “Curumim” e “Boto”. Conforme indica Moreno (1978) esse filme também se caracteriza pela ausência da tecnologia de cores e por uma trilha sonora com música clássica de domínio público, uma vez que os irmãos Lattini não conseguiram os direitos de “O Guarani” de Carlos

Gomes. Embora realizado de forma autoral, percebe-se, a partir de trechos disponibilizados na internet⁵, que esse filme consegue atingir um nível de profissionalismo na realização e sincronização dos movimentos dos personagens com a música, bem como na utilização de diálogos, ruídos e composição cinematográfica. Vale destacar que todo este resultado é fruto da persistência desses brasileiros pois era a primeira vez que algo dessa magnitude era realizado no Brasil. Além de terem executado todas as funções de um filme de animação de forma autodidata, cabe destacar que o montante de desenhos feitos chega próximo a quinhentos mil (MORENO, 1978). Ainda na década de 50, no Brasil, esse senso criativo, autônomo e determinado - identificado nas pessoas que pertencem a geração dos pioneiros na animação para o cinema - é reconhecido em trabalhos do paulista Roberto Miller. Após conhecer Norman McLaren (animador e criador do departamento de animação no *National Film Board of Canada* - NFB) em festival de cinema no Brasil, ter trocado diversas cartas com eles e realizado um estágio de seis meses nesta instituição (MORENO, 1978), Miller retorna ao Brasil e se junta a Rubens Francisco Lucchetti e Bassano Vaccarini no “Centro Experimental de Cinema de Animação”, em Ribeirão Preto - SP. Surgem filmes premiados (geralmente em eventos fora do país) como “Rumba” (medalha de prata no Festival de Lisboa - 1957), “Boogie Woogie” (menção honrosa no Festival de Cannes - 1959) e “Sound Abstract” (medalha de ouro no Festival de Bruxelas - 1957, Prêmio “Saci” de São Paulo - 1958 e menção honrosa no Festival de Cannes - 1958), filme esse definido por Miller como “feito na base de desenhos abstratos, combinados com sons abstratos, pintados e colados no celulóide virgem” (MORENO, 1978, p. 121). A realização de vários filmes nesse estilo tem origem na influência que recebe do amigo e mestre durante o seu estágio, Norman McLaren, animador escossês (radicado no Canadá) uma das maiores referências em inovação de técnicas experimentais até então inéditas para o cinema de animação, tendo produzido algo em torno de 50 curta-metragens em mais de 40 anos dedicados ao núcleo de animação que fundou no NFB⁶. Miller também segue essa linha expressiva de McLaren utilizando-a de maneira pioneira em campanhas publicitárias⁷ como

5 - Sinfonia Amazônica, Anélio e Mário Lattini Filho, 1953 - trechos disponibilizados na internet através do Programa Animania, disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=Rm-BtYHLivw>>, acesso em 19 abr. 2012.

6 - Dados informados no documentário “Norman McLaren, processo criativo” (NFB, Canadá, 1990).

7 - Dados pesquisados, organizados e disponibilizados por Rodrigo de Araujo em <<http://rodrigodearaujo.files.wordpress.com/2008/10/miller1.pdf>>, acesso em 19 abr. 2012.

em Varig Asbtrato (1957), Casa Zacarias (1963-64), A Casa do Futuro - Néstlé (1967-68), por exemplo. Aliás, segundo levantamento realizado por Antonio Moreno (1978) e atualizado por Sergio Nesteriuk (2011), é na década de 60 que surgem diversos trabalhos de animação também para campanhas publicitárias. Já na década de 70, há o lançamento de mais dois filmes de longa-metragem em animação, no Brasil. “Presente de Natal”, em 1971, é um filme de Álvaro Henrique Gonçalves que incorporou a novidade do uso das cores, mas teve problemas de distribuição e, portanto, foi visto por um público muito restrito. Em 1972 estreia “Piconzé”, longa-metragem animado durante seis anos por Ypê Nakashima.

Já na década de 1980 ocorrem histórias peculiares que resultam na criação do primeiro curso a formar profissionais para o mercado de animação no Brasil. Conforme o panorama histórico descrito em várias páginas da edição especial da Revista Filme Cultura⁸, e entrevistas realizadas para esta pesquisa, um dos primeiros movimentos está associado a determinação de um jovem animador, Marcos Magalhães. Mesmo sendo indicado pela Empresa Brasileira de Filmes (EMBRAFILME) e Coordenadoria de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) para estagiar na Polônia, Magalhães persistiu na ideia de estudar animação no Canadá. Um de seus empenhos esteve na troca de diversas cartas com Derek Lamb - na época, produtor executivo no *National Film Board of Canada*⁹ (NFB) - até conquistar, em 1981, a sua vaga como estagiário nesta instituição, em conjunto com mais dois brasileiros, os designers Luiz Velho e Noni Geiger. Aliás, foi nesta ocasião que Marcos Magalhães realizou o curta-metragem “Animando” - no qual experimenta diversas técnicas de animação¹⁰. Em paralelo a esses acontecimentos, o Brasil e o Canadá tornaram-se parceiros em um projeto de tecnologia espacial, com a criação do satélite BrasilSat e, a partir disso, desdobraram-se outros acordos de troca e repasse de tecnologia entre os dois países. Para o contexto desse artigo, convém destacar o acordo estabelecido

8 - Revista Filme Cultura, n. 49, ano 2007, p.51-59

9 - Fundado em 1939, é referência mundial para o cinema de animação, sendo conhecido mundialmente como um grande laboratório cultural para a inovação. Responsável pela criação de mais de 13.000 produções audiovisuais, sendo premiado cerca de 5.000 vezes, incluindo 12 Oscars, até o momento.

10 - Em “Animando”, de Marcos Magalhães (1982) pode-se observar a experimentação das técnicas: desenho animado, animação por recortes, *stop-motion* com massinha e *pixilation*. Vale destacar uma inconsistência nos dados do site do NFB que indica o filme como lançado em 1987, quando foi em 1982. Disponível em < http://www.nfb.ca/film/animando_english>, acesso em 15 mai. 2012.

entre a EMBRAFILME, a CAPES e o NFB. Nesta primeira etapa da parceria ocorreu a ida de bolsistas brasileiros, em 1985, para estagiar no NFB, com o intuito de aprenderem técnicas associadas a produções de conteúdos (imagens e sons) bem como o uso e manutenção de equipamentos para o cinema. Acredita-se que essa ideia também foi possibilitada por conta da experiência produtiva que ocorreu, ainda em 1981, com os três estagiários já mencionados.

Identificado como um marco na história do desenvolvimento do cinema de animação no Brasil, o Centro Técnico de Audiovisual (CTAv), foi criado em 1985 e mantém sua sede, desde então, no Rio de Janeiro. Resultado de investimentos entre a EMBRAFILME e o NFB, teve Marcos Magalhães como coordenador do primeiro núcleo brasileiro de animação com enfoque na capacitação profissional. Dentre os objetivos estabelecidos pelo CTAv, está a promoção da integração entre os profissionais do meio cinematográfico - através de serviços e cursos de aprimoramento na área - além do incentivo ao surgimento de uma política tecnológica para o cinema nacional. A contribuição canadense também é observada através da doação da maioria dos equipamentos e, principalmente, com o envio de técnicos para o auxílio na montagem e uso dos mesmos, além da presença dos animadores Jean-Thomas Bedard e Pierre Veilleux (Revista Filme Cultura, n.49, ano 2007). Nesse contexto foram produzidos dez filmes que representam o foco principal do legado enfatizado pelo acordo Brasil-Canadá, isto é, formar e difundir pelo território nacional o conhecimento sobre a arte da animação. Dentro dessa proposta, a primeira turma do núcleo de animação do CTAv foi composta por dez animadores selecionados a partir de estados como Rio de Janeiro, Ceará, Minas Gerais e Rio Grande do Sul que, após o retorno para as suas cidades, fundaram os núcleos regionais de animação.

Embora esse panorama histórico, com enfoque na relação Brasil-Canadá, descreva fatos ocorridos na década de 80, eles foram de certa forma reeditados através de novo acordo de cooperação técnica entre a Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura (SAV/MinC), o Centro Técnico Audiovisual (CTAv) e o *National Film Board of Canada* (NFB). As tratativas dessa parceria iniciaram em 2006 e culminaram com a seleção de dois animadores brasileiros, o carioca Diego Stoliar e o paulista Jonas Brandão que participaram do “*Hot House 4*”¹¹, curso de aperfeiçoamento em animação com duração de 12 semanas (março

11 - Hot House 4 (NFB), disponível em <http://films.nfb.ca/hothouse/?page_id=2>, acesso em 19 abr. 2012

a maio de 2007) nas instalações do NFB em Montreal, Canadá. Com o retorno ao Brasil, Stoliar e Brandão ministraram palestras sobre esta experiência de maneira que novamente fortaleceu-se a relação Brasil-Canadá, no âmbito da animação, inclusive lembrando aspectos históricos da parceria de 1985. Dito isso, surgiram questões específicas que além de motivarem o foco da pesquisa relatada através deste texto, contribuem para o registro histórico do cinema de animação no Brasil: os animadores canadenses, através do NFB, teriam influenciado no desenvolvimento do cinema de animação no Brasil? Em caso afirmativo, como?

SOBRE A PESQUISA

A abordagem metodológica considerou a pesquisa bibliográfica e documental, ao investigar livros e revistas da área do audiovisual brasileiro, fotografias, *sites* e reportagens de jornais da época para identificar a existência, ou não, de dados relevantes ao enfoque em estudo. As reportagens presentes na Revista Filme Cultura (n.49, 2007) auxiliavam no entendimento do panorama histórico da relação Brasil-Canadá no âmbito da animação, desde a criação do CTAv e do primeiro núcleo de animação no Rio de Janeiro. Entretanto, foi necessária a realização de entrevistas semi-estruturadas com o intuito de responder as duas questões norteadoras da pesquisa - “os animadores canadenses, através do NFB, teriam influenciado no desenvolvimento do cinema de animação no Brasil? Em caso afirmativo, como?” A seleção dos entrevistados considerou pessoas que tiveram participação nos fatos históricos estudados, ou seja, Marcos Magalhães (fez estágio no NFB, selecionou os dez participantes da primeira turma do núcleo de animação do CTAv do qual foi coordenador - tendo assim a visão completa de todo o contexto vivenciado no década de 80) e os animadores brasileiros que representavam as capitais que receberam os equipamentos doados pelo NFB para a constituições dos núcleos regionais para a formação de mão de obra na animação: Rodrigo Guimarães (Porto Alegre - RS), Fábio Lignini e Aida Queiroz (Belo Horizonte - MG) e Telmo Carvalho e José Rodrigues Neto (Fortaleza - CE). No decorrer da pesquisa alterou-se a opção de entrevista dos representantes de Minas Gerais pois optou-se por registrar o relato de José Américo Ribeiro que, na época do estabelecimento do núcleo de animação mineiro, era chefe de departamento da Escola de Belas Artes (EBA) da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG),

instituição que acolheu esse núcleo e, portanto, pode relatar dados relevantes daquele momento histórico. Além disso, foram realizadas entrevistas com Diego Stoliar e Jonas Brandão visando estabelecer um paralelo entre a parceria Brasil-Canadá da década de 80 com a versão mais recente de 2007. Esta investigação foi realizada pelo grupo composto pelas pesquisadoras, em iniciação científica, Camila Mitiko Inagaki e Bruna Thaís de Paula, estudantes do curso de Cinema de Animação (Centro de Artes - UFPel), com orientação da professora Carla Schneider, pertencente à mesma instituição. Parte dos dados coletados foram cadastrados no blog que opera como repositório, disponibilizado para acesso público a partir do endereço: <http://canadaanimabrasil.wordpress.com>.

ENTRE FATOS E FOTOS

Em se tratando da investigar a influência dos canadenses no desenvolvimento do cinema de animação no Brasil, identificou-se, através dos dados coletados por essa pesquisa (MORENO, 1978), que a primeira ocorrência de tal relação está na ida de Roberto Miller para o estágio no NFB, durante a década de 50. Nesta ocasião, Miller pôde conhecer e aprender diretamente com Norman McLaren e trazer grande parte dessa referência para o Brasil, incorporando-a em vários filmes que produziu para o cinema, bem como para campanhas publicitárias para a televisão.

Entre as décadas de 70 e 80 observa-se quatro investimentos específicos do governo federal, através da EMBRAFILME, reconhecidos por esta pesquisa como esforços efetivos para o desenvolvimento do cinema de animação e som para o cinema, no Brasil. O primeiro investimento diz respeito ao lançamento do livro “A Experiência Brasileira no Cinema de Animação”, de Antônio Moreno (Artenova, 1978) que registra a filmografia brasileira em animação desde 1917. Na sequência, o segundo investimento envolve a EMBRAFILME e a Coordenadoria de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) em ação integrada a um acordo de cooperação técnica e cultural entre Brasil e Canadá (iniciada ainda na década de 70) que traz, segundo relato



escrito por Marcos Magalhães para o blog “NFB Brasil”¹², a palestra do animador canadense Jean-Thomas Bedard sobre o NFB, em 1981. Nesta ocasião, Bedard projeta, no espaço da Cinemateca do Museu de Arte Moderna (Rio de Janeiro), o filme premiado “L’âge de Chaise” (1978), de sua autoria. A partir do contato que estabelece com Bedard, Marcos Magalhães - que já havia realizado, também em 1981, o curta-metragem em animação “Meow” (premiado em festivais)¹³ conquista a oportunidade de, através da parceria EMBRAFILME-CAPES, realizar estágio no NFB aperfeiçoando seus conhecimentos sobre animação enquanto realiza o filme “Animando” (outubro de 1981 a março de 1982). Já o terceiro investimento verifica-se na construção do Centro Técnico Audiovisual (CTAv), uma parceria entre EMBRAFILME e NFB. Com sede própria, o CTAv (localizado na cidade do Rio de Janeiro) recebe os equipamentos doados pelo NFB e que são operados pelos profissionais brasileiros treinados nos estágios realizados no Canadá. Conforme destaca a reportagem na Revista Filme Cultura (n. 49, 2007), desde o seu princípio, o CTAv tem atribuições estatutárias direcionadas para a evolução da produção cinematográfica, no Brasil. Dentre os seus objetivos, destacam-se: o empenho em elevar a qualidade do som do cinema brasileiro; melhorar os métodos, práticas e procedimentos para manutenção do equipamento e controle de qualidade; e desenvolver o cinema de animação. Por fim, o quarto investimento está na constituição do núcleo de animação do CTAv, em 1985, visando a formação de uma primeira turma com representantes de diferentes estados brasileiros com o intuito de disseminar, em âmbito nacional, o conhecimento da animação enquanto atividade profissional para o mercado de trabalho. Essa ideia foi possível mediante proposta de Marcos Magalhães junto a EMBRAFILME, isto é, a realização de viagens para todas as capitais onde houvessem pessoas fazendo cinema de animação ou cinema experimental. Segundo dados presentes na entrevista de Marcos Magalhães para esta pesquisa, o processo seletivo considerava a avaliação do portfólio de trabalhos na área. Esse empenho resultou na formação de um grupo

12 - O blog NFB Brasil foi criado em 2007 por Jonas Brandão e Diego Stolar para compartilhar curiosidades e dados relacionados ao período de preparação da viagem ao Canadá bem como as 12 semanas que estiverem no NFB (Montreal) para participarem do “Hot House 4”. O blog registrou diversas visitas e vários diálogos foram registrados mediante comentários que surgiram dos visitantes do blog a partir das publicações registradas quase que diariamente. O endereço é <<http://www.nfbbrasil.com.br/>> e esteve ativo de 2007 a 2011.

13 - Prêmios de “Meow” (Marcos Magalhães, Brasil, 1981): melhor filme - júri popular no Festival de Brasília (1981); melhor roteiro no Festival de Brasília (1981), prêmio especial do júri no Festival Internacional de Cannes em (1982) e 3º lugar - Animação no Festival de Havana (1982).



CTAv (anos de 1980):
Léa Zagury ajustando detalhes
para capturar imagens na truca

CTAv (anos de 1980):
Rodrigo Guimarães trabalhando
na truca 10mm

CTAv (anos de 1980):
Telmo Carvalho (RJ) e
José Rodrigues Neto (CE)

de dez animadores com o seguinte perfil, na época: Aída Queiroz (Belo Horizonte, aluna de Belas Artes na UFMG), Cao Hamburger (São Paulo, animador de filmes super-8), César Coelho (Rio de Janeiro, cartunista formado em Belas Artes pela UFRJ), Daniel Schorr (Rio de Janeiro, formado em Comunicação pela PUC-Rio), Fábio Lignini (Belo Horizonte, animador na empresa “Pirilampo”), José Rodrigues Neto (Fortaleza, arquiteto), Léa Zagury (Rio de Janeiro, designer formada pela PUC-Rio), Patrícia Alves Dias (Olinda, assistente de cinema), Rodrigo Guimarães (Porto Alegre, arquiteto), Telmo Carvalho (Vitória, desenhista). Junto a esse grupo estão três professores, Marcos Magalhães e os canadenses Jean-Thomas Bedard e Pierre Veilleux e alguns técnicos que voltavam do estágio no NFB. Assim está caracterizado o primeiro curso profissional de animação no Brasil, com o intuito de formar profissionais para o mercado de animação que, além do aprendizado assumiam o compromisso de, após o seu retorno para as suas cidades de origem, disseminar o conhecimento adquirido através dos núcleos regionais de animação, a serem criados.

Considerando aspectos históricos através dos dados coletados nas entrevistas realizadas nesta pesquisa, e ordenando-os em ordem cronológica, verificou-se o surgimento de quatro núcleos de animação pelo país. O primeiro, em 1985, está localizado na cidade do Rio de Janeiro, na sede do CTAv, e pode ser compreendido como o “núcleo-base” do qual derivam os demais. Em entrevista, Marcos Magalhães declara que embora a influência do cinema experimental de Norman McLaren fosse grande, o foco principal desse núcleo era formar profissionais para o mercado de animação no Brasil. O primeiro curso desse núcleo foi organizado em duas fases. A primeira chamou-se de “Técnicas de animação de baixo custo” e teve duração em torno de um ano. Cabe destacar que os animadores-professores canadenses estiveram no Brasil por três meses e, nos demais meses, Marcos Magalhães assumiu como orientador. Dando prosseguimento as atividades do núcleo de animação do Rio de Janeiro, no ano de 1986 desenvolveu-se a segunda etapa do curso de aperfeiçoamento, “Técnicas de animação profissionais” quando somente cinco animadores permaneceram (Aída Queiroz, Cesar Coelho, Patrícia Alves Dias, Fábio Lignini e Rodrigo Guimarães) e realizam o filme coletivo “Alex” contando com a coordenação e orientação de Marcos Magalhães e o animador canadense Pierre Veilleux que retorna para mais um período no Rio de Janeiro. Os demais alunos, lembra



CTAv (anos de 1980):
Trabalhando com animação
direto na película filmica

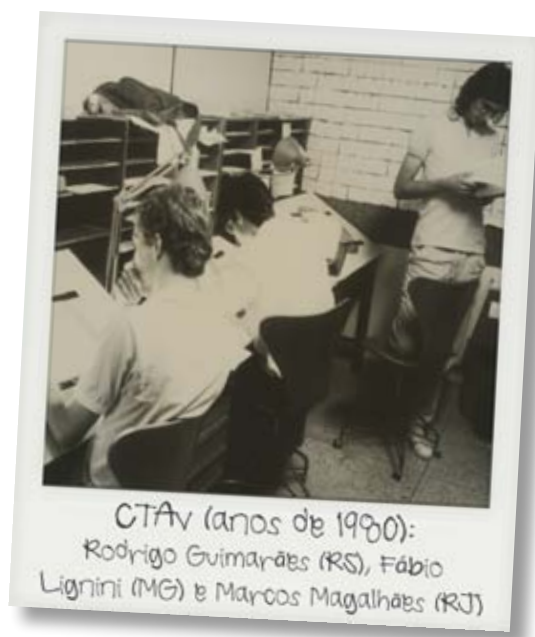
CTAv (anos de 1980):
Marcos Magalhães (RJ) e
Patrícia Alves Dias (PE)

Magalhães em relato escrito para o blog NFB Brasil, seguiram de volta para as suas cidades de origem, dando início a regionalização.

Telmo Carvalho e José Rodrigues Neto realizam parceria com a Secretaria da Cultura do Ceará e assim inaugurar as atividades do núcleo de animação do Ceará (NACE), em Fortaleza, no período de 1986 a 1992. A partir de 1993, esse núcleo de animação passa a funcionar na Casa Amarela Eusélio Oliveira, mediante nova parceria instituída com a Universidade Federal do Ceará (UFC). Segundo dados da entrevista de Telmo Carvalho, atualmente o principal trabalho do núcleo do Ceará, além de continuar com oficinas para formação de novos profissionais na área, é em parceria com a Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico (FUNCAP) e a SEARA da Ciência da UFC na pesquisa de softwares livres para a animação e na produção de conteúdo pedagógico e científico.

A regionalização da animação em Minas Gerais foi diferenciada pois, desde o seu princípio já havia um vínculo estabelecido com a Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), representada por Aída Queiroz (aluna) e José Américo Ribeiro - na ocasião, chefe de Departamento na Escola de Belas Artes (EBA). Antes mesmo da turma inicial do núcleo do Rio de Janeiro, em 1985, existia o empenho de professores da UFMG, como José Américo Ribeiro (entrevistado por esta pesquisa), para a criação de um núcleo de animação nesta Escola de Belas Artes (período entre 1981 e 1986), no intuito de constituir um espaço para a produção artística de professores e alunos dessa instituição, no campo da animação no estilo mais experimental e autoral. Esta ação se fortaleceu a partir de 1986, conforme destaca José Américo Ribeiro, com o acordo realizado com o CTAv e o NFB para o recebimento de equipamentos, bem como da realização de um curso de aproximadamente seis meses, contando inclusive com orientações de Marcos Magalhães. Foi a partir dessa experiência coletiva que surgiu a habilitação em Cinema de Animação, dentro do curso de Bacharelado em Belas Artes (EBA-UFMG), única no Brasil até os anos 2000. Cabe ressaltar que esse núcleo de animação começa pequeno e vai conquistando espaço dentro do universidade - muito em função do interesse dos alunos em se formar nessa habilitação - a ponto de, em 2009, tornar-se um curso de graduação específica da UFMG, o “Cinema de Animação e Artes Digitais”, conforme destaca o seu projeto pedagógico disponibilizado no site dessa faculdade.

Já o núcleo de animação do Rio Grande do Sul teve seu início em



1987 e objetivava, nas palavras de Rodrigo Guimarães em entrevista para a pesquisa: “fornecer apoio a qualquer um que tivesse um projeto de animação e precisasse de equipamento e estrutura de produção”. Além disso, havia o curso para formar profissionais nesta área, ideia principal que fundou a parceria EMBRAFILME-NFB. Guimarães destaca que a dinâmica das aulas procurava uma aproximação com os exercícios (individuais e coletivos) de experimentação de técnicas vivenciados por ele no núcleo do Rio de Janeiro, entre 1985 e 1987, e que o curso envolveu duas etapas, com turmas distintas. A primeira etapa ocorreu nas instalações do Museu da Comunicação, em Porto Alegre, com uma turma de aproximadamente 16 alunos, sendo que cada um fez uma vinheta de um minuto, em 16mm, utilizando equipamentos e materiais fornecidos pela EMBRAFILME e NFB. Segundo Rodrigo Guimarães, o número de pessoas interessadas neste novo aprendizado foi considerável, até porque o curso foi divulgado nas mídias locais, na época. Dessa maneira, houve a necessidade de realizar uma seleção entre os inscritos (entrevista e análise de portfólio) que contou com o auxílio de animadores já experientes como Otto Guerra e José Maia que trabalhavam com animação há alguns anos, por conta do aprendizado com o produtores, professores e animadores argentinos Félix Follonier e Néstor Córdoba. Terminada a primeira etapa do curso desse núcleo de animação, permaneceram cinco alunos que receberam o desafios de realizar, cada um, um curta-metragem animado, de cinco minutos, em 16mm, utilizando também as mesas de animação feitas sob medida, com discos giratórios. Era 1988, ano em que chegou a truca 16mm doada pelo NFB e junto com ela o técnico canadense Jacques Avoine, conforme menciona a reportagem da época¹⁴, que veio para acompanhar a instalação e ministrar um seminário para os produtores de cinema de animação. Aliás, é nesta segunda etapa que o núcleo conquista a sua sede próprio em espaço cedido pertencente ao prédio da TVE, em Porto Alegre.

Em 1993, oito anos após o primeiro curso ministrado no CTAv, os participantes Aída Queiroz, Cesar Coelho e Léa Zagury, juntamente com o então coordenador e professor, Marcos Magalhães, deram início, no Rio de Janeiro, ao evento mais representativo da área da animação no Brasil, o Anima Mundi. Primeiramente definido como mostra internacional de animação, a partir de 1998 torna-se festival (com a inclusão da modalidade competitiva) e reúne anualmente filmes, animadores e entusiastas da área. Nas palavras de Marcos Magalhães,



14 - Cinema de animação ganha espaço. In.: Informa, publicação do Centro de Desenvolvimento da Expressão/CODEC. Porto Alegre, nov. 1988, p. 11.

em entrevista para esta pesquisa, “o Anima Mundi é meio que um prolongamento circunstancial desse trabalho do CTA, do NFB (...) no sentido de formar e difundir o conhecimento e aquecer o mercado de animação com novas referências, discussões, encontros, oficinas e fóruns.” A percepção da relação direta entre o perfil e existência do Anima Mundi com o Canadá, através do NFB, é mencionada pela grande maioria dos entrevistados. Para Diego Stolar, o CTA e o Anima Mundi estão entre as notáveis contribuições associadas aos canadenses, inclusive por serem instituições que persistem desde o seu ano de fundação (1985 e 1993, respectivamente). No caso do CTA, além da ampliação das possibilidades de produções em animação pois recentemente foram adicionados equipamentos digitais (mesas com canetas digitais, *scanner* e computadores com o programa ToonBoom, também de fabricação canadense) há outros serviços técnicos disponibilizados para apoiar realizadores independentes de filmes em curta, média e longa metragem. Esse perfil institucional é reconhecido como semelhante ao utilizado nas instalações do *National Film Board of Canada*, em Montreal, conforme destacam Marcos Magalhães e Jonas Brandão, quando entrevistados para esta pesquisa.

Outra contribuição canadense destacada pelos entrevistados é a constituição dos núcleos regionais de animação em Porto Alegre, Belo Horizonte e Fortaleza. Trata-se de uma influência indireta quando reconhecidos como espaços onde se aprendia a arte da animação através das técnicas difundidas a partir da turma inicial de 1985, no CTA. Contudo, esse legado vai além quando percebe-se que esses núcleos também são a presentificação do “método NFB”, ou seja, a constituição e manutenção de espaços para a produção independente e autoral de filmes animados.

RECONHECIMENTO E MANUTENÇÃO DO LEGADO CANADENSE

A pesquisa exploratória que fomentou as questões norteadoras do estudo investigativo, descrito neste texto, indicou a sua relevância pelo ineditismo da abordagem, uma vez que as referências mencionavam o panorama histórico da cooperação técnica e cultural entre Brasil e Canadá, mas não desenvolviam sobre o legado herdado a partir desta relação estabelecida na década de 1980.



É possível reconhecer a influência dos canadenses no desenvolvimento do cinema de animação no Brasil a partir dos núcleos regionais de animação e do Anima Mundi, evento que revitaliza, anualmente, uma característica institucionalizada pelo *National Film Board of Canada*: a geração e manutenção de espaços de encontro, intercâmbio e debate entre os interessados e atuantes no campo da animação. Considerado como um dos maiores festivais, em âmbito mundial, o Anima Mundi contribui em diversos aspectos para o desenvolvimento na animação brasileira, a começar pela ampliação do repertório sobre o que se tem feito em termos de filmes animados - envolvendo inclusive aspectos culturais, técnicos e tecnológicos - além de oficinas com convidados internacionais e mesas de negócios visando co-produções entre o Brasil e outros países. Já os núcleos regionais de animação, demonstram vitalidade quando associados a uma instituição de ensino, conforme observado em Belo Horizonte e Fortaleza. Para José Américo Ribeiro e Marcos Magalhães, foi o fato do núcleo mineiro estar diretamente vinculado à Escola de Belas que propiciou a criação da primeira especialização em animação (contexto universitário) em instituição do governo federal (UFMG), desde a década de 80. O núcleo em Fortaleza, por sua vez, também está associado à Universidade Federal do Ceará (UFC) através da Casa Amarela Eusélio Oliveira, espaço frequentado não somente por alunos e professores mas também pela comunidade em geral interessada no aprendizado e produção de filmes animados pois é ali que se realiza o curso de extensão “Cinema de Animação”. Novamente, é possível destacar o legado canadense como referência para espaços que promovem infra-estrutura e intercâmbio para a produção autoral e independente de filmes.

Dito isso, e tendo como exemplo o núcleo da animação em Porto Alegre que, com o passar dos anos e descaso do governo estadual, não prosperou, os equipamentos ficaram obsoletos, poderia-se pensar na criação de novos núcleos de animação, estilo NFB, no contexto universitário, até porque diversas universidades federais (UFPEL, UFSC, USP, UFF, UNB e UFS) já contam com disciplinas sobre animação.

NOTA SOBRE AS FOTOGRAFIAS:

As fotografias sobre as pessoas do núcleo de animação (CTAv – anos de 1980) pertencem ao arquivo pessoal de Marcos Magalhães ou ainda ao site do CTAv.

REFERÊNCIAS

LIVROS

BENDAZZI, Giannalberto. **Quirinno Cristiani, pioneiro del cine de animación**. Buenos Aires: Ediciones de la Flor, 2008.

DENIS, Sebastián. **Cinema de Animação**. Lisboa: Arte & Grafia, 2011.

LUCENA JR, Alberto. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. 2ª ed. São Paulo: Editora Senac, 2005.

MORENO, Antonio. **A Experiência Brasileira no Cinema de Animação**. Rio de Janeiro: ArteNova/Embrafilme, 1978.

NESTERIUK, Sergio. **Dramaturgia de série de animação**. São Paulo: ANIMATV, 2011.

RAMOS, Fernão; MIRANDA, Luis Felipe (orgs). **Enciclopédia do Cinema Brasileiro**. 2.ed. São Paulo: Senac, 1997.

REVISTAS

MAGALHÃES, Marcos. Novos Caminhos para a Animação Experimental. **Revista Filme Cultura**. Rio de Janeiro, n. 54, p. 47 - 50, 2011.

Revista Filme e Cultura. Rio de Janeiro, n. 49, ano 2007.

MÍDIAS ONLINE

Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA) - disponível em <<http://www.abca.org.br>>, acesso em 19 abr. 2012.

Bacharelado em Cinema de Animação e Artes Digitais (UFMG) - disponível em <<http://www.eba.ufmg.br>>,

acesso em 19 abr. 2012.

Centro Técnico do Audiovisual (CTAv) - disponível em <<http://www.ctav.gov.br>>, acesso em 19 abr. 2012.

Festival Internacional de Animação Brasileira (Anima Mundi) - disponível em <<http://www.animamundi.com.br>>, acesso em 19 abr. 2012.

Hot House (NFB) - disponível em <<http://films.nfb.ca/hothouse>>, acesso em 19 abr. 2012.