

# 1. Introdução

A animação está em crise de identidade. Desde sempre, e provavelmente para sempre; nisso reside mesmo um dos seus traços identitários.

Dick Tomasovic

A animação, considerando o espectro das populações das cidades brasileiras, está presente no cotidiano das pessoas desde a infância. Quando criança, durante os anos 80, ainda muito cedo, muita gente entrava em contato com a linguagem através de seriados-televisivos-infantis-animados e de longas metragens da *Disney* nos cinemas. Além disso, podíamos entrar em contato empiricamente com o mecanismo da animação, através de *flip-books* (*kinoscópios*)<sup>1</sup> improvisados com desenhos feitos nos cantos das páginas dos cadernos de colégio, livros e dicionários.

No entanto, como integrante dessa geração, para mim o apelo das imagens dos seriados animados da tevê e dos longas dos cinemas pareciam algo inatingível, fazendo que com o tempo as minhas tentativas de animar nos cantos dos livros se tornassem frustrantes. Não existiam informações disponíveis, como já existem hoje, de como se animam imagens e a animação não era algo relevante para as escolas da época. Minha atenção então se desviou para as histórias em quadrinhos e o cartum. Nesse intervalo de tempo, lembro de ter visto em um cine clube o filme *Animando*<sup>2</sup> de Marcos Magalhães, que mostra o animador interagindo com seu personagem de desenho, descortinando para o espectador várias técnicas de animação. No entanto, com minha pouca idade na época, não possuía instrumentos para compreender e replicar as técnicas que via no filme e muito menos equipamentos para

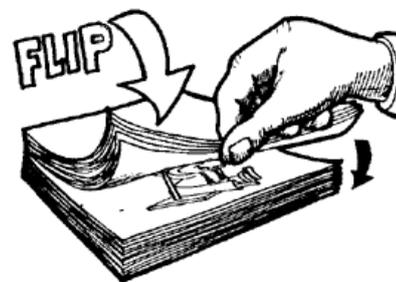


Figura 01 - Flip-book.

<sup>1</sup> O *flip-book* ou *kinoscópio* é um brinquedo óptico muito simples, um bloco de papel, com figuras desenhadas, que ao ser folheado, dá a quem o manuseia a ilusão do movimento. Foi inventado em 1868. Em inglês, *to flip* significa folhear. Também pode ser chamado de cinema de polegar, *cinema de poche* (cinema de bolso) ou *Hand cinema* (cinema de mão).

<sup>2</sup> ANIMANDO de Marcos Magalhães, 1981, duração 13 min. Sinopse: Um animador tentando encontrar a técnica ideal para dar vida a seu personagem. Neste passeio pelas diferentes formas de animar, criador e personagem terminam por se confundir. Prêmio de Melhor filme didático no Festival de Espinho (Portugal), 1983. Menção Honrosa no Festival de Melbourne (Austrália), 1984. Produzido no NFB -*National Film Board* (Canadá) através de um convênio entre a EMBRAFILME e a CAPES para concessões de bolsas de aperfeiçoamento em cinema no exterior.

tal feito. Câmeras de cinema e de vídeo ainda não participavam do cotidiano das pessoas e o VHS, padrão que sucedeu o Super 8 no *home video* brasileiro, não permitia a fotografia quadro a quadro.

Em 1998, existia um plano político, de transformar a cidade de Juiz de Fora, onde vivia, em um polo de produção audiovisual, plano que não se concretizou. Dentre algumas ações do poder público, houve na cidade alguns cursos rápidos de produção audiovisual, entre eles uma oficina de animação ministrada por Pedro Ernesto Stilpen (Stil), um dos pioneiros da animação e da televisão do Brasil. Nessa oficina tomei contato pela primeira vez, com a técnica e prática de produção de animação, mas muito superficialmente. Nem cheguei a animar, mas pude exercitar o design de um personagem e criar um simplório *storyboard*.

No ano 2000 participei do meu primeiro Anima Mundi (Festival Internacional de Animação do Brasil). Fiquei impressionado com as oficinas de animação abertas ao público, pela primeira vez vi pessoas animando, mas ainda percebia o mundo da animação como uma coisa distante, longe das Minas Gerais.

Em 2001 ganhei de um amigo, uma fita VHS composta de uma compilação de curtas metragens produzidos em Minas. Dentre os curtas, me chamou a atenção *Castelos de Vento*<sup>3</sup>, animação de Tânia Anaya. Tive um "estalo" na cabeça: Que curta fantástico! Então é possível fazer desenho animado em Minas Gerais! No rodapé da contra capa da fita, um logotipo me chamou a atenção: Decine - CTAv (Centro Técnico Audiovisual). No mesmo ano, coincidentemente, fiz uma oficina de animação em película, ministrada por Ana Rita Nemer, animadora do mesmo CTAv, durante o 4º Festival de Cinema de Tiradentes. Além de animar direto na película, assisti a quase todos os curtas produzidos pelo CTAv no convênio com o Canadá.

A estrutura de produção de animação começava a se construir na minha cabeça e começava a sentir que era possível eu mesmo produzir um curta metragem animado. Mas ainda faltava algo. Deixei minha timidez de lado e fui atrás da informação. Peguei um ônibus rumo ao Rio de Janeiro e fui direto à Av. Brasil, onde se encontra a sede do CTAv, sem hora marcada e com uma boa dose de inocência perguntei ao vigia do portão: "Bom dia, gostaria de fazer desenhos animados, o Senhor sabe se alguém poderia me ajudar?"

Meio surpreso o funcionário me encaminhou para a sala de artes do CTAv, onde fui recebido pelos animadores Ana Rita Nemer e Telmo Carvalho. Eles me mostraram a sala de artes com suas mesas de luz, o *storyboard* do filme



Figura 02 - Castelos de Vento.

<sup>3</sup> CASTELLOS DE VENTO de Tânia Anaya, 1988, duração 8 min. Sinopse: Uma breve história sobre o poder do vento em apagar linhas, destruir casas e arrastar pessoas. O sopro que cria os homens, unindo-os e separando-os.

que o Telmo estava produzindo (*Em busca da Cor*<sup>4</sup>) pregado na parede, a ilha de edição, os computadores, os programas de edição não linear, como sincronizar imagem e som, a truca cinematográfica<sup>5</sup>. Tudo um pouco abandonado, empoeirado e esquecido. Nesse momento compreendi a estrutura que precisava replicar para produzir filmes. Essa visita repentina foi fundamental para mim. Lembro do Telmo em uma frase sintética: *"Você precisa de um registro<sup>6</sup> para nivelar as folhas, nas quais você vai animar pose a pose um movimento. E precisa saber que para completar um segundo é preciso desenhar 30 poses se a finalização for em vídeo ou 24 poses se for em película e depois fotografá-las. Assim se faz um filme."*

Era tudo que precisava saber. Voltei para Minas, reuni alguns amigos em torno dessa ideia e produzi meu primeiro curta finalizado em 2003: *Como Defender Um Cafogo ou As aventuras do Lobo Guará no Reino da Especulação Imobiliária*<sup>7</sup>, uma paródia da fábula do Lobo Mau e dos três porquinhos, onde os personagens eram transpostos para a realidade brasileira, invertendo os papéis dos protagonistas: os porquinhos como vilões e o Lobo como mocinho. Em consequência dessa produção, abracei a animação como minha arte e profissão. O interessante dessa aventura cinematográfica, é que eu não tinha consciência exata do que estava fazendo. Na minha cabeça, estava entrando para a mundialmente famosa indústria da animação. Meus modelos estéticos e referências eram os seriados animados que via quando criança na televisão (*Hanna-Barbera, Warner Brodres, UPA, Disney*) e dois pequenos livretos em inglês: *How to Animate Film Cartoons* (1990) e *How to Draw Cartoon Animation* (1980), de Preston Bair (animador que passou pelos estúdios *Disney, MGM e Hanna-Barbera*), que achei em uma papelaria, misturados a manuais de pintura e artesanato.

Acredito que muitos animadores da minha geração passaram por experiências parecidas. Não tínhamos uma

<sup>4</sup> EM BUSCA DA COR de Telmo Carvalho, 2002, duração 13 mim. Sinopse: A procura da técnica e das cores perfeitas, um artista acaba se deparando com a decadência e a angústia.

<sup>5</sup> A Truca é usada para fotografar os diversos planos de folhas de acetato sobrepostas. Ela é constituída por uma mesa móvel e uma câmera de cinema 35mm ou 16mm, suspensa paralelamente à mesa. Na truca é possível animar os movimentos de câmera quadro a quadro.

<sup>6</sup> O registro ou *peg bar* consiste de uma régua com dois ou três pinos. Nesses pinos se encaixam as folhas de animação, que são previamente furadas.

<sup>7</sup> AS AVENTURAS DO LOBO GUARÁ NO REINO DA ESPECULAÇÃO IMOBILIÁRIA de Leo Ribeiro, 2003, duração 12 min. Sinopse: Um ambicioso porco construtor e seus asseclas pretendem destruir a última casa antiga da cidade, para no local, construir um centro empresarial. No antigo casarão mora um distraído e boa praça Lobo Guará que sem esquentar a cabeça defende seu cafogo da demolição. Melhor Curta Metragem de Animação, Júri Popular, Festival Olhares, 1º Festival de Cinema e Vídeo digitais da Universidade Federal de Viçosa (Brasil), 2006.

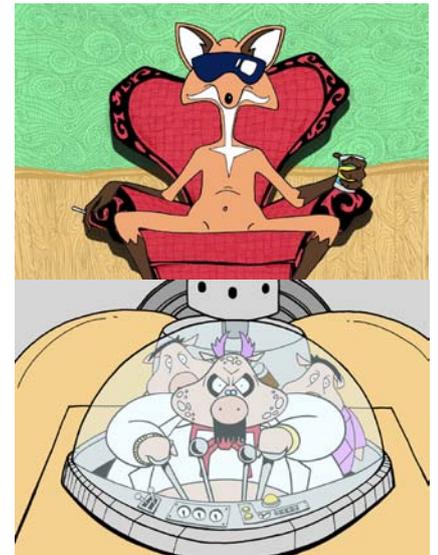


Figura 03 - Como Defender Um Cafogo ou As aventuras do Lobo Guará no Reino da Especulação

educação formal em cinema de animação e aprendíamos com o que fazíamos e essas experiências já eram os filmes que depois mostrávamos ao público. Uma formação tortuosa, lenta, feita de pequenas descobertas. Não existia uma teoria ou conhecimento organizado, o negócio era animar e ir em frente.

Essa característica de produção de animação produziu uma variedade de estilos de se animar e desenhar personagens, não se pode dizer que exista um padrão na animação brasileira. Mas também essa falta de base teórica sólida fez com que muitos de nós nos prendêssemos nos dogmas da indústria, principalmente no método *Disney* de produção de desenhos animados. Apesar de termos acesso, mesmo que restrito e pontual, ao conhecimento teórico sobre outros tipos de cinematografias ou técnicas de animação.

No entanto, estava muito longe de uma organização taylorista de produção<sup>8</sup>, como nos grandes estúdios. O gerenciamento da produção era flexível, cada animador participava da criação dos movimentos ativamente, não existia um mero intervalador. Os personagens, apesar de seguirem a orientação de um *model sheet*<sup>9</sup>, eram desenhados com mais liberdade e estavam longe do aspecto estético "fofinho" dos personagens da televisão e do cinema. Os roteiros também não tinham conceitos rígidos de bem contra o mal e o *happy end* nem sempre desfechavam essas curtas. A técnica estava distante da animação fluida de *Disney*, ao contrário, eram movimentos mais bruscos, simplificados e estilizados, uma mistura de técnicas e estilos, hora usando a animação total, hora a limitada<sup>10</sup>. Fabricava minhas próprias mesas de luz e registros (régua de pino ou *peg bars*). Adaptava computadores e programas que em sua origem não eram projetados para serem estações de trabalho em animação.

Hoje percebo que o que fazíamos na época, não era uma mera imitação dos métodos da indústria, mas sim uma reinvenção desses métodos. Experimentava o encaminhamento de 120 anos da técnica da animação em uma só produção. Dito isso, acredito ser justo afirmar que o que fazíamos era uma obra autoral e de certa forma experimental.

A animação experimental é definida de maneira diferente por autores diversos e se confunde com a animação de autor e a animação ou cinema independente.

Para Robert Russett e Cecile Starr a animação experimental se limitaria aos filmes feitos por um só

<sup>8</sup> Frederick Taylor é o pai da Administração Científica ou Taylorismo, que se caracteriza pela divisão de funções dos trabalhadores e da adoção da linha de montagem.

<sup>9</sup> *Model sheet* ou folha de modelo, usada para normalizar o desenho do personagem a ser animado. Normalmente constituída de 4 poses do personagem: frente, costas, perfil e 3/4.

<sup>10</sup> Sobre animação total (*Full Animation*) e animação limitada, ver p. 89/90.

indivíduo. (RUSSET & STARR, 1988. p.9) No entanto penso que essa classificação deixa de lado muitas produções animadas coletivamente e que estão muito longe do cinema comercial e são produzidas em pequenos estúdios de maneira independente. Já alguns autores como John Halas, Roger Manvell, Bob Privett e Sébastien Denis também pensam a animação experimental de maneira mais ampla.

Marcos Magalhães vai mais além e classifica quase toda a produção brasileira como experimental:

Até bem pouco tempo (talvez até o fim do século passado), virtualmente toda obra de animação autoral produzida no Brasil poderia se encaixar nestes padrões, já que as possibilidades comerciais eram inexistentes ou tão tênues que não representavam constrangimentos ou barreiras a qualquer tipo de experimentação.

(MAGALHÃES, 2011. p.46)

Penso que essa afirmação trespassa o Século XX e também é válida para a produção nacional da primeira década do Século XXI pois a indústria nacional de animação ainda é incipiente e apenas recentemente surgiram casos de sucesso na produção de séries de animação (*Meu Amigãozão*, *Peixonauta*, *Escola pra Cachorro*) e se retomou a produção de longas metragens no Brasil (*Wood & Stock*, *Brichos*, *Garoto Cósmico*).

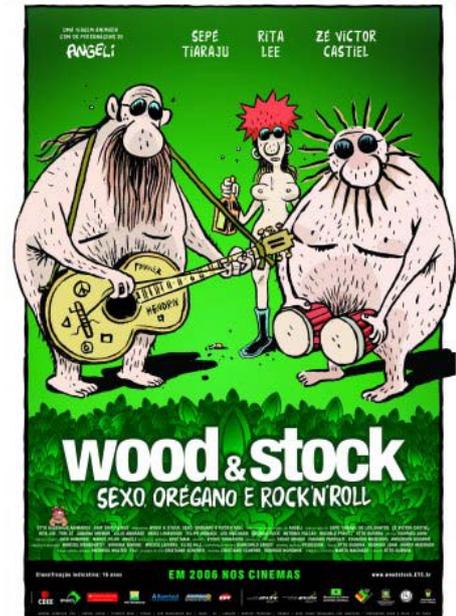


Figura 04 - Wood & Stock.



Figura 05 - Meuamigãozão Figura 06 - Peixonauta.

Depois de *Como Defender Um Cafofo* ou *As aventuras do Lobo Guará no Reino da Especulação Imobiliária*, produzi *Roque - A Jogada Mortal*<sup>11</sup>, desenho animado sem falas, com personagens estilizados em traços geométricos e paleta de cores restrita à gama de tons entre o verde e o azul. Paralelamente à produção do curta senti necessidade de um maior aprofundamento no campo da animação e me matriculei na primeira turma do curso de pós-graduação

<sup>11</sup> ROQUE - A JOGADA MORTAL de Leo Ribeiro, 2004, duração 12 mim. Sinopse: Numa praça central, velho enxadrista, insociável e sistemático, disputa a posse de uma mesa de jogos com duas simpáticas velhinhas damistas. Troféu Andorinha Digital, Melhor Curta Metragem de Animação, 1º Cine Port, 1º Festival de Cinema de Países de Língua Portuguesa, Cataguases (Brasil), 2005.



Figura 07 - Roque - A jogada Mortal.

*Lato Sensu* em animação da PUC-Rio (Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro). Nesse curso com duração de um ano, pude conhecer melhor a animação, sua origem, variedade e história da técnica, além de ter contato com realizadores mais experientes como Aída Queiroz, Cesar Coelho, Marcos Magalhães e Quiá Rodrigues. Na PUC-Rio produzi meu curta mais experimental, *A Feira dos imortais*<sup>12</sup>, um pequeno desenho animado, com pouco mais de um minuto e meio, animado quadro a quadro em papel, sem a utilização de quadros chaves, o que chamamos de animação direta.

Depois de terminar o curso, voltei a Minas para produzir *O Andar Superior*<sup>13</sup>, curta finalizado em película 35mm, com personagens que lembram o design das animações de personagens da era de ouro da animação norte-americana e cenários grandiosos e multicoloridos, próximos da linguagem psicodélica. Entre idas e vindas, Rio de Janeiro e Minas Gerais, animação autoral e animação comercial, concluí mais um curta: *Lobo Guará e a Dama de Chapéu Vermelho*<sup>14</sup>, retomando meus primeiros personagens e de alguma forma fechando um ciclo.

Entre 2002, quando comecei a animar o primeiro curta do Lobo Guará e 2011, ano que terminei sua segunda aventura, o campo da animação no Brasil mudou muito: Antes tínhamos muito pouca informação, o Anima Mundi era o único festival brasileiro a dar destaque à animação; hoje o número de festivais onde se pode ter contato com a animação de autor é bem maior<sup>15</sup>. Antes a animação era



Figura 08 - A feira dos Imortais.



Figura 09 - O Andar Superior.



Figura 10 - Lobo Guará e a Dama de Chapéu Vermelho.

<sup>12</sup> A FEIRA DOS IMORTAIS de Leo Ribeiro, 2005, duração 1:30 min. Sinopse: Livre interpretação de parte do Genesis. O curta-metragem utiliza o símbolo do fruto da árvore do conhecimento do bem e do mal, como metáfora para abordar o estado em que se encontra a nossa sociedade.

<sup>13</sup> O ANDAR SUPERIOR de Leo Ribeiro, 2007, duração 7 min. Sinopse: Teotônio Flanela, um simples contador, vive situações inusitadas para conseguir embarcar para o descanso eterno. Menção Honrosa, 3º Mostra Curta Fantástico, São Paulo (Brasil), 2008.

<sup>14</sup> LOBO GUARÁ E A DAMA DE CHAPÉU VERMELHO de Leo Ribeiro, 2011, duração 9 min. Sinopse: A Corporação OINC passa por uma forte crise financeira. O ambicioso porco Orlando planeja mais uma vez demolir a casa do Lobo Guará (a última edificação antiga da cidade). Agora Orlando tem uma nova aliada em sua ânsia de destruição, a líder sindical Chapeuzinho Vermelho. Prêmio Especial do Júri, Categoria Adulto - 6º Locomotiva - Festival de Cinema de Animação, Garibaldi (Brasil), 2011.

<sup>15</sup> ANIMAGE: Festival Internacional de Cinema de animação de Pernambuco - PE, Animaldiçoados: Festival Internacional de Animação de Horror - RJ/SP, Dia Internacional da Animação - evento que se realiza anualmente em mais de 100 cidades espalhadas pelo Brasil, Locomotiva: Festival de Cinema de animação de Garibaldi - RS, MUMIA: Mostra Udigrudi Mundial de Animação - MG.

exibida apenas nos cinemas, produções da *Disney* em sua maioria ou nos programas matinais para crianças na TV; hoje além de uma produção maior e mais diversificada nos cinemas, existem canais de televisão exclusivos para a animação, onde esta é veiculada 24 horas por dia. Antes informações técnicas eram limitadas a raras oficinas e livros de difícil acesso. Recorriamos a poucos manuais de animação em inglês e com sorte a alguma oficina de animação; hoje, apesar do número de publicações ainda ser pequeno no país, em sua totalidade, existem mais opções de publicações especializadas em animação a disposição do leitor, até mesmo em português. Na internet temos acesso facilitado à informação. Também hoje, existe uma infinidade de cursos, oficinas e *work shops* à disposição do amador, no entanto a formação do animador no Brasil ainda precisa ser aprimorada. Antes a computação gráfica estava engatinhando, os computadores caseiros não eram em sua maioria, configurados para trabalhar com imagens em alta definição e áudio-vídeo em tempo real e o meio analógico ainda era o padrão profissional; hoje qualquer celular pode servir como plataforma de produção de animação e o digital reina absoluto tanto na produção amadora, quanto na profissional. Antes o trabalho do animador se restringia a curtas autorais e publicidade; hoje, bem recentemente, vemos no Brasil produções de séries animadas para a tevê, longas metragens e até mesmo o *video game* como novos mercados para a animação nacional.

Esse momento de mudança de paradigmas no campo da animação nacional, inicialmente é positivo, pois a industrialização da animação traz consigo novos empregos e divisas para o país. No entanto a industrialização também promove uma padronização e uniformização da animação, isto é, estandariza os estilos e técnicas em virtude da produção em larga escala e do trabalho serial que o modelo exige. Acredito que a animação é uma técnica que vai além de um entretenimento matinal para crianças ou uma diversão para a família nas tardes de domingo. A animação é um poderoso meio de comunicação e de expressão no qual tanto animadores profissionais, amadores e crianças podem mergulhar e usufruir de sua universalidade. É justo afirmar que vivemos em um momento de viragem<sup>16</sup> no campo da animação no país, com o foco voltado para a industrialização.

É o tempo de reavaliarmos a produção de animação brasileira até aqui. Defendo que a produção autoral, experimental e independente de animação ainda é um importante modelo de formação do profissional e do público, bem como um essencial instrumento de investigação de novos caminhos técnicos e estéticos da prática da animação, ao mesmo tempo revitalizador e preservador dessas mesmas técnicas e estéticas.

---

<sup>16</sup> Viragem é adotada aqui no sentido de alteração brusca de um estado ou condição para outro. Guinada, reviravolta, mudança, mutação.

Contextualizando esse ponto de viragem da animação nacional e relacionando essa mudança com a relevância do curta autoral e experimental de animação no país, Magalhães afirma:

Ultimamente o foco da atenção para a animação tem se voltado para a conquista do mercado brasileiro de séries de TV e longas para cinema, fato indiscutivelmente importante, histórica e estrategicamente. À medida que este mercado se estabelece (e ainda há muito caminho a percorrer), vai se evidenciando cada vez mais a necessidade destes laboratórios de novas possibilidades. O importante é que esta vocação de pesquisa, natural e intuitiva na arte da animação, não se deixe perder na ambição estreita de atender ao que o mercado começa a determinar, pelo simples e cômodo vício da repetição. Pois a história mostra que os mercados mais sólidos e frutuosos foram conquistados com inovação, e esta é uma lição que, no que diz respeito aos animadores, apesar de sua vocação natural, precisa sempre ser renovada.

(Ibid., p.48)

Essa dissertação pretende através de uma revisão bibliográfica, análise documental, entrevistas e a própria experiência do pesquisador, identificar aspectos que o contexto atual da animação valoriza ou negligencia, investigar a relação entre o cinema de animação autoral e o de mercado, traçando caminhos para se compreender o momento atual da animação brasileira e sua trajetória histórica.

Pretendo demonstrar a relevância do cinema de animação de autor dentro do campo do design e do cinema como um importante formador de profissionais e de público, bem como modelo de produção fundamental para a preservação de técnicas tradicionais de animação e simultaneamente renovador da sua linguagem.

Pretendo compreender através dos discursos de profissionais do campo da animação no Brasil, como esse momento de viragem do campo pode afetar a animação autoral no país.

Como referencial teórico, dialogo preferencialmente com José-Maria Xavier, Marcos Magalhães, Marina Estela Graça, Sebastien Denis, Robert Russett e Cecile Starr no campo teórico e técnico da animação. Jean-Claude Carrière e Laurent Mannoni no campo do cinema. Richard Sennett na reflexão sobre a valorização do trabalho manual e Vilém Flusser na reflexão sobre as relações entre o animador e o aparelho.

Divido este estudo em quatro capítulos:

**A Animação Publicada** - Faço uma revisão bibliográfica do campo da animação no Brasil através de livros publicados sobre esse tema. Relaciono os conteúdos

dos livros encontrados, seus objetivos e momentos de sua publicação. Contextualizo essas publicações com a prática do filme de autor e relaciono-as com o momento atual da animação brasileira.

**A Animação e Seu Duplo** - A partir do levantamento realizado. Apresento a animação relacionada com seus vários duplos: a animação e o cinema de filmagem ao vivo; as técnicas tradicionais e as técnicas digitais de animação; o trabalho artesanal do animador e o trabalho industrial nos estúdios de animação; e a produção autoral com a comercial. O duplo pode ter o sentido de substituto, de cópia, pode representar parceria ou oposição. É a alternância desses significados que organiza o conteúdo do capítulo e conduz a reflexão teórica sobre o campo da animação.

**Um diálogo Animado** - Apresento entrevistas de caráter qualitativo com os animadores brasileiros: (Humberto Avelar, Marcos Magalhães, Maurício Squarisi, Rosaria<sup>17</sup>, Sávio Leite e Wilson Lazaretti), objetivando consolidar o levantamento conceitual sobre animação nessa pesquisa e colocá-lo em diálogo com o pensamento de outros profissionais do campo da animação. E relaciono essas vozes, com as políticas públicas de apoio e fomento da animação no Brasil.

**Considerações finais** - Apresento as considerações finais desse estudo e aponto para novas questões a serem pesquisadas.

A animação ainda não é um objeto de estudo rotineiro no meio acadêmico brasileiro. Tudo que é novo apresenta desafios, mas também descobertas. Espero que esse estudo possa contribuir para a construção de um pensamento mais amplo e crítico sobre a animação no Brasil.

Leonardo F. Ribeiro

---

<sup>17</sup> A animadora Rosaria assina seus filmes e é reconhecida no campo da animação apenas com o primeiro nome, por isso não é identificada no texto com seu sobrenome.