

6. Referências bibliográficas

ANDRIES, A. (ed.). CTAV & National Film Board; Um acordo que veio do espaço. **Filme Cultura**: edição especial comemorativa 70 anos do INCE., Rio de Janeiro, n. 49, p.45-48, jun. 2007.

AMANCIO, Tunico, **Artes e Manhas da EMBRAFILME**; Cinema estatal brasileiro em sua época de ouro (1977-1981), Niterói: EDUFF, 2000.

ANIMA ESCOLA 10 ANOS /Joana Miliet e Marcos Magalhães. Rio de Janeiro: Anima Mundi, 2011. 38p.

ANIMA FORUM 2010: Catálogo Anima Fórum 2010. Rio de Janeiro: Anima Mundi, 2010. [Anual]. Não paginado.

_____: Relatório Anima Fórum 2010. Rio de Janeiro: Anima Mundi, 2010. [Anual]. Não paginado.

ANIMAGIA; uma exposição sobre a história e o futuro da animação / Jean-Louis Boissier et al. Rio de Janeiro: CCBB, 1996.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da Animação**; técnica e estética através da história. São Paulo : Editora Senac São Paulo, 2002. 456p.

BARTHES, Roland. **A Câmara Clara**: notas sobre a fotografia. Trad. Júlio Castañon. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984. 185p.

BISHKO, Leslie. The uses and abuses of cartoon style in animation. **Animation Studies**. v.2, p.24-35, 2007.

BLAIR, Preston. **Dibujos animados**; el dibujo de historietas a su alcance. Barcelona: Evergreen., 1999. 215p.

_____. **How to Anime Film Cartoons**. Tustin: Walter Foster Publishing, Inc., 1990. 40p.

_____. **How to Draw Cartoon Animation**. Tustin: Walter Foster Publishing, Inc., 1980. 32p.

BONI, Valdete & QUARESMA, Jurema. Aprenda a entrevistar: como fazer entrevistas em ciências sociais. **Em Tese**. Florianópolis, v.2, n.1, p.68-80, jan-jul 2005.

BOURDIEU, Pierre. **Economia das Trocas Simbólicas**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1974. 370p.

CÂMARA, Sergi. **O Desenho Animado**; Aula de desenho profissional. Lisboa: Editorial Estampa., 2005. 191p.

CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Trad. Fernando Albagli, Benjamin Albagli. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995. 221p.

CARRIÈRE, Jean-Claude & ECO, Umberto. **Não contem com o fim do livro**. Trad. André Telles. Rio de Janeiro: Record, 2010. 269p.

CARTILHA ANIMA ESCOLA / Marcos Magalhães. Rio de Janeiro: Anima Mundi, 2007. 58p.

CASTRO, Ilda. **Conversas sobre animação portuguesa**. Lisboa: Atelier Formas do Possível, 2004. 249p.

CHONG, Andrew. **Animação Digital**. Trad. João Eduardo Nóbrega Tortello. Porto Alegre: Bookman, 2011. 176p.

COELHO, César. et al. **Animation Now!**. Itália : Taschen, 2004. 576p.

COELHO, Raquel. **A Arte da Animação**. Belo Horizonte: Editora Formato, 2000. 43p.

DA-RIN, Sílvio & RUIZ, Adilson (Org.). **PROANIMAÇÃO**; Política para o desenvolvimento da animação brasileira. Brasília; DF, abr. 2009. 10p.

DAVIS, Richard. Chapter 18 animation. **Complete Guide to Film Scoring**; The art and business of writing music for movies and tv. Boston: Berklee Press, p.179-188, 1999.

DENIS, Sébastien. **O cinema de animação**. Trad. Marcelo Félix. Lisboa: Edições Texto & Grafia, Ltda., 2010. 224p.

FABRIS, Annateresa. A captação do movimento: do instantâneo ao fotodinamismo. **Revista Ars**, São Paulo, v.2, n. 4, p.50-77,2004.

FARACO, Carlos Alberto. Bakhtin e a Atividade Estética – Novos Caminhos Para a Ética. In: **CÍRCULO – RODAS DE CONVERSAS BAKHTINIANAS**. 2010, São Carlos.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta**. São Paulo: Editora HUCITEC, 1985. 92p.

FRASSER, Márcia Tourinho Dantas. Da fala do outro ao texto negociado: Discussões sobre a entrevista na pesquisa qualitativa. **Paidéia**. v.14, n.28, p.139-152, 2004.

GABLER, Neal. **Walt Disney**; o triunfo da imaginação americana. Trad. Ana Maria Mandim. Osasco – SP: Novo Século Editora, 2009. 911p.

GALVÃO, Arnaldo & BRUZZO, Cristina. (Org.). **Coletânea Lições com cinema Vol. 4**; Animação. São Paulo: Fundação Para o Desenvolvimento da Educação – FDE, 1996.

GRAÇA, Marina Estela. **Entre o Olhar e o Gesto**; elementos para uma poética da imagem animada. São Paulo : Editora Senac São Paulo, 2006. 222p.

HALAS, John, MANVELL, Roger. **A Técnica da Animação Cinematográfica**. Trad. Roberto Raposo. Rio de Janeiro: Editora Civilização brasileira: EMBRAFILME, 1979. 240p.

HARVEY, David. **Condição Pós-moderna**; Uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. Trad. Adail Ubirajara Sobral, Maria Stela Gonçalves. 19. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2010. 349p.

INTERSTÍCIOS 01 / Bruno Cruz et al. Rio de Janeiro: Pão e Rosas Editora, outubro de 2009.

JOBIM, Solange. Et al. **Juro Que vi...Lendas Brasileiras**; adultos e crianças na criação de desenhos animados. Rio de Janeiro: MULTIRIO/ Núcleo de Publicações, 2004. 120p.

LAKATOS, Eva Maria, MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica**. São Paulo: Atlas, 2003. 311p.

LAZARETTI, Wilson. **Manual do Pequeno Animador**. Campinas – SP: Editora Komed, 2008. 40p.

LIOTARD, Jean-François, **A Condição Pós-moderna**. Trad. Ricardo Corrêa Barbosa. Rio de Janeiro: José Olympio, 2009. 131p.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas : Papyrus, 1997. 304p.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. Trad. Hélcio de Carvalho, Marisa do Nascimento Paro. 2. ed. São Paulo : M.Books do Brasil Editora Ltda, 2005. 218p.

MAGALHÃES, Marcos. **Animação Espontânea**. 2004. 126p. Dissertação (Mestrado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

_____. Novos caminhos para a animação experimental. **Filme Cultura**, Rio de Janeiro, n. 54, p.45-48, mai. 2011.

_____. Ordem, progresso e animação. **Retomada a Questão da indústria Cinematográfica Brasileira.** Rio de Janeiro, [s.n.], mar. 2009.

MANNONI, Laurent. **A Grande Arte da Luz e da Sombra;** arqueologia do cinema. Trad. Assef Kfourri. São Paulo : Editora Senac São Paulo : UNESP, 2003. 514p.

MIRANDA, Carlos Alberto. **Cinema de Animação;** Arte Nova/Arte Livre. Petrópolis: Editora Vozes Ltda., 1971. 154p.

MORENO, Antônio. **A Experiência Brasileira no Cinema de Animação.** Rio de Janeiro: Editora Artenova S.A. : EMBRAFILME, 1978. 134p.

MOYA, Álvaro de. **O Mundo de Disney.** São Paulo: Geração, 1996.

NAZÁRIO, Luiz. **As Sombras Móveis;** atualidade do cinema mudo. Belo Horizonte : Ed. UFMG, 1999. 334p.

NESTERIUK, Sergio. **Dramaturgia de Série de Animação.** São Paulo: Anima TV, 2011. 282p.

PEREIRA, Paulo Gustavo. **Animaq** – almanaque dos desenhos animados. São Paulo: Matrix, 2010.

PIOLOGO, Ricardo. ; PIOLOGO Rodrigo. **Aprenda a Desenhar Cartoons para Produção com Animação e Computadores.** Rio de Janeiro: Axcel Books, 2004. 152p.

_____. **Flash Animado com os Irmãos Piologo.** Rio de Janeiro: Axcel Books, 2009. 272p.

PONCET, Marie Thérèse. **O Desenho Animado.** Trad. Vasco Granja. Lisboa : Editorial Estúdios Cor, 1968. (Enciclopédia Diagramas). Não paginado.

PURVES, Barry. **Stop-motion.** Porto Alegre: Trad. João Eduardo Nóbrega Tortello. Bookman, 2011. 200p.

PYONGYANG; uma viagem à coréia do Norte / Guy Delisle. Campinas, SP: Zarabatana Books, 2007. 192p.

RAMOS, José Mario Ortiz. **Cinema, Estado e Lutas Culturais;** anos 50,60,70. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983. 175p.

ROSENFELD, Anatol. **Cinema: Arte & Indústria.** São Paulo: Perspectiva, 2009. 264p.

RUSSET, Robert. **Hyperanimation;** Digital images and virtual worlds. New Barnet: John Libbey Publishing, 2009. 224p.

RUSSET, Robert & STARR, Cecile. **Experimental Animation**; Origins of a new art. Nova Iorque: Da Capo Press, 1988. 224p.

SCHNEIDER, Carla et al. O cinema de animação no Brasil e o National Film Board of Canada. **Revista dos Cursos de Cinema do Cearte**. Pelotas, n.1, p.174-177, 2011.

SENNETT, Richard. **O Artífice**. Trad. Clóvis Marques. Rio de Janeiro: Record, 2009.360p.

SHENZHEN; uma viagem à china / Guy Delisle. Campinas, SP: Zarabatana Books, 2009. 160p.

SITIO, T; Whitaker, H; Halas, J. **Timing em animação**. Trad. Edson Furmankiewicz. Rio de Janeiro: Elsevier Editora Ltda, 2011. 157p.

STANCHFIELD, Walt. **Dando Vida a Desenhos, volume I**; os anos de ouro das aulas de animação na Disney. Trad. Edson Furmankiewicz. Rio de Janeiro: Elsevier Editora Ltda, 2011. 403p.

_____. **Dando Vida a Desenhos, volume II**; os anos de ouro das aulas de animação na Disney. Trad. Edson Furmankiewicz. Rio de Janeiro: Elsevier Editora Ltda, 2011. 354p.

SURRELL, Jason. **Os Segredos dos Roteiros da Disney**; dicas e técnicas para levar magia a todos os seus textos. Trad. Beatriz Sidou. São Paulo: Panda Books, 2009. 228p.

TAVARES, F. **Ata de reunião entre a SAV e a ABCA** [mensagem para grupo de discussões da ABCA]. Mensagem recebida por <ABCA@yahoogrupos.com.br> em 22 dez. 2011.

TRÊS DEDOS; um escândalo animado / Rich Koslowski. Gal Editora, 2002. 134p.

THOMAS, Frank & JOHNSTON, Ollie. **The Illusion of Life**; Disney animation. Nova Iorque: Hyperion, 1995.

TOLEDO, Silvio. **Um Caminho para a Animação**. Campina Grande: Epgraf, 2005. 220p.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit**. Londres : Faber and Faber, 2001. 342p.

XAVIER, José-Manuel. No território indeterminado da imagem animada. **Poética do Movimento**. Edições da MONSTRA, Lisboa, [s.n.], mai 2007.

ZORAN Perisic. **Guia Prático do Cinema de Animação**. Trad. Conceição Jardim e Eduardo Lúcio Nogueira. Porto: Editorial Presença, 1979. 238p.

Sítios da INTERNET

ABCA.A Associação Brasileira de Cinema de Animação .Disponível em: <<http://www.abca.org.br>>. Acesso em: 05 set. 2011.

ABCA. Associação Brasileira de Cinema de Animação. Coordenação de Cláudia Bolshaw. Histórico brasileiro. Quantidade de filmes de animação produzidos até 2004. Disponível em: <http://www.abca.org.br/?page_id=375>. Acesso em: 20 nov. 2010.

ADNEWS. Bob Esponja completa dez anos. Disponível em: <<http://www.adnews.com.br/cultura/84308.html>>. Acesso em: 28 jan. 2011.

ABDL . Associação Brasileira de Difusão do Livro. Produção por área temática. Total de exemplares produzidos em 2009. Primeira edição e reedição. Disponível em: <<http://www.adbl.com.br/userfiles/fipe2009.ppt#1>>. Acesso em: 25 nov. 2010.

ANIMAEDU. Disponível em: <<http://www.animaedu.com.br/oprojeto.asp>>. Acesso em: 25 fev. 2011.

ANIMAPÉDIA. Disponível em: <<http://www.animapedia.org>>. Acesso em: 05 set. 2011.

ANIMATV. Disponível em: <<http://blogs.cultura.gov.br/animatv/>>. Acesso em: 25 fev. 2011.

CTAV. Centro Técnico Audiovisual. Animação Brasil-Cuba. Disponível em: <<http://www.ctav.gov.br/animacao/animacao-brasil-cuba/>>. Acesso em: 25 fev. 2011.

CTAV. Centro Técnico Audiovisual. Políticas. Disponível em: <<http://www.ctav.gov.br/animacao/politicas/>>. Acesso em: 25 fev. 2011.

ESTANTE VIRTUAL. Disponível em: <<http://www.estantevirtual.com.br>>. Acesso em: 05 set. 2011.

G1. Economia e negócios, Bob Esponja é homenageado na bolsa de Nova York. Disponível em: <http://g1.globo.com/Noticias/Economia_Negocios/0,,MRP1231395-9356,00.html>. Acesso em: 28 jan. 2011.

LIVROS DIFÍCEIS. Disponível em: <<http://livrosdificeis.com.br>>. Acesso em: 05 set. 2011.

Minc. Ministério da Cultura. Brasil Maior. Disponível em: <<http://www.cultura.gov.br/site/2011/10/20/brasil-maior-2/>>. Acesso em: 02 nov. 2011.

MUNDO CANIBAL. Disponível em: <<http://mundocanibal.uol.com.br/>>. Acesso em: 05 set. 2011.

OLIVEIRA, Darcio. Bob Esponja: lucro ao quadrado. ISTOÉ Dinheiro, [edição nº 390 online], São Paulo, 2 mar. 2010. Negócios. Disponível em:

<http://www.istoedinheiro.com.br/noticias/12131_BOB+ESPONJA+LUCRO+AO+QUADRADO>. [capturado em 28 jan. 2011].

POPMÍDIA. Disponível em: <<http://www.popmidia.com.br/nca>>. Acesso em: 05 set. 2011.

QUADRO A QUADRO. Disponível em: <<http://www.eba.ufmg.br/midiaarte/quadroquadro>>. Acesso em: 05 set. 2011.

UNIVERSO HQ. Entrevista por Samir Naliato. César Coelho, diretor do Anima Mundi, fala sobre o festival. Disponível em: <http://www.universohq.com/cinema/nc19072003_02.cfm>. Acesso em: 20 nov. 2010.

VENTURA, Mauro. Nova secretária do Audiovisual propõe metas de eficiência para o cinema brasileiro. O Globo, [online], Rio de Janeiro, 22 fev. 2011. Cultura. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/cultura/mat/2011/02/21/nova-secretaria-do-audiovisual-propoe-metas-de-eficiencia-para-cinema-brasileiro-923852573.asp>>. [capturado em 25 fev. 2011].

Documentos gravados

DAHL, G. **Gustavo Dahl**: depoimento [jun. 2010]. Centro Cultural Banco do Brasil: Rio de Janeiro, 2010. MP3 (102 mim 34 s). Anima Mundi, Anima Fórum, Mesa redonda, A Capacitação de Novos Talentos para a Indústria de Animação.

DA-RIN, S. **Silvio Da-Rin**: depoimento [nov. 2010]. Empresa Brasil de Comunicação: Rio de Janeiro, 2010. AVI (29mim 26s). Palestra para a turma da disciplina Economia Política e Produção Audiovisual, UFF – Universidade Federal Fluminense, 2º semestre 2010, Prof. Tunico Amancio.

HILLENBURG, S. **Stephen Hillenburg**: depoimento [jun. 2010]. Centro Cultural Banco do Brasil: Rio de Janeiro, 2010. MP3 (89 mim 25 s). Anima Mundi, Anima Fórum, Anima Business, Entrevista Stephen Hillenburg eo próximo Bob Esponja.

LIEBAN, A. **Andrés Lieban**: depoimento [jun. 2010]. Centro Cultural Banco do Brasil: Rio de Janeiro, 2010. MP3 (102 mim 34 s). Anima Mundi,

Anima Fórum, Mesa redonda, A Capacitação de Novos Talentos para a Indústria de Animação.

NESTERIUK, S. **Sérgio Nesteriuk**: depoimento [jun. 2010]. Centro Cultural Banco do Brasil: Rio de Janeiro, 2010. MP3 (102 mim 34 s). Anima Mundi, Anima Fórum, Mesa redonda, A Capacitação de Novos Talentos para a Indústria de Animação.

Entrevistas Transcritas

AVELAR, H. Entrevista concedida a Leonardo Freitas Ribeiro. Rio de Janeiro, 08 dez. 2011.

LAZARETTE, W. Entrevista concedida a Leonardo Freitas Ribeiro. São Paulo, 11 dez. 2011.

LEITE, S. Entrevista concedida a Leonardo Freitas Ribeiro. Belo Horizonte, 09 dez. 2011.

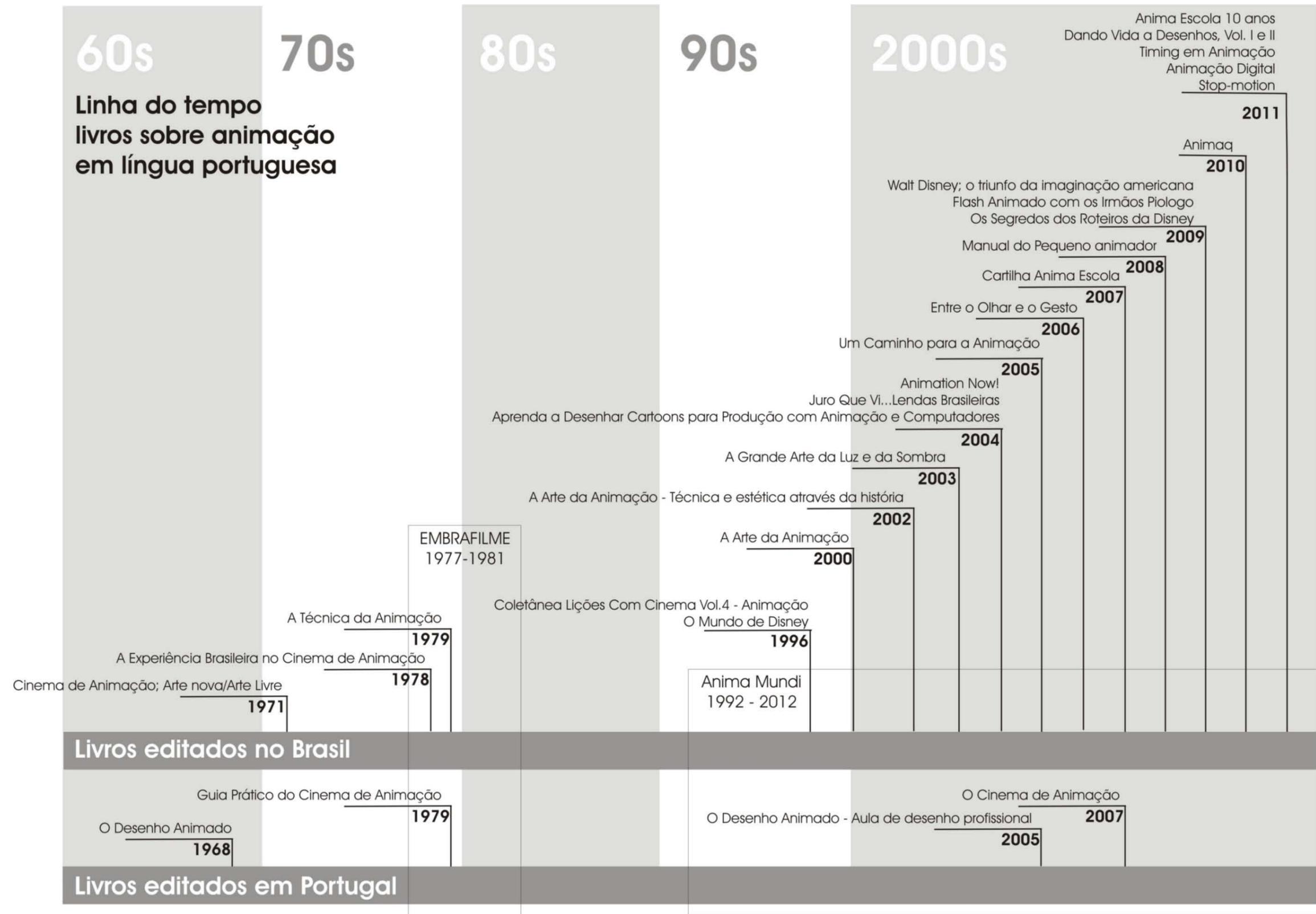
MAGALHÃES, M. Entrevista concedida a Leonardo Freitas Ribeiro. Rio de Janeiro, 05 dez. 2011.

ROSARIA. Entrevista concedida a Leonardo Freitas Ribeiro. Rio de Janeiro, 18 jan. 2012.

SQUARISI, M. Entrevista concedida a Leonardo Freitas Ribeiro. São Paulo, 11 dez. 2011.

7. Anexos

Anexo I.



Anexo II.

Transcrição entrevista: Humberto Avelar

Data: 08/12/2011

Hora: 19hs.

Local: Mixer Rio, Rua Pereira da Silva, 517, Laranjeiras, Rio de Janeiro – RJ.

Leonardo Ribeiro _ Fale um pouco sobre a história da sua relação com a animação, como começou, sua formação, os trabalhos mais significativos, o que anda fazendo no momento?

Humberto Avelar _ Eu sempre gostei muito de animação, desde criança. Sempre me encantou muito. Outra coisa que me encantou muito, foi quadrinhos. Não tive muita oportunidade de trabalhar com quadrinhos, trabalhei pouco com quadrinhos. Com 7 ou 8 anos já gostava de fazer quadrinhos, fazia em casa, desenhando de brincadeira. Mas animação era uma coisa muito complicada, apesar de me encantar muito, não fazia a menor idéia de como se fazia. Fui investigando intuitivamente. Eu tinha um amigo, que tinha uma Super 8, que conseguia fotografar quadro a quadro. E isso eu tinha uns 12 ou 13 anos. Começamos a fazer umas brincadeiras no quadro a quadro. Na época eu também consegui ter uma filmadora Super 8 e comecei a fazer uns testes, puramente por brincadeira e ali eu comecei a entender a mecânica da animação. Comecei a fazer alguns desenhos e filmava em Super 8. Tinha que esperar a revelação, uma semana depois é que você via o que aconteceu. Eu via que aquilo que achava que ia funcionar, não funcionava. Não basta você colocar uma sequencia de desenhos, se não estiver “pinado”, se eu não trabalhar com uma mesa de luz. As coisas vão tremer, vão balançar, o ritmo não fica bom.

Eu tinha comprado aquele livro do Preston Blair (**Animation By Preston Blair - How to Draw Cartoon Animation**), já garoto, um livro grande e fino do Preston Blair, tem uma edição mais moderna, mais gordinha, é legal esse livro para o iniciante. Eu tentava fazer o que o Preston Blair propunha, mas ele não entregava todo o jogo, ele falava das principais coisas, mas não falava dos intermeios, das acelerações. Então eu ia fazendo os *key-frames*, as intervalações, filmava no Super 8 um teste ou outro, geralmente funcionava assim: O Super 8 era como o vídeo cassete, as pessoas filmavam festa de aniversário, no final sobrava alguns segundos e eu fazia uns testeinhos. Eu notava que precisava de muito mais intermeios do que eu pensava, eu comecei a tatear animação por aí, comecei a fazer em casa, no papel, “flipando” e guardando. Pensei em fazer com amigos, cheguei a fazer um filminho com amigos em Super 8, também garoto e fui acumulando desenhos em casa, “flipando” e de vez em quando um testeinho em Super 8.

Quando eu estava já na faculdade, em 1985, mais ou menos, conheci através do Prof. Antônio Moreno, que foi meu professor na faculdade de cinema da UFF, o Arthuro Uranga. Eu me inscrevi em cinema, pois era o mais próximo da animação. Eu tive aulas com o Moreno e mostrei a ele alguns desenhos, alguns testes que fazia em casa. Ele disse que meu estilo era um pouco mais comercial. Eu já gostava de um desenho um pouco “disneyano”, apesar de Disney não passar tanto na televisão, passava mesmo era desenho comercial da Hanna & Barbera, da Warner e alguns desenhos japoneses já faziam sucesso. Disney a gente só via no cinema ou em algum programa ou outro especial na televisão. Então levei meus desenhos para o Moreno e ele falou: _ Você vai gostar de conhecer o Arthuro Uranga, que é um cineasta, que trabalha com animação, ele tem um estúdio em Botafogo. Leva lá seus trabalhos para ele conhecer.

Eu levei meus testes, aquele bolo de desenhos que eu “flipava”, umas experiências... e o Uranga me contratou na hora! _“Você está contratado!” [risos] No dia seguinte eu comecei a trabalhar! Trabalhava e fazia a faculdade ao mesmo tempo, foi por aí que eu comecei, e o Uranga trabalhava com publicidade. Tinha um projeto ou outro de filme, mas a publicidade era o que mantinha o estúdio, o animador, isso durante muito tempo. Hoje em dia, existem outras alternativas, mas sempre foi a publicidade o trabalho do animador. Eu comecei a animar publicidade com o Uranga, logo recebi de cara uma sequencia de um filmezinho para fazer e ele supervisionando é claro, aprendi muita coisa nesse estúdio. Eu era iniciante, mas eram poucos os estúdios na época. Minha primeira formação foi animação clássica, em um estúdio de animação clássica, com um cineasta que trabalhava essencialmente com publicidade, acetato, truca, ou seja, passei pelo aprendizado clássico do desenho animado. O que foi extraordinário! Animação clássica é sensacional! Pena que demora muito, que depende de muita gente para fazer. Todos nós já desejávamos, na ocasião, fazer filmes, o Uranga principalmente, que era o nosso diretor na época. Nós que estávamos no estúdio, os poucos que estavam lá, desejávamos todos fazer filmes, tínhamos muita [enfático] vontade, mas era um trabalho gigantesco. Todo mundo cursava uma faculdade. Eu comunicação social, que me levaria a uma especialização em cinema, que era o mais próximo do desenho animado. Eu gostava muito de cinema, pensava: Vou juntar as duas coisas, cinema e desenho animado. Na UFF tinha uma cadeira de animação, que eu poderia aprender um pouco. Foi lá, o *start* foi lá.

Dali, logo no início, eu peguei alguns trabalhos para a Globo. Poderia dizer que os trabalhos importantes, às vezes não são os mais famosos, mas aquele que te impulsionou, te jogou para frente. Os primeiros trabalhos na Uranga Produções foram importantes por ser a primeira experiência em animar e era muito intuitivo, pois não havia *pencil test*. Tinha a supervisão dele e eu a intuição de fazer testes em casa, em Super 8. Tudo ainda era muito incipiente, fazia uma animação, pintava o acetato. Quando estava lá, acabava pintando, fazendo tudo! Depois ia para o laboratório ver o filme revelado. Quando via o resultado: “Cara! Não era nada disso!” [risos] Estava imaginando um Disney acontecendo, achava que ia aparecer uma sequencia daquelas da Disney, eu fiz pensado naquilo e... [risos] não saía nada parecido com aquilo. No início era tentativa e erro. Não tínhamos computador, na ocasião, para ajudar. O *pencil test* era uma coisa complicada, não tínhamos acesso ao *pencil test*. Tínhamos que esperar ver o filme pronto, ou seja, tínhamos que estar dentro de um espaço publicitário para poder experimentar. Estava cercado por outros artistas que iam me ajudar e depois eu assistia ao filme e dizia: Acertei ou errei! E estava pronto! E ia ao ar! Isso era complicado, mas era a única alternativa. Imagina só, fazer um curta metragem todo assim? Poucos conseguiram fazer nessa ocasião, a produção dessa época, anos 80, é bem pequena. E era pequena antes também, bem pequena. Tínhamos uma produção maior em São Paulo, onde a publicidade estava mais aquecida, Luiz Briquet, Daniel Messias, Walbercy Ribas, eles é que fizeram muita publicidade nessa época. São os clássicos, são muito bons. Havia uma produção muito boa deles, havia qualidade, e no Rio éramos poucos.

Então tive uma produção importante fazendo filmes para o Uranga, que foram filmes de aprendizado e tive uma experiência muito interessante trabalhando para a Globo. Na Uranga Produções fiz contato com o animador Stil (Pedro Ernesto Stilpen), que na época fazia uma parceria com o Uranga. Ele fazia um personagem junto com o Uranga, que se chamava “Zeca Tatú”. O personagem saía no Jornal do Brasil, no caderno de quadrinhos. Fui assistente do Uranga nesse personagem, cheguei a desenhar algumas tiras com o meu traço. O Uranga era o meu mentor artístico nessa época, eu seguia o estilo dele, estava dentro do estúdio dele, então seguia o estilo dele. Desenhei um

pouquinho de “Zeca Tatú” e o Stil, que era roteirista do personagem, me indicou para um trabalho na Globo. Esse foi um trabalho importante, que eu fiz praticamente sozinho, eu e o Erthal (Julio Cesar Dias Erthal), cartunista, que inclusive é meu primo, trabalhou comigo como cartunista, na Uranga Produções, fez charges para o jornal O Globo, hoje ele não trabalha com animação, mas na época ele trabalhava. Ele me ajudou, mas fiz quase que sozinho um vídeo clipe para a Globo, para um especial do Tom Jobim. Se chamava Antônio Brasileiro, esse especial, dos anos 80, foi um “especialzaço” da Globo, Tom Jobim e convidados. Era um projeto grande e eu era muito novo, tinha 21 anos. O Stil pegou esse trabalho e me botou para animar, ele estava gostando do meu trabalho no Uranga e falou: _ Vamos animar isso! Acabei animando quase tudo, era lápis sobre papel, era um lápis dermatográfico, daquele bem grossão, mais grosso que um 6B, não tinha cenário, era o desenho solto. Como não existia *pencil test* e nem computador, gravávamos com vídeo cada desenho, pendurado na parede com um pino. O câmera da Globo gravava um por um, os desenhos presos na parede e intercalava com uma claquete, escrito: desenho 01, desenho 02 e assim por diante. Gravava durante um ou três segundos, pois a captação não permitia o quadro a quadro. Um editor assentava na ilha de edição e capturava um ou dois quadros de cada desenho da animação, de cada *take* gravado. Ele construía a animação editando na ilha. Edição linear! [enfático] Não era nem edição não linear, digital, não! Era edição linear, passando de uma fita para outra! Pegava uma fita com horas de desenhinhos gravado e ia editando. Foi um trabalho que apareceu muito, que foi para a tevê Globo, sobre o Tom Jobim e eu fiz quase que sozinho. Eu lembro que foram quase 15 dias de trabalho para fazer o clipe inteiro, uma coisa insana. Eu lembro que por quatro noites eu fiquei sem dormir “direto” as últimas quatro noites, quase morri por isso, não aconselho a ninguém fazer isso, só com 21 anos! Mesmo assim não é recomendável. Eu e meu primo, no final que veio me ajudar, trabalhamos juntos uma semana “paulada” e entregamos. Foi um trabalho importante, Hoje em dia, já passou muito tempo, esse trabalho deve ser de 87, mais ou menos, outro dia consegui uma cópia. Foi um trabalho importante, de grande circulação e eu era muito novo, Tateando, foi expressivo. No início de carreira foi um trabalho importante.

Depois, naturalmente, eu posso dizer que fiz publicidade. A situação econômica do Brasil ficou muito ruim, entrada de vários planos econômicos que afundaram a economia, tivemos recessão e estava muito complicado. Tanto que no primeiro Anima Mundi, não tinha filme brasileiro naquele ano. Nem no primeiro nem no segundo. Não tinha filme brasileiro, apenas os que tinham sido feitos ao longo dos últimos anos, um ou outro, maioria iniciativa do Canadá, o intercâmbio com o CTAv. Eles passaram aqueles filmes que já estavam prontos. Essa iniciativa (CTAv/NFB) funcionou muito, formou cineastas. Então, tínhamos alguns filmes, mas passados aqueles filmes, exibidos numa única sessão [risos] de uma hora de duração, não tinha mais filme brasileiro! Tivemos alguns anos de Anima Mundi sem ter produção brasileira! A situação econômica não permitia produzir.

Com a chegada da computação, não da computação gráfica, que chamamos de 3D, mas sim com a chegada do computador, de recursos digitais. Daí, esquecemos o acetato, começamos a pintar a animação no computador, a imagem é digital, começamos a editar no computador, começamos a fazer *pencil test*... Daí, a animação decolou! Isso foi o principal, independente do Anima Mundi ter incentivado, mas sem esse avanço tecnológico não daria para produzir.

Mais tarde, já com esses recursos tecnológicos, um trabalho importante foi fazer a série Juro Que Vi, na MULTI-Rio, usei todo o meu conhecimento para fazer filmes maiores, coisas que queria fazer há anos e não tinha como. Ali eu

encontrei o mínimo de condições, computadores pequenos, equipe pequena, mas com sonhos grandes: Vamos fazer um filme complicado, com muitos cenários, animação *full*, mas deu para fazer. Foi um trabalho importante. Agora posso dizer que importante é voltar para a Globo e fazer a série do Sítio do Pica-Pau Amarelo. Voltei a fazer um trabalho de grande circulação. Esses são os pontos que eu poderia destacar.

LR_ Você já falou do livro do Preston Blair, como o livro de animação que o marcou.

HA_ Tem o livro do Antônio Moreno também, eu comprei esse livro e o li de cabo a rabo.

LR_ Que livro gostaria de ver publicado no mercado brasileiro?

HA_ Pensando em um livro que já exista no exterior, traduzido para o português... Tem um livro para animadores, que é o livro **The Animator's Survival Kit**, de Richard Williams. É um livro para animadores! [ênfático] É um livro estrangeiro, tenho uma cópia em inglês, mas esse é um livro essencial para animadores, não é um livro genérico. _"Há! Vamos tomar conhecimento do que é desenho animado! Não, não, não!" Esse é um livro para já iniciados. Mas se queremos montar uma indústria de animação no Brasil, temos que aprender a fazer a técnica, independente da força criativa que nós brasileiros temos, precisamos de informação técnica. O livro do Richard Williams é um livro de informação técnica, nele se explica "como"! Como se faz. Uma caminhada é muito simples, o livro do Preston Blair já explica como se anima uma caminhada. Mas no livro do Richard Williams, ele explica como se faz efeitos e múltiplos efeitos, que o animador precisa no dia a dia de trabalho. Esse é um livro legal de ter em português.

Outro livro que eu acho curioso, é um livro clássico, um livro da Disney, a bíblia da animação como chamamos, que é o **Illusion of life (The Illusion of Life)**, de Frank Thomas e Olie Johnston). Esse é um livro muito bonito, tem um certo romantismo, porque conta a história da animação clássica, Disney, como eles resolveram os problemas de animação. É claro que a Disney contribuiu muito para o desenvolvimento do desenho animado, mas nesse livro temos uma visão técnica, misturada um pouco com o romântico, é um livro mais afetivo. Adoraria vê-lo em português. Mas de fato, é um livro técnico, o do Richard Williams que eu acho deveria ser traduzido.

LR_ Da lista compilada por mim, de títulos em língua portuguesa, encontrados no Brasil, você nota alguma ausência importante?

HA_ Esse **O Desenho Animado**, de 1968 eu não conhecia. Eu vejo aqui na sua lista o que aconteceu realmente, no ano 2000 a coisa explode. O que aconteceu por essa volta? É a tecnologia, e a coisa explode no final do século XX. E com isso explode a animação, positivamente. [risos]

LR_ Você acha que existe um hiato de produção de animação entre o Super 8 e o digital, no que seria o momento do domínio do VHS?

HA_ O VHS não ajudou em nada a animação, ele foi muito útil para trocar informação, no sentido de absorver informação. Na locadora eu comecei a ver filme adoidado, por causa do VHS. Isso de alguma forma beneficiou o animador, pela informação. Não é que tivesse muito filme alternativo, existia pouco filme fora do mercadão, mas muita coisa eu vi em VHS. Muito filme comercial eu

descobri no VHS. Mas como o VHS não possibilitava para nós, o uso do quadro a quadro, era muito frustrante. Eu fiquei com muita pena do Super 8 ter acabado, esmagado pelo VHS. É claro que o VHS era mais barato e cumpria essa função de *home-video* mais eficientemente, mas eu acho que o fato do Super 8 ter sido esmagado, foi um obstáculo terrível que encontramos, pois não havia mais a possibilidade de se fazer testes, com VHS não dava! Alguns até capturavam pequenos trechos, mas aquilo saltava, não se podia fazer edições muito precisas, o VHS veio dificultar muito a vida do animador. Acredito que teríamos avançado bem mais se o VHS desse o recurso do quadro a quadro para nós, não existiria esse espaço de anos 80 e 90 morto. O VHS deu uma atrapalhada legal nos animadores.

LR_ Voltando aos livros, não se lembra de nenhum que não esteja nessa lista?

HA_ Vejo que você colocou nosso livro, do “Juro Que Vi” (**Juro Que vi...Lendas Brasileiras; adultos e crianças na criação de desenhos animados**, de Solange Jobim *et al.*), que fizemos para as escolas, tem também o do Sílvio Toledo, me lembro também do livro que o AnimaTV lançou, é um dos mais recentes.

LR_ Está na minha lista.É Dramaturgia para série de animação.

HA_ Lembro que a Marta machado lançou um livro, mas só digitalmente, ela não publicou, era um e-book. Talvez seja sobre produção de animação, sobre o processo de se produzir animação, não chegou a ser impresso, me lembro de ter ouvido sobre isso na ABCA. Vale a pena você falar com ela, acho que enfoca mais a produção mesmo. Ela é bem envolvida com isso. É bem recente. (**Tudo o que você queria saber sobre comercialização de filmes nacionais mas não tinha a quem perguntar**, autoria de Marta Machado, com colaboração de Ana Adams de Almeida e financiamento do Fumproarte. O livro da produtora de filmes de animação Marta Machado já está disponível no site www.tudosobrefilmenacional.com.br. Apenas em formato e-livro e áudio-livro, por R\$ 10. No livro, Marta descreve no formato de perguntas e respostas as etapas que um realizador brasileiro costuma cumprir para ver seu filme chegar às telas.)

LR_ Quais as técnicas ou realizadores que mais influenciaram seu trabalho?

HA_ Animação no papel, animação tradicional me encanta muito. Acho que a chegada do 3D é sensacional, é uma técnica maravilhosa, sem dúvida. O diretor de animação tem que ter uma visão abrangente da animação, não apenas da técnica que ele gosta mais. Eu gosto muito da técnica em 2D clássica, mas um diretor de animação, dirige filmes, antes de qualquer coisa. Eu tenho que ter capacidade de dirigir um filme feito com palitinho de fósforo, ou filme em computação gráfica avançadíssima, ou flash, ou Toon Boom, e assim por diante. É fundamental pensar o filme, acho que acima de tudo, tem a história, uma mensagem que você quer passar. É o conteúdo acima de tudo. Agora tudo que se desenha, ou se coloca visualmente, também é conteúdo. Não é só necessariamente o roteiro que é conteúdo, que é recheio, tudo que se vê também é conteúdo. Tudo que desenhamos em 2D, ou 3D, ou flash, é conteúdo, quer dizer alguma coisa com isso, está a serviço do filme. Pode acontecer de se usar a técnica errada para o roteiro, poderia ter sido melhor fazer o filme em outra técnica. Às vezes encontro filmes e falo: _ “Puxa, esse filme não precisava

nem ser feito em animação, imagina nessa técnica!” Existem filmes de animação que seriam melhor realizados como filmes de ação ao vivo. Existem vários! A animação tem uma mágica, que quanto mais deformado, quanto mais onírico, quanto mais improvável, quanto mais imprevisível, [risos] a animação tem mais condições de abraçar.

Como o cinema avançou muito tecnologicamente, hoje temos filmes de filmagem ao vivo com muitos efeitos, mas ainda assim, existe alguma coisa no desenho traçado manualmente, no desenho clássico, que faz com que o espectador imagine como seria. Quando um personagem dá a volta em uma casa, por exemplo, quando “Tom & Jerry” saem correndo um atrás do outro, e passam por trás de uma casa, ou entram por uma porta da cozinha e saem pela porta da sala, o espectador entende perfeitamente que aquela casa é tridimensional, que os personagens são tridimensionais, apesar deles serem altamente flexíveis, e acontecer o impossível com eles, eles podem circular naquela casa, que é chapada, mas ela representa uma casa volumétrica, eles são chapados e representam personagens volumétricos, o espectador aceita que eles são volumétricos o tempo todo, mas de fato não o são. O 3D me dá uma sensação de te dar tudo pronto, o espectador não precisa aceitar, o 3D já deu ao espectador, ele não precisa sonhar, é o que é. Inclusive quando não está muito bem feito, o espectador rejeita. Quando a grama não está com cara de grama, o espectador fala: “Está malfeito!” Quando a textura de pedra está ruim, o espectador percebe a textura esticada, que a luz não está boa. O 3D para representar a realidade é maravilhoso, mas ele te dá a realidade, por outro lado, acho que o desenho feito à mão te dá o sonho. Ele te força a imaginar, o espectador aceita tudo aquilo, aceita que tudo aquilo existe, aceita que tudo aquilo é volumétrico, mas nada daquilo existe, é um exercício de imaginação, que o espectador faz junto com o autor permanentemente. O autor diz: “Isto aqui não é, mas vamos combinar que é?” Essa brincadeira é muito legal. Acredito que corta muito o barato, quando se dá exatamente a realidade para o espectador. Modelar perfeitamente o corpo, ou um personagem cartunizado muito real, colocar esse personagem em um cenário muito real, numa casa muito real, numa luz muito real, o espectador diz: “Estou vendo a realidade.” A câmera virtual consegue ir atrás do personagem e voltar, conseguindo mostrar para onde o personagem foi. No “Tom & Jerry”, quando o personagem some, você imagina que ele está atrás da casa, e daqui a pouco ele volta, esse fundos da casa, o espectador imaginou. Se for preciso o diretor vai fazer um corte, e vai mostrar um detalhe só do que ele precisa mostrar. No 3D a câmera vai voando, dá à volta na casa inteira, o 3D mastiga demais para o espectador. Sei que isso é um recurso útil às vezes, mas não é meu preferido. Eu prefiro a animação que faz o espectador imaginar. E a animação clássica, mesmo quando é muito rebuscada, ela ainda assim, ela não é realidade, ela te força a imaginar. Isso é que faz parte da brincadeira!

Quanto as minhas influências, tem Disney, mas todo mundo tem influência do Disney. Todo mundo teve, pois era a animação clássica mais rebuscada, mas eu não vi muito Disney na minha vida. Na minha infância e adolescência eu não tive muita oportunidade de ir ao cinema ver Disney. Quantos filmes o Disney lançava? Era um ou outro. Às vezes um programa como o Disneylândia na Globo, um dia por semana, um apanhado de filmes curtos ou trechos de longas. Eu ficava perplexo, pois ali eu via uma animação muito fluida, uma representação da realidade muito naturalista, que me enche os olhos, mas eu vi muita televisão, 90% da cultura que absorvi de desenho animado, foi vendo televisão, não desenho de cinema, ou seja, as soluções para a televisão. Que tem vários exemplos adoráveis, a Hanna Barbera, que ficou famosa pela animação econômica, animação “ruim”, animação malfeita, limitada, mas ela teve tiradas geniais, diversas vezes. Um desenho como “Os

Flintstones”, era genial, tem tiradas geniais, inclusive de edição, de roteiro e até de animação, para contar aquela história toda com poucos recursos. E tem outros, como “Jonny Quest”, por exemplo, é um desenho animado que não é possível de se fazer hoje em dia, existe o recurso tecnológico, mas ninguém vai gastar dinheiro em uma produção como essa. Utilizando traço de quadrinho, tentando fazer aquele quadrinho uma animação. Aquilo é muito inovador! [enfático] Até hoje em dia! Se alguém fizer um filme do mesmo tipo, será diferente. A Hanna & Barbera foi muito ousada, foi muito bem em vários filmes, a Warner Brothers, eu via muito Warner, via muito Metro-Goldwyn-Mayer. Às vezes eu falo com as pessoas, as pessoas remetem meu traço muito a Disney, por causa do *full animation*, mas eu falo: “Eu vi muito menos Disney que vi Metro-Goldwyn-Mayer, eu vi muito mais Metro-Goldwyn-Mayer.” O meu traço, se você for analisar, estudar, ele é muito mais parecido com Metro, do que Disney. Apesar dos dois estarem fazendo o mesmo tipo de trabalho, de estarem na mesma praia, mas a Metro tem um desenho um pouco mais cômico, fazia o “Tom & Jerry”, fazia o “Droopy”, onde o Tex Avery brilhou, eu acho que talvez o meu desenho tenha sido mais influenciado pela Metro do que pela Disney. Porque a Disney está li, é parecido.

LR_ Você acredita que a animação quadro a quadro em papel, ou melhor, a técnica tradicional ainda é importante?

HA_ Estamos agora em um momento interessante, os meios de produção digital, em princípio endureceram o visual, porque o próprio desenho clássico, deixou de lado o acetato e começou a ser digitalizado. Continua se desenhando à mão, mas se digitaliza esse desenho. Essa digitalização a princípio era dura, perdia-se muito o traço do desenhista, ficava um traço digital. A princípio, parecia que ia derrubar o orgânico. À medida que o digital foi avançando, ele começa a imitar cada vez mais o orgânico. Por exemplo, as *tablets* tem hoje um traço cada vez mais parecido com o traço à lápis. Então às vezes se está desenhando em uma *tablet*, com o desconforto de se estar desenhando em um plástico, não é confortável para um artista, a ponta de plástico da caneta sobre a prancha de plástico, não é, definitivamente natural e nem confortável. Acredito que o artista sente a necessidade da organicidade, ele precisa da sensação da ponta do lápis arrastando no papel. Acredito que a tecnologia tende a suprir isso, criando superfícies mais ásperas, tentando simular o efeito, o que acho desagradável até hoje. [enfático] Apesar de ter me adaptado. Mas em compensação, como a tecnologia avança muito, ela cada vez imita mais o desenho “normal”, outro dia vi um programa, no qual o usuário misturava a tinta, na tela, pintando na tela, um pincel na tela, e misturava a tinta como se estivesse misturando em uma paleta, e pintava. Quer dizer, de certa forma a tecnologia está entendendo que o legal é ser orgânico. Então ela está tentando imitar ao máximo o orgânico. No caso do Toon Boom ou do Flash, que usamos hoje, e que é muito digital, aplicamos aquelas regras da animação tradicional, para reverter isso, acaba não ficando tão duro. Esse é o papel do animador mesmo. Forçar os limites da tecnologia e pedir ao mercado, pois o mercado precisa atender o animador. Falar: “Eu quero mais organicidade nesse programa! Eu quero resultados melhores!” O mercado atende, até o próprio Toon Boom, que estamos usando muito no Brasil, os desenvolvedores vão melhorando o programa, para ter uma resposta mais orgânica. Pois o animador pede isso.

LR_ Você chegou ao ponto chave, pois apesar da aparência da animação ser orgânica, o trabalho não é orgânico. Você dá importância ao papel e ao lápis.

HA_ Acho importante o papel e o lápis, acho importante termos uma relação com o que fazemos, que não seja só virtual. O mundo das idéias é sensacional e sem ele não materializamos nada. Porém, existe uma necessidade do físico, da matéria. Eu sei que o acetato dava um trabalho infernal, ainda bem que arranjamos uma técnica mais prática [risos], mas a experiência do digital é muito inferior à experiência de se pintar um desenho à mão. Digo isso à experiência sensorial do animador, pintar um desenho no computador é muito inferior ao se pintar direto no acetato, por mais desagradável que isso possa ser, muitas vezes por causa do cheiro da tinta, por causa do cheiro da acetona, para limpar o acetato, ou entrar em um programa de edição por mais prático que ele seja, a experiência sensorial é muito inferior a de entrar em uma sala com uma Oxberry instalada e operar aquele equipamento. É uma experiência diferente! Eu sei, são experiências diferentes, mas acho que a tecnologia, se possível, tem que tentar compensar essa diferença, pois isso de alguma forma se reflete no resultado final. [enfático] De alguma forma se percebe que a organicidade foi perdida, mesmo nos desenhos da Disney, os últimos que a Disney fez, que são já digitalizados. Pensou-se em fazer “A Princesa e o Sapo” no Toon Boom, e os animadores da Disney rejeitaram! Não gostaram muito! Mas, mesmo em filmes anteriores, como “Nem Que a Vaca Tussa”, que é um dos últimos que eles fizeram, o filme é bonito, mas ele é mais duro que um “Branca de Neve”, isso é incontestável! [enfático] [risos] É incontestável, você pega um “101 Dálmatas”, você vê o rachurado, o traçado, alguma coisa, hoje se perdeu.

LR_ Qual a influência dos doze princípios de animação no seu trabalho? Acha importante que esses princípios sejam aplicados à animação?

HA_ Acho que é importante que os doze princípios sejam aplicados da seguinte forma: Quando se trabalha sozinho, quando é um trabalho autoral, tem-se a liberdade de se fazer o que quiser. Se o animador quiser esquecer os doze princípios, ele tem essa liberdade. Quando se é autor e se está simplesmente criando, não há necessidade e nem é muito saudável se ter muitas regras a seguir. Tem que se saber separar uma coisa da outra. Agora quando se entra em um sistema um pouco mais industrial, não é que se tenha 300 pessoas animando um filme, às vezes são meia dúzia de pessoas trabalhando e essa meia dúzia precisa falar a mesma linguagem, se precisa ter unidade no filme. Nesse caso os doze princípios começam a estabelecer regras para que se comunique o movimento que se quer realizar. Se trabalharmos seguindo à risca os doze princípios, isso vai dar um resultado, é técnica! A mesma técnica outras pessoas podem aprender, podem trabalhar juntas. Porque se cada animador faz a sua própria técnica, não tem problema, mas não se pode montar uma equipe assim, um filme com unidade. Só se consegue fazer pequenos filmes de artistas, isso deve ter! Isso não vai parar nunca! Porém, nunca se poderá juntar 3 ou 4 pessoas, se não houver estabelecido algumas normas: _”Vamos trabalhar sobre esse estilo!” Mas algumas vezes um animador chega com uma linguagem que quebra as regras e fica muito bom. Mas isso é tão pessoal, que é até difícil ele passar isso para outros, para que outros animadores o imitem. Não fica a mesma coisa, é pessoal! Quando um animador consegue desenvolver um estilo próprio e ao mesmo tempo consegue mapear e explicar seu método, isso é legal. Levanta uma escola. Isso é legal, mas é raro. Na realidade as pessoas entram no mercado e vão atrás do que elas precisam aprender. Elas falam: _”Eu preciso aprender os doze princípios? Qual a técnica que eu vou usar? Qual técnica que vou me identificar?” No final das contas, é o que já falei: _”Conteúdo! Como irei passar meu conteúdo?” Muitas vezes, não tem saída [risos], aprenda

os doze princípios, porque serão úteis, simplesmente por um fator de praticidade.

LR_ Como você enxerga a relação entre o conhecimento técnico e teórico no ensino e na prática da animação?

HA_ Eu aprendi muito na prática, mas não por negação da teoria, e sim pelo mercado publicitário estar disponível na época, onde todo mundo aprendia na prática, mas eu procurei a faculdade, e não encontrei cursos de desenho animado, eu encontrei a faculdade de cinema e fui estudar, eu aprendi coisas na faculdade de cinema. Mas realmente é carente, acho que as duas coisas tem que trabalhar juntas. É certo que se trabalhe com a intuição e que se aprenda com isso. Trabalhar em grupo, no dia a dia, em equipe, a prática é necessária, indubitavelmente. Porém, não estudar, a tendência de se transformar em um mero repetidor é maior. Quando se tem mais informação, a possibilidade de ser mais criativo é maior, ser mais crítico em relação ao que se está assistindo, porque se conhece mais, se estudou mais, tem-se mais informação, se é mais exigente. Assim se levanta o nível do mercado. Um mercado que não estuda e que não pesquisa, é um mercado repetidor. Cópia! [enfático] Cópia o americano, copia o japonês, não tem base, não se personaliza, não se forma, ele é só um imitador ou então se torna um cumpridor de metas, um executor.

Ainda bem que o Brasil não está nesse perfil, mas em algum momento vai acontecer isso: _“Nós executamos”. É claro que isso tem sua função, mas não é a cara do brasileiro. Por exemplo, receber um conteúdo dos Estados Unidos e executar a animação. Acho que o Brasil tem muita personalidade como cultura, para ser um mero executor de desenhos, como por exemplo, a China foi por muito tempo. A China executou milhares de desenhos americanos e ainda o faz, mas agora eles estão com uma produção criativa bem maior, bem mais expressiva. No Brasil, temos que buscar personalidade, a animação brasileira ainda não tem. Porque isso não é uma coisa que se crie rapidamente, é criada aos poucos. Tem que ter um certo volume de produção, para se olhar de fora e perceber: _”Ôpa! Está se delineando aqui um perfil.” Como ainda não temos muito volume de produção, não tem “cara”.

Acredito que quando assistimos ao Sítio, (Antes da entrevista acompanhei Humberto Avelar em seu trabalho como diretor da série de desenhos animados: Sítio do Pica-Pau Amarelo, ainda inédita na TV. Assistimos dois *animatics* e um episódio finalizado.) percebemos uma linguagem brasileira, o falar dos personagens, está brasileiro. E isso é um exemplo muito interessante. Isso é uma característica que pode nos diferenciar, não estava contando com isso, estava pensando em *timing*, em estilo, em desenho, mas de repente o falar é diferente. A maneira de falar as coisas, a maneira com que os personagens se relacionam, esse é o estilo da animação brasileira. Muitas vezes está todo mundo focado na técnica e é na fala que aparece o diferencial. Temos muitos temas para produzir, o que gostamos de fazer, sobre o que gostamos de falar, como falamos. A maneira como os personagens dialogam no Sítio, não é como um personagem de desenho americano. Isso é linguagem! [enfático] E isso talvez, é o elemento em que estamos com cara de brasileiro, no lugar da técnica. Em técnica, ainda estamos aprendendo a usar as técnicas de animação.

LR_ Como você vê os processos que levaram a animação brasileira ao momento atual, em que vemos um significativo crescimento da produção nacional e da incrementação do fomento e incentivo a produção comercial de animação (Série e longa) e quais resultados espera para o futuro, se essas políticas forem implementadas? Aproveitando sua fala anterior. Existe o perigo de se estandardizar a diversidade de estilos, a cara da animação Brasileira?

HA_ Existe o perigo da estandardização e temos que estar atentos. Está na mão dos artistas não permitir essa estandardização. Existe o perigo, claro! [enfático] Porque queremos competir, queremos entrar em um mercado, que já tem estabelecido um formato. Queremos ser competitivos, logo aprendemos a fazer o formato estabelecido e começamos a imitar esse formato. A mentalidade é a seguinte: _"Eu quero ser aceito nesse clube!" Então, começamos a desenhar parecido a esse clube, editar parecido, design parecido, fazer o filme parecido, essa é uma tendência universal. Os desenhos, estão de um modo geral, muito parecidos. Isso é um fato. O design de animação nos últimos anos ficou muito repetitivo, isso é visível nos canais de animação. Existe um certo medo de se inventar coisas novas, em função de: _"O mercado é assim." Então na animação brasileira, que está crescendo, eu vejo muito isso: _"Vamos imitar! Vamos fazer o melhor do que já existe!" Isso é um perigo enorme! O artista tem tomar muito cuidado com isso, porque é uma cilada facinha, facinha de se cair.

LR_ Você acredita na viabilidade do curta como matriz de aprendizado e formação profissional?

HA_ Total! Total! O curta metragem é maravilhoso, é pena que não temos muito espaço para veiculação dessa produção, nunca houve e talvez não haja nunca. [risos] Mas talvez a função do curta não seja ser comercial mesmo, a função do curta não é essa e sim investigar, talvez a melhor contribuição do curta metragem seja a possibilidade de se investigar e experimentar. É claro que disso também surgem coisas maravilhosas, às vezes um curta vira um longa, não é raro. Uma idéia muito boa feita para um curta, pode ser transformada em um longa, ou pode ser transformada em uma série. O curta é um formato maravilhoso, ele não pode morrer nunca, porque é o espaço de efervescência, de criatividade, não pode morrer.

LR_ Nesse sentido, você acredita que a solução para se evitar a repetição na indústria da animação, seria o investimento em curta metragem e no trabalho experimental?

HA_ Acredito que sejam coisas paralelas, é aquela história: _"Queremos entrar no mercado, então vamos aprender a fazer bem aquilo que os outros já fazem bem. Vamos simplesmente entrar no clube e colocar toda a força nisso." Acho isso uma cilada. Temos que manter em paralelo a produção criativa, experimental, de curta metragem, porque isso vai alimentar o outro lado. Uma coisa alimenta a outra. Veja bem: Pode existir um estúdio que faça uma animação comercial e que tenha um tempinho, ou uma verba, ou montar um orçamento, para se fazer algo diferente, experimental. Mas é difícil existir um animador só experimental com dinheiro para fazer uma série, ou mesmo com dinheiro simplesmente para fazer o seu experimental. Então muitas vezes uma coisa alimenta a outra, tem o estúdio comercial, que dá condições do animador desenvolver seu trabalho experimental. Acho que uma coisa tem que andar junto com a outra, acho até mais, não tem que andar cada um para o seu lado: _"A galera do experimental e a galera do comercial! Eles nem se encontram, não vão nem mesmo no mesmo barzinho." [risos] O comercial fica quente, quando essa galera toda está conversando, estão trocando idéias, estão trocando experiências, estão trocando desenhos. O comercial não é como dizem: _"O comercial é um lixo, é coisa de má qualidade, feito para as massas, só soluções fáceis, é repetição!" Mas não é necessário ser assim, absolutamente.

LR_ Você vê isso como uma visão preconceituosa do comercial?

HA_ Existem coisas assim, como falei, sabemos que existem, mas não precisa ser assim.

LR_ Você acredita que os festivais cumprem bem o papel de divulgação de trabalhos mais autorais e experimentais?

HA_ Acredito que sim.

LR_ Você acredita que a indústria vai procurar novidades nos festivais?

HA_ A indústria ainda não se tocou nisso. Não vamos dizer que temos uma indústria no Brasil. Temos uma busca. Porém acredito que existe uma curiosidade geral das pessoas pelo que é exibido em festivais. Os festivais estão sempre cheios. Ali é o lugar de se buscar informação, mas não é ainda indústria, ainda não é local de pesquisa de indústria, mas é o local de busca dos animadores, sem dúvida.

LR_ Se pensarmos na produção antes da democratização dos meios digitais no Brasil, a qualidade da animação nacional em média está melhor ou pior? O animador brasileiro evoluiu técnica e artisticamente?

HA_ Melhorou, melhorou porque se viabilizou muita coisa. Muita coisa que se fazia à mão, hoje é feito digitalmente, com ajuda de *softwares*. Ao acelerar o processo, se viabiliza um filme que nunca seria feito. Então isso só veio a contribuir.

LR_ Qual o papel que o CTA_v deveria ter em relação à produção de animação no Brasil?

HA_ O papel ideal que um centro técnico deveria ter... Qual o papel? Não sei. Sem entrar no mérito do que o CTA_v faz ou deveria fazer. Sem entrar nesse mérito. Penso que um centro técnico no Brasil hoje, o principal papel, além de prestação de serviço, pode ajudar um cineasta a mixar um filme, está sendo útil para muita gente, fazer um som em 5.1 no CTA_v, disponibilizar o equipamento para "A" ou "B", isso é útil. Mas penso que é formar profissionais, dá formação para profissionais. Um momento muito interessante foi na época do intercâmbio como Canadá. Ali se formou profissionais. Os profissionais que saíram dali são os que hoje organizam o Anima Mundi e outros que estão fora do Brasil, são pessoas que aprenderam muito naquele momento, cresceram e é claro aprenderam muito depois também, mas aprenderam muito ali, utilizaram as ferramentas todas, mas em um clima de aprendizado. Um centro técnico potencializa o seu poder, ao sair do técnico. [risos] Partir também para o teórico, partir também para a formação. Tem que ser um centro de excelência, lá se aprende, lá se pratica, lá se democratiza a informação sobre o desenho animado. Ter cursos permanentes de desenho animado, em paralelo, ter permanentemente cursos teóricos, cursos de música para desenho animado, porque se precisa de músico para produzir desenho animado, curso de Toon Boom, de After Effects, cursos permanentes de desenho animado formando profissionais. Se a pessoa quer aprender, por exemplo, a pessoa diz: "Eu gosto de *cutout*, eu quero aprender Toon Boom, mas eu quero aprender linguagem de animação, eu quero ser um cineasta. Não quero ser só animador, eu quero além, eu quero pensar o filme como um todo." Formação para cineasta de animação, não apenas para animador. Porque existe uma demanda no mercado, eu sei de algumas pessoas do mercado que batem muito nessa tecla: "Nós não temos

muito pessoal, precisamos criar mão de obra, criar mão de obra, criar mão de obra!” Isso é um pensamento de indústria, mas nada melhor do que se formar cineastas, do que apenas técnicos.

LR_ Que opinião tem sobre o Proanimação?

HA_ Temos que abraçar tudo que for nesse momento favorável a animação. Penso que todas as iniciativas têm seus prós e contras, mas tudo que vem em favor da animação no momento, temos que abraçar, porque estamos em um momento de aprendizado, existem iniciativas que as pessoas apóiam ou criticam, todas têm seus problemas, mas temos que abraçar. Pois daqui a cinco anos, olharemos para trás e poderemos dizer: Foi bom nisso, foi bom naquilo. É como eu falei, no início não tínhamos o *pencil test* e íamos à tentativa e erro. Agora também vamos.

LR_ O Proanimação tem dois braços que estão em andamento, o AnimaTV e o Anima Edu. Mas também tinha pontos polêmicos. Por exemplo, quando li o projeto, no meu entender o Proanimação tinha como objetivo transformar o CTAv no contrário do que você falou, um lugar para se formar mão de obra para o mercado. E o programa foi desenvolvido para se investir na indústria, o curta, por exemplo, iria ter um espaço reduzido e menos importante. Tem algum comentário sobre esse aspecto do programa?

HA_ Veja bem, tudo é válido, eu não quero dizer o que é certo e o que é errado. Mas temos que tentar ser abrangentes, toda iniciativa em que se joga o foco muito para um só lado, acabará deixando coisas importantes de fora. É como te falei: _ “A galera do conceitual, do experimental, tem que dialogar permanentemente com a outra (comercial).” Se fizermos um espaço só conceitual, faremos um monte de filmes conceituais, mas os realizadores não terão dinheiro para sobreviver, sem dinheiro para pagar as contas, esperando dinheiro do governo, isso é complicado também! Precisa o conceitual contribuir para o comercial. Agora, o AnimaTV foi uma iniciativa interessante, até participei com um filme. Eu sei que não é o ideal, mas foi uma tentativa que rendeu alguma coisa, melhor com ele do que sem ele. Deveria ter outras edições aperfeiçoando o modelo do AnimaTV. Pegando o que o programa tem de melhor, e acrescentar pontos que ficaram faltando, não pode parar, tem que aperfeiçoar. Acho que o AnimaTV deveria ser um programa freqüente, AnimaTV 2011, 2012, 2013 e assim por diante. Porque projetos de série não param de nascer, e às vezes um projeto até muito louco, como o “Carrapatos & Catapultas”, que é engraçado, muito louco, conseguiu patrocínio e produziu 13 episódios. Eles estão correndo atrás. Ele não é aquele tipo de desenho comercial mais provável, ele é meio improvável.

LR_ Interrompendo um momento, acho interessante também que o “Carrapatos & Catapultas”, é produzido fora do eixo Rio/São Paulo, é um projeto fora do eixo.

HA_ Muito bem lembrado, ele é fora do eixo. Será que é por isso que ele é diferente? Será que o eixo está muito focado em coisas comerciais? E ele talvez venha com uma cabeça de fora? E vem com uma coisa diferente? Tail! Pode ser. Por quê? Acho que é algo a se pensar. Não estou dizendo que os paulistas e cariocas não possam produzir coisas diferentes, eu sei que não. Mas é algo a se pensar, pois fica todo mundo muito focado em indústria, indústria, indústria, não vai nascer algo como “Carrapatos & Catapultas”. Há não ser que seja uma cópia de Bob Esponja, mas ele não é. Vamos fazer um Bob esponja?

Vamos fazer um Bob genérico? Às vezes o mercado vai para o genérico: “Digimon”, “Pokémon”, você sente aquela coisa de mercado, de genérico, que não é legal. No caso do “Carrapatos & Catapultas” eu acho legal, eles fizeram uma coisa diferente. Nesse caso o AnimaTV deu uma oportunidade importante para alguém de fora do eixo produzir uma série. E está passando na TV e espero que eles consigam desenvolver, assim como o “Tromba Trem”.

Agora vamos ver críticas: A grana é curta. E uma verba abaixo do que uma produção estrangeira pagaria. Logo eles não podem alcançar o resultado técnico de uma produção estrangeira, que tem muito mais artistas trabalhando, muito mais dinheiro. Eles têm que se virar. Mas nem sempre a falta de grana é ruim. Em 1963, foi lançado o primeiro *Anime*, “Astro Boy”. Até então só se fazia curtas metragens autorais ou longas metragens de animação tradicional no Japão. Em função da Segunda Grande Guerra, naturalmente, o cinema ficou em uma situação difícil, era complicado fazer filmes, o Osamu Tezuka levou à frente a idéia de se fazer um seriado, para entrar na televisão. A televisão no Japão, inclusive só veiculava produto americano. Ele criou o “Astro Boy” e criou aquelas regras do *Anime*, que são agora usadas pelos americanos. Aqueles recursos de “risquinhos” passando atrás, imagens paradas, efeitos gráficos que se usam em diversos desenhos japoneses, aquela “pouca animação”, às vezes usando o humor. Isso tudo foi inventado em função da falta de recursos, de grana! [enfático] E hoje o americano, que tem dinheiro, imita aquilo. E o japonês, que passou a ter dinheiro, começou a produzir muito, não abandonou aquilo, incorporou aquilo e só multiplicou.

Quem sabe a falta de grana também não favoreça ao brasileiro, criar alguma coisa diferente. “Olha a sacação dos caras!” Mas tudo que é demais, se você tirar todo o dinheiro dos caras, eles não vão produzir nada! Tem que ter alguma grana. Tem alguns acertos sim, o AnimaTV. O meu projeto, por exemplo, o “Vai dar Samba”, não virou série ainda, espero que vire. Não é um sonho, se faz uma série, se ganha dinheiro. Não! É um trabalho. Todo mundo que fez seus pilotos estão correndo atrás. Eu mesmo vou atualizar o meu piloto, vou transformar. Ver os acertos e os erros. A falta de grana, no meu caso atrapalhou. Por causa do tipo de técnica que queria usar. Mas demos um jeito para produzir o piloto, mas para uma série não dava. Para produzir série você não pode dar jeito, tem que ser uma coisa certa, uma coisa legal, pagar todo mundo, não adianta fazer no jeitinho. Nós fizemos, está entregue, bonitinho, mas isso não é indústria. Conseguimos formatar um episódio, que é referencia, até para se chegar à conclusão, que não dá para se produzir em animação tradicional, tem que mudar. Tentamos, mas não dá! Vamos partir para *cutout*.

Essas iniciativas têm que ser apoiadas e como você falou: _ “Não se pode pensar muito em indústria.” Sem desvalorizar isso, a indústria é necessária, mas não podemos esquecer o curta metragem de jeito nenhum! Produção autoral não se pode esquecer de jeito nenhum!

LR_ Lembrando o MacLaren, ele também dizia que a falta de recursos beneficiava o filme.

HA_ Tem muita coisa divertida, que adoro ver e foi feito com pouco recurso. Um filme em *stop motion* do Ray Harryhausen é divertidíssimo, aquilo se tornou Cult, o animador curte assistir aquelas criaturas e efeitos em *stop motion*. Aquilo não poderia ser feito de outra maneira, em 3D. Não fica a mesma coisa, basta ver “Fúria de Titãs” contemporâneo e o antigo. Eu prefiro o antigo, é muito mais mágico ver aqueles efeitos em *stop motion*, do que o 3D, que se banalizou. É muito divertido ver o animador trabalhando, se virando e tirando da cartola idéias, isso é muito legal. Quando se tem muita grana, como vemos nos filmes comerciais americanos, chega a dar tédio. É tão previsível, tem tanta

repetição de fórmulas, e mesmo com dinheiro, são tão tediosos. Ninguém precisa tirar nada da cartola (os americanos), nós temos a grana, nós temos a técnica, vamos repetir (os americanos)! Não sai nada novo! Nos últimos dez anos não se consegue pinçar muita coisa nova. Muita coisa tecnicamente nota dez, estamos em um momento de técnica a mil! Isso tende a se esgotar, até porque esse tédio que estou sentindo, talvez o público comum comece a sentir também. Estamos falando como cineastas, isso nos entedia mais cedo, porque vemos os filmes codificando-os. Espero que se tenda a um retorno em direção ao roteiro, em direção a originalidade, pois estão gastando tubos de dinheiro em filmes que nada acrescentam. Agora é o momento do 3D, vamos fazer tudo em 3D, pois leva mais público, mas ele também se esgota como novidade, começa a ficar comum. Vamos voltar para o roteiro, acho melhor voltarmos para o roteiro. Acredito que isso seja cíclico. Uma história criativa, um bom roteiro sempre prevalece, e se usa a técnica que seja mais confortável para produzir, seja em curta, em série, ou em longa.

LR_ Obrigado pela entrevista, foi excelente. Alguma palavra final? Quer dizer mais alguma coisa?

HA_ Não. Porém, gostaria de agradecer a você pela oportunidade de falar um pouco mais sobre animação.

Anexo III.

Transcrição entrevista: Marcos Magalhães

Data: 05/12/2011

Hora: 14hs.

Local: IMAN Imagens Animadas, Rua Elvira Machado, 5, Botafogo, Rio de Janeiro – RJ.

Leonardo Ribeiro_ Fale um pouco sobre a história da sua relação com a animação, como começou, sua formação, os trabalhos mais significativos, o que anda fazendo no momento?

Marcos Magalhães_ Essa relação, começou de criança, de assistir filmes, de me encantar pela linguagem. Lá pelos 13 anos comecei a fazer muito história em quadrinhos, a fazer personagens, a fazer histórias. E eu quis evoluir para o desenho animado, não descansei até quando eu conseguir um jeito de fazer animação. Passei por todo aquele percurso que vários animadores contam: de fazer "cineminha" com caixas de sapatos, de fazer bloquinho, flip book, experimentar montar a própria câmera, até que nos anos 70, eu entrei em uma onda muito favorável, que era o filme super 8, as câmeras super 8 que tinham dispositivo quadro-a-quadro.

Consegui comprar uma com dinheiro de mesada, meu irmão foi aos Estados Unidos e trouxe pra mim o modelo mais baratinho, que era da Canon. [risos] Então montei uma mesa de luz, da minha cabeça, baseada em modelos que tinha visto em um documentário sobre o Pica-Pau, onde apareciam os animadores trabalhando em mesas de luz, em papel manteiga. Daí eu adivinhei como é que seria a técnica e encomendei a um carpinteiro da família, que trabalhava para minha família, para me ajudar a montar a mesa. Então fiz meu primeiro filme, que se chamava "A Semente", em 1974, eu tinha 15 anos de idade, um filme de três minutos, e esse filme participou de uma mostra no MAM (Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro) de filme super 8. Foi um acontecimento, um filme de um adolescente, desenho animado e tal, o filme rodou o mundo e participou de vários festivais internacionais de super 8.

Ali abriu um caminho, uma porta. "É isso que eu quero fazer, uma carreira internacional, vou entrar nessa". Foi aí, só então, que comecei a pensar em me profissionalizar. Eu não via nada errado em ser um cineasta amador, nunca achei que essa palavra "amador" era uma coisa pejorativa, como as pessoas acham. Sempre valorizei muito, de ser uma coisa feita espontaneamente, pelo amor a coisa. Continuei a trabalhar dessa forma, mas algumas portas profissionais se abriram, consegui transformar um dos filmes que eu animei todo em super 8, o "Mão Mãe", em 35 mm, graças a Lei do Curta. É uma lei que não está em prática, mas que ainda existe, que obriga toda exibição de um longa metragem estrangeiro a ser precedida por um curta metragem nacional.

Então, nos tempos que essa lei vigorou, eu pude colocar meus filmes no cinema, no circuito. "Mão Mãe" foi o primeiro, feito em preto e branco, com a ajuda de um produtor independente, e o "Miau", que também foi um filme que fiz em super 8, ensaiei a idéia em super 8, e apresentei um projeto de fazer um up-grade para 35 mm, para a Embrafilme (Empresa Brasileira de Filmes), ele foi aprovado e virou um filme que acabou ganhando um prêmio em Cannes. Então nesse momento escancarou as portas para mim e para toda uma geração que veio comigo. Pelo fato de um filme brasileiro ter sido premiado em um festival internacional do porte de Cannes, chamou a atenção de que existia alguma coisa acontecendo no Brasil. Essa geração que aprendeu a animar em

super 8, o crescimento da televisão, da propaganda, tudo isso proporcionando que a animação tivesse um campo fértil para se desenvolver nos anos 80.

LR_ Você poderia falar um pouco mais como foi sua ida ao NFB e também o início do núcleo de animação do CTA v?

MM_ Em seqüência do "Miau", o filme tinha acabado de ficar pronto, apareceu um concurso de bolsas de estudos da CAPES (Coordenação da Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), associada a Embrafilme, para procurar cursos no exterior, em matérias que não existia especialização no Brasil, ligadas ao cinema. Entre elas estava animação, preservação de filmes, som, captação de som, mixagem, coisas que ainda eram incipientes aqui no Brasil. Eu me inscrevi em animação, perseguindo um sonho que eu tinha, que era ir ao Canadá, conhecer Norman MacLaren. Batalhei muito por isso, escrevi cartas pro NFB (National Film Board of Canada), fiz contatos pessoais antes de ter a bolsa aprovada. Quando a bolsa saiu, eu já tinha uma aprovação, o pessoal do NFB já sabia quem eu era, o que eu estava querendo, já existia um "sim", que se eu conseguisse a bolsa, eu poderia ir. E a Embrafilme me aprovou para ir para a Polônia. [risos] Eu falei: _Não! Não vou para a Polônia, porque eu tenho o Canadá me aprovando, eu já fiz o contato. Felizmente eu fui para o Canadá, pois naquele mesmo ano, na Polônia, teve uma greve geral, a greve do solidariedade, do Lech Walesa, um acontecimento que parou, que isolou a Polônia do mundo por uns tempos. Quem ganhou a bolsa para a Polônia, teve que esperar um pouco.

Fui para o Canadá, era um plano concreto de me especializar, de encontrar uma atmosfera parecida com a do "amador", animadores que tinham a liberdade de trabalhar como se estivessem em casa. O NFB era um grande berçário de ideias, depois eu percebi que eu fui para lá numa época muito especial, uma era de ouro, vários animadores, hoje lendários, estavam em atividade, o próprio Norman MacLaren estava terminando seu último filme. Foi um impacto enorme, isso tudo se traduziu no filme que fiz lá, o "Animando". É um filme que tem muito entusiasmo pela animação, a idéia era passar isso tudo para os espectadores.

O fato de eu estar lá, uma bolsa bem sucedida, o prêmio em Cannes, também a Embrafilme que foi a patrocinadora dos dois eventos, eles perceberam que tinha um caminho para a animação aqui no Brasil. Estavam costurando já, institucionalmente, um acordo com o NFB, para trazer uma experiência parecida, para o Brasil. Quando esse acordo realmente saiu, em 1985, eles me chamaram para ser diretor do núcleo de animação. Eu pude conceber a estrutura do projeto, junto com os canadenses, o Carlos Augusto Machado Calil (diretor da Embrafilme de 1979 a 1986), me deu liberdade para fazer do jeito que eu achava que ia funcionar. A estratégia foi realmente procurar os animadores, pescar os animadores, nós sabemos que os animadores não são pessoas extrovertidas, [risos] que saem se apresentando, e eu sabia que eles estavam espalhados por todo o Brasil. Eu tinha consciência de que essa onda do super 8, tinha deixado vários talentos a procura de uma oportunidade.

Eu fiz uma excursão pelo Brasil, levando uma palestra, com os filmes do Norman MacLaren e com os meus filmes, falando do tipo de animação, que queríamos desenvolver, e procurando candidatos a vir passar um ano, aqui no Rio de Janeiro, aprendendo animação com canadenses. Foi uma seleção muito democrática, muito extensa, realmente nós conseguimos pescar alguns talentos que estavam escondidos, no Ceará, em Minas Gerais, no Rio Grande do Sul. E nós trouxemos esses dez selecionados para o Rio de Janeiro, ficamos em 1985 e 1986 fazendo o nosso primeiro curso, para dez pessoas, que resultou em uma série de curtas que ganharam prêmios internacionais. Não era para ser

curtas metragens, era para ser exercícios de final de ano, mas viraram curtas premiados.

Em um segundo ano, a intenção era fazer uma especialização ainda maior, a intenção era se fazer um longa, se pensou em fazer um longa, mas as circunstâncias não permitiram, o tempo era curto. Acabamos fazendo um média metragem chamado "Alex", com cinco desses dez animadores, que tinham feito a primeira fase (Aída Queiroz, Cesar Coelho, Fábio Lignini, Rodrigo Guimarães e Patricia Alvez Dias). Enquanto os outros cinco formados voltavam para seus estados de origem e começavam o movimento de disseminação desse conhecimento. Esse foi o projeto da Embrafilme com o CTAv.

LR_ Posteriormente, como surgiu a idéia do Anima Mundi? O festival saiu também de dentro desse grupo que fez parte do núcleo de animação do CTAv?

MM_ É... Bom esse grupo que participou do CTAv, obviamente ficou muito unido, nós mantivemos contato mesmo depois do projeto terminado. Depois, teve mudanças políticas, houve o governo Collor que acabou de arrasar com toda a possibilidade que tínhamos de fazer um projeto desse, na época (Fernando Collor extinguiu a Embrafilme, dentro do Programa Nacional de Desestatização). Então nós continuávamos em contato, não só os três que são agora meus sócios no Anima Mundi, Aida Queiroz, Cesar Coelho e Léa Zagury, mas Também o Daniel Schorr, o Rodrigo Guimarães, do Rio Grande do Sul e o Fábio Lignini, que hoje trabalha na DreamWorks, fez a direção de animação do "Gato de Botas" (*Puss in Boots*), é um dos principais animadores da DreamWorks.

Então esse grupo continuou pensando numa maneira de continuar produzindo, como continuar fazendo uma animação como a que fazíamos no país, criar uma chance para que existisse uma animação como a gente fazia no Brasil. Em 1993, quando o CCBB (Centro Cultural Banco do Brasil) tinha acabado de ser inaugurado, vimos ali uma oportunidade de se fazer uma mostra de animação, para trazer a animação que estava ressurgindo no resto do mundo: os longas metragens do Steven Spielberg, concorrendo na mesma linha do Disney, os filmes da Aardman, "Wallace & Gromit", os "Simpsons" que estavam inovando nas séries de tevê, todos os curtas metragens da União Soviética, que estavam começando a se re-estruturar depois da perestroika, os filmes do leste europeu. Estava havendo um ressurgimento da animação tradicional, ao mesmo tempo também um desenvolvimento maior da computação gráfica e os festivais também acontecendo de novo.

Eu tinha participado recentemente de alguns festivais e tinha visto isso tudo acontecer em loco. Pensei, vamos trazer isso pro Brasil. Daí nos juntamos nós quatro, o Daniel também fazia parte desse primeiro grupo, quando o Anima Mundi foi concebido. Então nós criamos o festival, um festival participativo, que tem oficinas, que tem uma visão bem democrática, de juntar todos os tipos de animação, desde o filme de estudante, até o filme de grande estúdio, na mesma sessão, tentando juntar tudo pela linguagem. E deu super certo, a fórmula funcionou e vai fazer 20 anos agora.

LR_ Fale um pouco sobre o Anima Escola, os objetivos das oficinas de animação, o filme feito por estudantes.

MM_ No Anima escola, o foco não é tanto na animação feita pelo estudante, mas o processo de aprendizado através da prática de animação. O que estamos tentando identificar sempre no Anima Escola, é o que o aluno

ganha, e o professor também, tomando contato com essa linguagem, em termos de percepção, de uma percepção maior de todos os conteúdos audiovisuais que todos nós somos obrigados a estar imerso, cada vez mais, a comunicação o tempo todo, dentro e fora da escola. De poder entender como esse conteúdo é feito, como ele é produzido, quais são as particularidades dessa linguagem e o processo de produção também, o tipo de ganho que a pessoa tem. Compreender melhor a questão do ritmo, do tempo, que é uma coisa abstrata em outras matérias. São coisas determinantes na nossa vida, mas a gente tem pouca chance de entender, mas a animação te obriga a entender o tempo. E também a organização de uma equipe criativa, isso é uma coisa muito rica na animação. As pessoas dividem um projeto e o realizam. Dividindo tarefas de um jeito muito coeso e participativo. Bem mais do que em outras tarefas escolares que os alunos estão acostumados a ter. Então eu acho que esse casamento de educação com animação funciona muito bem. Nós temos durante os dez anos de Anima Escola, exercitado todas as variantes para atingir uma metodologia consistente.

LR_ Você entende então que para se entender o audiovisual, a fonte é a animação?

MM_ É, temos consciência disso. Tenho certeza disso. Que a animação é a base mais profunda da linguagem audiovisual. Nós estamos falando em juntar "frames", de criar a própria ilusão do movimento. Essa criação pode ser feita a partir de qualquer material, o onírico, a imaginação, não precisa absolutamente estar ligada a realidade. Mas nós entendemos que os filmes feitos usando a realidade, também estão usando a linguagem da animação. É uma variante. Quando falamos de animação, estamos falando de toda a linguagem audiovisual, desde a animação surrealista até o documentário mais realista possível.

LR_ Que livro de animação o marcou?

MM_ O livro que li com mais interesse na minha época, foi um livro chamado, **The Animation Book**, de Kit Laybourne, um americano. Um livro que falava dessas técnicas alternativas que se usava no NFB. O livro falava bem dessas técnicas que usamos até hoje: desenho animado, animação de massinha, animação de areia, pintura sobre vidro, direto na película. Era uma coisa que não existia literatura, então foi um livro bem forte. Depois lançaram uma segunda edição, incluindo computação gráfica, mas já não era tão bom assim. A informação já não é tão coesa nesse novo livro.

LR_ Que livro gostaria de ver publicado no mercado brasileiro?

MM_ Aqui no Anima Mundi, estamos tentando fazer uma tradução e viabilizar a publicação do **The Animator's Survival Kit**, de Richard Williams. Já falamos com ele, mas depende de uma editora acreditar no projeto. Que eu acho que é super viável. Nem precisa ser a gente que faça isso não. É um livro muito bom para se compreender o processo de animação clássica, o timing, todo esse conhecimento que veio do estúdio Disney e se aplica a qualquer tipo de animação.

LR_ Há dois anos atrás, durante o Anima Fórum (julho de 2010), o Sérgio Nesteriuk e o Andrés Lieban falaram de uma tentativa da ABCA, de se viabilizar a publicação do **The Animator's Survival Kit** no Brasil.

MM_ Já ouvi falar de várias tentativas de publicar o livro... ainda não rolou.

LR_ Da lista compilada por mim, de títulos em língua portuguesa, encontrados no Brasil, você nota alguma ausência importante?

MM_ Eu tenho em minha biblioteca tudo, o que eu encontrei, eu tenho. Agora tem bastante, né?

LR_ Do ano 2000 pra cá tem muita coisa lançada.

MM_ Deve ter mais coisa, mas de cabeça eu não sei. Você colocou o **A Técnica da Animação** do John Halas? ... **Cinema de Animação - Arte Nova/Arte Livre** ?

LR_ Sim, esses eu coloquei na lista.

MM_ Tem alguns volumes da FDE (Fundação para o Desenvolvimento da Educação, São Paulo), da série Apontamentos que são sobre animação, tem sobre os filmes da Disney (As Aventuras de Peter Pan; Pinóquio; Alice no País das maravilhas; Música, Maestro!). Tem também sobre o Norman MacLaren e o Jan Svankmajer, deve ter mais, mas eu não sei te precisar.

LR_ Desses eu não sabia.

MM_ A FDE lançou um livro também, com o Céu D'Elia (**Coletânea Lições com cinema Vol. 4; Animação**).

LR_ Esse também está no meu levantamento.

LR_ Quais as técnicas ou realizadores que mais influenciaram seu trabalho? Sei do MacLaren e das técnicas tradicionais, mas tem outros?

MM_ Toda a obra do Disney, MacLaren também. O cinema do leste europeu, os recortes, filmes poloneses, checos, que assisti na Cinemateca do MAM, O Planeta Selvagem (La Planète Sauvage). [risos]

LR_ Você acredita que a animação quadro a quadro em papel, ou melhor, a técnica tradicional ainda é importante?

MM_ Acho super importante. Ela tem ganho uma nova dimensão, tenho visto coisas muito interessantes de misturas do tradicional com o digital, que é super rico. Tem muita coisa para explorar, porque o digital ajuda muito a otimizar o trabalho do animador, libera o animador artesanal de algumas preocupações. Na época que a gente era obrigado a lidar com elas, eram muito estressantes. Você ter que acertar, você não poder gastar o negativo, ter que refilmar tudo de novo se tivesse algum erro, passar a limpo o traço, um trabalho demorado, no qual você perdia o fluxo da animação. Hoje em dia é possível fazer animação artesanal de um jeito muito mais solto e ao mesmo tempo sob controle, por causa da finalização digital.

LR_ Qual a influência dos doze princípios de animação no seu trabalho? Acha importante que esses princípios sejam aplicados à animação?

MM_ Não! Eu acho que os doze princípios é uma estética da Disney, ou melhor, dos estúdios Disney. Eu acho que o MacLaren resume de uma forma muito mais elegante, falando apenas das leis da física: movimento constante, aceleração e desaceleração, que se repete, as duas são a mesma coisa, só que em sentidos inversos, pausa e movimento irregular. Combinando isso, você dá a expressão que você quiser. É claro que tem alguns truques, nos doze princípios, que ajudam você fazer a coisa ficar mais teatral, mais cartum, mas você não precisa chamar daqueles nomes, usar aquela nomenclatura, são variações básicas das leis da física. Acho que o interessante é quando o animador consegue criar um outro universo. Que nem precise depender das leis da física que nós conhecemos e comunicar alguma coisa.

LR_ Criar uma estética de movimento própria?

MM_ É! Movimentos cortados, as vezes o movimento rude, ele tem uma função, o personagem mal animado ele comunica muito, ele fala bem da personalidade dele. A animação se enriquece muito, quando se liberta desses princípios como uma coisa obrigatória.

LR_ Como você enxerga a relação entre o conhecimento técnico e teórico no ensino e na prática da animação?

MM_ Eu acho que isso está sendo construído. Acho que a imagem animada é muito poderosa, ela dá origem sempre a muitas leituras. Essa é a sua riqueza, quanto mais ambíguo, mais atordoante ela for, mais ela vai gerar interpretações. Interpretações, são textos, podemos ter muitas leituras de um mesmo filme, muitos textos gerados a partir dessas imagens. Só recentemente que a animação começou a ser encarada dessa forma. As pessoas se dispõem a escrever e a ler sobre animação. A linguagem verbal ainda é muito predominante na nossa cultura. Só reconhece como fato, aquilo que está escrito, aquilo que se lê de uma fonte respeitável, aquilo que é confiável. A imagem ainda não tem esse status, a imagem ainda está muito sob suspeita, a gente vê a imagem e diz: Isso não é verdade! Isto é o efeito da própria disseminação da ilusão do movimento, que é tão grande que nós a vemos mais como ilusão e não como uma coisa que faça parte...

Acho que o que está acontecendo é que a ilusão está sendo reconhecida, a ilusão está deixando de ser uma coisa pejorativa, nós sabemos que estamos vivendo em um mundo ilusório, que nós construímos nossas realidades, cada um tem uma realidade. Então essas teorias ajudam as pessoas a se unirem em torno da animação, acho interessante que isso aconteça, é um processo que está começando a acontecer. Eu pessoalmente, tive poucas oportunidades de participar de discussões sobre animação, ricas e continuadas, espero que isso aconteça mais, seria bacana.

LR_ Me parece que o animador se desenvolve mais na prática, no desenho e não está muito interessado em discutir o que ele está fazendo.

MM_ O animador não gosta de discutir a *priori*, a *posteriori* sim. Falar do filme que você fez, da conclusão que você chegou durante o processo de animação. Isso aí, eu nunca vi, um animador que não gostasse de falar sobre isso. Agora você tem razão, é muito difícil o animador explicar o que ele vai fazer, antes de fazer. Ele dizer: Vou adotar esse partido, estou seguindo essa teoria e minha animação vai se basear nos princípios de fulano e beltrano. [risos] Isso não existe em animação. O processo é muito mais visual mesmo, intuitivo e criativo.

Eu estou gostando muito dessa inserção que pessoas como eu e você estamos fazendo da animação na academia, comparar o nosso conhecimento com o de outras pessoas. Nós estamos numa faculdade de design, ainda está próximo, mas eu estou achando mais interessante ainda, quando vamos para lugares mais distantes ainda, tipo filosofia, psicologia, antropologia, ou até fora das ciências humanas, informática, robótica. [risos] Trazer o nosso conhecimento para essas áreas ... eu vejo como complementa. Eu acho legal procurarmos mais meios de comunicação, se esse meio passa pela palavra escrita, vamos lá, vamos tentar.

LR_ Como você vê os processos que levaram a animação brasileira ao momento atual, em que vemos um significativo crescimento da produção nacional e da incrementação do fomento e incentivo a produção comercial de animação (Série e longa) e quais resultados espera para o futuro, se essas políticas forem implementadas?

MM_ Acho que estamos em um caminho sem volta, acho que uma coisa muito boa que se estabeleceu, foi a valorização do conteúdo feito aqui. Os estúdios terem os seus roteiros, os seus personagens, o seu próprio filme. Tínhamos muito, uma mentalidade nos anos 80 e antes, da animação prestando serviços para a propaganda, para a televisão. Pessoas que não eram da área de animação, pessoas que não tinham experiência da prática da animação é que geravam as idéias, os roteiros, ou então pessoas vindas de fora. O brasileiro, a animação brasileira sempre teve uma forte teimosia, uma vontade de produzir coisas próprias. Alguns animadores até se subordinavam a isso, de não criar seu conteúdo, por uma questão de sobrevivência ou as vezes por uma questão mesmo de vocação, de gostar de executar e não de inventar histórias. Mas pouco a pouco foi predominando essa vontade de criar conteúdo, e isso está emergindo, estamos vendo surgir histórias, personagens, linguagens criadas aqui e que estão ganhando espaço no mercado. Não acho que o mercado é predominante, mas o mercado é um ótimo sinal de que a coisa está acontecendo. Quando existe alguém comprando uma idéia e veiculando, é sinal que tem mais de onde veio isso. Então acho que tudo isso está se movimentando. Houveram incentivos que não foram assim tão expressivos, mas que foram estratégicos, aconteceram em um momento chave. Acredito que as pessoas têm uma consciência disso. É muito legal um certo orgulho brasileiro de que a animação, assim como aconteceu com a arquitetura, com o futebol, com a música, de acharmos que existe uma expressão brasileira na animação. E tem mesmo! A animação está em um momento de expansão.

LR_ Mas você não acha, que no momento que se investe mais na animação comercial, não se corre um risco de pasteurizar essa linguagem, ou essa estética brasileira?

MM_ Se corre esse risco, mas acho que tem a própria internet, com esse compartilhamento, onde pessoas vão se reunindo em grupos que têm afinidades estéticas e também os festivais, por exemplo o Anima Mundi, que é uma boa janela, que mostrou que existe um público, que existe alguma coisa em comum entre esses filmes tão diversos. No entanto o mercado vai ser sempre meio óbvio, vejo coisas acontecendo no mercado realmente muito ruins. [risos] ... [pausa longa]

O mercado... estamos vivendo no capitalismo, estamos em um país capitalista, em um mundo predominantemente capitalista, dizem que está em transformação, vamos acreditar nisso. Mas realmente está havendo uma transformação de como o capitalismo se comporta, a distribuição de conteúdos,

como a que está acontecendo na música, o artista não precisa mais de uma gravadora, pessoas comprando a música no meio digital, isso também está acontecendo com qualquer conteúdo. Isso é um grande estímulo para quem quer fazer alguma coisa diferente do óbvio, do mercado, consiga colocar seu trabalho à prova e colher os ganhos disso. Isso está acontecendo! isso é verdade.

O mercado está se adaptando, as tevês procuraram animações brasileiras com conteúdo bem melhor do que atualmente as televisões se dispunham a produzir ou comprar. Acho que teve uma evolução boa nisso, agora continua tendo muita porcaria que consegue lugar no mercado, por acaso, mas temos que acreditar que acontece o oposto também.

LR_ Se pensarmos na produção antes da democratização dos meios digitais no Brasil, a qualidade da animação nacional em média está melhor ou pior? O animador brasileiro evoluiu técnica e artisticamente?

MM_ Evoluiu muito. Evoluiu com certeza! Hoje temos animadores fantásticos e começa a se ver roteiristas, o que é fundamental, já se começa a ver pessoas se especializando em escrever histórias para a animação. A curva da qualidade é ascendente, não tenho dúvidas.

LR_ Você acredita na viabilidade do curta como matriz de aprendizado e formação profissional? O trabalho experimental é aproveitado na produção comercial brasileira?

MM_ Sim, eu acredito pois meu aprendizado e formação profissional se deu através de curtas-metragens, que realizei de maneira autodidata. Esta foi uma das principais fontes de formação do audiovisual brasileiro, mas a exemplo de cinematografias de outros países, o formato do curta hoje é predominantemente praticado por escolas e universidades, sendo o curta um projeto final da formação do aluno. Acho que este modelo deve conviver com oportunidades para realizadores independentes realizarem seus filmes de curta-metragem fora do meio acadêmico, como acontece com os editais, eventuais concursos ou festivais que proporcionam esta oportunidade. O curta também deve ser considerado como formato final de expressão, e não apenas uma passagem ou caminho - cada vez existem mais janelas para que um realizador experiente realize e exiba seus curtas com continuidade, e isso deve ser incentivado e valorizado. (Apêndice à resposta, enviada por e-mail, data 07/12/2011).

MM_ Acho que sim, pessoas como o Diego Akel, animador de Fortaleza (Ceará), botou essa bandeira: _"Sou animador experimental!" Ele está fazendo, está apostando, fazendo vinhetas para festival, já é conhecido no circuito. No dia que uma agência ou algum cliente, queira alguma coisa que tenha uma linguagem diferente, ou vai procurá-lo, ou vai procurar alguém que faça feito ele, entendeu? Alguma coisa experimental, já tem um rótulo, o rótulo pode ser ruim ou pode ser bom. Todo animador que admiramos hoje em dia está de alguma forma encaixado em um rótulo, então um rótulo não é sempre uma coisa ruim.

LR_ Você acredita que a curadoria dos festivais brasileiros é muito conservadora? Você acha que os festivais cumprem bem o papel de divulgação de trabalhos mais autorais e experimentais?

MM_ Existem festivais e festivais. Cada festival tem uma cara, tem uma linha e acho que estão cumprindo sua função, de mostrar para o público essas linhas. Quem faz um trabalho experimental, um trabalho diferente, só tem uma saída, continuar produzindo, continuar mostrando seu trabalho, sempre que possível. Não vejo muito, a dependência aos festivais. Hoje em dia existem tantas opções para se mostrar um trabalho, não é só festival, televisão. Temos eventos, temos a rua, tem a parede... [risos]. A função do artista é continuar produzindo e veiculando.

LR_ Você acredita que a indústria vai procurar novidades nos festivais?

MM_ Não sei. Talvez mais na internet, buscar quem está "bombando" no youtube, tentar perceber porque está fazendo sucesso, qual a razão daquilo... é o processo.

LR_ Qual o papel que o CTA_v deveria ter em relação à produção de animação no Brasil?

MM_ Eu já falei sobre isso, na época que o Gustavo Dahl, que infelizmente faleceu cedo. (Diretor do CTA_v, falecido em 26 de julho de 2011). O CTA_v deveria continuar com a missão para qual ele foi criado: formar formadores. Possuir o top de linha de todas as tecnologias do audiovisual e também de pensamento. Porque o pensamento audiovisual é muito aliado à prática, à produção. Você criar um material para discutir e pensar e formar pessoas que multiplicariam isso depois. A idéia é essa, ser um centro de excelência. Nos anos 80, o CTA_v era um centro de excelência em animação, possuía a melhor câmera table-top que existia, com os primeiros computadores de controle de filmagem, um estúdio de som, também feito com os melhores requisitos, para que os realizadores de curta metragem pudessem ter uma qualidade que refletisse todo o potencial da linguagem que eles tinham escolhido. Esse é o caminho, que tinha que continuar. Independente do espaço físico, o CTA_v é um centro de excelência, uma tradução de um centro de pesquisa universitária ligado à prática, o audiovisual é muito ligado à prática. Nós fazemos primeiro, para depois refletir.

LR_ Que opinião tem sobre o Proanimação?

MM_ Não estou muito bem informado sobre o Proanimação. [risos] O AnimaTV tem haver com isso?

LR_ O Proanimação é um programa de fomento a animação brasileira, que visa principalmente investir na indústria de animação brasileira, que não foi posto em prática. Existem dois braços do programa que estão em andamento, o AnimaTV e o Anima Edu.

MM_ Em linhas gerais, é aquela questão: A visão que os animadores tem da animação. No dia que essa visão for compartilhada por pessoas que não são animadores... Na época do "Miau" aconteceu isso, no CTA_v mesmo. A animação foi vista da seguinte forma: Que coisa bacana! Tem público! Que coisa simpática! Ganha prêmio internacional! Não precisa de ter diálogos. Dá para fazer com essas pessoas aqui, que são simples, que ganham pouco [risos], trabalham por amor. Porém quando a coisa começa a dar certo, o pessoal fica com medo. [risos] "Pô", esse negócio é poderoso! Eu não sei controlar essas pessoas idealistas, que ganham pouco! Isso acaba gerando uma reação: "Opá! Pera aí!" A animação tem um poder muito grande, tem esse poder

de ser o essencial da linguagem cinematográfica. Só que os animadores não estão muito preocupados com isso, não pensam dessa forma. E quem pensa dessa forma, "no poder", também sente um pouco essa falta de controle. Então no dia em que aparecer alguém capaz de unir esses dois mundos... Não tem que ser Proanimação, tem que ser Proaudiovisual! E o audiovisual começa com a animação, é o que a criança assiste, é onde a pessoa se educa para o audiovisual, é onde se consegue manipular melhor a linguagem audiovisual, onde se planeja, se faz storyboard, se estuda a fundo a seqüência das imagens que formam o movimento, onde se estuda a lógica dessas imagens e onde se domina tudo isso. Acho que nos Estados Unidos, na indústria americana, existe essa compreensão, os grandes estúdios sabem que a animação é muito estratégica e conseguem conciliar isso tudo. Aqui ainda existe um certo medo desse poder latente da animação. É preciso que se dê um jeito de se harmonizar isso no Brasil.

LR_ Obrigado pela entrevista. Alguma palavra final? Quer dizer mais alguma coisa?

MM_ Acho que eu já falei até demais! [risos]

Anexo IV.

Transcrição entrevista: Wilson Lazaretti e Maurício Squarisi

Data: 11/12/2011

Hora: 13hs.

Local: Cine SESC, Rua Augusta, 2075, Consolação, São Paulo – SP.

Leonardo Ribeiro_ Falem um pouco sobre a história da relação com a animação de vocês, como começaram, formação, os trabalhos mais significativos, o que andam fazendo no momento?

Wilson Lazaretti_ Na verdade comecei mais ou menos em 1975, no Conservatório Carlos Gomes, em Campinas. Eu não tinha noção de animação, eu gostava de cinema na verdade. Fiz uma exposição lá, de desenhos, eu sempre desenhei, a dona do conservatório me chamou: _"Vamos fazer uma aula de cineminha." Cineminha era o Super 8, eu fui lá, no primeiro dia construímos um teatrinho de sombras, e o caráter da oficina, foi se tornando de animação. Eu não sabia nada ainda de animação, então eu decifrei algumas revistas do Preston Blair (**How to Draw Cartoon Animation e How to Animate Film Cartoons**), era a única coisa disponível na época, não conhecia os antigos animadores europeus nem os franceses, comecei direto com influência americana. Ainda bem que não deu certo, depois fui me dando conta que aquele tipo de animação, a clássica, acadêmica não servia muito bem pra mim. Fui tomando um outro curso, um outro rumo.

As crianças também gostavam de desenhar, sempre dei aula pra criança, alias eu comecei dando aula para crianças, então eu me formei dando aulas para criança, depois é que veio o Núcleo de Cinema de Animação, a formação dele.

Maurício Squarisi_ Eu sempre desenhei, desde criança, gostava de desenhar, desenhava muito. Gostava de animação como espectador, fui crescendo assim. Mas um filme que me tocou muito foi o "Música e Fantasia" do Bruno Bozzetto ("Allegro Non Troppo", 1976), vi uma forma diferente de se fazer animação, não era só Hanna-Barbera, Disney, foi aí que fiquei ainda mais interessado em animação. Depois do Bruno Bozzetto, eu assisti algumas mostras que o Wilson fazia no SESC Campinas, nós ainda não nos conhecíamos, mostra de cinema canadense, uma mostra só de MacLaren, outra de cinema de animação brasileiro, onde eu vi Stil (Pedro Ernesto Stilpen), Ery Barbosa, Rubens Siqueira, um trabalho muito criativo, que cada vez me estimulava mais, ver que poderia fazer uma coisa diferente, não só aquela animação comercial.

E mais ou menos nesse tempo, o Núcleo de Cinema de Animação que o Wilson estava formando, além de atrair crianças, estava atraindo artistas também. Experimentar, fazer animação com sua arte, ceramistas, poetas, vários artistas estavam indo para lá. Foi em 1979 que fui para lá. E funcionava legal, porque o Wilson conseguiu apoio da Embrafilme, da TV Cultura, tínhamos a liberdade de cada um criar seu filme individualmente, ia se passando por todas as fases, o aprendizado era como o de todo animador tem se formado até agora, que é experimentando, errando, concertando, aprendendo a fazer animação já fazendo os seus filmes. Então o início da minha relação com a animação foi assim.

LR_ Vocês poderiam falar um pouco mais sobre o trabalho do Núcleo de Animação de Campinas, os curta metragens, os brinquedos ópticos?

WL_ Começamos com o Super 8, isso já no Núcleo, em 1975, fizemos muito Super 8, no Conservatório e fora dele, depois eu resolvi ir ao Canadá, porque queria conhecer o Norman MacLaren, e essa proposta minha se realizou, cheguei a conhecer e falar com ele. Quando eu mandei a carta ao Canadá, eles falaram assim: _"Você vai trazer filmes em 16 ou 35 mm?" [risos] Eu nem sonhava em fazer isso. Eu fui ao Canadá em 1980, era para ficar uma semana, mas eu fiquei dois meses e meio. O MacLaren estava meio doente ainda, mas ele estava terminando o "*Narcissus*" (1983), até cheguei a entrar no palco, ele me pediu para esperar um pouco e eu encontrava com ele no corredor, eu fiquei visitando todo o NFB (National Film Board of Canada), mas eu não queria me antecipar. No dia da visita, ele me chamou e a primeira coisa que me falou foi o seguinte: _"Como é que está Alberto Cavalcanti?" (cineasta brasileiro que foi o professor dele na GPO de Londres - divisão de cinema dos correios). O Alberto tinha ido para Portugal, uma coisa assim. Nós conversamos, fiquei impressionado, pois ele autografou um livro para mim, realmente isso se efetivou.

Então fui atrás da TV Cultura, que ainda estava em formação, a Cultura ajudou, cedia a câmera de filmagem, as trucas, nós fazíamos filmes que eram exibidos no "Bambalalão", e transmitidos pela TV Cultura. Começamos a perceber que esses filmes atingiam as crianças de todo o Estado de São Paulo, recebíamos algumas cartas de crianças admiradas por ver na tevê um trabalho feito por outra criança. Descobrimos um mundo novo, na verdade as fachas etárias se correspondem, não precisa ser adulto para fazer filmes para crianças, cada facha etária tem suas características, o adulto fazendo um filme para criança, ele estereotipa, destorce todo o conceito do filme e isso não é bom. Então se faz o filme e as crianças são inseridas e vão entender e sentir esse filme.

Paralelamente a isso, eu sempre gostei de trabalhar com máquinas, como você viu ali embaixo [risos] (NCAC montou no saguão do Cine SESC, a "árvore da vida", uma árvore de natal constituída de vários zootrópios. Postada em cada zootrópio, uma diferente animação feita por uma criança). É nossa máquina mais complexa, tem mais de 500 peças ali. Construímos brinquedos ópticos em oficinas, que ajudam a nossa sobrevivência na animação, fazemos isso nas oficinas de animação em papel, é o mesmo aparelho, eu boleei a árvore e o mecanismo, pessoas colaboraram, pintaram, nosso amigo Rogério, mecânico também deu uma força. Então isso tudo dá uma substância, estamos sempre procurando essas coisas, diversamente do eletrônico, não vamos para esse lado. Nós usamos o digital em nossos filmes, mas a engrenagem, a roda, a roldana (zootrópio), é a coisa mais primitiva e que leva à essência da animação, é o mais importante.

MS_ Uma coisa que acho bom acrescentar, sobre a questão dos brinquedos ópticos, em todas as nossas oficinas começamos fazendo pelo menos um zootróscópio (zootrópio) às vezes um taumatróscópio, por que a criança ou o adulto voltam lá na raiz do cinema mesmo. O aluno vai ter muito mais facilidade em fazer um trabalho no meio digital, se ele fizer e conhecer aquela animação que é a pré-história do cinema, desenhar direto no papel, nos brinquedinhos ópticos de 1800 e pouco. Outra vantagem é que quando ele começa a fazer isso, além de estar revivendo a história do cinema, ele vai soltando o traço. Uma coisa muito importante em nossas oficinas e em tudo que fazemos é ser autêntico, é o "cara" buscar seu próprio traço, não copiar, é completamente fora da animação industrial, onde o "cara" precisa copiar o desenho da empresa onde trabalha, do estúdio, mas nós queremos o cinema marginal, o poeta na animação. Nós não aceitamos nada disso e passamos isso para os nossos alunos. O zootróscópio é muito bom, porque o aluno tem que

desenhar 18 vezes, não tem como copiar, ou usar algum instrumento, então ele solta o próprio desenho dele. Então quando o aluno sai do zootoscópio e vai para a animação em papel, usar as caixas de luz (mesas de luz), ele já liberou um pouco o desenho, ficou menos tímido o desenho dele. Outra coisa importante também, nas oficinas, principalmente quando se vai trabalhar, principalmente com pessoas que não são do meio da animação, como comunidades afastadas, comunidades indígenas e mesmo nas periferias das cidades, além de levar a animação para esse pessoal, pois eles tem o direito de fazer animação também, não é só quem está numa condição social mais privilegiada, ele passa a usar a animação como sua expressão também. Mas por outro lado, eu acredito que a animação ganha muito também, porque a animação brasileira não fica só naquela coisa padronizada. Ela fica com isso também, com aquela experiência do menino que teve uma vida diferente, ou vive numa tribo indígena, ou vive numa periferia de uma cidade. Ele leva esse experiência também para a animação, então diversifica com o tempo os filmes, vai se vendo filmes diferentes, não só daqueles meninos que vão trabalhar no círculo de filmes publicitários, de estúdio, mas com esses meninos que vêm dessa experiência também.

WL_ A filosofia das oficinas segue esses princípios que o Maurício falou, isso dá substância para nós chegarmos numa oficina resolver tranquilamente os problemas, não é propriamente saber "desenhar bem".

LR_ São mais de 140 filmes realizados por vocês em oficinas.

MS_ Hoje são mais de 244, estamos terminando um, que deve estrear nessa quinta-feira, que acho vai ser 245. Quando falamos nesses números, nós somamos tanto os filmes autorais, quanto os filmes realizados em oficina, porque cada oficina gera um filme, que damos o mesmo tratamento dos nossos filmes pessoais. Por exemplo, temos filmes de oficinas que vão para festivais, que são premiados, são adquiridos por televisões. Agora mesmo, estamos negociando um pela Programadora Brasil, que é um filme realizado no ano passado em uma oficina, e eles se interessaram. Será exibido junto com outros filmes autorais de vários animadores e cineastas do Brasil todo. E esse filme tem o mesmo tratamento, é um filme realizado numa oficina, quando falo desses 244, entre eles, uns 40 filmes autorais do Wilson e meu, e o restante realizados em oficinas.

LR_ É uma produção que proporcionalmente ao que foi produzido no Brasil, é muito significativa.

WL_ Acredito que chega a ser mais da metade do número de filmes brasileiros em animação.

MS_ Uma equipe da Cláudia Bolshaw (coordenadora do NADA, Núcleo de Arte Digital e Animação da PUC-Rio), estava fazendo um levantamento e descobriu isso, ela levantou na época uns 700 e tantos filmes e na época já tínhamos uns 200 e poucos. Foi ela quem falou desses números.

WL_ São dados numéricos, mas você vê que existe todo um trabalho nesses 244 filmes de mexer mesmo com o público.

MS_ Isso desde 1975, são 37 anos de produção. E contando que trabalhamos em média com 15 pessoas em cada oficina. Se pegarmos esses 200 e tantos filmes, você consegue ter uma idéia de quanta gente já

experimentou animação, nos vários cantos do Brasil, e uma animação autoral, porque as vezes o "cara" vai em um estúdio, está certo formar pessoas para a indústria também, mas a pessoa não está se expressando quando está lá, estão apenas copiando o "Pateta", fazendo um portfólio para um estúdio, está só com uma visão de emprego. Na verdade essas escolas quase que só formam "peões" para a animação.

WL_ Por outro lado existem escolas parecidas com as nossas. Têm várias, que também seguem essa filosofia. O padrão norte-americano influenciou muito a animação mundial, animar um personagem já pronto, mas a essência da animação é outra. Ele desconhece os antigos europeus, a Lotte Reiniger, Walter Ruttmann, Viking Eggeling, são os abstratos, a animação que vinha de movimentos artísticos, o filme cubista, o filme expressionista, impressionista, isso tudo é possível de realizar. E se realizou, só que ele desconheceu. Quando vem esse padrão americano, parece que matou tudo. Então todas as escolas que têm mais ou menos a nossa filosofia de trabalho, a escola da Bélgica, da França, de Portugal, essas escolas foram massacradas. É uma luta meio inglória, mas afinal de contas, são 37 anos que estamos aí com essa filosofia.

LR_ O Brasil por ser um país periférico, importa tecnologia e equipamento de fora para produzir cinema. Interessante também no Núcleo de Campinas é que vocês fabricam material profissional para produção de desenho animado. Em qualquer canto do país se encontra algum animador com uma mesa de luz fabricada por vocês. Falem um pouco sobre isso. Eu mesmo tenho um a régua de animação (peg bar) fabricada por vocês. [risos]

WL_ Na verdade eu sou mecânico geral, formado pelo SENAI em 1973. Sempre gostei de mecânica, não segui a carreira, pois segui a animação. Eu sempre me virei com as coisas, porque na verdade eu tinha que fazer as coisas. Compramos um furador do Markian, que já fabricava aqui (eu também tenho um furador do mesmo fabricante, da cidade de São Paulo), depois comecei a fabricar meus próprios furadores aqui. Fabriquei réguas, porque o três pinos sustenta melhor o papel, se pode usa dois pinos, mas com três é melhor. Comecei a bolar um jeito de fazer, comprei um torno e comecei a fazer para suprir a necessidade do Núcleo, só que uma vez levei as réguas para o Anima Mundi e uma animadora, a Joseane estava lá, chegou e me pediu: _"Eu não tenho um estúdio e preciso de uma mesa, mas teria que ser móvel para poder levar para a casa de cada animador, se fosse uma maleta seria bom." Dai eu projetei aquela mesa de luz portátil, que serve para todo mundo, é nosso carro chefe. Abri uma empresa que vende esses materiais, vende muito para universidades, tem o zootróscópio em MDF, que usamos para oficinas mais fixas, mesas de filmagem (truca cinematográfica) para sombra chinesa e recortes, tudo isso fazemos.

MS_ Tem uma leitura que percebo nisso, vejo pelas encomendas que o Wilson recebe, tem encomendas de Rondônia, de Pelotas, no Brasil inteiro. Uma coisa importante é que se está desenhando em papel, quem comprou uma caixa de luz, vai desenhar em papel. No Brasil todo está se produzindo muito, cada vez mais, de lugares inimagináveis, às vezes chegam pedidos de 40 mesas! 30! Para escolas. E estão investindo em papel, o que rebate um pouco essa coisa de dizer, de que agora para frente é só *tablet*, quem não for digital não vai conseguir produzir! É mentira! Não é só a gente, o Haroldo Guimarães (GHN, estúdio que forma animadores para trabalhar no mercado e faz trabalho de intervalação para Disney e outros estúdios), nosso colega, que

começou lá no Núcleo, ele fez o último filme da Disney, aqui em São Paulo, ele ia ao aeroporto buscar carrinhos e carrinhos de papel, que vinham da Disney para dar continuidade ao trabalho, [risos] percebemos isso, o papel ainda tem uma vida muito longa.

LR_ Então, vocês acreditam que a animação quadro a quadro em papel, ou melhor, a técnica tradicional ainda é importante?

MS_ Sim! Com certeza!

WL_ Sim, claro!

LR_ Como vêm a relação dela com o meio digital?

WL_ Usamos sempre aquilo que é mais prático, quando se tem a essência da animação, se trabalha com ela, ela jamais vai se perder. O computador é um sofisticador, mas você vai ter o seu trabalho, seu empenho. Não se aprende a andar em uma esteira, se aprende a andar por necessidade, pela própria natureza humana, mesma coisa com o desenho. Se desenha porque é inerente a você. Usamos também a computação gráfica, por exemplo, quando animamos o 14bis fazendo acrobacias, usamos a computação gráfica, pois à mão seria muito difícil, complicado e complexo. Animação de letramento, usamos computação gráfica, mas não é o fundamental, é apenas uma ferramenta. Hoje o digital democratizou, por isso conseguimos produzir um filme na Amazônia, lá mesmo, em qualquer lugar, é outro suporte, a linguagem muda um pouco, mas basicamente, essencialmente é o cinema, se está usando a linguagem cinematográfica.

MS_ O importante é não se prender ao digital, não ficar preso ao instrumento, para se poder criar. O que acontece muito com a coisa do *software* é que ele dirige muito a criação, a condução do filme. A maioria dos filmes que vejo em 3D, se percebe que é o programa que está determinando as coisas, o artista não está fazendo o que quer, ele está cedendo muito as facilidades. quando se usa o lápis de cor, cada traço que se dá em um papel, fica diferente um do outro. Acontece com a coisa mais digitalizada, a cor fica mais padronizada, é sempre a mesma cor, a mesma paleta "clorada", com o lápis de cor, se nós três usarmos o mesmo lápis, não vai ficar igual. Isso que é importante preservar. Há momentos como o Wilson falou, que é melhor usar o digital, não há porque dar uma volta tão grande se vamos ter o mesmo resultado. Mas temos que tomar cuidado e estar sempre de olho nisso, não ceder a essas pseudo-facilidades.

LR_ Qual a influência dos doze princípios de animação no trabalho de vocês? Acha importante que esses princípios sejam aplicados à animação?

MS_ [risos] Os doze princípios! [risos]

WL_ Nós conhecemos bem os cinco mandamentos da animação! [risos] O primeiro deles é: "Não mangarás!" [risos] O segundo é: "Não cobiçarás a produtora do próximo!" E por aí vai... Eu não sou um bom legislador, Moisés criou dez, o Disney foi melhor ainda, criou doze, eu fico no cinco mesmo. [risos] Uma frase que acho muito legal é: "Não se pode dar mais importância à torneira do que à água." ("Em mais de um século de práticas imitativas e de atitudes gregárias, as imagens da animação enriqueceram-se da pobreza do

movimento. Que estupidez! Ninguém, excepto um louco, dá mais importância às torneiras do que à água". José-Maria Xavier, em artigo para o Festival de Cinema de Animação de Lisboa.)

Quando fazemos um desenho animado, procuramos a essência que está em nós. Quero fazer um desenho animado em tal computador. Não! Nós fazemos por uma necessidade de criação, a ferramenta pode ser qualquer uma. Se pode fazer um desenho animado com areia, todo mundo sabe disso. O mais importante, digo isso às pessoas, é ter um compromisso consigo mesmo, se expressar através da animação e não o contrário. Se pega um computador com Toon Boom e já começa: _"Vou fazer fumaça no Toon Boom!" [risos] Não. Tem que se dar uma chance para o lápis e se expressar. As palestras que assistimos de demonstração desses programas é muito direcionada. No lugar de se servir de uma ferramenta para expressar suas idéias, se faz o contrário, se expressa sua idéia atrelada a uma ferramenta, o que não é muito justo. As coisas saem muito iguais.

Tem essa coisa da animação Disney, a animação do "vai e volta", todo filme do Disney tem essa coisa do "vai e volta", o cabelo "vai e volta". (*Follow through and overlapping action* - continuidade e sobreposição da ação ou *Secondary action* - ação secundária) Isso cansa, "Rei Leão" está cheio disso! Uma cascata de um filme Disney, parece que é a mesma cascata em todos os filmes, sempre aparece, do mesmo jeito. Porque isso? Porque na verdade não estamos falando de uma obra de arte, estamos falando de uma coisa comercial, meramente comercial. Obra de arte em longas metragem se vê em Lotte Reiniger, em Chico Liberato, Otto Guerra, esses é que são os artistas da animação realmente. Não estão seguindo nenhum padrão estabelecido, essa é que é a diferença, a animação comercial evita isso.

MS_ O animador pode até conhecer esses doze princípios, mas tomar cuidado para não se amarrar a isso. Nem os do Disney, nem os do MacLaren, nem os de ninguém! O "cara" ter a sua liberdade. Se o Bruno Bozetto fosse seguir os doze princípios do Disney, ia fazer o "Allegro Non Troppo"? [risos] Essas regras todas, tudo tem que se ver sempre com filtros, ver até aonde aquilo te interessa, te serve... até mesmo colaboradores que chamamos para trabalhar em um filme, por exemplo, o montador vai dar uma série de opiniões, umas você vai acatar, outras não. Então essas regras esses princípios tem que ser vistos com filtros, tem coisas que vão até te ajudar. Claro se você souber filtrar, até onde vale, até onde não vale.

WL_ Tem o Richard Williams (autor de **The Animator's Survival Kit**) que tem uma animação atrelada ao Disney, ele tem um livro que é acadêmico de animação, de repente ele fala uma frase que destrói com todo o livro: _"Conheça a regra para poder burlá-las, pois isso é que vai fazer a diferença!"

LR_ Aproveitando que você citou o Richard Williams. Algum livro sobre animação marcou vocês?

WL_ Quando eu comecei, comprei o Preston Blair, aquelas revistas, (**How to Draw Cartoon Animation** e **How to Animate Film Cartoons**) A única coisa que estava à mão, era essa animação mais acadêmica. Depois posso te dizer que não tenho nenhum livro do Disney, tenho do MacLaren. Um que me tocou, que é recente é **Poética do Movimento**, do Xavier (José-Maria Xavier, animador português, é nesse texto que está a frase citada por Lazaretti na resposta sobre os doze princípios).

O animador brasileiro precisa ter mais amplitude no seu conhecimento, ficam muito fechados nessa questão da produção, as séries brasileiras, na minha opinião são estressantes demais! É muito longo aquele formato para produzir, (Anima TV, 13 episódios de 11 minutos) o que prejudica o conteúdo dessas séries, no lugar de se produzir uma coisa boa, de pouca duração, se produz uma coisa ruim de longa duração. É muito prejudicial para a criança, eu acho.

MS_ Tem alguns livros que queria citar, um para se ter contato com a diversidade das técnicas é aquele livro do John Halas, (**A Técnica da Animação Cinematográfica**, de John Halas e Roger Manvell) é uma edição da Embrafilme, muito legal, não sei porque nunca reeditaram o livro. Ele se aprofundava mesmo nas técnicas. Para conhecer animação brasileira, **A Experiência Brasileira No Cinema de Animação**, do Antonio Moreno. E **Poética do Movimento**, do Xavier, foi editado na MONSTRA de Lisboa há uns quatro ou cinco anos atrás.

WL_ A Papyrus editora de Campinas estava interessada em publicar, mas não foi para a frente.

MS_ Quando eu li esse livro, muita coisa eu já tinha experimentado, encontrei afinidades com ele e me aperfeiçoei. Minha inspiração é Mário Quintana, que me inspira muito mais! [risos] A poesia de Mário Quintana!

LR_ Que livro gostariam de ver publicado no mercado brasileiro?

MS_ Talvez um livro que fale sobre o aprendizado da animação, não voltados só para a indústria, o aprendizado junto com a poesia, com a experimentação, baseada na prática.

WL_ Está para surgir alguém, quando se conhece o Xavier, por exemplo, se é mais experiente. Ele conseguiu abrir uma filosofia diferente, ele dá aulas na França, não bem onde, acho que na Escola Superior de Propaganda, enfim. Acho que precisamos de alguém que fale não somente da técnica, mas da animação como uma arte brasileira. Quem sabe um movimento parecido com a semana de arte de 22, se é que já não está acontecendo. [risos] Acho o livro do Xavier interessante, ele é pequenininho, mas é muito importante.

MS_ Talvez seria preciso somar experiências de pessoas que fizeram animação muito criativas, por exemplo o Chico Liberato, mostrar o que se passa na cabeça de um artista que faz animação assim como ele. Seria importante ter isso registrado. Principalmente para os jovens animadores, quando nós começamos a primeira coisa que tivemos contato foi com Disney, hoje o "cara" que está começando também tem primeiro contato com essa animação mais industrial, essa animação padronizada. Uma publicação assim poderia quebrar um pouco isso.

LR_ Da lista compilada por mim, de títulos em língua portuguesa, encontrados no Brasil, vocês notam alguma ausência importante?

MS_ Tem o Livro **Uma Janela para o Cinema**, do Cineduc, só que era um livro voltado mais para o cinema, mas tinha animação no meio, acho que um capítulo. (Meu levantamento tem como recorte apenas livros dedicados a animação e não a livros com capítulos sobre animação).

WL_ Você colocou **A Grande arte da Luz e da Sombras**, esse eu também tenho, o Livro do Lucena Júnior (**A Arte da Animação, Técnica e Estética Através da História**) também está aí.

MS_ Outro que lembro, que também está na sua lista é o livro do Silvio Toledo, **Um Caminho para a Animação**, é bem Disney, cheguei a folhear esse livro, é bem Disney.

LR_ Como vocês enxergam a relação entre o conhecimento técnico e teórico no ensino e na prática da animação?

MS_ Então, das escolas não dá para falar muito, pois elas estão começando ainda, imagino que muito mais errando que acertando, o que é normal. O animador continua sendo autodidata, mesmo aqueles que vão para a escola, que fazem universidade, tem que aprender fora da escola. Na escola ele vai para ter diploma. Ele precisa de experimentar, ir aos estúdios, fazer oficinas paralelas, fazer seus próprio curta. Somando tudo isso! E precisa daquele filtro, nem tudo que ele aprendeu no estúdio é legal, tomar cuidado para não cair na padronização. Daqui há dez anos é que acho que vamos começar a ter escolas e é preciso absorver esse conhecimento do autodidata na escola.

WL_ O que deveríamos aproveitar, seria uma escola livre de animação! Quando se começa a instituir, por exemplo, animação básica, se tem um programa, fica tudo muito certinho. Acho que isso só serve para a indústria. A escola livre você vai agregar o conhecimento, a experiência, como na antiga Grécia, os alunos conviviam com os mestres, andavam de um lado pro outro juntos, é um conhecimento muito mais efetivo do que um programa do MEC, por exemplo.

MS_ Talvez um formato de escola parecida com a Folimage, na França. Nem sei se é escola ou estúdio, o cara fica dois anos lá dentro produzindo com assessoria dos profissionais mais experientes, o cara produz uma coisa totalmente livre.

LR_ Aproveitando o assunto. Qual o papel que o CTAv deveria ter em relação à produção de animação no Brasil?

WL_ Estou acompanhando muito pouco o CTAv. O princípio está correto, ter um centro para se produzir as coisas e finalizar, porque é muito caro. Não sei se posso responder direito essa pergunta, mas em princípio sou a favor que se mantenham e ampliem os estúdios do CTAv, que recebam cada vez mais animadores. Poderia até se tornar um grande centro. O problema é a visão que as pessoas têm, quando a coisa fica instituída demais, faz parte de uma máquina burocrática emperrada, do governo federal, principalmente se falando em cultura. O que acho que deveria melhorar mesmo é a burocracia. O trabalho que se tem para registrar filmes no Brasil, falta um pouco mais de movimentação, normalmente só temos exibição de animação em festivais, não tem exibições de animação em cinemas, é muito pouco. Primeiro que é uma área dominada totalmente. Temos leis de incentivo que sustentam o cinema brasileiro de um modo geral, seria bom ter um mecanismo mais amplo.

MS_ O CTAv tem uma estrutura que foi bem pensada, precisa é botar em prática. Eu mesmo já usei a truca de lá, uma oxberry muito boa, me deram todo apoio lá. O que fica complicado é ter que ir ao Rio filmar. No início queriam espalhar núcleos pelo Brasil, se chegou a começar isso, depois houve um recuo. É importante, investir nessa animação criativa, nessa animação

voltada à educação, voltada para a criação. Não faz sentido o CTAv investir na indústria, a indústria que invista na indústria. O que falei da Folimage, talvez o CTAv fosse o espaço para isso. Dá pra fazer isso lá! Na época do Marcos Magalhães, se chegou a praticar isso lá, naquela primeira fase em que participaram alguns do que hoje estão no Anima Mundi, o Cesar Coelho, a Aída Queiroz, era um grupo liderado pelo Marcos e alguns canadenses. Era esse exercício, isso deveria ter continuado.

WL_ Eu tive aula com dois tchecos que estiveram por lá, um "cara" da Tchecoslováquia e uma senhora, não me lembro o nome dos dois. Isso é legal!

MS_ O problema é que isso fica só no Rio! Olha só, acabamos de trabalhar na Amazônia, agora no final de outubro. E lá é que fomos entender o que é o tal do "custo" Amazônia. Tudo lá custa muito mais caro, se movimentar é muito mais caro, não têm estradas, precisa de se viajar pelo rio. Imagina um cara sair do interior do Pará para ir a um curso no Rio de Janeiro! É caríssimo isso, e não é só caro em dinheiro! "Luz para Todos" e "Animação para Todos" também! [risos]

LR_ Vocês acreditam na viabilidade do curta como matriz de aprendizado e formação profissional?

MS_ [risos] Sim! Aliás o mais importante para o animador não é só a escola, ele tem que estar fazendo o seu curta! Se ele fizer uma série de cursos um trás do outro, se ele não fizer o curta dele, ele nunca vai aprender. Ele tem que estar experimentando no próprio curta.

WL_ Os grandes profissionais de animação não ficaram só estudando animação sem produzir nada!

LR_ O trabalho experimental é aproveitado na produção comercial brasileira?

WL_ Acho que sim. A pesquisa que se faz, todo filme que se faz serve para alguma coisa. Por exemplo, eu sempre aprendi com meus filmes, tem hora que eu odeio, tem hora que eu amo, tem hora que eu acho que está de mais, tem hora que eu acho que está de menos, não tenho uma relação fixa com eles. Isso é importante, pois aprendemos também vendo o filme dos outros.

MS_ Poderia ser muito mais, pela própria característica da produção comercial, que arrisca pouco. Preferem fazer o que já está dando certo, o que já está comprovado. O que não invalida a produção experimental, quanto mais se experimenta, vai se vendo que aquilo dá certo, e se usa aquilo também na produção comercial. Mas isso é em tese, pois na prática vemos quase que um padrão, raramente se sai um milímetro do padrão.

LR_ Vocês acreditam que a curadoria dos festivais brasileiros é muito conservadora? Você acha que os festivais cumprem bem o papel de divulgação de trabalhos mais autorais e experimentais?

WL_ Acho que sim.

MS_ Tem cerca de 200 festivais no Brasil, cobrem o Brasil todo e cumprem aquilo que o cinema não faz. No cinema você não exhibe, mas em

festival sim. Algum tempo atrás, tinham uma estimativa de público de mais de 2 milhões de pessoas. Alguns até desprezam um pouco: _"Pô, mas seu filme só passou em festival!" Mas é muito! Só em festival!

WL_ Tem um exemplo interessante no Ceará, Diego Akel, ele fez a vinheta do festival. Há uns dois anos passei por lá, conversei com ele. Ele tinha conhecimento, conhecia MacLaren, se vê que é um animador diferente, e formado lá, o 'cara saca", eu fiquei bem impressionado com ele.

MS_ O legal dos festivais, é que eles vêm se profissionalizando muito e muito rapidamente. Há 15 anos atrás, em festival só haviam cinéfilos, um público que sabia de tudo, mas só cinéfilo. Hoje não, se pode ir a qualquer festival, por exemplo, a Mostra de Cinema Infantil de Florianópolis faz 5 mil pessoas, o Anima Mundi faz mais de 100 mil pessoas e todos atingem muito público. Em um festival de Recife, tinha um cinema de 3 mil lugares lotado! É gente que não é cinéfilo, pessoas que querem conhecer e começam a gostar daquilo. Se falarmos em distribuição, não só de filme experimental, mas do filme que sai do padrão de sala de cinema, são os festivais que fazem esses filmes chegarem ao público.

LR_ Se pensarmos na produção antes da democratização dos meios digitais no Brasil, a qualidade da animação nacional em média está melhor ou pior? O animador brasileiro evoluiu técnica e artisticamente?

WL_ Acho que está melhor, para se fazer um filme antigamente era muito mais caro.

MS_ Se pegarmos os filmes mais antigos, pela própria dificuldade, por exemplo, filmávamos uma cena em Campinas, tínhamos que comprar negativo em primeiro lugar, filmar, às vezes era preciso alugar uma câmera, ir a São Paulo revelar, esperar dois ou três dias para ver o resultado. Uma coisinha que aparecesse e te desagradasse, iria custar tudo isso de novo, todo esse tempo, todo o custo financeiro. Então, com a facilidade da tecnologia, faz a animação melhor, pois se não gostei de alguma coisa, é mais fácil mudar, em uma hora ou duas, tenho aquilo refeito com um custo quase zero. Há um tempo atrás tudo isso era caríssimo. Era muito comum ver filmes com brilho no acetato, dá pra entender, às vezes o "cara" tinha que lavar o acetato e aproveitar acetato usado, então a tecnologia ajudou muito na qualidade dos filmes, pois tudo isso encarecia muito a produção. Hoje isso vem melhorando. E também se tem muito mais informação hoje, tem muito mais facilidade de se obter informação.

WL_ Acho que os filmes brasileiros tem muito problema de roteiro, conseguir fechar um roteiro legal. Não adianta vir um "cara" dos Estados Unidos dar um curso de roteiro, porque o roteiro está intrinsecamente ligado à cultura do país, a maneira de ser do povo. Por exemplo: _"Esse filme não tem ação!" Um filme norte-americano tem que ter ação, agora aqui não precisa. Os norte-americanos em todos os filmes têm o dedo em riste, _"*I did my best!*" E já o cinema francês não, tem mais texto, o alemão se liga na música, o argentino em seus filmes tem muita cena de refeição, em todo filme tem comida. [risos] Igual novela brasileira, tem suco de laranja... porque isso é aceito culturalmente. Isso tem que ser levado em conta ao se fazer um roteiro, é claro que precisa atrair e prender o espectador, mas também tem a parte cultural. Não conseguimos fazer isso bem ainda, têm muitos problemas.

MS_ Sobre roteiro, é muito recente essa coisa de roteirista de filmes de animação. Antigamente era uma equipe mais enxuta que resolvia tudo, isso é mais recente, uma pessoa especializada em roteiro intervir em um filme de animação. Tudo isso faz a coisa melhorar, é claro.

LR_ Como vocês vêem os processos que levaram a animação brasileira ao momento atual, em que vemos um significativo crescimento da produção nacional e da incrementação do fomento e incentivo à produção comercial de animação (Série e longa) e quais resultados esperam para o futuro, se essas políticas forem implementadas?

WL_ Na verdade, acho esse modelo de investimento prejudicial. (Sobre o AnimaTV) Para a criança eu acho estressante demais deixá-las assistindo 56 capítulos de 11 minutos durante um ano, de um produto que é massacrante, com planos mirabolantes que não contam nada. É igual ao "Cassino do Chacrinha", um "cara" sem conteúdo, era um comunicador, mas não tinha nada para comunicar! Se as séries fossem mais curtas e com mais conteúdo, seria muito melhor. Porque tem que seguir esse modelo? Acho que nem todos os países compram, o país que tem preocupação com suas crianças não vai comprar uma série assim. Quem quiser, pode me contestar, mas um país onde as crianças são mais bem tratadas como na Dinamarca, na Suécia, Alemanha, talvez as crianças vão ter um outro tipo de animação para assistir, um produto mais elaborado, mais calmo, não é essa coisa irritante, aquelas vizinhas chatas que tem por aí. Porque se faz isso? A criança não é assim! Aprendemos muito com os índios, que lá não se faz assim, ninguém fala comidinha, carinha para os índios. [risos] Índio fala normalmente com a criança, tem um relacionamento diferente do que temos. A nossa criança é deixada para que a televisão tome conta dela, vai induzir ao consumo, comprar iogurte. Não consigo assistir um capítulo de uma série dessas, é estressante demais. O investimento deveria ser na diversidade, mudar o formato da TV, a TV é que tem que se formatar a nós, não o contrário. Vamos ver um longa metragem, depois vamos ver um curta e depois vamos desligar a televisão! A criança precisa desse tempo, não pode ficar o tempo todo com a televisão ligada.

MS_ O fomento à animação comercial é uma coisa delicada. Porque se fomenta isso? Porque vai gerar uma indústria e emprego? Isso é importante sim, mas que indústria é essa? Se for para copiar as indústrias que já existem não faz sentido, vamos criar realmente uma coisa brasileira. Aproveitando a cultura brasileira, porque o que tenho visto dos colegas que estão produzindo, é que é preciso ter parcerias com outros países, para que a produção se viabilize. Mas existe muita interferência desses parceiros e a coisa começa como uma obra brasileira e vai se distorcendo no decorrer do processo. E se é um fomento estatal, deveria ser em uma coisa realmente nova e criativa. Começou a se definir que a animação comercial são as séries, então começou-se a investir em séries e abandonaram os outros investimentos, isso não é legal. Espero que se corrija isso. Gosto de lembrar de um palestra que assisti do Koji Yamamura (animador experimental japonês), há alguns anos atrás no Anima Mundi, ele é um animador marginal no Japão, faz uma animação fora da indústria. Ele tem muito menos dificuldade em exercitar sua animação marginal e experimental, porque no Japão existe uma indústria muito forte, ele está à sombra de uma indústria muito forte. Então, talvez seja legal se formar uma indústria forte, para que os marginais brasileiros, entre os quais nos incluímos, possam ter menos dificuldades na hora de produzir. Agora o Estado não pode só investir na indústria, deveria se encontrar uma forma de também se investir,

incluindo leis de incentivo e captação de dinheiro no mercado, na animação criativa, não comercial.

WL_ Existem exemplos como o NFB do Canadá, um órgão político, faz muita propaganda, mas diversificou a animação e conhecemos muita animação por causa deles. A escola de Zagreb (na antiga Iugoslávia, atual capital da Croácia), antigamente era estatal, hoje não sei mais, nem sei qual governo cuida hoje daquilo lá, a escola polonesa, a russa, eles investiram não apenas em um único estilo, diversificaram as técnicas, acho que no Canadá até mais, uma parte inglesa e outra francesa, uma parte mais livre e a outra mais organizada, mas todos eles diversificaram.

MS_ Temos que tomar cuidado também quando falamos em indústria, de não querer impor um padrão. É um cuidado que nós todos temos que tomar, inclusive os animadores, de não ceder a esse padrão! A verba para se realizar uma produção é que se deve adaptar à obra e não o artista, que precisa adaptar sua obra ao padrão que a verba possibilita realizar. Tentei adaptar meu trabalho a esse modelo de séries e vi que distorcia demais meu trabalho. É preciso ter espaço para todas as manifestações.

LR_ O Proanimação é um programa de fomento a animação brasileira, que visa principalmente investir na indústria de animação brasileira, que não foi posto em prática. Existem dois braços do programa que estão em andamento, o AnimaTV e o Anima Edu. Que opinião vocês têm sobre o Proanimação?

MS_ São programas voltados para a indústria e à padronização, ambos são assim. E se deixou de lado todas as outras coisas. Todos os animadores se queixam disso. Aliais, até na ABCA se percebe o racha quando se fala disso, inclusive alguns animadores saíram da associação por causa disso, a polêmica era essa, que se privilegiou uma só área. Com a saída do Juca Ferreira e do Sílvio Da-Rin do Minc acho que esse projeto parou um pouco. Não sei como anda isso. Pelo que eu sei, esse Proanimação só está no papel!

LR_ Voltando ao trabalho de vocês, esquecemos de falar na produção do Longa do NCAC. Querem falar um pouco sobre esse desafio?

WL_ Esse longa na verdade já tem dez anos que estamos produzindo, é uma história! Por isso que se chama "Uma História Antes da História". [risos] Para se contar uma história é preciso ter a sua própria história. É um filme sobre a animação, uma meta linguagem. Um senhor vai caminhando e encontrando instrumentos para realizar seu desenho animado, ele cria cenários, personagens, no começo tem um evento bíblico, ele entra em conflito com a criação de seus próprios personagens. Tem uma interferência do Don Quixote, que dá umas dicas ao nosso personagem principal. Ele também cria uma bruxa, que apaga todo o trabalho dele, ele fica triste, ele morre no meio do filme e depois renasce. É um roteiro escrito por mim, é um pouco da nossa história, fiz também o *storyboard*, a animação, somos uma equipe de 15 pessoas em produção, 3 músicos, nossa previsão é terminar agora em março.

MS_ O Wilson está finalizando esse longa e eu estou iniciando outro. [risos] Não é porque eu queria fazer um longa, há anos que eu queria contar a história do café, eu gosto muito de história. Vinha pesquisando sobre isso, em 2009 encontrei um livro com toda essa informação compilada, **A História do Café**, de Ana Luísa Martins. Escrevi o roteiro, o *storyboard* já está

pronto e o filme todo ficou com um pouco mais que 60 minutos. Vou fazer com recursos do PROAC, do estado de São Paulo. O parecer deles me cobrou isso: o filme não pode ficar com 60 minutos, ou amplia para o formato longa ou reduz para média. Então optei por ampliar para 75 minutos, mas é um filme de custo bem baixo. Conta a história do café, o cenário principal é o interior paulista. O filme começa na África, entra no Brasil, são dois amigos que se encontram para tomar café em uma cafeteria e vão conversando sobre a história do café. Queria duas vozes bem paulistanas, bem paulistas para os personagens, com sotaque, são eles Wandí Doratiotto, músico e ator daqui da Lapa e que foi do "Premeditando o Breque" e a Vera Holtz, quando a chamei, ela disse: "O sotaque sempre me atrapalhou e agora aqui me beneficia!" Estou prestes a começar a captar recursos. [risos]

LR_ Obrigado pela entrevista. Alguma palavra final? Querem dizer mais alguma coisa?

WL_ Essa semana foi muito movimentada é a segunda entrevista que damos, tem um pessoal do Rio que está fazendo um documentário sobre animação e falou conosco. ("Luz, Anima, Ação", de Eduardo Calvet) Fico orgulhoso por vocês se lembrarem da gente. Sabemos da nossa importância, como núcleo e trabalho com crianças, estamos entre os cinco mais antigos do mundo. Conquistamos isso sem perceber, é um pouco a história do longa, quando estamos produzindo, se produz sem perceber o que vai se realizando. Obrigado Leo.

MS_ Acho importante você ter escolhido esses temas, a história dura tão pouco, acontece tanta coisa que não fica registrada. Esses livros que você pesquisou, a animação vai se perdendo, é uma história recente, mas muita coisa vai ficando de fora, principalmente as coisas mais antigas vão sendo esquecidas muito rapidamente. É importante esse seu estudo, esse documentário que está sendo feito, e aquele do Arnaldo Galvão, as várias teses que estão aparecendo.

Anexo V.

Transcrição entrevista: Rosaria

Data: 18/01/2012

Hora: 10:30hs.

Local: Estúdio Leo Ribeiro Animações, Rua Monte Alegre, 482/402, Santa Teresa, Rio de Janeiro – RJ.

Leonardo Ribeiro_ Fale um pouco sobre a história da sua relação com a animação, como começou, sua formação, os trabalhos mais significativos, o que anda fazendo no momento?

Rosaria_ Eu comecei muito de repente, então eu não tive uma preparação, eu não era uma pessoa que estudava animação antes que eu a conhecesse. Não sabia nem como fazia mesmo. Eu só desenhava, comecei no Anima Mundi. Fui em uma edição do festival, até então nem queria ir, nem sabia como é que era. Isso foi em 2001, eu tinha 17 anos. Fui de surpresa, fui assistir uma sessão, não tinha mais ingresso e daí eu brinquei na oficina, mas acho que se talvez eu tivesse ingresso nem brincaria! [risos] Comecei assim, de surpresa demais. Então eu não tenho as mesmas referências de outros animadores. Para mim, acho que foi uma coisa muito nova mesmo. Não era um mundo que eu pesquisava, que eu conhecia, não tinha muita referência, a não ser Disney mesmo. Eu via filme da Disney uma vez por ano, era o que eu tinha de melhor em referência de animação, o que conhecia e vivia desenhando.

LR_ Como você começou a trabalhar?

R_ Então, lá na oficina do festival eu fiquei apaixonada, vi que sabia um pouquinho, que eu tinha assistido muito filme, daí todo mundo me indicou, a "galera" da oficina disse: _"Faz o curso do Anima Mundi!" Daí no mesmo ano eu fiz esse curso, alguns meses depois do festival, eles abriram inscrições, eu fiz o curso e sai de lá já com um pouquinho de trabalho prometido. Em janeiro eu comecei a trabalhar, o curso foi em outubro, em janeiro um amigo que conheci lá me indicou um trabalhinho e comecei e nunca mais parei. Fiquei rondando! [risos]

LR_ E sua produção de curtas autorais?

R_ Com 20 anos eu fiz "Tem um Dragão no Meu Baú", que é um filme de um minuto do primeiro edital específico para animação do Ministério da Cultura. Tem um minuto, era para criança, ele era bem específico, então ele não foi completamente autoral, não foi uma coisa que eu sempre quis fazer. Eu escrevi o roteiro para me inscrever no edital. Mas foi autoral no jeito de fazer, foi minha primeira produção, quando aprendi a produzir mesmo, pegar uma coisa desde o início, que até então trabalhava em estúdio como animadora. Chegava o *storyboard*, eu também depois não montava nada no *After Effects*, só desenhava, só animava. E dessa vez eu acompanhei o processo todo. Depois em 2005 eu comecei a fazer "Menina da Chuva", sem dinheiro, que era um filme que realmente eu queria fazer, em 2010 só que ele ficou pronto. Foi quando ganhei em 2009 um edital e no último ano de produção eu consegui terminar com a "grana" que tinha e terminei o filme, que tem 6 minutos, foi minha primeira história que eu queria contar mesmo.

LR_ Engraçado, eu lembro de um curta que acho que é seu também, "Zoe e a Zebra".

R_ Esse filme eu fiz com o Sacha Alexander, foi minha primeira experiência com curta, mas esse filme era dele, eu animei um personagem do filme inteiro, eu peguei o personagem desde o começo e fiz ele no filme inteiro, que era a zebra, que era até a principal. Foi minha melhor experiência antes de começar a fazer meu próprio trabalho, a melhor coisa que fiz. O Sacha teve a maior paciência, eu fiquei acho que dois anos fazendo aquilo e é um filme de dois minutos. Gostei a beça do filme!

LR_ Agora você está trabalhando em uma série de animação, o "Tromba Trem", que foi produzida dentro do Anima TV.

R_ A produção acabou agora. Eu entrei como animadora chave, eu fazia as poses chaves no *Flash*, em fim trabalhei no *Flash*. Mas agora eu ganhei um edital da RioFilme, estou desenvolvendo meu primeiro trabalho pessoal em *Flash*, e em co-produção com a Copa Estúdio (produtora da série Tromba Trem), pela minha empresa, a Zoe Filmes, que se chama "A Menina que Imitava", vai ser feito, em fim, tudo digital, não vai ter desenho em papel, pela primeira vez.

LR_ E como é isso para você? Te chateia isso?

R_ Não! Já deixou de me chatear. Até porque eu não queria escrever série, eu sempre gostei de curta, mas nem uma evolução eu vou dizer que é. Entendeu? São maneiras diferentes de contar histórias, uma narrativa diferente. Mas não sei. Acho que estou vivendo tanto isso, passei esse ano todo fazendo o "Tromba Trem", que eu acabei tendo essa idéia, achei que "rolava", é uma idéia minha, eu não adaptei nada para ter um projeto de série, é uma coisa que é sincera, acho que tem que ser assim. A série não é uma evolução do curta. Eu não estou tão frustrada não! Acho que a única maneira de viabilizar mesmo a produção é fazendo em *Flash*, porque não tem "grana" para fazer tudo no papel do jeito que eu gostaria, mas vou gostar de fazer. Vai ser bom! O dinheiro que eu ganhei foi para desenvolver o projeto, é desenvolvimento. Estamos desenvolvendo uma bíblia de 13 episódios, mas queremos desenvolver 26 para completar a temporada. Vamos tentar!

LR_ Quais as técnicas ou realizadores que mais influenciaram seu trabalho?

R_ Técnica com certeza é o 2D! Com certeza é o papel. Primeiro porque assisti minha infância inteira a Disney, é o traço, o desenho, sempre gostei de desenhar. Desenhar no papel, quando somos crianças, desenhamos no papel! Quem mais me influenciou foram meus amigos. É até bobo falar, mas como eu não tive nenhuma referência muito forte a não ser Disney, anteriormente ao meu início na animação, depois que comecei, as pessoas que fui conhecendo, as pessoas com quem eu fui trabalhando, viraram as minhas referências. É o Sacha, o Marão, a "galera" da Campo4, Cesar, Aída... é minha história mesmo dentro disso. Começa com eles.

LR_ Acredita que a animação quadro a quadro em papel, ou melhor, a técnica tradicional ainda é importante?

R_ Lógico que é! Primeiro porque não dá pra desenhar na *tablet*! [risos] A "Galera" que começou com isso, que fazia isso e que estudou a vida inteira (técnica tradicional) ainda está aí! Ainda está no mercado, ainda tem muita coisa

para passar. Eu ainda quero trabalhar com eles. O papel é um pouco isso, é trazer a "galera", trazer o que eles já aprenderam e ir à frente, a partir disso. E também como resultado, é diferente. Falam que é possível fazer tudo no digital hoje, mas desenhar no papel, é como tocar violão, isso não é um fetiche, aqui ainda "rola" de desenhar no papel, quando criança desenhemos no papel, não tem como acabar com isso. Não vai cair não, espero que não. [risos]

LR_ Como enxerga a técnica tradicional em relação aos meios de produção digital?

R_ A técnica tradicional, não vou dizer que seja ineficiente, mas não é tão barato, tão rápido quanto a digital. Mas é outro resultado, é uma opção que o animador tem que ter. É preciso ter essa opção, não se pode fechar só porque demora muito e custa mais caro. É uma outra opção, é mais caro, mas o resultado ainda é diferente do digital. Eu espero que um não prejudique o outro. Às vezes eu me sinto prejudicada, acho que o animador se sente prejudicado, porque os prazos dos editais, de série inclusive e da "grana" que eles tem, sempre é muito reduzido. Te impossibilita muito de fazer tudo no papel. A que equipe de trabalho, não tem escola de animação aqui no Brasil, o estúdio tem formar muito mais rápido o animador, é difícil de se forçar o desenho a quem não está acostumado. A técnica tradicional precisa de uma mão de obra mais qualificada, mais seleta. Assim, não se pode pegar um "cara" que só saiba animar, ele tem que saber desenhar para se formar a equipe de trabalho. Então acho mais caro mesmo, é mais difícil de treinar a "galera", não dá para se dividir muito as etapas de trabalho, mas é isso. É para ser diferente mesmo. Tem que ter os dois ao mesmo tempo, fazendo coisas diferentes, com dinheiro diferente, mas não pode cair de moda a técnica tradicional. Não pode ser por isso.

LR_ Qual a influência dos doze princípios de animação no seu trabalho? Acha importante que esses princípios sejam aplicados à animação?

R_ Zero! [risos] Verdade! [risos] Porque eu comecei muito livre, comecei de brincadeira, nem sabia se eu ia trabalhar, não escolhi muito isso, foi tudo muito de repente. Eu tenho uma maneira minha de trabalhar, de produzir, [pausa] eu tenho um pouco de dificuldade de trabalhar em grupo, por vários motivos, tanto de convivência como da maneira que eu trabalho. Primeiro que eu não faço *storyboard*, meu trabalho é super desorganizado, eu faço tudo ao contrário, eu faço tudo do jeito que vem na minha cabeça, "faço barulho pra caramba", minha maneira de trabalhar é muito desorganizada. Claro que isso tudo, digo do meu trabalho autoral. Acho que eu não aprendi tudo o que eu tinha que aprender, eu comecei já trabalhando, então eu não tive tempo de estudar animação. [pausa] Eu falo assim mas não sei, [risos] não tive um método mesmo de aprendizado, foi tudo muito assim: eu precisava de fazer um ciclo de caminhada, então fazia, eu não sei em que momento eu deveria ter aprendido aquilo. Foi muito de repente, eu não lembro mais como eu aprendi, como foi, como eu me organizei dessa maneira. Os princípios me influenciam naturalmente, as coisas vêm quando eu preciso. Não sei de verdade o peso que isso tem no meu método. Qual o resultado que eu espero, também acho isso bem bagunçado.

LR_ Você aprendeu tudo na prática. Mas como você enxerga a relação entre o conhecimento técnico e teórico no ensino e na prática da animação?

R_ Acho que falta uma escola mesmo, um lugar onde se pode ouvir também a "galera" que já fez, que leu, que viajou, que trabalhou fora. Acho que

falta esse momento de troca. Eu não conheço outro jeito, eu aprendi na prática. Não é a melhor maneira de aprender. Tem essa "galera" que está chegando agora e que já vai direto para a animação de recorte (*cutout*), que não teve tempo de aprender. Mesmo comigo sendo tudo muito de repente, eu tive mais tempo, acho importante a teoria. Por exemplo, eu não sei nada de história da animação. Quando eu leio um livro, eu me surpreendo! Raramente eu leio, por causa disso (conhecimento prático), acho que isso é uma deficiência na minha vida profissional. Eu não tive necessidade de procurar, de pesquisar por mim mesmo. Eu pulei, né? Eu olho os livros e falo: _ " Prefiro fazer do meu jeito!" Mas a verdade é lendo que pode se descobrir uma outra maneira de se fazer as coisas. É tudo misturado, acho que não tem teoria sem prática, mas a prática sem teoria também é deficiente, não é o suficiente.

LR_ Retomando a sua experiência de trabalho, você nota alguma diferença ou deficiência entre a sua geração e as anteriores, que começaram a animar no papel, e essa geração agora, que já está entrando direto na *tablet* e animação por vetor?

R_ É o seguinte: agora a produção é muito mais rápida mesmo. Então o pessoal que entra, já entra tendo que produzir mesmo! O tempo do papel era maior, se tinha aquele momento em que se desenhava o personagem, que era uma coisa mais tranqüila, eu sentia assim. O pessoal que chega agora já é recorte, já tem que ir pegando, já tem que ir... [ruído de irritação]. Tem um tempo diferente para aprender também, tem que ser mais rápido, é digital, tudo tem que ser mais rápido! Ninguém tem muito interesse, por exemplo: eram 40 pessoas na produção, e eu fazia os desenhos chaves, e a "galera" só pegava e finalizava por cima. Isso, acho que atrasa um pouco o aprendizado deles. Eles não tem a chance de experimentar, a gente experimentou mais. Quando eu comecei era tudo muito novo, eu fazia de um jeito, depois fazia tudo de outro. Hoje se tem sempre que fazer igual, é tudo padronizado demais, são equipes gigantes, ninguém tem um trabalho diferenciado, ninguém descobriu o seu próprio jeito de trabalhar, inclusive de organização. Por exemplo, o animador tem que pegar a cena que está lá para ele fazer, quando eu trabalhava na Campo4, até quando fazia animação para publicidade, todo mundo podia escolher a cena que ia fazer, pegar um personagem que tinha mais haver com o seu próprio traço, hoje agora isso não existe. O "cara" não tem nenhuma chance de seguir o tempo dele, não existe mais isso também, ninguém tem o seu tempo, todo o tempo é pago.

LR_ Se pensarmos na produção que existe hoje no Brasil, já depois da democratização dos meios digitais, a qualidade da animação nacional em média está melhorando ou piorando?

R_ Eu acho que essa produção tem qualidade "pra caramba"! Acho que amadurecemos como diretores, amadurecemos como produtores, amadurecemos em um milhão de sentidos. O que acho que falta hoje, é uma escola mesmo. Está faltando uma "parada" para unir isso tudo e para dar sentido a tudo que aprendemos. O que pecamos em falta de tempo de produção, pois acostumamos a ter menos tempo, porque é feito em *flash*, isso é ruim para nós que temos carinho pelo trabalho no papel. Mas o mercado amadureceu, a "grana" amadureceu também, de onde vem a "grana". Foi bom em todos os sentidos, quanto mais gente trabalha, mais visões diferentes temos, existem mais diretores hoje em dia e mais possibilidades de se fazer. Foi ótimo, com certeza melhorou muito, se vê filmes incríveis! O "cara" fez com muito menos dinheiro que se fazia antigamente, porque antes tinha que ter acetato e um

monte de coisas, o "cara" fez em casa, hoje o "cara" tem tudo para fazer. Tem tudo! É só ter talento e dá para fazer! É viável.

LR_ Você acredita na viabilidade do curta como matriz de aprendizado e formação profissional?

R_ Com certeza! Principalmente de diretores, acho que todo mundo que quer dirigir tinha que fazer curta alguma vez. É uma experiência completa e pequena, de uma coisa que pode ser muito maior, dá para você dirigir série aprendendo com o curta. Com o curta se consegue formar a sua própria maneira de trabalhar, isso eu acho que é individual. Quem entra em estúdio e faz um trabalho grande e cresce nesse estúdio, aprende daquele jeito, aprende o jeito de produzir, só que o curta te dá a possibilidade de se fazer do seu jeito. É diferente, é o autor que vai definir como funciona melhor para ele. Depois essa experiência é passada para as outras pessoas. Curta para mim, foi uma experiência incrível, foi bem parecido com a experiência que tive com o "Tromba Trem", de experimentar uma coisa diferente. É preciso experimentar os dois, é bom trabalhar numa equipe enorme e é bom trabalhar no curta.

LR_ O Trabalho experimental é aproveitado na produção comercial brasileira?

R_ Com certeza. Não sei se o trabalho todo de uma vez, mas a experiência que se tem fazendo uma coisa experimental e autoral é a experiência que se leva para o trabalho comercial. Porque ainda é o nosso trabalho sincero, é um trabalho artístico, não tem como se desvincular uma experiência da outra. É bem significativa essa experiência para o que se faz depois.

LR_ Você acredita que os festivais cumprem bem o papel de divulgação de trabalhos mais autorais e experimentais?

R_ Eu acho que cumpre bem, acho que sim. Já participei de muitos festivais com os meus dois curtas. Acho que "Menina da Chuva" foi para 40 festivais, fora os que não me inscrevi e não entrei. Já fui em muito festival e o tipo de trabalho que vi é muito diferente, cada festival tem um perfil. As vezes te seleciona, as vezes não. As vezes vejo meu filme com um monte de filmes que acho que não tem nada haver, mas para os curadores faz algum sentido. Isso também é uma divulgação do trabalho deles, eu vejo que festival é isso aí! Públicos são diferentes, filmes são diferentes, festivais são diferentes. Não acho que eles tem uma preocupação, não sei se tem, uma preocupação muito feroz de se representar todas as técnicas, todas as culturas e as visões, mas acho que é inevitável que cada festival tenha o seu tipo de escolha, essa diferença entre um festival e outro, já é o suficiente para mim. Tem muito festival no Brasil para participar e a animação está super bem recebida. Acho que eles têm visto com mais boa vontade a animação e está "rolando" mais animação, tem mais gente vendo.

LR_ Você acredita que a indústria vai procurar novidades nos festivais?

R_ Acho que nos maiores sim. Tem muito festival pequeno que é mais para o público. Tem muito festival assim por ai, que nós nem sabemos. Mas, por exemplo, o Anima Mundi está com uma visão mais profissional. Acontecem mais contatos (Anima Business), tem um fórum (Anima Forum), tem um monte de coisas, um monte de possibilidades acontecendo. O Anima Mundi está

oferecendo mais possibilidades profissionais, pois antigamente era só uma mostra e uma competição. Os organizadores estão preocupados com isso, a produção de animação está "rolando" com força mais do que de ficção, *live action* e internacionalmente também. O Festival de Vitória também fazia fórum sobre produção e etc. Não é ainda como deveria ser, o ideal, mas acho que está rolando.

LR_ Qual o papel que o CTA_v deveria ter em relação à produção de animação no Brasil?

R_ "Iche", nem sei! Quando eu cheguei o CTA_v já estava caído. [risos] Mas acho que deveria ser um... eu sempre imaginei assim, devo ser uma ignorante. Porque na verdade, acho que deveria ser um centro de produção mesmo, não sei como deveria ser feita a seleção, porque é claro que não dá para todo mundo fazer seu filme no CTA_v. Mas acho que deveria ser uma instituição que apoiasse os animadores, que tivesse cursos, ou um interesse na nossa formação, no nosso desenvolvimento como diretor mesmo. É isso que a "galera" fazia antigamente, as pessoas iam lá, nem que fosse para furar papel, [risos] produzia lá, tinha uma troca lá, entre os diretores. Porém hoje em dia cada um faz na sua casa, e essa troca acaba sendo nos festivais, acaba sendo na "mesa" (mesa do bar ao lado do CCBB) do Anima Mundi mesmo, lá existe essa troca. Mas eu sinto falta de um lugar, não sei se um edital talvez desse conta disso, para produzir lá dentro e ter uma orientação. Acho que precisamos de orientação, o que sentimos falta é de uma escola mesmo. Um lugar para trocar uma idéia com alguém ,mesmo que seja do seu nível, mas de uma visão diferente. Um apoio menos em termos de venda e coisas assim e mais de produção mesmo. Te dar um apoio moral. [risos]

LR_ Como você vê os processos que levaram a animação brasileira ao momento atual, em que vemos um significativo crescimento da produção nacional e da incrementação do fomento e incentivo à produção comercial de animação (Série e longa) e quais resultados espera para o futuro, se essas políticas forem implementadas?

R_ Falamos muito sobre isso, o *Flash*, os programas vetoriais. Acho que aumentou muito a possibilidade de se fazer e estamos aproveitando essa oportunidade. Ninguém no mundo aproveita tão bem assim (animação vetorial), acho que é muito bem aproveitado aqui no Brasil. As animações em *Flash* estão cada vez mais bonitinhas, mais cuidadosas, a "galera" que trabalhou em papel está passando, entrando e trabalhando nas técnicas atuais que são mais viáveis. Então está sendo tudo até agora positivo. Eu sinto falta dos editais para curta, por exemplo, a "galera" não está muito preocupada com isso, nesse momento. Eu vejo as discussões, os fóruns, ninguém está preocupado com a produção de curta, que está caindo um pouquinho. Todos os diretores de curta, são hoje os diretores que estão fazendo série, porque não tem muito diretor. Precisamos formar mais diretores! O momento ideal vai ser quando tiver trabalho para todo mundo. Existem diretores de série, existem diretores de curta, preferencialmente. É claro que não impossibilita em nada, você fazer série a vida inteira e um dia fazer um curta. Não pela qualidade, mas pela preferência mesmo. Eu gosto de trabalhar com curta, vai ser ideal quando tivermos longas autorais sendo produzidos, sendo vistos, com público assistindo. Tem que ir educando o público mesmo, com boas animações. A "galera" reclama que tem muito preconceito, mas porque a produção é ruim de ver mesmo. Subestimamos o público, achamos que o público é ignorante, que gosta de ver coisa ruim mesmo. E pensa que o que vale é fazer isso. Eu não acho não! Acho que nós que

educamos, também somos ignorantes, fazemos também tanta coisa ruim. Temos que começar a ter dinheiro e trabalhar aos poucos em cima disso, trabalhar mais, com o pouco que tem, para começar a ganhar mais e fazer coisas melhores. E o público se acostumar a ver coisas melhores. é uma bola de neve, a "parada" vai crescendo assim. Por nós mesmos.

LR_ Que opinião tem sobre o Proanimação?

R_ Não conheço. [risos]

LR_ Que livro de animação a marcou?

R_ O livro que mais olhei foi o **The Animator's Survival Kit**, do Richard Williams. Acho que é o melhor livro que já vi, era o que eu queria ter lido quando eu era criança. É uma coisa meio nostálgica mesmo. "Caramba"! Como que isso existia e eu nunca li! Agora vou te dizer que eu nunca li nenhum outro livro. Na verdade eu não li o livro do Richard Williams de uma vez, eu usei durante essa produção com o Sacha (Zoe e a Zebra), foi ele que me apresentou o livro, até então eu não fazia a menor idéia que ele existia. Fiquei apaixonada, eu queria ver, usei para "caramba", mas é um livro que se usa e não se lê, Não dá para se absorver aquilo tudo em uma leitura, é uma coisa de imagem total e de experiência. Experimentar aquilo tudo, não adianta só ler. Não se absorve aquele conhecimento sem experimentar. É um livro que eu ainda experimento, que eu ainda leio. Nunca li nenhum livro sobre a Disney, até tenho, mas não li. Não tenho curiosidade sobre como eles produziam, é um problema meu, uma deficiência minha, quem sabe agora eu não leio. Mas foi o livro do Williams que mais me influenciou.

LR_ Que livro gostaria de ver publicado no mercado brasileiro?

R_ Acho que o **The Animator's Survival Kit**, tem muita gente pedindo. eu vou na internet e vejo a "galera" toda pedindo o livro em português. Que aliais acho um absurdo! [risos] Porque é um livro cheio de figura, talvez muita gente mais lesse, se estivesse disponível para vender em qualquer lugar. Não sei se publicando aqui venderia mais, não sei se popularizaria mais se publicasse aqui, pois a "galera" já meio que lê em inglês mesmo. Talvez seria legal uma coisa brasileira, com uma opinião brasileira, com um método de produzir desenvolvido aqui, talvez isso. Porque precisamos dessas referências. As que temos, são referências de outros estilos de produção, outro tempo de produção também. Então talvez uma coisa mais adaptada a nossa realidade de profissional.

LR_ Também fiz uma lista, com alguns livros que você citou na última pergunta, são títulos em língua portuguesa, encontrados no Brasil, você nota alguma ausência importante?

R_ Eu não sei de nada! Imagina! [pausa] Sou uma ignorante nisso. [risos]

LR_ Obrigado pela entrevista, foi muito legal. Alguma palavra final? Quer dizer mais alguma coisa?

R_ Acho que não. Acho que disse demais até! [risos] Acho que eu sempre falo demais, foi tudo! [risos]

Anexo VI.

Transcrição entrevista: Sávio Leite

Data: 09/12/2011

Hora: 17hs.

Local: SESC Palladium, Av. Augusto de Lima, 420, Centro, Belo Horizonte – MG.

Leonardo Ribeiro_ Fale um pouco sobre a história da sua relação com a animação, como começou, sua formação, os trabalhos mais significativos, o que anda fazendo no momento?

Sávio Leite_ Eu me formei muito novo, com 21 anos de idade descobri o cinema me formando. Eu tinha uma orientadora, que era a Patrícia Moran, uma cineasta que está até hoje em atividade. Eu me interessei por cinema, por achar que talvez a nossa existência pode ter algum sentido. Tipo: _"Nascer, crescer, morrer e só!" Eu acho que a arte tem esse poder e dentro das artes eu caí no cinema, porque sempre gosto do caminho mais difícil. Pois sempre achei o cinema a arte mais complexa de todas, porque engloba tanto música, literatura, interpretação, então são várias coisas, por essa complexidade, eu quis tentar o cinema para tentar alçar a eternidade. Para quando eu morrer, alguma coisa ficar, independente do meu corpo físico ir embora, mas alguma coisa física... estava até pensando nisso hoje: _"Será que uma imagem é alguma coisa tangível?" Para mim, que mexo com imagem, é. Porque posso pegar qualquer imagem e mexer nela, tocar nela! Mas isso é outra discussão. [risos]

LR_ Retornando à sua formação. Você se formou em que?

SL_ Eu me formei em comunicação social, no Centro Universitário Nilton Paiva, e fiz relações públicas, porque na realidade eu sempre quis fazer jornalismo, mas eu vivia no interior, eu nasci em Belo Horizonte, mas passei minha infância toda em Virginópolis, e vir para Belo Horizonte fazer faculdade foi um pouco por causa da sobrevivência, da possibilidade de sair de uma cidade pequena. Meu pai já tinha morrido, Belo Horizonte representou para mim uma fuga. Comecei a estudar comunicação, gostei de estudar comunicação, mas no final do curso eu descobri isso, a Patrícia que é uma diretora de cinema, fiquei fascinado pelo cinema e tentei fazer cinema. Mas nessa época, por volta de 1993, eu pensei como eu poderia trabalhar com cinema. Qual o caminho? Daí eu comecei a fazer vídeo clipes para amigos de Belo Horizonte. Eu achava que talvez o caminho mais fácil para chegar no cinema, seria tentar fazer imageticamente o que os meus amigos faziam em música. O caminho foi esse.

Mas em 1995, nessa época eu dividia apartamento com os meninos do "Virna Lisi" (banda de roque pós-punk), em Belo Horizonte, dividíamos em quatro o aluguel, e estávamos sempre quebrados, era um desespero para arrumar dinheiro, vivíamos com o mínimo, até para comer. Eu lembro que uma noite, eu estava com a seguinte dúvida: ou eu ia comer, ou eu ia ao cinema! Eu preferi ir ao cinema. O filme que estava passando era, "Pulp Fiction" ("Tempo de Violência", direção de Quentin Tarantino), um "puta" de um filme, aí depois da sessão, eu encontrei a Tânia Anaya (animadora), e ela falou comigo: _"Vai ter uma oficina no Festival de Inverno da UFMG, com duas pessoas muito "fodas" em cinema de animação. Eu sou assistente da oficina e posso tentar arrumar uma bolsa para você lá." Daí eu fui fazer, isso era em 1995, com Abi Feijó (animador português que estudou no NFB do Canadá) e com Regina Pessoa (esposa do Abi Feijó) e o alemão Raimund Krummer. Daí eu fiquei fascinado pelo cinema de animação. A primeira ideia que eu tive para uma história, era uma seqüência só, eu imaginei o "Bolinha", personagem da "Luluzinha",

cheirando, cheirando, cheirando, assaltando um banco, cheirando, cheirando, cheirando, até explodir! Mas na hora que fui fazer isso, eu vi que era impossível fazer isso em 15 dias. Primeiro eu tinha que ter um "puta" domínio do desenho, coisa que eu não tinha, e não tenho. Segundo, não ia dar tempo, se eu fizesse 30 segundos não ia dar tempo, o tanto que eu tinha que desenhar. Daí eu acabei fazendo uma animação, que virou uma animação em conjunto. Depois eu peguei essa parte que eu fiz e joguei no "Mirmidões" (2001), que foi a primeira animação que fiz, junto com o Clécio Rodrigues, que era uma animação só de forma. Mas as pessoas disseram: _"Legal! Uma animação em baixa." Eu ainda acho o desenho um pouco debilóide. Mas as pessoas diziam: _"Não! Você seguiu a música, que é o mais importante." Daí que eu descobri também essa coisa da música, mas isso eu descobri mais tarde, depois. Essa foi minha primeira experiência com animação.

A segunda, foi fazer um curso, em 1998, na UFMG. A UFMG tinha um convênio com a Prefeitura, e estavam querendo fazer uma série do "Menino Maluquinho" (personagem do Ziraldo) em 3D. Um pouco depois do lançamento do "*Toy story*", que arreventou. Eles estavam querendo formar roteiristas para essa série, a condição para se entrar ou não nesse curso, era fazer um roteiro e mandar para eles. Eu lembro que tinha um roteiro muito louco, que até o redescobri, outro dia, ele no meio da papelada, dez anos depois. Eu imaginei o Ulisses de James Joyce, todo contado através de uma animação de selos postais, uma história muito louca! Na verdade vamos descobrindo pelos piores caminhos, James Joyce! É um livro que todo mundo fala, mas ninguém lê. Eu li o livro todo, tenho uma certa comunicação de outro mundo com esses seres loucos. Eu entendo o "cara". Eu entendia que o "cara" fazia as vezes uma digressão de 100 páginas falando de uma xícara, café [risos], em atos cotidianos o "cara" delirava. Então nesse curso de animação eu descobri que tinha muitas técnicas diferentes de animação, que tinha muita gente fazendo animação diferente, mas o que mais me chamou a atenção, o que eu adorei, foi ver a série do "Wolf" ("*Red Hot Riding Hood*", de 1943), do Tex Avery. Que é aquela série em que ele pega a "Chapeuzinho Vermelho" e perverte a história totalmente. A Chapeuzinho dele é uma gostosa, cantora de cabaré, o Lobo fica atrás dela e a Vovó é uma ninfomaníaca, que fica correndo atrás do Lobo. Eu lembrava que assisti isso quando era criança, e depois assistir isso mais velho: _"O que é isso?!" A criança não pega nunca essas substâncias, a malícia, a carga sexual, política, revolucionária, escrachada, que tem por trás daquilo ali.

Eu já gostava de um cinema mais torto, duas referências que eu tenho e que gosto, primeiro foi o Glauber Rocha, porque achava os filmes dele totalmente loucos. quando eu vi "Terra em Transe", senti uma palpitação. Achei o filme uma evolução, um vulcão, uma erupção. _"O que é isso?!" Eu achava interessante o Glauber, porque ele atingia o povo com filmes muito herméticos, ele tinha a "manha" total. Uma grande arte, com poucos recursos, e se transformou, talvez no maior artista brasileiro. Que pegou a arte brasileira e a expandiu mesmo. Nem Heitor Villa-Lobos alcançou tanto assim, em questão mundial. E outro "cara" que eu gosto também é o Jean-Luc Godard, porque ao ver os filmes dele, não tem princípio, nem meio e nem fim. Muitas vezes a imagem está dizendo uma coisa e o som está dizendo outra, e as vezes não estão dizendo nada! As coisas estão se chocando na tela, o tempo todo. Acho que tudo isso tem haver com a idéia do "Terra" (2008) também. O texto está falando uma coisa, a imagem está dizendo outra e o som dizendo outra. [risos] Está tentando mostrar na imagem, o que não está no texto, talvez fique aquele desespero, tentando mostrar alguma coisa que nem existe. Vi esses dois caras e disse: _"Meu caminho é a animação! Gostaria muito de fazer animação! Porque em animação se pode ser muito louco! Criar mundos irreais, fazer as pessoas viajarem nessa onda." Eu vou meio atropelando, mas eu acho que, no meu

trabalho, as pessoas se confundem muito com os nomes dos planetas ("Marte" - 2003, "Plutão" - 2004, "Mercúrio" - 2007 e "Terra" - 2008), mas a minha referência primeira é a mitologia, mas isso é legal também, porque não são filmes com princípio, meio e fim. São filmes que permitem várias interpretações, depende de quem ver. Existem até reações contrárias, que as pessoas achem uma bosta, mas foi isso. Será que eu me perdi?

Começo a falar agora do meu trabalho, minha primeira animação foi feita em 2001, que foi "Mirmidões", mas voltando um pouco, na época desse curso, eu vi que quatro curtas de Belo Horizonte tinham ganhado prêmios no Ministério da Cultura, para serem produzidos. Que eram: "A Hora Vagabunda", do Rafael Conde, "Castelos de Vento", da Tânia Anaya e outros dois que não me lembro agora o nome. Na época eu liguei para essas pessoas, porque eu queria entrar no cinema de alguma forma, me ofereci para fazer um *making of* desses filmes, tanto o da Tânia, quanto o do Rafael. Com Super VHS, High aid, nesse trabalho eu pude me aprofundar mais, embora eu não estar trabalhando efetivamente, diretamente nos filmes, mas eu pude acompanhar e trocar idéias com todo mundo, foi muito interessante. Foi nesse momento que conheci o Clécio, ele trabalhou com a Tânia no "Castelos de Vento", fazendo arte final. O Clécio veio nessa época e me falou: _"Cara, eu tenho um monte de imagens que fiz, um monte de trechinhos de animação, que eu não sei o que fazer com isso. Vou te dar essas imagens e você faz qualquer coisa com elas." Quando eu vi as imagens, achei muito legal! O trabalho do Clécio é muito expressivo, é a minha cara! ele é tosco, mas um tosco bem trabalhado, é um tosco intencional, não é uma coisa tosca porque não conseguiu fazer. É tosco por intenção, por estética. Eu fico me perguntando porque gosto do tosco, e percebo que, por exemplo bandas como: Sonic Youth, Pexbaa, Joy Division, tem tudo haver com o cinema do Glauber Rocha, [risos] com o cinema do Godard, tem tudo haver com literatura do Charles Bukowski.

Talvez, lendo Gilles Deleuze, ele fala dos intercessores, as vezes buscamos uma afinidade naquilo que gostamos interiormente, mas se vê que depois aquilo se torna quase um estilo. É como se gostássemos de um tal artista e aquele artista está dizendo aquilo que você teria dito naquele momento. Eu falo que essa coisa do *Underground*, é uma coisa buscada, trabalhada, mas é uma coisa mesmo de gosto, de gosto! Voltando a uma coisa que você já falou comigo e eu falo também, desse papel de termos que ficar pensando, pensando e pensando. Eu faria, sei lá, um livro falando sobre todos esses divinos caras do *Underground*, divinos artistas que não se venderam ao sistema, fizeram uma arte, que muitos que se venderam ao sistema, hoje a arte deles estão obsoletas, os "caras" ainda são referência para gerações, gerações e gerações, embora muita gente possa nem conhecê-los. Um trabalho tão "lado B", que a grande maioria das pessoas não tem acesso. As vezes vem uma febre, eu lembro que gostava muito de The Doors e teve uma febre de The Doors, eu gostava de Joy Division, daí teve aquele filme do Joy Division (em 2007 foram lançados dois documentários, um de Anton Corbijn e outro de Grant Gee) e também virou uma febre. Tem certas coisas que vêm a superfície, mas tem outras que permanecem no *underground*, a verdadeira arte, continua, se vê ainda artistas com seus 90 anos, agora tendo suas primeiras retrospectivas, a arte caminha por um caminho muito torto, mas tem uma linearidade. [risos]

LR_ Aproveitando essa sua exposição, você se influenciou mais por artistas fora do campo da animação. Você não tem um realizador ou técnica específica que o influenciou. Você tem uma influência do cinema, vê a animação como audiovisual. Correto?

SL_ É isso! Não existe diferença.

LR_ Gostaria que você falasse um pouco mais sobre a série de curtas de animação "Plutão", "Mercúrio"...

SL_ Eu sempre gostei de mitologia, e acho que a mitologia tem um campo muito grande de histórias. São histórias tão loucas, as vezes não se apreende todo o mito, de tão louco, de tão inconcebível que é. O Clécio me mostrou aquelas imagens dele e falei: _"Eu tenho que fazer alguma coisa com isso!" Comecei a buscar na mitologia algum significado para aquelas imagens, foi um trabalho de pensar durante meses para dar um nome, de criar um sentido. Pois acho que depois da semiótica, tudo é passível de explicação, nem que se force um pouco, mas tudo é passível de explicação. Quando se vai fazer um filme, é necessário que o conceito esteja muito bem fechado para o diretor. Porque qualquer discurso, qualquer debate, o diretor não será desmascarado por aquilo que fez, pois se vai criando conceitos, acreditando piamente no que se fez.

Foi um processo muito interessante essa dobradinha com o Clécio, porque ele é muito talentoso, tecnicamente, na manipulação, ele é um verdadeiro escultor daquelas massinhas, nato! A dobradinha deu certo, porque o Clécio é um pouco deficiente em contar uma história, mesmo que essa história não seja linear. Na verdade manipular mesmo as imagens, o poder da montagem, do audiovisual, o poder mesmo do cinema, criar uma narrativa, mesmo que ela seja de cabeça para baixo, ele não tem. Por isso deu super certo essa dobradinha com ele. Eu tinha as idéias, ia falando com ele e intuitivamente ele pegava a idéia e fazia tudo aquilo do jeito que eu tinha imaginado. Até hoje essa parceria ainda continua. Ele trabalhou no "Mercúrio", ganhamos o Tela Digital ("Plutão" ganhou o prêmio favorito do público da temporada 2011) e estou pensando em fazer mais uma coisa junto, pois é uma parceria boa. Tudo que dá muito certo, também existem pontos de tensão, numa época o Clécio achou que era o grande artista por trás dos filmes e que eu só levava a fama. Eu tenho esse lado, que modestamente aprendi com o Disney [risos], aprendi pouco, tenho que aprender mais. Porque o cinema não só o fazer, é todo um pensamento, é fazer aquela coisa circular. Você é realizador e sabe disso. Não adianta fazer um filme e guardar, ninguém vai te descobrir e falar:_"Cara, eu quero exibir seu filme!" Ninguém! Então é uma coisa meio complexa, pensar a distribuição disso, ter tempo para ir na internet, baixar regulamento, ler, preencher ficha, gravar DVD, colocar no correio, todo um processo, que não é só o fazer. E ir criando laços de relações com as pessoas, onde vai exibir, por isso que eu falo do conceito todo formado, pois o cinema não é só fazer, fazer muita gente faz e deixa na gaveta, o problema também é distribuir isso. Então o Clécio viu que essa história toda era uma bobagem, uma picuinha, conversamos abertamente sobre isso e continuamos a trabalhar juntos. A parceria é muito boa pra nós dois, nos damos super bem como parceiros em animação, nos completamos.

O problema da animação, por exemplo, eu descobri a animação nesse curso da UFMG, mas eu não sou desenhista, nunca fui desenhista, nunca fui, descobri a animação: _"E agora?" Eu vi que isso causa um pequeno desconforto para quem trabalha com a técnica, para quem desenha muito bem, para quem faz desenho animado, isso é uma invasão. Mas eu descobri que na animação, se pode também outro lado, não precisa necessariamente estar ali.

LR_ Você tem uma visão como diretor de cinema e não como animador.

SL_ É isso! Nunca tinha pensado nisso dessa forma tão racional, como você está me falando hoje! Mas é isso mesmo!

LR_ Essa sua relação com o Clécio tem certa semelhança com a relação do Disney com o Ub Iwerks, que hoje sabemos foi o desenhista que criou o Mickey Mouse.

SL_ É, embora o Walt Disney desenhasse também. Mas o Disney percebeu isso, tem certas pessoas que desenhavam melhor, porque perder tempo desenhando, se posso perder meu tempo criando, e criando novas formas. Eu gosto muito do Disney, porque ele percebeu isso e deu vazão à sua criatividade, foi o primeiro a fazer um filme colorido, foi o primeiro a fazer um longa e os "caras" diziam: _"Você é um louco em fazer um longa!" Mas ele estava certo, o cinema é mais complexo, o cinema é muito complexo, não só no fazer, mas no todo, pois ele engloba muita coisa, a filosofia junto, a mensagem.

LR_ Como você enxerga a relação entre o conhecimento técnico e teórico no ensino e na prática da animação?

SL_ Os dois tem peso igual. Por exemplo, eu sou professor de cinema de animação no Centro Universitário UNA, tem uma cadeira só durante o curso inteiro (Cinema e Audiovisual), em quatro anos, os "meninos" tem uma cadeira de animação. Então o que eu faço: Primeiro eu falo da história toda da animação, desde o início, desde lá da arqueologia do cinema, vou passando ano a ano mostrando as técnicas, depois mostro alguns autores, de estilos que gosto, depois vamos para a prática. Porque na verdade, a prática é muito boa, mas você tem que ter talento pra fazer animação. Todo mundo quer fazer prática, quer fazer animação, eu faço essa comparação, uma sala de 100 alunos, todo mundo louco para fazer animação, uma semana depois, duas semanas depois, tem 50 alunos, desses caem para 25, desses 3 vão chegar até o final. Acho a própria técnica meio excludente, só os verdadeiros persistentes conseguem chegar até o final. O resto não chega.

Mas eu acho muito importante mostrar o que já foi feito, mostrar esse trabalho de colocar o cinema de animação em pé de igualdade com o cinema direto, porque a animação não perde em nada a ele, talvez em muitos aspectos, talvez até ganhe do cinema direto, por não ter limites, por não ter aquele físico do ator, da câmera. Então o cinema de animação pode ser até muito mais. Acho que existe um preconceito, em relação as pessoas, de achar a animação menor. É um preconceito muito generalizado. Até os próprios artistas plásticos concebem a animação como uma arte menor, o povo do cinema, de querer que o cinema de animação tenha um tratamento diferente do cinema direto. Essa discussão ainda existe. Muitas pessoas acham que o cinema de animação é apenas um *hobby*, que se fica brincando de fazer. Não conseguem ver esse alcance maior que tem o cinema de animação. Isso eu procuro mostrar através de alguns autores, que alçaram o cinema de animação ao status de arte. Mas até hoje não é! Se olharmos os livros de arte, por exemplo, Norman MacLaren não é citado. O Ladislaw Starewicz não está lá, animadores como a Lotte Reiniger, que fazia animação de recortes, não está lá! Existe um certo preconceito e talvez, voltando, acho que de toda a arte cinematográfica, o cinema de animação ainda é deixado de lado, como segundo plano. Ele é *underground* ao próprio sistema. Volta à aquelas coisas de estilo que falei. "Saca?" [risos]

LR_ Gostaria que você falasse um pouco sobre o MUMIA (Mostra Udigrudi Mundial de Animação), um festival de animação que tem o "udigrudi" no próprio nome e que não tem curadoria, um festival livre.

SL_ Na verdade, o MUMIA surgiu em 2003, como se fosse um protesto. Em 2003, por exemplo, eu já tinha feito o "Mirmidões" e já tinha feito o "Marte". Esses filmes tiveram um certo reconhecimento, tiveram em alguns festivais, mas aqui em Belo Horizonte, principalmente, não tiveram o seu verdadeiro reconhecimento. Por causa dessa coisa de seleção, eu sempre achei curadoria um pouco suspeito, porque muitas vezes não passa de gosto pessoal de cada pessoa que está ali. Daí, eu junto com o Denis Leroy, mais o Sérgio Villaça, na verdade o Sérgio entrou depois. Decidimos: _"Vamos fazer um festival que não tenha seleção! Tudo que for inscrito nós vamos exibir!" No início as pessoas falavam assim: _"Vocês são loucos! Pode chegar muita coisa ruim! Vocês são obrigados a exibir, vocês estão falando que vão exibir tudo!" Com 9 anos fazendo o festival, eu descobri coisas, cheguei a algumas conclusões: Os curtas de animação, geralmente são muito curtos, muito por causa dessa técnica excludente. É muito trabalhoso, se gasta muito tempo para fazer. Geralmente a maioria dos filmes de animação são muito curtos, tem dois minutos, três minutos, poucos chegam a 5 minutos e raríssimos passam os 5 minutos. Se você faz uma programação de uma hora e coloca 10 curtas, vamos dizer que se coloque um curta ruim de dois minutos, no meio dessa programação. As pessoas não percebem, porque depois de assistir 10 curtas, na verdade lembram daquilo que mais gostaram. Nunca lembram do que não gostaram. Há não ser que seja uma pessoa muito aborrecida, que vai no cinema e saia xingando por causa desse filme de dois minutos, mas é pouco provável. Então o MUMIA surgiu assim, como um protesto, vamos fazer aqui um festival que não tenha seleção. Desde o início esse nome caiu no gosto do povo, o Denis Leroy fez uma logomarca de um "cara" rolando, essa logomarca entrou na Bienal de Design de São Paulo e ganhou medalha de ouro como uma marca. Os "caras" escreveram um texto falando o porque daquela marca, que o "cara" bêbado caindo representava o grau ético do ser humano, o *underground*. O "udigrude" vem de uma homenagem à aquele movimento surgido entre as décadas de 60 e 70, que o Júlio Bressane mais o Rogério Sganzerla resolveram fazer um monte de filmes, sem nenhum dinheiro e com muita criatividade, na Belair. Em seis meses, fizeram seis longa metragens! Uma coisa absurda! Numa precariedade total, mas os filmes são muito ricos criativamente, e com o passar do tempo eles vão ficando mais ricos ainda, vão agregando significado. O "udigrude" é um abasileiramento dessa palavra e homenagem a esses dois cineastas. Eu lembrava muito de um "cara" que também acho fenomenal, que é o Ariano Suassuna, que ele detesta as palavras em inglês. Então "udigrudi" é meio um abasileiramento e um avacalhamento, escrever um nome em inglês de maneira tosca. É o eschachado que ao mesmo tempo é uma homenagem!

LR_ O curioso é que a maioria dos termos técnicos em animação, são em inglês. E muitos animadores aqui no Brasil tentam abasileirar esses termos, para ensinar e divulgar melhor a animação no país. Abasileirar o *underground* é uma coisa a meu ver muito interessante.

LR_ Você acredita que os festivais cumprem bem o papel de divulgação de trabalhos mais autorais e experimentais?

SL_ [risos] Hoje tem tanto festival no Brasil, que de uma forma ou de outra essa produção toda é absorvida. As vezes é absorvida mau. Eu tenho visto muita produção nova, um trabalho mais autoral, as pessoas tentam vender como *mainstream*, como se fosse a nova jogada do mercado. Então é usada até mau, mas como eu vivo numa cidade, que tem toda uma tradição, esse berço mais autoral, mais experimental, mais vídeo arte, eu acho que os festivais tem sim, essa abertura.

LR_ Você acredita que a indústria vai procurar novidades nos festivais?

SL_ Não. Primeiro, não acho que exista uma indústria de animação aqui. Talvez ainda vá ser construída, mas ainda não existe uma indústria, a verdade é essa. Existem várias pessoas fazendo animação autoral, talvez até o número de animações autorais seja maior do que comerciais, acho até que foi um grande passo a criação do Anima TV, pode ser até o ponta pé inicial, para pessoas com potencial fazer a indústria, mas ela não existe.

Foi um debate, que até fiquei pensando nisso, na época, quando postaram naquela lista (lista de discussões de animadores mineiros na internet), que a Ivete Sangalo (cantora de axé, gênero musical surgido na Bahia) iria produzir, ou estava produzindo um longa de animação, e que isso poderia criar um mercado. Acho isso uma bobagem. Porque o mercado é criado a partir, sempre foi assim, de produtos de qualidade, não de um produto de uma *mega star*, um produto comercial, sem linha artística nenhuma, sem roteiro, não vi o projeto, mas acredito que seja assim. Uma coisa para vender a música da "figura", mas sem nenhum tipo de qualidade, sem nenhum tipo de tratamento, sem nenhum tipo de pensamento. Então, não existe o mercado ainda. Não existe o mercado.

LR_ Como você vê os processos que levaram a animação brasileira ao momento atual, em que vemos um significativo crescimento da produção nacional e da incrementação do fomento e incentivo a produção comercial de animação (Série e longa) e quais resultados espera para o futuro, se essas políticas forem implementadas?

SL_ Acho que o governo tem um papel importante no desenvolvimento dessa indústria, que ainda não nasceu, mas pode nascer. O governo tem esse papel preponderante, porque é muito difícil tentar fazer isso sozinho. Por exemplo, queria fazer meu longa de animação, mas para fazer um longa de animação é muito "trampo". Se existisse um financiamento mais fácil, do que enfrentar toda essa burocracia, que pode demorar anos e anos, igual ao Walbercy Ribas ("O Grilo Feliz", a produção foi iniciada em 1997 e lançada em 2001). Essas políticas de incentivo têm que começar a pipocar, o "Terra" foi feito com recursos do governo, mas acho que tem que ter mais!

LR_ Você não tem nenhum tipo de receio de que o foco fique na indústria e que o curta e o autoral fiquem de lado?

SL_ Na verdade é uma boa pergunta, mas eu não sei te responder. Mas por exemplo, se seguirmos algum modelo, porque cada país é cada país, realidades diferentes, mas o modelo norte-americano é interessante. Eles fazem uma coisa visando o mercado, mas tem uma característica autoral. Todos os filmes da Pixar, ou da Disney, têm uma carga autoral, no meio daquilo tudo. Eles têm princípios que nunca traem, por exemplo, a Pixar, tem piadas muito elaboradas, na maioria dos filmes, tirando "Carros", todos têm um certo questionamento, são muito mais profundos do que aparentemente uma coisa só para criança. Mas eu acredito que possa surgir também algumas iniciativas autorais, ao exemplo do "The Simpsons", do "Futurama", ou então do "South Park", mas para isso a mentalidade tem que mudar. Eu fiz uma pesquisa e descobri 22 longas produzidos no Brasil, desses 22 longas, 12 são "Turma da Mônica". Dos 10 que sobram, só dois são para adultos. Os dois do Otto Guerra, então o mercado não pode ficar só pensando nesse mercado já viciado, que animação é uma coisa para criança. Acho que esse preconceito sobre a

animação, que as pessoas têm até hoje, que é uma arte voltada para as crianças, essa ênfase muito para isso, foi talvez Hayao Miyazaki, em 1989, que mudou essa forma de visão. Hoje muitas animações são autorais e estão com bom êxito de público. Por exemplo, "Persepolis" teve bom público, eu vi agora "Chico e Rita", acho que ainda não passou no Brasil (foi exibido no Anima Mundi 2011), é um filme que também estourou, que as pessoas vão ao cinema ver. É maravilhoso esse filme!

Acho que no Brasil ainda falta pensar nisso, eu falo isso muito com o Quiá Rodrigues (animador de bonecos e criador do programa semanal "Animania", sobre animação, veiculado na Rede Brasil de Televisão), eu defendo com unhas e dentes o cinema autoral, fica até parecendo uma picuinha, tenho um amigo que faz cinema em Curitiba e ele fala, questionando o autoral: _"Cara, lá na terra de vocês, só tem vídeo arte! Só tem vídeo artista!" Mas é por isso, existe um preconceito, grande! [enfático] Eu gostaria muito de ver e gostaria até de participar, fazendo um trabalho diferenciado, não voltado para criança. [pausa] Eu vejo que o cinema Brasileiro em si, não só o cinema de animação, fica querendo buscar mercado, ser comercial e acaba deixando as outras coisas de lado. Fazem um roteiro muito chinfrim, até esses *blockbusters* como "Tropa de Elite", eu dou aulas em periferia e vejo que os meninos não tem "saco" para ver o filme todo. É espetacularoso, fala o que o "gringo" está querendo ver e escutar, o esteriótipo que eles têm do Brasil. Isso é muito complicado, fazer cinema no Brasil buscando o mercado. Temos que pensar em outras formas de atingir esse objetivo, não sei como, não tenho bola de cristal, mas acho que é um erro desse pessoal todo de mercado o que estão fazendo.

LR_ Você acredita na viabilidade do curta como matriz de aprendizado e formação profissional?

SL_ Eu acredito no curta. Na verdade o curta é uma forma rápida de se atingir o maior número de pessoas ao mesmo tempo, além disso o curta, isso eu falo para todo mundo que quer trabalhar com cinema, te dá a possibilidade de poder experimentar. Vejo muita gente caindo nesse erro de fazer um primeiro curta e fazer tudo muito "carentinha", igual televisão, igual novela, o curta é o lugar da experimentação. Eu acho que é o momento que se pode decidir se tem jeito para a coisa ou não. Fica na minha cabeça aquela lição do Alfred Hitchcock, tem que fazer um curta mudo, sem palavras, se conseguir atingir as pessoas, se conseguir passar a mensagem, tem jeito pro cinema. O que é triste, é que se vê muita gente entrando nas escolas de cinema, querendo fazer cinema, porque tem um certo *glamour*, mas não conseguem atingir toda a complexidade do cinema. O curta é o local da experimentação sim! Sempre! Sempre foi e sempre será! O cinema nasceu curta! Acho que, cada vez mais, o cinema tem que ser curto. Vivemos numa sociedade de muita agitação, as vezes vou assistir um filme de 15 minutos, se for muito arrastado, eu durmo! Tem que ser cada vez mais curto, a mensagem ser um tiro certo na cabeça do público.

LR_ Se pensarmos na produção que existe hoje no Brasil, já depois da democratização dos meios digitais, a qualidade da animação nacional em média está melhorando ou piorando?

SL_ Vejo uma melhora muito clara, muito estridente. Dos trabalhos que vi no MUMIA, tem muitos trabalhos brasileiros em nível de excelência igual a trabalhos de qualquer lugar do mundo. Lá fora se têm um super equipamento e aqui, terceiro mundo, lutando contra tudo, consegue fazer coisas muito interessantes. Tem muita gente, muito interessante, a animação brasileira está cada vez mais se desenvolvendo, novas pessoas surgindo, essa geração mais

nova, que já nasceu com o *youtube*, está vindo com força total, com mil idéias, o que antes era impossível fazer, hoje é fácil fazer. Se pegarmos qualitativamente, fazer um recorte da produção dos anos 2000, se agruparmos a produção de 2001 até hoje, tem muita animação boa. Eu posso citar de cabeça para você, vamos começar em 2000: "De Janela Para o Cinema", do Quiá Rodrigues, "Almas Em Chamas", do Arnaldo Galvão, "Os Irmãos Willians", do Ricardo Dantas, "Historietas Assombradas, Para Crianças Malcriadas", do Victor-Hugo Borges, "Yansan", do Carlos Eduardo Nogueira, "Tyger", do Guilherme Marcondes, "Passo", do Alê Abreu, "O Divino, De Repente", do Fábio Yamaji é um grande exemplo, a produção está boa.

Uma coisa que eu tento enxergar, que faço esforço para enxergar nessa produção, é o seguinte: O desenvolvimento da animação 3D. Eu tento analisar com o maior distanciamento possível, a animação 3D computadorizada em relação ao trabalho manual.

LR_ Aproveitando a deixa. Você poderia aprofundar esse ponto? Acredita que a animação quadro a quadro em papel, ou melhor, a técnica tradicional ainda é importante?

SL_ Então. A animação 3D no Brasil, acho que ainda está engatinhando, embora eu tenha apontado bons exemplos ("Historietas Assombradas, Para Crianças Malcriadas" e "Yansan"). O "Vida Maria" (2006), do Márcio Ramos, é um filme muito interessante, acho o roteiro sensacional, mas percebo alguns problemas na animação em 3D. Não sei se é norma, ou se é estética, mas quase todas as animações em 3D que vejo, os olhos são proporcionalmente ao rosto, muito maiores, personagens meio que, quase voando na tela. Tem o filme do Otto Guerra, "Nave Mãe", que é de 2004, dão a impressão que a animação em 3D ainda está engatinhando. Pensando no 3D, toda novidade é interessante por um lado, mas por outro lado, talvez, com o passar dos anos se mostre uma bobagem. Toda novidade desperta um interesse total, mas depois não consegue se manter.

O 3D tem muito que se desenvolver, uma crítica que eu faço à animação em 3D, é que ela tenta fugir ao máximo ao, vamos dizer assim, ao reino do 2D. Ela tenta se aproximar do *live action*, e o que o *live action* não consegue fazer, faz com a animação 3D. Com isso a abstração, a loucura, os limites da imaginação, acabaram sendo domesticadas. Porque a animação que vemos, principalmente a norte-americana tem esse padrãozinho de tudo parecer com a realidade o máximo possível. Isso degladia um pouco com essa função vital da animação, que é fazer um caminho completamente o contrário disso. De ir pela irrealidade e não buscar a realidade. A animação tem um contato com o espectador através das formas, o que não é possível imaginar, está sendo pensado ali. A animação em 3D tem esse problema de querer ser o mais próximo do real possível. Mais próximo do real possível, vai fazer documentário! Entendeu? [risos] Até o documentário tem esses questionamentos: Será que minha intervenção com a câmera aqui vai extrair o real, ou a pessoa vai ficar ficcionalizando. A animação em 3D peca por isso. Ela busca ser real demais. A pele muito real, tudo muito real. Será que eu estou vendo um desenho? Será que eu estou vendo a vida real ali? Então esse é o grande erro do 3D.

E o 2D, acho que ainda vai existir muito tempo, porque o 2D se consegue através do gesto, do manual, captar toda a intenção do autor. É o que aproxima muito mais das artes plásticas, numa coisa muito mais sensorial, você vê o artista fazendo. Embora se você for questionar, na animação 3D, tem um "cara" atrás do computador também, com todos os seus sentimentos, mas o 3D, por si só, é uma técnica muito fria. É como se fosse criando em laboratório, *fake*, tentando ser o mais próximo do real possível.

LR_ Mas como você percebe a animação 2D digital, o animador desenhando direto na *tablet*, você vê algum problema nisso, em não se usar o papel?

SL_ Não! Não faço objeção nenhuma a isso. O *tablet* nada mais é do que o seu papel, só que de uma maneira mais fácil, mais rápida. Não tão manual como se animar no papel, depois se "scaneia", mas eu acho que se compararmos um trabalho todo feito na *tablet* e no *photoshop* e compararmos com um trabalho todo feito à mão, a mão ainda tem o seu gracejo. Porque a mão aceita uma coisa que o computador não aceita, que é o erro. A possibilidade do erro, o cinema perdeu muito disso, a possibilidade de errar. Volta-se aquela pergunta anterior, o curta metragem é uma possibilidade de erro, nem sempre se vai acertar. E geralmente, quase 100%, isso eu falo com meus alunos, se faz o primeiro curta, e ele não vai "bombar"! Há não ser que se seja um geniozinho, mas mesmo assim, têm vários geniozinhos nascendo todo dia, mas mesmo assim é muito difícil peneirar isso. A grande possibilidade do erro! O 2D tem a possibilidade do erro, se vê a linha torta, alguma coisa que saiu errado, gosto de usar esse erro como uma força estética.

LR_ Qual a influência dos doze princípios de animação no seu trabalho? Acha importante que esses princípios sejam aplicados à animação?

SL_ [risos] Não penso nos doze princípios, embora saiba sobre eles e sei que são muito importantes, mas acho mais importante ainda é ter a possibilidade de driblar esses doze princípios. Como o Tex Avery fazia, ele pegava esses doze princípios e dava uma certa pirada em cima desses doze princípios. Eles estão até ali, mas de uma forma bem exagerada.

LR_ O Tex Avery na verdade quebrou o movimento do estilo Disney, tem elementos dos doze princípios no trabalho dele, mas ele quebrou e exagerou o movimento em relação ao estilo Disney.

LR_ Que livro de animação o marcou?

SL_ Nenhum livro me marcou, mas como professor sim. É interessante esse assunto que você falou, sobre publicação de animação, porque acho que tem muito pouca. Tem dois anos que sou professor, fui fazer uma pesquisa sobre livros de animação e vi que quase não existia. Um que acho bem interessante: **Arte da Animação; técnica e estética através da história**, do BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena Barbosa Júnior. É um livro bem interessante, pois ele fala da animação desde o princípio, mas como professor, eu fiquei procurando saber: _"Será que só existe esse?" Existe aquele livro famoso, **The Animator's Survival Kit**, de Richard Williams, só que é em inglês.

LR_ Aproveitando a citação. Que livro gostaria de ver publicado no mercado brasileiro?

SL_ Esse livro em português é importante. Existem outras coisas, por exemplo, eu descobri duas biografias do Disney muito interessantes, um livro grande que fala da vida dele tim tim por tim tim, que é muito interessante (**Walt Disney; o triunfo da imaginação americana**, de Neal Gabler) e outro livro fala do império da Disney, que também é interessante. Depois eu te passo isso, é da editora SESC, a autora é uma mulher. Essa mulher, a história dela é bem interessante, ela ganhou o programa "O Céu é o Limite", do Jota Silvestre, só

sobre Disney. Tem um livro que depois eu comprei, que é de um "cara" da Argentina, é tipo uma bíblia argentina sobre animação. Valiente o nome dele, ele já morreu e o filho dele também faz animação. (**Arte y Técnica de la Animacion**, de Rodolfo Saenz Valiente) Comprei um livro no Chile, **Fundamentos da animação, (Fundamentos de la animación**, de Paul Wells) que é bem interessante. E comprei outro livro interessante também fora, porque aqui tem pouca coisa mesmo. Tem vários livros, porque agora sou meio pesquisador. Vesti essa... porque o MUMIA me deu uma certa respeitabilidade de falar em nome da animação. Tem um livro interessante de um "cara" que escreveu um livro sobre todas as animações que passaram na televisão brasileira. Outro livro que estou lendo, é um sobre "Os Simpsons" e a filosofia, vários filósofos sentaram e escreveram alguns ensaios filosóficos pegando os personagens dos "Simpsons". Quando fui aos Estados Unidos, vi um livro similar sobre o "South Park", mas não comprei, me arrependi, depois voltei lá e ninguém sabia me informar sobre o livro. Descobri também em Recife, no ANIMAGE, uma menina, no último dia ela me mostrou uma lista com vários livros de animação que eu não conhecia, coisas antigas publicadas no Brasil.

LR_ Também fiz uma lista, com alguns livros que você citou na última pergunta, são títulos em língua portuguesa, encontrados no Brasil, você nota alguma ausência importante?

SL_ Tem a biografia do Osamu Tezuka em quadrinhos (**Osamu Tezuka: Uma Biografia Mangá**, série com quatro livros em quadrinhos, publicado pela Conrad no Brasil, entre 2003 e 2004), que eu tenho e não está aqui, tem esse livro do Moreno, que estava também na lista da menina. Adoro esse livro aqui, **A grande arte da Luz e da Sombra**. [mostro a ele a linha do tempo, com os lançamentos em português, os intervalos sem lançamentos de livro no mercado nacional, e os inúmeros lançamentos após o ano 2000] É interessante isso que você identificou! Eu faço essa pesquisa também, porque acho que tem muito pouco livro.

Na lista do entrevistado encontrei as seguintes ausências da minha lista:

PEREIRA, Paulo Gustavo. **Animaq** – almanaque dos desenhos animados. São Paulo: Matrix, 2010.

IRWIN, William, CONRAD, Mark T., SKOBLE, Aeon J. – **Os Simpsons e a filosofia**. São Paulo: Madras, 2004.

PRICE, David A. – **A magia da Pixar** – Como Steve Jobs e John Lasseter fundaram a maior fábrica de sonhos de todos os tempos – Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

NADER, Gina. **A magia do Império Disney**. São Paulo: Editora Senac.

(Apêndice à resposta, enviada por e-mail, data 11/12/2011).

LR_ Qual o papel que o CTAV deveria ter em relação à produção de animação no Brasil?

SL_ Para ser sincero, eu não conheço o trabalho do CTAV. Sei que o CTAV dá um certo apoio, *mixar* filme, *transfer* de alguns filmes, existe uma lista, pré requisitos para entrar. Sei que eles editam aquela revista FilmeCultura, que acho deveria ser de graça, por ser paga eu não leio.[risos] Eu encontrei com

uma pessoa do CTAv, que é a Rosangela Sodré, eu acho. Porque eu estou querendo descobrir a história da animação no Brasil. Dessa produção que eu não conheço, pois eu posso falar do que eu conheço, que é de 2000 para cá.

LR_ Talvez por você produzir em Belo Horizonte, não tenha muito contato com o CTAv, que é no Rio de Janeiro. Mas o CTAv foi o palco do convênio Brasil/Canadá, que deu origem aos núcleos regionais, um deles em Belo Horizonte, deu origem a escola de animação da Belas Artes, da UFMG. O CTAv ficou muito abandonado depois do fim da EMBRAFILME e estão tentando re-estruturar o CTAv agora. Mas como você não conhece muito sobre o assunto, vamos à última questão.

LR_ Que opinião tem sobre o Proanimação?

SL_ Eu não conheço o Proanimação.

LR_ Muita gente fala sobre o Proanimação, como se fosse a salvação para a animação brasileira, mas na prática muito animador desconhece o teor do Proanimação. Um dos braços do programa foi o Anima TV e o Anima Edu.

SL_ Em Recife, eu escutei por lá um "cara" falando sobre isso, mas a priori eu acho a coisa muito megalomaniaca, forçar um mercado que não existe. Te ajuda a fazer um longa metragem com "X", "X", "X", condições, tem que ser atrelado a isso, isso e isso, eu li e percebi que não era para mim. Tem que ser vinculado à televisão educativa, tem um longa que quero fazer, que vai ser em cima do livro O Amanuense Belmiro, do Ciro dos Anjos. Fiquei pensando: _"É bom para a TV? É bom para a TV Educativa!" Acho que falta ao Brasil, uma pessoa como eu, por exemplo: _"Quando é que eu vou fazer meu longa, com essa postura autoral que tenho?" [enfático] _ "Nunca!" [risos] _"Já estou com 40 anos! Está na hora!"

LR_ Obrigado pela entrevista, foi muito rica. Alguma palavra final? Quer dizer mais alguma coisa?

SL_ Uma coisa que você falou, que até me fez enxergar, eu ainda não tinha enxergado: Na verdade eu penso o cinema, independente dele ser de animação ou não. Animação para mim é mais tranquilo, porque eu gosto mais, tenho mais tesão, acho mais louco! Se for para fazer cinema de animação, melhor ainda. Um cara que eu gostaria de ter falado e que não falei nele, é o Jodorowsky. Descobri nele o tipo de cinema que me agrada, a filosofia do cinema que me agrada, é um cinema de experimentação mesmo ali, muita simbologia, e coloca tudo isso numa forma cinematográfica mais interessante. Comungo muito com as idéias dele.