

NOVOS CAMINHOS PARA A ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL

POR MARCOS MAGALHÃES

VANGUARDA
INOVAÇÃO

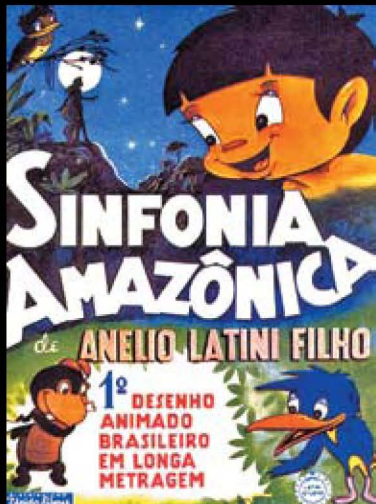
MARIO LADEIRA



Oups

A Animação, origem de todas as linguagens audiovisuais, é arte de invenção por excelência. Desde Joseph Plateau (1801-1883) e Emile Reynaud (1844-1918), os desenhos e objetos animados quadro a quadro se constituíram no mais essencial tubo de ensaio para a experimentação de técnicas e estilos do que se passou a chamar de Cinema. Isto posto, pode-se concluir que não se faz animação sem inovação ou experimentação. Mesmo na obra mais comercial é quase impossível escapar de um ou outro fator de risco, tentativa ou pura ousadia no visual, na narrativa ou concepção estética, já que tudo em uma animação é intermediado pela mente e pelas mãos do(s) indivíduo(s) criador(es).

Então o que seria, afinal, uma animação *experimental*? No livro norte-americano *Experimental animation*, uma das raras obras de referência sobre o assunto, os autores Robert Russett e Cecile Starr listam três condições em seu critério para classificar filmes e autores de animação como experimentais: o uso de técnicas individuais, dedicação pessoal (trabalho não encomendado ou financiado) e ousadia artística.



Até bem pouco tempo (talvez até o fim do século passado), virtualmente toda obra de animação autoral produzida no Brasil poderia se encaixar nestes padrões, já que as possibilidades comerciais eram inexistentes ou tão tênues que não representavam constrangimentos ou barreiras a qualquer tipo de experimentação. O rótulo “experimental” poderia até ser aplicado, de maneira pejorativa, ao filme que não atingisse os padrões esperados para uma aplicação comercial. O esforço de Anélio Latini nos anos 1950 ao fazer praticamente sozinho *Sinfonia amazônica*, levado a experimentar pela carência absoluta de recursos, constituía uma inovação pelo feito histórico – primeiro longa-metragem de animação brasileiro – mas buscava repetir, da maneira possível, as fórmulas já testadas por Walt Disney em filmes como *Fantasia*.

Desde sempre, é claro, existiram os autores que aceitaram ou reclamaram conscientemente o rótulo de experimentais, sem ambições comerciais ou mesmo narrativas, encantados por um exercício visual com as imagens em movimento. O autor de animação brasileiro até hoje mais classificado assim é Roberto Miller, um dos muitos influenciados aqui pelo escocês-canadense Norman McLaren. Como seu ídolo, Miller se destacou por realizar a partir dos anos 1960 filmes abstratos desenhados diretamente sobre a película. Desde então, esta técnica ficou caracterizada aqui como expressão máxima da animação experimental.

É interessante citar que McLaren, tido entre nós como cineasta livre e experimental, viveu mais de 40 anos como funcionário do governo do Canadá. Praticamente toda a sua obra autoral é patrimônio estatal, o que foge aos critérios de Russett e Starr (apesar de figurar com destaque no livro). McLaren personifica o cinema laboratório industrial, a busca de linguagens com o objetivo de aplicá-las a objetivos concretos. Não há dúvidas de que ele cumpriu magistralmente esta função, sem se contaminar pelos vícios do funcionalismo, mas mesmo assim não escapou de uma certa indiferença da radical comunidade apreciadora do cinema “não-narrativo” (como alguns preferem nomear o experimental na América do Norte), pelo fato de sua obra não ser de todo descompromissada e sua pacata vida pessoal não corresponder ao radicalismo de algumas de suas manifestações estéticas.

Ao longo dos anos 1960 e 70, pela própria circunstância libertária (e depois escapista) da arte daquele período, muitos artistas brasileiros passaram pela animação como veículo de experimentação estética – foi o caso de José Rubens Siqueira (*Sorrir*), Antônio Moreno (*Eclipse*), Rui de Oliveira (*Cristo procurado*), Stil (*Batuque*) e outros. Com a vinda dos anos 1980, praticamente desapareceu o espaço para experiências mais radicais, mas elas continuaram acontecendo quando possível. *Adeus*, de Céu d’Ellia, é um perturbador exemplo de antropofagia de símbolos visuais feito por um animador formado pelo mercado da publicidade. Ainda fora do circuito, é preciso destacar o lugar de autor experimental para Fernando Diniz, artista do Museu de Imagens do Inconsciente, que surpreendeu a todos com a maestria em seu único filme, *Estrela de oito pontas*, de 1996.

Com a revolução tecnológica iniciada dos anos 1990, o advento das mídias digitais e os novos processos de produção, pode-se destacar duas vertentes para novas experimentações: uma seria a computação gráfica. Outra seria o cruzamento de tecnologias, suportes e formatos permitidos pelo meio digital.



Engolervilha



Grafite animado



Ratos de rua e

Mutu

No primeiro caso, novas ferramentas de visualização digital expandem tecnologias de representação que seriam destinadas a ser cada vez mais fiéis à realidade. Hiper-realismo em 3D, *motion capture*, estereoscopia, podem também ser usados para criar novos universos e lógicas narrativas, desconstruindo e inovando nossas percepções de realidades. Um autor que optou entre nós por um caminho consistente nesta área é Carlos Eduardo Nogueira, animador independente com sólida carreira em linguagem experimental em computação gráfica. Nogueira se encaixa nos três quesitos de Russett e Starr, criando em software 3D texturas e *shadings* completamente fora do padrão comercial, mantendo uma postura independente e sempre buscando alguma inovação em cada trabalho, desde *Desirella* até *Yansan*.

No segundo caminho, todos os autores hoje em dia, sem exceção, se sentem tentados a experiências no limiar entre duas ou mais linguagens. Unir o artesanal ao digital tem possibilidades infinitas. A animação pode agora se inserir livremente em longas ao vivo, documentários, instalações e produtos multiplataforma, desafiando o senso comum e intrigando o espectador. Um jovem talento do nosso cinema de atores, Matheus Souza, revelado pelo longa *Apenas o fim*, prepara seu projeto seguinte usando a roupagem de animação proporcionada pela rotoscopia (à maneira de Richard Linklater em *Waking life*, aliás uma óbvia influência).

Guilherme Marcondes, paulista, hoje trabalhando para o mundo todo a partir de Los Angeles, iniciou-se com um curta independente, *Tyger*, que conjuga magistralmente diversas técnicas e linguagens: teatro de animação, filmagem ao vivo e animação 2D e 3D. Marcondes continua criando para o mercado de clipes e publicidade trabalhos que sempre inovam e expandem a inserção do experimental.

Obra emblemática e inspiradora para muitos é a do grafiteiro e animador italiano Blu, que tem feito sua carreira quase exclusivamente com filmes postados no Vimeo com licença Creative Commons, nos quais usa uma simples câmera fotográfica digital e as tintas, pincéis e aerossóis do grafite. Blu tem pelo menos um possível seguidor no Brasil: Meton Joffily, também grafiteiro, que incorpora a seus curtas de animação a estética dos painéis de rua em *Ratos de rua*, *Sinal vermelho* e outros.

Uma outra tendência experimental lida com a forma narrativa e o modelo de produção: o filme coletivo. Voltando mais uma vez ao passado, em 1986, Ano Internacional da Paz da ONU, a animação brasileira fora apresentada ao mundo pelo coletivo Planeta Terra, que reunia 30 animadores em atividade constante no Brasil, cada um demonstrando sua visão e representação do tema “Paz”. O que era uma moda na época (puxada pelo clipe musical coletivo de Michael Jackson, *We are the world*) amadureceu agora para uma forte tendência alimentada pelas redes digitais, que pode influenciar todo o futuro da produção e permitir cada vez mais cruzamentos.

Fabio Yamaji, paulista e nissei, foi formado em uma infelizmente extinta produtora, a Trattoria di Frame, que conseguia aplicar uma postura experimental ao mercado publicitário de animação. Ao se ver solto na área autoral, Yamaji despertou para uma brilhante carreira iniciada com *Divino, de repente...* Neste filme, além das diversas técnicas (*pixilation*, desenho, objetos, etc.), destacam-se a criação e produção coletiva.



Planeta Terra

Marão, o irreverente animador carioca de muitos curtas, como *O arroz nunca acaba*, já fora responsável por unir jovens animadores (entre eles, Fábio) em torno da absurda e iconoclasta série coletiva *Engolervilha*, cujo terceiro episódio já extrapola com o nome de *Engole logo uma jaca então*. Diversas técnicas e um total descompromisso com lógica e ética fazem um terreno fértil para extravasar em catarse as linguagens e técnicas experimentais de vários animadores.

Dentre os nomes revelados por esta série está também o de um jovem cearense, Diego Akel, que assume a bandeira do cinema de animação experimental no conceito McLaren: formas abstratas, pesquisa de texturas e descompromisso com personagens e narrativas prontamente reconhecíveis. Diego tem atuado com oficinas e seminários em Fortaleza e promete continuar a expandir esta tendência em sua comunidade.

É importante mesmo que estruturas e recursos sejam mantidos para ampliar nossos laboratórios de linguagens. Um dos mais antigos laboratórios se mantém há 21 anos em um cenário idílico, à beira da Floresta da Tijuca, no Horto do Rio de Janeiro: o Visgraf (Laboratório de Visualizações Gráficas) do Impa (Instituto de Matemática Pura e Aplicada), onde a equipe liderada pelo *designer*, fotógrafo e matemático Luiz Velho cria *softwares* e sistemas que fazem cada vez mais junções de conhecimentos musicais, de dança e de captura de movimento muito interessantes e intrigantes para a comunidade artística. Não existem (ainda) casos de obras artisticamente reconhecidas (por exemplo, filmes premiados em festivais de cinema) feitos com as ferramentas digitais pesquisadas pelo Visgraf, mas pode-se apostar que isso não demorará a acontecer.

Marcio Ambrósio, animador e artista plástico paulista com passagem pela Bélgica, explora o fazer intuitivo da animação com interfaces digitais interativas em instalações performáticas como *Oups* e o *Grafite animado*, mostrados ao público em eventos como o festival Anima Mundi. Aliás, uma das marcas do festival é justamente o Estúdio Aberto, onde os futuros talentos descobrem o prazer da experimentação com o quadro a quadro. Não deixa de ser um laboratório temporário e democrático a céu aberto, no mês de julho, quando acontece o festival no Rio e em São Paulo.

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

Marcos Magalhães é cineasta de animação, autor de *Animando* e *Meow!* (premiado em Cannes), professor pleno de Animação na PUC-Rio e um dos diretores do Anima Mundi, Festival Internacional de Animação do Brasil.



Estúdio aberto no Anima Mundi