

Gabriela Maria Garzon

Estrutura de Produção dos Longas Metragens de Animação do Brasil

Belo Horizonte
Escola de Belas Artes / UFMG
2012

Gabriela Maria Garzon

Estrutura de Produção dos Longas Metragens de Animação do Brasil

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito à obtenção do título de Mestre em ArteVisuais.

Área de Concentração: Arte e Tecnologia da Imagem.

Orientador: Professor Doutor Luiz Nazario

Belo Horizonte
Escola de Belas Artes / UFMG
2012

TERMO DE APROVAÇÃO

GABRIELA MARIA GARZON

ESTRUTURA DE PRODUÇÃO DOS LONGAS METRAGENS DE ANIMAÇÃO DO BRASIL

Dissertação aprovada como requisito parcial à obtenção do grau de Mestre no curso de Pós-Graduação em Artes Visuais, da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, em ____ / ____ / ____ pela seguinte banca examinadora:

AGRADECIMENTOS

Ao meu querido orientador Professor Dr. Luiz Nazario, pela incansável dedicação e confiança creditada. Aos meus colegas Marcelo La Carreta e Marco Anacleto, pela acolhida e ajuda. Aos funcionários da secretaria de pós-graduação da Escola de Belas Artes pela total dedicação. Aos queridos professores da Escola de Belas Artes (EBA) pelo carinho. À família, namorado e amigos pela paciência diante do nervosismo e ausência. E à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pelo auxílio ao desenvolvimento desta pesquisa.

RESUMO

Um estudo sobre a estrutura de produção dos longas-metragens de animação do Brasil a partir do histórico da animação no país, com as influências sofridas por escolas estrangeiras. Através de uma análise dos filmes de animação exibidos e produzidos no Brasil tenta-se compreender as possibilidades e dificuldades da produção do gênero. Dentro desse processo, aponta-se a importância da coordenação da produção para que um filme seja lançado dentro do prazo e do orçamento. O produtor deve inteirar-se de todos os passos da realização, desde o projeto, onde já são levantados elementos como tema, roteiro, *storyboard*, currículo da equipe, métodos de animação, cronograma, orçamento, essenciais para o planejamento da produção. A ausência de planejamento, ao lado da inexistência de incentivos à criação de uma indústria de animação, é uma das razões de haver tão poucas produções do gênero concluídas no Brasil, apesar de já existir um grande número de curtas-metragens. Como resultado prático, descreve-se o acompanhamento da produção da terceira parte da *Trilogia do caos*, o primeiro longa-metragem de animação de Minas Gerais.

ABSTRACT

A study about the structure of computer animated feature films in Brazil, considering the history of animation in the country, with the influence of the foreign schools. Throughout the analyses of the computer animated films exhibited and produced in Brazil it is tried to understand the possibilities and difficulties of productions in the genre. Within this process, the importance of coordinating the production is brought forward, in order to have the release according to the budget and deadline. The producer must get acquainted of all steps since the Project, where elements such as theme, plot, storyboard, staff CV, animation techniques, Schedule, budget, all of these essential for the planning of the production, are already raised. The lack of planning, besides the nonexistence of stimulus for the creation of an animation industry, is one of the reasons of having so few productions of this kind concluded in Brazil, although there are a great number of short feature movies. As a practical result, the tracing of the third part of the production of *Trilogia do Caos* is described, the first computer animated feature film from Minas Gerais.

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

- ABCA - Associação Brasileira do Cinema de Animação.
- ANCINAV - Agência Nacional do Cinema e do Audiovisual.
- ASIFA - Associação Internacional do Filme de Animação.
- BVI – *Buena Vista International*.
- CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
- CCR – Cinema com Rapadura.
- CECA - Centro de Estudos de Cinema de Animação
- CEI – Centro de Educação em Informática.
- CGI - *Common Gateway Interface*.
- CTAv - Centro Técnico Audiovisual
- EBA – Escola de Belas Artes
- ECA – Escola de Comunicações e Artes.
- EMBRAFILME – Empresa Brasileira de Filmes S. A.
- FTC – Departamento de Fotografia, Teatro e Cinema.
- MinC - Ministério da Cultura.
- MSP – Mauricio de Sousa Produções.
- NACE - Núcleo de Animação do Ceará
- NFBC - *National Film Board do Canadá*
- SENAC – Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial.
- UFMG - Universidade Federal de Minas Gerais.
- UERJ – Universidade Estadual do Rio de Janeiro.
- USP – Universidade de São Paulo.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
<u>Capítulo I</u>	
ESTRUTURA DE PRODUÇÃO DO CINEMA DE ANIMAÇÃO	12
<u>Capítulo II</u>	
O CINEMA DE ANIMAÇÃO NO BRASIL	25
<u>Capítulo III</u>	
ANIMAÇÕES DE LONGA-METRAGEM EXIBIDOS NO BRASIL	31
Sinfonia Amazônica	31
Piconzé.....	34
Cassiopéia.....	36
O Grilo Feliz.....	41
A Turma da Mônica.....	45
Xuxinha e Guto contra os monstros do espaço.....	52
Wood & Stock – Sexo, Orégano & Rock-and-Roll.....	55
América Morena	61
<u>Capítulo IV</u>	
A TRILOGIA DO CAOS – UMA ANÁLISE MINUCIOSA DA PRODUÇÃO	68
Do projeto à consolidação da produção de uma animação em longa-metragem.....	68
A Flor do Caos.....	73
Selenita Acusa	82
Dr. Cretinus Retorna.....	96
<u>Capítulo V</u>	
LONGAS METRAGENS DE ANIMAÇÃO NO BRASIL – POSSIBILIDADES E DIFICULDADES DA PRODUÇÃO	107
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	122
REFERÊNCIAS.....	130
FILMOGRAFIA	133
ANEXOS.....	150
GLOSSÁRIO	171

INTRODUÇÃO

Esta dissertação tem como intuito analisar o importante papel do planejamento na produção de um longa-metragem em animação, para que os itens principais – custo e prazo – sejam cumpridos sem ‘sustos’ e ‘imprevistos’. Realizando um estudo sobre a estrutura de produção dos longas-metragens de animação produzidos e exibidos no Brasil pretende-se compreender as potencialidades e dificuldades da produção do gênero. Analisa-se, dentro desse processo, a importância da coordenação da produção para que o filme seja lançado dentro do prazo previsto e do orçamento disponível; e verifica-se como o produtor deve inteirar-se de todos os passos, desde o projeto, onde já são levantados elementos essenciais para planejar a organização, como identificação do tema, roteiro, *storyboard* (roteiro ilustrado), currículo da equipe, métodos de animação, cronograma, orçamento. Nosso estudo pode ajudar a entender a razão de existirem tão poucas produções desse gênero concluídas em nosso país, apesar de haver uma gama de talentos já provados em grande número de curtas-metragens de animação produzidos. Como resultado prático deste estudo, participamos da produção do longa-metragem de animação *Trilogia do caos*, realizado por uma equipe de alunos, técnicos e professores da Escola de Belas Artes, demonstrando a viabilidade de outras produções do gênero.

Um de nossos objetivos é valorizar a animação brasileira, que ainda não encontrou seu lugar na produção cinematográfica nacional. É um segmento da produção cinematográfica, contudo, cheio de vitalidade criativa e de notáveis esforços individuais. O Brasil, variado em culturas regionais, apresenta condições propícias para uma variedade imensa de temas para animação de pessoas, coisas, animais, objetos, paisagens. Desenhados, pintados, decupados ou realizados em *3D*. Além disso, existe um mercado crescente para a animação recreativa, de cunho comercial e industrial, como meio de divulgação técnica, científica e educacional. O desenvolvimento cultural e material de um país moderno não pode dispensar a animação como manifestação artística e meio de propaganda e diversão. Trata-se de um meio de comunicação social cuja importância nem sempre é devidamente avaliada, tanto ela penetrou em nosso inconsciente e em nosso dia-a-dia, através da publicidade, do cinema, da TV, dos games, da Internet.

Bem orientada e dimensionada, a animação pode difundir um elenco de reflexões e de valores essenciais à formação social, cultural e ética do brasileiro. Os

mecanismos mágicos do cinema de animação facilmente se entranham nos corações e mentes, sobretudo nas crianças. É um meio de conscientização ampla, que pode ser usada tanto para o bem quanto para o mal, para a difusão de valores negativos e de valores positivos, daí a importância da formação humanista dos animadores.

A técnica cinematográfica pode imprimir movimento às imagens de um artista e acrescentar uma gama sonora ao impacto que elas causam no público: por isso representa considerável desafio à imaginação. Existe um público enorme, tanto no cinema como na TV, apto a receber as ilusões sofisticadas da animação, com seus personagens caricatos humanizados, que se movimentam e falam como nós, oferecendo uma visão mágica e feérica do mundo em que vivemos. Faltam, contudo, no Brasil, estruturas específicas de produção industrial de animação em pequena escala, como as que existem ou existiram nos países do Leste Europeu, nos EUA, na Rússia, na França, sejam essas estruturas sustentadas pelo Estado ou pelo mercado.

Para a coordenação de uma produção, existem detalhes que merecem atenção. O Produtor deve não apenas compreender a arte e a técnica do cinema, como saber avaliar todas as etapas. O Produtor precisa ter consciência de que a animação é um processo infinitamente complexo, com várias técnicas exigindo uma organização minuciosa. Precisa entender que a arte da animação é a ilusão de transformar algo que é essencialmente estático em algo aparentemente vivo.

O animador deve ter certas qualificações como artista e como técnico se desejar encontrar sucesso nesta forma de realização cinematográfica. Deve ter talento de um cartunista para criar os traços essenciais do seu personagem. Deve ter o instinto do movimento, de modo a poder visualizar a maneira pela qual os personagens devem mover-se e ao mesmo tempo preservar seus traços característicos. Para isso deve compreender as características do movimento no mundo da natureza (homens/animais, ar/água, máquinas) e assim combinar este instinto de movimento com a técnica cinematográfica. Deve possuir forte senso dramático para levar um movimento ao seu clímax gráfico dentro de determinado plano ou seqüência, tornando-a parte da ação maior planejada no *storyboard* para o filme completo. Deve ter um senso de composição móvel para poder expor e manter o movimento dentro dos limites da tela, além do senso de ritmo de um músico, uma vez que seu trabalho terá que ser animado em perfeita sincronia com a música. O animador deve ter ainda consciência das possibilidades de sua arte, não apenas quanto ao desenho, mas também quanto ao uso de cor, vozes, efeitos sonoros e música.

Outro aspecto importante na coordenação de uma produção relaciona-se à divisão do trabalho, de acordo com a especialização de cada membro da equipe. Quanto mais os criadores se libertarem de tarefas cansativas mais podem concentrar-se em aperfeiçoar a qualidade imaginativa e técnica do seu trabalho, tratando apenas dos aspectos gerais dos movimentos dos personagens sob sua responsabilidade. Uns preenchem os estágios intermediários do movimento, outros cuidam do polimento, examinando cada detalhe a fim de eliminar imperfeições. Cada departamento separado com seus responsáveis e assistente – animação, fotografia, criação, gravação de som. Coisas demais acontecem ao mesmo tempo, daí a necessidade primordial de que cada um atue na sua especialidade.

No que diz respeito a investimento, na Rússia, na antiga Tcheco-Eslováquia e na China, esta forma de realização cinematográfica é, como as outras, patrocinada pelo Estado e tem normalmente suas próprias unidades e seus estúdios especializados. Já nos EUA cedo se desenvolveu a consciência (sobretudo com *Walt Disney*) da necessidade de se criar uma indústria de animação segundo os moldes da indústria do cinema, para a produção em série de animações de curta e, logo, de longa-metragem; esse pensamento fez com que as animações norte-americanas ganhassem o mundo inteiro. No Brasil, os artistas não encontram nem a segurança do apoio do Estado, para cobrir seus custos de produção, nem a existência de um mercado sólido, que mantém sua produção pelo lucro obtido na exibição e distribuição em cinemas e TV.

Na produção para as salas de cinema, a animação requer uma boa distribuição a fim de cobrir até mesmo um orçamento mínimo. É necessário gerar ao menos o lucro para compensar o alto custo do processo técnico da animação. Os curtas de animação são produzidos em maior número no Brasil, pois além do entretenimento, contam com a produção voltada para a publicidade, e alguns são patrocinados para promoção de Relações Públicas e até mesmo para fins educativos, relacionados à indústria, ciência, tecnologia e promoção de vendas. Ao tratarmos de projetos experimentais de auto-expressão, produzidos por estudantes e artistas, faltam visivelmente os incentivos que já existem para o longa-metragem em *live-action*, seja narrativo ou documentário. Os custos da produção só podem ser cobertos através de leis de incentivos, ou, em casos mais raros, das bilheterias, através de um distribuidor cinematográfico.

O longa-metragem de animação é um gênero raro, e existe no Brasil apenas como um produto marginal, entre o amadorismo e o profissionalismo. O público sabe distinguir entre um bom e um mau desenho animado. Os trabalhos de má qualidade frustram o senso de entretenimento do espectador. Esses maus trabalhos são muito comuns hoje em dia,

e não estão vinculados a investimento, ou seja, nem sempre um grande investimento faz um grande filme. Algumas vezes, o problema resulta de outra etapa mal resolvida, como o *storyboard* inadequado às virtudes da animação, ou a trilha sonora. O produtor deve estar atento a tudo. Mesmo uma animação simplificada, uma vez concebida com criatividade, oferece vantagens adicionais, permitindo a produção dentro dos limites do orçamento disponível.

Mas a beleza maior da animação é que se toda a arte é enriquecida pela sutil exploração da técnica, esta arte é um combinado ideal de pintura, decalque, folhas de acetato, fotografia, música, efeitos sonoros, narração, drama, diálogo. Os movimentos planejados e a continuidade dramática a ser obtida pelo plano e pela seqüência montada, na estrutura móvel do filme produzem uma sensação mágica.

A consciência da importância desse ramo da produção cinematográfica, manifestada nas ambições de um longa-metragem de animação, provando sua viabilidade, cresce com a ampliação do conceito de filme animado na promoção da sua estatura como arte e se faz urgente no Brasil. Neste tipo de animação pode existir caricatura, comédia, drama, valores poéticos ou líricos. Este gênero é consideravelmente propício à experimentação, inclusive no que tange às suas técnicas materiais. Cada técnica alternativa de animação provoca um efeito diferente, gera uma nova fantasia. A produção de animação é custosa, trabalhosa, porém, é uma arte que pode dar vida a uma máquina morta, a aparelhos, até à comida. O alto grau de controle do ritmo dos efeitos estende-se com igual facilidade à trilha sonora e as frases-chaves podem ser controladas e enfatizadas com habilidade.

O que importa é manter o crescimento deste gênero estimulante, embora limitado pela pouca atenção dada pelo Estado e pelo mercado brasileiro. A animação é capaz de simplificar os aspectos essenciais de qualquer assunto e isto a coloca numa posição de vantagem sempre que é preciso dissecar um processo complexo e dar-lhe vida ao mesmo tempo. Bem empregada, a animação pode ajudar a explicar certos fenômenos com maior clareza do que o filme de ação ao vivo.

I. ESTRUTURA DE PRODUÇÃO DO CINEMA DE ANIMAÇÃO.

A animação não é um gênero simples da arte cinematográfica e pode manifestar-se de várias formas: por desenhos de um ou mais personagens, por bonecos animados quadro a quadro, por trucagens que fazem personagens voarem, jogarem bola com a Lua, desaparecerem como fantasmas... Ou seja, a animação utiliza objetos ou personagens que, sendo filmados a uma imagem de cada vez, podem fazer movimentos absurdos, ilógicos, ou a uma velocidade totalmente irreal. A arte de animar é uma poderosa linguagem de síntese, com grande penetração no campo da educação, da propaganda, da informação social, do comércio, da promoção de modas, do cinema experimental e de entretenimento. Permite como, nenhum outro gênero cinematográfico, o uso de metáforas¹. É uma das mais completas manifestações da linguagem audiovisual.

O cinema é, em muitas de suas formas, entretenimento, e a animação consegue isso de forma extraordinária: com humor e emoção, seus elementos adquirem alma, de modo que nenhuma outra forma de cinema é tão apreciada pelas crianças. Como observou Marcelo La Carretta, “a complexidade das técnicas de produção como também a magia que existe nesse gênero consegue transformar bonecos, desenhos e objetos em seres capazes de nos fazer rir, pensar, aprender e sonhar”.² Existe no cinema de animação todo um clima propício para exaltar o maravilhoso, os mundos impossíveis. Todos os absurdos são oferecidos gratuitamente. Acolhemos sonho e realidade em fusão, respondendo com um completo abandono às fantasias e ilusões, confrontando-nos com as infinitas potencialidades da recriação da vida.

O cinema de animação difere do cinema *live action* (ação ao vivo), de tomada direta, pelo fato desse proceder da análise mecânica, por meio da fotografia, de fatos semelhantes àqueles que serão reconstituídos na tela. Já o cinema de animação cria os fatos por outros meios além do registro automático: aí, os fatos têm lugar pela primeira vez na tela. Em outras palavras, o filme realizado pela fotografia ininterrupta capta uma paisagem real ou atores que representam uma cena, repetida quando de sua projeção na tela. Já no cinema de

¹ Cf. FAGUNDES, Luciana. *Animações simbólicas e alegóricas*. Tese de Mestrado. Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2006. 220f.

² LA CARRETA, Marcelo. *Arte, Técnica e Magia da Animação*. In: NAZARIO, Luiz. *Catálogo Filmoteca Mineira*. Belo Horizonte, 2004. Cap. 7, p. 32-42.

animação, o filme é criado numa dimensão irreal, imperceptível aos olhos antes de sua projeção em tela.

A animação utiliza recursos próprios da literatura (palavras), do teatro (cenário), da fotografia (imagem, luz), das artes plásticas (decoração, composição) e é um exercício da liberdade onde se inventa o movimento, simula-se a vida. Compreendendo-se os delicados mecanismos da alma humana, a animação pode obter o contraponto do real desfazendo o condicionamento do olhar, dando vida a algo inanimado, atingindo a dimensão da magia. Nesse gênero, inventam-se possibilidades descabidas, manifestam-se desejos absurdos, experimentam-se as técnicas mais artificiais, trabalha-se profundamente com o som, a luz, a sombra, o movimento.

O cinema de animação tem características específicas de criação que diferem dos filmes ao vivo. Mas, numa produção voltada para o mercado, o importante é tentar convencer a equipe de animadores – geralmente formada por artistas que sempre preferirão o trabalho solitário e a manutenção de sua própria personalidade artística – que o cinema de animação, como o cinema *live action*, é uma arte coletiva. E como uma produção é dividida em diversas fases, a equipe necessita de um grande entrosamento, e um detalhado controle das diferentes atividades. Sem esta integração torna-se impossível estabelecer um cronograma de trabalho, verificar a qualidade e adequação das animações e cenários, acompanhar a filetagem dos desenhos e o escaneamento das imagens para o computador. É fundamental a unidade dentro da diversidade para que a produção avance.

Como Produtor, em cinema, pode-se entender: o Produtor Executivo e o Diretor de Produção. O primeiro, no caso de cinema comercial, pode ser o dono do estúdio ou quem financia a produção; é quem responde pela produção, é o administrador do dinheiro e controla todos os custos do filme para direcionar melhor a produção durante as filmagens. O Diretor de Produção ou Produtor Geral ou apenas Produtor é quem gerencia as necessidades práticas de um filme, é o responsável pela estrutura da gravação e pelo projeto em si. É ele quem define os horários, quem entra em contato com as locadoras de equipamentos, os laboratórios, as locações, os atores e a equipe técnica, procurando sempre o melhor resultado que o Diretor espera. Ele organiza, junto com sua equipe, o *set* de filmagem; providencia alimentação, transporte, cadeiras e conforto para a equipe e atores. O Diretor de Produção recolhe de cada Diretor (de fotografia, de arte e do filme), uma lista com todo o material necessário para cada função, constrói um orçamento e, a partir de sua aprovação pelo Produtor Executivo, mobiliza sua equipe para conseguir tudo o que se faz necessário. É sua tarefa sentar com o Diretor e organizar o cronograma das filmagens e zelar para que seja

cumprido. O Diretor de Produção deve conhecer também sistematicamente o roteiro, para avaliar as condições de ordem de filmagem, e poder substituí-las caso algum inconveniente atrase determinada cena. Em suma, ele é responsável pelo andamento prático do filme. Existe ainda uma subdivisão na Direção de Produção que ocorre apenas em grandes estúdios: o Diretor de *Set* é encarregado de tudo o que compõe o *set* de filmagem, da abertura ao fechamento. O Produtor de Objetos compõe, com os objetos disponíveis, o cenário concebido pelo Diretor de Arte. O Produtor de Figurino responde pelo figurino, baseado no roteiro, nas locações e nos cenários. O Produtor de Elenco cuida dos atores e modelos que participam do projeto. E o Produtor de Locações trata das locações do projeto (negociações, autorizações).

O Diretor de Produção não precisa conhecer os termos cinematográficos, mas precisa entender um pouco de todas as áreas e funções. Precisa ter conceitos sólidos ao pensar na imagem animada para dar continuidade à pós-produção (inserir o som, montar a imagem); precisa levar em conta o tempo despendido na pré-produção (imaginar a história, escrever o argumento, fazer estudos gráficos e de escala no caso da utilização de *stop motion*, construção de bonecos e moldes) e dominar a tecnologia utilizada na animação. Escolhido o tema, elabora-se um plano de trabalho e traça-se o perfil hipotético da infra-estrutura da produção.

O Roteirista é obviamente o responsável pelo roteiro. O Diretor Geral de Cena ou apenas Diretor dirige a equipe e faz os planos de câmara. O Diretor deve ter estreitas relações com o Diretor de Produção para saber o que é viável a partir do orçamento, já que esse é quem solicitará mais verbas para o Produtor Executivo. O Assistente de Direção é quem atua como um secretário do Diretor, controlando a agenda, os horários, assim como o Assistente de Produção em relação ao Produtor. O Animador é um artista plástico criando obras cujo suporte final é a película ou as fitas magnéticas ou digitais. O Diretor de Fotografia responde pela luz (iluminação), escolhendo a mais adequada a cada tipo de cena. O Diretor de Arte concebe e cria os cenários. O Cenógrafo instala os objetos que compõem o cenário. O Eletricista instala os equipamentos de luz. O Maquinista responde pelo improvisado no set de gravação; é sua função, por exemplo, pendurar objetos para integrar o cenário e coisas afins. O Operador de Câmara efetiva a gravação. O Assistente de Câmara cuida da manutenção, checagem e montagem do equipamento, acondicionamento das fitas, DVDs, etc. O Operador de Áudio, responsável pelo áudio da gravação, normalmente trabalha numa mesa de som. O Operador de Microfones (*boom man*) opera o *boom*, grande microfone que capta todos os sons do ambiente.

Para se ter idéia do grau de dificuldade da produção de uma animação, além da adequada divisão de tarefas, o Diretor de Produção deve aprender conceitos como trajetória, espaço e velocidade, ritmo, peso e matéria, composição e dinâmica, atitude e expressão e depois aplicar esses conceitos em exercícios práticos seguindo o roteiro do filme. A produção do cinema de animação, como a de todo o cinema, é dividida num grande número de partes separadas; o filme constrói-se a partir dessas partes.

Todo filme de animação é elaborado inicialmente no papel. O primeiro passo é a criação da idéia ou história que se transforma em argumento, convertido, por sua vez, em roteiro, composto de uma série de seqüências. A continuidade dessas seqüências separadas, quando colocadas juntas, é condicionada pelo desenvolvimento da ação, formando a base do roteiro. As seqüências são divididas em cenas, fragmentos da ação que contêm uma idéia completa, construídas na montagem dos planos (geral, por inteiro; plano médio, pela metade; close; *pan* horizontal, tomada que se movimenta na horizontal para pegar um cenário por inteiro; *pan* vertical; *zoom in* e *zoom out*, tomadas com a câmara distanciando-se ou aproximando-se do objeto)³ usados em cada cena de acordo com o efeito desejado, cada qual correspondendo a um ângulo da câmara.⁴

Cada plano cumpre uma função expressiva. Os planos gerais descrevem o ambiente onde transcorre a ação; e os próximos realçam os sentimentos e emoções dos personagens concentrando a atenção do espectador. No roteiro também devem constar quais as cenas mais importantes e que movimentos de câmara são pretendidos, para se ter uma idéia de como ficam melhores, sob o ponto de vista da iluminação. As técnicas de iluminação interagem com outros elementos relacionados à estética do filme: o trabalho de câmara, as limitações impostas com o advento do som, a película cinematográfica, as técnicas de animação. A iluminação depende de diversos fatores. Para a TV, principalmente, o objetivo maior é criar um sistema de iluminação que pareça o mais natural possível, ou seja, ela é criada de modo a não ser percebida como algo diferente. Deve-se dar especial atenção aos movimentos dos personagens, para que não haja diferenças de luzes referentes aos projetores. De forma geral, pode-se dizer que, para que se possam ver todas as partes de uma cena, o objeto mais brilhante não pode brilhar vinte vezes mais que o mais escuro. Para ter uma medição precisa disto, utiliza-se um aparelho chamado fotômetro. Mas a melhor forma de se obter um controle do resultado do sistema de iluminação é observar a imagem resultante em

³ MARINHO, João. MARTINS, Maurício. *Produção de Vídeo – a bíblia*. Áudio e Vídeo Digital, São Paulo. p. 20-29. In: ALBUQUERQUE, Arnaldo. *Processamento Digital de Som e Imagem*. [Texto dado em aula, 2004].

⁴ PUDOVKIN, Vsevolod. *Métodos de tratamento do material*. In: XAVIER, Ismail. *A experiência do cinema*. São Paulo: Graal, 1983. p. 57-59.

um monitor. Pode-se também conferir o resultado de brilho em uma imagem P&B. Se os contrastes estiverem bons, o sistema de luz está correto. Se as cores ficarem lavadas, sem contraste, então devem ser feitos ajustes. Os principais tipos de luz em uma cena são: a luz principal, luz chave ou *key light*, que determina a formação das sombras; a luz secundária, de preenchimento ou *fill light*, que preenche as sombras para permitir sua visualização sem cancelar seu efeito; a contraluz ou *back light*, que ilumina o objeto por trás e dá a sensação de profundidade.⁵

É importante ter cuidado com os enquadramentos, sem centralizá-los demais, deixando os objetos principais a um terço do centro da imagem, com mais espaço para a direção do movimento. No caso de cinema de animação, adiciona-se ao processo outra etapa, a do *storyboard*. O *storyboard* constitui-se de desenhos em forma de esboços que narram toda a história do filme, ou seja, o roteiro na forma de uma história em quadrinhos, contendo as principais cenas do filme. É a concepção visual do futuro filme, ilustrada de várias formas, desde um trabalho detalhado como os das produções Disney, até aqueles de crueza arrojada. É a partir dessa etapa que se passa à animação, cabendo a experimentação de diversas técnicas, dado ser um gênero sem limites, no qual tudo é possível. O uso de técnicas mistas tem contribuído para o enriquecimento da animação. Hoje em dia, os filmes de animação aliam as técnicas mais artesanais às técnicas mais tecnológicas. Algumas das técnicas possíveis, das mais comuns às mais raras:

1. ***Stop-motion***: A história de desenvolvimento da técnica de *Stop-motion* possui duas vertentes, a do Ocidente e a do Oriente. A do Ocidente está intimamente ligada aos efeitos especiais no cinema, em seqüências elaboradas para filmes de ação ao vivo. Começou a chamar a atenção na década de 1930, com a primeira versão de *King Kong*; e ainda hoje mantém seu charme intacto, bastando conferir o sucesso da animação de longa-metragem *A fuga das galinhas*. A técnica consagrou nomes como Willis O'Brien (*King Kong*, 1933)⁶ e Ray Harryhausen (da série *Simbad e Fúria de Titãs*)⁷ que se tornaram referências

⁵ Cf. MARTINS, André Reis. Universidade Federal de Minas Gerais. *A luz no cinema*. 2004. 247f. Dissertação de Mestrado - Universidade Federal de Minas Gerais.

⁶ Willis O'Brien (1886-1962) foi o 'pai' dos efeitos especiais no cinema. Toda evolução técnica - incluindo, a partir dos anos 1980, os revolucionários efeitos digitais da *Industrial Light and Magic*, de George Lucas, deve ser creditada à inventividade de O'Brien. CAPUZZO, Heitor. *O cinema de animação e o documentário na experiência do National Film Board do Canadá*. [Anotações em aulas, 2004].

⁷ Os personagens criados por Ray Harryhausen (1920-) estão em filmes *live action*, mas são seres fantásticos, imaginários. Dentro de ambiente do foto-realismo, inseria o fantástico. Leva ao limite a técnica de *Stop Motion*. CAPUZZO, Heitor. *O cinema de animação e o documentário na experiência do National Film Board do Canadá*. [Anotações em aulas, 2004].

obrigatórias no cinema fantástico. Já no Leste europeu⁸, onde encontraremos diversos estúdios de animação em *Stop-motion*, a técnica consagrou-se na animação de bonecos. É uma técnica conhecida por vários outros nomes: *Animagic*, *Stop-action* ou popularmente ‘Animação de Massinha’ (embora nem todos os bonecos para *Stop-motion* sejam feitos apenas de massinha). O *Stop-motion* difere do Desenho Animado tradicional por não ser feito a partir de desenhos fotografados quadro-a-quadro, e da Animação por Computação Gráfica, por não ser gerada no computador. Na técnica de *Stop-Motion* bonecos ou objetos são filmados ou gravados cena a cena, a cada vez com um movimento ligeiramente diferente. Quando o filme é projetado a 24 quadros por segundo tem-se a ilusão de que a imagem está se movendo, graças ao fenômeno da persistência da imagem na retina. Quando a retina dos olhos está excitada pela luz, ela envia impulsos para o cérebro, que, por sua vez, são interpretados como imagem pelo córtex cerebral. As células da retina continuam a enviar impulsos mesmo depois da remoção da luz. Isso continua por algumas frações de segundos até as células da retina voltarem ao normal. Enquanto isso, o cérebro continua a receber estímulos da retina, e estes impulsos permanecem como uma imagem vinda da fonte luminosa, caracterizando a Persistência Retiniana. Por isso, se nesse intervalo de permanência da imagem sobrepusermos uma nova figura, tem-se a ilusão do movimento. Imagine-se o trabalho de fazer um filme “cena a cena” com bonecos. No *Stop-motion*, a coisa é bem mais complicada. Primeiramente, nos casos de filmes com falas, são gravadas as vozes (da mesma forma que em longas animados feitos com outras técnicas). Então, é a vez dos bonecos atuarem. Geralmente, são moldados em massinha, estruturados em arame flexível; mas outros materiais podem ser usados, desde que maleáveis, para que o personagem possa ser manipulado. Como em toda animação, antes mesmo das filmagens, o primeiro passo é a criação do cenário. E o cenário, nesses casos, é montado em miniatura, proporcional ao tamanho dos bonecos. Toda a preparação comum no cinema quanto aos ângulos de câmara e iluminação é usada da mesma forma no *Stop-motion* – com a diferença de que tudo é feito no pequeno cenário. A técnica surgiu na China, com as marionetes e o teatro de sombra, em peças, musicais, festividades e rituais; aprimorou-se na Índia e em outros lugares, influenciando fortemente o teatro convencional de atores e o teatro de bonecos em todo o mundo até os dias de hoje.⁹ A partir do século XX, o boneco foi introduzido em diversos segmentos. Além do teatro, passou a ser

⁸ O Cinema do Leste Europeu possui o dom em potencializar todos os recursos utilizados para a animação de bonecos em uma narrativa ousada. CAPUZZO, Heitor. *Tópicos Especiais em Artes Visuais: Personagens Sintéticos no Cinema*. [Anotações em aulas, 2005].

⁹ Cf. MACIEIRA, Cássia. *Sombras projetadas: As primeiras imagens em movimento*. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2001.

utilizado em cinema, TV, artes plásticas, *performances*, educação, terapia, recreação, etc. Hoje se confeccionam e movimentam bonecos em técnicas tradicionais e avançadas (3D). A matéria prima usada foi diversificada, não cessando de ampliar-se: borracha, poliéster, alumínio, até sucata são usados atualmente, conquistando novos espaços, adquirindo novas formas e linguagens. Sem obedecer a limites, misturam-se bonecos, atores, objetos e projeções com dança e mímica. A iluminação tem importância fundamental para o sucesso do *Stop-motion*. Exige-se um *timing* de cena perfeito: não há espaço para o erro; uma cena inteira precisará ser refeita se o movimento do personagem não for convincente. A técnica mantém seu encanto por aproximar-se da encenação de atores.

2. **Recorte:** A animação de recortes é muito utilizada por animadores que exploram a beleza e a poesia dos papéis recortados. Essa técnica tem sua origem na China, muito usada no teatro de sombras, e hoje resgatada nos filmes de animação. Entre os animadores que escolheram os recortes como meio de expressão, destaca-se a artista alemã *Lotte Reiniger*¹⁰ com seus filmes inspirados em contos de fadas; sua técnica de animação de recortes possuía grande leveza e poesia.¹¹



Cena de *As Aventuras do príncipe Achmed* (1923), de Lotte Reiniger¹²: o primeiro longa metragem de animação na História do cinema mundial.

3. **2D:** Com o advento da computação gráfica, passamos a adotar a técnica de ‘animação 2D’ para diferenciar do conceito de ‘animação 3D’. A computação gráfica por sua vez dá complemento à arte da animação, que usa das técnicas e fundamentos dos desenhos animados em processos que eram estritamente manuais e mecânicos.

¹⁰ Lotte Reiniger: nascida em Berlim em 1899 e primeira mulher a se dedicar à animação, veterana, Reiniger se mudou para o Canadá nos anos 70. Trabalhava com silhuetas de papel, técnica tradicional na China e Europa Oriental que Reiniger transpôs para o filme a partir de 1918. Realizou um longa em 1926, *The Adventures of Prince Achmed*. In: www.eba.ufmg.br/midiaarte/quadroquadro/nfbc/princip1.htm. Acesso em 18 jul. 2006.

¹¹ ANACLETO, Marco. In: Entrevista realizada via e-mail. 2006.

¹² Idem, *Ibidem*.

Atualmente percebem-se as diferenças e semelhanças entre o desenho digital e o desenho manual, os recortes digitais e os recortes tradicionais, assim passamos a entender que os gráficos de computador são gerados ou auxiliados por computador. Hoje processos de digitalização de imagens são usados em desenhos técnicos e ilustrações artísticas, fotos, recortes e textos.¹³

4. **3D:** Podemos distinguir a animação 3D de duas maneiras: animação de objetos físicos (como na técnica *stop-motion*) e animação de objetos virtuais. Basicamente, a animação 3D cria objetos físicos ou virtuais e simula seus movimentos num ambiente virtual tridimensional, ganhando um realismo ainda maior com a profundidade inerente ao terceiro plano, dando a ‘impressão’ tangível de profundidade, volume e peso. Estes objetos podem ser deslocados e podem girar para qualquer lado, podendo ser vistos de qualquer posição, direção ou ângulo. “Em um cenário virtual, todas as propriedades do mundo físico são simuladas com gráficos 3D gerados pela computação gráfica. Se antes da computação gráfica a idéia de que ‘uma imagem vale mais que mil palavras’, com a computação gráfica podemos dizer que ‘um gráfico 3D vale mais que mil imagens’ pois nos permite uma interatividade que um desenho limitado a uma folha de papel não nos permite.” (ANACLETO, 2006) Graças a esse dinamismo do gráfico 3D passamos a simular a própria realidade que vivemos no mundo físico, não só na animação, mas em outras expressões artísticas como também em outras áreas, como a médica - reconstituição de ossos e tecidos de um ser vivo em gráficos 3D.¹⁴ A animação 3D pode ser um processo longo de trabalho, tanto técnica quanto artisticamente, entretanto, ela aponta, para um potencial quase ilimitado de criação.¹⁵

5. **Pixilation:** bonecos são deixados de lado e atores reais entram em cena, executando movimentos surreais. Criada por *Norman McLaren* em *Vizinhos (Neighbours)*, 1952, Oscar de Melhor Animação), a técnica é de fácil execução, fazendo uso apenas de uma câmara que dispara quadro a quadro. Iluminação apropriada, e argumento, possibilitando resultados surpreendentes.¹⁶ As imagens podem ser transferidas para o computador

¹³ ANACLETO, Marco. Entrevista realizada via e-mail. 2006.

¹⁴ Cf <http://www.cenpra.gov.br/promed/promed.htm>. Acesso em 20 jul. 2006.

¹⁵ ANACLETO, Marco. Entrevista realizada via e-mail. 2006.

¹⁶ LA CARRETA, Marcelo. *Arte, técnica e magia da animação*. In: NAZARIO, Luiz. *Filmoteca Mineira*. Belo Horizonte: EBA, 2004, p. 31-42. Norman McLaren (1914-1987) entrou para o *National Film Board Canada* (NFBC) em 1942, onde explorou todas as possibilidades criativas de sua arte, aproximando o trabalho do animador ao do artista plástico contemporâneo e do músico de vanguarda. Estudou a leitura ótica da banda sonora na película como meio de transpor e compor músicas, desenhando-as no próprio material, seguindo os passos de *Oskar Fischinger*. Seus filmes abstratos surpreendem pela espontaneidade e jogo de ritmos entre imagem e som. Também utilizou a pintura e o desenho diretamente na película, fez cinema sem câmara e sem ‘som’, além de explorar como ninguém antes a técnica de *Pixilation*. Para McLaren, mais que se expressar, era preciso ter o controle da expressão. Humanista e perfeccionista, produziu filmes notáveis, entendendo como

adicionando-se efeitos para transformar, por exemplo, pessoas em personagens de *videogame*. Cenário virtual e efeitos completam a atmosfera das cenas.

6. Pixilation com Repetição de Movimento: em *Pas-de-Deux*, Norman McLaren usa a técnica de *pixilation* com os atores iluminados pelas laterais imprimindo uma imagem em silhueta. Os atores vestem malha branca e o fundo é negro. Todos os movimentos são representados em silhuetas, estudados e recopiados a cada cena necessária, para uma posterior recopiagem em fusões e superexposição de até dez exposições, deixando margem para a criação. Um verdadeiro poema cinematográfico de imagens que se misturam simetricamente. Neste processo, a filmagem é feita antes e ao vivo, para que se possa estudá-la detalhadamente na moviola, onde a maior parte do trabalho é feita. Nela se escolhe a animação que se irá apresentar. Outro fator importante é a qualidade do laboratório.

7. Xilogravura Animada: Em *Francisco*, animação de seis minutos, realizada em 2002, na EBA, na Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), a animadora Tereza Moura criou uma técnica inusitada: com imenso trabalho, transferiu para o papel vegetal gravuras feitas com diversos entalhes na madeira (a técnica de xilogravura das artes plásticas), com personagens animados previamente, editando tudo no computador.

8. Tela de alfinetes: *Alexander Alexeieff* e a norte-americana *Claire Parker* tornaram-se internacionalmente conhecidos quando, entre 1930 e 1935, desenvolveram e introduziram na arte da animação a técnica do *écran d'épingles / pinscreen* – a chamada ‘tela de alfinetes’ que, na verdade, seria mais bem traduzida por ‘tela de pinos’. Consiste numa tela repleta de cabeças de alfinetes, iluminada com luz rasante. A invenção dos jovens artistas permitia executar, quadro a quadro, efeitos de luzes e sombras extremamente expressivos. Desse modo, realizaram imagens, obtendo, nas passagens do branco ao preto mais de vinte nuances de cinza. Com auxílio de anéis, argolas, cortadores de massa, rolinhos especiais ou bolinhas de pingue-pongue, que pressionados contra as ‘agulhas’ com certa uniformidade criavam fundos, relevos e contrastes que em muito lembram gravuras de metal. Mais comumente essas imagens remetem a gravuras em movimento prontas para ganhar vida, por isso os artistas envolvidos as classificaram como ‘dramáticas e poéticas’. A animação requer a construção de fotogramas presentes pensando nos futuros. O animador é um monitor,

pois a imagem deve estar pronta na sua cabeça. A técnica possibilita uma correção milimétrica da luz e da sombra – a primeira idéia de *pixel*.¹⁷

9. Direta na película: retira-se toda a emulsão da película, deixando-a transparente. Desenha-se sobre ela com estiletos finíssimos, marcando as dimensões de um fotograma, dando maior precisão à animação, fazendo com que ela ocorra no mesmo lugar. *Len Lye*¹⁸ criou a técnica em *Colour Box* (1935) e, mais tarde, *Norman McLaren* aperfeiçoou-a, levando o filme abstrato às últimas conseqüências. Não necessita da intervenção da câmara: ao ser finalizado o desenho sobre a película, está pronto o negativo.

10. *Painting Glass*: animação de pinturas realizadas sobre vidro. Um dos mais brilhantes exemplos desta técnica é o curta-metragem *O velho e o mar* (*The old man and the sea*, Canadá, 1999)¹⁹, do russo *Aleksander Petrov*, premiado com o Oscar. Durante dois anos, *Petrov* pintou em vidro, a óleo, as imagens da novela de *Hemingway* – ao todo, 29 mil fotogramas fotografados para um filme de 40 minutos.

11. Animação de areia: consiste em animar pequenos grãos de areia da mesma forma como no recorte tradicional, iluminando-se por baixo para se conseguir um alto contraste da imagem. Por ser de natureza bastante instável, a areia é um dos materiais mais difíceis de serem animados, exigindo um completo entendimento do argumento, do roteiro e do *storyboard*, tendo-se ainda o cuidado de evitar formas e personagens detalhados ou bem definidos. A animadora canadense *Caroline Leaf* é um dos nomes que se destacam nesta técnica. Em 1972, ela foi convidada a juntar-se ao *National Film Board do Canadá*, onde realizou sua mais importante obra, *The Owl who married a Goose* (Canadá, 1974, 8'), animação em areia. Os protagonistas, um mocho apaixonado por um ganso selvagem, tópico tradicional e local. Mais que uma criadora de imagens, *Leaf* é uma contadora de histórias que prefere ir direto ao assunto mais do que enfatizar detalhes.

12. Animação com materiais alternativos: arame, lã, carvão, massa de modelar, etc. Artistas que procuram ter um controle mais pessoal da obra dedicam-se à experimentação: a animação com argila (material que possui a propriedade de quando misturado à água em devidas proporções, poder ser amassada e trabalhada, mantendo a forma

¹⁵ SILVA, Adão Fernandes. *Alexander Alexeieff, Mussorgsky e a 'tela de alfinetes'*. Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais. Monografia inédita, Escola de Belas Artes, 2006, p.2.

¹⁸ Len Lye (1901-1980) desenvolveu um diferente modo físico e sinestésico de conceber o movimento. Seus filmes procuravam formas alternativas ao conservadorismo do cinema e, até hoje, tem influenciado vários diretores. É um dos mais expressivos cineastas a usar a técnica *optical printer* (impressora ótica), uma câmara que filma negativo possibilitando o trabalho com diferentes *layers*, criando imagens sobrepostas. Artista plástico, ele foi o primeiro cineasta a fazer desenhos na película com qualidade. CAPUZZO, Heitor. *O cinema de animação e o documentário na experiência do National Film Board do Canadá*. [Anotações em Aula, 2004].

¹⁹ www.publico.clix.pt. Acesso: 2 jul. 2006.

desejada quando seca, bastando adicionar água para que volte ao estado de plasticidade), por exemplo, possibilita que as formas criadas sejam fotografadas quadro a quadro, de acordo com o que se quer realizar. Faz-se uma forma, à qual se dá determinado movimento e outra vez se fotografa, e assim sucessivamente.

Seja qual for a técnica utilizada, na montagem deve-se prever o olhar do observador, assegurando clareza, ênfase e autenticidade, construindo emoções a partir dos pedaços separados de cenas através de uma lógica especial que será aparente se cada quadro contiver um impulso no sentido de transferir a atenção para o quadro seguinte, de acordo com a ordem narrativa pré-estabelecida no roteiro.²⁰ Talvez não haja outro ponto tão decisivo para a qualidade do trabalho final como a edição. Ela pode salvar algumas cenas ruins ou estragar cenas maravilhosas. Serão os ritmos dos cortes (juntamente com a trilha) que tornarão o trabalho atraente para o público. O Editor, montador que trabalha orientado pelo Diretor, faz os cortes, colagens, superposições e trucagens que dão como resultado os efeitos especiais, que quase sempre fazem parte da animação.

Após a montagem, executa-se a tarefa de inserção da trilha sonora - diálogos, ruídos e música - gravados antes, durante ou depois das filmagens. Todo cuidado é pouco neste momento. A trilha pode determinar o sucesso ou o fracasso de um filme, dependendo de um fator: o público-alvo e a sensação que se deseja provocar neste público. Existem bancos de trilhas fornecidos em CD, as chamadas trilhas brancas, que têm a vantagem de dispensar pagamento de direitos autorais. A melhor opção, no entanto, é produzir a própria trilha. O importante é que tudo tenha um equilíbrio. A gravação deve ser de ótima qualidade, de preferência já digitalizada, assim se terá menos perda ao passar para o arquivo final. Se for preciso digitalizá-la, é preciso cuidado com os cabos e equipamentos, quanto melhor essas peças atuarem, melhor a qualidade do som em seu formato final. Como a animação é feita quadro a quadro, ou seja, metricamente produzida, encontra-se facilidade na sincronização de imagem e som (a *visual music* - olhos e ouvidos em simbiose - encontrou seu eixo na animação). A música e o som (ruídos, diálogos eventuais) têm uma função muito específica, através do reforço da narrativa e do humor. A associação entre o ritmo visual da animação e o ritmo musical é imprescindível.²¹

²⁰ PUDOVKIN, Vsevolod. *Métodos de tratamento do material*. In: XAVIER, Ismail. A experiência do cinema. São Paulo: Graal, 1983. p. 60.

²¹ MARINHO, João. MARTINS, Maurício. *Produção de Vídeo – a bíblia*. Áudio e Vídeo Digital, São Paulo. p. 20-29. In: ALBUQUERQUE, Arnaldo. *Processamento Digital de Som e Imagem*. [Texto dado em aula, 2004].

O processo de acabamento final chama-se mixagem, combinação dos processos de gravação que confere ao filme equalização e sincronização audiovisual (imagem mais som). O áudio pode determinar o sucesso ou o fracasso do projeto, os principais elementos envolvidos nesta parte da produção são microfones, locução em off, ou seja, narração que acompanha uma seqüência de imagens. Não há mistério na preparação da locução em off, mas deve-se atentar para a linguagem, que deve seguir os conceitos apontados no roteiro, e para a minutagem, ou seja, a cronometragem do tempo do off, de acordo com a quantidade de minutos e segundos que atuará em determinada cena. É importante o off constar também da decupagem.²²

Há duas formas de fazer uma decupagem: durante a gravação das cenas na mídia que for utilizada, de forma básica anotando exatamente onde e como está sendo gravado ou depois de maneira mais completa, fazendo uma seleção adequada. Essa segunda opção é indicada para materiais que forem ser arquivados e que contêm várias cenas diferentes. Isto deve ser planejado no cronograma. Depois de finalizada a gravação em uma mídia – CD, HD, DVD – deve-se anotar todos os detalhes importantes das cenas que ali constam, pois isso contribuirá, e muito, com a edição. A finalização é o indispensável toque final dado à obra.²³

Depois de tudo pronto, ainda há uma etapa de suma importância e que muitas vezes impede a exibição do filme produzido, a comercialização acompanhada de material publicitário, a divulgação e distribuição. Para a promoção do filme, organiza-se a participação em mostras e festivais nacionais e internacionais.

É importante também, ao estruturar-se uma Produção de Animação, atentar-se para o fato de que a animação tradicional está a ser substituída aos poucos por novas linguagens e tecnologias digitais. Mas pensar que uma vem substituir simplesmente a outra é um erro. Uma ferramenta nunca poderá ser potencializada se não conhecermos os processos que lhe deram origem. A computação gráfica é apenas uma das infinitas possibilidades técnicas de se fazer um filme. É uma arma poderosa, sem dúvida. Quase todo filme atualmente passa, em algum estágio, pela ajuda do computador. Entretanto, não é uma linguagem, e sim uma técnica. Os estúdios que trabalham com Computação Gráfica ainda se beneficiam com a novidade da técnica e têm mais liberdade de ousar nos roteiros sem precisar encaixar-se em uma fórmula rígida. Não se deve negar este suporte. O computador nos

²² MARINHO, João. MARTINS, Mauricio. *Produção de Vídeo – a bíblia*. Áudio e Vídeo Digital, São Paulo. p. 20-29. In: ALBUQUERQUE, Arnaldo. *Processamento Digital de Som e Imagem*. [Texto dado em aula, 2004].

²³ Ibidem.

permite um controle sobre a animação e sem ele não seria possível concretizar alguns projetos. A diferença da qualidade da animação está mais no roteiro que na técnica. O que faz um grande filme é uma grande história bem contada.

A animação pede alma e, portanto, é necessário apostar nas pessoas mais que na tecnologia: os filmes precisam respirar humanismo, audácia e criatividade. A computação gráfica é um grande instrumento, incluindo a possibilidade na montagem, de grandes efeitos visuais.

Há poucos anos, a edição era feita apenas de forma linear, usando equipamentos mecânicos, de forma que as cenas tinham de ser montadas na ordem em que ficariam no final. Era trabalhoso e perdia-se muito tempo com uma edição básica. Hoje, a edição é não linear, com equipamentos digitais, sobre arquivos digitalizados, e permite que as cenas sejam montadas em qualquer ordem, com bastante liberdade para quem está editando²⁴. Mas o ato de desenhar é insubstituível na criação de qualquer projeto, como fundamento básico para a animação, quer seja em 2D ou 3D. O artesanal e o tecnológico coexistem e são à base do verdadeiro trabalho da animação. Cada imagem supõe uma composição plástica e mostra, em suas dimensões, um mundo tridimensional. O fotograma, menor unidade de expressão cinematográfica, é o fragmento de uma obra de arte, levando-se em conta sua composição, proporção, objetos, contrastes de claro e escuro e combinação de cor.

Como podemos perceber neste breve panorama, é complexa e desgastante a função do Produtor, requerendo grande organização: muitos são os fatores de preocupação durante a realização do filme. Uma produção pode ter de tratar de muitas ações interligadas: criação de bonecos, estudo de movimentos, elaboração de *storyboard*, decomposição de movimentos, investimento em pessoas, roteiristas, narradores, desenhistas, animadores, diretores, e também em equipamentos e tecnologia. Assim, para realizar uma animação, o Produtor deve estar, tanto quanto o Diretor, bem preparado para cada uma das etapas a serem enfrentadas.

²⁴ Cf. OLIVEIRA, Cláudio Luiz de. Universidade Federal de Minas Gerais. *Método e escritura da montagem. Reflexões sobre tecnologia, cultura e pensamento*. 2003. 212f. Dissertação (mestrado). Universidade Federal de Minas Gerais. p. 12-17

II. O CINEMA DE ANIMAÇÃO NO BRASIL

O cinema de animação compreende o desenho animado, a animação de bonecos, de fotos, de objetos, e a recente animação computadorizada. Desde os tempos em que se usava a película como suporte, até os dias de hoje, com os modernos processos digitais, ainda em evolução, a animação no Brasil permanece uma arte rara, com uma história curta nos primeiros cinqüenta anos do século XX. Conhecer essa evolução histórica permite respeitar esse passado, entender o presente e projetar o futuro.

Logo no início dos anos 1910 alguns artistas realizaram cenas animadas para compor sonhos de personagens de filmes *live-action*. Alguns dos primeiros animadores do Brasil foram cartunistas, como Eugênio Fonseca Filho, que criou pequenas animações inspiradas nas tiras de quadrinhos americanas *Mutt and Jeff*, e Álvaro Martins, considerado o primeiro a realizar animações com personagens e situações tipicamente brasileiros.²⁵

Até então a história do cinema de animação brasileiro é intermitente. Isso se deve à demora do Brasil em encarar o cinema como produção industrial, o que só veio a ocorrer por volta dos anos 1930, quando foram criados os estúdios da Cinédia, no Rio de Janeiro, idealizado por Adhemar Gonzaga, que se dedicou a produzir dramas populares e comédias musicais. E nos anos 1940, com o surgimento da Atlântida, que mesmo tendo produzido 66 filmes que marcaram época, nas décadas de 1940/1950, levando ao público entretenimento e consolidando nossa identidade cultural, nenhum dos dois estúdios se empenhou na produção de um único filme de animação.²⁶

No início da década de 1940, *Walt Disney* esteve no Brasil com o intuito de estreitar os laços entre os países das três Américas e angariar simpatia para uma aliança de oposição ao avanço da política nazista de *Hitler*. Os cartunistas Luis Sá e J. Carlos ajudaram Disney a desenvolver a figura e a personalidade do papagaio Zé Carioca, personagem concebido para ser a síntese dos laços de amizade entre os Estados Unidos e o Brasil. O carioca é caracterizado como o malandro simpático e cordial, síntese do espírito brasileiro. A *Disney* criou diversas animações estreladas pelo personagem escolhido, o papagaio Zé Carioca, para simbolizar o brasileiro: *Alô, amigos!* (*Saludos amigos*, 1943), e *Você já foi à Bahia?* (*The Three Caballeros*, 1945) musicais que mesclavam desenhos com atores de carne

²⁵ www.eba.ufmg.br/midiaarte/quadroquadro/brasil. Acesso em 3 jul. 2006.

²⁶ Site oficial do Estúdio Atlântida. www.atlantida.art.br. Acesso em 3 jul. 2006.

e osso como Aurora Miranda e grupos de música nacionais, importados por *Hollywood*, dando grande visibilidade ao tropicalismo brasileiro em todo o mundo.²⁷

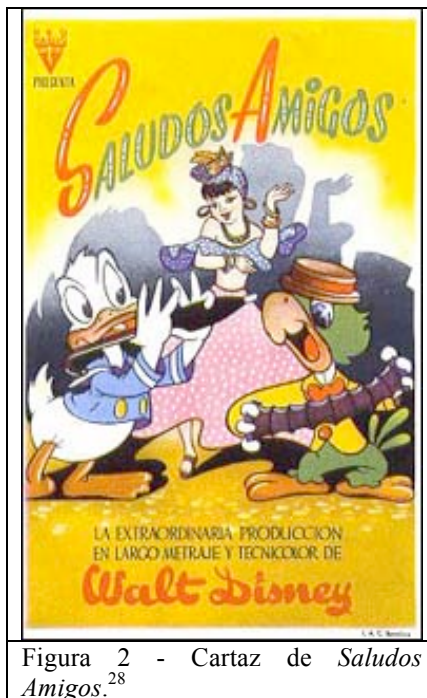


Figura 2 - Cartaz de *Saludos Amigos*.²⁸

Na década de 1950, começaram a aparecer animadores no Brasil, e foi lançado o primeiro longa-metragem de animação brasileiro, *Sinfonia Amazônica* (1953), de Anélio Lattini Filho.

Nos anos 1960, cresce o número de animações em produções publicitárias e filmes didático. Em 1967, foi fundado no Rio de Janeiro o Centro de Estudos de Cinema de Animação (CECA). Mais tarde, com sua dissolução, foi montado um novo grupo de animação experimental, o Fotograma.

Na década de 1970, o então jovem Marcos Magalhães estagiou na *National Film Board of Canadá*²⁹ onde realizou o curta-metragem *Animando* (1972), filme premiado

²⁷ LEITE, Sydney Ferreira. *Um pouco de malandragem*. História Viva, Rio de Janeiro, edição nº30, abril de 2006.

²⁸ Ibidem.

²⁹ CAPUZZO, Heitor. *O cinema de animação e o documentário na experiência do National Film Board do Canadá*. [Anotações de aula, 2004]; LA CARRETA, Marcelo. *Arte, técnica e magia da animação*. In: NAZARIO, Luiz. *Filmoteca Mineira*, 2004. p. 32-42. O National Film Board do Canadá surgiu em 1939, como uma espécie de serviço cultural oficial do Canadá, com o objetivo da produção e distribuição de filmes e demais produtos audiovisuais que expressassem o Canadá para seu próprio povo e para o resto do mundo. O departamento de animação foi criado em 1942 por John Grierson (1898-1972), diretor e produtor de origem escocesa. O NFBC tornou-se ambiente de grande experimentação de técnicas e linguagens, produzindo uma quantidade impressionante de trabalhos de qualidade. Foi o berço do que houve de melhor no que diz respeito à

no Festival Cinanima 93, como melhor filme didático, onde demonstra diversas técnicas de animação. Seu filme mais conhecido é o curta-metragem *Meow* (1976), premiado nos Festivais de Brasília, Havana e Cannes. De volta ao Brasil, Marcos Magalhães participou do acordo entre Brasil e Canadá para a criação do Núcleo de Cinema de Animação do Centro Técnico Audiovisual (CTAv), projeto coordenado por ele de 1985 a 1987. Com esse acordo, foi criado o primeiro Curso de Animação no Brasil. A continuação do acordo resultou em três núcleos de animação: o Núcleo de Animação do Ceará (NACE), na Universidade Federal do Ceará, em Fortaleza; o Núcleo do Rio Grande do Sul, no Instituto Estadual de Cinema, em Porto Alegre; e o Núcleo Regional de Minas Gerais, na EBA da UFMG, em Belo Horizonte. *Norman McLaren* foi a grande influência desses Núcleos Regionais de Animação no Brasil.

O Núcleo Regional de Cinema de Animação de Minas Gerais foi mais do que uma experiência da extinta EMBRAFILME³⁰ em parceria com a *National Film Board* do Canadá: foi uma semente plantada em terreno fértil, consolidando o cinema de animação no Estado de Minas Gerais. Alunos que nunca haviam experimentado produzir animações passaram a ter a chance de demonstrar sua criatividade. A sobrevivência deste Núcleo deveu-se à infra-estrutura da Escola de Belas Artes (EBA) da UFMG. O Núcleo teve sua experiência consolidada num curso de Bacharelado em Animação, com adição de equipamentos.

Outro marco na história da animação brasileira é Piconzé, o primeiro longa-metragem colorido de animação produzido no país (estreou nos cinemas em 1972),

animação experimental. Com animações reconhecidas internacionalmente e vencedoras de prêmios em Festivais de todo o mundo, o NFBC também inspirou a criação de outras iniciativas semelhantes em outras partes do planeta. Centenas de profissionais vindos de várias partes do mundo iam até o Canadá (sede oficial desta instituição), aprendiam como funcionava a estrutura do projeto e voltavam com a idéia de ministrar ciclos regionais. Dentro desse contexto, o NFBC, mesmo atropelado pela Segunda Guerra Mundial, assumiu, além do caráter educativo, o de laboratório experimental. Os primeiros filmes apareceram como canções populares dentro de paisagens canadenses para que as pessoas cantassem juntas suscitando um senso de comunidade. “Foi um espaço privilegiado para se mostrar à magia da animação”. (LA CARRETA, 2004, p. 35). O NFBC obtinha grandes resultados com poucos elementos, deixando o artista livre para concretizar seu projeto pessoal, sua expressão interior, mostrando que a idéia deve ser mais valorizada que a realização.

³⁰ ESTEVINHO, Telmo Antonio Dinelli. Algumas informações sobre a Embrafilme. *Política e Cinema. Espaço com estudos e informações sobre o Cinema Brasileiro e Política*. São Paulo, 2003. Endereço eletrônico: www.estevinho.prof.ufu.br. Acesso em 3 jul. de 2006. A Empresa Brasileira de Filmes S. A. foi criada em 1969 pelo Regime Militar, com a finalidade de divulgar o filme brasileiro no exterior. Esse objetivo foi sendo gradualmente transformado. No início, o sucesso da empresa foi expressivo, tendo conquistado cerca de 40% do mercado, incomodando as companhias norte-americanas a ponto delas recorrerem a pressões diplomáticas para o governo brasileiro abrandar o perfil protecionista. A empresa oscilava em sua política de produção, indo do chamado filme comercial ao mais autoral, respeitando uma suposta legitimidade cultural acumulada por alguns diretores e produtores, não se preocupando em fortalecer a indústria cinematográfica como um todo. O desinteresse do Estado em formular uma política cultural consistente e a forte crise econômica dos anos 1980 esvaziaram o projeto da Embrafilme. O presidente Collor de Mello, ao encerrar a empresa em 1990, deixou o Cinema Brasileiro abandonado à própria sorte. Após um ano em que nada se produziu, mecanismos de captação de recursos acionados pelos cineastas começaram a dar frutos, gerando um *boom* de novas produções, o chamado “Cinema da Retomada”, liberto dos vícios dos filmes produzidos pela Embrafilme.

feito pelo japonês *Ypê Nakashima* (1926-1974), que imigrou para o Brasil em 1956 e trabalhou com animação publicitária.

Maurício de Souza ocupa merecidamente um lugar de destaque na história da animação no Brasil. Em 1959, começou com a criação de história em quadrinhos para tiras de jornal, depois para páginas tipo tablóide de publicação semanal, durante 10 anos, até o tempo das revistas em quadrinhos de banca, em 1970. Seus trabalhos começaram a ser conhecido em diversos países. Na década de 1980, com a invasão dos desenhos animados japoneses, perdeu mercado, por não ter nenhuma animação para a TV. Resolveu enfrentar o desafio e abriu um estúdio de animação – a *Black & White* – com mais de setenta artistas realizando oito longas-metragens. Mas não contava com as dificuldades políticas e econômicas do país: a inflação, que impedia projetos de longo prazo (como têm que ser as animações); a bilheteria sem controle dos cinemas, que fazia evaporar quase 100% da receita; e o pior, a lei de reserva de mercado da informática, que nos impedia o acesso à tecnologia de ponta necessária para a animação moderna. Mauricio parou com o desenho animado e concentrou-se nas histórias em quadrinhos e seu *merchandising*. Somente agora ele parece estar retomando os projetos de animação³¹.

Em meados da década de 1990, o mundo da animação passou por uma grande virada de mesa com a computação gráfica. *Cassiopéia – O filme* (1996), de Clóvis Vieira foi à primeira animação em computação gráfica em longa-metragem realizada no Brasil, tendo sido iniciada antes mesmo de *Toy Story* (EUA, 1995). Seria mesmo a primeira realizada no mundo, mas só foi finalizada – pelas dificuldades de produção – depois de *Toy Story*, perdendo a oportunidade de seu registro na história do cinema como a primeira do mundo.

Apesar do avanço da técnica digital, não deixa de surpreender como antigas técnicas, como o *Stop-motion*, sobrevivem. E se hoje os filmes de animação gerados por computador causam furor, é bom lembrar que a indústria - e a tecnologia por trás dela - ainda estão na infância. É difícil dissociar a computação gráfica das obras cinematográficas, pois, por menor que seja a produção, é quase certo de que vá existir, em alguma fase, um tratamento posterior em computadores, seja para inserir personagens, efeitos especiais, ou corrigir cores. A transição é natural: assim como passamos do cinema mudo para o falado e do preto e branco para o colorido, agora passamos a utilizar técnicas coerentes com nosso tempo, adicionando novas ferramentas ao velho ato de contar histórias.

³¹ Mauricio de Sousa Produções. Endereço eletrônico: www.turmadamonica.com.br. Acesso 3 jul. 2006.

Em 2001, *O Grilo Feliz*, de Walbercy Ribas, uma animação musical, foi finalmente lançada após 20 anos de produção.

Em 2002, a Associação Internacional do Filme de Animação (ASIFA) lançou o Dia Internacional da Animação, para comemorar a primeira exibição pública do Teatro Ótico de *Emile Reynaud*, no Museu *Grévin* de Paris, a 28 de Outubro de 1892. Diferentes grupos nacionais filiados a ASIFA, presentes em cerca de trinta países, organizam-se para celebrar este dia. A ASIFA convida todas as organizações incentivadoras do cinema de animação para participarem da comemoração, através de projeções de filmes, *workshops*, exposições e demonstrações de técnicas. Em alguns países, o evento estende-se por vários dias, envolvendo um número considerável de parceiros e órgãos culturais.

Em 2003, na falta de organismos que representassem o universo da Animação no Brasil, vinte e nove profissionais representando cinco estados brasileiros (RJ, SP, PB, RS, PR) decidiram elaborar um estatuto e registrar a Associação Brasileira do Cinema de Animação (ABCA), com o objetivo de representar os animadores junto a entidades públicas e privadas; reunir os animadores, incentivando a representação por região; apoiar a formação acadêmica e informal, através de cursos, oficinas, literatura específica e trocas de experiências; apoiar a produção através da criação de concursos específicos para Cinema de Animação, subvenções e estabelecimento de convênios em todos os formatos; apoiar a reserva de mercado, com a criação de cota obrigatória de produção nacional; apoiar a distribuição, levando os filmes para o mercado internacional através de organismos específicos; preservar a memória do Cinema de Animação; estabelecer uma tabela-referência de valores para trabalhos em animação.³²

Contudo, a despeito desta iniciativa, até os dias atuais, os filmes de animação em longa-metragem produzidos, distribuídos e exibidos no Brasil reduzem-se, como visto, a uma lista muito pequena. O que realmente mudou é que, durante muito tempo, o gênero esteve exclusivamente voltado para o público infantil e hoje se faz no Brasil animação também para um público adulto. A tese de que ‘desenho animado é coisa de criança’ foi desmistificada, provando-se que a animação pode atingir públicos de todas as idades. Isso graças à iniciativa de profissionais da área, organizadores de grandes festivais como o Anima Mundi, Festival Internacional de Animação onde os temas mais adultos predominam nos curtas-metragens, onde o número de inscrições de curtas, que são produzidos no Brasil por iniciativa dos próprios realizadores, se tornam cada vez mais expressivos, e onde, também, as

³² Associação Brasileira do Cinema de Animação. Endereço eletrônico: www.abca.org.br. Acesso 3 jul de 2006.

sessões de filmes brasileiros (Mostra Brasil) são as primeiras a terem seus ingressos esgotados. A cada ano o público aumenta, provando o potencial da animação brasileira.

Na Academia, *América Morena*, uma série constituída de cinco curtas-metragens em desenho animado, tendo como veículo primordial a televisão, com dezesseis a dezoito minutos de duração para cada história, serão reunidos e transferidos para película 35mm, para formar um longa-metragem. Já com maior destaque, a *Trilogia do caos*, animação em estilo de cinema mudo, que vem sendo produzida desde 1998, dentro do projeto Animação Expressionista, por uma equipe de professores, técnicos e alunos da EBA da UFMG, sob a coordenação de Luiz Nazario, tem sua estréia marcada para o final de 2006. Nessas animações inspiradas na estética do Expressionismo Alemão, “a dramaticidade da narrativa mistura-se à iluminação atmosférica, criando fortes contrastes que permitem ao espectador uma experiência única em poesia e catarse, articulada entre os processos convencionais de animação e a mais avançada técnica digital em 3D”.³³

Enfim, como podemos observar neste breve panorama da animação brasileira, também no nosso país a animação é tanto meio de comunicação de massa quanto forma artística da reflexão crítica, é uma arte coletiva que serve ao entretenimento e à provocação, podendo ser concebida como um espetáculo divertido, como um poema visual ou como forma de um pensamento crítico. O que falta à animação brasileira – como de resto ao cinema brasileiro em geral – é uma estrutura de produção, uma indústria de cinema – e uma indústria de cinema de animação – que organize a produção de uma quantidade de artistas que se formam, a cada ano, sem possibilidade de exercer seus talentos na sua área própria de formação.

³³ Encarte do DVD *A flor do caos*. Belo Horizonte: Ophicina Digital, 2003.

III. ANIMAÇÕES DE LONGA-METRAGEM EXIBIDOS NO BRASIL.

O curta-metragem *O Kaiser* (1917), de Álvaro ‘Seth’, foi, de acordo com Hernani Heffner³⁴, um primeiro ensaio de animação mais longa feito no país, satirizando o mandatário alemão e, para o gosto dos nacionalistas brasileiros, pregando o alistamento militar obrigatório.³⁵ Depois deste ensaio desaparecido, encontram-se referências a *As Aventuras de Lulu* (1943), de Anélio Latini, como sendo a primeira animação moderna feita no país, mas não encontramos outras referências sobre esta obra.³⁶

Sinfonia Amazônica

Somente após muito trabalho do diretor Anélio Lattini Filho com animação e sincronização de diálogos e música ao movimento dos personagens que sua poética animação *Sinfonia Amazônica* (Brasil, 1953) tornou-se um marco histórico. O filme, uma raridade, foi produzido em preto e branco e consumiu seis anos da vida de seu realizador, que trabalhou sozinho em todas as etapas da produção para transformar em um desenho animado de 61 minutos relatos folclóricos e lendas indígenas da Amazônia, entre elas a da Noite, que aborda o surgimento dos animais na floresta – como Cobra Grande, Jaci, Boto, Jabu, Curupira, Iara e outros - a do Urutau, que narra a formação do rio Amazonas. Fauna e flora assumem no filme formas humanas. Foram mais de 500 mil desenhos para levar as sete lendas amazônicas à tela grande, sem a ajuda de nenhum outro desenhista.

³⁴ HEFFNER, Hernani. *Filmes brasileiros considerados perdidos ou prestes a sê-lo*. In: GARDNIER, Ruy. *Entrevista com Hernani Heffner*, 22 jul. 2000. In: www.contracampo.com.br. Acesso em 25 de jul. 2006. Graduado em Comunicação Social, habilitação Cinema, pela Universidade Federal Fluminense. Tornou-se pesquisador com uma bolsa concedida pela EMBRAFILME para uma biografia sobre o fotógrafo Edgar Brasil. Entrou em 1986 para a Cinédia, onde fez levantamentos de dados para os livros editados e projetos para a restauração dos filmes da empresa. Coordenou entre outras as recuperações de *O Ébrio*, *Alô, Alô*, *Carnaval e Mulher*. Foi admitido em 1996 com Curador de Documentação e Pesquisa da Cinemteca do Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, passando alguns anos depois a responder como Conservador pelo Arquivo de Filmes da instituição. É professor dos cursos de Gestão Cultural da Universidade Cândido Mendes e Cinema da Pontifícia Universidade Católica. É autor de vários artigos sobre cinema para jornais e revistas e responsável por mais de cem verbetes da Enciclopédia do Cinema Brasileiro.

³⁵ FONSECA, Rodrigo. *Animação Brasileira. Histórico Tupiniquim*. Revista de Cinema. Rio de Janeiro, jul 2006.

³⁶ Originalmente publicado na Revista *Contracampo* nº 34. Jornal do Curta. Festival brasileiro de cinema universitário. Premiados da mostra competitiva de vídeo 2005. Cinemateca brasileira (SP) exibirá os destaques do evento. Rio de Janeiro, 7 jun. 2005. Link: <http://www.contracampo.he.com.br/34/frames.htm>

A antítese da feitura artesanal de Sinfonia Amazônica representa uma notável expressão visual e estética sentimental e sociologicamente ligada aos valores nacionais. A produção de Anélio Lattini Filho denota grande influência³⁷ do estilo Disney, especialmente Fantasia.³⁸ Foi reconhecido na época através do Prêmio ‘O Índio’ (1953, RJ), da Revista *Jornal de Cinema*; e do ‘Prêmio Saci’ (1954, SP). Apesar do sucesso de público, Lattini não recebeu a renda das bilheteiras, roubado pelos distribuidores e donos de cinema. Sem incentivos para a produção de novos filmes (deixando engavetados projetos como a animação colorida em 35mm *Kitan da Amazônia*, 1968), ele passou a dedicar-se à produção comercial (como os Pinguins da cerveja *Antártica*) e à pintura com motivos amazônicos.³⁹

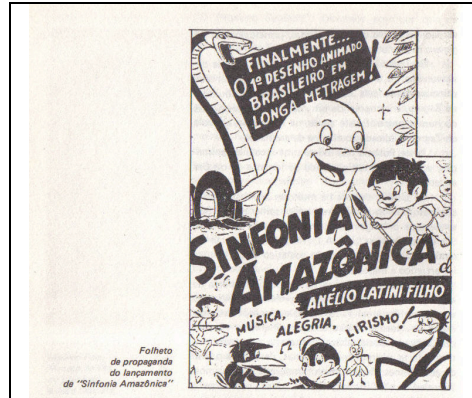


Bonecos do filme Sinfonia Amazônica na capa do livro A Técnica da Animação Cinematográfica.

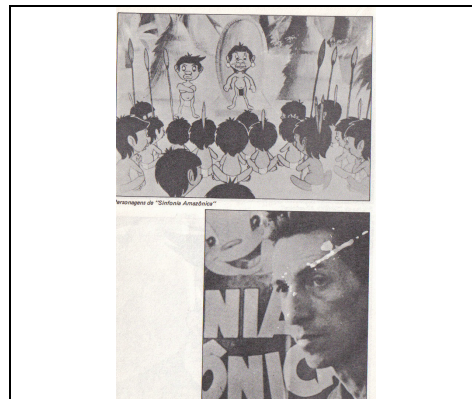
³⁷ GAZETA MERCANTIL / INVESTNEWS. *Animações pioneiras*. Publicado em jul. 2005.

³⁸ CAPUZZO, Heitor. *O cinema de animação e o documentário na experiência do National Film Board do Canadá*. [Anotações de aula, 2004]. Fantasia é um filme com grandes qualidades e grandes defeitos. Estruturalmente, não deve nada ao que foi feito anteriormente na história do cinema e Disney merece um grande crédito por ter quebrado tão audaciosamente com o passado. E seus artistas merecem crédito por uma das mais belas animações que já surgiram na tela.

³⁹ Site www.eba.ufmg.br. Acesso em 15 abr. 2005.



Folheto de Propaganda de Sinfonia Amazônica.



Personagens de Sinfonia Amazônica e Anélio Latini Filho.

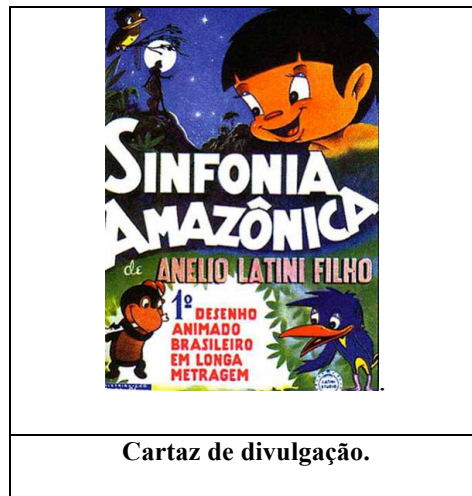


Trechos do filme Sinfonia Amazônica.

Raramente exibido⁴⁰, o filme aguarda sua restauração. A pesquisadora da Escola de Comunicação e Artes (ECA), da Universidade de São Paulo (USP), Rosemeire Ferreira, desenvolve um estranho projeto de ‘colorização’ de *Sinfonia Amazônica*. Segundo

⁴⁰ BORSERO, Cássia. *Mostra de Cinema Infantil de Florianópolis leva quatro mil alunos de escolas públicas ao cinema*. In: www.midiativa.tv. Acesso em 5 de ago. 2004. Matéria de 06 jul. de 2004.

Marcello Tassara, a vontade de Anélio Latini “era que o filme fosse colorido, mas na época o processo de colorização era muito caro e não foi possível concretizar a idéia.”⁴¹



Piconzé

Outro marco na história da animação brasileira é Piconzé, primeiro longa-metragem colorido de animação produzido no país. Estreou nos cinemas em 1972, feito pelo japonês Ypê Nakashima (1926-1974). Ypê nasceu na província de Oita, Japão, onde em 1940 publicou sua primeira charge em um jornal regional. Em 1943 ingressou na Escola de Belas Artes de Tokyo e em 1945 foi convocado para a Segunda Guerra Mundial. Entre 1946 e 1952 publicou charges, tiras diárias e ilustrou artigos em jornais e revistas.⁴² Em 1956, imigrou para o Brasil e já neste ano começou a atuar na mídia impressa. Em 1957, iniciou suas pesquisas em animação e em 1966 já havia acumulado quase dez anos de produção em curtas-metragens, além da produção de diversos filmes publicitários, com um colaborador brasileiro, e que lhe trouxeram sucesso considerável. Fascinado pelas lendas do folclore brasileiro, Ypê

⁴¹ Marcello Tassara é professor fundador do curso de cinema da ECA, USP. Como autor, realizou aproximadamente 50 filmes documentais, experimentais e científicos. Coleciona prêmios e alguns dos principais festivais cinematográficos do País e Exterior, com trabalhos como Povo da Lua, Povo do Sangue (Grande Prêmio do Festival de Oberhausen, Alemanha) e A João Guimarães Rosa (Prêmio de melhor curta-metragem do 1º Festival de Brasília, 1969). O vídeo é uma produção da Universidade Santa Cecília. O mesmo foi realizado no Midialab.BR/Projeto Fapesp. In: site www.usp.br. Acesso em 31 mar. 2006.

⁴² Site sobre Ypê Nakashima: www.gibindex.com e www.fjsp.org.br. Acesso em 9 jul 2006.

criou o personagem Papapapo, um papagaio que estrelou vários curtas-metragens que, infelizmente, nunca foram exibidos.

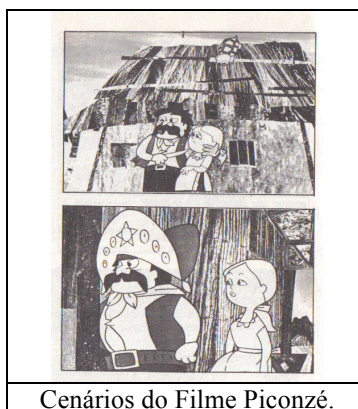
O projeto de produzir um longa-metragem começou a ser gestado em 1966 e, entre a criação da história e a finalização da primeira cópia passou-se seis anos. Piconzé estreou nos cinemas em 1972 e ganhou dois prêmios do Instituto Nacional do Cinema (Prêmio Qualidade e Coruja de Ouro pela montagem). O filme ganhou a trilha sonora que continha canções compostas pelo músico Damiano Cozella e letras de Decio Pignatari. Ypê criou a história original, o roteiro, dirigiu a animação, cenários e arte, mas também contou com a ajuda de uma equipe composta de nisseis e japoneses. Foi o primeiro longa-metragem de animação com caráter mais profissional e colorido no Brasil. O filme teve boa repercussão. Com 24 desenhos a cada segundo, usando técnicas de colagens, que davam vida aos cenários, a animação de 75 minutos foi filmada em película 35mm. Conta à história de um menino que mora com seu pai, o papagaio Dom Louro e o porquinho Chico Leitão no tranqüilo Vale Verde. A tranqüilidade deles acaba quando vilões liderados por Gustavo Bigodão rapta sua melhor amiga, Maria Esmeralda. A partir daí começam as aventuras de Piconzé e sua turma para salvá-la. Ypê faleceu precocemente dois anos após a estréia do longa-metragem, e em 1975 recebeu postumamente o prêmio Governador do Estado. Morreu deixando seu segundo longa-metragem, *Irmãos Amazonas* inacabado.⁴³ E hoje, Piconzé só pode ser exibido em vídeo, pois não foram encontrados os negativos para fazer nova cópia.⁴⁴



Cartaz de Lançamento de Piconzé

⁴³ FUNDAÇÃO JAPÃO. *O Desenho de Ypê Nakashima*. In: EXPOSIÇÃO REALIZADA NO ESPAÇO CULTURAL FUNDAÇÃO JAPÃO, 2002, São Paulo.

⁴⁴ BARBOSA, Déa. Cinema. *4ª Mostra Infantil e Juvenil de Florianópolis vai até 17 de julho*. In: Notícias do MinC. Publicado por Secretaria do Audiovisual. Jul. 2005. In: Site oficial da cultura. www.cultura.gov.br Acesso em 20 ago. 2005.



Cenários do Filme Piconzé.

Piconzé teve o reconhecimento de sua importância histórica na Mostra de Cinema Infantil de Florianópolis, em 2006, que ressaltou a necessidade da preservação da memória do cinema infantil brasileiro.

Cassiopéia

O primeiro desenho animado de longa-metragem produzido com imagens 100% geradas por computador é brasileiro. Dirigido pelo animador e pioneiro do cinema virtual. Nascido em outubro de 1953 na cidade de São Paulo e que atua na área desde 1970 (desde os 16 anos), Clóvis Vieira trabalhou como arte-finalista de desenhos animados nos estúdios da *Linx Film* (SP) e nos estúdios *Start Desenhos Animados*.⁴⁵ Realizou, como animador, filmes de publicidade para TV, o único mercado na época rentável para um profissional de animação. Em 1975, com a animação de trinta segundos do filme *Bebê Chateado*⁴⁶, encomendado pela Lintas Propaganda para o produto Cotonetes *Johnson's*, ganha, em Nova York, o Clio de Ouro na categoria de cosméticos. Clóvis começou com o que chamamos de desenho animado 2D. Até o início dos anos 80 teve-se o *boom* da produção, depois caiu, apesar do aumento de demanda na área cultural. Na verdade, segundo Clóvis (em entrevista à Revista Galileu), “desde 1983 temos crise atrás de crise. Hoje há um volume maior de investimento, mas existem menos empresas anunciando. E houve também uma ruptura. Quando o Collor fez o confisco, os estúdios diminuíram. Ninguém tinha mais trabalho. Os novos animadores perderam o contato com os mais antigos. O desenho animado

⁴⁵ www.start-desenhos-animados.com.br. Acesso em 8 jul. 2006 A **Start Desenhos Animados** é um dos mais destacados estúdios de animação da América Latina. Está no mercado publicitário desde 1966. Nesse período já produziu mais de 2.000 filmes comerciais para grandes empresas no Brasil e exterior e também filmes de animação como o longa de animação *O Grilo Feliz* de Walbercy Ribas.

⁴⁶ www.memoriadapropaganda.org.br. Acesso em 8 jul. 2006.

praticamente recomeçou, voltou ao que era em 1950”. E mais: “Nós temos talento e técnica para produzir como o Japão e os EUA, falta só investimento”.⁴⁷

Em 1991, juntamente com a NDR Filmes Produções⁴⁸ e o produtor Nello de Rossi⁴⁹, Clóvis Vieira fechou um acordo para a realização do longa-metragem *Cassiopéia*.



Clóvis Vieira, aos 47 anos.

A produção de *Cassiopéia* demorou quatro anos, com início em janeiro de 1992, com o modelamento dos ambientes e dos personagens e a criação da história e do roteiro. Em janeiro de 1993, teve início o processo de animação. O trabalho de geração de imagens terminou em agosto de 1995. A trilha sonora foi completada em dezembro de 1995. A primeira cópia ficou pronta em janeiro de 1996. Custou apenas US\$ 1,5 milhão e tornou-se o primeiro longa-metragem da carreira do diretor. A primeira exibição pública de *Cassiopéia* deu-se a 1º de abril de 1996, na cidade de São Paulo.

A história relata um grave momento na vida de Atenéia, um planeta evoluído, pacífico, localizado na constelação Cassiopéia, cujos habitantes vivem em perfeita harmonia. A situação muda quando piratas cósmicos invadem seu sistema na intenção de drenar toda sua energia vital. Para o planeta sobreviver é necessária a intervenção do Conselho Galáctico Central, mas estes desconhecem o problema de Atenéia, pois as

⁴⁷ PADUE, Ricardo. *Brasil tem talento, mas falta investir*. Seu Futuro, Revista Galileu, Editora Globo, edição 139, fev. 2003 In: site www.revistagalileu.globo.com. Acesso em 08 de jul. 2005.

⁴⁸ A NDR Filmes Produções Ltda com o lançamento de *Cassiopéia* teve uma capitação de R\$ 335.520,00 com registro de público de 14.224 e uma renda de R\$ 60.359,00. In: site www.ancine.gov.br. Acesso em 8 jul. 2006. In: Tabela Resumo Filmes de longa-metragem brasileiros, lançados em salas de exibição (1995-2004), Gênero: Ficção e Animação. (ordenado por valores captados pela empresa produtora).

⁴⁹ O italiano Nello de Rossi é velho conhecido entre os cinéfilos. Ele trabalhou como ator durante a década de 30 e, já no Brasil, produziu longas premiados. In: site www.imdb.com. Acesso 8 jul. 2006.

comunicações sofrem a interferência dos intrusos. Uma solução alternativa é acionada por Liza (nome dado em homenagem à obra *Monalisa*), uma princesa desesperada que envia ao espaço um pedido de socorro, que atrai a atenção de um grupo de aventureiros espaciais. Chip e Chop captam a mensagem e, com a ajuda de Galileu e Leonardo (nome dado em homenagem a Leonardo Da Vinci), partem para salvar Atenéia.⁵⁰

A produção de *Cassiopéia* contou com uma equipe de três diretores de animação e onze animadores, trabalhando em dezessete microcomputadores PC 486 DX2-66, muito lentos. O primeiro modelo de personagem foi feito em um PC 386 SX de 20Mhz. O software utilizado foi o *Topas Animator*⁵¹ produzido pela *Crystal Graphics*⁵², que na época foi oferecido gratuitamente. Os personagens e cenários foram criados a partir de formas geométricas simples, como esferas, cubos e cilindros; o render foi feito numa rede de computadores 486. Nos últimos meses de produção, os computadores foram roubados, o que atrasou ainda mais a finalização.

Outro problema enfrentado pela produção foi a distribuição do filme, ‘boicotado’ pelas distribuidoras nacionais, que não tiveram interesse em divulgar uma obra que pretendia concorrer com superproduções norte-americanas como *Toy Story*⁵³ e *Formiguinha Z*⁵⁴. A disparidade entre o número de salas que exibiram o desenho nacional e o norte-americano *Toy Story*, lançado na mesma época, deixa evidente. "Esse é um grande problema no Brasil: os filmes não conseguem ser bem distribuído nem no cinema, nem em vídeo", considera Paulo Diego Oliveira de Assis. Por isso, o filme não chegou ao Nordeste; entrou em cartaz do Rio Grande do Sul ao Espírito Santo e foi muito bem recebido. Foi também exibido na TV a cabo HBO. Em Salvador, como em todo o país hoje, *Cassiopéia* pode ser encontrado em vídeo. A fita é distribuída pela *Play Art*.⁵⁵⁵⁶

⁵⁰ Fonte: web-site do filme *Cassiopéia*. www.cassiopeia.com.br. Acesso em 02 de mar. 2005. Hoje, o site está fora do ar.

⁵¹ *Topas Animator* é um software de animação e modelagem 3D que era obsoleto já na época da produção de *Cassiopéia*. In: www.xuti.net. Acesso em 8 jul. 2006.

⁵² *CrystalGraphics* é um fornecedor principal de compélir e do software easy-to-use dos gráficos 3D que ajudam profissionais e empresas a se comunicarem com mais sucesso - com apresentações, e-mail, a correia fotorreceptora e vídeo. In: www.crystalgraphics.com. Acesso em 8 jul. 2006.

⁵³ *Toy Story* uma animação computadorizada de 81 minutos de duração, lançado nos EUA e distribuído para mundo em 1995. Uma produção dos estúdios de Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios. Distribuído pela Buena Vista International e dirigido por John Lasseter. In: www.disney.go.com. Acesso em 8 jul. 2006.

⁵⁴ *Formiguinha Z*, título original, *AntZ*. Uma animação computadorizada de 82 minutos, lançada nos EUA e distribuída para o mundo em 1998. Uma produção dos estúdios DreamWorks SKG / Pacific Data Images. Distribuído pela DreamWorks Distribution L.L.C. / UIP e dirigido por Eric Darnell e Tim Johnson. In: site oficial: www.pepsi.com/antz. Acesso em 8 jul. 2006.

⁵⁵ www.playarte.com.br. Acesso em 8 jul. 2006.

⁵⁶ CAZÉ, Wladimir. *Construindo Galileo*. Pingue-pongue / Clóvis Vieira. Correio da Bahia, Bahia, Jan. 2001. Caderno de Informática.

Cassiopéia causou polêmica ao pretender ser o primeiro longa-metragem 100% gerado por computadores sem escaneamento exterior de imagens ou vetorização de modelos reais ou misturas com outras técnicas. Na verdade, a polêmica *Cassiopéia* versus *Toy Story* passou a existir quando a Disney soube que o filme estava sendo produzido no Brasil (então com 40 minutos prontos) e investiu US\$ 50 milhões em *Toy Story* para sair na frente. A forte campanha de *marketing* afirmava que *Toy Story* era o primeiro filme totalmente criado em computador, embora os animadores da Disney tenham usado modelos em argila, o que não ocorre em *Cassiopéia*, cuja produção preferiu não importar nenhuma informação externa para dentro do computador; o que segundo Vieira, tiraria a primazia de seu filme ser o primeiro trabalho do mundo em longa-metragem totalmente produzido através de computador.⁵⁷

A polêmica é vã. Pelas dificuldades financeiras e atrasos de produção. *Cassiopéia* perdeu efetivamente a oportunidade de ter seu registro na história do cinema mundial como o primeira animação inteiramente realizada no computador. Mas coube-lhe essa primazia no cinema brasileiro. Com seus oitenta minutos, foi o primeiro filme nacional a estabelecer métodos, conceitos, sistemas, formas e linguagem dentro da nova tecnologia, e despertou em muitos animadores brasileiros a possibilidade de execução de um produto dessa natureza.

Outro projeto do diretor, a animação *O segredo de Galileo*, ainda não ficou pronto. Lamenta Clovis Vieira, “devido à crise econômica e às políticas públicas serem desfavoráveis, não consegui os sete patrocínios que pretendia. Fui obrigado a suspender essa produção. Estou sem data prevista para seu término. Não considero que a gestão atual tenha dado a atenção que o setor merece. As ações para animação são extremamente tímidas e infelizmente o Ministério da Cultura só agora está se dando conta disso”. O filme estava programado para ser lançado em 2005.⁵⁸

Neste filme o personagem Galileo é um cientista que faz pesquisas de projetos de armas de combate. Mas, outros seres usam seus projetos para criar uma poderosa arma que ameaça o universo inteiro. Diante da proliferação destas armas de extermínio, Galileo então se reúne a outros heróis - incluindo os do filme *Cassiopéia* - para evitar que a arma criada com base em seu trabalho cause a destruição do universo.

⁵⁷ Museu da Computação e Informática – MCI. *Cassiopéia*. In: site www.mci.org.br. São Paulo, nov. 2002.

⁵⁸ CARVALHO, Fernanda. VASCONCELLOS, Rodrigo. *A Animação entristecida. Falta de investimentos e a concorrência desleal com o cinema norte-americano deixa a produção de animação brasileira em estado de desesperança*. Artigo sem data de publicação. In: www.ilhabrasil.net. Acesso em 4 jul. 2006. 25/01/2005.

A produção de *O Segredo de Galileo* seria uma grande inovação cinematográfica: ao invés de ser produzido por uma equipe (o que trouxe inúmeros problemas na produção de *Cassiopeia*), *Galileo* estava sendo produzido em colaboração com instituições de pesquisa e ensino, cineastas e programadores autônomos, coordenados por Vieira através do Centro de Educação em Informática (CEI) do Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial (SENAC), de São Paulo. Já faziam parte da produção a Faculdade Domus (São Paulo), a Universidade de São Paulo (por meio do professor e cineasta Marcelo Tassara, da Escola de Comunicação e Artes - ECA), a Universidade Federal da Paraíba (com o professor Alberto Lucena Jr.). A UNICAMP (Campinas, SP) estava em negociações. Mas qualquer um que tivesse conhecimentos na área de computação gráfica e animação poderia participar da produção, devendo entrar em contato com Vieira através do site www.cassiopeia.com.br (fora do ar) e passando a ser responsável por uma das 1300 cenas do filme. Esperava-se, assim, que em três anos, a animação de 80 minutos se concluísse.

Os artistas e técnicos de cada laboratório estavam interligados através da Internet 2⁵⁹ e o desenho era dirigido por videoconferência. O processo de coordenar uma equipe tão grande, envolvendo vários artistas e laboratórios, em diversos lugares diferentes, era possível porque cada profissional trabalhava com um único personagem, para evitar variações no traço. “Esse é um método que funciona tanto com uma equipe física, no mesmo local, quanto com um pessoal reunido via Internet”, diz Clóvis. O e-mail e a videoconferência através da Internet 2 possibilitam o processo. O apoio cultural da empresa canadense *AliasWavefront*⁶⁰, ao ceder a um custo reduzido, o *software Maya*⁶¹ foi de suma importância já que seria inviável a compra deste pelo preço de mercado.

A página do projeto prometia outro ineditismo: os internautas poderiam acompanhar, passo a passo, o andamento da produção de *O Segredo de Galileo*, com roteiro, *storyboard*, criações gráficas e informações sobre as técnicas e os recursos utilizados na produção, desde o começo, na fase de modelagem de personagens e naves espaciais, com duração prevista de um ano. A característica principal do filme era ser feito através da

⁵⁹ Cf. WWW.internet2.edu. Acesso em 30 jul. 2006.

⁶⁰ Por 23 anos, a empresa investe em softwares e em tecnologia para ajudar clientes a realizarem as suas idéias. O primeiro software desenvolvido foi o AutoCAD®, que introduziu a empresa no compromisso da inovação prática. In: site oficial, www.aliaswavefront.com Acesso em 8 jul. 2006.

⁶¹ Maya é um programa 3D de modelagem, animação e efeitos especiais desenvolvido pela *Alias Wavefront* utilizado na indústria de [cinema](#) e de [televisão](#), tal como no desenvolvimento de [jogos de computador](#) e de consolas. O Maya surgiu de três outros softwares, o Wavefront Advanced Visualizer (na [Califórnia](#)), Thomson Digital Image (TDI) Explore (na [França](#)) e Alias Power Animator (no [Canadá](#)). In: site oficial, www.aliaswavefront.com Acesso em 8 jul. 2006.

Internet. “Quero fazer um *making-off on-line*, que sirva como um curso de produção de longa-metragem e possa transferir esse *know-how* para os artistas e modeladores envolvidos. A computação gráfica permite que, na fase de modelagem, seja mais fácil padronizar as técnicas de trabalho usadas pelos diversos artistas, porque os desenhos seguem parâmetros numéricos. Como a luz de um ambiente, por exemplo, que é representada no software por um número. Mas todo o material chega em minha mão para controle”, garante Clóvis Vieira em entrevista ao jornal *Correio da Bahia*, em janeiro de 2001.

Essa interatividade também estava servindo para o financiamento do desenho, cujo orçamento girava em torno de R\$ 2.400.000,00.⁶² Através do sítio, pessoas físicas e jurídicas podiam investir no filme, adquirindo cotas de participação na produção do desenho e abatendo assim valores do Imposto de Renda. O valor mínimo de R\$ 30,00 para as contribuições foi estabelecido com base na Lei do Audiovisual. “Não acredito que teremos uma grande capacitação de recursos por essa via. Estou fazendo isso mais para estimular que as pessoas comecem a se acostumar a investir em cinema. Acredito que, se não houvesse uma burocracia tão grande, pessoas físicas e jurídicas contribuiriam mais em projetos desse tipo”.⁶³

Também na distribuição será abolida - apesar da produção estar parada deve-se manter o otimismo quanto à finalização da obra - a ajuda de grandes empresas: o filme será distribuído no circuito alternativo, e, depois, via Internet. O projeto ainda deve contar com o apoio do Estúdios Mega para a cinescopagem em três formatos diferentes: cinema 35 milímetros, HDTV e Digital. Vieira afirma não ter expectativas sobre quais serão as futuras repercussões deste seu novo empreendimento, considerando mais importante fazer o filme, da forma que for possível, e venha o que vier.

O Grilo Feliz

O Grilo Feliz, primeiro longa-metragem do animador de publicidade Walbercy Ribas, chegou aos cinemas depois de vinte anos de contratemplos e busca de patrocinadores e distribuidores. Lançado em 2001, essa animação musical deve muito ao universo publicitário: Ribas ficou conhecido por suas animações dos anúncios da antiga

⁶² ZANELLA, Carlos. *Notícias de Produção*. Site www.cinemaemcena.com.br. Acesso em 8 jul. 2006. In: reportagem do jornal O Estado de São Paulo, publicada em 27 de dezembro de 2000.

⁶³ CAZÉ, Wladimir. *Construindo Galileo*. Pingue-pongue / Clóvis Vieira. *Correio da Bahia*, Bahia, Jan. 2001. Caderno de Informática.

indústria de eletrônicos Sharp e personagens memoráveis, como a barata da marca Rodox, ganhadora do Leão de Ouro em Veneza em 1972.

O tema de *O Grilo Feliz* foi elaborado no início dos anos 1980, quando a realidade infantil era bem diferente da atual. “A animação em si, os desenhos e a parte técnica do filme ficaram impecáveis. Mas a história foi elaborada no tempo em que crianças ainda se divertiam com grilinhos que falam, joaninhas e essas coisas. Hoje, isso soa meio careta”, afirma Diego Assis, crítico de histórias em quadrinhos e desenhos de animação, colunista do jornal Folha de S. Paulo.

Os personagens do filme são: o menestrel Grilo Feliz, protagonista da história, um dos habitantes de um pequeno povoado da Floresta Amazônica. Ele se destaca dos demais, transformando-se em líder da turma, por ser sensível, sábio, protetor e carismático. Além disso, o Grilo Feliz é um músico que anima a floresta com sua música, alegria e bom humor. Esse personagem de grilo azul foi criado em 1978 para uma das propagandas da Sharp: Grilo Caetano, depois rebatizado para Grilo Feliz. Os outros personagens são: Caracolino, um bebê caracol muito inteligente, mora com a Bacaninha, dentro de uma abóbora. Meigo e esperto é o mascote da turma. Bacaninha é uma centópéia azul que não desgruda de Caracolino, ela representa a figura materna, com seus cuidados e proteção, ótima cozinheira e comilona. Juliana é uma borboleta romântica, adora flores e se preocupa com a natureza, é carinhosa, sonhadora e adora viajar. Rafael é um gafanhoto atleta, intempestivo e enérgico; quando não pratica capoeira está jogando futebol ou comendo; gosta de andar de skate e bicicleta; confia em sua força e agilidade. Faz-tudo é um Louva-a-Deus puxa-saco, personagem mais engraçado da série, o típico bobo da corte, sempre fazendo trapalhadas e rindo de si próprio; gosta das músicas do Grilo, o que irrita Maledeto. Bituquinho é um besouro que, apesar de seu ar ingênuo e inocente é bastante inteligente e vive criando máquinas malucas com peças de sucatas que apanha em um depósito perto da sua casa. Moreninha é uma joaninha e representa a raça negra, muito vaidosa, adora um espelho; observadora, esperta e inteligente, tornou-se a líder das meninas, e tem uma paixão secreta por Bituquinho. Maledeto é o grande vilão, um lagarto comilão e dorminhoco, mal-humorado, grosseiro e ganancioso; não respeita a natureza, chegou à região e se autoproclamou rei, promovendo surpresas desagradáveis para todos. Bando do Brejo são três sapos que formam a guarda pessoal do Maledeto; incompetentes e medrosos, promovem os momentos mais cômicos da história.⁶⁴

⁶⁴ In site oficial, www.ogrilofeliz.com.br. Acesso em 8 jul. 2006



Personagens de *O Grilo Feliz*

Maledeto proíbe a música na floresta e quer a todo custo a estrela mais bonita do céu que acredita ser um brilhante; é a Estrela Linda, musa inspiradora e parceira do Grilo em suas canções. Maledeto é capaz de qualquer coisa para conseguir o brilhante, e acaba causando uma batalha no povoado. A partir dessa disputa pela Estrela Linda, *O Grilo Feliz* mostrará como são importantes valores como a amizade, a liberdade e o respeito ao meio ambiente. Irado e decepcionado por não conseguir concretizar seus sonhos de riqueza e poder, Maledeto manda destruir o povoado. Começa a batalha final, onde o Grilo e sua turma vão mostrar que com astúcia e inteligência é possível vencer a força bruta e a tirania.⁶⁵

A trama possui uma mensagem ecológica, mas os maiores de dez anos podem não gostar do enredo. O filme emociona não tanto pelo que apresenta, mas por ser a concretização de um projeto que levou duas décadas para ser concluído. “O projeto existe desde 1982 e fazer um filme desse calibre, num país como o Brasil, é um verdadeiro ato de heroísmo”.⁶⁶

Na produção de filmes de animação há muitos aspectos singulares que não podem ser percebidos quando se vê a obra pronta. No caso da produção de *O Grilo Feliz*, uma equipe de 70 ilustradores, intervaladores, *cleaners* e coloristas dirigidos por Walbercy Ribas, o criador e diretor do filme, durante 37 meses, foram os responsáveis por 201.600 *layouts* dos 18 personagens antes da fase de colorização digital em estações *Silicon Graphics*⁶⁷, desenhados nas pranchetas da Start Desenhos Animados. Gastou-se quase uma tonelada de papel, que se fosse empilhado alcançaria aproximadamente 20 metros, o equivalente a um prédio de sete andares. Colocados lado a lado, os *layouts* alcançariam uma medida de 66.528 metros.

Os cenários, a maioria deles pequenas obras de arte, também atingem números surpreendentes. Foram criadas e pintadas 845 artes para formar as 882 cenas do

⁶⁵ Site oficial, www.ogrilofeliz.com.br. Acesso em 8 jul. 2006.

⁶⁶ ZEST. In: Colunas, MTV, site, www.mtv.terra.com.br Acesso em 8 jul. 2006

⁶⁷ A Silicon Graphics, ou SGI, é uma empresa [americana](http://www.sgi.com) da área de [informática](http://www.sgi.com). In: site oficial, www.sgi.com. Acesso em 8 jul. 2006.

filme. Ao todo são 57.600 imagens, apresentadas no decorrer das 40 seqüências que compõem os 82 minutos do filme.⁶⁸

O filme foi transferido para fitas de *Exabyte* - sistema de armazenagem de imagens que transforma cada *frame* ou fotograma em um arquivo independente. Vale lembrar que para cada segundo de filme são necessários 24 *frames* ou fotogramas. Assim, a fase de *film recording* utilizou 27 fitas *Exabyte* para gravar os 118.080 arquivos do filme, trabalho realizado em Londres pela *Cinesite*⁶⁹, com a mesma tecnologia utilizada em *Missão Impossível* (*Mission: Impossible*, EUA, 1996) e *O Jogo do Século* (*Space Jam*, EUA, 1996).

Walbercy começou a desenvolver o filme no início dos anos 1980, pensando que ele pudesse divertir seus filhos, Juliana e Rafael, na época com 8 e 6 anos. Porém as diversas dificuldades encontradas pelo diretor para a execução da obra fizeram com que as ‘crianças’ atualmente jovens, participassem da produção do filme. Hoje, Juliana é a Produtora Executiva do filme e Rafael cuidou da pós-produção digital, dando vida às cenas em computação gráfica 3D que compõem o filme.

Um ganho importante foi à assinatura do contrato pela Televisa para exibir o primeiro episódio de *O Grilo Feliz* no México, EUA e Canadá. Walbercy acredita que a magia do grilo e a força dos parceiros (Fox e Televisa) ajudarão a amolecer o coração dos executivos das companhias que investem na área cultural.⁷⁰

O longa metragem de animação brasileiro de qualidade internacional ficou sete meses seguidos em cartaz, em 2001, ano de seu lançamento. Exibido em 52 cidades brasileiras, ocupou o 8º lugar no ranking das maiores bilheterias de filmes nacionais de 2001, dentre 23 lançamentos do mesmo ano. Em 2003 voltou ao circuito com seis cópias, sendo exibido em algumas capitais e cidades menores. Já foi assistido por 253 mil pessoas nos cinemas, além das exibições gratuitas, como parte de projetos sociais. As versões em vídeo e DVD já somam 42.000 unidades vendidas. Em 2002, foi eleito o melhor filme do festival *Wisconsin International Children Film Festival*, em Chicago, pelo voto das próprias crianças que participaram do evento e assistiram ao filme legendado em inglês. Foi convidado a participar de projeto em escolas no interior do Canadá e de festivais em *Hong Kong* e até no Irã. O filme também teve participação forte em projetos sociais, entre eles o Espaço Criança Esperança, em São Paulo, o Projeto de Olho na Tela, do Hospital do Câncer; e Cinema BR em

⁶⁸ Site oficial: www.ogrilofeliz.com.br. Acesso em 8 jul. 2006.

⁶⁹ Estúdios digitais que oferecem a restauração de filmes e serviços de efeitos digitais. In: site oficial, www.cinesite.com. Acesso em 8 jul. 2006.

⁷⁰ NOTÍCIAS. Contemplado no último programa Petrobrás Cultural na categoria longa-metragem. In: site, www.artbr.com.br. Acesso em 8 jul. 2006.

Movimento, que mostrou as peripécias do Grilo a 76 mil pessoas de comunidades carentes em 160 municípios do Brasil. Números consideráveis para uma produção nacional.⁷¹

O *Grilo Feliz* deu início a uma série de animações que pretende transmitir ao seu público alvo, crianças de 2 a 10 anos, mensagens positivas, sem violência que possa interferir na formação do seu caráter. Valores como otimismo, lealdade, amizade, respeito à natureza são sempre abordados nas histórias e transmitidos com humor e sutileza. São 13 (ou 26) episódios, feitos em animação 2D, a serem lançados em breve.

Walbercy, que terminou o roteiro de *O Grilo Feliz 2*, queixa-se dos mesmos problemas, que enfrentou ao realizar *O Grilo Feliz*, que, entre contratemplos profissionais e pessoais, consumiu vinte anos de sua vida. Na verdade, "não levou esse tempo todo na prática. Ele ficou muito tempo parado", confessa Walbercy. O segundo filme do Grilo, *O Grilo Feliz 2 - A Aventura Continua* está orçado em R\$ 3,8 milhões e será feito com imagens em terceira dimensão, a mesma técnica usada pelos estúdios americanos. O lançamento e a campanha de divulgação deverão consumir mais R\$ 1,3 milhão. *O Grilo Feliz - A Aventura Continua*, deverá ter lançamento nacional simultâneo, com a distribuição de 80 cópias e *marketing mix* de R\$ 2 milhões, contando com o apoio de uma rede de TV que oferecerá mídia equivalente a R\$ 1,5 milhão.

Neste segundo filme, o Grilo Feliz quer ensinar música para crianças carentes. Como não possui recursos, decide gravar um CD e criar uma escola com o dinheiro arrecadado, mas o louva-deus Faz-Tudo ameaça os planos do Grilo. Só por amor à animação, Walbercy mantém seus projetos em andamento. Tem inclusive um outro, envolvendo uma espécie de musical, um longa envolvendo *heavy metal* e rock. E ele não é o único animador do país cheio de idéias para bons produtos.

A Turma da Mônica

O desenhista Maurício de Souza é um dos grandes nomes da animação brasileira, tendo transformado suas criações – A Turma da Mônica - num grande sucesso empresarial. Nenhum outro animador nacional dispõe da estrutura e da popularidade dele. Nascido em outubro de 1935, desde novo seu sonho era dedicar-se ao desenho profissionalmente. Chegou a fazer ilustrações para os jornais de Mogi das Cruzes, interior de

⁷¹ Idem

São Paulo. Mas queria desenvolver técnica e arte. Em 1959, criou uma série de tiras em quadrinhos com um cãozinho e seu dono — Bidu e Franjinha. As historietas foram aceitas pelo jornal *Folha da Manhã* de SP. Nos anos seguintes, Mauricio criaria outras tiras de jornal — Cebolinha, Piteco, Chico Bento, Penadinho — e páginas tipo tablóide para publicação semanal - Horácio, Raposão, Astronauta - que invadiram dezenas de publicações durante 10 anos. Para a distribuição desse material, Mauricio criou um serviço de redistribuição que atingiu mais de 200 jornais ao fim de uma década. Daí chegou o tempo das revistas de banca. Em 1970, Mônica foi lançada já com tiragem de 200 mil exemplares. Foi seguida, dois anos depois, pela revista *Cebolinha* e nos anos seguintes pelas publicações do *Chico Bento*, *Cascão*, *Magali*, *Pelezinho* e outras.



Mauricio de Sousa

Em cerca de 40 anos, Mauricio desenvolveu um sistema de trabalho em equipe que possibilitou, também, sua entrada no licenciamento de produtos - Mauricio de Sousa Produções (MSP) – uma empresa bem sucedida em todos os mercados no qual atua: editorial, animação, parque temático e licenciamento. Contabilizam mais de 200 personagens de sucesso; 10 longas-metragens produzidos; 700 mil unidades de DVDs e VHS comercializados somente no segmento de *home vídeo*; cerca de 3 mil itens licenciados com a marca da Turma da Mônica por mais de 100 empresas, como de produtos alimentícios imediatamente identificados pelas crianças; possui ainda um portal na Internet, líder na categoria de *site* infantil, com mais de 1 milhão de *page views* por dia.

O que começou com uma tira de quadrinho – Bidu – publicada na *Folha da Manhã* transformou-se em sinônimo de entretenimento para várias gerações. Desde o lançamento do primeiro gibi da Mônica, em 1970, já foram vendidos cerca de 1 bilhão de revistas da Turma. Mauricio de Sousa detém 70% do mercado editorial infantil, com uma

média de vinte títulos, atingindo tiragem mensal de mais de dois milhões de exemplares. Além dos gibis, suas histórias estão em 35 tiras de jornais de todo o Brasil e seus personagens em livros paradidáticos como *Atlas Geográfico* e *Dicionário Aurélio da Turma da Mônica*. Seus trabalhos começaram a ser conhecidos no exterior e em diversos países surgiram revistas com a Turma da Mônica.

A animação dos personagens de Mauricio de Sousa teve início na década de 1960 para filmes publicitários. Já os longas-metragens começaram a ser produzidos nos anos 1980, pois, com a invasão dos desenhos animados japoneses, Mauricio ainda não tinha desenhos para televisão e perdeu mercado. Resolveu enfrentar o desafio e abriu um estúdio de animação —a Black & White — com mais de 70 artistas realizando longas-metragens. O primeiro filme *As Aventuras da Turma da Mônica* (1982) foi logo seguido por *A Princesa e o Robô* (1983). Em 1986, foi produzido *As Novas Aventuras da Turma da Mônica*. Estava se preparando para a volta aos mercados perdidos, mas não contava com as dificuldades políticas e econômicas do país. A inflação impedia projetos em longo prazo (como têm que ser as produções de filmes sofisticados como as animações), a bilheteria sem controle dos cinemas que fazia evaporar quase 100% da receita, e o pior: a lei de reserva de mercado da informática, que nos impedia o acesso à tecnologia de ponta necessária para a animação moderna.

Mauricio parou com o desenho animado e concentrou-se somente nas histórias em quadrinhos e seu *merchandising*, até que a situação se normalizasse. O que parece estar ocorrendo agora. Conseqüentemente, voltam os planos de animação e outros projetos. Dentre eles, após a criação do primeiro parque temático (o Parque da Mônica, no Shopping Eldorado, em São Paulo, seguido do Parque da Mônica do Rio de Janeiro), Mauricio prevê a construção de outros, inclusive no exterior.



Com tantos problemas econômicos atravessados pelo Brasil, Mauricio de Sousa retorna em grande estilo também ao mercado dos desenhos animados, conforme declarou: “Desde que comecei a fazer histórias em quadrinhos, sabia que um dia iria animar meus personagens para o cinema. E foi assim que fiz os filmes nos anos 80, alguns curtas nos anos 90 e, agora, volto às telonas com o Cinegibi... Além de atender a uma necessidade particular, minha, artística, o cinema é vital, estratégico para nossa necessidade de expansão. Tanto no país como no exterior. Sem os filmes, perderíamos muito da nossa capacidade de competir no mercado. Com a vantagem de contarmos, hoje, com recursos tecnológicos que nos permitem uma ousadia criativa impensável há alguns anos”.⁷³

O *Cinegibi o filme – Turma da Mônica* (2004) mostra uma série de historinhas da turma mais simpática dos nossos gibis contadas através de uma máquina, um grande liquidificador que Franjinha inventou, capaz de projetar, como um filme, um simples gibi. Participações especiais de Luciano Huck, Wanessa Camargo, Maurício de Sousa e outros artistas.⁷⁴ Mauricio considera uma brincadeira gostosa misturar artistas ao vivo com os personagens desenhados. “E, de certo modo, dá uma boa misturada na cabeça do espectador que vê, ali, seus ídolos de momentos diferentes interagindo num momento de fantasia incomum”.

A trilha do filme foi produzida pelo irmão de Mauricio, Marcio Araújo, nos estúdios de som da MSP, auxiliado por Danilo Adriano, Marcelo Sousa, João Boy e

⁷² MORENO, Antônio. *A Experiência Brasileira no Cinema de Animação*. Rio de Janeiro, Editora Art Nova S.A., 1978, p.108.

⁷³ ANTONIOLLI. Entrevista com o desenhista Mauricio de Sousa, onde ele fala de sua volta ao cinema com a produção Cinegibi – O Filme, com a Turma da Mônica. In: site oficial da Turma da Mônica, www.monica.com.br. Acesso em 8 jul. 2006.

⁷⁴ Sites sobre Mauricio de Sousa: www.universohq.com/quadrinhos/2003/entrevista_mauricio_sousa.cfm. www.monica.com.br.

Edgardo Rapetti. O resultado final, principalmente no momento em que a Turma da Mônica homenageia o cinema e seus clássicos - vivendo momentos marcantes do cinema, como “Carlitos”, *Dançando na Chuva*, *Casablanca*, *Romeu e Julieta*, *Super-homem*, *Zorro*, *Guerra nas Estrelas*, *Tubarão*, *Senhor dos Anéis*, *Harry Potter* – é surpreendente. Aliás, como acontece em todos os bons desenhos animados, o som, os efeitos especiais e a música são peças importantes para o sucesso do filme.

Depois de um bom tempo longe da produção de filmes, Mauricio disse em entrevista que estava muito ansioso para ver a reação dos espectadores ao rever a Turminha na tela grande. “Será como que um reencontro com o escurinho do cinema e com a magia que esse momento nos traz. Principalmente agora, que temos arte e tecnologia para oferecermos aos amigos da Turma da Mônica”.⁷⁵



Depois do sucesso de *Cinegibi, o Filme*, a MSP produziu a continuação deste divertido filme para DVD e VHS. O filme, que conta com cerca de sete grandes sucessos dos quadrinhos, traz mais de uma hora de diversão. As produções são feitas em seu estúdio, a Mauricio de Sousa Produções, um núcleo de animação que passou a desenvolver projetos em 2D, 3D e Flash. Além do cinema, os desenhos animados da Turma da Mônica são exibidos no Brasil diariamente no Cartoon Network⁷⁶ e, na Itália, na Rai Due. O Cartoon Network significou, para Mauricio, a entrada definitiva na TV: “O Cartoon é o canal mais prestigiado em desenhos animados e a Turma da Mônica está em boa companhia. É curioso

⁷⁵ ANTONIOLLI. Entrevista com o desenhista Mauricio de Sousa, onde ele fala de sua volta ao cinema com a produção Cinegibi – O Filme, com a Turma da Mônica. In: site oficial da Turma da Mônica, www.monica.com.br. Acesso em 8 jul. 2006.

⁷⁶ Cartoon Network para a América Latina é a rede de cabo e satélite da Turner Broadcasting System, Inc., que oferece 24 horas com o melhor em animação, da maior filmoteca mundial de desenhos animados, além de programas originais como As Meninas Superpoderosas, O Laboratório de Dexter, Johnny Bravo, A Vaca e o Frango, Du, Dudu e Edu, Samurai Jack, Jonas, o Robô, e KND – A Turma do Bairro. O Cartoon Network para a América Latina é a rede a cabo favorita e mais assistida da região, disponível em aproximadamente 15,2 milhões de lares. Lançada na América Latina em 30 de abril de 1993, a rede é transmitida em português, espanhol e inglês. In: site oficial da Turma da Mônica, www.monica.com.br. Acesso em 8 jul. 2006.

porque uma emissora que não é brasileira está acreditando que a Turma da Mônica está no nível dos outros produtos deles.”⁷⁷

A parceria entre o Cartoon Network e a MSP prevê a exibição de vários desenhos animados do acervo da Turminha no Brasil. “Pela primeira vez, uma série de animação brasileira será exibida pelo Cartoon Network e é uma grande honra poder dizer que se trata de A Turma da Mônica”, comenta Barry Koch, vice-presidente sênior e gerente geral do Cartoon Network para a América Latina.

O mais recente projeto de Mauricio de Sousa, *A Turma da Mônica em uma Aventura no Tempo* se realizará com a união dos maiores ícones do cinema infantil no Brasil. A MSP, criadora de personagens memoráveis dos quadrinhos e da tela como Mônica, Cebolinha, Piteco e Astronauta e a Diler & Associados⁷⁸ – produtora de filmes da Xuxa e Didi, junto com a Miravista⁷⁹, braço produtor da Buena Vista International (BVI)⁸⁰ para a América Latina e que co-produziu recentemente no Brasil os longas *A Dona da História* (Brasil, 2004) e *O Casamento de Romeu e Julieta* (Brasil, 2005). A BVI, por sua vez, será responsável pela distribuição. Com estréia prevista para dezembro de 2006, o filme teve

⁷⁷ MATSUMOTO, Ricardo. *Mauricio de Sousa volta em grande estilo ao mundo da animação levando a Turma da Mônica para os cinemas (com o longa CineGibi) e para a televisão*. In: SET. In: site oficial da Turma da Mônica, www.monica.com.br. Acesso em 8 jul. 2006.

⁷⁸ **DILER & ASSOCIADOS** aposta na diversidade, desenvolvendo filmes com diferentes enfoques, utilizando pesquisas qualitativas e fazendo um rigoroso estudo de viabilidade. Produtor experiente no mercado, seu sócio majoritário, Diler Trindade, foi eleito pela revista Variety um dos 10 produtores mais promissores do mundo do cinema, tendo produzido 24 filmes de longa-metragem, totalizando mais de 30 milhões de espectadores e mais de 1,5 milhão de vídeos vendidos. Entre os filmes produzidos por Diler Trindade estão quatro das dez maiores bilheterias da retomada do cinema nacional: "Xuxa e os Duendes" (2.630.000 espectadores), "Pop Star" (2.400.000 espectadores), "Maria, mãe do filho de Deus" (2.340.000 espectadores) e "Xuxa e os Duendes 2 – No Caminho das Fadas" (2.300.000 espectadores). O ano de 2005 começou com as filmagens de "Coisa de Mulher", comédia de Eliana Fonseca, lançado em setembro, uma parceria inédita com o SBT Filmes, e de "Um Lobisomem na Amazônia", terror de Ivan Cardoso, em fevereiro. Em julho, prosseguiu com "Fica Comigo Esta Noite", adaptação da peça homônima de Flávio de Souza, dirigido por João Falcão, e em agosto, com "Didi, o Caçador de Tesouros", o 44º longa estrelado por Renato Aragão. Ainda neste ano, a Diler & Associados produzirá "Trair e Coçar é Só Começar", dirigido por Moacyr Góes, adaptação da peça homônima de Marcos Caruso, grande sucesso de público, e o longa-metragem de animação *A Turma da Mônica em Uma Aventura no Tempo*, de Mauricio de Sousa. In: site oficial da Turma da Mônica, www.monica.com.br. Acesso em 8 jul. 2006.

⁷⁹ **MIRAVISTA** é o selo cinematográfico da Buena Vista International para a América Latina. Por meio da associação com outras grandes companhias de mídia na região, ela tem a possibilidade de criar conteúdo local. O primeiro longa produzido pela Miravista, "Ladies' Night", estreou no México em 2003. No Brasil, a Miravista já levou aos cinemas "O Caminho das Nuvens", "Viva voz", "A Dona da História", "O Casamento de Romeu & Julieta" e "Jogo Subterrâneo". Para 2006, estão agendados "A Máquina", de João Falcão, "Didi na Terra dos Fantasmas", "Só Deus Sabe" e "Minha Vida de Goleiro", além de *A Turma da Mônica em Uma Aventura no Tempo*. In: site oficial da Turma da Mônica, www.monica.com.br. Acesso em 8 jul. 2006.

⁸⁰ **BUENA VISTA INTERNATIONAL** Além de atuar como distribuidora de filmes, também está presente na América Latina produzindo conteúdos locais através de seus dois selos, a Patagonik Film Group, da Argentina, e a Miravista para o restante do continente, principalmente Brasil e México. Nos últimos meses, a BVI lançou no país os filmes "Sin City – A Cidade do Pecado", "A Luta pela Esperança" e "Plano de Vôo". In: site oficial da Turma da Mônica, www.monica.com.br. Acesso em 8 jul. 2006.

argumento e roteiro desenvolvidos pela Mauricio de Sousa Produções. A animação ficou a cargo dos estúdios da Labo Cine⁸¹, a partir de bases já criadas pela Mauricio de Sousa para outros filmes da Turma da Mônica. Assim, estarão reunidos os profundos conhecimentos de cada personagem por parte da Mauricio de Sousa com a expertise em animação da Labo Cine.

“Cinema de criança é coisa pra gente grande!” – diz Mauricio de Sousa, sugerindo que todos os envolvidos numa produção dirigida principalmente ao público infantil, têm a noção de que oferecem seu produto a uma parcela da população altamente sensível, exigente, inteligente. “Temos que ter as melhores histórias, a melhor direção, a melhor animação, as melhores músicas... ou não chegaremos até nosso público. Por isso, as novas parcerias com produtores novos e com empresas de distribuição que já mostraram sua excelência” - afirmou.

Mesmo diante de todo o sucesso dos Estúdios Mauricio de Sousa Produções, também existem projetos que não foram adiante. Campanhas, personagens, filmes, parques, idéias que ficaram no papel, apesar do cuidado e carinho na idealização. Todo esse material fica arquivado – alguns durante anos – mas não esquecido. Um ou outro caso serviu de ponte para novos projetos; outros serviram de experiência para os artistas e alguns têm até mesmo condições de renascer.

Mas o certo é que segundo Ricardo Matsumoto, “Mauricio de Sousa é um fenômeno. Suas criações não apenas ficaram famosas, mas se tornaram partes integrantes da cultura brasileira. Quem não conhece a temperamental Mônica, o troca-letas Cebolinha, o encardido Cascão e a comilona Magali?”⁸² Portanto, Mauricio pode com todo seu *know-how* dizer que planeja colocar um desenho animado por ano nos cinemas brasileiros, marcando uma volta triunfal para o mercado de animação como resultado do trabalho de um estúdio

⁸¹ **LABO CINE** é o mais completo laboratório cinematográfico da América Latina. Através de sua Divisão Digital, montou o maior estúdio de animação do Brasil, trazendo ao mercado brasileiro agilidade e novas possibilidades para o desenvolvimento de projetos de animação em uma estrutura enxuta e compatível com a realidade do país. A nova tecnologia, desenvolvida nesta estrutura, permite a produção dos desenhos animados de curtas, médias ou longas durações, com prazos e equipe menores que os praticados no mercado de animação convencional mundial. Nova idéia em produção mistura correta dos conceitos de animação tradicional e novos recursos digitais, aliados à infra-estrutura de produção da Labo Cine, garantem o controle total de qualidade até o produto final, que pode ter saída em película ou vídeo digital. In: site oficial da Turma da Mônica, www.monica.com.br. Acesso em 8 jul. 2006.

⁸² MATSUMOTO, Ricardo. *Mauricio de Sousa volta em grande estilo ao mundo da animação levando a Turma da Mônica para os cinemas (com o longa CineGibi) e para a televisão*. In: Revista SET. In: site oficial da Turma da Mônica, www.monica.com.br. Acesso em 8 jul. 2006.

nacional que está se posicionando como uma produtora de filmes para o mercado interno e externo.

Xuxinha e Guto Contra os Monstros do Espaço

Já é tradição nacional que todo fim de ano haja um novo filme da apresentadora Xuxa Meneghel, a eterna ‘rainha dos baixinhos’ em cartaz nos cinemas brasileiros. Desde 1999, com *Xuxa Requebra*, ela, já familiarizada com a tela grande, leva milhões de pessoas às salas de todo o país. A aposta da apresentadora para o ano de 2005 foi o longa-metragem de animação *Xuxinha e Guto Contra os Monstros do Espaço*. Xuxa resolveu investir neste projeto de animação emprestando sua voz e características aos personagens. O longa-metragem foi lançado nos cinemas, pela Warner, em dezembro de 2005.



Pôster de divulgação

Assinado pelo roteirista Flávio de Souza⁸³, responsável pelo programa da apresentadora na Rede Globo e também pelos filmes *Xuxa em Abracadabra* (Brasil, 2003) e *Xuxa e o Tesouro da Cidade Perdida* (Brasil, 2004). O desenho começa com Xuxa Meneghel

⁸³ FRANZOIA, Ana Paula. *O senhor da Ilha. Flávio de Souza é a cabeça criativa que inventou o Castelo Rá-Tim-Bum e sua continuação*. Televisão, Seção Cultura, Revista Época. Edição nº 215, jul. 2002, p 42.

Ator, dramaturgo, escritor, diretor e roteirista, o paulistano Flávio de Souza, de 47 anos, já produziu por uma vida. Escreveu 66 peças de teatro, 32 livros e criou um dos programas infantis de maior sucesso da TV brasileira, o *Castelo Rá-Tim-Bum*, carro-chefe da programação da TV Cultura desde 1994. Flávio também foi roteirista do *Sai de Baixo*, da Rede Globo, e nos últimos quatro meses incluiu no currículo a direção cênica da ópera *João e Maria*, a concepção da exposição *Por quê? Pra quê?*, montada no Sesc São Paulo, e a autoria do seriado juvenil *Ilha Rá-Tim-Bum*, que estréia neste 1º de julho na Cultura. Um desempenho respeitável.

contando ao seu sobrinho Juliano (Pedro Malta), uma experiência com sua anjinha da guarda, Xuxinha. Como toda criança de sete anos, curiosa, Juliano procura respostas para a existência de alguns seres espirituais. É o caso dos anjos da guarda. Xuxa, sempre convicta da existência deles, assim como de duendes e de Deus, conta para o sobrinho como conheceu sua anjinha da guarda, Xuxinha. Quando Xuxa cresceu, teve de seguir o seu caminho sem a ajuda da fiel protetora, pois a Xuxinha está do lado da criança apenas do nascimento até a chegada da maturidade. Xuxinha então, recebeu a função de proteger outro baixinho, o Guto, um menino de sete anos, o mais danado de todos. A anjinha sempre teve que fazer o impossível para salvá-lo das confusões e dos perigos em que se metia. Xuxinha conta também com a ajuda de Biel, anjo da guarda de Jonas, grande companheiro de aventuras de Guto. Certo dia, o país é invadido por Xyzígenas, monstros comedores de lixo vindos do planeta XYZ, localizado em uma galáxia distante. Ao saberem que os moradores da Terra costumavam jogar detritos nos córregos, poluindo todos os rios do planeta, eles resolveram que ali era o melhor lugar para sua dominação. O primeiro morador a acreditar na invasão foi o sábio Euclides Arquimedes. Todos, menos o cachorro detetive Txutxucão, Guto e Jonas desacreditaram nele. Juntos, resolvem combater estes monstros fedorentos, que dominaram todo o córrego Punzão. Xuxinha e Biel também resolvem investigar o caso, sem saber que este envolvimento traria conseqüências definitivas para a vida da anjinha.⁸⁴



Cenas do Filme Xuxinha e Guto Contra os Monstros do Espaço.

Não é surpresa para ninguém que a apresentadora creia na existência de anjos e até duendes. Segundo Meneghel - que falou sobre o filme em entrevista - a história fluiu naturalmente, de tanto ela ouvir conversas de pessoas que já sentiram a presença de

⁸⁴ Folha Online, José Rodrigo Gerace

anjos da guarda ou até mesmo falaram com eles. "A Xuxinha foi inspirada numa amiga imaginária que eu tive até os 11 anos e que sumiu quando eu cresci", contou a apresentadora. Apesar de a personagem ser fruto da imaginação de Xuxa, a artista pouco contribuiu na realização do roteiro. "Já existia uma sinopse, o Flávio (de Sousa) ficava ouvindo o tempo todo o que eu contava no estúdio e pegou algumas histórias", disse Xuxa. Para ele, trabalhar com animação possibilita dar asas à imaginação. "Pode acontecer coisas que custaria milhões de dólares. Na animação é só desenhar e eles fazem acontecer", comentou Flávio de Sousa.

A produção contou com uma equipe de setenta animadores do estúdio *Twister*⁸⁵. As imagens foram geradas em computador, misturando técnicas de animação 2 e 3D. O filme é equiparado às atuais animações da Disney, mas não custou 1% do orçamento de tais produções. O valor final chegou a R\$ 6 milhões. Assim como nos quatro filmes anteriores da Xuxa, a direção é de Moacyr Góes e Clewerson Saremba e a produção, da Diler & Associados. Embora a maior parte da produção tenha sido feita com recursos de computação gráfica, a apresentadora faz uma participação especial na produção. Além disso, ela emprestou a voz à personagem. Já o ator Pedro Malta dubla Juliano, o sobrinho de Xuxa no longa-metragem, exibido pela primeira vez a 26 de dezembro de 2005, em sessão aberta ao público. Para deixar claro, a apresentadora avaliou o cinema como uma oportunidade de continuar o trabalho que já faz na televisão. A produção prometeu músicas originais para o filme, composições de Dudu Falcão, Rogério Meanda, Róbson Vidal e Ary Sperling, entre outros.

As crianças que acompanham de segunda a sexta o programa *TV Xuxa* e série *Xuxa Só Para Baixinhos* se identificaram com os personagens e com a história, pois os vários personagens do filme, entre eles, Xuxinha, Guto e Txutxucão, são parte de uma linha que Xuxa tem lançado durante vários anos em que esteve à frente de programas infantis, são todos bem conhecidos das crianças que assistem aos seus filmes e programas, ou se divertem nos parques temáticos da apresentadora. Segundo o diretor Clewerson Saremba, realizar o longa-metragem em tão pouco tempo foi um grande desafio. Como todo filme da artista é lançado próximo do Natal, não havia como adiá-lo. "O processo de criação em si foi na mesma linha da animação tradicional, a única diferença foi trocar o papel pelo digital para que

⁸⁵ A Twister é uma empresa que atua no mercado desde 1993, com especialização em efeitos digitais para cinema e TV e técnicas de animação em 3D e 2D. Fundada por Sergio Schmid e Gil Josquim, a produtora desde a sua inauguração, vem crescendo a cada ano tanto em equipe, quanto em atuação no mercado, e felizmente conquistando novos mercados com reputação de produtora eficiente, criativa, e que traz sempre excelentes resultados e boas soluções. In: site oficial, www.twister.com.br. Acesso em 8 jul. 2006.

tenha a velocidade necessária para entregar o filme na data", explicou Saremba, que afirmou ainda que a linguagem utilizada daqui para frente será a mesma de *Xuxinha e Guto*.

O filme foi lançado em mais de 50 cidades do país. Segundo os produtores, foram distribuídas 150 cópias. Sobre a expectativa de público, o diretor Clewerson Saremba garantia. "Um filme com a Xuxa leva dois milhões ao cinema, mas se for um (milhão), já ficaríamos felizes". O DVD do filme traz algumas surpresas. Recheado de jogos e brincadeiras, ele vai contar com o making of das dublagens e do nascimento da Xuxinha. Haverá ainda algumas cenas que foram cortadas da versão para cinema. Xuxa revelou os planos para o próximo filme. Algumas sinopses estão em estudo, mas é certo que haverá mais comédia, inédito nas outras produções. Despreocupada com as críticas que *Xuxinha e Guto* receberam, a artista disse que se a recepção do primeiro foi boa entre as crianças, é provável que haja uma continuação.

Wood & Stock - Sexo, Orégano & Rock-and-Roll

Vale ressaltar que antes da produção de *Wood & Stock – Sexo, Orégano & Rock-and-Roll* consta no portfólio da produtora Otto Desenhos Animados⁸⁶, do animador Otto Guerra⁸⁷ um outro filme, *Rocky e Hudson (Rocky & Hudson, The Gays Cowboys)*,

⁸⁶Em 1978 a Otto Desenhos Animados Ltda surgiu a partir da iniciativa de um jovem talentoso, Otto Guerra, na época com 22 anos de idade. Durante um ano foi necessário a locação de todos os equipamentos. Depois da produção de trinta e dois comerciais a produtora adquiriu uma filmadora 16mm *Bolex*. E, cento e trinta e sete comerciais depois uma truca 35 mm, que possibilitava a produção direta para o cinema. Muita coisa mudou depois disto, com a entrada no mercado do computador. Resistente Otto custou a perceber que a computação facilitaria e muito, inclusive democratizando o mercado de animação. Após a traumática troca do analógico pelo digital a produtora ampliou sua produção e veio se destacando no ainda incipiente cenário brasileiro da animação. Durante cerca de vinte anos a produtora estava consolidada e no ano de 1999 Otto refugiou-se no Rio, devido a alguns problemas e retorna iniciando o pré-consagrado longa *Wood & Stock - Sexo, Orégano & Rock-and-Roll* com investimento de um concurso de baixo orçamento conquistado através de edital do MinC. In site oficial da produtora, www.ottodesenhos.com.br. In: Sobre a empresa. História. Acesso 8 jul. 2006.

⁸⁷ZANELLA, Cristiano. O Universo de Otto Guerra, cineasta gaúcho abre fogo contra os "grupos" locais enquanto prepara novas produções para 98. Entrevista originalmente publicada no jornal Cooperativa Artigo de Cinema. Porto Alegre, 1997. Otto Guerra Neto é um gaúcho de Porto Alegre, nascido em 1956. É um dos grandes nomes da animação nacional, que fez escola - assim como [Marcos Magalhães](#). Trabalharam com ele animadores do calibre de [Allan Sieber](#). Otto fazia histórias em quadrinhos desde criança. E não gostava de super-heróis, gostava dos europeus, o *Hergé* com o personagem *TinTim, Blake & Mort*, umas histórias mais humanísticas e ao mesmo tempo super pré-conceituosas, sem nexos, politicamente incorretas, ultradireita. Se por um lado o desenho era muito bom, por outro o conteúdo era muito mal. Desenhava histórias onde os heróis eram os militares e os bandidos guerrilheiros. Então foi para a propaganda, usou seu desenho para fazer desenho animado publicitário. Durante quatro anos fez só publicidade. Isto foi em 1977, na produtora de um argentino. Lá ele fez a formiguinha da Fin-Hab, o cofrinho Apesul do Zezinho e Bolão. Mas nunca acreditou na propaganda, fez sempre em função do retorno financeiro. Aí começou com cinema, em 1978.

inspirados nos famosos caubóis gays criados por Adão Iturrusgarai⁸⁸. Um desenho animado em 2D de ficção com 63 minutos de duração, lançado em 1994. Rocky e Hudson é o espelho da nossa falta de identidade cultural: dois caubóis gays, piegas e esquizofrênicos. Ao contrário de Batman e Robin' eles assumem seu amor. Moram, lutam e, principalmente se divertem juntos. O filme Rocky e Hudson constitui-se de dois episódios: *A Pistola Automática do Dr. Brain e Pé na Estrada*. Ganhador de alguns prêmios; Prêmio Especial Júri Festival de Brasília – 1994; melhor filme, Festival de Animação de João Pessoa – 1995; Melhor Filme do Júri Popular, Guarnicê Cine-Vídeo Maranhão – 1995; selecionado para os festivais de Havana e de Hiroshima; e convidado para o II Festival Gay e Lésbico de Lisboa - 1998.⁸⁹, o filme teve péssima distribuição, e pouca gente o viu.

Wood & Stock - Sexo, Orégano & Rock-and-Roll é uma adaptação das histórias em quadrinhos *Wood & Stock*⁹⁰ criadas por Angeli⁹¹, com roteiro de Rodrigo John e

⁸⁸ TRIERWEILER, Gica. *Biografia*. In: home, www.adaonline.com.br. Acesso em 8jul. 2006. Adão Iturrusgarai nasceu na cidade de Cachoeira do Sul, a famigerada capital nacional do arroz, escondida no meio do Rio Grande do Sul. Seu primeiro desenho foi publicado no Jornal do Povo (Cachoeira), quando tinha 17 anos. Aos 18, mudou-se para Porto Alegre, estudou publicidade e metade de um curso de artes plásticas. Em 1991, editou a revista Dundum e logo depois viajou para Paris. Na França, publicou nas revistas Chacal Puant e Flag. Voltou para o Brasil em 1993 e mudou-se para São Paulo. Foi redator de programas humorísticos de televisão, dentre eles: TV Colosso e Casseta & Planeta. Editou a revista Big Bang Bang. Publicou quitutes em diversas revistas do Brasil, como: Chiclete com Banana, Mil Perigos, Bundas e Capricho. Atualmente, publica sua tira diária no jornal Folha de São Paulo, Jornal O Liberal e O Vale Paraibano. Seus álbuns de quadrinhos, editados pela Devir e L&PM, são distribuídos no Brasil e em Portugal. Em 2005, a Cartoon Network produziu cinco desenhos animados de sua personagem “Aline”, além de ter criado três Havaianas temáticas, da linha especial de cartunistas (à venda nas melhores lojas).

⁸⁹ In site oficial da produtora, www.ottodesenhos.com.br. In: Cinema. Acesso 8 jul. 2006.

⁹⁰ Wood & Stock antes de tudo são talvez os personagens preferidos do cartunista Angeli, os coroaos ‘muito loucos’. Como já diziam as chamadas nas capas da saudosa revista Chiclete com Banana - revista lançada pela Circo Editorial em 1983, um sucesso editorial (de uma tiragem inicial de 20,000 exemplares chegou a atingir 110,000), altamente influente e que contava com a colaboração de nomes como Luiz Gê, Glauco, Roberto Paiva, Glauco Mattoso e Laerte. A Chiclete com Banana é considerada até hoje como uma das mais importantes publicações de quadrinhos adultos já editadas no Brasil - dois velhos hippies, power flower com colesterol. Wood e Stock são dois cinquentões que pararam no tempo, mais especificamente nos anos 60. Um já está quase careca, o outro sustenta uma cabeleira toda desgrenhada. Eles não têm as mesmas ambições dos outros homens da mesma idade. Eles querem deixar o cabelo crescer, eles querem montar uma banda de rock, eles querem fazer um som e muitas vezes eles esquecem o que querem, praticamente não sobraram neurônios na cabeça dos dois. Eles não aceitam muito bem a idade nem a época de hoje. São casados (meio que na berlinda), precisam trabalhar, criar seus filhos... Mas procuram viver ainda sob a filosofia da paz e amor, power flower e rock n' roll na veia. São dois personagens engraçados e, mesmo sendo uma sátira, muitos ‘velhos hippies’ de verdade se identificam com essa criação do Angeli. In: www.gibindex.com. Acesso em 8 jul. 2006. www.comicscartoons.hpg.ig.com.br. Acesso em mar. 2002.

⁹¹ Arnaldo Angeli Filho, mais conhecido com Angeli, (São Paulo, 31 de agosto de 1956) é um dos mais conhecidos [chargistas brasileiros](#). Começou a trabalhar aos catorze anos na revista [Senhor](#), além de colaborar em fanzines. Em 1973 foi contratado pelo jornal [Folha de São Paulo](#), onde continua até hoje. Desde os [anos 80](#), Angeli vêm desenvolvendo uma galeria de personagens famosos por seu humor anárquico e urbano; entre eles se destaca Wood & Stock. Angeli já teve suas tiras publicadas na [Alemanha](#), [França](#), [Itália](#), [Espanha](#) e [Argentina](#), mas foi no mercado de [Portugal](#) que obteve mais destaque, tendo uma compilação de seu trabalho lançada pela editora Devir em 2000, ano em que também viu a estréia de uma série de animação com seus personagens numa co-produção da [TV Cultura](#) com a produtora portuguesa Animanotra. Trabalhou na [Rede Globo](#), como redator do programa infantil [TV Colosso](#). Atualmente ele está envolvido na produção de um longa de animação

direção de Otto Guerra. A animação conta com as vozes de Rita Lee dublando a personagem Rê Bordosa e Tom Zé dublando o Profeta Raulzito. O filme de 81 minutos começa com uma festa *hippie* de 1972, mostrando os costumes dos jovens da época; pula 30 anos depois para os amigos ripongas Wood e Stock, que se vêem em pleno século XXI levando a mesma vida de antes - continuam a ouvir Jimmy Hendrix, a fumar ‘orégano’ no banheiro, não ousam cortar o cabelo, trabalhar então nem pensar. Diante de filhos e sociedades caretas, resolvem retomar a banda de rock dos anos 1970, hoje chamada Chiqueiro Elétrico, com um novo vocalista *punk*, o porquinho *Sunshine*, protagonista das cenas mais engraçadas do filme. A idéia de voltar à banda vem de uma visão, a trilha sonora (dos Novos Baianos, a Júpiter Maçã) que faz casamento perfeito com as imagens escrachadas de nudez, delírio e atos politicamente incorretos dos ‘atores principais’ e coadjuvantes. Histórias paralelas dão vida à animação, como a visita da prostituta Rê Bordosa ao psiquiatra e a troca de família do filho de Wood com um *nerd* da escola.⁹²

No sítio oficial, www.woodstock.etc.br, pode-se ter acesso a alguns trechos do filme, renovados duas vezes por mês. Pesam em torno de dois megas e rodam em *Windows Media Player*. Pode-se também baixar fotogramas do filme, fotos da equipe e ficha técnica. O sítio conta um pouco sobre a ‘megaprodução’ da Otto Desenhos Animados que durou cinco anos e que teve um orçamento de R\$ 1,2 milhão.



O longa-metragem chamou a atenção recentemente por receber da censura classificação indicativa de 18 anos pelo Ministério da Justiça. A Otto Desenhos Animados entrou com um pedido de reconsideração na tentativa de mudar a decisão. “Somos a única animação com essa classificação indicativa no país, é histórico... Os critérios são objetivos, mas a classificação tem muito de subjetivo. Depende de quem assiste, se é mais conservador

chamado Sexo, Orégano e Rock'n'Roll com o diretor Otto Guerra. In: GIBINDEX, a Enciclopédia Brasileira dos Gibis. In: www.gibindex.com. Acesso em 8 jul. 2006.

⁹² JC On line Recife. Wood & Stock levam escracho à tela do Cine PE. In: sítio oficial, www.woodstock.etc.br. Acesso em 19 abr. 2006.

⁹³ Sítio oficial do filme, www.woodstock.etc.br. Acesso em 10 jul. 2006.

ou não”, explica Marta Machado, produtora do filme. A história, no entanto, teve um lado positivo. “A polêmica atraiu a mídia... Fiquei orgulhoso”, disse Otto. “É bom se sentir transgressor”, concorda Angeli, que quando soube que o longa, com personagens criados por ele tinha recebido esta classificação, comemorou. “Ah, que legal!” A produtora: ‘Legal nada, a gente vai perder boa parcela do público!’ Angeli: ‘Ah, é, isso conta’”. Finalmente, o Ministério da Justiça reconsiderou e liberou o filme para 16 anos.⁹⁴

Em sua primeira participação em festivais, no CINE-PE, em abril de 2005, o filme ganhou o Prêmio de Melhor Trilha Sonora, o Prêmio Especial do Júri e o insólito e bem humorado Prêmio de Atriz Coadjuvante para Rê Bordosa com a voz de Rita Lee. A segunda exibição pública aconteceu no Cine São Luiz, em Fortaleza, na Mostra Premier Brasil do 16o. Cine Ceará. Em junho de 2006 *Wood & Stock* foi exibido para mais de 800 pessoas no Cine Vila Rica em Ouro Preto, durante a 1a. Mostra de Ouro Preto (num cinema de apenas 400 lugares: muita gente teve que sentar no chão, outras tantas nem conseguiram entrar). E os próximos passos do filme serão em julho de 2006 no Festival de Cinema de Belém, no Pará, na mostra competitiva; e na segunda quinzena de julho, Anima Mundi no Rio de Janeiro e em São Paulo.⁹⁵

A exibição de *Wood & Stock* rendeu aplausos e trouxe gratificação a Marta e Otto Guerra, que estavam presentes no São Luiz e planejam fazer uma campanha intensa da animação para que, ao ser lançado no circuito nacional, seja sucesso completo. “É um processo de divulgação cuidadoso e um super envolvimento e dá muito trabalho. O que acontece com o cinema nacional é que os filmes entram em circuito e as pessoas nem sabem, pois ele entra e sai e ninguém vai saber que passou pela cidade dele. A gente está se preocupando muito, por isso que estamos dando um prazo para lançar. Vamos lançar em agosto, então queremos trabalhar na divulgação e se as pessoas não forem é porque elas não querem e não porque não sabem e isso acontece muito com o cinema nacional, a pessoa não vai porque não sabe do que se trata o filme e, para isso, precisa-se de grana, mas ou você tem muita grana ou soluções ou saídas pensadas e elaboradas. Como não temos dinheiro, a gente tem que ir por esse caminho de pensar e repensar e divulgar, trabalhar muito o filme antes que entre no circuito comercial que é para as pessoas saberem que ele existe, qual é a história, por que elas estão indo ver”, finalizou a produtora. A idéia é que a estréia se inicie no Rio Grande do Sul com dez cópias, viajando depois para São Paulo, Rio, Brasília e, finalmente, Belo

⁹⁴ Site do CINE-PE, www.cine.pe.com.br. *Wood & Stock chega ao Cine-PE*. Acesso em 18 abr. 2006.

⁹⁵ Sítio oficial do filme, www.woodstock.etc.br. Home. Acesso em 10 jul. 2006.

Horizonte, num lançamento itinerante. Otto Guerra explica esta estratégia elaborada de lançamento e o que é o filme, como foi trabalhar com Angeli e sua equipe:

Alguns festivais do Brasil pedem para que o filme não tenha sido estreado comercialmente para poder passar em sua programação. Se lançarmos antes, o filme fica impedido de passar em festivais, que oferecem uma puta mídia. As pessoas me perguntam: 'Bah! Mas quando chega o filme?', porém é melhor segurar um pouco, numa hora em que tiver ganhado milhares de prêmios...Tem uma data de 25 de agosto, mas não está confirmada ainda.

Tenho uma produtora e há 20 anos atrás fazia tudo eu mesmo. Atualmente tenho uma equipe, uma gurizada muito a fim e animada, e acaba sendo um prazer fazer um filme como o *Wood & Stock...*, que é uma brincadeira em cima de personagens que eu gosto. Tem um animador que é evangélico, não gostou da história com drogas, e nem assistiu ao filme. O cara animou o filme e não viu, é incrível...

O momento para o cinema é de alta, estamos numa hora boa, aguardando a fase ruim de novo, porque sabemos que existem altos e baixos. Está fluindo, mas ainda está meio difícil para os filmes encontrarem seu público. Fazer filme para mil, cinco mil pessoas, não compensa. Mas animação tem público porque muitos desenhos animados estrangeiros chegam ao Brasil e fazem bastante sucesso, grandes bilheterias...Na verdade, o número de pessoas que vêem um filme é sempre imponderável.

Wood & Stock pegou a princípio uma censura de 18 anos, e entramos com advogada, pedindo para baixar para 16 anos. Conseguimos, porque o filme não tem nada de violento ou pornográfico. Tem uma linguagem chula e orégano, pois eles não fumam maconha, mas orégano. Já está de bom tamanho, porque com a censura de 16 anos, pode ir maior de 14 anos acompanhado dos pais. Com 18 anos, menor de idade não pode ir nem acompanhado. Tem chance, então, de ter um público maior.

Acredito muito no boca a boca. *O Código da Vinci*, por exemplo, começou com público enorme e o boca a boca detonou o filme, porque é ruim. As pessoas não são burras. Elas não vão gastar dinheiro para ver um filme ruim. *Wood & Stock*, pelo que aconteceu em Recife e Fortaleza, as duas primeiras exhibições, deu para ver que ele tem apelo popular, o que é multiplicador.

Não tem no mundo muita animação para adulto, o que existe é muito pouco, apesar de eu achar que o *Bob Esponja* é filme feito para adultos. Assim como *Shrek* que tem um humor que funciona para todas as idades. Não diria que *Wood & Stock* é para adulto. O filme é feito para adultos como eu, debilóide. É para um adulto jovem. Vindo pra cá, li uma matéria na "Carta Capital" sobre o fato de que todos querem ter 20 anos. As pessoas de 50, 60 anos, até 10, 15 anos, todos querem ter 20. E o filme tem um humor de quem tem 20 anos, com ideal humano, vitalidade, saúde. Angeli é um cara muito difícil. A sorte é que eu sou amigo dele há uns 15 anos. Por isso, colaborou bastante. Mas ele é um cara que não delega, que deseja os próprios quadrinhos. Ele não tem equipe, desenha tudo. O Angeli poderia ter merchandising, bonequinhos dos personagens, mas ele nunca topou. Tanto que ele matou a sua principal personagem, Rê Bordosa, no momento em que ela fazia um grande sucesso... Ele é um cara que não está interessado nisso, não que não queira ganhar dinheiro, mas é preocupado com trabalho dele. Foi um risco para ele. Tanto que o Angeli falou: 'O desenho vai ficar um pouco diferente'. Óbvio que ficaria, afinal, é animação. Então ele disse: 'Não sei, vai ser meio Turma da Mônica?' Mas daí ele viu o filme e ficou muito feliz, tanto que ele foi a Recife falar sobre o filme. A gurizada ficou louca, falando 'nossa, o cara existe mesmo, não é uma lenda!'

A construção do roteiro foi difícil. O trabalho do cara está nas piadinhas em tirinhas e tivemos de adaptar a partir de trechinhos. E a Rê Bordosa nunca interage com Wood e Stock e os outros personagens. Por isso, tivemos uma demanda de dois ou três anos para escrever e reescrever o roteiro. O Angeli mandou a coleção inteira do Chiclete com Banana e lemos tudo. O cara que fez a direção de arte (Jack Kaminski) ficou um ano só trabalhando o desenho do cara, a ponto de enlouquecer e dizer 'eu não sou eu!', falando que já era o Angeli.

Mesmo quem não conhece os personagens entende tudo. Eles são apresentados ao longo do filme. Vi uma menina em Recife que não conhecia os personagens, mas ficou louca para saber mais depois de ver o longa-metragem.⁹⁶

Como os realizadores esperavam, o filme vem recebendo críticas muito positivas da mídia:

O desenho animado para adultos, que mistura sotaques, gírias e detalhes urbanos tanto de São Paulo quanto do Rio Grande do Sul, mostrou-se no final um produto divertido para platéias de todo o país - prova disso foi à estrondosa recepção do jovem público pernambucano... Em *Wood & Stock...*, há inúmeras referências pop que alegrarão os fãs de rock - como a cena em que os quatro integrantes da banda Chiqueiro Elétrico atravessam a rua numa faixa, exatamente igual à capa de *Abbey Road*, penúltimo disco dos Beatles. Ou quando Stock queima sua guitarra no palco, como um dia fez Jimi Hendrix.⁹⁷

O finalzinho da tarde de domingo surpreendeu pela presença do público, visto que domingos geralmente são tirados para ficar em casa e fazer aqueles mesmos programas de sempre. Mas parece que os cearenses mudaram a rotina e foram prestigiar a programação do 16º Cine Ceará no São Luiz, que começou com a *Première Fortaleza* com a animação *Wood & Stock: Sexo, Orégano e Rock 'n' Roll*, que arrancou aplausos incansáveis da platéia que ocupou praticamente todos os assentos da sala de projeção. *Wood & Stock* é a mais recente produção da Otto Desenhos Animados, do diretor Otto Guerra em parceria com a Snif Snif Filmes, sendo baseado nas aventuras dos personagens criados pelo cartunista Angeli nos anos 80.

Os eternos hippies Wood e Stock vivem uma aventura para retomar uma banda de rock que fracassara nos anos 70 e faz uma crítica sarcástica ao que vivemos atualmente no mundo globalizado. Foi a segunda vez que *Wood & Stock* foi exibido no Brasil e demonstrou seu potencial para invadir o mercado nacional e agradar o público adolescente e adulto, para o qual o filme é direcionado.⁹⁸

Fazer um filme de animação dá muito trabalho, principalmente no mercado brasileiro. O filme *Wood & Stock: Sexo, Orégano e Rock 'n' Roll* não fugiu à regra. O projeto vinha sendo pensado há dez anos e foi posto em prática há cinco. Em entrevista ao Cinema com Rapadura (CCR), a produtora Marta Machado relembrou as dificuldades enfrentadas ao longo desses anos todos:

A gente enfrentou muitos problemas, desde os direitos autorais das músicas, como as canções dos Mutantes que iríamos usar e acabou nem dando certo, até captação mesmo, porque enfim o filme fala de sexo, drogas e rock 'n' roll e não é uma temática que atraia muitos gerentes de marketing das empresas. O filme se viabilizou mesmo em função de fundos e seleções públicas, não pelo interesse de um patrocinador para associar o nome ao projeto. Foram esses tipos de seleções onde o critério é do júri, usando um critério mais cinematográfico e em função disso acabamos dando duro para financiar o filme, mas em compensação, do ponto de vista técnico teve um grande envolvimento dos animadores, dos layoutista, diretor de arte, do pessoal da pintura, todos se envolveram muito com o filme.

⁹⁶ OLIVEIRA, Cinthya. *Wood & Stock se exibem em Ouro Preto. Jornal O Tempo*, 19 jun. 2006. Magazine.

⁹⁷ <http://cinema.uol.com.br/ultnot/2006/04/19/ult26u2>. *Angeli e "Wood & Stock" animam Festival de Cinema*. Acesso 19 abr. 2006.

⁹⁸ site <http://www.cinemacomrapadura.com.br/cineceara>. *Wood & Stock agita o Cine São Luiz*. Acesso em 6 jun. 2006

A produtora declarou ser este o primeiro longa-metragem que a equipe realizava e que o processo de parceria foi o fundamental para que o projeto desse certo, principalmente com Angeli, que cedeu os personagens e deu liberdade à equipe trabalhar como queria em cima deles. A maior recompensa foi à satisfação do cartunista, declarou Marta:

Passamos cinco anos trabalhando e quando mostramos o resultado para ele, ele ficou muito feliz. Tem coisas no filme que são piadas dele, muita coisa foi tirada dos quadrinhos, então tem muitas piadas que estão mistas de um outro ponto de vista que é o ponto de vista da animação e ele ficou muito feliz. Isso para gente já foi o máximo porque é difícil trabalhar com uma obra de autor, é difícil de adaptar as coisas, pois sempre entramos numa seara do ego, do processo de criação, mas tivemos muita sorte, pois a pessoa que fez os layouts, o diretor de arte, Jack Kaminski, mergulhou na obra do Angeli, para transpor mesmo o quadrinho para o cinema de animação. O filme tem muitos erros, tem muitos problemas, momentos mais lentos, mas essencialmente ele é feito com muito tesão.

A equipe não desanima e já deu início a mais um novo longa-metragem, chamado *Fuga em Ré Menor*.⁹⁹

América Morena¹⁰⁰

América Morena merece ser citado devido ao seu modo de produção acadêmica, tornando-se relevante para a nossa pesquisa. Trata-se de uma série constituída de cinco curtas-metragens em desenho animado, tendo como veículo primordial a televisão, com 16 a 18 minutos de duração cada história. Esses vídeos de animação reunidos formarão um longa-metragem, devidamente transferidos para película de 35mm. O projeto destina-se fundamentalmente ao público infanto-juvenil, apesar da abrangência universal de sua temática. A linguagem gráfica de toda a série tem como referência visual à arte ameríndia, pré-colombiana, africana, ibérica e até mesmo o universo pictórico dos pintores naives. América Morena não é um projeto que sacraliza o folclórico ou glorifica o exótico, colocando-os em um tempo intangível e imemorial. Preocupa-se com o olhar contemporâneo da criança que vive num mundo essencialmente iconosférico. Porém, não se afasta da necessidade de uma retomada dos valores tradicionais e culturais da América Latina. Pretende-se com as imagens gráficas que corporificam as histórias latinas, propor uma

⁹⁹ Sítio oficial do filme, www.woodstock.etc.br. Acesso em 10 jul. 2006.

¹⁰⁰ Site, www.uerj.br. Acesso em 20 de jan. 2006 In: Cultura, Oficina de Animação da UERJ. Animagem. Série América Morena. Acesso em jan. 2006.

alternativa à massificação dos desenhos animados exibidos comercialmente na TV. Do ponto de vista continental, almeja também contribuir para a transformação dos olhares, historicamente voltados para o Atlântico, a uma compreensão maior do universo mágico latino-americano. “A verdadeira independência, auto-estima e o orgulho nacional só serão uma realidade quando se direciona definitivamente nossa atenção e reflexão para o legado do passado e à riqueza cultural que possuímos” , declarou Rui de Oliveira¹⁰¹

As cinco histórias que compõem o projeto versam sobre o amor em suas diversas formas. Do amor pela natureza ao amor fraterno e filial, passando pelo amor altruísta. Dois filmes já foram realizados. O primeiro foi *Amor Índio*, baseado em um conto popular mexicano. Realizado em película 35mm, colorido, com 16 minutos de duração, este filme contém elementos de linguagem narrativa que serão comuns a todos os outros desenhos da série, como a utilização de letreiros narrados e a procura de um estilo gráfico que tenha como fonte a própria cultura de onde se origina a história. *Amor Índio* se passa na Idade do Ouro. As imagens expressam a suposta ‘felicidade deste período sem pecado, época em que havia dois reinos - o Reino do Céu e o Reino da Terra. O Rei da Terra tinha uma filha, Cuillac, a mais bela índia da tribo. Ela havia sido prometida em casamento ao filho do Rei do Céu. Cuillac não gostava dele, na verdade o seu coração pertencia ao Conyrya, um jovem índio que foi amaldiçoado a jamais se apresentar ante a mulher amada sob forma humana. E assim o desditoso índio somente metamorfoseado em animais, poderia expressar seu amor por Cuillac. Conyrya, não mais resistindo ao seu cruel destino, foi procurar o misterioso Feiticeiro que habitava os picos gelados da cordilheira, em busca de um antídoto para a sua maldição. O Bruxo entregou-lhe um fruto: após sua ingestão, todo feitiço desapareceria. Entretanto, ao ingeri-lo, a bela índia desfaleceu e caiu no chão. Seu ventre começou a crescer. Cuillac estava grávida. A ira do Rei do Céu não se fez esperar. A Terra começou a ficar inundada; Conyrya, depois de procurar por todos os mares, finalmente encontrou sua amada com seu filho vivendo numa frondosa ilha. E juntos voaram para a eternidade, até se transformarem na mais brilhante das estrelas.

A história, baseada em lendas mexicanas tomou como referência plástica o imenso acervo das pinturas murais, esculturas e altos-relevos dos povos que habitavam a mesoamérica. A cultura dos Astecas, assim como a dos Mixtecas, Toltecas e até mesmo a dos Maias, foi estudada com a finalidade de encontrar elementos visuais, comuns a estes povos,

¹⁰¹ Diretor da série e idealizador do projeto, o cineasta Rui Barbosa enviou material por e-mail através de contato pelo site, www.uerj.br. In: Cultura, Oficina de Animação da UERJ. Animação. Série América Morena. Acesso em jan. 2006.

que possibilitassem sintetizá-los graficamente em um filme. Neste sentido, resolveu-se abrir ainda mais a pesquisa para as imagens populares, como por exemplo, o Códex de *Azcatitlán*, que data dos primórdios da conquista espanhola, e às gravuras do grande artista popular José Guadalupe Posada (1851-1913), que expressa em suas obras o fantasmagórico e o culto à morte, característicos da arte mexicana. Como lendagens, pesquisou-se o *Pokol Vuh*, único texto do período da pré-colonização escrito pelos Maias que chegou até nós. Portanto, a criação gráfica do projeto não se restringiu ao período da pré-colonização; o sincretismo cultural e a arte popular também foram alvos de pesquisas. Todo este imaginário visual orientou também as soluções pictóricas adotadas no filme, tanto na concepção dos cenários e personagens, quanto na própria atmosfera visual das cenas e seqüências do desenho. Quanto ao estilo das animações, e para que elas se aproximassem das soluções plásticas utilizadas pelos astecas, todas foram projetadas de forma planimétrica, isto é, desenvolveram-se lateralmente.

As imagens foram animadas sobre papel (em torno de 6.000 desenhos, 4.000 acetatos e 48 cenários) por uma equipe de 18 artistas. Todas as cenas passaram por um processo de digitalização para testar os movimentos dos personagens no computador. Esta fase fundamental é chamada prova de lápis (*pencil test*). Posteriormente, os desenhos foram filetados, isto é, passados a limpo em outro papel utilizando caneta nanquim, e a partir daí novamente digitalizados a fim de realizar-se a pintura dos personagens. Em nenhum momento trabalhou-se com a perspectiva aérea, ou com a animação em profundidade de campo – afastamento e aproximação dos personagens. Concluída esta fase, as animações foram impressas em acetatos, através de uma impressora a laser colorida, para logo a seguir serem opacadas, ou seja, pintadas pelo verso com tintas opacas (PVA). Só então estas artes ficaram prontas para serem filmadas.

As filmagens duraram dois meses e foram feitas no Centro Técnico Audiovisual (CTAv), utilizando a truca Oxberry 35 mm. Também no CTAv realizou-se a montagem do filme. O CTAv tem como objetivo o desenvolvimento da arte cinematográfica, através do aperfeiçoamento técnico, serviços e da difusão de filmes. É inestimável o auxílio que o CTAv vem prestando ao longo dos anos ao cinema de animação. Para enfatizar a narrativa sem auxílio de diálogos, procurou-se o máximo de expressão no mínimo de animação possível, aproximando-se mais do cinema mudo do que do falado. Para tanto, utilizou-se a solução dos letreiros, que ao mesmo tempo se identificam com a narração clássica dos contos tradicionais, numa intencional associação com o livro, além de facilitar a compreensão da história às crianças ainda não alfabetizadas. Para compensar a ausência de

diálogos, os personagens gritam, choram, suspiram, mas nunca falam. “Acha-se que no desenho animado o diálogo é um corpo estranho, isto é, as criaturas-ator são desenhos essencialmente, um cinema do irreal, ficando os diálogos mais adequados aos filmes de seqüência viva.”, declarou Rui de Oliveira.¹⁰²

Pelo fato da animação possuir quase sempre uma linguagem extremamente sintética, e comumente supreal, os ruídos e a música exercem uma importância básica neste gênero de cinema. São eles que corporificam os desenhos, dando-lhes uma veracidade, apesar de sua absoluta irreabilidade e fantasia. Tudo isto conduz a um estilo próprio de sonoplastia, pois como qualquer outro tipo de linguagem artística, o cinema de animação, bem como o cinema de seqüência viva, teve em seu desenvolvimento a necessidade de criarem as suas próprias convenções, em outras palavras, a sua própria gramática. O comentário dinâmico da ação, realizado pelos efeitos sonoros e pela música resultaram em uma das mais ricas e inventivas propriedades da animação. Neste sentido convém salientar a bela trilha sonora composta pelo jovem músico Fábio Nercessian para o filme. E, criando um clima amplo de ‘Latinoamérica’, sem se deter no universo musical mexicano. Não se poderia deixar de destacar o belo e sensível trabalho da Mariana Barsted na criação dos ruídos do filme, fundamentais em desenho animado que não utiliza nenhum diálogo.

A edição de som e a pré-mixagem foram realizadas através do sistema digital Protools, que permite um sincronismo exato e uma total adequação do som à imagem. A mixagem em dolby digital permitiu a utilização de seis canais de som, dois a mais que o dolby analógico. Toda esta tecnologia resultou na ótima qualidade sonora do filme.

Amor Índio é um projeto que trabalha com a linguagem da animação, considerando a síntese gráfica necessária ao filme destinado à TV, mantendo, porém, elementos e detalhes que possam resultar eficazmente na tela grande de cinema. O segundo desenho da série foi concluído em julho de 2000. Trata-se da *A Lenda do Dia e da Noite* na visão da tribo dos índios Karajá.

A Lenda do Dia e da Noite, baseado na lenda da tribo dos Karajá, conta que no princípio do mundo, não havia noite nem lua. Apenas o sol brilhava triste e solitário. Nesta época, existia apenas um casal no mundo: o índio Aruanã e a índia Tuilá. Ao se casarem, o índio recebeu de Tuilá, sua mulher, uma grande e perigosa missão - procurar a noite. Ela estava dentro de um coco de tucumã, no fundo do mais fundo dos rios, guardado pela Boiúna, a Grande Serpente, e mãe da índia Tuilá. A índia foi então a um igarapé e trouxe um chocalho

¹⁰² Site, www.uerj.br. In: Cultura, Oficina de Animação da UERJ. Animagem. Série América Morena. Acesso em jan. 2006

mágico que só ela e sua mãe Boiuna sabiam onde estava. Entregou o chocalho para Aruanã e disse que, com sua ajuda, ele encontraria a noite. Da floresta surgiu misteriosamente o sapo Arutsân e alertou-o que jamais abrir o coco de tucumã sem a ajuda de sua mulher. E assim partiu o valente índio para uma longa viagem rumo ao desconhecido. Em meio à jornada, o Jacaré Arurá disse para Aruanã que a casa da Boiúna ficava logo abaixo da primeira Arara Vermelha que ele avistasse. Depois de muito navegar com sua canoa pelos rios, finalmente avistou uma Arara Vermelha. Imediatamente começou a sacudir o chocalho mágico chamando a Boiuna, a Grande Serpente. Ela surgiu do fundo do rio e lhe entregou o coco de tucumã. Antes, ela o alertara que o coco de tucumã estava vedado com cera de abelha, e que só devia ser aberto na presença da sua filha, Tuilá. Caso desobedecesse a sua ordem, o índio se perderia e todas as coisas se perderiam também. Durante a sua viagem de volta à aldeia solitária, Aruanã começou a escutar ruídos estranhos vindos de dentro do coco. A sua curiosidade em abri-lo aumentou. Ao ver que o índio poderia quebrar a promessa feita a Boiúna, e uma grande tragédia abater-se sobre todos, vários animais alertaram Aruanã a não abrir o coco. Porém, curioso em saber da origem dos estranhos ruídos, o índio esqueceu o compromisso acertado com a Boiuna, e numa praia deserta derreteu a resina que vedava o coco. De repente, a natureza mergulhou na mais profunda escuridão, libertando os terríveis habitantes das trevas, que passaram a povoar o mundo. Aruanã, em plena escuridão, retornou à aldeia, arrependido por não ouvir tantos conselhos, e com vergonha de encontrar sua mulher. Ela ficou com pena do marido e o perdoou, e disse-lhe que das trevas iria criar o dia e a noite. E fez então um pássaro de barro de nome Cajubi, dando-lhe vida ao sacudir o chocalho mágico. Ao alçar vôo, o pássaro dividiu o céu em duas partes: de um lado o Sol e de outro a Lua e as estrelas. Aruanã e Tuilá puderam então se encontrar, dormir e ter muitos filhos. Assim a tribo dos Karajá começou a ser povoada.

Quanto ao estilo de *A Lenda do Dia e da Noite*, adotou-se como referência básica, à arte plumária, a cesteira, a pintura corporal, a arte dos adornos e principalmente a arte da cerâmica de índios brasileiros, principalmente a arte Karajá e suas variadas Lilocas, que são pequenas estatuetas de barro pintado. Elas foram fundamentais na criação do estilo visual do filme, e, principalmente, dos personagens da história.

Como dito anteriormente, um dos mais importantes objetivos do projeto é a pesquisa de soluções gráficas e processos de animação que melhor expressem as propostas estéticas dos realizadores. Adotou-se o mesmo processo de *Amor Índio* para a realização de *A Lenda do Dia e da Noite*, mas de forma mais evoluída. Procurando associar a criatividade e habilidade do desenho manual, artesanal, considerada básica, ao lado das modernas

tecnologias, mesmo quando se utiliza a animação 3D. O projeto deu bastante importância à fase que antecede o computador, e que dá consistência e credibilidade aos resultados obtidos. Mas é difícil pensar em animação em nossos dias sem o computador, inclusive foi ele a ferramenta necessária para se realizar o filme em tempo bastante curto. A animação das cenas foi solucionada através de fusões rápidas, valorizando a beleza das principais fases do movimento, afastando a continuidade do movimento real de seqüência viva. Uma série de desenhos em movimento fragmentado, um espetáculo de figuras pintadas que remontam à magia das antigas Lanternas Mágicas do século XIX.

Ao lado da procura de um estilo gráfico para o filme, também foi realizada pesquisa para um dos elementos básicos do desenho animado: a sonoplastia e, principalmente, a música. Neste sentido, opta-se por um som natural, indígena. O universo sonoro do filme esteve sob a responsabilidade do músico Espírito Santo, que utilizou em seu trabalho os estranhos instrumentos de sopro e percussão criados na oficina Musikfabrik da Universidade Estadual do Rio de Janeiro (UERJ). Esta oficina se dedica à pesquisa, ao ensino e à criação de instrumentos musicais, utilizando jovens carentes.

O terceiro filme da série é uma história afro-brasileira, já em fase de planejamento visual e início dos testes de animação. O curta, *O bravo pastor e sua três irmãs* resgata em termos visuais a herança e fundamental participação da africanidade em nossa formação cultural. Pretende-se evocar no quarto filme de curta-metragem, *Rosadalva*, a influência da cultura ibérica em nossa formação, tendo como cenário uma pequena cidade barroca do interior mineiro. Além da beleza poética da história, pretende ser ainda uma alegoria visual dos grandes pintores naives brasileiros. Encerrando a série, reverencia-se a Amazônia brasileira através do desenho *A Origem dos Ticunas*, uma história emblemática que expressa a eterna dúvida, comum a todos os povos, sobre seu destino e o significado da vida.

Apesar de sedimentado em nossa cultura, *América morena* possui objetivos estéticos definidos em termos de cinema de animação. Segundo seus realizadores, isto não prejudica sua universalidade e de modo algum impede de estarem abertos à participação de Estúdios e Universidades interessados, no sentido de estabelecer um protocolo de co-produção com a finalidade de ampliar o alcance do trabalho, bem como viabilizá-lo financeiramente. Na animação, procuram seguir o exemplo do escocês *Norman MacLaren*, do tcheco *Jiri Brdeka*, e dos húngaros *Peter Foldes e Sandor Rauchenberg*, que apontaram as infinitas possibilidades da imagem em movimento. Algo que conceitualmente se aproxima mais do sentido original do termo desenho animado, ou seja, formas desenhadas à mão, coloridas e postas em movimento. Como fez Emile Reynaud em seu Praxinoscópio no final

do século passado, ou Alexander Petrov, ganhador do Oscar com suas pinturas animadas em *O velho e o mar*.

Um fato curioso é a coincidência deste Projeto Acadêmico desenvolvido pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) com o Projeto de Animação Expressionista desenvolvido na Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Observam-se muitas semelhanças curiosas como a idéia de realizar curtas-metragens em episódios com diversos animadores (18 em cada projeto) dentro de uma universidade, com base em estlos gráficos e de artes plásticas, em estética de cinema mudo, sem diálogos sonoros, com legendas narrativas e finalmente juntando os episódios num longa-metragem.

Segundo Jefferson AV, animador e sócio da Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA) e representante da mesma em Minas Gerais, em debate ocorrido durante o 8º Festival de Curta Internacional de Belo Horizonte, de 2006, além de *Wood & Stock*, mais nove animações de longa-metragem estão para ser lançadas. Entre elas, *Brichos* (Brasil, 2006), de Paulo Munhoz e Tadao Miaqui, que conta à história de Tales, Jairzinho e Bandeira, filhotes de jaguar, quati e tamanduá; eles participam de um campeonato internacional de jogos – esta aventura os leva a uma grande descoberta. O filme, todo feito em 2D no computador, foi exibido no Festival Anima Mundi 2006. Porém, este filme, como os outros nove, não tem previsão de lançamento em salas de exibição no Brasil.

IV. A TRILOGIA DO CAOS – UMA ANÁLISE DA PRODUÇÃO¹⁰³

Do projeto à consolidação da produção de uma animação em longa-metragem.

A estética do ‘belo horrível’ presente na *Trilogia do Caos* torna-se compreensível a partir da reflexão sobre o projeto *Animação Expressionista*¹⁰⁴. A pesquisa é motivada por um impulso estético e um impulso político. Esteticamente, o cinema expressionista alemão dos anos 1920 é uma das paixões de Luiz Nazario, professor da Escola de Belas Artes (ECA) da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) e coordenador do projeto *Animação Expressionista*. Politicamente, os descaminhos da ciência no século XX o têm horrorizado desde que se aprofundou nos estudos do fenômeno do nazismo na Alemanha.

Luiz Nazario resumiu a metodologia usada na pesquisa em quatro fases: observação, decantação, assimilação, recriação. O método e as fontes de pesquisa escolhidos para a adequação dos traços dos desenhistas ao modelo estético proposto foram, sob a perspectiva da teoria crítica do imaginário, encontradas nas inúmeras imagens que trouxe de suas pesquisas nos arquivos de cinema da Alemanha; e nas longas leituras dos filósofos da Escola de Frankfurt que realizou em Gottingen, Munster e Berlim, cidades onde morou, durante seu doutorado sobre o cinema nazista. Foi na ‘teoria crítica’ dos frankfurtianos que ele se inspirou para criar o conceito de ‘teoria crítica do imaginário’, para “analisar os produtos da indústria audiovisual não como obras de arte ou mero entretenimento, mas como peças de uma máquina que induz e sanciona comportamentos e estilos de vida.”¹⁰⁵

Os bolsistas do projeto *Animação Expressionista* foram introduzidos a este estilo da arte em todas as suas ramificações através da leitura de manifestos, peças, roteiros, da análise de projetos arquitetônicos, desenhos, pinturas, cenários e filmes expressionistas. Segundo Luiz Nazario, historicamente, o expressionismo ganhou força nas primeiras décadas do século XX, em uma Alemanha que logo seria dominada pelos nazistas, que proibiram e destruíram as obras modernas consideradas ‘degeneradas’ por sua dimensão crítica. O expressionismo, enquanto movimento artístico e estético, enraizou-se nos sentimentos de

¹⁰³ A maior parte das informações contidas neste capítulo foi extraída de dois textos de Luiz Nazário: Diário do caos (inédito) e o ensaio Animação expressionista, que integra o livro Concepções contemporâneas da arte. (Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2006, no prelo)

¹⁰⁴ Ficha técnica do projeto Animação Expressionista. In: Anexo A.

¹⁰⁵ NAZARIO, Luiz. Animação Expressionista. In: NAZARIO, Luiz, FRANCA, Patricia (Orgs) Concepções Contemporâneas da Arte. Belo Horizonte: Edit. UFMG, 2006.

angústia e impotência dos homens perante o sistema, na eterna e latente revolta dos filhos contra os pais, agravada numa Alemanha prussiana, onde a educação autoritária via-se contestada, cada vez mais, pelas vanguardas artísticas, que substituíam as convenções do realismo pela emoção do artista, com distorções de forma e cor; exagero e deformação contra códigos morais anacrônicos e repressivos.

O expressionismo foi também a tendência política que mais radicalmente opôs-se ao nacionalismo, ao militarismo e ao racismo – as correntes subterrâneas da cultura alemã que emergiram com o nazismo. Através de sombras e linhas tortuosas, os adeptos do expressionismo condenavam não apenas a estética acadêmica dominante, como também o conformismo da sociedade burguesa, clamando por um mundo mais vivo e mais humano. Constituiu-se num movimento instintivo da juventude contra as forças sociais que levaram à Primeira Guerra Mundial (1914-1918) e que levariam também a Segunda (1939-1945), para o desespero dos expressionistas, fracassados em suas tentativas de ‘parar’ as rodas da História que esmagavam a vida.

Para os expressionistas, o homem era livre e não determinado. O sangue e suas pretensas determinações eram um dos alvos de sua revolta. O homem expressionista colocava a ética no centro de suas preocupações. Conseqüentemente, a arte crítica que produziam transformou o movimento num dos mais atacados, e não só pelos nazistas, adeptos do determinismo biológico, mas também pelos comunistas, defensores do determinismo histórico. Muitos artistas e escritores expressionistas acabaram presos ou exterminados nos campos de concentração e de extermínio nazistas, enquanto na URSS o expressionismo era considerado um movimento da ‘pequena-burguesia decadente, direitista e corrupta’ por terem alguns poucos participantes do movimento – e nem tão representativos – aderido ao nacional-socialismo¹⁰⁶. Apesar da perseguição que sofreu, o expressionismo ganhou o mundo e influenciou todas as formas de arte, da pintura ao cinema, do teatro à música.

A equipe, no início da pesquisa, pode perceber que o expressionismo era menos um movimento que uma constante da arte, manifestando-se de preferência em épocas de crises, como a Primeira Guerra Mundial e as crises sociais, políticas e econômicas decorrentes que levaram à ditadura de Adolf Hitler (1889-1945), à Segunda Guerra e ao Holocausto. A extraordinária vitalidade do expressionismo, de Van Gogh e *Edvard Munch* a Hundertwasser e TIM Burton, justificou a produção de uma animação neste estilo.

¹⁰⁶ NAZARIO, Luiz. *O Expressionismo e o Nazismo*. In: GUINSBURG, Jacó (org). *O expressionismo*. São Paulo: Perspectiva, 2003, p. 649-678.

O modelo da pesquisa foi o cinema de sombras da *República de Weimar*¹⁰⁷, diretamente inspirado pelas vanguardas da época. Como observou Luiz Nazario:

A imagem expressionista em movimento possui, por sua dimensão tridimensional, um fascínio permanente e, nos seus momentos mais radicais, objetos reais e atores vivos tornam-se desenhos animados ao se integrarem à maquiagem, aos figurinos e aos cenários totalmente estilizados, de modo que o conjunto desses elementos move-se diante de nossos olhos como numa pintura viva. É essa dimensão de coisa movente que interessa à animação expressionista.¹⁰⁸

Contudo, se os filmes expressionistas alemães produzidos nos anos de 1920 numa Alemanha devastada pela guerra, sombrios e pessimistas, com cenários fantasmagóricos, exagerada interpretação dos atores e fortes contrastes de luz e sombra, parecem animações com seres humanos, a animação propriamente dita não possui uma tradição expressionista evidente, excetuando-se algumas experiências sem continuidade.

E se, sempre segundo Nazario, o naturalismo triunfou nos Estúdios *Disney* e o estilo caricatural na *Warner*; e se outras estilizações, mais próximas do surrealismo e do folclore, vigoraram no Leste Europeu, apenas *Lotte Reiniger*, com suas animações de silhuetas, herança do teatro animado; *Walther Ruttmann*, *Hans Richter*, *Oskar Fischinger*, *Werner Graeff*, *Viking Eggeling*, *Guido Seeber*, *Lászlo Moholy-Nagy* e *Rudolf Pfenninger*, com os jogos de luz e sombra de seu cinema puro; *Alex Alexeieff* e *Claire Parker*, com as fantasmagóricas projeções de sua mesa de alfinetes; e *Bertold Bartosch*, com sua obra conceitual hoje invisível – pois destruída pelos nazistas – assimilaram a tendência expressionista do cinema mais radical de Weimar.¹⁰⁹

Se o expressionismo europeu não estabeleceu uma filial brasileira em seu tempo, não se pode negar que sua essência foi assimilada pelos nossos modernistas, muitos dos quais estudaram na Europa, e por alguns artistas de origem judaica que imigraram para o Brasil antes, durante ou depois da expansão do nazismo na Europa. Não se pode negar tampouco que aquela essência foi adotada por outros artistas insuspeitos, que a diluíram em seus próprios estilos em obras que, se não podemos chamar de expressionistas, possuem mesmo assim sua marca. É perfeitamente legítimo falar, portanto, de uma sensibilidade expressionista na literatura e nas artes brasileiras, sensibilidade autêntica e original, que não

¹⁰⁷ ALMEIDA, Ângela Mendes de. *A República de Weimar e a ascensão do nazismo*. Coleção Tudo é História, edição n, editora Brasiliense. In: www.editorabrasiliense.com.br/tudoehistoria/livrohistrepweimar.htm. Acesso em 12 jul. 2006. Quando a Primeira Guerra acabou, a Alemanha estava arrasada. Seu povo, humilhado, tinha que se submeter a condições absurdas de rendição impostas pelas potências vencedoras. Em 1919, instalou-se um novo governo: a República de Weimar. Mas era uma democracia num país sem as mínimas tradições democráticas, um governo fustigado pela primeira hiperinflação da História e que, em 1929, iria enfrentar a Grande Depressão.

¹⁰⁸ NAZARIO, Luiz. *Animação Expressionista*. In: NAZARIO, Luiz, FRANCA, Patricia (Orgs) *Concepções Contemporâneas da Arte*. Belo Horizonte: Edit. UFMG, 2006.

¹⁰⁹ Sítio oficial do projeto, www.expressionismo.pro.br. Acesso em ago. 2004.

se reduz à mera imitação de modelos. Para o crítico literário *Wilson Martins*, o modernismo brasileiro foi fundamentalmente na primeira fase e generalizadamente nas demais, ‘um movimento de natureza expressionista’, mas sempre perseguindo a identidade nacional numa arte ‘de raiz’. Os modernistas, mesmo os de esquerda, adaptaram as formas geradas pelas vanguardas européias aos climas tropicais, festivos e conciliador da terra brasileira.¹¹⁰

O primeiro produto do Projeto Animação Expressionista foi o livro *As sombras Móveis*, publicado pela Editora da UFMG/midia@rte. Mais tarde, a criação de um pequeno laboratório de produção (a Ophicina Digital), com os prêmios obtidos pelos roteiros de *A Flor do Caos* (Prêmio Projeto Experimental da Secretaria Municipal de Cultura da Prefeitura de Belo Horizonte) e *Selenita Acusa!* (Prêmio Estímulo à Produção da Associação Curta Minas/CEMIG) e os apoios da FAPEMIG a dois outros projetos paralelos (*Produção Multimídia de Material Didático Integrado na Área de Imagem e Som, Fimoteca Mineira*), permitiu a realização do longa-metragem de animação expressionista *Trilogia do caos*. Contando com uma equipe inicial de dezoito técnicos, desenhistas e estudantes de animação da graduação e pós-graduação da EBA, Luiz Nazario encarou o desafio de produzir um filme de animação expressionista. No princípio, era um curta: *A Flor do Caos*, que se transformou, devido ao crescente desenvolvimento da pesquisa, numa trilogia. *A Flor do Caos*, *Selenita Acusa!* e *Dr. Cretinus Retorna...*, cada um deles uma história de cunho apocalíptico. A produção desta Trilogia do caos justifica-se pelo fato de que, concluída a modelagem dos cenários, objetos e personagens para a primeira produção, a pesquisa e a realização das duas seguintes se tornariam exequíveis dentro de um prazo menor e um orçamento mais limitado.

O diretor *Tim Burton* certa vez comparou o cinema ao trabalho em uma gigantesca escultura, que cresce lentamente em direção ao céu, e sobre a qual ninguém sabe com o que, no fim, se parecerá, nem que altura atingirá. Quando começamos a produzir *A flor do Caos*, não era nossa intenção realizar uma trilogia. Mas o experimento descontrolou-se, a flor desgarrou-se do caule, agigantou-se e ganhou o mundo”, escreveu Nazário.¹¹¹

Assim, *A Trilogia do Caos*, através do projeto *Animação Expressionista*, emulou, além da Iniciação Científica e do Mestrado em Artes Visuais, as atividades dos ateliês do Departamento de Fotografia, Teatro e Cinema (FTC), direcionando-as para uma produção artística de maior fôlego. Um longa-metragem que, em muitos aspectos, poderá ser considerado pioneiro: o primeiro longa-metragem de animação em Minas Gerais.

¹¹⁰ NAZARIO, Luiz. *Diário do caos*. Belo Horizonte, 1998-2006, inédito

¹¹¹ NAZARIO, Luiz. *Diário do caos*. Belo Horizonte, 1998-2006, inédito.

A inspiração da *Trilogia do caos* veio da leitura de aberrantes teses acadêmicas, manchetes da imprensa e a visão de assustadoras reportagens de TV com as quais Luiz Nazario deparou-se ao elaborar o ensaio (inédito) *Os Delírios da Genética*. Sua pesquisa passou a ser orientada, ao mesmo tempo, pela estética do cinema expressionista alemão e pelo desencanto com os novos rumos da ciência contemporânea, em sua obsessão de controle da vida através da Genética, ciência igualmente privilegiada pelos nazistas, como forma de sancionar ‘cientificamente’ seu ideológico determinismo social. “Se o homem sempre buscou dominar a natureza, através da ciência e da religião, a arte existe para mostrar os limites desse sonho impossível”, declarou Nazario.¹¹² O conteúdo da Trilogia foi inserido, portanto, na tradição humanista das vanguardas modernas, inspirando-se nas formas orgânicas mais expressionistas da natureza e da arte nela plasmada; e recusando o conformismo típico da pós-modernidade. A animação expressionista pretende combater, com seus meios próprios, ou seja, com o humor, o exagero e a deformação, o terrorismo da ciência, que se impõe cada vez mais sem resistência num mundo esvaziado de valores: “Nesse sentido, a arte funciona, como ponto de equilíbrio, pois fica a seu cargo injetar uma dose de medo nas pessoas a cada vez que a crença na ciência se mostra exagerada”.¹¹³ Trata-se, sem qualquer deliberada exclusão das crianças, de uma produção dirigida a um público adulto, por entender o cinema de animação não apenas como um entretenimento infantil, mas como uma forma artística de reflexão crítica, à maneira das animações engajadas sob o comunismo do Leste Europeu, fugindo da tendência atual de redução do QI do espectador.

Assimilado o argumento, a equipe elaborou os personagens e os cenários, permanecendo a dúvida quanto às técnicas a serem utilizadas. O projeto sofreu uma verdadeira metamorfose; originalmente uma lagarta, tornou-se uma ‘borboleta’. Em outras palavras, a projetada animação de bonecos em preto e branco, em técnica tradicional de *stop-motion*, captada em câmera 16mm e editada em Betacam, evoluiu naturalmente para uma animação de bonecos realizada em técnica 3D inteiramente em computador e editada digitalmente. Percebeu-se durante a produção, a evolução das técnicas de recortes de desenhos animados por programas de computador e 3D. Essa evolução refletiu não apenas a transformação ocorrida em 1999-2000 na EBA, como em toda a produção de cinema em nosso país, mudança que se manifestou no incremento espantoso das tecnologias digitais, da telefonia celular e da Internet, com a informatização da sociedade como um todo. A manutenção do projeto experimental - que se queria na vanguarda da animação - atrelado a

¹¹² NAZARIO, Luiz. *Diário do caos*. Belo Horizonte, 1998-2006, inédito.

¹¹³ NAZARIO, Luiz. Entrevista à Revista Minas Faz Ciência, FAPEMIG, Belo Horizonte, 2004

um modo de produção superado pela técnica à volta, foi sentida por todos os artistas envolvidos como regressão estética. Assim, para manter o carácter experimental da *Trilogia* que as técnicas originalmente planeadas foram mudadas. Por outro lado, essa decisão implicou em mudanças estruturais que atrasaram o projeto. Alguns membros da equipe desistiram, outros foram agregados, os mais tenazes enfrentaram o desafio e submeteram-se a um duro treinamento para se adaptarem e dominarem as novas técnicas. A modificação dos instrumentos de trabalho nem sempre ocorre de forma tranqüila. Mas o uso do computador pela equipe somente pôde se potencializar permitindo um controle sobre a produção, porque todos os envolvidos conhecem os processos de animação tradicional na sua origem e reconhecem que a computação gráfica não é uma linguagem, mas uma ferramenta. Estes dois gêneros de conhecimento - o artesanal e o tecnológico - coexistem no projeto, e são à base de todo o trabalho. Até mesmo na compra desta ferramenta existiu o comprometimento da equipe, na escolha da plataforma da tecnologia a ser utilizada.¹¹⁴

A equipe teve que contar também com uma série de outras ferramentas: Câmera Hi-8, scanner, Gravador Digital de Áudio (DAT), Ilha de Edição Betacam, Ilha de Edição Matrox RT 2000. Não é preciso dizer que todos os equipamentos necessários à produção não existiam antes dela, tendo sido adquiridos através de novos projetos apresentados à agências de fomento, na medida em que a *Trilogia* se desenvolvia.

A Flor do Caos

A produção de *A Flor do Caos* (2001), a primeira das três animações da *Trilogia do Caos*, teve seu início em 1998, juntamente com a pesquisa teórica do *Projeto Animação Expressionista*. Para a sua produção foram necessários *três anos de trabalho diário, de uma equipe de dezoito integrantes em quinze diferentes computadores, orientados em dezenas de reuniões, desorientados em centenas de e-mails e enlouquecidos por um número ainda maior de telefonemas*. O filme é uma metáfora do descontrole, cheio de simbolismos. O roteiro aborda os dilemas éticos da ciência genética na manipulação dos códigos da vida. A criação de quimeras, a liberação no meio ambiente de organismos geneticamente modificados, as subversões morais permitidas pela tecnologia, de

¹¹⁴ MAC ou PC, qual plataforma usar? Há uma longa discussão sobre o tema In: NAZARIO, Luiz. *Diário do caos*. Belo Horizonte, 1998-2006, inédito.

conseqüências imprevisíveis, a mitificação da ciência e do próprio cientista na sociedade globalizada são alguns dos temas presentes, como se pode verificar pela sinopse.

Fascinados pelos mistérios da natureza, um suspeito cientista, chamado Dr. Cretinus, e sua fiel assistente, Selenita, experimentam de tudo para criar novos seres transgênicos. Aplicando os genes da inteligência, do câncer e da homossexualidade a uma singela margarida, eles logram gerar uma flor-borboleta. Mas a flor-borboleta, aparentemente inofensiva, ao escapar do laboratório reproduz-se livremente, espalhando um pó branco capaz de mergulhar a humanidade num caos incontrolável.

O filme mistura ficção e realidade, mito e história. A qualidade do argumento cria uma narrativa que é conduzida de forma a que o espectador acompanhe com suspense o filme até seu desfecho. Para atingir esse objetivo, cinco tratamentos foram dados ao argumento original.¹¹⁵ Analisando esses roteiros percebe-se uma evolução de mudanças que de início pareciam tímidas, mas que ao final mostraram-se bastante significativas. Do primeiro para o segundo tratamento são incluídas algumas seqüências e inúmeros detalhes. Ressalta-se o fato de que na primeira versão o final era escatológico: após seu triunfo, Dr. Cretinus era exterminado por um soldado que, por misteriosa contaminação durante o combate das flores-borboleta, transformava-se numa borboleta gigante. No terceiro tratamento, sentiu-se a necessidade de introduzir na narrativa uma personagem feminina como contraponto ao cientista, introduziu-se Selenita, assistente fiel do Dr. Cretinus, que nos dois primeiros tratamentos não existia e que no terceiro aparece em muda cumplicidade; destacando-se apenas a partir do quarto tratamento. O final, considerado muito negativo, foi radicalmente modificado, substituindo a destruição do Dr. Cretinus por um triunfo do cientista entre as ruínas que ele próprio causara vista na perspectiva de Deus, a contemplar seu belo planeta Terra transformado numa caveira. No quinto e último tratamento, as mudanças são realmente significativas. Primeiro, uma infinidade de detalhes é poeticamente colocada no roteiro em todas as seqüências, enriquecendo o filme. Segundo, a partir da observação de Sílvia Pinheiro¹¹⁶ sobre o papel insignificante que Selenita estava desempenhando na trama, tornou-se mais decisiva a participação daquela personagem, agora responsável pela descoberta do segredo da flor do caos numa incursão à biblioteca. A fiel e enigmática assistente rouba então a cena, pois parte para a ação quando antes era uma mera observadora, ou nem mesmo existia. Além da inclusão de novas imagens, criou-se também o conceito de

¹¹⁵ Os Cinco Tratamentos de *A Flor do Caos*. In: Anexo A.

¹¹⁶ Idem.

WEB-TV, com câmeras espalhadas por todo o planeta, monitorando a vida exterior da humanidade, acessada a qualquer hora pelos privilegiados, que se distraem assistindo a roubos, assaltos, assassinatos e catástrofes reais. Desse modo, escrito sob uma forma literária onde se pontuam as mínimas situações, observando a linguagem, o cenário e o movimento de câmera expressionista, o roteiro serviu como ponto de partida para a elaboração do roteiro visual e também para a adequação das técnicas utilizadas.

As pesquisas para o *storyboard* (roteiro visual)¹¹⁷ foram realizadas por André Reis, Cadu Rocha, Edward de Carvalho, Fernando Rabelo, Marco Anacleto, Rafael de Sá Marques, Sílvia Pinheiro e Soraia Nunes.¹¹⁸ O trabalho de *storyboard* foi fundamental, pois já a partir dele pode-se antever toda a realização. Com o *storyboard* pronto, cada animador escolheu as seqüências que preferia realizar: enquanto um deles ocupava-se dos personagens secundários, outro cuidava dos objetos e cenários; um terceiro, da fonte expressionista usada em legendas e créditos. Nelson Barraza¹¹⁹ e Marco Anacleto gravaram o *storyboard* em vídeo, apresentaram ao Professor Marcelo Zuffo, coordenador do Laboratório de Sistemas Integráveis da Universidade de São Paulo, e um dos coordenadores da Siggraph, o mais importante evento internacional de multimídia, realizado anualmente em Los Angeles. Entusiasmado com o projeto, Zuffo propôs a realizá-lo em computação gráfica em seu Laboratório da Escola Politécnica da USP, o que acabou por não acontecer.

Foram feitos muitos desenhos experimentais nesta fase. Cenários e gestos dos personagens dos filmes expressionistas e neo-expressionistas foram estudados; a luz e a sombra dos ambientes nesses filmes foram devidamente observadas e assimiladas. Objetos e animais também desempenharam papéis dramáticos, uma vez animados como seres humanos. Embora a animação *A Flor do Caos* respeite os padrões do cinema expressionista - onde a fantasia é controlada pelo humanismo, jamais descambando para o sobrenatural - pelas circunstâncias mesmas de transpor a realidade para uma dimensão inteiramente fantástica, alguns objetos e animais adquiriram uma interioridade típica dos agentes dramáticos da trama. Os personagens da *Trilogia do caos*, inspirados em figuras marcantes dos filmes de horror e ficção científica do período mudo, dividem-se em três categorias: Humanos, Quimeras e Máquinas.

¹¹⁷ Storyboard de *A Flor do Caos*. In: Anexo C.

¹¹⁸ Ficha Técnica de *A Flor do Caos*. In: Anexo B.

¹¹⁹ Ficha Técnica de *A Flor do Caos*. In: Anexo B

Os humanos no primeiro episódio são Dr. Cretinus e Selenita, vagamente inspirados, segundo Nazario em *Kien*¹²⁰ e *Thereze*¹²¹, os protagonistas do romance *Auto-de-Fé*, de Elias Canetti, para facilitar a tarefa dos animadores, que desejavam compreender melhor o comportamento dos personagens.



Dr. Cretinus

¹²⁰ ROCHA, Carlos Eduardo Britto. Pesquisa realizada. In: NAZARIO, Luiz. *Diário do caos*. Belo Horizonte, 1998-2006, inédito. Kien possui uma imensa biblioteca; poço de cultura, domina várias línguas, especialmente o chinês; porém, sua vida sentimental é uma pobreza. Por ser completamente louco por seus livros resolve casar-se com a governanta Therese, que tomava conta de sua biblioteca, percebendo o cuidado que ela tinha com seus tomos: encapara um livro que Kien lhe emprestara, e usara luvas para lê-lo. Kien vive dentro do seu mundo, só pensando nos trabalhos que escreverá; desprezando o contato humano, não comparece aos congressos para os quais é convidado. Depois de casado, Kien desenvolve tremendo ódio às mulheres. Para ele, os livros eram os objetos mais queridos, as coisas mais preciosas do mundo, mais carregados de valor que as pessoas vivas. Kien termina sendo expulso de casa pela esposa, e a partir disso passa a conviver com outras pessoas. Por não suportar a distância dos livros, constitui uma pequena biblioteca que carrega consigo. A adoração de Kien pelos livros atinge o patológico quando ele passa a pagar por livros que seriam penhorados, retirados de sua própria biblioteca. A esta altura, Kien envolve-se com um anão e por ele desenvolve um pouco de afeição, porque o pequenino demonstra grande cuidado com os livros de seu amo. A loucura de Kien combina-se com a insanidade dos outros personagens, cada qual vivendo dentro de um universo criado por si próprio, interagindo em perfeita harmonia. O ódio que Kien alimenta por Therese chega a tal ponto que ele confessa, na delegacia de polícia, que a assassinou, e insiste nisso mesmo quando ela aparece diante dele. Kien prefere acreditar que Therese não está viva. Em suas alucinações, convoca os livros para uma “guerra” contra a esposa, e ouve gritos de livros supostamente devorados por uma criatura que habitava o prédio de penhores. Kien pensa que todas as pessoas estão loucas, querendo apossar-se de seus preciosos tomos; por fim, põe fogo na biblioteca, imolando-se junto a seus livros. Ele enxergava o mundo de um modo singular, incompreendido pelos demais, tendo seu valor reconhecido por poucos. Seu erro foi viver ignorando seu corpo: deste, Kien reconhecia apenas a parte que lhe pesava sobre os ombros. Ele é uma cabeça ambulante, e os capítulos do romance são apropriadamente nomeados: “O Mundo na Cabeça”, “A Cabeça no Mundo” e “O Mundo Sem Cabeça”. Pode-se visualizar Kien como um cérebro dotado de órgãos de leitura - um monstro só cabeça, alimentando-se de livros para manter-se vivo.

¹²¹ NOGUEIRA, Soraia Nunes. Pesquisa realizada. In: NAZARIO, Luiz. *Diário do caos*. Belo Horizonte, 1998-2006, inédito. Thereze Krumbholz tinha cerca de 48 anos quando se mudou para a casa de Kien para trabalhar como governanta. Já havia trabalhado na casa de uma família que ela considerava insignificante, pois não havia nada lá a desvendar. Antes de se mudar para a casa de Kien, procurava se informar sobre tudo, todos os dias, através dos jornais, atrás de uma oportunidade melhor. Preferia trabalhar com homens solteiros, pois assim poderia fazer as coisas como quisesse. Era desconfiada e cheia de pudores. Saía cedo de casa, pois não suportava o jeito sociável de sua mãe, que namorava muito, além de não trabalhar. Por isso não se dava bem com mulheres. Nunca havia se casado. Vivia só, mas queria um pouco de mistério em sua vida. Era uma pessoa de postura serena e de caráter, ambiciosa e que levava muito a sério seu trabalho. Durante oito anos ela trabalhou como governanta para Kien, mostrando-se dedicada e cuidadosa. Tudo isso, de certa forma, apenas para chamar a atenção do patrão. No fundo, apesar da idade, ela ainda tinha sonhos de casar-se. Queria segurança financeira. Percebendo que a maior paixão de Kien era seus livros, tomava cuidados extremos com eles. E como era determinada, tanto fez que Kien se casou com ela, apenas para que continuasse a cuidar de seus livros. Com uma certa ingenuidade, ela esperava algo mais. Logo Thereze mostrou-se interesseira e maquiavélica. Se fora sempre sozinha, ao ver-se casada queria carinho, amor e proteção. Ao perceber que não conseguiria nada disso, mudou seu comportamento, tornando-se agressiva e mesquinha. Conseguiu assim arrancar tudo de Kien, menos o amor que era, no fundo, do que ela mais precisava.

Dr. Cretinus é o protagonista da *Trilogia do Caos*. Durante a fase inicial de criação, vários membros da equipe de animadores dedicaram-se à tarefa de dar um rosto ao personagem e, curiosamente, todos o fizeram magro, encurvado e careca. Dr. Cretinus tomou forma definitiva nos traços de Marco Anacleto e no figurino criado por Adriana Bicalho¹²², sendo modelado como um boneco e animado por Marco e Nina Bianchini¹²³, sendo modelado como um boneco e animado por Marco e Nina Faria. Dr. Cretinus possui ainda uma versão 2D desenhada por Fernando Rabelo em recortes animados por Soraia Nunes e André Reis; e uma versão 2D-3D, ou pseudo-3D, isto é, desenhada em 2D como se fosse um modelo 3D, por Cláudia Jussan¹²⁴, todos animados por Daniela Maria¹²⁵. Através de uma biografia criada por Nazario, o cientista ganhou, também, personalidade: *Nascido por volta de 1950, Dr. Cretinus passou a vida estudando os mistérios da natureza a fim de poder dominá-los e controlar as forças misteriosas que o seduziam. Sua paixão sempre foi a Biologia. Quando criança, gostava de colecionar insetos e dissecar pequenos animais. Na juventude, estudou Química e Zoologia, mas acabou se formando em Medicina, com especialização em Geriatria. Fez fortuna com uma nem sempre idônea prática médica. Cansado da clínica, decidiu retornar à sua paixão de juventude, a experimentação com seres vivos. Investiu sua fortuna na construção de uma torre sobre sua velha mansão, para abrigar a aquisição de uma vida: o poderoso computador Lesmac de última geração. Sua biblioteca cientista e humanista ficou esquecida na sua velha mansão, agora subsolo da torre que começou a morar. Aventurando-se num mundo novo, da genética, de tecnologias poderosas, que modificam as coisas em sua essência, criando seres transgênicos, monstruosidades compostas ao sabor de sua vontade, acreditava estar aproximando cada vez mais de Deus. Essa aproximação, no entanto, era ilusória, pois a vida que ele “criava com as suas próprias mãos” nada mais era que uma continuação da vida já criada, e de uma continuação aberrante, posto que misturada, numa espécie de composição cubista de diversos seres naturais. Calado, frio e misógino, inteiramente dedicado às suas pesquisas, Dr. Cretinus nunca se apaixonou por ninguém, apesar de viver há anos com sua fiel assistente Selenita.*

¹²² Ficha Técnica de *A Flor do Caos*. In: Anexo B.

¹²³ Idem.

¹²⁴ Idem.

¹²⁵ Idem.



A princípio também desenhada por diversos animadores, Selenita tomou forma definitiva nos traços de Marco e no figurino criado por Adriana Bicalho, sendo modelada como uma boneca e animadas por Marco e Nina. Possui as mesmas versões de Dr. Cretinus, 2D, 2D/3D. Nazario criou um passado também para a moça: *Nascida por volta de 1970, formada em enfermagem, Selenita sempre acompanhou Dr. Cretinus em sua sinuosa trajetória profissional. Seu primeiro emprego foi na clínica geriátrica dirigida pelo médico. Cúmplice em casos duvidosos de 'morte acelerada' de pacientes terminais, Selenita aceitou de bom grado a proposta de ser sua assistente particular no laboratório experimental recém-construído. Ela passou a morar na torre do Dr. Cretinus, acompanhando-o em suas experiências algo marginais, empreendidas sem qualquer escrúpulo. No começo, como lhe faltavam práticas laboratoriais, Dr. Cretinus a iniciou em química e Selenita, louca por literatura científica, devorou avidamente os principais livros da velha biblioteca, acompanhando os acontecimentos mundiais pela WEB-TV e assinando grande número de revistas e jornais especializados, como o semanário 'A Nova Era' que relatava as últimas novidades na área da genética. A assistente logo passou a operar o complexo computador Lesmac, que realizava as mais intrincadas transcodificações e fusões moleculares, através de tecnologia a base de raios laser. Vinte anos mais jovem que Dr. Cretinus e romântica num sentido passadista, Selenita nutria pelo cientista uma paixão secreta, que não ousava revelar. A carreira gloriosa de seu mestre e as próprias experiências de que participava tinham, a seus olhos, o caráter de uma missão sagrada que nada, nem mesmo o amor, poderia interromper.*

Mobilizados pela ONU para dar uma solução final ao caos que se espalha pelo mundo, os Exterminadores são um exército de elite formado por soldados especialmente treinados e equipados para combater, em todo o mundo, a invasão massiva das flores-borboletas. A *solução final* foi encontrada por Dr. Cretinus: depois de analisar diversas maneiras de exterminar as flores borboletas, ele concluiu que o fogo seria o meio de

eliminação mais eficaz, desenhando um lança-chamas especial e roupas adequadas para os combatentes, de modo que eles não fossem, apenas respirando, intoxicados pelo pó venenoso que caía sem parar das asas das flores borboletas. Possuíam uma aparência sinistra devido aos pesados lança-chamas e uniforme utilizado, mas atrás das máscaras de corpo inteiro encontram-se jovens educados e gentis, que se haviam oferecido como voluntários na tarefa perigosa de enfrentar os insidiosos inimigos da humanidade, que espalhavam o mal apenas existindo.

A Massa é composta por inúmeros figurantes tresloucados, anônimos ou individualizados. Todos estes figurantes foram desenhados por Fernando Rabelo, Daniela Maria e Soraia Nunes.

As Quimeras são: 1) A Flor-Borboleta, de papel importante na trama. Após diversas pesquisas realizadas por Edward de Carvalho, a flor-borboleta acabou sendo desenhada por Cláudia Jussan e animada por Adriana Bicalho e André Reis em 2D e por Marco em 3D. No filme, a flor-borboleta é criada por Dr. Cretinus com a ajuda de Selenita. Essa quimera nasceu da mistura de três genes humanos: o da inteligência, o do câncer e o da homossexualidade, associados aos genes vegetais de uma margarida. O broto resultante libera uma misteriosa flor, que cresce rapidamente, começa a bater as pétalas como asas, destacando-se de um golpe do caule original. Das suas asas soltam um pó branco que deixa Dr. Cretinus em estado de completa letargia, a muito custo o cientista tenta capturar a flor borboleta, que escapa pela única janela do laboratório e se reproduz livremente pelo mundo, por cissiparidade, infestando o planeta com sua progênie. E como o pó das asas possui uma substância tóxica (LSD) que perturba as mentes, o mundo mergulha num caos incontrolável, existindo só uma maneira, segundo descoberta de Dr. Cretinus exterminá-las através de poderosos lança-chamas. Pelo laboratório circulam outras quimeras, criadas experimentalmente e armazenadas em tubos e redomas colocadas dentro de armários nada herméticos. Entre elas: 2) Frango Clonado; 3) O Sapo Inteligente; 4) A Barata Mutante; e 5) O Rato Orelha.

As Máquinas são: 1) A WEB TV, complexo de monitores que transmitem vinte e quatro horas por dia as imagens do mundo externo captadas por bilhões de câmaras ocultas em todo o mundo, acionadas por controle remoto, e através da qual os cientistas mantêm contato com a realidade; 2) A LESMAC, gigantesco computador capaz de isolar e misturar genes de todos os seres vivos, produzindo quimeras em série. Originalmente, esse computador teria a forma de uma gigantesca aranha – a ARACNOMÁQUINA; durante a produção do filme, ele se transformou numa impressionante engenhoca em forma de lesma.

Outras máquinas: 3) O Esmagador; 4) O Carregador; 5) O Microscópio Eletrônico; 6) O Catalisador.

Os figurinos da *Trilogia do Caos* foram concebidos por Adriana Bicalho, desenhados por Cláudia Jussan e modelados por Anacleto e Nina. Demonstrando todo o seu talento na recriação à lápis das xilogravuras expressionistas, Fernando Rabelo assumiu a tarefa de desenhar a rua e o beco em 2D onde se localiza o laboratório em 3D de Dr. Cretinus. O desenho da rua, em três variações (o mundo está cada vez mais arruinado), foi escaneado e ‘filmado’ em panorâmica, servindo de abertura para cada episódio. Por sua vez, revelando sua capacidade única de materializar em desenho o universo deformado do expressionismo, revitalizando-o com elegância e originalidade, Cláudia Jussan encarregou-se do *design* da cidade expressionista e de seus interiores; do mundo real (Frankfurt, Rio de Janeiro, Cairo, Paris, Pequim) que sofre as conseqüências dos ataques das flores-borboleta transmitidos ao vivo pela WEB-TV; e do universo abalado pela destruição.

Modelando os objetos e móveis desenhados por Cláudia e Fernando, Juliana Weimberg¹²⁶, Marco Anacleto e Nina montaram os sets em 3D de *A Flor do Caos*. Estes sets concentram-se no fantasmagórico laboratório, que se destaca da *Chaos City* expressionista, de *design* mais moderno, pelo seu visual mais caligaresco. Dotado de uma única janela, que se abre no cenário 2D como uma passagem lateral para o universo 3D, o laboratório ocupa todo o interior da torre, como um enorme estúdio piramidal iluminado pela pequena janela, à qual se tem acesso por uma longa Escada Espiralada – modelada por Juliana – invocadora da estrutura do DNA. O laboratório comporta outros cômodos, sendo que apenas o quarto de Selenita, o longo túnel – modelado digitalmente por Marco com base num desenho de Cláudia – faz um contraponto com a pequena janela da torre, dando acesso ao universo 2D da velha e misteriosa biblioteca (de *design* tão fascinante que não precisou ser modelada), soterrada pela modernidade, e onde a cultura humanista fica a mofar, com suas estantes cheias de livros e estátuas clássicas recobertas de teias de aranha.

Os objetos de cena do filme foram também desenhados por Cláudia e Fernando e modelados por Juliana, Marco e Nina. São instrumentos de laboratório como: a geladeira para culturas vivas, vidrarias, tesouras, conta gotas; e de comunicação, como: máquinas fotográficas, câmeras, microfones. A mobília sofisticada inclui um abajur em forma de medusa, uma delicada cama de casal onde Selenita dorme sozinha, e um armário gigantesco onde os cientistas armazenam, com a ajuda de uma escadinha em forma de salto

¹²⁶ Ficha Técnica de *A Flor do Caos*. In: Anexo B.

alto, dezenas de experimentos em redomas. Há ainda os diversos genes entrevistados no microscópio ou ampliados de forma grotesca quando ‘isolados’, casos dos genes do câncer, da inteligência e da homossexualidade. E as armas ponderadas por Dr. Cretinus quando imaginou como exterminar as flores borboletas. Muitos destes aparecem somente de relance no filme.

Ao longo dos anos, a equipe redesenhou algumas seqüências e eliminou outras; enriqueceu cenários, como o da biblioteca, com globos e luminárias enormes; refez as vidrarias do laboratório; pintou as paredes com grafismo expressionista; compôs textos para os créditos; mudou objetos; incluiu algumas cenas; retrabalhou as cenas de catástrofes nos monitores da WEB TV, antes imaginada no estilo da TV de *King Kong vs Godzilla* (Japão, 1963), de *Ishiro Honda*, para uma ‘árvore de monitores’; sendo que os repórteres de TV, a princípio de diferentes nações, foram modificados para ‘clones’, sempre iguais, com pequenas variações. Foram desenhados mais personagens, recortados personagens, cenários e objetos que não seriam modelados e modelados outros através de programas específicos de computador. Também foram desenhados outros figurinos expressionistas; criados novos modelos tridimensionais de jornais e outros objetos de cena. A equipe produziu enormemente.

No entanto, já, nesta primeira parte da produção alguns artistas ‘abandonaram o barco’ por diversos motivos, inclusive diante de pareceres negativos de pedidos de bolsa para a equipe, ou por não se adequarem ao estilo desejado. Assim, neste começo foi complicada a definição do grupo, fazendo com que a preocupação maior da coordenação fosse manter o *design* original, não tendo como modificar o espaço e as perspectivas. Em 1998, Soraia Nunes foi encarregada de criar uma fonte expressionista para ser utilizada em intertítulos, créditos e dentro da animação. A princípio, ela criou a mão uma fonte com apenas o alfabeto básico em caixa alta. Contudo, além das formas do alfabeto não se adequarem ao estilo desejado, as letras eram pouco legíveis. Utilizando o computador, Soraia criou dois outros alfabetos modificando totalmente fontes conhecidas, não definiu, no entanto todos os caracteres antes de saber qual fonte seria utilizada dentro do objeto expressionista. Apesar da legibilidade, as novas fontes não atingiram ainda um resultado satisfatório. Somente depois de assistir ao filmes expressionistas indicados na pesquisa, entre os quais o *Gabinete de Dr. Caligari* ficou claro qual o caminho a seguir. Criou, novamente a mão, outro alfabeto, e desenhou os caracteres que faltavam, como as letras em caixa baixas, os números, os pontos, transformando-a numa fonte completa. Mas, à medida que a ia utilizando, surgiam novos problemas. Para poder escrever algo, precisava montar os caracteres um a um, até formar uma palavra, uma frase, um parágrafo. O trabalho não

avançaria porque sua parte não estava concluída, ou seja, seria impossível utilizar normalmente as fontes como se usam outras. Teria que transformá-la em fonte *True Type* de computador. Encontrou a resposta de como fazer, no livro do *software Corel Draw*. Engrossou os cento e oitenta e cinco caracteres originais, que eram muito finos e, quando transformados em fonte *True Type*, não se tornavam legíveis o bastante, refez outros caracteres, como o S, o R e o H, devido ao mesmo problema. Os animadores perceberam que alguns caracteres, como aqueles acima citados, apresentavam problema em combinação com outros, como o I com o H. Mas, após as correções, Soraia pode ver seu trabalho coroado de sucesso. Combinada com diferentes texturas e molduras desenhadas por Cláudia Jussan e por ela mesma e modelados por Marco, a fonte foi utilizada no título, nos créditos, intertítulos, diálogos e no próprio universo das animações, na tipografia de rótulos e impressos. E o que é mais importante, criada a *Expressionis*, ela poderia ser usada nos outros episódios sem o imenso trabalho inicial.

A composição das imagens é a síntese de toda a produção de artes finais de personagens, figurinos, cenários, objetos e grafismos, prontas para serem animadas. Na composição 2D, a cena requer menos do animador, uma vez que a luz já foi definida pelos designers em suas artes finais e os movimentos dos personagens são limitados pelos cenários, planos e pelo número de recortes disponíveis. Já na animação 3D que se baseia em primitivas geométricas e conta com um número infinito de recursos virtuais de iluminação e de fotografia em um set virtual em três dimensões, tanto a luz de cena quanto os movimentos de câmera passam a ser definidos pelo próprio animador. Uma característica original das animações produzidas foi a combinação 2D/3D, em universos paralelos (exterior / interior, presente / passado) que conviveram na mesma dimensão do filme sem qualquer atrito estético. A computação gráfica 2D/3D aqui assume um papel de suma importância, pois todos os desenhos, mãos, pés, fonemas são perfeitamente adaptados aos personagens e cenários. Na composição do filme as mudanças de planos, os movimentos de câmera permitem aproximar o olhar da ação.

Selenita Acusa!

Pode-se afirmar que em todas as fases do *Projeto Animação Expressionista* foi de suma importância o apoio do FTC, através de sua infra-estrutura; das agências CAPES, CNPq e FAPEMIG, através de fomentos e bolsas; da Secretaria Municipal de Cultura da Prefeitura de Belo Horizonte, que em 1999, através do Prêmio Projeto Experimental, ajudou a

produzir *A Flor do Caos*, um dos quatro projetos premiados na área de cinema pela Lei Municipal de Incentivo à Cultura. O grande interesse despertado pelos personagens desenvolvidos no projeto – através da divulgação de algumas imagens de *A Flor do Caos* em programas de TV, como o Agenda, da Rede Minas; ou Papo Jovem, da TV Alterosa; e durante o Seminário do Mestrado em Artes Visuais da Escola de Belas Artes, justificou a realização de uma continuação do projeto.

Elaborado no ano 2000, com a intenção de concorrer ao I Prêmio Estímulo à Produção criado pela Associação Curta Minas, com patrocínio da CEMIG, o roteiro da segunda parte da *Trilogia do Caos*, intitulada *Selenita Acusa!* seguiu, desde o princípio, o padrão consagrado na escritura dos roteiros de cinema. Luiz Nazario inspirou-se aqui, na melancolia que sobrevém ao rompimento de uma relação amorosa, inserindo-a no universo das criações transgênicas. Depois de algumas semanas refletindo sobre a trama, desejando-a, simultaneamente atual e eterna, Nazario encontrou na vingança de Selenita contra o abandono do amado cientista - Deus encarnado em Dr. Cretinus - as razões ocultas da clonagem; e na criação do bonsai dourado que, após a euforia de vendas no mercado mundial, produz um efeito paralisante em todo o planeta, uma metáfora para a globalização neoliberal. O roteiro, escrito num domingo tedioso, pareceu-lhe perfeito do ponto de vista da trama. Com efeito, o roteiro de *Selenita Acusa!*¹²⁷ foi um dos oito contemplados entre 160 concorrentes, com o I Prêmio Estímulo para Produção.

Este prêmio colocou novos desafios à equipe, já que o produto final seria uma película 35mm e *A Flor do caos* não havia sido ainda de todo finalizada. A realização consecutiva da finalização de *A flor do caos* e da produção de uma *Selenita Acusa!* a ser ainda por cima transferida do computador para a película 35mm fizeram surgir sérios problemas, sobretudo no que diz respeito a prazos e métodos de finalização. O sistema de produção precisou ser inteiramente reestruturado, os cronogramas precisaram ser revistos mais de uma vez, pois os prazos estipulados inicialmente tornaram-se inexeqüíveis. Diversas estratégias foram aventadas devido ao fato das duas produções - a finalização de *A Flor do Caos* e o início de produção de *Selenita Acusa!* – correrem paralelamente.

Para a conclusão de *A Flor do Caos* restavam a sonorização e a edição do material. Mas, num momento em que cada minuto contava, uma das máquinas utilizadas apresentou defeitos e teve que ser reinstalada, acarretando mais um considerável atraso no processamento das imagens. Também o enorme volume de dados gerados acarretava um

¹²⁷ O roteiro de *Selenita Acusa!* . In: Anexo E.

processamento mais lento que o desejado. Contudo, em vista dos resultados surpreendentes que ia se obtendo, a equipe prosseguia no caminho tecnicamente difícil, mas de ganhos estéticos compensadores.

Outro problema enfrentado no período relacionava-se com as despesas não previstas como fitas de vídeo, filmes, cópias xerox, papéis, transporte da equipe, necessárias à produção, uma vez que os desenhistas, ilustradores e animadores não trabalharam todos no mesmo local, e sim cada um em sua casa, muitas vezes com equipamentos adquiridos para eles pelo projeto. Tornavam-se imprescindíveis as constantes trocas de informação visual por meio de vídeos, fotos e fotocópias das artes finais, ilustrações e trechos do vídeo já animados, para aprovação do diretor que, para o terror dos ilustradores e animadores, sempre sugeria alguma mudança, e do coordenador técnico que inseria as cenas 2D no cenário 3D, dando ao mesmo tempo continuidade às cenas 3D. Custos adicionais com conserto e compra de equipamentos que se tornavam necessários para o armazenamento e transporte dos arquivos das centenas de sequências de imagens renderizadas, que variavam de 500 *megabites* a 6 *gigabites* cada uma e que deviam ainda passar pelas várias fases da produção: edição, sonorização, reedição, datacinagem e sonorização final, atingindo dimensões gigantescas. Como os computadores encontravam-se já sem espaço para operar e processar as imagens, fez-se necessário adquirir diversos HD's portáteis para o armazenamento dos novos dados produzidos e garantir a renderização futura das novas imagens. Somente para a renderização dos trechos artefinalizados, na ordem certa da edição final dos dois primeiros episódios gastaram-se dois meses.

Motivo de orgulho para a equipe foi à finalização do primeiro episódio da trilogia, *A Flor do Caos*, como se pode notar por esta avaliação de Alessandro Costa¹²⁸. “Trata-se de uma animação onde à dramaticidade da narrativa mistura-se a uma iluminação atmosférica, criando fortes contrastes que permitem uma experiência única em poesia e catarse, articulada entre processos convencionais e avançadas técnicas digitais, que permitem movimentos de câmara e de personagens; adição de diversos planos – layers – na seqüência; composição de imagens com profundidade de campo, iluminação e tridimensionalidade, possibilitando atingir o objetivo esperado”. Contudo, toda a equipe produzia sob a terrível pressão do prazo exíguo imposto pelo Prêmio Estímulo, que não soubera, também por

¹²⁸ **Alessandro Costa** é doutorando em Ciência da Informação na UFMG e mestre em Artes Visuais pela EBA/UFMG com a dissertação *Da Gênese ao Caos: O universo Warner* de animação, tendo realizado sua graduação em Cinema de Animação na mesma escola. Especialista em planejamento estratégico, assumiu a coordenação das produções do projeto *Animação Expressionista*, realizou diversas artes de capa para os produtos do projeto e tornou-se editor em plataforma não-linear dos filmes *A flor do Caos* e *Selenita Acusa!*. NAZARIO, Luiz. *Diário do caos*. Belo Horizonte, 1998-2006, inédito.

inexperiência, em sua primeira edição, diferenciar em seus regulamentos o tempo gasto numa produção *livre action* do tempo gasto numa produção de animação (ainda mais em 3D, com todos os novos problemas que esse tipo de produção, até então praticamente inédito em Minas Gerais, colocava). Os cronogramas da produção em curso eram constantemente checados, e nas revisões das cenas, muitas tinham que ser simplificadas, ou simplesmente suprimidas, para o desgosto do diretor.

Infelizmente, como a equipe teve de trabalhar sob essa pressão do prazo exíguo, quase impossível para uma animação em 3D que deveria ainda ser transferida para película 35mm, a trama, bem estruturada no script, não pode ser completamente realizada: só a encenação do efeito paralisante do bonsai dourado sobre Selenita, por exemplo, uma das cenas-chave do roteiro, transformaria o curta num média metragem; este e outros desenvolvimentos tiveram que ser eliminados.

A história de *Selenita Acusa!* começa mostrando como Dr. Cretinus ganhou popularidade depois de ter salvado a humanidade contra os ataques das flores-borboletas (que ele próprio criara), e como essa popularidade subiu-lhe à cabeça, fazendo-o trocar a ciência pela política. Dr. Cretinus se esquecia-se assim, facilmente, de sua fiel assistente Selenita que, ferida em seu íntimo, resolvia vingar-se, aventurando-se sozinha, como um aprendiz de feiticeiro, em novas experiências transgênicas. Primeiro, através da única lágrima derramada por Dr. Cretinus em toda a vida e guardada por ela, criava Homunculus, um clone de Dr. Cretinus. A matriz conceitual do Homunculus era o Dr. Cretinus, mas a matriz concreta era a lágrima dele, portanto a melancolia era o estado natural do clone. Numa segunda experiência, com as lágrimas do clone, que não para de chorar, ela cria uma sensação que conquista o mundo, o Bonsai Dourado, que mais tarde ameaçará a vida na Terra, causando uma enorme letargia nas pessoas. Selenita enriquece com a venda da patente do Bonsai Dourado para Mr. Maroto, representante de uma megacorporação global que industrializará o produto em escala mundial e o comercializará em massa em todo o planeta. E assim, enriquecida, Selenita pode dar-se ao luxo de, após tirar uma foto do clone vestido com jaleco branco e com um vaso de margarida na mão, levar pessoalmente essa “prova” da culpa de Dr. Cretinus até a ONU. Como o mundo procurava o criador das flores-borboletas, causador de todo o caos no planeta, Dr. Cretinus era detido, julgado pelo Tribunal da ONU e condenado à prisão perpétua. Mas Selenita não conseguia saborear sua vingança, pois o Bonsai Dourado que ela criara emitia – ela não o previra – emanações venenosas. Essas emanações paralisavam a todos, menos o Dr. Cretinus: único vivente não atingido pelo efeito do Bonsai Dourado, conseguia fácil fugir da prisão e se via livre para enfrentar Selenita.

O *storyboard* de *Selenita Acusa!* foi inteiramente desenhado por Fernando Rabelo, que obteve, com incrível economia de recursos, o máximo de expressividade.¹²⁹ Os dois novos personagens 3D inseridos na *Trilogia*, neste segundo episódio, também ganharam uma biografia fictícia:

Mr. Maroto: Esse representante do poderoso conglomerado multinacional Nasaka, responsável pela produção dos móveis e equipamentos mais requisitados pelos laboratórios de engenharia genética, detentor de inúmeras patentes de quimeras e produtos farmacêuticos que utilizam genes modificados em suas fórmulas e representante de renomadas indústrias de alimentos transgênicos, Mr. Maroto é um executivo exemplar, a própria eficiência corporificada em 200 quilos de banha, conquistados em anos de prática de sumô durante sua irresponsável juventude, quando trocou Tóquio pela Hiroshima natal, não querendo viver numa cidade incapaz de esquecer a bomba atômica jogada sobre a população. Como não era bobo de criticar os americanos - seus parceiros de negócios - por terem dizimado seus avós, Mr. Maroto escondia a própria origem, dizendo a todos que sua família era de Tóquio, embora toda ela tivesse desaparecido na explosão ou morrido aos poucos de câncer, em conseqüência da radioatividade. Lançando-se de cabeça no mundo dos negócios, Mr. Maroto logrou subir na carreira como um meteoro, ‘matando um leão por dia’, como gostava de gabar-se. Agora, impunha sem esforço os produtos do conglomerado que representava através da intensa propaganda disseminada em 257 mil sítios na Internet. Embora fosse uma alma simples, que gostava de relaxar com as gueixas em banquetes regados a saquê, Mr. Maroto passava cinco dias por semana deslocando-se em seu jato particular para todos os pontos do planeta, assinando contratos que rendiam bilhões de dólares a Nasaka.

Homunculus: Embora de aparência humana, o clone Homunlucus é mais uma das quimeras criadas em *Selenita Acusa!*. Modelado e animado por Marco Anacleto, (com objetos a ele associados modelados por Nina Faria), tomando por base o personagem de Dr. Cretinus, mas com a boca característica do personagem *Cesare* de *O Gabinete do Dr. Caligari*, Homunculus também evoca o personagem criado em laboratório no filme pré-expressionista de mesmo nome; assim como a misteriosa criatura descrita pelo alquimista Paracelsu como fruto da sodomia entre dois homens. No filme, criado por Selenita, Homunculus é uma criatura histórica: surgido logo após a criação da ovelha Dolly foi o primeiro clone humano fabricado em laboratório. Só não ganhou a notoriedade daquela

¹²⁹ Storyboard de *Selenita Acusa!*. In: Anexo F.

porque a clonagem de humanos estava proibida, tendo Selenita tomado todas as precauções para que sua experiência não vazasse nas mídias. Assim como a Dolly foi criada a partir de células mamárias de uma ovelha adulta, Homunculus foi criado a partir da única lágrima derramada por um cientista adulto - Dr. Cretinus. Na verdade, este cientista não havia derramado aquela lágrima por qualquer mágoa subjetiva; ela caíra contra sua vontade, quase como uma punição pela imprudente aproximação e aspiração da planta transgênica, que espirrou o pó venenoso de suas asas ao libertar-se do casulo em seu primeiro vôo livre, dentro do laboratório. Poder-se-ia supor que, criado a partir da lágrima de um gênio da engenharia genética, lágrima ainda contendo o veneno gerado pela fusão dos genes da inteligência, da homossexualidade e do câncer, Homunculus se tornasse uma criatura inteligente, assumindo uma sexualidade desviante antes de contrair a doença fatal à qual estaria destinado. Contudo, a natureza guarda mistérios insondáveis quanto à terceira parte da *Trilogia*. Note-se, por exemplo, que Homunculus já nasce com óculos, como réplica perfeita do Dr. Cretinus, e possui uma natureza aquosa, chorando sem parar, tendo que ser mantido dentro de uma banheira; ele leva uma existência vegetativa, como a de um tetraplégico, uma espécie de sonâmbulo, que passa a vida assistindo a WEB-TV, até ficar bastante inteligente e revelar-se um monstro.

O Bonsai Dourado também foi desenhado por Cláudia Jussan, e modelado por Nina Bianchini - em inúmeras versões, sendo que o mais belo e complexo modelo não pôde ser utilizado devido ao tempo requisitado para sua renderização. O Bonsai Dourado é criado por Selenita através de novas e ousadas experiências transgênicas de transmutação de genes 'clônicos', retirados das lágrimas incessantemente derramadas por Homunculus, que já havia sido criado a partir da única lágrima derramada por Dr. Cretinus. O Bonsai Dourado é, assim, uma planta misteriosa, de crescimento instantâneo e grande potencial decorativo, mas cuja aparência fascinante esconde uma essência que traz conseqüências funestas: o brilho dourado que emana desse bonsai transgênico, e que remete ao mundo das finanças e dos negócios, tornando-se chamariz para o consumo em massa divulgado por todas as mídias do planeta, espalha-se no ar; e o acúmulo dessas emanções intoxica toda a população, causando a paralisia progressiva de seres humanos e até dos animais, de modo que toda criatura viva vai pouco a pouco secando por falta de vontade de mover-se e alimentar-se. Depois de industrializado e comercializado em série, o Bonsai Dourado não tem como ser destruído, pois a única pessoa capaz de fazê-lo - Dr. Cretinus, que possui anticorpos resistentes ao veneno e chega mesmo a produzir com seu próprio sangue um soro capaz de reverter à

paralisia mundial – está impedida de fazê-lo, encontrando-se na Ilha-Fortaleza – mas não por muito tempo...

Cláudia Jussan, para este segundo episódio criou também o cenário do palco da ONU, onde Dr. Cretinus é julgado e acusado por Selenita, e onde depois ele é julgado e condenado; e a Ilha-Fortaleza, presídio de segurança máxima, ao qual o cientista é condenado a passar o resto de sua vida. Para modelar os objetos e móveis desenhados por Cláudia e Fernando nesta segunda parte da *Trilogia*, Juliana Weimberg, Marco Anacleto e Nina Faria montaram todos os sets em 3D. Vale ressaltar a estilizada cama de Selenita, cômodas sanfonadas com abajur em forma de medusa, banheira oculta por biombo em estilo oriental, armário cheio de vestidos e jóias de grife, e o grande espelho de cristal com molduras de prata. Os figurinos especialmente criados para Selenita, depois que ela enriquece neste segundo episódio, todos de grife, foram criados a partir de modelos de estilistas famosos como Mugler, Dior e Galliano. Contudo, o exótico longo que ela escolhe vestir para testemunhar na ONU contra um Dr. Cretinus que a abandona no auge da fama, é uma releitura do modelo usado por Margarete Schön em *A vingança de Kremilda*, a segunda parte de *Os Nibelungos (Die Nibelungen, 1924)* de Fritz Lang: ao ter seu amado Siegfried assassinado por Hager, ela perde a aura de pureza e abandona as vestes brancas, para assumir um manto estampado de formas espiraladas e empunhar a pesada espada da vingança.

Depois que boa parte das cenas estava pronta, foi feita uma revisão minuciosa do filme através do roteiro e do *storyboard*, que ia desde os créditos iniciais aos finais, passando pelas trilhas, efeitos, enfim, por cada mínimo detalhe de produção de uma animação para formato cinema. E assim alguns reajustes necessários foram identificados: ajustes de cores, iluminação, composição dos objetos, às vezes, a função dos membros da equipe nos créditos viam embaixo, às vezes em cima... Em um segundo momento, foram realizadas a composição da trilha sonora, a mixagem, a copiagem e a renderização para a versão oficial a ser transferida para película 35mm.

A exigência do Prêmio Estímulo da CEMIG de que a versão final deveria ser em película 35 mm foi um grande desafio para a equipe. Como destaca Anacleto, a transferência da animação em computação gráfica para película era uma novidade no país: “Durante nossa pesquisa, descobrimos algumas experiências parecidas no Rio de Janeiro e em São Paulo, mas com filmes nos quais os protagonistas são pessoas de carne e osso. Eram

pouquíssimas as animações que haviam passado por uma datacinagem, a nossa estava entre as primeiras”, conta.¹³⁰

Solicitou-se, porém, uma revisão no prazo de entrega da cópia de *Selenita Acusa!* em película, já que a produção do curta não foi feita com câmeras e filme, mas em computadores, não gerando, portanto, um negativo, a partir do qual se poderia mandar fazer a cópia desejada. A cópia foi feita a partir das animações geradas em computadores (através de modelos gráficos, mapas de textura e animação *kay-frame*), renderizadas em *preview* para a edição digital, novamente renderizadas no formato tiff de cinema, e assim transferidas para os HDs portáteis, que seguiram com Luiz Nazario para o laboratório da datacinagem e sonorização em película 35mm em São Paulo. Portanto, a concessão do prazo fez-se necessária para os acertos finais das imagens antes da sua transferência para a película, cópia esta mais definitiva que as cópias Betacam, que podem ser eventualmente apagadas e regravadas em nova versão, melhorada. Já a versão em película não pode ser modificada...

Além disso, para esta transferência havia sido reservada a parte mais substancial do orçamento. Contudo, o aumento do dólar, na época, fez com que o custo do *transfer* praticamente dobrasse. A solução seria cortar cerca de 9 minutos do filme, reduzindo sua metragem pela metade, mas isso descaracterizaria totalmente o projeto. Então a Escola fez o empréstimo necessário a Fundep, através da intervenção do Prof. Dr. Evandro José Lemos da Cunha, Diretor da EBA. E assim o *transfer tape to film* foi realizado no Estúdio Megacolor, e o *transfer* ótico, sob o licenciamento de som *Dolby*, realizado no Estúdio Rob, no Rio de Janeiro. Finalmente, o filme *Selenita Acusa!* ficou pronto. E como disse o técnico da datacinagem, “agora, é só alegria”. Nem tudo, porém, foi alegria...

Luiz Nazario não havia contato com os atrasos do próprio Laboratório Megacolor na realização do serviço, sobrecarregado, justamente, com outros *transfers* de filmes premiados em editais, incluindo os do próprio Prêmio Estímulo... Como também o filme era um dos primeiros – senão o primeiro – em animação que realizavam, um primeiro teste deu errado e tiveram que refazer tudo, atrasando a entrega da película ainda mais. Quando, finalmente, o filme ficou pronto, pouco tempo depois dos atentados de 11 de setembro de 2001 às Torres Gêmeas em Nova York, e Luiz Nazario tentou trazê-lo consigo poucas horas antes da estréia dos filmes produzidos pelo Prêmio Estímulo, na cerimônia oficial realizada no Grande Teatro do Palácio das Artes, não havia vôo disponível no horário; sendo ainda impossível despachá-lo, segundo a balconista da Varig, ‘por causa dos terroristas’

¹³⁰ NAZARIO, Luiz. *Diário do caos*. Belo Horizonte, 1998-2006, inédito.

que estariam a seu ver dificultando tais operações. Assim, a solução foi exibir na estréia oficial do filme a versão de *Selenita acusa!* em Betacam – numa produção tão boa que ninguém se deu conta disso na noite de gala, onde o diretor também só esteve presente através de uma gravação previamente realizada com todos os premiados e projetada no telão... A película, que chegou a Belo Horizonte no dia seguinte à sua estréia oficial, só pode realmente ser apresentada, pela primeira vez, na Mostra que se seguiu ao evento do Grande Teatro do Palácio das Artes, no Cine Unibanco Nazaré e na Sala Humberto Mauro do Palácio das Artes, também com a presença dos demais filmes premiados, em novembro de 2001. A carreira do filme prosseguiu com projeções ao ar livre em Ipatinga (MG) no mesmo mês e no Festival Internacional de Cinema de Tiradentes, sendo em seguida enviado a diversos outros festivais nacionais e internacionais de cinema, incluindo o Anima Mundi, no Rio de Janeiro e São Paulo, e o Clermont-Ferrand, na França.

Todos os recursos obtidos, inclusive em 2001, com o apoio da FAPEMIG ao *Projeto Produção Multimídia de Material Didático Integrado na Área de Imagem e Som* possibilitaram a finalização das duas primeiras partes da *Trilogia do Caos* e promoveram o crescimento do universo da animação expressionista. Além da aquisição de novos equipamentos, necessários à finalização dos filmes, a equipe produziu três *trailers*, três *making of's*, o CD-ROM *Expressionismo*, um *Teaser*, trilha sonora, papelaria, o sítio www.expressionismo.pro.br, papelarias, carimbos, bottoms, cartazes, selos - produtos estes com o mesmo *design*, de forma a garantir a identidade visual do projeto; e, que possibilitaram levar a um público mais amplo a pesquisa, as idéias e os bastidores do *Projeto Animação Expressionista*.

Os 3 *making ofs*, os 3 *trailers* e o *teaser* produzidos foram peças-chave na estratégia de divulgação da *Trilogia*, sendo formatados, dentro do conceito de produção multimídia, para serem veiculados em cinema, TV, vídeo, Internet, CD-ROM e DVD. O *Making Of Trilogia do Caos* é totalmente *fake*: uma *animação* de Sergio Vilaça¹³¹, com trilha de Lelo Nazario¹³²; foi desenhado a lápis e animado no processo de *Cell Animation, 2D*; seus

¹³¹ **Sérgio Vilaça** é formado em Cinema de Animação pela EBA/UFGM, onde seu trabalho final, a animação *Os Pipichadores*, foi selecionada para diversos festivais e premiada como a melhor animação em vídeo no Festival do Ceará. Realizou ainda *Tele-pizza Mangabeiras* e *Making Of Trilogia do Caos* – animações em 2D com tratamento em *Photoshop*. NAZARIO, Luiz. *Diário do caos*. Belo Horizonte, 1998-2006, inédito.

¹³² **Lelo Nazario** é compositor e pianista. Trabalhou com grandes nomes da música instrumental, como Hermeto Pascoal, Edu Lobo, John Scofield. Integrou o *Grupo Um* nas décadas de 1970-1980 e hoje atua no grupo *Pau Brasil*, ganhador do Prêmio Sharp 96 de Melhor Grupo Instrumental com o álbum *Babel*, também indicado ao Grammy 98 na categoria Jazz. É reconhecido como um compositor bastante original por sua atuação nas áreas de música erudita e jazz de vanguarda, tendo escrito para formações diversas, incluindo piano solo, conjuntos e orquestras, assim como música eletroacústica e trilhas para publicidade, cinema e dança. Premiado no Festival

cerca de mil desenhos foram escaneados a cem *DPI's* e coloridos em *Photoshop*¹³³; após o *pencil test*, as imagens foram editadas em *Adobe Premiere*¹³⁴ e transferidos para CD e vídeo Betacam. O Making of em vídeo *Caos Três*, dirigido por Marcos Barreto, com imagens captadas por Luiz Carneiro¹³⁵ e Nelson Barraza durante a produção das animações, foi gravado e editado em equipamentos Betacam. E *Caóticos*, o *making of* de *stills* animados por Cláudia Jussan e Daniele Maria, foram realizadas com câmera Pentax P30, com fotos da equipe tiradas durante a produção das animações assim como fotos de estúdios realizadas para o sítio oficial, digitalizadas diretamente dos negativos em scanner com recurso próprio para transparências e tratadas em Photoshop. Uma segunda versão mais curta e mais dinâmica deste *making of* foi realizada pela mesma equipe com uma trilha sonora original, composta por Paulo Machado.

A criação da trilha sonora original da *Trilogia do caos* é obra do premiado compositor e pianista Lelo Nazario, expressionista em sua essência. Mas o músico também empregou timbres eletrônicos e naipes orquestrais usados na música contemporânea. A trilha valoriza a animação e acentua seu potencial dramático. Segundo Lelo, a música foi composta sobre dois pilares sonoros: os sons orquestrais, cuja expressividade tem uma dimensão humana, e os sons puramente eletrônicos, frios, sintéticos, próprios ao clima de um laboratório onde grande parte da trama acontece. O processo de compor a trilha, segundo ele, se deu na forma de *feedback* com os realizadores da computação gráfica e da animação, ou seja, trechos ainda incompletos do filme eram musicados para dar aos animadores uma idéia aproximada do resultado final; a cena era retrabalhada em termos de corte e ajustes de tempo e a trilha definitiva então colocada. Este processo – de acordo com Lelo – é mais trabalhoso, mas gera resultados mais fecundos do ponto de vista da criação, tanto na música como nas imagens, aprofundando a fusão entre as duas linguagens. Como a animação utiliza técnicas artificiais pode-se trabalhar mais profundamente com o som adequado, atingindo uma completa sincronização entre som e imagem. Para os sons orquestrais foram usadas seqüências contidas em *Orchestral Colours* de Peter Siedlaczek; os sons eletrônicos foram gerados na *Workstation Ensoniq TS-12*.

de Cinema de Brasília pela trilha do filme *Hans Staden*. Para a trilha da *Trilogia do Caos*, expressionista em sua essência, também empregou timbres eletrônicos e naipes orquestrais usados na música contemporânea. *Ibidem*.

¹³³ Um dos editores de imagens mais usado no mundo. In: www.adobe.com. Acesso em 12 jul. 2006.

¹³⁴ Edição em tempo real para produção de vídeo profissional. In: www.adobe.com. Acesso em 12 jul. 2006.

¹³⁵ Luiz Carneiro é cameraman, editor linear e funcionário técnico do FTC/EBA?UFMG, participando de quase todas as produções da Escola. NAZARIO, Luiz. *Diário do caos*. Belo Horizonte, 1998-2006, inédito.

A criação de um sítio oficial (www.expressionismo.pro.br) possibilitou através das listas de discussão o intercâmbio de idéias e notícias, oferecendo um suporte extraordinário às reuniões da equipe, servindo inclusive de válvula de escape de neuroses e fantasias durante o estresse das produções. Criado por Adriana Bicalho, através de bolsa de iniciação científica, dentro do *Projeto Produção Multimídia de Material Didático Integrado* apoiado pela FAPEMIG, o sítio introduz os curiosos no mundo fantástico do expressionismo e permite a um público mais amplo a visita dos bastidores do Projeto *Animação Expressionista*, em especial das três animações que compõem a *Trilogia do Caos*. Contendo desenhos originais, trechos dos roteiros visuais e dos filmes, além de uma completa documentação das várias etapas de realização e dados sobre a equipe de produção, o sítio foi feito em *html*, uma linguagem de marcação utilizada para produzir páginas na Internet, e em *Shockwave Flash*¹³⁶, um programa de animação. Navega-se no site por meio de uma barra permanente, onde estão listados todas as páginas do projeto, com fácil acesso a qualquer ponto, a qualquer momento. O *design*, basicamente em preto e branco, utiliza, nos títulos principais, a fonte expressionista criada por Soraia Nunes Nogueira para o projeto. Um menu animado e animações da equipe de produção introduzem as seções principais. Também utiliza os programas *3D Studio Max*¹³⁷ para a criação de estruturas planas animadas, onde o desenho é aplicado com textura – e *Adobe After Effects*¹³⁸ para animar o conjunto de cenários e personagens. Para a produção dos *stills* da equipe foram realizadas 400 fotos em estúdio por Paulo Baptista¹³⁹, Luiz Felipe Cabral¹⁴⁰ e Cléber Falieri.¹⁴¹ Todos foram maquiados por

¹³⁶ In: www.adobe.com. Acesso em 12 jul. 2006.

¹³⁷ Software profissional para modelamento, animação e renderização de objetos 3D. In: www.autodesk.com. Acesso em 12 jul. 2006.

¹³⁸ In: www.adobe.com. Acesso em 12 jul. 2006.

¹³⁹ **Paula Baptista** é mestre em Artes Visuais pela EBA/UFMG e professor de fotografia do FTC. Tem participado de diversas exposições coletivas em várias cidades brasileiras, desde 1981. Apresentou sua exposição individual *Paisagens* no Centro Cultural UFMG, em Belo Horizonte, em 1997, e no Museu da República, no Rio de Janeiro, em 1996. Fotografias suas estão presentes nos acervos da *Coleção Pirelli de Fotografia, do Museu de Arte de São Paulo*, do *Museu da Fotografia* de Curitiba e do *Museu Histórico Abílio Barreto*, em Belo Horizonte. Possui fotografias publicadas em vários livros e trabalhos comerciais nas áreas de fotografia de arquitetura, publicidade, editorial e projetos de documentação científica. Co-autor das fotos da equipe do Projeto Animação Expressionista para o sítio oficial da produção. NAZARIO, Luiz. *Diário do caos*. Belo Horizonte, 1998-2006, inédito.

¹⁴⁰ **Luiz Felipe Cabral** é professor de Fotografia do FTC/EBA/UFMG. Formado em Engenharia Civil pela UFMG e pós-graduado em Artes através da UNICAMP, desenvolve os trabalhos pessoais em fotografia. Realizou inúmeras exposições, coletivas ou individuais, no Brasil e no exterior. Co-autor das fotos da equipe do Projeto Animação Expressionista para o sítio oficial da produção. *Ibidem*.

¹⁴¹ **Cleber Falieri** é bacharel em Arte-Educação e em Artes Plásticas pela Escola Guignard. Trabalha como fotógrafo no FTC/EBA/UFMG. Seus trabalhos estão, em geral, voltados para processos alternativos de fotografias, como a câmara *pin-hole*. Co-autor das fotos da equipe do Projeto Animação Expressionista para o sítio oficial da produção. *Ibidem*.

Patrício¹⁴², representando personagens da animação. Destas fotos, as vintes melhores foram selecionadas e tratadas em Photoshop para suas inclusões no sítio. Como observou Alessandro Costa, o site desperta no público em geral curiosidade sobre o projeto. Sua concepção obedeceu a dois parâmetros de referência: integração gráfico-visual com o conceito da *Trilogia do Caos*, possibilitando ao usuário maior aproximação ao seu universo simbólico; e criação de uma biblioteca digital para esclarecer os mesmos (universitários, pesquisadores, cinéfilos) sobre o expressionismo e a animação. Esse espaço virtual permitiu que usuários dos mais diversos perfis adentrassem no universo da *Trilogia do caos* durante sua produção, contatando a equipe e emitindo opiniões; solicitando entrevistas e estágios para pesquisas acadêmicas em nível de graduação e pós-graduação; colecionando imagens e produtos.¹⁴³ Outra colocação importante no sítio foi uma página aberta a colaboradores; a primeira colaboração foi a do belo conto de Marcelo Fontes, ilustrado por Alex Queiroz de Souza.

Neste momento, depois de muita coisa produzida, percebeu-se que a *Trilogia do Caos*, devido ao fato de ter sido realizada completamente em computação gráfica, estava diante de um dos problemas mais prementes da cultura do século XXI: o armazenamento e a conservação dos arquivos digitais. Quando as imagens começaram a lotar os discos rígidos do computador, Luiz Nazario percebeu a dificuldade da questão. Ou seja, o caráter cada vez mais multimídia assumido pela *Trilogia* (*trailers, making ofs, site, CD-ROM, pesquisas*) gerava um rico acervo de imagens fotográficas e animadas, ilustrações, projetos vetoriais e de edição, trilhas de áudio, efeitos sonoros, design, caracteres, grafismo, modelos, subdivididos em milhares de arquivos. Este acervo, formando o primeiro Acervo Digital de uma produção de animação em longa-metragem em Minas Gerais precisava ser preservado. Mas, para tornar viável o armazenamento e a conservação desses arquivos foi necessário mais estudo e reflexões devido às dezenas de *gigabits* de informações geradas, levantando a questão da preservação dos novos filmes produzidos em todo o mundo no computador: qual o futuro deste cinema?

E foi neste ponto, com a preocupação sobre o futuro da memória audiovisual dos filmes em novos suportes quer eram hoje produzidos, que Luiz Nazario concebeu um novo projeto, engajando sua equipe num trabalho paralelo ao do *Projeto*

¹⁴² **Kleison Patrício** graduou-se em Cinema de Animação pela EBA?UFMG, produzindo e dirigindo, com Michelle Rothman, o filme *Titanic DiCaprio*. Possui obras em pintura, fotografia e Xerox. Como maquiador, já trabalhou com teatro, fotografia e vídeos, entre os quais destaca-se *Sexo-Verdade*, dirigido por Luiz Nazario, para o curso *Memória e Cinema*, dentro do projeto *Imagens de Minas*, coordenado por Evandro Lemos. Maquiou toda a equipe da *Animação Expressionista* para os stills da equipe da *Animação Expressionista* para o sítio oficial do projeto. Ibidem.

¹⁴³ COSTA, Alessandro. In: CD Room *Expressionismo*.

Animação Expressionista: o Projeto Fimoteca Mineira, lançando as bases teóricas e práticas para a conservação dos acervos. Este projeto resultou na produção da Coleção Fimoteca Mineira, com 10 DVDs de filmes representantes dos diversos acervos audiovisuais do CRAV e da Escola de Belas Artes, incluindo o DVD *A flor do caos*; e o livro *Catálogo Fimoteca Mineira*, organizado por Luiz Nazario, com pesquisas dos membros da equipe.

A curadoria do DVD *A flor do caos* coube a Alessandro Costa. O disco inclui, em seus extras, os 3 *making ofs*, os três trailers, entrevistas e reportagens sobre a produção (nos programas *Agenda* e *Curta Minas*, da Rede Minas de Televisão; e *Curta Agora*, da TV UNI-BH).

As críticas recebidas com a exibição dos dois primeiros episódios são bem vindas e vistas como parte do trabalho. O grupo espera que estas críticas sejam convertidas em mais pesquisas e tentativas de melhora. Afinal, fazer animações que buscaram até na tecnologia empregada à experimentação, a pesquisa, a descoberta, é só mesmo com muita coragem. Pois é necessário lembrar que estas animações foram realizadas em PC's 'mequetrefes' e não em mil MAC's de última geração da *Pixar*. Também, não se arrancou dinheiro de patrocinadores, o dinheiro recebido foi através de prêmios e bolsas de estudo, o que permitiu manter o trabalho nessa linha de pesquisa. E a equipe, formada em grande parte por alunos, principiantes, sem tradição nenhuma na área de animação 3D, aprenderam muito com este projeto, aprofundaram nas técnicas, nesse campo específico da tridimensionalidade. O Projeto é exatamente um meio de oportunidades, que oferece a todos os envolvidos a oportunidade de testarem seus limites, aprendendo uns com os outros, trocando idéias e figurinhas.

Segundo Luiz Nazario, a exibição de *A Flor do Caos* no Festival Anima Mundi não despertou o menor interesse do público. Mas para ele apenas o fato de ter sido selecionado foi um prêmio: "Fazer parte de um catálogo conta muito".¹⁴⁴ *A Flor do Caos e Selenita Acusa!* entusiasmaram, contudo, os estudantes italianos de literatura e cinema da *Università degli Studi di Bologna*, numa exibição na aula de Filmologia da Profa. Cristina Bragaglia (após uma aula sobre Griffith a aula seguinte seria sobre o expressionismo alemão). Os dois primeiros episódios da *Trilogia do Caos* foram aplaudidos pelos cerca de 70 alunos, de acordo com Nazario, que afirmou ainda, que os alunos 'devoraram' as imagens em respeitoso silêncio. A Professora Bragaglia evocou, analisando os filmes, além de *Caligari* e *Metrópolis*, também as pinturas surrealistas de *Salvador Dalí* (a Torre Eiffel em chamas) e os

¹⁴⁴ NAZARIO, Luiz. *Diário do caos*. Belo Horizonte, 1998-2006, inédito.

desenhos do grande Piranesi (a cena da escada) como referências ocultas (eram de fato artistas adorados pelo diretor). Ao final da aula, os alunos quiseram saber quando poderiam ver a terceira parte, e obrigaram Nazario a contar a história de *Dr. Cretinus retorna...*

Novos convites surgiram. Em 2003, *A Flor do Caos* foi exibida na Cineanima Brasil – mostra brasileira de cinema de animação (www.geocities.com/cineanimabr), no Centro de Cultura Belo Horizonte. A fita exibida foi doada a ABCA – Associação Brasileira de Cinema de Animação, passando a integrar o acervo permanente da entidade. Em 2004, *A Flor do Caos e Selenita Acusa!* passaram a integrar o catálogo de filmes do Grupo Novo de Cinema e TV apresentado no Short Film Market – Brazilian Cinema (www.braziliancinema.com) no International Film Festival Clermont-Ferrand, entre janeiro e fevereiro de 2004. O DVD *A Flor do caos* foi apresentado, juntamente com a *Coleção Filmoteca Mineira*, no Museu Abílio Barreto e Coleção doada à Biblioteca da Escola de Belas Artes e ao Acervo do CRAV. Cópias em DVD e Betacam de *A Flor do Caos e Selenita Acusa!* foram enviadas pela Cinemateca Brasileira na Mostra Mídia e Política. *Selenita acusa!* exibida ao ar livre no Festival de Tiradentes e duas vezes – uma em película, outra em DVD, no projeto Imagem dos Povos, entre 2005 e 2006, além de ser exibida durante uma semana nos vôos da Air France na rota São Paulo-Paris e Paris-São Paulo.

Impressionam nos dois primeiros episódios a angústia e a sensação de catástrofe passada pela animação, uma sensação de impotência diante do caos. As animações revelam com maestria a atmosfera do universo expressionista, a relação com as figuras do teatro de sombras. As imagens são sedutoras e ao mesmo tempo têm algo de assustador, como os genes gigantes em conserva, o cérebro que parece um ácaro, o câncer colorido... As imagens evocam um universo misto de comicidade e horror... Os dois curtas ainda foram exibidos em diversos programas de televisão, como o ZOOM, da TV Cultura, e constam de vários catálogos e bancos de dados, incluindo o mais importante do mundo, o Internet Movie Database (www.imdb.com). Monaí de Paula¹⁴⁵, assistente de produção dos dois primeiros episódios, fez o curso da IMDB. “É como estar ‘entrando em Hollywood’”, disse ao estudar o tutorial e ‘formar-se’ na ‘universidade’ IMDB. As informações ali colocadas precisam ser exatas, pois é fonte de pesquisa de produtores, agentes, cineastas, críticos, do mundo inteiro.

¹⁴⁵ Monaí de Paula foi estagiária contratada através da Associação Curta Minas na função de assistente de produção de *A flor do caos e Selenita acusa!*. Fez diversos cursos de teatro, cinema, fotografia, dança e línguas, entre os quais a oficina *O Sexo Cinematográfico*, no 32º Festival de Inverno da UFMG, onde conheceu Luiz Nazario. Realizou filmes de curta e longa-metragem na função de produtora de arte no Brasil, França, Espanha e Cuba. Atualmente dedica-se à direção de arte de filmes publicitários veiculados em vários países.

No IMDB as informações podem ser alteradas ou adicionadas. As fichas dos filmes estão *on line* e com isso ‘fazem parte da história do cinema mundial’.

Assim, em três anos, os diferentes projetos - *Animação Expressionista, Produção Multimídia de Material Didático Integrado de Imagem e Som, Filmoteca Mineira* – acumularam forças, sobrepondo-se, integrando-se, de forma até mais efetiva do que se planejou a princípio. Foi realizada ainda extensa pesquisa teórica que se transformou nos cinco capítulos de Luiz Nazario para o livro *O Expressionismo*, organizado por Jacó Guinsburg na Editora Perspectiva. Restava agora produzir a última parte da *Trilogia*. Contudo, a equipe dava mostras de esgotamento; ninguém parecia muito entusiasmado para atacar a terceira parte e concluir o famoso longa-metragem. Como um general enlouquecido diante de seu exército maltrapilho, ferido de morte após a última e terrível batalha, Luiz Nazario clamava em vão: “Tentem, enfim, se animar, para que possamos dar, com esse esforço final, um salto qualitativo na história da animação do Brasil!”¹⁴⁶...

Dr. Cretinus Retorna...

Desde 2001, após a conclusão de *Selenita Acusa!*, o segundo episódio da *Trilogia do Caos*, o que se viu assim pouco a pouco foi uma equipe desanimada de continuar produzindo. Em 2004 completaram-se três anos de não-produção para a *Trilogia do Caos*. Alguns dos animadores que entraram no Mestrado com o intuito – estimulado pelo orientador - de produzir animação apaixonaram-se pela teoria e preferiram transformar-se em teóricos do cinema: fizeram dissertações brilhantes, mas pouca ou nenhuma animação. Embora possa parecer que a ausência de produção tenha também se devido à falta de planejamento, a verdade é que o planejamento apenas, não garante a continuidade de uma produção. Foram diversas e muito mais complexas as causas da febre do ‘corpo mole’ que tomou conta da equipe no final de *Selenita acusa!* – quase lembrando o que acontecia aos personagens desse filme: além da fundamental ‘causa econômica’ do fim do orçamento, as críticas maldosas que *A flor do caos e Selenita acusa!* receberam (visando atingir basicamente o diretor) inibiram os animadores até quase a paralisia, e doenças psicossomáticas abateram-se sobre alguns deles. No caso específico da *Trilogia do caos*, não havia também como ‘programar o investimento necessário’, já que só existe verba na academia através de projetos; e, terminados os projetos, não há como conseguir novas verbas senão fazendo novos projetos, o que foi feito até o limite

¹⁴⁶ NAZARIO, Luiz. *Diário do caos*. Belo Horizonte, 1998-2006, inédito

da capacidade do diretor de coordenar diversos projetos ao mesmo tempo para dar, assim, a única continuidade possível à produção da *Trilogia* na academia. Tratou-se, de resto, desde o começo, de um projeto acadêmico: os alunos que se formaram ou se especializaram com o projeto, não tinham porque continuar dentro dele sem uma bolsa de estudo e especialização: ninguém quer ficar para sempre na escola, e a vida profissional exige que os alunos, graduados e pós-graduados, lancem-se ao mercado de trabalho para buscar sua sobrevivência. Assim, novos elementos tiveram que ser agregados, enquanto outros buscavam seu norte. O normal de toda produção (a primeira estando pronta ficaria muito mais fácil concluir a segunda e a terceira) não ocorreu de maneira natural na *Trilogia do caos*, porque, valendo a norma para a segunda parte, essa mesma norma não alcançou a terceira, pois as novas ferramentas tecnológicas adquiridas com os novos projetos enfeitiçaram o coordenador técnico, Marco Anacleto, responsável pela maior parte das animações 3D. Diante dos novos ‘brinquedos’, ele decidiu refazer todos os modelos para dar-lhes maior flexibilidade, acarretando dois anos de experimentações, até que dominasse inteiramente as novas ferramentas. Luiz Nazario não se preocupou com essa demora, uma vez que os resultados finais mostravam-se cada mais satisfatórios.

Muitos membros da equipe iniciaram-se no projeto como estudantes com tempo integralmente dedicado a UFMG. Na última etapa do projeto, vários deles já estavam mestrados, dando aulas, empregados em produtoras, envolvidos como profissionais em projetos pessoais, sem mais tempo livre para se dedicarem ao filme, mesmo desejando dar continuidade ao projeto – que deixava de ser prioritário. Não ter mais tempo para o projeto, mas detestar a idéia de ser substituído – essa angústia dos ‘veteranos’ da produção – o diretor teve de enfrentar com paciência e determinação, acabando por substituir, pouco a pouco, elementos essenciais por novos elementos que se mostraram à altura da substituição, provando que, apesar de ninguém poder ‘gostar’ dessa idéia, ninguém é mesmo insubstituível.

Às vezes uma única cena tem o envolvimento de três, quatro ou até mais pessoas. O desentendimento, nessas horas, consumia inutilmente toda a energia do grupo. Por isso uma das principais missões da produção seria tentar unir a equipe, aparar as arestas dos conflitos. A direção e a produção procuraram deixar cada animador escolher sua própria metodologia. Para se ter idéia da dificuldade da coordenação em *Dr. Cretinus retorna...* quando da tentativa da retomada da produção num ritmo profissional, ‘tudo’ por um instante se perdeu. A divisão de tarefas, desde o início do projeto, foi adotada como metodologia, já que a equipe, enorme no início, não tinha à disposição um espaço proporcional, o que fez com

que muitos da equipe trabalhassem em computadores pessoais, mas sem que isso impedisse o devido cumprimento dos compromissos assumidos.

De acordo com o roteiro e o *storyboard* que todos receberam, alguns levantamentos foram feitos em 2003 pela equipe em relação ao que cada um precisava para dar continuidade ao trabalho, e também o que cada um havia se comprometido a fazer. “Cada animador pode desenvolver seu trabalho individualmente, mas é preciso comunicar o resultado ao diretor e, depois, à equipe, pois um filme é umaatedral que se constrói em conjunto, de acordo com uma visão que agrega as diferentes partes do todo”¹⁴⁷. Mas a menor dúvida criada virava desculpa para paralisar a produção. O abatimento ficou evidente: Nazario deixou de mandar os filmes para festivais, pois o trabalho e o custo de copiagem, preenchimento de fichas e envio de fitas não compensava. Mídia zero, prêmio nenhum, dívidas acumuladas. Para ele só depois de terminada a terceira parte e concluída a *Trilogia* é que poderia haver uma remota chance com festivais de animação.

A intenção do diretor era concluir em 2003 o *Projeto Animação Expressionista* para que a *Trilogia* passasse à História como a primeira animação de longa-metragem (e em computação gráfica) de Minas Gerais. Mas, não aconteceu. No segundo semestre de 2004, Luiz Nazario, apesar de entender os atrasos, as desistências, os novos treinamentos necessários, decidiu apressar a produção, ao constatar uma nova e mais grave dificuldade surgindo no caminho. A manutenção da Ophicina Digital – que segundo seu desejo deveria ser “sempre um espaço aberto a quem quiser pesquisar e produzir cinema de animação e restauro (mesmo depois de mestrado e doutorado) – não é garantida pelo Departamento, e existe apenas em função do projeto. Além disso, a última turma de ‘caóticos’ concluiu o Mestrado, acarretando uma grande dispersão da equipe. Nazario teve então a angustiante sensação de que jamais conseguiria finalizar a *Trilogia* – como um sonho que poderia ter sido e não foi¹⁴⁸.

Por outro lado, Nazario quis conscientizar a equipe de que o novo Curso de Cinema da UFMG era uma porta que se abria. “Tendo no currículo um longa-metragem – o primeiro em animação de Minas Gerais e certamente o primeiro produzido numa Escola em toda a história do Brasil – vocês terão mais chances na dura concorrência que se abrirá em breve. Talvez vocês não tenham a visão que tenho, mas estou pensando – e apostando – no futuro de cada um da equipe”¹⁴⁹. Assim, com a equipe reduzida, a produção foi retomada, mas

¹⁴⁷ NAZARIO, Luiz. *Diário do caos*. Belo Horizonte, 1998-2006, inédito

¹⁴⁸ NAZARIO, Luiz. *Diário do caos*. Belo Horizonte, 1998-2006, inédito.

¹⁴⁹ Idem.

uma forma bem mais lenta do que se desejaria. O importante, contudo, é que o sonho estava ativo novamente.

No complicado processo, a produção evoluiu pouco a pouco. Adriane Pureza assumiu, com grande boa vontade, a animação de duas sequências da animação em 2D que deveriam ter sido animadas por Daniela Maria. Cláudia Jussan concluiu o Teaser, que é a abertura do filme. André Reis finalizou a sequência da fuga da prisão. Nina, a do Antiquário. E Marco diversas sequências em 3D.

Nazario, num primeiro momento dessa nova fase, providenciou uma lapidação do roteiro de *Dr. Cretinus Retorna...*¹⁵⁰, levando em consideração os progressos realizados pelos animadores 3D, explorando todos os personagens, cenários e objetos acumulados pela produção. Na terceira parte da *Trilogia do caos*, Homunculus fica inteligente de tanto assistir à WEB-TV e monta uma armadilha para Dr. Cretinus que, depois de ser torpemente acusado pela vingativa assistente Selenita e condenado à prisão perpétua pelo Tribunal das Nações Unidas, consegue, por um feliz acidente, escapar da cela de segurança máxima. Em sua fuga-relâmpago, Dr. Cretinus constata a paralisação da humanidade. Logo descobrindo a causa do mal, tenta uma nova salvação do planeta. Mas o inesperado que cresce na sombra surpreende o afoito cientista, transportando-o para um mundo muito além de sua imaginação. Dr. Cretinus não entende que a figura que vê no fundo do espelho não é o seu reflexo, mas um Homunculus criado à sua imagem e semelhança. Capturando Dr. Cretinus como o fizera com Selenita, e assumindo o controle do laboratório, Homunculus gera novos clones a partir dos genes extraídos dos dois cientistas, clones minúsculos, que viverão dentro de redomas que os protegerão das emissões do Bonsai Dourado, respirando graças a purificadores de ar instalados nos seus condomínios de vidro. Temendo o Bonsai Dourado como a própria morte que ameaça toda vida que ousar escapar das redomas integradas, as criaturinhas parecem felizes. O Bonsai Dourado que já simbolizava a globalização, é sobrecarregado de uma nova simbologia, evocando para os Homunculi criados por Homunculus nosso indestrutível guarda-chuva atômico.

O roteiro passou por dez tratamentos até sua versão final. O tom apocalíptico permanecia, ou melhor, agravava-se ainda mais. Desta vez, contudo, as catástrofes não eram sucessivas e simultâneas como nas duas primeiras partes. Tratava-se de uma única catástrofe global: o desaparecimento da humanidade e do mundo. O vazio dava lugar a uma nova civilização de homens minúsculos criados por um clone que, avesso à

¹⁵⁰ Roteiro de *Dr. Cretinus Retorna...*In: Anexo G.

humanidade, repovoava a Terra com miniclones felizes vivendo dentro de redomas integradas – metáforas para a nanotecnologia¹⁵¹ como realização final de todos os controles tecnológicos, para o fracassado projeto científico *Biosfera 2* que inspirou o empresário holandês *De Moll* a criar o programa de sucesso mundial *Big Brother*¹⁵² e para o próprio estilo de vida contemporâneo, onde os cidadãos das metrópoles só parecem poder respirar em paz dentro das redomas dos shopping centers, protegidos por dezenas de câmaras de segurança armados de walk talkies registrando qualquer movimento suspeito.

O storyboard de *Dr. Cretinus Retorna...* fora inteiramente desenhado por Fernando Rabelo, que obtivera, com incrível economia de recursos, o máximo de expressividade.¹⁵³ Nessa terceira parte, os objetos sofreram uma evolução natural, o Laboratório foi reestruturado para abrigar as dezenas de redomas que se multiplicavam como cogumelos. O espaço do Laboratório modelado ajusta-se ao tempo das ações dos personagens dentro dele mais do que aos movimentos de câmera; é o *timing* dos personagens deslocando-se em meio aos objetos que cria o espaço definitivo do Laboratório. Esse espaço é tão mental que dificilmente os espectadores saberão sua forma exata, já o tempo que um personagem leva de um ponto a outro permanece em nossa ‘memória visual’. Assim, se o Maroto em *Selenita Acusa!* logo estende o contrato depois de entrar em cena, a mesa de escritório da Selenita, que foi um objeto acrescentado em *Dr. Cretinus Retorna...* tem de ficar perto da porta. É só disso que os espectadores se lembram.¹⁵⁴

A animação que faz parte da abertura do filme em 2D, cena em que Dr. Cretinus chega de helicóptero no laboratório, é uma transição das cenas externas (2D) para cenas internas (3D). O diretor havia imaginado uma brincadeira, com uma montagem paralela entre as duas técnicas usadas no filme. Toda a seqüência animada em 2 D é vista no monitor central do Laboratório pelo Homunculus, até justamente a cena que Dr. Cretinus chega de helicóptero no Laboratório, que seria feita também em 3D, de modo a ser vista simultânea e alternadamente em 2D (no monitor) e em 3D (quando a porta se abre e Dr. Cretinus entra).¹⁵⁵

¹⁵¹ CARDOSO, Fátima. *Nanotecnologia. A Arte de Montar Matéria. Átomo por Átomo*. In: WWW.geocities.com/capecanaveral/7754/nano.html. Acesso em 13 jul. 2006.

¹⁵² O projeto Biosfera 2 foi a inspiração para o bem sucedido programa Big Brother do empresário holandês De Mol, que declarou: “Juntamos a idéia de mudança de uma rotina com um projeto científico que ocorreu há alguns anos, chamado Biosfera 2. Um grupo de cientistas viveu junto numa casa de vidro por dois anos e era completamente auto-suficiente.” O projeto Biosfera 2 foi construído no Arizona, EUA. Numa redoma de vidro com 12 mil metros quadrados, oito cientistas ficaram confinados de 1991 a 1993. O objetivo era construir uma miniatura do planeta, mas o projeto fracassou. In: NAZARIO, Luiz. *Diário do caos*. Belo Horizonte, 1998-2006, inédito.

¹⁵³ Storyboard de *Dr. Cretinus Retorna...* In: Anexo H.

¹⁵⁴ NAZARIO, Luiz. *Diário do caos*. Belo Horizonte, 1998-2006, inédito.

¹⁵⁵ NAZARIO, Luiz. *Diário do caos*. Belo Horizonte, 1998-2006, inédito.

Difícilmente a sequência será realizada desta forma, pela complexidade exigida dos animadores dentro do prazo da finalização estabelecido agora para o fim de 2006.

Outra seqüência é a do clone assistindo nos monitores da WEB-TV ao fim da humanidade. O diretor imaginou muitos cadáveres esqueléticos nas ruas, convertidas em imensos *cemitérios sob a lua* enquanto Homunculus assistia a uma seleção de inúmeras catástrofes que caracterizam a história da humanidade: Titanic afundando, mortos na Primeira Guerra Mundial, bombardeio do Louisiana, queda do Hindenburg, bombardeios de Guernica, bombardeios de Oslo, bomba atômica em Hiroshima e Nagasaki, ruínas da Queda de Berlim, campos de concentração, explosão dos Budas, *World Trade Center* desabando. As cenas do fim do mundo (a morte da humanidade por paralisia e inanição, do planeta inteiro como um campo de concentração dentro dos monitores) seriam animadas em 2D.¹⁵⁶

Neste terceiro episódio surge a Via Crucis que faz parte da Klonenstadt. É nela que aparece o Homunculus em cartazes gigantes afixados nos prédios, cultuado como um Deus. A visão foi inspirada em uma viagem feita pelo diretor, em 1990, ao Marrocos. Ele viu imensos cartazes numa ampla avenida de Marrackesh, sinistramente enfileirados, e em todos a mesma imagem do Presidente do país. “A linguagem do poder é complexa”.¹⁵⁷

Não se deve confundir a *Chaos City*, Cidade do Caos, de *A flor do caos*, destruída em *Selenita Acusa!* e que assim aparece no início de *Dr. Cretinus retorna...*, com a *Klonenstadt*, a Cidade dos Clones, que só existe dentro das redomas, e que é vista apenas na seqüência final de *Dr. Cretinus retorna...* A *Chaos City* era sombria e totalmente expressionista; a *Klonenstadt* tem duas inspirações diversas: o fracassado *Projeto Biosfera 2* e as cidades utópicas do neo-expressionismo, de vibrante colorido, do arquiteto judeu austríaco *Hundertwasser*.¹⁵⁸

Por isso, uma das preocupações do diretor foi usar o mínimo de cores nas cenas do laboratório, para manter o mesmo padrão sombrio e carregado de *A Flor do Caos e Selenita Acusa!*, pois, em *Dr. Cretinus retorna...* há um ‘expressionismo colorido’, mas só na seqüência final, na cidade miniatura ‘feliz’. “Se usarmos muito a cor antes, a seqüência colorida final perderá o devido impacto”, alertou Nazario.¹⁵⁹ Que, para o desenho da cidade, sugeriu o uso de uma estilização das plantas em vez de árvores comuns, uma variedade de chorões e heras, com mantos de folhas caindo para baixo, em homenagem ao Deus

¹⁵⁶ NAZARIO, Luiz. *Diário do caos*. Belo Horizonte, 1998-2006, inédito.

¹⁵⁷ NAZARIO, Luiz. *Diário do caos*. Belo Horizonte, 1998-2006, inédito.

¹⁵⁸ In: www1.kunsthawien.com/deutsch/khw.htm. Acesso em 14 jul. 2006.

¹⁵⁹ NAZARIO, Luiz. *Diário do caos*. Belo Horizonte, 1998-2006, inédito.

Homunculus. Isso enriqueceria muito a animação já que são raros os filmes com este tipo de vegetação. Nazario cita três filmes onde os *designers* conseguiram integrar homem, sociedade e natureza: *No País das Fadas (Fairy Tale: A True Story, 1997)*, de Charles Sturridge, e em duas adaptações da peça de Shakespeare, *Sonhos de uma Noite de Verão (A Midsummer Night's Dream)*: a versão mágica que William Dieterle e Max Reinhardt realizaram em 1935, e a que Michael Hoffman rodou em 1999: nestes filmes, vegetação, cenário e arquitetura misturam-se e um parece continuação do outro. *No País das Fadas* isto se observa nas casinhas das fadas no meio da floresta. Na versão clássica de *Sonho de uma Noite de Verão*, a floresta é encantada, com cordões que brilham como diamantes entre as folhagens e como a fotografia é prateada e esfumada a atmosfera criada é simplesmente mágica.

Além das cores e da cenografia, outra preocupação do diretor é em relação às proporções que deviam ser mantidas coerentes com os cenários e objetos criados. Se Selenita e Cretinus foram reduzidos neste episódio ao tamanho de um palito de fósforo, deveria existir a mesma proporção com a mobília e os objetos reduzidos dentro da redoma. E, em relação à cena final, surgiram dúvidas: a equipe desejava entender onde estava a coerência entre o argumento inicial levantado no projeto e a última cena, demonstrando a maturidade conquistada pela equipe durante o processo.¹⁶⁰

Mas, para o diretor o final era apenas, como todo o filme, um jogo de espelhos que tendia ao infinito. A clonagem nada mais era que a multiplicação da vida ao infinito. O interessante na terceira parte da *Trilogia* é que o Simulacro (Clone) substituiu o Original (Cretinus) e criava simulacros dele; destruía o mundo e criava seu simulacro do mundo; dava cabo de si mesmo e mantinha seu criador vivo no simulacro do Laboratório dentro do Laboratório irrealizado, enquanto as criaturas-simulacros adoravam o Simulacro do Criador, enquanto este, confundido com seus simulacros, nada podia fazer a não ser tentar recuperar a origem de toda a criação. Nisso tudo havia um espelhamento, uma projeção em abismo.

Soraia, responsável pelos créditos e intertítulos, apresentou outra série de dúvidas: Como serão os créditos iniciais? Quais nomes e funções entrariam? Serão apresentados os personagens novamente? Se sim, quem será apresentado? Nos créditos finais, fazer como nos outros dois filmes, simplesmente passando de baixo para cima? Onde inserir as pequenas animações com os ícones? Para respostas mais definitivas foi necessária uma análise dos dois primeiros curtas. Contudo, havia um projeto de substituição das aberturas simples dos dois primeiros filmes para aberturas animadas. Mas a decisão foi

¹⁶⁰ NAZARIO, Luiz. *Diário do caos*. Belo Horizonte, 1998-2006, inédito.

manter os créditos antigos do primeiro e do segundo para as apresentações individuais de cada filme. E, para não destoar dos outros dois, foram feitos os créditos de *Dr. Cretinus Retorna...*¹⁶¹ seguindo o mesmo padrão, passando de baixo para cima, atentando-se para o fato de que novos caóticos entravam substituindo os antigos. e saíram outros. O crédito em novo estilo, todo em animação, será realizado para o longa-metragem, reunindo os três episódios.

Nos intertítulos dos primeiros episódios são colocados camafeus com os rostos dos personagens que estão falando. Como agora Homunculus falava era preciso desenhar seu camafeu. Mas com o encontro de Homunculus e Dr. Cretinus, uma dúvida surgiu: como diferenciar os dois personagens, se são tão parecidos? De início, a idéia era desenhar o camafeu de Homunculus em sua malha preta na banheira, apesar desta imagem destoar dos demais camafeus; mas foi a alternativa viável encontrada: era melhor destoar do que confundir, já que o rosto de Homunculus era quase idêntico ao do Dr. Cretinus. Por fim decidiu-se acentuar as olheiras de Homunculus no camafeu. A tradução para o inglês dos intertítulos¹⁶², dispostos abaixo dos intertítulos em português foi feita pela colaboradora, Elaine Mansano.

A coordenação precisou, neste momento da produção, conscientizar a equipe para a necessidade de padronizar os arquivos, deixando-os prontos para renderização em formato vídeo, DVD e Betacam; e, também no formato cinema (35mm) caso no futuro, o projeto seja todo datacinado como *Selenita* o foi. Para isso, todo o trabalho feito deveria ser exportado com as medidas por Marco Anacleto. Não era uma imposição de metodologia de trabalho para ninguém, apenas um alerta para os padrões que a máquina oferecia, facilitando futuras etapas da produção. A trilha sonora seria a mesma das anteriores, pois não havia verba para encomendar uma trilha nova e sincronizá-la. O principal da produção foi concluído, com a fotografia expressionista em seu melhor, as técnicas novas do 3D aperfeiçoadas, a animação mais dinâmica e a integração das cenas 2D em 3D realizadas com mais eficácia. Todas as imagens produzidas conseguiram casar bem com a inspiração do projeto: das imagens dos filmes expressionistas alemães às xilogravuras dos movimentos *A Ponte e Cavaleiro Azul*, das animações de sombras chinesas de Lotte Reiniger aos filmes neoexpressionistas de *Tim Burton*, sobretudo suas animações *Vincent*, *O estranho mundo de Jack* e *A noiva cadáver*. Para a obtenção destas imagens, os desenhistas de produção e animadores, entre outros colaboradores, desenvolveram em leituras próprias, contemporâneas, do expressionismo, que revitalizaram o estilo, sem mimetizá-lo. Deve-se falar de uma releitura atual e atualizada do

¹⁶¹ Créditos de Dr. Cretinus Retorna....In: Anexo I

¹⁶² Idem.

expressionismo. Vale dar destaque a criação dos cenários artificiais, de formas estranhas, enfatizando as sombras, sugerindo o ‘mal’.

Uma série de produtos ilustrativos ou protótipos foram criados dentro do projeto. Personagens: Dr. Cretinus, não articulado, segurando redoma; Selenita, não articulada, com o livro de química; Mr. Maroto, não articulado com a maleta e o contrato; Homunculus, não articulado, chorando na banheira; Soldado, segurando a arma. Objetos de Cenário: o livro intitulado *Química básica*; diversos exemplares do jornal *A Nova Era*; a mesa do laboratório; as redomas; a mesa e a cadeira de Selenita. Produtos promocionais: camiseta, chaveiro, cartazes, selos, adesivos, gorro, jornal, moedas, marcador de livros, bótons, carimbo, ímãs. E ainda CD-ROM, CD, matrizes dos filmes em VHS, Betacam, Mini-DV, película 35mm e DVD.¹⁶³

O diretor tem ainda como meta reunir todos os arquivos da produção, e organizá-los até a finalização do projeto num acervo que se constituirá como O Acervo do Caos. Este projeto só depende da equipe, pois todos devem disponibilizar em um mesmo computador na EBA seus arquivos de documentos, para que se possa maximizar o tempo disponível para organizar este acervo. Mais uma vez confirma-se o fato de que são necessárias pessoas para transformar um projeto em realidade. “Durante esses oito anos, registrei os avanços e os percalços, os fracassos e os sucessos do projeto num diário que me ajudou a coordenar as múltiplas atividades desenvolvidas pelos diversos desenhistas, modeladores e animadores que integraram a equipe de produção. Essas notas de produção basearam-se, em parte, nos e-mails constantemente trocados. Operei uma depuração da massa de dados lançados na rede, filtrando discursos, deles retendo apenas o que poderia interessar aos profissionais da área ou aos que têm curiosidade em saber como uma produção tão insólita pode fazer-se dentro da Escola de Belas Artes da UFMG”. Do *Diário do Caos* tantas vezes citado neste capítulo...

A experiência vivida até o presente momento com a produção da trilogia abre uma reflexão citada por Nazario. O projeto, acadêmico em sua essência, não visa o lucro, um comentário irônico e subversivo talvez da própria realidade da atual indústria do cinema de animação de longa metragem brasileiro. Para Nazario a *Trilogia* é uma espécie de Argos, que pode ser modificada peça a peça até a criação de uma coisa inteiramente nova: as revisões dos arquivos possibilitadas pelo digital (o sistema Argos por excelência); a remasterização das cenas; a transformação de um único filme de curta-metragem (a idéia original) em uma série

¹⁶³ O contato de alguns dos fornecedores destes produtos. In: Anexo J.

de três capítulos (para a obtenção de recursos para a produção), e finalmente, a transformação dos três capítulos no primeiro filme de animação de longa-metragem em computação gráfica de Minas Gerais; os marinheiros-animadores que entram e saem do navio, que vai se modificando; e do próprio trabalho de equipe que modifica cada trabalho individual (um desenho da Cláudia é modelado pela Juliana, o modelo é animado por Nina, a animação é inserida no filme por Marco)... “Enfim, somos os Argonautas do Caos”, conclui Nazario.¹⁶⁴

Outro fator importante para a finalização da obra é o papel que o roteirista, diretor, produtor e professor Luiz Nazario desempenha na valorização da arte da animação e na Escola – mesmo não sendo animador, e sim um teórico do cinema. Mostrando a vontade de finalizar um projeto, que desde 1998, vem reunindo à sua volta inúmeros jovens que desenvolvem vigoroso e criativo trabalho. Um grupo que vem se especializando, seguindo no mestrado e no doutorado. “Tenho orgulho de ter formado esses profissionais”¹⁶⁵.

Mas estes profissionais devem lembrar-se qual o objetivo que os levaram a fazer Mestrado e Doutorado. Devem refletir sobre o futuro. Tanto o mercado editorial quanto o cinematográfico apresentam muitas dificuldades. E é para se preparar para enfrentar essas dificuldades que se está numa Escola, e se integra um projeto de pesquisa. Se um problema aparecer pela frente, o que fazer? Dizer: ‘Oh não, problema não!’? A principal reflexão a que o projeto deve levar não diz respeito a que plataforma usar ou com que verba contar, e sim: somos capazes de aprender a lidar com as dificuldades?

Depois de analisar todo o material do projeto, chego a duas conclusões. A primeira, já que se falou o tempo todo em equipe, é que mesmo o grupo de trabalho sendo composto de grandes talentos, é necessário um coordenador que distribua as tarefas e cobre de todos os resultados esperados. Mesmo os grandes profissionais não conseguem trabalhar escutando só o diretor, salvo raras exceções. O diretor diz aos artistas o que é preciso fazer, e espera que eles o façam. Mas algumas vezes não fazem; relutam em fazer; fazem errado; fazem como acham melhor; fazem algo diferente; fazem completamente outra coisa, até mais fantástica, mas não o que era necessário; fazem pela metade, se atrapalham, esquecem, não entendem; então é preciso que alguém explique, repita, verifique, cobre. Aí entra o coordenador. Sem um coordenador de produção é o Caos. O coordenador pode cobrar o trabalho dentro dos prazos dados, pode fazer os artistas entenderem (com a rigidez necessária) que o prazo é curto, que a verba – se existe – também é planejada.

¹⁶⁴ NAZARIO, Luiz. *Diário do caos*. Belo Horizonte, 1998-2006, inédito.

¹⁶⁵ NAZARIO, Luiz. *Diário do caos*. Belo Horizonte, 1998-2006, inédito.

Segundo, é preciso fazer um alerta geral às universidades, aos governos, às empresas, sobre a importância da pesquisa. Academicamente, o projeto é um sucesso absoluto, e todos os envolvidos reconheceram que aprenderam mais dentro dele que na própria escola. Problemas sempre existirão, como a falta de comprometimento de alguns dos membros do grupo, as falhas técnicas em equipamentos importantes para o desenvolvimento adequado do projeto, a falta de incentivo financeiro e até a incompreensão do próprio meio acadêmico. Mas ainda que faltem algumas cenas a serem concluídas, vale a pena acreditar que o sonho está finalmente se realizando. O sonho de ver um projeto de tamanha importância concluído, o sonho de ver a *Trilogia do Caos* divulgada como o primeiro longa-metragem em computação gráfica de Minas Gerais. Uma animação com sua narrativa completa, incluindo *Dr. Cretinus Retorna...*, a mais complexa e bela das três animações, pois nela se percebe a lógica do argumento, do roteiro, do *storyboard*, o domínio sobre a técnica utilizada, a trilha sonora adequada, a impressionante evolução de aprendizado dos profissionais envolvidos. Enfim, é “A velha história, produzir arte dentro das universidades públicas, só com muita paixão e contando com o entusiasmo de quem está aprendendo”¹⁶⁶.

¹⁶⁶ NAZARIO, Luiz. *Diário do caos*. Belo Horizonte, 1998-2006, inédito.

V. LONGAS METRAGENS DE ANIMAÇÃO NO BRASIL, POSSIBILIDADES E DIFICULDADES DA PRODUÇÃO.

A animação atual vive um novo fulgor, evoluem-se as técnicas cinematográficas desde os processos de filmagem até os de projeção e reprodução sonora e isto faz com que países menos desenvolvidos, como o Brasil, sejam esmagados pelos mais desenvolvidos. Mesmo assim, a participação brasileira tenta crescer e amadurecer a cada ano, certamente com muitos caminhos ainda a explorar. Caminhos estes muitas vezes interrompidos devido à captação de recursos insuficientes para este gênero cinematográfico. O que sempre faltou e continua a faltar é incentivo. Não temos demanda nem insumos para a produção nacional. O cinema de animação necessita de empresas produtoras que disponham de financiamento estatal ou privado e estrutura para realizar filmes.

Combater o abuso do poder econômico e zelar pela independência dos exploradores de atividades cinematográficas e audiovisuais é o que garante a Agência Nacional do Cinema e do Audiovisual (ANCINAV)¹⁶⁷. No entanto, mesmo após a chamada ‘Retomada’ do cinema brasileiro, nos anos 1990, e a crescente participação de produções independentes, a animação nacional em longa-metragem permanece tímida. “O Brasil está necessitado de uma regulamentação nessa área, eu acho que há uma coragem muito grande do Governo em dizer que isso é uma prioridade”, comenta Arnaldo Galvão¹⁶⁸, diretor da ABCA e diretor de Animação do Estúdios Mega¹⁶⁹.

Apesar da euforia de Galvão, alguns animadores não concordam que o Ministério da Cultura esteja se empenhando especificamente na produção de longas-metragens de animação. Marcos Magalhães¹⁷⁰, cineasta de animação e um dos diretores do Anima Mundi, afirmou: “O Brasil tem muitos talentos espontâneos, muita gente que faz

¹⁶⁷ PROJETO ANCINAV. In: site oficial no Ministério da Cultura. www.cultura.gov.br. Acesso em 15 abr. 2005.

¹⁶⁸ MIDIATIVA. *Entrevista realizada em novembro de 2004*. www.midiativa.com.br. Acesso em 20 dez. 2005. Com passagens pelo estúdio de Mauricio de Souza e TV Cultura, onde fez parte da equipe de animação dos programas Rá-Tim-Bum e Glub-Glub, Arnaldo Galvão é um dos veteranos produtores da arte da animação no Brasil. Com mais de dezessete filmes de animação no currículo, com direito a uma retrospectiva de seus filmes no Festival [Anima Mundi](http://www.animamundi.com.br), ele é diretor da Associação Brasileira de Cinema de Animação, criada em 2003.

¹⁶⁹ www.estudiosmega.com.br. Acesso em 4 jul. 2006.

¹⁷⁰ Marcos Magalhães, animador, carioca, 43 anos, é o autor de 'Meow' (Prêmio do Júri em Cannes), 'Animando' (filmado no *National Film Board of Canada*), 'DoiS' (produzido na USC em *Los Angeles*) e de outras animações como o ratinho de massinha do programa 'Castelo Rá-Tim-Bum'. Coordenou o filme “Estrela de Oito Pontas”, criado e animado por Fernando Diniz, artista do Museu de Imagens do Inconsciente. Foi responsável pelo Núcleo de Animação do acordo Brasil-Canadá (1985-87), o primeiro centro de formação profissional em animação no Brasil. É um dos criadores e diretores do Festival Internacional de Animação ANIMA MUNDI. In site oficial Anima Mundi. www.animamundi.com.br. Acesso em 5 maio. 2005

porque gosta, e estão surgindo cada vez mais produtores. Mas com a abertura do mercado, deve haver incentivo também para a animação como já existe em outras áreas da cultura”.¹⁷¹

O mercado de animação brasileira nunca foi rentável. Alguns trabalhos feitos por animadores que se aventuraram em fazer grandes produções, esqueceram-se de que, para obter-se uma boa rentabilidade para seu filme, não basta apenas uma idéia na cabeça, é preciso preocupar-se também com a distribuição e a exibição do produto. “Esse é um grande problema da animação no Brasil: os filmes não conseguem ser bem distribuídos nem no cinema, nem em vídeo”, considera Diego Oliveira de Assis, crítico de histórias em quadrinhos e desenhos de animação, colunista do jornal *Folha de S. Paulo*.¹⁷²

Um outro problema levantado é em relação aos novos mecanismos de produção cultural. Os editais abertos por empresas como a Petrobrás¹⁷³, Eletrobrás¹⁷⁴, ou até mesmo pela Secretaria da Cultura¹⁷⁵ exigem a necessidade de contrapartida social nos projetos aprovados, o privilégio às manifestações da cultura popular e a valorização de propostas em sintonia com políticas de governo. Necessidade obrigatória como critério de julgamento, a abordagem da diversidade cultural brasileira. Algumas boas produções não seriam, portanto, elegíveis nos editais. Luiz Nazario, escritor e diretor da *Trilogia do caos*, não concorda com esse dirigismo cultural: “Os editais sempre colocam em caixa alta a cultura brasileira como fator primordial. Tudo o que se produz no Brasil integra a cultura brasileira, mas a pré-definição do seja a cultura brasileira significa uma orientação para que se financiem apenas produções folclóricas, verde-amarelas, tropicalistas, como a produção que se vê nos canais da rede oficial de televisões do governo; trata-se de um neojdanovismo”.¹⁷⁶

Fica claro que, para que o esforço do Ministério da Cultura em fomentar a produção audiovisual de desenhos animados no país e multiplicar o número de editais para roteiro, produção, finalização e distribuição, não seja desperdiçado, torna-se necessária à criação de regras específicas para o cinema de animação, sem dirigismo. Não se pode ser ingênuo a ponto de deixar o mercado autoregulamentar-se. Apesar de existirem profissionais capacitados, existem poucos filmes de longa-metragem nacionais em animação, porque os produtores dessa área não têm como financiar suas produções. Nos Estados Unidos os bancos

¹⁷¹ Sítio oficial do Festival Internacional de Animação – Anima Mundi. www.animamundi.com.br. Acesso em 4 jul 2005.

¹⁷² CARVALHO, Fernanda. VASCONCELLOS, Rodrigo. *A animação entristecida. Falta de investimentos e a concorrência desleal com cinema norte-americano deixam a produção de animação brasileira em estado de desesperança*. In: www.ilhabrasil.net. Acesso em 4 jul. 2006.

¹⁷³ In site oficial da empresa. www.petrobras.com.br. Acesso em 5 jul. 2006.

¹⁷⁴ In site oficial da empresa. www.eletobras.com.br. Acesso em 5 jul. 2006.

¹⁷⁵ In site oficial. www.cultura.gov.br. Acesso em 5 jul. 2006.

¹⁷⁶ NAZARIO, Luiz. *Diário do caos*. Belo Horizonte, 1998-2006, inédito.

financiam os filmes, a garantia de exibição do filme e sua rentabilidade permitem tal financiamento. É preciso um equilíbrio. Se o mercado funcionar sem qualquer regulamentação verifica-se o que acontece hoje: o mercado brasileiro movimenta pouco dinheiro e sofre uma invasão da cinematografia norte-americana, com prejuízo de outros produtores, ou seja, gastam-se muitos recursos com a compra de filmes importados, que chegam subsidiados ao Brasil, emperrando o desenvolvimento de uma indústria local. Os próprios norte-americanos protegem seu mercado e suas produções, raramente importando o cinema estrangeiro.

Vêm-se atualmente os melhores profissionais da área envolvidos em projetos, discutindo meios de viabilizar a produção industrial de animação brasileira (longas-metragens e séries), gênero que oferece futuro bastante promissor. Não só nas redes televisivas como no cinema, devido ao seu amplo sentido criativo, artístico, e também comercial.

A ABCA vem se empenhando junto ao governo para obter uma participação maior na criação, elaboração e execução dos editais referentes à animação. Deste contato com o Ministério da Cultura (MinC) e outros parceiros como a TVE / Rede Brasil, vem rendendo frutos significativos no fomento a produção. Já foram lançados, em 2004, três editais específicos importantes, resultados da participação ativa da Associação e da Secretaria do Audiovisual: 1) edital de filmes de curtas metragens de animação: dez projetos foram premiados com R\$60.000,00 cada um, perfazendo um investimento de R\$600.000,00; 2) edital de desenvolvimento de projeto de animação para filmes de longa metragem: três projetos foram premiados com R\$100.000,00 cada perfazendo um investimento total de R\$300.000,00; 3) edital 'Curta Criança Animação', para realização de curtas-metragens de animação, de 1 minuto, destinados ao público infantil, beneficiando vinte projetos com R\$10.000,00 cada um, num investimento total de R\$200.000,00. Estas conquistas representam um grande avanço para a produção de uma animação nacional, pois além de alimentar um número maior de projetos, apresenta algumas correções no formato dos editais convencionais que os aproximam, em todos os sentidos, das características mais peculiares da atividade, principalmente por permitir, entre outras coisas, a indicação de um membro do júri pela ABCA. Segundo a Associação, a ação do MinC voltada para uma área nunca antes apoiada gerou, além de filmes incentivados, uma verdadeira revolução no mercado audiovisual brasileiro.¹⁷⁷

¹⁷⁷ Sítio oficial da ABCA. www.abca.org.br. Acesso em 3 jul. 2006. Site oficial do MinC. www.cultura.gov.br. Acesso em 5 jul. 2006.

Porém, segundo Clóvis Vieira¹⁷⁸, cerca de 200 concorrentes apresentaram-se com projetos para estes editais, ou seja, a medida não chega a atender nem 5 % da demanda. “Falta de dinheiro não se justifica, porque esse dinheiro existe, apenas não é canalizado para a animação. A porcentagem destinada à animação não corresponde à realidade”, desabafa Clóvis.¹⁷⁹

Independente destas exigências nos editais, deste reduzido número de projetos que conseguem o financiamento, Arnaldo Galvão garante que, pelo menos, é um começo. Ele destaca ainda que a ABCA está fazendo um mapeamento, com recursos do Fundo Nacional de Cultura, de toda a produção de animação no Brasil, passando por todos os meios de comunicação, desde o início da atividade: “A outra etapa desta pesquisa é cadastrar todos os profissionais de animação. Pretendemos levar isso para o Ministério do Trabalho para tentar regulamentar a atividade”.¹⁸⁰ A presença de um representante institucional da animação brasileira em eventos internacionais é uma forma de promover o produto nacional como um todo, como um gênero que está se desenvolvendo no país, e atrair possíveis parceiros para co-produção.

A ida de alguns destes representantes ao National Film Board e no Festival Internacional de Ottawa 2005, em preparação para Ottawa 2006, quando o Brasil será o país foco no evento, foi de suma importância, mesmo que essa viagem não tenha contado com qualquer apoio financeiro. Os produtores, porém, entenderam a urgência de criar parcerias internacionais como forma de incentivar a produção no Brasil e a melhor maneira de fazer isso é aprendendo com quem está preocupado com todos os elos responsáveis para o sucesso da atividade audiovisual: produção, distribuição, exibição, história e formação, como é o caso de vários países, entre eles o Canadá.

Para fazer co-produção, a parceria entre o representante institucional e o agente de vendas é fundamental: o distribuidor irá representar os produtos de seu catálogo, aqueles que ele tem interesse e direitos de comercialização e o representante institucional irá representar a animação do ponto de vista do que pode ser feito para fomentar a indústria brasileira com apoio e financiamento estrangeiro. Como a animação nacional ainda não se firmou como indústria, deve-se trabalhar a promoção desta intenção, desta idéia de criação de

¹⁷⁸ Clóvis Vieira nasceu em outubro de 1953 na cidade de São Paulo, é o criador e diretor do longa-metragem de animação 3D *Cassiopéia*, realizado no Brasil exclusivamente com recursos digitais. In: sítio oficial do filme *Cassiopéia*. www.cassiopeia.com.br. Acesso em 4 jul. 2006.

¹⁷⁹ CARVALHO, Fernanda. VASCONCELLOS, Rodrigo. *A animação entristecida. Falta de investimentos e a concorrência desleal com cinema norte-americano deixam a produção de animação brasileira em estado de desesperança*. In: www.ilhabrasil.net. Acesso em 4 jul. 2006. 25/01/2005.

¹⁸⁰ Sítio oficial da ABCA. www.abca.org.br. Acesso em 3 jul. 2006.

uma indústria, expondo, nos locais onde a concentração de profissionais da animação seja efetiva, o interesse em co-produzir, mostrar a existência de projetos e a vontade de aproximação com a indústria internacional. Estas conversas, em eventos, não são realizadas pelo distribuidor, pelo executivo de vendas, mas pelo representante institucional da produção nacional ou pelo realizador brasileiro, quando com filme selecionado no festival.¹⁸¹

Aída Queiroz¹⁸² destaca ainda a força do cinema de animação e sua importância na divulgação da cultura de um país: “É uma linguagem artística poderosíssima também para formar cidadãos”. Os temas – objetos educativos ou de entretenimento – devem pretender auxiliar as pessoas a tomarem posições pessoais mesmo ante a inevitável torrente de mensagens que recebem todos os dias. Temas como preconceito, soberania cultural, diversidade, disseminação de ódio, entre outros devem ser trabalhados em profundidade, não da maneira superficial que muitas vezes se vê. O detalhe do argumento não deve passar despercebido pelos executivos dos estúdios: cada vez mais os filmes de animação atraem adultos. E ao contrário das grandes produções internacionais cujos temas são voltados para públicos de todas as idades, os longas-metragens brasileiros possuem uma temática predominantemente infantil. Essas produções tentam atrair o público de até 10 anos de idade. “Devido à dependência por financiamentos, os produtores não querem trocar o ‘certo’ pelo ‘duvidoso’. Apresentam projetos redondinhos provando por A + B que com uma linguagem infantil irão atingir esse público e ninguém sairá no prejuízo. O problema é que, na maioria dos casos, troca-se o ‘infantil’ por ‘desprovidos de cérebro’ e a criança hoje não é mais tão bobinha como se pode pensar”, ressalta Diego Oliveira de Assis. É necessário lembrar que a animação atinge gente de todas as faixas etárias e classes sociais.¹⁸³ A geração que cresceu vendo televisão ainda gosta de filmes animados, porém é exigente e crítica. A prova disto são os sucessos de *A viagem de Chihiro* (*Sen to Chihiro no kamikakushi*, Japão, 2001)¹⁸⁴ e *As bicicletas de Belleville* (*Les Triplettes de Belleville*, França, 2003)¹⁸⁵, filmes de animação

¹⁸¹ Sítio oficial da ABCA. www.abca.com.br. Acesso em 4 jul. 2005.

¹⁸² Aída Queiroz, cineasta de animação. Diretora da Campo 4 Produções e do Festival Internacional do Anima Mundi. In: sítio oficial do Festival Anima Mundi. www.animamundi.com.br. Acesso em 20 dez. 2005.

¹⁸³ Sítio oficial do Festival Internacional de Animação – Anima Mundi. www.animamundi.com.br. Acesso em 4 jul. 2005.

¹⁸⁴ MIYASAKI, Hayao. *Sen to Chihiro no kamikakushi* (*A viagem de Chihiro*). Japão, Studio Ghibli, 2001. O filme ganhou o [Oscar](#) de melhor animação em 2003. O filme mostra a história de uma menina chamada Chihiro, que após alguns eventos, tem seu nome roubado pela feiticeira Yubaba (passando a se chamar Sen) e vai trabalhar para ela numa espécie de *casa de banhos* de espíritos. Lá ela conhece Haku, um garoto com estranhos poderes, e o Deus “sem face” (*kaonashi*).

¹⁸⁵ CHOMET, Sylvain. *Les Triplettes de Belleville* (*As bicicletas de Belleville*). França, 2003. Champion é um menino solitário que só sente alegria quando está em cima de uma bicicleta. Percebendo a aptidão do garoto, sua mãe começa a incentivar seu treinamento, para fazê-lo um verdadeiro campeão e poder participar da Volta da França, principal competição ciclística do país. Porém, durante a disputa, Champion é seqüestrado. Sua mãe e

tradicional, com histórias bem contadas e muito bem articuladas, mas que não caem na velha receita que a *Disney* e outros estúdios insistem em manter.

Como foi ressaltado em capítulo anterior, temas mais adultos predominam nos curtas-metragens exibidos no Festival Anima Mundi, festival internacional de animação que ocorre no Brasil e que nasceu em 1993, um projeto de Marcos Magalhães, César Coelho, Aida Queiroz e Lea Zagury¹⁸⁶, tornando-se hoje um dos mais disputados em São Paulo e no Rio de Janeiro, contando há sete anos com o patrocínio da Petrobrás, através da Lei de Incentivo à Cultura (MinC), e a participação de várias outras instituições e empresas. Bem diferente das primeiras edições, quando a mostra recebia uma única inscrição de filme nacional, ou nem isso, nos últimos anos foram inscritos um número bastante expressivo de filmes de curta-metragem nacionais, produzidos por iniciativa dos próprios realizadores. As sessões de filmes brasileiros (Mostra Brasil) são as primeiras a terem seus ingressos esgotados, e a cada ano o público aumenta, provando o potencial da animação brasileira.

Uma possível ocorrência deste crescimento de produção no longa-metragem sinalizaria para o profissional empregado num estúdio condições de vida e produção cada vez melhor. A sede do Anima Mundi contribui com o mercado oferecendo cursos como: ‘Básico de animação’; ‘Storyboard’; ‘Stop-motion’ e ‘Avançado de animação’. O Anima Mundi trouxe uma nova perspectiva para os futuros animadores, tornando-se uma referência tanto nacional quanto internacional, espaço principal para a divulgação de nossas produções.

E, falando ainda de animação voltada para os adultos vale lembrar que um dos principais animadores de temas adultos é o gaúcho Otto Guerra¹⁸⁷ que no momento tenta levar adiante a exibição em salas da versão cinematográfica de Wood & Stock, clássico das histórias em quadrinhos brasileiras criado pelo cartunista Angeli¹⁸⁸.

César Coelho declarou: “Os animadores brasileiros já trafegam tranqüilamente por todas as técnicas de animação e usam bastante bem os vastos recursos da

seu cachorro Bruno partem então em sua busca, indo parar em uma megalópole localizada além do oceano e chamada Belleville.

¹⁸⁶ Lea Zagury, diretora do Festival Internacional do Anima Mundi. In: sítio oficial do Festival Anima Mundi. www.animamundi.com.br. Acesso em 20 dez. 2005.

¹⁸⁷ Cineasta gaúcho nascido em 1956. ZANELA, Cristiano. O universo de Otto Guerra. Entrevista originalmente publicada no jornal *Cooperativa Artigo de Cinema*, Rio de Janeiro, 1997.

¹⁸⁸ Arnaldo Angeli Filho, nasceu em 31 de agosto de 1956 na cidade de São Paulo e já aos 14 anos, publicou seu primeiro desenho na extinta revista *Senhor*. Premiado pelo HQMix por seis anos consecutivos como o melhor chargista do Brasil, Angeli é responsável pelo cartum editorial da Folha de S.Paulo, onde também publica a tira diária *Chiclete com Banana*, no caderno *Ilustrada*, que abriga personagens antológicos como Rê Bordosa, Bob Cuspe, Os Skrotinhos, Wood & Stock, entre outros. In: web-site oficial www.ottodesenhos.com.br. Acesso em 5 jul. 2006.

linguagem cinematográfica e de animação, e conseguem um acabamento cada vez melhor nos trabalhos. É importante considerar que a animação é um setor estratégico, não só da cultura nacional”.¹⁸⁹

Importante também ressaltar, em relação à linguagem do filme, que, hoje, a maioria dos filmes que vemos são completamente descritivos; aposta na explicitação, o que é facilitado pela tecnologia, opondo-se à concepção de alguns cineastas que pensam que o cinema mais valioso é aquele que na sua essência aposta na construção da sugestão. Cinema este que trabalha melhor com a idéia de um espaço onde o espectador fará sua viagem pessoal, em vez de lutar com o excesso de informação; sendo por isto este espaço mágico; com a idéia da distância, elaboração maior para o intervalo. Tem que existir, na verdade, o momento certo para explicitar, e outro para sugerir; há o momento em que, dadas as regras do jogo, feito o acordo, tudo começa a funcionar. Aí é que está a magia da animação, não no fotorealismo. O ideal seria uma ‘modernidade Spielberg’¹⁹⁰ com narrativa sutil, uma arte da síntese em relação ao live action. O espectador quer confirmar que o que opera a câmara ou o computador não é a eletricidade, e sim a sensibilidade. A animação deve ser uma narração por si só. É raro nos filmes atuais existir o silêncio; no entanto, torna-se necessário observar que com uma overdose de diálogos e narrações, de barulhos e sons, o espectador fica completamente anestesiado e perde-se no que é o mais fascinante de qualquer tipo de arte a nuance da linguagem, a expressividade que faz dar alma ao conteúdo.¹⁹¹

Outra questão que merece cuidado é a utilização de novas tecnologias nos trabalhos de animação. Segundo César Coelho¹⁹², com o avanço tecnológico a animação é cada vez mais possível de ser feita. Ele ressalva que não basta ter a ferramenta. Por exemplo, ter um Word (programa de texto) no computador, não garante que ninguém vire grande escritor. O que faz uma grande animação é, além da própria animação, uma boa idéia. “O importante não é quanto se investe, mas o que se consegue fazer com o que se tem. É muito discutido se a computação gráfica vai acabar com os estúdios de animação tradicionais”. O medo está no deslumbramento tecnológico, no excesso de fotorealismo (hiper realismo). É necessário entender que não se excluem ensinamentos, magia, poesia, o avanço tecnológico

¹⁸⁹ Site oficial Anima Mundi. www.animamundi.com.br. Acesso em 5 jul. 2006.

¹⁹⁰ ALZUGARAY, Domingo; ALZUGARAY Cátia; BARDAWILL, José Carlos. *1000 que fizeram 100 anos de cinema*. In: *Isto é*. São Paulo, Editora Três Ltda, p.225. Steven Allan Spielberg ([Cincinnati, 18 de Dezembro de 1946](#)) é um dos maiores [cineastas](#) da atualidade. Dirigiu, produziu e foi produtor executivo de alguns filmes considerado os melhores de todos os tempos.

¹⁹¹ CAPUZZO, Heitor. *Tópicos Especiais em Artes Visuais: Personagens Sintéticos no Cinema*. [Anotações em aulas, 2005].

¹⁹² César Coelho, Cineasta de Animação. Diretor do Festival Internacional do Anima Mundi. In: site oficial do Festival Anima Mundi. www.animamundi.com.br. Acesso em 20 dez. 2005.

deve ser um complemento, pois não adianta um filme ser tecnologicamente sofisticado sem uma história consistente. Os filmes modernos estão ficando descartáveis, pois não existe mais o tempo para o envolvimento.

Um exemplo do bom uso da ferramenta está na produção do filme de animação *O estranho mundo de Jack* (*Nightmare Before Christmas*, EUA, 1993). Tim Burton¹⁹³ e Henry Selick se juntaram no time da produção. Todos os dias, os animadores pegavam seus trabalhos do dia anterior e os exibiam em exibição-teste chamada dailies, onde eram avaliadas as cenas filmadas. Estavam sempre presentes todos os animadores, chefes do departamento que fabricavam os bonecos, pessoal de fotografia, cenografia e design de produção, junto com o diretor Henry Selick. As cenas eram analisadas para fazer com que o filme completo fosse perfeito. Cenários e objetos eram repintados e reposicionados e as luzes eram modificadas para alcançar o ponto desejado. Mas apesar de todas as precauções, algumas cenas ocasionalmente precisavam ser refilmadas. Fisicamente e emocionalmente foi uma produção desgastante, com doze horas diárias de trabalho, seis dias por semana. Graças à visão de Tim Burton e ao perfeccionismo de Henry Selick, foi provado neste filme que a animação em *Stop-motion* continua a ser uma técnica viável e excitante na era dos computadores, com ressalva para alguns personagens do filme que tiveram que ser produzidos usando animação tradicional. E, se é verdade que o simples enunciado da palavra ‘filme sintético’ faz os olhos de alguns cineastas brilharem, vale reivindicar que o aperfeiçoamento da técnica de computação gráfica implica em refletir sobre a importância do argumento e do envolvimento emocional do espectador com o filme. Atualmente, o culto obsessivo pelo global, leva ao mesmo resultado - a imobilidade de raciocínio. E é pensando sobre isto que o universo do sintético deve preparar-se para crescer.¹⁹⁴

Contudo, para o cinema de animação crescer no Brasil é necessário pensar comercialmente, industrialmente. O Grupo Novo de Cinema e TV, uma produtora de cinema fundada em 1972, destaca-se como uma das empresas mais ativas do setor no Brasil. Em 1995, com o objetivo de ampliar a visibilidade do cinema brasileiro no mercado externo, criou um Departamento de Distribuição Internacional aberto a todos os produtores do país. Ao longo desses anos, manteve presença regular e ininterrupta nos mais importantes mercados e

¹⁹³ Tim Burton é um grande conhecedor de luz, cor e animação. Mostrou que a computação gráfica não veio para matar o *Stop-motion* como tantos diziam. *Vincent*, *O estranho mundo de Jack* e *A noiva-cadáver* possuem leveza, sincronia, técnica, expressionismo, em imagens lindas. CAPUZZO, Heitor. *Tópicos Especiais em Artes Visuais: Personagens Sintéticos no Cinema*. [Anotações em aulas, 2005].

¹⁹⁴ CAPUZZO, Heitor. *Tópicos Especiais em Artes Visuais: Personagens Sintéticos no Cinema*. [Anotações em aulas, 2005].

festivais voltados para a promoção, comercialização e prospecção de negócios para o cinema brasileiro no cenário internacional. De sua lista de filmes constam, porém, apenas algumas raras animações, como *A flor do caos* e *Selenita acusa!*.¹⁹⁵ Em outra produtora, a Riofilme, que desempenhou um papel fundamental na revitalização do Cinema Brasileiro ocorrida no decorrer das últimas décadas, contribuindo grandemente para a retomada da produção e distribuição de filmes brasileiros, principalmente no mercado nacional, não consta nenhum filme de animação.¹⁹⁶ O mesmo acontece no diretório de cursos de animação do *site* da Animation World Network (www.awn.com): dele não consta nenhuma universidade ou escola brasileira cadastrada.

Há promessas... Como a do ministro Gilberto Gil no Festival de Gramado de 2005, na abertura da cerimônia. Depois de mapear o quadro atual da produção e do mercado de cinema no País, Gil anunciou duas importantes medidas: o governo está preocupado em transformar as televisões em parceiras do cinema no Brasil, mas isso só será possível com redes democráticas, dispostas a investir na produção, até como resgate da cidadania; e o governo está disposto até a intervir na distribuição, se necessário, convencido de que é nela que se concentra o nó górdio do problema do cinema no País; o governo estuda também a transformação da secretaria do Audiovisual em Secretaria para o Desenvolvimento das Artes Audiovisuais e da Agência Nacional de Cinema em Agência Nacional do Audiovisual. (Gilberto Gil, 2005). O ministro não anunciou como o governo pretende fazer isso, mas assumiu o compromisso com a classe cinematográfica brasileira. Os governos, no entanto, são bons na teoria, mas têm dificuldades em colocar as teorias em prática.¹⁹⁷

Numa tentativa anterior para ‘desmonopolizar’ a invasão dos desenhos estrangeiros, o deputado federal Vicente Paulo da Silva (PT-SP), o Vicentinho, apresentou o projeto de lei nº 1821/03, que estabelece que as emissoras dos canais pagos e da TV aberta deverão exibir desenhos animados produzidos no Brasil. Vicentinho criaria automaticamente para o cinema de animação um mercado que hoje inexistente. Mercado este que obriga a maioria dos animadores brasileiros, que preenchem cada vez em maior número os requisitos: dominam a linguagem e a técnica da animação, desde a tradicional 2D, adquirindo conhecimentos básicos de softwares específicos até a virtual, isto é, o 3D, a atuar em outros países, ou em outras áreas, pois há grande demanda dessa mão de obra especializada. No

¹⁹⁵ Sítio oficial do Grupo Novo de Cinema. www.gnetv.com.br. Acesso em 3 jul. 2006. As duas primeiras partes da *Trilogia do caos* encontram-se no catálogo da produtora, mas não foram colocados no site.

¹⁹⁶ Sítio oficial da Riofilmes. www.rio.rj.gov.br. Acesso em 4 jul. 2006.

¹⁹⁷ PESTANA, Marcelo. *Ministro Gil e o Cinema: mais promessas no Festival de Gramado*. In: Colunas & Notas, in: www.gramadosite.com.br. Acesso em 4 dez. 2005.

primeiro ano de vigência da lei, se aprovada, 10% da programação de desenhos deverá ser composta por animações brasileiras, percentual que deve aumentar 10 pontos a cada ano, até alcançar 50% no quinto ano de vigência da lei. “O projeto quer resgatar a cultura brasileira para nossas crianças, e dar liberdade para a criatividade dos animadores, desde que as produções estimulem uma cultura de paz, promovam a solidariedade e combatam preconceitos de qualquer tipo”, explica Vicentinho. Para se encaixar nos padrões de conteúdo imaginados pelo autor do projeto, o desenho animado deverá conter princípios éticos, morais e de cidadania, refletir a cultura nacional e regional, entre outros temas politicamente corretos. Para ser classificado como ‘produção nacional’, o desenho deverá empregar profissionais que morem no Brasil, ser escrito por roteirista brasileiro ou produzido por empresa ou organização sediada e operando no País. A notícia do projeto foi recebida com entusiasmo no círculo dos animadores, porém continua em tramitações na Câmara dos Deputados e não tem data prevista para sua votação. Os profissionais acreditam que sua aprovação não será fácil. “Este assunto terá que ser muito discutido pela sociedade, pois as emissoras de televisão precisam estar interessadas. Não adianta empurrar goela abaixo”, diz Arnaldo Galvão.¹⁹⁸

Mas há a necessidade de aprovação desta lei, exemplificada pela análise feita pelos representantes que estiveram no Canadá em setembro de 2005, de acordo com a divulgação da ABCA. O Brasil é um grande mercado onde as TVs compram mais de três mil horas de animação por ano e, apesar de existirem leis de incentivo à produção, é mais fácil o Canadá vender animação para o Brasil que os próprios brasileiros. Os canais de TV no Canadá, abertos ou por cabo, são obrigatoriamente canadenses. Não existem, como no Brasil, canais americanos ou europeus, como MTV, Cartoon Network, Fox etc. Os canais americanos em geral são representados por canais irmãos. Esses canais retransmitem parte do conteúdo. *Disney Channel* é retransmitida pela *Family Channel*¹⁹⁹. O conteúdo tem que ser entre 40% e 60% canadense. O Canadá tem uma indústria de animação que funciona porque se preocupa com todos os elos da cadeia produtiva. Tem escolas fortes de animação tradicional – *Common Gateway Interface (CGI)*²⁰⁰ – e experimentação. Têm apoios, incentivos e subsídios para desenvolvimento de softwares, roteiros, produção, distribuição e exibição. Tem preocupação em manter sua história e investe em conferências para

¹⁹⁸ Em entrevista para MídiaTiva. *Projeto de lei cria mercado para animação nacional*. www.midiativa.com.br. Acesso em 5 set. 2005.

¹⁹⁹ Canal Canadense de co-produção, inclusive com a Disney. In: website oficial, www.familychannel.ca. Acesso em 5 jul. 2006.

²⁰⁰ É a interface entre o cliente e o servidor. É uma importante tecnologia que permite gerar páginas dinâmicas permitindo a um [navegador](#) passar parâmetros para um programa alojado num [servidor web](#). BOUDART, Sérgio. *Apostila falando sobre variáveis globais de CGI com http*. In: apostilando.com, 2000/2005.

aprimoramento. Tem-se muito que aprender com o Canadá se o Brasil deseja montar uma indústria que funcione. Existe a possibilidade real de o Brasil fazer co-produção com o Canadá. Existem duas maneiras de começar, como já foi citado. Uma é prestando serviços, como animação, intervalação, etc num projeto em andamento. Outra é apresentar um projeto forte e bem desenvolvido que desperte o interesse de uma produtora local. Essa segunda opção é mais complexa, mas pode ser aplicada a partir de um conceito com personagens desenvolvidos e, como exemplo, se for uma série de TV, com seis roteiros para demonstrar como os personagens se comportam. Nesses projetos de co-produção, recursos devem ser captados em parte no Brasil e em parte no Canadá, com participações variando entre 20% a 80% de cada lado. Cada produtora no seu país de origem capta e paga a mão de obra local e fica dona de uma parte do trabalho. A distribuição do projeto deve ser realizada pelo Canadá, que possui maior experiência; é mais fácil, assim, eles venderem animações para o Brasil.²⁰¹

O Cinema de Animação Brasileiro vive um expressivo período de crescimento de sua produção. É cada vez maior o número de profissionais envolvidos, de técnicas, estilos e temas, gerando um grande volume de filmes de qualidade. Essa forma de expressão cultural múltipla e independente precisa ser incentivada para que possa ocupar seu lugar no audiovisual brasileiro e nos mercados externos. O começo de uma política de apoio e incentivo passa pelo reconhecimento das características que o diferenciam do filme ao vivo.

Enquanto o cinema de animação não apresenta rentabilidade, inclusive para os animadores, muitos se refugiam na publicidade. É lá que podem exercitar sua criatividade e alimentar-se de novas tecnologias em computação gráfica. “A produção publicitária brasileira é uma das mais premiadas. Temos produtoras poderosíssimas, muito competitivas, com equipamentos de ponta e profissionais de primeira. É o único mercado, no Brasil, que paga para você trabalhar. Temos espalhados pelo Brasil não menos de trezentas produtoras, que vivem da produção de filmes publicitários e institucionais. É importante falar que a produção de publicidade no Brasil é uma das melhores do mundo, e que essas produtoras estão equipadas com recursos humanos e tecnologia para multiplicar sua produção em animação”, considera Arnaldo Galvão. Desde os anos 1990, o interesse por essas produções cresceu. Com

²⁰¹ 12 Estúdios: 2DLab, 44toons, Amazing Graphics, Cinema Animadores Ltda, Cigarra Com & Com Ltda, Estúdio Conseqüência de Animação, Frankeston Produções, HGN Produções, Núcleo de Cinema de Animação de Campinas, Stol Animation, Tecnokena Audiovisual e Multimídia Ltda, TV Pingüim Animation. *Brazilian Animation (Guia de co-produção de Animação com o Brasil)*. Rio de Janeiro, 2005. In: www.abca.org.br. Acesso em 4 jul. 2006. A reunião de 12 estúdios para a confecção de um material didático e informativo que ajuda o produtor estrangeiro a entender melhor como formar parcerias conosco.

o surgimento de novas tecnologias, o mercado publicitário aderiu à demanda a fim de atrair o público interessado. O Brasil hoje tem agências com faturamento bastante significativo.²⁰²

Além do mercado publicitário, os animadores seguem também o caminho das universidades, com a criação de cursos especializados para quem tem interesse na área. Mas aqui também, segundo profissionais do setor, como Aída Queiroz, financiamentos federais são necessários para a criação de mais escolas de animação pública que capacite os profissionais, desde o levantamento do bom argumento à edição. “A mão-de-obra no setor ainda é muito autodidata. Uma escola de animação seria fundamental”, diz Aída, uma das professoras do curso de pós-graduação de animação da PUC-Rio, o primeiro do Brasil. A capacidade do curso, de um ano, é de 25 alunos, insuficiente para a procura. E a falta disto é um dos motivos que faz com que nos deparemos com defeitos gravíssimos nas produções. Uso de trilhas sonoras de filmes conhecidos (o que reduz a obra a um exercício, excluindo-a de festivais competitivos ou exibições comerciais); ou trabalhos sem roteiro elaborado. Um fator importante que torna o filme sempre atual é o domínio da técnica utilizada, seu bem elaborado argumento, trilha sonora adequada, e a maneira como a narrativa é conduzida, ou seja, a existência de um plot que acompanhamos com interesse até o desfecho. Mas para isto não basta apenas talento e vocação; é necessário estudo, formação de profissionais para que nas escolas os futuros cineastas de animação possam errar e aprender: “Não importa que a ferramenta seja antiquada, o que faz um filme perdurar é sua capacidade de bem contar uma história”.²⁰³

Erica Mathias, gerente de projetos da Web & Comunicação que fez trabalhos premiados na área audiovisual, diz que os cursos de 3D e animação são a melhor opção para que a pessoa se ambientar com os modernos softwares. “Mas não se pode esperar a receita do bolo. Tem que testar, errar, explorar, discutir. A Internet fez uma grande diferença nesse processo, ajudou bastante a popularizar, pois a troca de informações e experiências é constante, mas há necessidade de pesquisas”, diz Erica.

No Rio de Janeiro existem escolas de computação gráfica procuradas por quem quer entrar na área; há cursos como Animação e Modelagem de Personagens; Maquete Eletrônica; Efeitos Especiais e Arte em Games. De curta duração e custo elevado, destina-se a um número reduzido de alunos. Gustavo Freitas, coordenador técnico de uma destas escolas

²⁰² Em entrevista para *Midiativa*. *O cinema de animação é quem primeiro fala com as crianças*. www.midiativa.com.br. Acesso em 5 set. 2005.

²⁰³ LA CARRETA, Marcelo. *Arte, técnica e magia da animação*. In: NAZARIO, Luiz. *Catálogo Filmoteca Mineira*, 2004, p. 35.

que oferecem programas de curta duração, percebeu que os interessados buscavam uma formação mais ampla, para se profissionalizar. Cursos na área têm atraído principalmente jovens, recém-formados em desenho industrial e publicidade.

Como exemplo, podemos citar a produtora Aqueles Caras, formada por quatro sócios, de 25 a 29 anos. Surgiu quando os então estudantes de desenho industrial Julian Coate e Bernardo Prata, fãs do Anima Mundi, foram aprender as técnicas e montaram um escritório de criação no quarto de um deles. Hoje, depois de quatro filmes apresentados no festival, têm uma carteira de clientes como Petrobrás, Cultura Inglesa, Embratel e Casa Shopping. A produtora também fez o clipe da banda Seu Cuca, todo animado, e a abertura do filme Menino Maluquinho 2.²⁰⁴

Além de todo o trabalho durante a organização anual do Anima Mundi, os organizadores têm levado oficinas de animação em diversas escolas do município do Rio de Janeiro, obtendo resultados excelentes. “A animação desenvolve na criança sua capacidade abstrata e estimula métodos de raciocínio”, explica Aída. Depois do Anima Escola²⁰⁵, eles passaram a ver turmas enormes freqüentando os festivais, levados por seus professores. “Se você dá o instrumento, dá a oportunidade, o aluno pode usá-la. Afinal, o talento não escolhe classe. A animação dá o poder de qualquer um criar, inventar qualquer coisa de qualquer maneira”, concluiu Aída.

Mas mesmo sendo extremamente importantes todas essas iniciativas, faltam recursos destinados às escolas públicas e, sobretudo, às universidades federais que incentivam a pesquisa científica na área em questão e que, como consequência, trarão frutos práticos mais consistentes e duradouros, como os programas de graduação e de pós-graduação, com bolsas de estudo e projetos teóricos e práticos de alunos, e projetos de pesquisa de professores de longa duração, com criação de laboratórios e oficinas, onde tudo pode ser experimentado, para a evolução e o crescimento da produção do gênero.

Outro mercado alternativo para esses profissionais é o de entretenimento em aparelhos celulares, web, jogos. No Brasil, já existem operadoras de telefonia investindo em tecnologia para que os usuários baixem desenhos animados em seus aparelhos. “É um grande passo”, aponta Galvão. “Hoje, a arte da animação, em suas diversas modalidades (cinema, vídeo, jogos eletrônicos, publicidade, vinheta, clipe, web), é o segmento que mais cresce na indústria audiovisual”, reforça Marcos Magalhães. Para Aída Queiroz, o país vem aprimorando sua técnica e está faminto de bons profissionais: “É um campo muito vasto, que

²⁰⁴ Sítio oficial da produtora Aqueles Caras. www.aquelescaras.com.br. Acesso em 18 dez. 2005.

²⁰⁵ Sítio oficial do Projeto Anima Escola. www.animaescola.com.br. Acesso em 5 jul. 2006.

inclui curtas e longas metragens, séries para a TV, Internet, filmes institucionais, mídia impressa e games, além da publicidade, que hoje é a principal fonte de trabalho dos animadores”.²⁰⁶

Contudo, apesar de todas as iniciativas e do conhecimento de que o cinema de animação é uma das mais completas e complexas manifestações da linguagem audiovisual, uma poderosa ferramenta de comunicação, e aquele meio que primeiro fala com as crianças, o que se vê na TV e no cinema no Brasil não é exatamente edificante: desenhos da Turma da Mônica, versões animadas das histórias de Monteiro Lobato²⁰⁷, adaptações de histórias de Ana Maria Machado²⁰⁸ e outros de nossos escritores de literatura infantil seriam talvez melhores opções.

Os profissionais de animação acreditam que, em breve, diante de todos os esforços, a tela grande exibirá longas-metragens brasileiros de animação com um nível de qualidade admirável. “Quando isso acontecer, acredito que faltarão animadores brasileiros para a demanda de trabalho”, diz o editor e produtor Marcelo Vidal, sócio dos animadores Maurício Vidal e Renan de Moraes no estúdio Consequência²⁰⁹, responsável pela abertura do programa *Sob nova direção*, da Rede Globo; e pelo clipe *Three little birds*, de Gilberto Gil, este em parceria com as produtoras Seagulls Fly e Conspiração Digital.

O namoro entre cinema e televisão para a animação é extremamente importante. Talvez, há dez anos, quando se falava em parceria com o cinema, as emissoras de TV davam pulos, mas hoje a situação começa a mudar; o público começa a interessar-se cada vez mais pelas produções nacionais de forma geral, de acordo com o que percebemos diante de lançamentos de filmes que apresentam uma expressiva bilheteria e premiações conquistadas em festivais importantes.

Vê-se que esses festivais já estão fazendo sua parte, possibilitando o acesso e o conhecimento dos filmes, propiciando a compreensão do processo da produção da atividade cinematográfica desenvolvida (pesquisa, criação, adaptação da história, cenografia, técnicas utilizadas). Atividade esta que demonstra que muitas vezes o mais caro é o tempo e não o material, pois uma parte que dura menos de quatro segundos na trama pode ter levado quase dois meses para ser concluída. E isto, muitas vezes associada à falta de incentivo

²⁰⁶ Sítio oficial Anima Mundi. www.animamundi.com.br. Acesso em 5 jul. 2005.

²⁰⁷ Monteiro Lobato foi, além de inventor e maior escritor da literatura infanto-juvenil brasileira, um dos personagens mais interessantes da história recente desse país. ROSCHEL, Renato. *Monteiro Lobato*. In: Banco de Dados. In: Empresa Folha da Manhã. In: www.almanaque.folha.uol.com.br. Acesso em 5 ago 2005.

²⁰⁸ Ana Maria Machado é uma das mais premiadas escritoras, mais de 100 livros publicados no Brasil e em mais de 17 países somando mais de dezoito milhões de exemplares vendidos. Site oficial Ana Maria Machado. www.anamariamachado.com. Acesso em 4 set. 2005.

²⁰⁹ Site oficial. www.consequencia.com. Acesso em 20 mai. 2005.

financeiro faz com que animadores acumulem funções para as quais não estão devidamente preparados, sendo responsáveis por todo o processo de realização do filme, desde sua concepção até a finalização.

É necessário acordar para a sobrevivência cultural, econômica e política do país, desenvolvendo seus meios audiovisuais. Não se deve, contudo, cair num nacionalismo barato, e criar condições de infra-estrutura para que os realizadores consigam os recursos necessários, lembrando que não basta produzir. É preciso atenção com distribuição, exibição, formação de mão de obra, além da ética na produção de um cinema humanista e artístico.

Ainda é pequena a cinematografia no Brasil, especialmente no gênero específico da animação de longa-metragem. A quantidade de produções é limitada. Basta compararmos com a produção de outros países. Na Argentina, a produção de curtas e de longas-metragens é dez vezes superior à produção nacional. Sem desprezar o fato de que a animação brasileira tem produzido filmes interessantes de curta-metragem. Na verdade, o cinema de animação brasileiro está carregado de promessas, perspectivas e perguntas sem resposta. Por que este mercado brasileiro de animação tem tanta dificuldade em crescer no país? Por que o investimento nos nossos artistas é tão tímido? Por que as pesquisas nesta área são tão poucas?

A pretensão de cada envolvido no processo é com certeza contribuir para a valorização da animação no Brasil, sensibilizando um mercado potencial, detectando as capacidades reais de produção e vitalidade do cinema desse gênero. Afinal, a animação é um documento da alma, da experiência humana, da diversidade cultural e técnica. E mesmo sendo a experiência brasileira de animação em longa-metragem mantida, até aqui, nas sombras, com pouquíssimas produções, na análise dessas produções percebe-se a dedicação e o entusiasmo dos envolvidos. Esse entusiasmo e essa dedicação, porém, muitas vezes não são suficientes para vencer os inúmeros obstáculos da produção de um longa-metragem em animação, sobretudo em nosso país. A paciência e a persistência parecem ser as grandes aliadas dos animadores brasileiros, que não medem esforços, e cujo idealismo ainda não foi avaliado na sua justa dimensão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

*Todos nós temos projetos e sonhos. Sonhos que desejamos tornar realidade. Alguns conseguimos realizar, outros permanecem no campo irrealizado, do quase atingido ou do impossível”.*²¹⁰

Assim encerramos a análise sobre as estruturas de produção da animação de longa-metragem brasileira, tentando ser a mais completa possível, sem querer abranger os artistas, estúdios e escolas de animação do Brasil, associados à produção de curta metragens, artísticas ou publicitárias, e para os quais o formato longa-metragem é ainda apenas um sonho. Pela análise desenvolvida sobre as raras produções deste gênero específico exibidas comercialmente no Brasil, através de nossa participação na assistência de produção da *Trilogia do caos*; e com experiência profissional na área, perguntas como - Por que o mercado brasileiro de animação, principalmente em longa metragem, deve estar sempre sujeito a tudo que vem de fora? Por que não se investe em produções deste gênero já que o Brasil possui – e até exporta - profissionais talentosos? Por que este mercado tem tanta dificuldade em crescer? Por que o investimento em nossos artistas é por vezes tão tímido? - foram respondidas, ao mesmo tempo em que se observou o que funciona e o que não funciona nas produções nacionais e o que precisa e pode ser modificado.

Mesmo para chegarmos a uma lista a mais completa das produções nacionais em animação de longa-metragem - ainda que reduzida em relação às de outras cinematografias - foi necessário contatar profissionais da área; eles nos revelaram, surpreendentemente, que a produção nacional de animações em longa-metragem está longe de ser uma utopia; basta haver vontade política e participação ativa da sociedade. O que se vem comprovando através do aumento crescente da produção nacional em festivais, confirmando as expectativas mais otimistas para o crescimento do gênero no Brasil. Pela primeira vez na história da animação observa-se uma mobilização dos artistas para definir políticas de produção.

A arte da animação reflete os costumes, a organização social e todos os problemas humanos ao longo da história. Informa-nos sobre os desejos e os sonhos, e também sobre os temores que moveram os homens através da aventura da sua existência histórica. O

²¹⁰ Autor desconhecido. Recebido por e-mail em ago. 2005.

cinema é um meio de comunicação de massa, uma arte coletiva, concebida como espetáculo, que pode incitar à reflexão e ao mesmo tempo divertir. Assistir a um filme supõe isolar-se da vida cotidiana a fim de experimentar sentimentos e emoções; é freqüente uma inter-relação entre o espectador e os personagens. A animação recria sinteticamente a vida e seu movimento; compreende os mecanismos da visão, do cérebro, da alma, e contrapõe-se à realidade pela “realização” da imaginação em estado bruto. A animação é um exercício da liberdade, onde o padrão não é só o desenho, mas o descondicionamento do olhar e da percepção que temos do mundo. Ele influencia a sociedade, os comportamentos individuais e coletivos, as visões do mundo.. E por isso sua produção explodiu: são milhares de artistas surgindo a cada ano, milhares de filmes inundando centenas de festivais como Anima Mundi, procurando seu espaço nos cinemas, TVs, Internet , nos corações e nas mentes de um público que sempre foi apaixonado (da infância à idade adulta, pois todo adulto permanece infantil), mas por esse universo onde nada é impossível.

É apaixonante produzir animação. Entretanto, apesar de enriquecedora, é uma atividade complexa. Requer um planejamento cuidadoso e eficiente, a fim de que a produção transcorra tranqüilamente, resultando num trabalho de qualidade dentro do orçamento previsto. Portanto, além da falta de incentivo, outra grande preocupação detectada com a pesquisa relaciona-se com o planejamento adequado da produção, uma das atividades mais completas desse universo, pois além de envolver um número considerável de profissionais (artistas, diretores, editores, operadores técnicos, músicos, *designers*), inclui diversas fases: pré-produção, produção, pós-produção. Não pode existir improvisação para que o sonho não se fruste.

Antes de ‘colocar a mão na massa’, contratar equipe, escolher equipamentos, é preciso entender o processo de criação da obra. A três fases (pré-produção, produção e pós-produção) são bem demarcadas, mas interdependentes. Sem uma coordenação de produção, o filme jamais consegue ser lançado dentro de um prazo e de um orçamento previstos – sequer haveria qualquer previsão... O produtor deve estar envolvido desde o início do projeto: para que possa se inteirar de tudo desde a pré-produção (identificação do tema, elaboração do roteiro, criação do *storyboard*, contratação da equipe, método de animação, cronograma, orçamentos) para planejar a organização da produção.

Na pré-produção levantam-se as necessidades de realização. É quando se definem a equipe que participará do projeto, o roteiro, o orçamento e os detalhes técnicos que farão a diferença no trabalho final. Esta é a fase do planejamento. Nada é mais elementar numa obra cinematográfica que seu roteiro, que define a complexidade do projeto, a duração

da obra, as necessidades técnicas, as equipes de apoio e profissionais terceirizados, como atores e músicos. O roteiro define o tema e a finalidade, a pesquisa necessária, o público-alvo, a linguagem e o estilo a serem adotados.

Para a definição do tema e da finalidade deve-se considerar a objetividade e a precisão. Não se trata de eliminar conceitos subjetivos, mas de saber efetivamente porque fazer isso ou aquilo, e o que deve transmitir ao espectador. Há que se considerar a duração da obra finalizada, a fim de não se abrir *links* que depois não possam ser adequadamente fechados. Deve-se ter bem claro que tipo de informação a obra quer passar e que tipo de reação ela quer causar no público. Por exemplo, o tema será tratado de um ponto de vista mais humanista? Ou ele pretende chocar a sociedade? Deseja apenas comover, entreter ou também fazer pensar, refletir? É importante que depois de definido o tema e o estilo, toda a equipe, principalmente o diretor, possam responder estas perguntas.

A pesquisa exigida pelo roteiro pode ser realizadda através de livros, de outros filmes, de sites na Internet, por meio de documentos em arquivos e entrevistas com profissionais e especialistas. Como a produção cinematográfica é um meio de transmitir informação é importante que a informação seja de primeira mão. Normalmente este cabe ao próprio roteirista, mas é interessante que direção e produção tenham embasamento suficiente quando da elaboração do projeto.

Definir o público-alvo e conhecê-lo bem é importante para se saber que linguagem textual e imagética empregar. No caso do projeto destinar-se a muitos extratos sociais, devem ser focalizados os mais baixos. Dessa forma, todos entenderão. Procurar sempre construir frases simples e curtas sem muitos conectivos e preferencialmente na ordem direta (sujeito, verbo e objeto). É possível lançar mão disso para construir diálogos densos. Se necessário, não hesitar em repetir palavras e conceitos. Deve-se procurar aproximar-se da fala do público alvo e atentar para o comportamento e as características dele (o que não raro pode demandar mais pesquisas). Cabe frisar que cinema de animação não é sinônimo de cinema infantil, embora a maioria das produções de animação de longa-metragem tenham as crianças como seu público-alvo, devido ao retorno financeiro garantido.

Definidas as fases anteriores, convém lembrar que o roteiro inclui desde as falas dos personagens até o encadeamento das ações e a descrição das cenas. Por isso, é aconselhável montar um esqueleto (pré-roteiro) antes de se chegar ao definitivo. Depois de aprovado o roteiro, é preciso decupá-lo, através da análise técnica e da escaleta²¹¹, ou seja,

²¹¹ GARZON, Gabriela. PINHO, Patrícia. Manual de Produção Audiovisual. Como apresentação prática do Mestrado. Ago. 2006. Inédito.

definir a ordem em que as cenas serão realizadas. Sobretudo com a edição não linear a ordem das cenas dá preferência à facilidade e não a seqüência do roteiro. Com o roteiro bem construído, define-se a equipe.

A definição da equipe é um dos passos mais importantes na pré-produção. Além dos que estão envolvidos desde o início (produtor, roteirista, diretor), é necessário escolher técnicos, elenco (no caso da animação, elenco de vozes), assistentes, pessoal de apoio. O tamanho da equipe dependerá do roteiro, da complexidade do projeto e da verba disponível. Embora seja comum acumular funções em caso de produções menores, o mais recomendável é que as tarefas sejam bem divididas. E o papel do diretor, coordenador, produtor, muitas vezes inclui a tarefa de mudar a mentalidade individualista, contra o cinema, que todo artista carrega. “Para que haja cinema, e cinema de animação, no Brasil, é preciso começar mudando a mentalidade que rejeita o trabalho em equipe em prol do experimental, onde um único artista-autor faz tudo – da trilha ao figurino... Esse é um mito poderoso, difundido, sobretudo, por aqueles que detestam cinema; mas basta ler as fichas técnicas do cinema dito autoral para se constatar que raríssimos são os filmes dignos deste nome feitos por um único artista: mesmo *McLaren*, o mais autoral dos autores, tinha a sua equipe”.²¹² Há uma outra frase de Walt Disney que resume muito bem a importância do trabalho em equipe: “Você pode criar, construir e desenhar o mais maravilhoso lugar no mundo. Mas são necessárias pessoas para transformar um sonho em realidade”.²¹³

Na pré-produção, é conveniente que toda a equipe esteja presente para verificar as necessidades, avaliar as dificuldades das cenas, os objetos que serão necessários nos cenários, os custos de locação (se houver) e discutir os detalhes técnicos e equipamentos, ou seja, discutir as implicações e ajustes e assim fechar um orçamento o mais próximo do ‘real’. Embora, na prática, o valor total consumido por um projeto só seja reconhecido após sua realização, é evidente que a obra estará subordinada a verbas pré-estabelecidas, que serão usadas para o pagamento da equipe, maquinário, locações, etc. Para chegar-se ao valor dessas verbas, é preciso um orçamento cuidadoso que dirá enfim quanto o diretor poderá até sua efetivação. A definição do orçamento começa com a remuneração do roteirista e da produção, seguindo pela equipe técnico-operacional e pessoal responsável pelas artes e cenografia.

Os artistas plásticos e gráficos passaram a assumir um papel relevante na indústria cinematográfica, criando e pintando os cenários, os fundos, as perspectivas, os

²¹² NAZARIO, Luiz. *Diário do caos*. Belo Horizonte, 1998-2006, inédito.

²¹³ CAPUZZO, Heitor. *O cinema de animação e o documentário na experiência do National Film Board do Canadá*. [Anotações em aulas, 2004].

grafismos nas paredes, nos intertítulos, nos cartazes de publicidade e nos placares afixados nas salas de cinema. A sensibilidade característica destes artistas permite que, na criação dos personagens, eles compreendam e assimilam o contexto criado e façam com que os personagens atinjam o espectador. Passa, também, pela definição de equipamentos (câmaras, estúdios, máquinas, softwares, etc) que está neste caso intimamente relacionado com a contemplação das mais diversas técnicas possíveis da arte de animar, do simples grafite sobre papel e da areia sobre vidro à geração de imagens em computador e às linguagens híbridas que se desenvolvem sem parar. A computação gráfica ainda é muito cara; não está tão acessível quanto se imagina; e ainda para o uso desta técnica deve-se ter consciência de que assim como o pintor tem de conhecer de tinta, papel, tela, o animador tem de conhecer da origem da arte de animar, a magia dessa forma de arte tradicional, para fazer uso da tecnologia e dominá-la. Para as técnicas atuais se desenvolverem é necessário que elas voltem o tempo todo ao passado.

Para a definição do orçamento é necessário também passar pelo setor da animação propriamente dita, capaz de produzir cenas tocantes, onde o humanismo está no conjunto das ações, na fluência e no controle da narrativa. Animação é fantasia; o animador trabalha com o tempo, a expressividade do movimento, a expressão sintética de personagens que dão alma ao conteúdo. Essa arte não necessita de descrição, não precisa imitar o homem, pois seu poder está na interpretação que o animador dá a narrativa. O melhor da animação não imita a realidade e sim a interpreta. Algumas animações produzem uma sensação de estranhamento e uma desarmonia que inspiram curiosidade. Muitas vezes essa sensação confunde-se com o deslumbramento, como se estivéssemos diante do maravilhoso.

O orçamento também passa pela edição e finalização. Para iniciar a realização de um projeto é necessário dispor de um orçamento de produção. Somente a partir dele é que se estuda a possibilidade de realização. Assim, uma vez reunida à equipe e definido o orçamento, considera-se que o projeto está pronto para ‘sobreviver’ à produção.

A produção propriamente dita é a fase que envolve a realização de todas aquelas etapas analisadas para a definição do orçamento. Há a necessidade aqui de várias ações, para que não se perca tempo, dinheiro e esforço – o que inclui, por exemplo, planejamento e definição adequada de cenas, produção de cenários, preparação de material para a edição. É preciso organizar a programação da produção e isso implica em: fichas de contato contendo cadastro completo de fornecedores, colaboradores, equipe; cronograma em forma de quadro de produção; análise técnica e escaleta previamente preenchidas, que funcionam como uma agenda de produção com o setor responsável, com datas e horários onde

devem ser feitas as cenas; ter um controle do material comprado através do formulário de compra e conseqüente inventário com a descrição de todos os produtos e quantidade; um formulário de controle de estoque, para a produção estar ciente e poder dar baixa no que foi utilizado pela equipe; um formulário de requisição de material através do qual cada setor fará a solicitação que necessita; a ordem de serviço com a descrição do trabalho a ser feito e com a citação dos setores envolvidos; fichas de controle de produção com as devidas tarefas a serem cumpridas; formulário de prova interna, que deve sofrer a avaliação de mais de um da equipe, de preferência o coordenador de produção e diretor; lista de verificação de manutenção preventiva de todos os equipamentos, com espaço para que os operadores coloquem caso haja algum problema e assim as providências devidas sejam tomadas a tempo; check list de qualidade do produto pelo artista, técnico, operador; folha de rosto para envio de fax com a logo do projeto (identificação); termo de responsabilidade sobre transporte de material, originais tirados do projeto; relatório semanal de produção e gastos; avaliação de desempenho dos membros da equipe; formulário de advertência ou demissão de funcionários; relatório de ligações; controle de coleta e entrega de mensageiro; e documentos de autorização para uso de imagem. Parece complicado, mas é exatamente para descomplicar todo o processo de produção.²¹⁴ A produção que envolve um número considerável de artistas deve ter uma comunicação interna eficiente.

Assim a função do produtor nestas duas primeiras fases da produção, nada fácil, consiste: na interpretação minuciosa do roteiro; na colaboração para a formação de uma equipe com grande entrosamento (fundamental unidade dentro da diversidade de personalidades e talentos); no controle detalhado das atividades desenvolvidas por cada setor através da análise técnica; no cumprimento do cronograma de trabalho, verificando sempre a qualidade e adequação das animações e cenários, acompanhando a filetagem dos desenhos, o escaneamento das imagens, enfim, o andamento da produção.

A pós-produção envolve a edição e a finalização. A edição caracteriza-se pela montagem, ou seja, é responsável pela seqüência que efetivamente chegará ao espectador e pela forma como esta seqüência será trabalhada, incluindo o uso de locuções e áudios de diversas espécies. A montagem é um dos instrumentos de efeito mais significativo.

A pós-produção requer efeitos especiais, trilha sonora, locução, depende de uma preparação anterior de todo o material para que o trabalho se torne mais ágil. A preparação desses elementos deve ser corretamente feita no decorrer da produção através da

²¹⁴ GARZON, Gabriela. PINHO, Patrícia. Manual de Produção Audiovisual. Como apresentação prática do Mestrado. Ago. 2006. Inédito.

decupagem do material animado, da organização dos arquivos aprovados no acervo da produção, sendo que as imagens e arquivos aprovados devem ser facilmente encontrados. A finalização é o acabamento do trabalho, incluindo artes e logomarcas que dão o aspecto profissional à obra.

Assim com o planejamento adequado o mercado brasileiro deve procurar compartilhar com parceiros seus avanços e dificuldades. Os envolvidos nesta área devem se conscientizar que as animações de longa-metragem também devem ser *produtos cinematográficos*; o cinema é uma arte, mas também uma *indústria*. Nosso cinema de animação precisa misturar arte e indústria, e assumir um estilo peculiar, aproveitando o desgaste internacional - a fórmula que os grandes estúdios aplicam aos filmes é sempre a mesma - e criar levando em conta a palavra diversidade cultural que pode não fazer sentido em outros países, mas que no Brasil está impregnada em tudo o que fazemos. Estudos já comprovaram diversos fatores favoráveis ao gênero da animação: sua simples prática traz grandes ganhos para os artistas envolvidos; ela desenvolve o trabalho em equipe, a concentração e a capacidade de abstração; desperta a imaginação e a criatividade.

Mas se há técnica, talento e planejamento, qual o empecilho para o *boom* de nossa indústria de animação? As políticas em torno da legislação de cinema talvez seja uma resposta, segundo César Coelho. "Os mecanismos da lei da captação não contemplam a animação, uma vez que fazer um desenho não obedece à mesma lógica do que fazer filme com atores de verdade. O tempo para animar um roteiro é muito maior. Leva quatro anos, no mínimo. Isso exige uma demanda de tempo e dinheiro".²¹⁵ Teórico da história da animação, o *designer* André Barroso, autor do ótimo curta *A vida é dura!*, concorda: "Mudanças na lei de captação de recursos são imprescindíveis, assim como mudar a cabeça do empresariado. Vejo uma luz no fim do túnel, com a facilidade que o computador deu aos profissionais de terem uma ferramenta a seu alcance para uma produção de baixo custo, porém de alta qualidade. Portanto, animadores, uni-vos".²¹⁶

Quando os distribuidores no Brasil irão acordar para as imensas potencialidades comerciais da animação? Não seria melhor, em vez de gastar recursos comprando filmes importados, investir em nossos artistas, roteiristas, contadores de história, desenhistas, animadores, diretores e em equipamentos e tecnologia desenvolvidos aqui?

²¹⁵ NALIATO, Samir. *César Coelho, diretor do Anima Mundi, fala sobre o festiva*. Notícias Cinema. Jul. 2003. In: www.universohq.com. Acesso em 18 jul. 2006.

²¹⁶ www.andrelbarroso.cjb.net Acesso em 15 ago. 2006.

Luiz Nazario observou-me, durante as revisões desta dissertação, que eu às vezes utilizava o termo *animação* subentendendo *animação em longa-metragem*, o que era inadequado, visto que, em geral, quando as pessoas se referem no Brasil à *animação*, jamais pensam em *longa-metragem de animação*, mas sempre em animações de *curta-metragem*. Existiria, segundo o orientador, uma fator estético associado ao fenômeno: “Quando perguntei numa carta a Norman McLaren porque ele não se empenhava em produzir um longa-metragem de animação, ele me respondeu que adorava *Branca de Neve* e outros longas-metragens de animação da Disney, mas que a sensibilidade dele não se adequava a este tipo de filme, porque o que ele queria exprimir podia fazê-lo em filmes curtos; gostava mais de poemas que de romances, achava mais emocionante um telegrama que uma carta. E esta também é a razão porque muitos animadores brasileiros, formados na escola de McLaren, jamais sonham em realizar um longa-metragem, que está para o curta como o romance para o poema ou, no Brasil, para a piada... São gêneros diversos. A maioria dos animadores espontâneos quer fazer uma *piada* animada (e alguns raros produzem um *poema* animado), e quase nenhum deseja ‘escrever um romance’ animado – essa foi um pouco minha intenção com a *Trilogia do caos*. A questão não é só econômica; pois, se fosse, nosso batalhão de animadores estaria se unido para pressionar o governo. O maior problema da animação no Brasil é que cada animador (mesmo os poucos que produziram longa-metragens) prefere trabalhar sozinho e criar suas próprias piadas e (mais raramente) poemas, serem independentes de um diretor que pense em termos de narrativa cinematográfica de longa duração; e de um produtor, que pensa em termos de mercado e de industrialização e comércio de produtos”. Será? Talvez aí esteja uma outra reflexão para nossas próximas pesquisas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALENCAR, Miriam. *O Cinema em Festivais e os Caminhos do Curta-Metragem no Brasil*. Rio de Janeiro: Embrafilme, 1978. 142p.
- ANAYA, Tânia Cristina Cançado; BARROS, José Tavares de; Universidade Federal de Minas Gerais. *O processo de realização do desenho animado Castelos de Vento ou, Curta-metragem e cinema de animação ou ainda, Livro de culinária para o animador iniciante*. 1997. Dissertação (mestrado). Universidade Federal de Minas Gerais.
- ALZUGARAY, Domingo; ALZUGARAY Cátia; BARDAWILL, José Carlos. *1000 que fizeram 100 anos de cinema*. In: Isto é. São Paulo, Editora Três Ltda. 260p.
- ANCINE. *Manual do Produtor. Cinema & Audiovisual. Leis de Incentivo*. Rio de Janeiro, 2005. 72p.
- ANDRADE, Ana Lúcia. *A narrativa cinematográfica na obra de Billy Wilder*. Belo Horizonte, 2004. [Aulas]
- BARROS, José Tavares de. MILLAR, Gauin. MUNRO, Grant. *Cinema de Mc Laren*. CBH: Embaixada do Canadá: UFMG, 1970. 16p. Vol. 31 nº 10, 1996. Folheto.
- BARROS, Luiz de. *Minhas Memórias de Cineasta*. Rio de Janeiro: Embrafilme, Arte Nova 1978. 266p.
- CAPUZZO, Heitor. *O cinema de animação e o documentário na experiência do National Film Board do Canadá*. 2004. [Aulas].
- CAPUZZO, Heitor. *Tópicos Especiais em Artes Visuais: Personagens Sintéticos no Cinema*. 2005. [Aulas].
- CAVALCANTI, Alberto. *Filme e Realidade*. 2. ed. rev. Rio de Janeiro: Casa do Estudante do Brasil, 1957. 286p.
- COSTA, Alessandro Ferreira. NAZARIO, Luiz. Universidade Federal de Minas Gerais. *Da gênese ao caos, o universo Warner de Animação*. 2001. 180p. Dissertação (mestrado). Universidade Federal de Minas Gerais.
- FARIA, Maria Aparecida. NAZARIO, Luiz. Universidade Federal de Minas Gerais. *3D Cinema e Animação em fusão*. 2003. 133p. Dissertação (mestrado). Universidade Federal de Minas Gerais.
- HART, Christopher. *How to Draw Comic Book Heros and Villains*. New York: Watson-Guptill Puclications, 1995. 40p
- HOFFMANN, Hilmar. *A historia do cinema internacional de animação*. Salvador: Instituto Goethe no Brasil, 1996. 40p.

JOHNSTON, Ollie. THOMAS, Frank. *Disney Animation - The Illusion of life*. Popular ed. New York: Ableville Press, 1984. 382p.

LABAKI, Amir. *Folha conta 100 anos de cinema*. São Paulo: Imago, 1995. 117p.

LAYBOURNE, Kit. *The Animation Book – A complete guide to animated filmmaking – from flip-books to sound cartoons*. New York: Three Rivers, c1979. 272p.

LUCENA JR., Alberto. *Arte da animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: Editora Senac, 2002, c. 2001. 456p.

LUCENA JR., Alberto. *Estética Aravés da História*. São Paulo: Senac, 2002, c. 2001. 456p.

MAESTRI, George. *Animação [digital] de Personagens*. São Paulo, Editora Quark do Brasil Ltda, 1996. 376p.

MARINHO, João. MARTINS, Maurício. *Produção de Vídeo – a biblia*. Áudio e Vídeo Digital, São Paulo. P. 20-29. In: ALBUQUERQUE, Arnaldo. *Processamento Digital de Som e Imagem*. [Texto dado em aula, 2004].

MIRANDA, Carlos Alberto. *Cinema de animação: Arte nova, arte livre*. Petrópolis: 1971. 148p.

MORENO, Antônio. *A Experiência Brasileira no Cinema de Animação*. Rio de Janeiro: Editora Artenova S. A. em convênio com a Embrafilme, 1978. 127p.

MORENO, Antônio. História do Cinema de Animação Brasileiro. In: FALCÃO, A. BRUZZO. *Animação – Coletânea Lições com Cinema*. São Paulo: FDE / Secretaria de Estado da Cultura, 1996. Vol. 4. p. 89-127.

MUYBRIDGE, Eadweard. *The Human Figure in Motion*. 5 ed. New York: Dover, 1955. 195pg.

NAZARIO, Luiz *As sombras móveis: atualidade do cinema mudo*. Belo Horizonte: Editora da UFMG: mídia@rte, 1999. 334p.

NAZARIO, Luiz. *Catálogo Filmoteca Mineira*. Belo Horizonte, 2004. 117p.

NAZARIO, Luiz. *Diário do Caos*. Belo Horizonte, 1998-2006, inédito.

NAZÁRIO, Luiz. *A Desmaterialização da Imagem no Cinema Digital*. In: ANAIS DO II WORKSHOP EM TRATAMENTO DE IMAGENS, 2, 2001, Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais. *A Desmaterialização da Imagem no Cinema Digital*. Belo Horizonte, 2001.

PERISIC, Zoran. *Guia prático do cinema de animação*. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1979. 238p.

PUDOVKIN, Vsevolod. Métodos de tratamento do material. In: XAVIER, Ismail. *A experiência do cinema*. São Paulo: Graal, 1983. p. 57-65.

RAMOS, Fernão, MIRANDA, Luiz Felipe. *Enciclopédia do cinema brasileiro*. Simpósio Arte e Animação. 2001. Texto sem autoria.

RAPOSO, Roberto. (Trad.). Versão brasileira: HALAS, John. MANVELL, Roger. *A Técnica da Animação Cinematográfica*. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira S.A., 1979, 355p. *The Technique of Film Animation*.

SOUZA, Maurício de. *Navegando nas Letras*. 2. ed. São Paulo: Editora Globo S.A., 1999. 191p.

WHITE, Tony. *The Animator workbook*. New York: Watson Guptill Publications, c1988, 160p.

Internet

www.expressionismo.pro.br

www.nfb.ca

www.abca.org.br

www.woodstock.etc.br

www.start-desenhos

FILMOGRAFIA

1953

SINFONIA AMAZONICA

Categorias: Longa-metragem / Sonoro/ Ficção

Material original: 35mm, BP, 61min, 1.669m, 24q

Data e local de produção

Ano: 1953

País: BR

Cidade: Rio de Janeiro

Estado: DF

Sinopse: Desenho animado. Inspirado em várias lendas amazônicas. Indígenas, Cobra Grande, Jaci, Boto, Jabu, Curupira, Iara e outros personagens do folclore da Amazônia. Fauna e flora antropomorfizadas. No início, pequeno documentário sobre a Latini Studios.

Gênero: Animação

Prêmios: Prêmio O Índio, 1953, da Revista Jornal de Cinema, RJ, de Menção Especial. Prêmio Saci, 1954, SP, de Menção Especial.

Dados de produção:

Companhia(s) produtora(s): Latini Studio Ltda.

Produção: Latini Filho, Anélio

Companhia(s) distribuidora(s): Unida Filmes; Cinedistri

Argumento: Ribeiro, Joaquim

Roteirista: Rodrigues, Wilson

Direção: Latini Filho, Anélio

Coreografia: Felicitas; Passidomo, Noemi; Dupla FlaFlu

Direção de fotografia: Latini, Mário

Direção de som: Baschera, Ercole

Técnico de som: Correa, Jack; Vianna. Alberto

Montagem: Latini, Wanda

Identidade/elenco: Locução Almirante; Matinhos. Narração Morales, Nero; Roberto, Paulo; Cabral, Sady; Egg, Stelinha; Longo, Pascoal; Santos, Abelardo; Fernandes, Bartolomeu; Vasconcelos, José.

1972

PICONZÉ

Categorias: Longa-metragem / Sonoro/ Ficção

Material original: 35mm, COR, 75min, 24q, Eastmancolor

Data e local de produção

Ano: 1972

País: BR

Cidade: São Paulo

Estado: SP

Sinopse: “Na pacata vila de Vale Verde, na terra do ‘Era uma vez...’, viviam felizes e tranquilos Piconzé, um jovem esforçado e ambicioso, e seus amiguinhos Louro Papo e Chico Leitão. Louro Papo é um papagaio que fugiu da gaiola que, como Chico Leitão, um porquinho simpático e irreverente, foi morar com Piconzé. Tudo corria às mil maravilhas até o momento em que Gustavo Bigodão, associados a outros vagabundos, passou a roubar os habitantes de Vale Verde. Um dia, Bigodão e seu bando raptam Maria Esmeralda, amiguinha de Piconzé, exigindo dinheiro pelo resgate. Piconzé, Chico Leitão e Louro Papo partem então em busca de Maria. E tem início a uma série de aventuras de Piconzé. Fracos e indefesos, eles deparam com um mundo de dificuldades, até enfrentarem sozinhos Bigodão e seus capangas. “ (Guia de Filmes, 43)

Gênero: Animação

Prêmios: Prêmio Coruja de Ouro, 1973, do INC – Instituto Nacional de Cinema de Melhor Edição para Renoldi, Sylvio.

Dados de produção:

Companhia(s) produtora(s): Produções Cinematográficas Telstar

Produção: Renoldi, Sylvio; Araújo, Mário; Nakashima, Ype

Produção executiva: Araújo, João Luiz de

Companhia(s) distribuidora(s): Distar Filmes

Argumento: Nakashima, Ype

Roteirista: Nakashima, Ype

Direção: Nakashima, Ype

Direção de fotografia: Tomosada, Shiguero; Ueno, Ryoji

Montagem: Renoldi, Sylvio

Músico (Genérico): Cozella, Damiano

1983

A PRINCESA E O ROBÔ

Sinopse: Num distante planeta em forma de cenoura, robôs e coelhos vivem lado a lado, tranquilamente. Até que uma centelha misteriosa, vinda de uma distante estrela pulsar, atinge um robzinho e o torna apaixonado pela princesinha do reino, a doce Mimi. Mas há perigo, invejas e um vilão terrível para tentar atrapalhar o romance. E a turma da Mônica entra em cena, para ajudar os dois namoradinhos, através de mil peripécias pelo espaço. Vibre com essa espetacular aventura da turma. Esteja lá com eles através dessa fita.

Diretor: Maurício de Souza

Atores: Mônica, Cebolinha, Cascão, Magali, Robô

Gênero: Infantil

País de Origem: Brasil

Ano de Produção: 1983

País: Brasil

1986

MÔNICA E A SEREIA DO RIO

Sinopse: Através de uma porta mágica, Mônica encontra um lugar encantado com fadinha e tudo! Logo ela faz amizade com a fadinha e começa a contar histórias vividas por ela e sua turma. Em A Gruta do Diabo, Cascão e Cebolinha decidem provar quem é o mais corajoso, mas vocês nem imaginam com quem eles foram mexer. Depois, Cebolinha resolve criar um bichinho perdido, mas ela nunca pensou que esse bichinho se tornaria um Jacaré de Estimação. Em seguida, Cebolinha e Cascão conhecem o Tocador de Sinos e resolvem levá-lo para se apresentar num teatro, quando chega a Mônica e acaba com a festa. E na última história, Mônica resolve provar para o Cebolinha que também sabe pescar. Mas adivinhem quem eles pescam? Claro, a Sereia do Rio!

Filme de Maurício de Souza dirigido por Walter Hugo Khoury

Atriz: Tetê Espíndola”

Música: Silvia Goes

Ano: 1986

1992

CASSIOPÉIA

Categorias: Longa-metragem / Sonoro/ Ficção

Material original: 35mm, COR, 80min, 24q

Data e local de produção

Ano: 1996

Início: 1992

País: BR

Cidade: São Paulo

Estado: SP

Sinopse: Filme de animação feito por computador. Pequeno planeta da pacata constelação de Cassiopéia é oinvadido dando início a um conflito espacial.

Gênero: Animação

Prêmios: Melhor Curta Metragem e o Grande Prêmio do Júri no Siggraph 94.

Dados de produção:

Companhia(s) produtora(s): NDR Filmes Produções Ltda.

Direção: Vieira, Clóvis

Direção de som: Sasso, José Luiz

Montagem: Rossi, Marc de

Música (Genérico): Salvia, Vicente

Identidade/elenco: Locução Prado, Osmar; Mello, Jonas; César, Aldo; Campos, Marcelo; Romero, Cassius; Moura, Fábio; Barolli, Hermes; Bretãs, Francisco; Ramos, Elzio; Dias, Flávio; Sodré, Élcio; Silveira, Carlos

1999

AMOR ÍNDIO – AMÉRICA MORENA

Ano: 1999

Gênero: Animação

Duração: 16 min

Cor: Colorido

Bitola: 35mm

País: Brasil

Direção, Roteiro, Supervisão de Animações e Projeto Gráfico: Rui de Oliveira

Produtor Executivo: Denoy de Oliveira

Assistente de Direção: Christiane Mello

Diretor de Cenário e Cor: Marcelo Ribeiro

Animadores: Manoel Magalhães, Paula Andrade, Patrícia Amorim, Renan de Moraes, Ricardo Biriba

Pintores de Cenários: Christiane Mello, Letícia Balceiro, Marcelo Ribeiro, William Côgo

Infografia: Beto Guarino, Diogo Tirado, Ulisses Jorge Júnior

Filetistas e Opacadores: Antônio Mesquita, Anderson Barbosa, Fernanda Mattos,
Manoel Magalhães, Patrícia Peixoto

Música: Fábio Nercessian

Narração: Edwin Luisi

Câmera: Sérgio Arena

Montagem: Ney Fernandes

Co-produção: Centro de Tecnologia Educacional - CTE / UERJ e CTAv - Funarte -
Decine/MinC

Diretora do CTE/ UERJ: Prof.^a Gabriella Dias

Diretor do CTAv: Roberto Leite

Edição de som: ZB Facilities

Mixagem Dolby Digital: Rob Filmes

Consultor Dolby Digital: Carlos Klachquim

Laboratório de imagens e Som ótico: Líder Cine

Apoio: Prêmio Resgate do Cinema Brasileiro Secretaria para o Desenvolvimento Audiovisual
– MinC Lei de Incentivo à Cultura - Governo do Estado de São Paulo - Secretaria da Cultura

2000

A FLOR DO CAOS

Título: A Flor do Caos – Trilogia do Caos – Parte I

País de Produção: Brasil

Cidade de Produção: Belo Horizonte

Ano de Produção: 2000

Formato Original: Betacam / NTSC

Janela: 1,66.

Som Ótico: Mono

Duração: 20'

Fotografia: Cor e P&B

Roteiro, Produção e Direção: Luiz Nazario

Coordenação de Animação: Alessandro Costa , Juliana Weinberg, Marco Anacleto

Desenho de Produção: Cláudia Jussan.

Direção de Arte: Fernando Rabelo, Marco Anacleto

Modelagem: Juliana Weinberg, Nina Faria

Animação: André Reis, Adriana Bicalho, Cadu Rocha, Daniela Maria, Fernando Rabelo, Marco Anacleto, Soraia Nunes Nogueira

Storyboard: André Reis, Cadu Rocha, Fernando Rabelo, Marco Anacleto, Soraia Nunes Nogueira, Rafael De Sá Marques

Grafismo: Soraia Nunes Nogueira

Design: Cláudia Jussan, Fernando Rabelo, Marco Anacleto

Design de Figurino: Adriana Bicalho

Animação 2D: Adriana Bicalho, André Reis, Cadu Rocha, Daniela Maria, Fernando Rabelo, Soraia Nunes Nogueira

Modelagem digital: Juliana Weinberg, Marco Anacleto, Nina Faria

Animação 3D: Marco Anacleto, Nina Faria

Fotografia: Marco Anacleto

Efeitos Visuais: Marco Anacleto, Nina Faria

Edição: Alessandro Costa

Trilha Sonora: Lelo Nazario

Edição de Som: Nélio Costa

Créditos: Alessandro Costa, Sílvia Pinheiro, Soraia Nunes Nogueira

Assistência de Produção: Janaína Soares, Monaí de Paula

Apoio Técnico: Luiz Carlos Carneiro, Nelson Barraza

Versão: Elaine Mansano

Colaborações: Chico Marinho, Cláudio de Oliveira, Edward de Carvalho

Realização: Ophicina Digital

Orçamento: R\$ 25.000,00

Recursos: Prêmio Projeto Experimental da Lei Municipal de Incentivo à Cultura da Secretaria Municipal de Cultura (SMC) da Prefeitura Municipal de Belo Horizonte (PBH) para a produção de um curta-metragem com matriz Betacam; Bolsas CNPq, CAPES, FAPEMIG

Apoio: FTC/EBA/UFMG; Bolsas CAPES, CNPQ, FAPEMIG. © Luiz Nazario/*Animação Expressionista*

Legendas: inglês e português

Categoria: Animação

Gênero: Ficção científica

Cópias disponíveis: Betacam Mini-DVD, VHS, DVD

Distribuição: Grupo Novo de Cinema e TV

Prêmios: Prêmio Projeto Experimental da Lei de Incentivo à Cultura da Secretaria Municipal de Cultura da Prefeitura Municipal de Minas Gerais 1999

Lançamento: II Festival Internacional de Quadrinhos em Belo Horizonte em 2001. Festivais: Showcase do Festival Internacional Rio BR – Rio de Janeiro 2001; Mostra Curta Minas 2001; Festival Internacional Anima Mundi 2002; 12ª Mostra de Cinema Latinoamericana, em Lleida, Espanha

Site oficial: <http://www.expressionismo.pro.br>

Base de dados: Fundavisual Latina <<http://www.fundavisual.org.ve>>; Internet Movie Data Base <<http://www.imdb.com>>; Associação Curta Minas <<http://www.curtaminas.com.br/>>; DECINE/CTAV <<http://www.decine.gov.br>>; Curta Agora <<http://www.curtagora.com/>>; Catálogo da 12ª Mostra de Cinema Latinoamericana em Lleida; *MOV6* <<http://www.mov6.com>>

Sinopse: Fascinados pelos mistérios da natureza, Dr. Cretinus e sua fiel assistente Selenita experimentam de tudo para criar novos seres transgênicos. Logram gerar uma quimera aparentemente inofensiva, mas que, ao escapar do laboratório, reproduz-se livremente enquanto a humanidade mergulha num caos incontrolável.

[*The Chaos Flower – The Chaos Trilogy – Part I*: Fascinated by the mysteries of nature, a suspicious scientist called Dr. Cretinus, with the help of his devoted assistant Selenita, try everything to develop new transgenic creatures. They bear inside the belly of a powerful computer, a seemingly harmless chimera, a butterfly-flower; but it escapes from the lab and starts to reproduce itself as a plague while the whole civilization plunges into an unstoppable chaos.]

[*La flor del caos – Trilogia del caos – Parte I*: Fascinados por los misterios de la naturaleza, el Dt. Cretino y su devota asistente, Selenita, desarrollan nuevas criaturas transgênicas. Estas criaturas se les escapan del laboratorio y comienzan a reproducirse como una plaga, mientras la civilización se hunde em un gran caos.]

A LENDA DO DIA E DA NOITE – AMÉRICA MORENA

País: Brasil

Ano: 2000

Duração: 16 min

Beta NTSC – cor

Tinta sobre papel / computador 2D

Direção, projeto gráfico e roteiro visual: Rui de Oliveira

Assistente de Direção: Marcelo Ribeiro

Música: Espírito Santo & "Musikfabrik"

Músicos: Éber Freitas, Luizão Bastos e Espírito Santo

Narração: Edwin Luisi

Animadores: Paula de Andrade e William Côgo

Pintores de Cenários: Leticia Balceiro e Tamara Quirico

Filetista de Cenários: João Lucas

Composição de Cena e Pintura Digital: Daniel Pinna e João Lucas

Direção de Infografia: Marcelo Ribeiro

Animação Infográfica: Erick Grigorovski

Filetistas de Animação: Fernanda Barreto e Massao Otsuka

Programação Visual: Suzana zur Nedden

Edição de som: ZB Facilities

Uma co-produção: Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), Centro de Tecnologia Educacional (CTE)

Diretora do CTE/UERJ: Profa Leila Novaes de Queiroz

Apoio / UERJ: Sub-Reitoria de Extensão e Cultura, Div. de Serviços Gráfico

Projeto premiado no Concurso de Roteiros para Curtas Metragens Secretaria do Audiovisual - Ministério da Cultura -1999

Este desenho animado é dedicado à memória da Professora Leila Novaes de Queiroz.

2001

O GRILO FELIZ

Categorias: Longa-metragem / Sonoro / Ficção

Material original: 35mm, COR, 80min, 2.194m, 24q

Data e local de produção

Ano: 2001

País: BR

Sinopse: “Nesta animação para o público infantil, uma floresta harmônica e tranquila passa por momentos de inquietude quando ali surge um largato e seu grupo, que ameaçam o local com queimadas e violência à natureza. O GRILO FELIZ passa a ser a última esperança para reestabelecer a tranquilidade na floresta.” (FestRio/2001)

Gênero: Animação

Dados de produção:

Companhia(s) produtora(s): Start Desenhos Animados

Produção executiva: Ribas, Juliana

Companhia(s) distribuidora(s): General Cinema do Brasil Ltda

Roteirista: Ribas, Walbercy

Co-roteirista: Ribas, Juliana

Direção: Ribas, Walbercy

Direção de arte: Ribas, Walbercy

Cenografia: Ribas, Walbercy; Maciel, Luis Roberto; Seemann, Marcos; Guararema, Darlon; Kaguq, Cristina; Galli, Ana K.: Silva, Carlos A. da; Cortez, Marcos; Takemoto, Carlos; Rosso, Luis R.; Cerqueira, Rosarlete; Waquire, Paulo

Música (Genérico): Duprat, Ruriá

Identidade/elenco: [dublado(a) por Fagundes, Vagner]; Saldanha, Araken]; Monteiro, Régis]; Noya, Fátima]; Quinto, Letícia]; Andreatto, Rodrigo]; Bezerra, Úrsula]; Bortoletto, Marli]; Almeida, Rita de]; Caderbat, Emerson]; Bullara, Camila]; Moyá, José Soares]; Barcellos, Jorge]; Gomes, Isaura]; Machado, Nelson]; Máster, Renato]; Moreno, Antônio]

SELENITA ACUSA!

Título: Selenita Acusa! – Trilogia do Caos – Parte II

País de Produção: Brasil

Cidade de Produção: Belo Horizonte

Ano de Produção: 2001

Formato Original: Janela: 1,85 NTSC

Som Ótico: DOLBY SRD / Stereo

Duração: 20'

Fotografia: Cor e P&B

Roteiro, Produção, Direção: Luiz Nazario

Coordenação de animação: Alessandro Costa, Marco Anacleto

Desenho de Produção: Cláudia Jussan

Direção de Arte: Fernando Rabelo, Marco Anacleto

Storyboard: Fernando Rabelo

Grafismos: Soraia Nunes Nogueira

Design: Cláudia Jussan, Fernando Rabelo, Marco Anacleto

Design de Figurino: Adriana Bicalho

Animação 2D: Adriana Bicalho, André Reis, Cadu Rocha, Daniela Maria, Soraia Nunes Nogueira

Modelagem digital: Juliana Weinberg, Marco Anacleto, Nina Faria

Animação 3D: Marco Anacleto, Nina Faria

Fotografia: Marco Anacleto

Efeitos Visuais: Marco Anacleto, Nina Faria

Edição: Alessandro Costa

Trilha Sonora: Lelo Nazario

Edição de Som: Nélio Costa

Colaborações: Sílvia Pinheiro

Assistência de Produção: Janaína Soares, Moná de Paula Antunes

Apoio Técnico: Luiz Carneiro, Nelson Barraza

Créditos: Alessandro Costa, Sílvia Pinheiro, Soraia Nunes Nogueira

Versão: Elaine Mansano

Laboratório: Megacolor

Som: Dolby Stereo

Realização: Ophicina Digital

Orçamento: R\$ 60.000,00

Recursos: I Prêmio Estimulo à Produção da Associação Curta Minas/CEMIG para a produção de um curta-metragem em película 35mm

Apoio: FTC/EBA/UFMG; Bolsas CAPES, CNPQ, FAPEMIG. © Luiz Nazario/*Animação Expressionista*

Legendas: inglês e português

Categoria: Animação

Gênero: Ficção científica

Cópias Disponíveis: 35mm, VHS, Betacam/NTSC, Beta Digital, Mini-DV, DVD

Distribuição: Grupo Novo de Cinema e TV

Prêmios: : I Prêmio Estimulo à Produção da Associação Curta Minas/CEMIG

Festivais: Showcase do Festival Internacional Rio BR – Rio de Janeiro 2001; II Festival Internacional de Quadrinhos – Belo Horizonte 2001; Mostra Curta Minas 2001; Festival de Tiradentes 2001; Festival Internacional TIM de Curtas Metragens 2002; Mostra Imagem dos Povos 2005; Mostra Imagem dos Povos 2006

Site oficial: <http://www.expressionismo.pro.br>. Base de dados: Fundavisual Latina <<http://www.fundavisual.org.ve>>; Internet Movie Data Base <<http://www.imdb.com>>;

Associação Curta Minas <<http://www.curtaminas.com.br/>>; DECINE/CTAV <<http://www.decine.gov.br/>>; Curta Agora <<http://www.curtagora.com/>>; MOV6 <<http://www.mov6.com>>

Sinopse: A popularidade transforma Dr. Cretinus numa estrela das mídias, e o poder sobe-lhe à cabeça. Trocando a ciência pela política, ele se esquece de Selenita, que se vinga criando Homunculus e outra sensação transgênica que, industrializada por Mr. Maroto, conquista o mundo e ameaça a vida humana.

[*Selenita Accuses! – The Chaos Trilogy – Part II*: Dr. Cretinus is now a pop star, and the power turns his head Leaving the lab and diving into politics, he forgets about Selenita, who revenges creating Homunculus, and another transgenic sensation. This sensation is industrialized by Mr.Maroto, conquers the world and threatens the human life.]

[*Selenita acusa! Trilogia del caos – Part II*: El Dr. Cretino es ahora una estrella pop. Se olvida del trabajo científico para adentrarse en la política; y así abandona a Selenita, quien toma venganza creando una sensación transgênica que conquista el mundo. Producida industrialmente, el terrible producto amenaza la vida del planeta.]

2004

CINE GIBI – O FILME, COM A TURMA DA MÔNICA

Sinopse – Franjinha, o garoto inventor da Turma da Mônica, resolver ler gibis de outro jeito: com os quadrinhos em movimento. E inventa um grande liquidificador que engole gibis e projeta suas histórias nas telas dos cinemas.

Título Original: Cinegibi, O Filme – Turma da Mônica

Gênero: Animação

Tempo de Duração: 70 minutos

Ano de Lançamento (Brasil): 2004

Distribuição: UIP

Direção: José Márcio Nicolosi

Roteiro: Airon Barreto, José Márcio Nicolosi, Marcelo Verde, Márcio Araújo, Emerson Bernardo de Abreu (episódio “Em Busca do Nariz de Isabelle”), Rosana Munhoz (episódio “Concurso de Beleza” e “Um amor Dentuço”), Flávio Teixeira de Jesus (episódio “O Caça Sansão”) e Paulo Back (episódio “Um Cenário para meus Bonequinhos” e “Irmão Cascão”)

Produção: Nilza Faustino e Fernando de Moraes Schier

Produção executiva: José Amancio

Supervisão geral: Maurício de Sousa

Co-produção: Estúdios Maurício de Sousa Produções, Paramount Internacional Pictures e United Internacional Pictures – UIP

Música: Márcio Araújo

Efeitos sonoros: Márcio Araújo

Trilhas e efeitos sonoros: Danilo Adriano, Marcelo Souza e João Boy

Engenheiro de áudio: Edgardo Rapetti

Consultor Dolby: Carlos B. Klachquin

Trailer – Locução: Carlos Tureta

Elenco: Maurício de Sousa, Luciano Huck, Wanessa Camargo, Fernanda Lima e Pedro Thiago

2005

XUXINHA E GUTO CONTRA OS MONSTROS DO ESPAÇO

Título Original: Xuxinha e Guto Contra os Monstros do Espaço

Gênero: Animação

Ano de Lançamento (Brasil): 2005

Estúdio: Diler & Associados / Warner Brasil / Xuxa Produções

Distribuição: Warner Brasil

Direção: Moacyr Góes e Clewerson Saremba

Roteiro: Flávio de Souza

Produção: Diler Trindade e Wilson Borges

Música: Ary Sperling

Fotografia: Edgar Moura

Desenho de Produção: Patrícia Zerbinato

Direção de Arte: Paulo Flaksman e Ana Schlee

Figurino: Marina Alcântara

Elenco: Xuxa (Xuxa) e Pedro Malta (Juliano)

Sinopse: Guto, um garoto de 7 anos, recebe a ajuda de sua anjinha da guarda para combater monstros comedores de lixo oriundos do planeta XYZ, que fica localizado em uma galáxia distante.

WOOD & STOCK – SEXO, ORÉGANO & ROCK-AND-ROLL

Vozes Principais: Zé Victor Castiel (Wood), Sepé Tiaraju de Los Santos (Stock), Rita Lee (Rê Bordosa), Tom Zé (Rauzito), Michele Frantz (Sunshine), Felipe Mônaco (Rampal e Rhalah

Rikota), Janaína Kremer (Lady Jane), Léo Machado (Meiaoitto), Antônio Falcão (Skrotinhos), Otto Guerra (Dr. Kosserritz), Heinz Limaverde (Nanico), Julio Andrade (Overall), Geórgia Reck (Purpurina).

Vozes Adicionais: King Jim, Julio Andrade,), Otto Guerra, Geórgia Reck, John's, Getúlio da Boca do Disco, Antônio Falcão, Cláudia Meneghetti, Marta Machado, Cristiano Scherer, Frederico Eloy Messias, Bibiana Graeff, Rodrigo Rheinheimer, Matheus Walter, Cléo de Paris, Léo Machado.

Título Original: Wood & Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll

Tipo de Produção: Desenho animado / Comédia

Duração: 81 minutos

Ano de Produção: final de 2005

País de Origem: Brasil

Produtora: Otto Desenhos Animados Ltda

Bitola: 35mm

Proporção do Quadro: 1:1,77

Som: Dolby digital 5.1

Metragem: 1838m

Número de Rolos: 4

Roteiro: Rodrigo John

Colaboração no Roteiro: Angeli, Otto Guerra, Marta Machado, Tomas Creus, Lucia Koch

Direção: Otto Guerra

Assistente Direção: Rodrigo John e Marta Machado

Produção Executiva: Marta Machado

Produção: Otto Guerra e Marta Machado

Calque: Guto Bozzetti, Henrique Hubner, Rogério de Almeida

Direção de Animação: José Maia

Animação: Kyoko Yamashita

Assistente de Animação: José Maia, Fabiano Pandolfi, Salvador Oliva Junior, Bernardo Thode, Diego Mera, Otto Guerra e Eduardo Medeiros

Animação Adicional: Tadao Miaqui, Fabiano Pandolfi

Animação 3D: Anderson Sudário

Direção de Arte: Angeli, Jack Kaminski e Marco Pilar

Layouts de Cena: Jack Kaminski

Storyboard: José Maia, Otto Guerra e Rodrigo John

Pintura dos Cenários: Marco Pilar

Edição de Animação: Marcos Meneghetti, Virginia Simone, Moisés Leindens, Elise Hill e Anderson Sudário

Coordenação Arte Final: Giancarlo Zardo

Scanning e Pintura: Giancarlo Zardo, Marcos Meneghetti, Geórgia Reck, Virginia Simone, Anderson Sudário

Estagiários de Arte Final: Tiago Guerra, Rochele Zandavalli, Kellen Zinelli, Giovanna Maia

Assistentes de Produção: Marlei Machado, Virginia Simone, Matheus Walter, Aline Guerra, Giancarlo Zardo, Márcia Deretti, Lucimar Espinosa

Edição: Otto Guerra, Rodrigo John e Marta Machado

Produção de Copyright: Paola Oliveira

Captação de Apoios: Muna Bjeije

Captação de Recursos: Jac Sanchotene Marketing Cultural

Coordenação Administrativa: Alba Lisboa Berutti

Refeições: Lisane Schneiders e Nádia dos Santos

Direção de Dublagens: Otto Guerra, Marta Machado, Cristiano Scherer, Rodrigo John, Felipe Mônaco

Trilha Sonora Original: Matheus Walter e Flu

Estúdio de Gravação Trilha Sonora: Deff e Irmãos Dreher

Desenho de Som: Cristiano Scherer

Estúdio de Mixagem: Cristiano Scherer e Rodrigo Noronha

Edição de Edição de Som: Cristiano Scherer e Sanjai Cardosos

Estúdios de Dublagem: Plug Produções e Tec Áudio

Edição de Dublagem: Thaís Vieira, Cristiano Scherer e Fernando Dimenor

Gravação e Mix de Ruídos de Sala: Sanjai Cardoso

Artista de Ruído de Sala: Celso Coelho

Mixagens Músicas 5.1: Fernando Dimenor

Estúdio de Mixagem 5.1: Téc. Áudio

Estúdio de Edição de Som e Ruído de Sala: Som de Cinema de Porto Alegre

Estúdio de Revisão Final de Mixagem: Estúdios Mega

Passagem para película: Animation Ltda

Fornecedor de negativos: Martins Produções Ltda

Negativo: Kodak

Laboratório de transfer: Labocine SP

Laboratório de finalização: Labocine Rio

Auditoria: Martinelli Auditores

Assessoria Jurídica: Andréa Francês, Paulo Scott

Material Gráfico: FR3design

Apoio: Martins Produções, Gum Restaurante Bar, Fitasul, Central Cópias, Restaurante Birra e Pasta, IECINE – RS, Estúdios Mega, Labocine, Mormaii

Patrocínio: Ministério da Cultura, BR Distribuidora, BNDES, Banrisul, Banrisul Corretora, Banco Santander Banespa, CEEE, Calçados Eny, ANCINE – Lei do Audiovisual, Governo Federal, Governo do RS – LEI DE INCENTIVO À CULTURA, Fumproarte – Prefeitura de Porto Alegre

TRILOGIA DO CAOS

Título: Trilogia do Caos

País de Produção: Brasil

Cidade de Produção: Belo Horizonte

Ano de Produção: 2006

Duração: 60'

Roteiro, Direção, Produção: Luiz Nazario

Coordenação de Animação: Alessandro Costa, Juliana Weinberg, Marco Anacleto

Storyboard: André Reis, Cadu Rocha, Edward de Carvalho, Fernando Rabelo, Marco Anacleto, Soraia Nunes Nogueira, Rafael de Sá Marques, Sílvia Pinheiro

Grafismos: Soraia Nunes Nogueira

Design: Cláudia Jussan, Fernando Rabelo, Marco Anacleto

Design de Figurino: Adriana Bicalho

Animação 2D: Adriana Bicalho, Adriane Pureza, André Reis, Cadu Rocha, Daniela Maria, Fernando Rabelo, Marcelo La Carretta, Soraia Nunes Nogueira

Modelagem digital: Juliana Weinberg, Marco Anacleto, Nina Faria

Animação 3D: Marco Anacleto, Nina Faria

Fotografia: Marco Anacleto

Efeitos Visuais: Marco Anacleto, Nina Faria

Edição: Alessandro Costa, Marcelo La Carretta

Trilha Sonora: Lelo Nazario, Paulo Machado

Edição de Som: Nélio Costa

Assistência de Produção: Gabriela Garzon, Janaína Soares, Monaí de Paula

Apoio Técnico: Luiz Carlos Carneiro, Nelson Barraza

Créditos: Alessandro Costa, Sílvia Pinheiro, Soraia Nunes Nogueira

Versão: Elaine Mansano

Making of: Cláudia Jussan, Daniel Pinheiro Lima, Daniela Maria, Paulo Machado, Marcos Barreto, Sérgio Vilaça

Stills: Cléber Falieri, Luis Felipe Cabral, Paulo Baptista

Colaborações: Carlos Fonseca, Chico Marinho, Cláudio de Oliveira, Eduardo Bernardes, Edward de Carvalho

Realização: Ophicina Digital

Orçamento: R\$ 152,245,30

Recursos: Prêmio Projeto Experimental da Lei de Incentivo à Cultura da Secretaria Municipal de Cultura da Prefeitura de Belo Horizonte; I Prêmio Estímulo à Produção da Associação Curta Minas/CEMIG; Auxílio FAPEMIG/*Produção Multimídia de Material Didático Integrado na Área de Imagem e Som*, Auxílio FAPEMIG/*Filmoteca Mineira*.

Apoio: FTC/EBA/UFMG; Bolsas CAPES, CNPQ, FAPEMIG. © Luiz Nazario/*Animação Expressionista*

Legendas: inglês e português

Categoria: Animação

Gênero: Ficção científica

Cópias disponíveis: VHS, Betacam/NTSC, Beta Digital, Mini-DV, DVD

Distribuição internacional: Grupo Novo de Cinema e TV

Prêmios: -

Festivais: -

Site oficial: <http://www.expressionismo.pro.br>

Base de dados: -

Sinopse: Fascinados pelos mistérios da natureza, Dr. Cretinus e sua fiel assistente Selenita experimentam de tudo para criar novos seres transgênicos. Logram gerar uma quimera aparentemente inofensiva, mas que, ao escapar do laboratório, reproduz-se livremente enquanto a humanidade mergulha num caos incontrolável. Dr. Cretinus salva, enfim, a humanidade, e troca o laboratório pela política, esquecendo-se de sua fiel assistente Selenita que, ferida em seu íntimo, vingava-se com método, levando Dr. Cretinus à prisão. Depois, aventurando-se em novas experiências, Selenita cria uma planta transgênica que conquista o mundo. Mas ainda que enriqueça com a venda da patente, ela não chega a saborear a vingança, pois o brilhante produto industrializado em massa pelo conglomerado de Mr.

Maroto revela-se nefasto, ameaçando a vida na Terra. Em meio à paralisia geral, Dr. Cretinus escapa da prisão e retorna ao seu laboratório, aparentemente abandonado. O mundo não é mais o mesmo: até Selenita desapareceu. E Dr. Cretinus não percebe que a figura que vê no fundo do espelho não é seu reflexo, mas um Homunculus criado à sua imagem e semelhança. Dr. Cretinus cai sob o efeito de uma droga que Homunculus injeta-lhe e se vê preso numa redoma, assistindo impotente ao nascimento de um novo mundo povoado por minúsculas ciraturas.

ANEXOS

ANEXO A - FICHA TÉCNICA DO PROJETO ANIMAÇÃO EXPRESSIONISTA

Projeto: *Animação Expressionista*. **Área do conhecimento:** Artes e Letras. **Código de área:** 8.03.08.00-7. **Linha de pesquisa:** Cinema. **Palavras-chaves:** Expressionismo; Cinema; Animação. **Unidade:** Escola de Belas Artes. **Departamento:** Fotografia, Teatro e Cinema. **Período:** 1998-2006. **Equipe:** Adriana de Castro Dias Bicalho (Adriana Bicalho), Adriane Pureza, Alessandro Ferreira Costa (Alessandro Costa), Alexandre Martins Soares, André Reis Martins (André Reis), Carlos Eduardo Britto da Rocha (Cadu Rocha), Carlos Fonseca, Cássia Macieira, Cláudia Jussan Fernandes da Silva (Cláudia Jussan), Cláudio Luiz de Oliveira (Cláudio de Oliveira), Cléber Falieri, Daniel Pinheiro Lima, Daniela Maria, Eduardo Bernardes, Edward De Carvalho, Elaine Mansano, Fernando Luiz Ferreira Rabelo (Fernando Rabelo), Francisco Carlos de Carvalho Marinho (Chico Marinho), Gabriela Maria Garzon (Gabriela Garzon), Janaína Maria Ferreira Soares (Janaína Soares), Joaquim Carlos Pinto Nazario (Lelo Nazario), Juliana Duarte Weinberg (Juliana Weinberg), Kleison Patrício (Patrício), Luciana Fagundes Braga (Luciana Fagundes), Luiz Carlos Carneiro, Luiz Felipe Cabral, Luiz Roberto Pinto Nazario (Luiz Nazario) [Coordenador], Marcelo Enrique López da Cunha Pereira (Marcelo La Carretta), Marco Anacleto (Marco Anacleto), Marcos Jorge Barreto (Marcos Barreto), Maria Aparecida Faria (Nina Faria, Nina Bianchini), Maria da Conceição Bicalho (Conceição Bicalho), Maurício Gino, Monaí de Paula Antunes (Monaí de Paula), Nélio José Batista Costa (Nélio Costa), Nelson Barraza Áspee (Nelson Barraza), Paulo Baptista, Paulo Roberto Machado (Paulo Machado), Rafael de Sá Marques, Sérgio Vilaça, Sílvia Maria da Cunha Martins Pinheiro (Sílvia Pinheiro), Soraia Nunes Nogueira (Soraia Nunes). **Financiamento:** Prêmio Projeto Experimental da Lei Municipal de Incentivo à Cultura da Secretaria Municipal de Cultura (SMC) da Prefeitura de Belo Horizonte (PBH) para a produção de curta-metragem em matriz Betacam (R\$ 25.000,00); Prêmio Estímulo à Produção da Associação Curta Minhas/CEMIG para a produção de curta-metragem em película 35mm (R\$ 60.000,00); FAPEMIG/*Produção Multimídia de Material Didático Integrado na Área de Imagem e Som* (R\$ 22.245,30); FAPEMIG/*Filmoteca Mineira* (R\$ 45.000,00). **Apoio:** FTC/EBA/UFGM; 30 Bolsas Estágio FTC, CAPES, CNPQ, FAPEMIG. **Realização:** Ophicina Digital. **Sítio Oficial:** www.expressionismo.pro.br.

ANEXO B - ROTEIRO DE *A FLOR DO CAOS*

A FLOR DO CAOS

Quinto Tratamento

© Luiz Nazario

I.

No silêncio da noite, a câmara passeia por uma rua torta e sinistra, até chegar ao alto de uma torre branca que domina a cidade deserta; é a única janela iluminada em toda a vizinhança. É o laboratório do Dr. Cretinus, que parece trabalhar noite e dia junto à sua fiel assistente Selenita. Depois de subir pela alta torre branca, a câmara atravessa a janela e mergulha na longa escadaria, espiralada como uma estrutura de DNA, até chegar a uma mesa onde repousam alguns exemplares do jornal A Nova Era. As manchetes desses jornais, estampando notícias espantosas, demonstram que a Genética avança em todo o mundo:

SAPO RECEBE GENE DA INTELIGÊNCIA

PESQUISADORES FAZEM GALO CANTAR COMO CODORNA

RATOS VERDES AJUDAM NA LUTA CONTRA O CÂNCER

MOSCAS HOMOSSEXUAIS DE PROVETA REPRODUZEM-SE EM LABORATÓRIO

CÉLULA MISTA HOMEM-VACA GERA POLÊMICA

FRANGOS CLONADOS TÊM GOSTO DE ABACATE

Em seu laboratório, onde "genes" isolados, com formatos estranhos, aparecem dentro de vidros, Dr. Cretinus alimenta seus franguinhos clonados e ordena à sua fiel assistente Selenita que traga os últimos genes isolados num gigantesco armário para testar uma nova experiência transgênica. O cientista usa todas as informações disponíveis sobre os avanços da engenharia genética para realizar uma façanha inédita... Sim, Dr. Cretinus cruza genes humanos - o "gene do câncer", o "gene da inteligência" e o "gene da homossexualidade", cuidadosamente guardados em redomas de vidro - para obter um gene composto; depois, mescla esse novo gene com um gene de margarida, da qual extrai o pólen, introduzindo-o numa gigantesca máquina com formato de lesma ou caracol - criando uma planta transgênica de características únicas.

No centro do laboratório, encontra-se a planta transgênica, ainda em semente, dentro de uma redoma. Observado por Selenita, Dr. Cretinus balança os braços e bate os pés no chão, de tanta alegria ao ver brotar, da semente geneticamente modificada, uma estranha flor. Selenita compartilha da emoção do cientista. Foi ela, afinal, quem operou a máquina que criou o novo ser transgênico. A nova flor tem, curiosamente, a forma de uma borboleta. E, ao levantar a

redoma, a flor exótica exala um perfume estranho, que deixa o cientista tonto. Dr. Cretinus cambaleia pelo laboratório, derrubando frascos, abobado. Enquanto isso, a flor-borboleta destaca-se de seu caule. Dr. Cretinus tenta ainda alcançá-la, subindo pela longa e íngreme escadaria que leva a uma pequena e quase inútil janela. E é justamente pela janelinha que a flor borboleta escapa do laboratório.

II.

A câmara passeia novamente pela rua torta e sinistra, agora cheia de flores-borboletas, até chegar ao alto da torre branca do laboratório, mergulhando na longa escadaria em forma de DNA. Passaram-se alguns meses desde a malograda experiência transgênica com a flor mutante. Agora, Selenita acompanha, através de gigantescos monitores, as transmissões da WEB-TV, constituída por milhões de câmaras ocultas por todas as ruas, controladas pela ONU, para tentar reprimir a violência urbana. De uma visão cósmica do planeta Terra, proporcionada por câmaras instaladas em satélites, até a esquina da rua onde se situa o laboratório do Dr. Cretinus, todos os locais do mundo externo pode ser "acessado" e monitorado ao vivo pelos privilegiados assinantes da WEB-TV. Assim, enquanto Dr. Cretinus prepara sua mais nova experiência, Selenita acompanha, cada vez mais preocupada, os acontecimentos caóticos que agora ocorrem em todo o mundo. Bem ali, na esquina do laboratório, um homem está sendo agora mesmo esfaqueado por outro, ambos sobrevoados por inocentes flores-borboletas.

Selenita muda de canal e assiste à colisão de dois trens em alta velocidade. Da sucata de ferro retorcida saem voando dezenas de flores-borboletas. Em outro canal: um avião choca-se contra um arranha-céu, e da fumaça saem centenas de flores-borboletas. No Rio de Janeiro, dentro do bondinho da Urca, cercado por mil flores-borboletas, um homem-bomba detona-se. O bondinho despenca contra o Pão de Açúcar, arrancando dele um bom pedaço, que rola e varre os arranha-céus da orla carioca como uma bola de boliche. Em Paris, uma multidão armada de coquetéis molotov, sob uma nuvem de flores-borboletas, ataca a Torre Eiffel, que arde em chamas, derretendo-se. Milhares de chineses, polvilhados por enxames de flores-borboletas, destroem com picaretas a Muralha da China, que vai desabando como um dominó através da planície.

Desesperada com o que vê, Selenita atira ao chão o controle da WEB-TV. Ela percebe que a flor-borboleta gerou milhões de outras flores-borboletas exatamente iguais, parecendo de algum modo associadas ao caos que agora domina o planeta. De fato, o caos tomou conta do mundo. Massas fogem em pânico sem saber o que está acontecendo. Do alto, aparentemente inofensivas, as flores-borboletas nada fazem a não ser espalhar seu pó. Selenita suspeita que

as catástrofes que se multiplicam devem-se à proliferação incontrolável das flores-borboletas. Mas não está certa do processo que leva as pessoas a enlouquecerem ao contato com aquelas criaturas transgênicas.

Desconfiada de que a causa de tudo ainda se encontra no rastro de pó que a flor-borboleta original deixou na redoma de vidro, Selenita tenta alertar Dr. Cretinus. Surdo às preocupações mundanas de Selenita, Dr. Cretinus ignora-a, completamente absorto em sua nova experiência. Selenita resolve retirar do armário a redoma da fugitiva flor-borboleta original e estudar ao microscópio o pouco de pó que ainda resta ali. O que ela vê recorda-lhe algumas formas entrevistas há muito, quando tinha aulas de química com o Dr. Cretinus na velha biblioteca, hoje abandonada. Ela desce, então, aos porões do laboratório, abre uma porta esquecida e chega, através de uma escada de pedra espiralada, aos aposentos empoeirados da cavernosa biblioteca, ornada com motivos clássicos - estátuas gregas, globos renascentistas, iluminárias barrocas - cobertos de teias de aranha.

Uma trilha sonora de filme de terror reforça o caráter "tenebroso" dessa regressão ao mundo "primitivo" das humanidades. Os livros parecem ameaçadores, como monstros que poderiam devorar um leitor que ousaria abri-los. Mergulhando num desses compêndios volumosos, Selenita depara com a fórmula do LSD. Ela examinara o rastro de pó que a flor-borboleta deixara em seu caule original e descobre que sua composição química assemelha-se à da mescalina. Ou seja, das asas-pétala da flor-borboleta cai um pó que, inalado, desorienta os sentidos. Por isso as pessoas passaram a fazer gestos ridículos; por isso os guardas agora confundiam o trânsito, os automóveis colidiam, os animais tornavam-se selvagens. A flor-borboleta original reproduzira-se por cissiparidade: de seu corpo saíram outras flores-borboletas, multiplicando-se, encobrindo os céus, sobrevoando o Arco do Triunfo, a Estátua da Liberdade, o Cristo Redentor.

Selenita retorna ao laboratório e revela sua descoberta ao Dr. Cretinus. Somente eles agora sabem que o caos que ganhou o mundo é uma consequência de seus experimentos. Com a reprodução em massa das flores-borboletas, toda a gente foi assaltada por alucinações lisérgicas. A civilização começa a entrar em colapso. Decidido a enfrentar o mal que gerou, Dr. Cretinus procura a solução. Ele caminha para lá e para cá pelo laboratório, em cujas paredes aparecem, como fantasmas, as manchetes das catástrofes que estão ocorrendo no mundo lá fora:

INCÊNDIO DESTRÓI O VATICANO

SURTO DE CANIBALISMO NOS EUA

USINAS NUCLEARES EXPLODEM NO JAPÃO

TRENS E CORREIOS PARAM NA EUROPA

TRÊS BILHÕES MORREM DE FOME NO MUNDO

Selenita pergunta ao Dr. Cretinus o que poderão fazer para acabar com os desastres. Dr. Cretinus destrói sua nova experiência e conclui que o lança-chamas é a arma mais eficaz de destruição. Vai, então, pregar na ONU o extermínio das flores-borboletas. Selenita assiste a tudo pela WEB-TV. Dr. Cretinus incita os governos sobreviventes dos Estados arruinados a destruir as flores-borboletas onde quer que elas se encontrem. Formam-se brigadas de extermínio, que vestem roupas parecidas com escafandros, protegendo-se contra as emissões das flores-borboletas. Uma grande quantidade de flores-borboletas é destruída.

III.

A câmara retorna em seu *travelling* pela rua torta e sinistra, agora com suas casas e edifícios arruinados. Chegando ao alto da torre branca do laboratório, mergulha novamente na longa escadaria em forma de DNA. Passaram-se meses. No laboratório, momentaneamente vazio, a WEB-TV foi esquecida ligada, e uma barata mutante passeia por seus monitores, que mostram o mundo transformado num imenso palco arruinado. No monitor central, os sobreviventes aclamam Dr. Cretinus como seu herói salvador: "Dr. Cretinus é tão bom! Dr. Cretinus é maravilhoso!". Num outro monitor, a barata mutante poderia ver, se tivesse olhos, Selenita, no meio da turba, com ar orgulhoso e feliz. Num monitor acima, a barata poderia, se pudesse ouvir, acompanhar o discurso do cientista na praça pública, anunciando o advento de uma nova era de progresso científico e prosperidade. Mas a barata não pode ver nem ouvir, por isso sobe até o último monitor, que focaliza a visão cósmica da Terra: afastando-se do Dr. Cretinus discursando entre as ruínas, da platéia em delírio, da cidade esburacada e das planícies devastadas, a câmara satélite da WEB-TV mostra para a barata o planeta Terra parecendo não mais uma bola azul, mas uma gigantesca caveira a girar, abandonada, na irremediável solidão do universo.

ANEXO C - O STORYBOARD DE A FLOR DO CAOS

ANEXO D – CRÉDITOS

A FLOR DO CAOS

Roteiro, Direção e Produção: Luiz Nazario

Coordenação de Animação: Alessandro Costa e Marco Anacleto

Direção de Arte: Cláudia Jussan, Fernando Rabelo e Marco Anacleto

Figurino: Adriana Bicalho

Modelagem 3d: Juliana Weinberg, Marco Anacleto e Nina Bianchini

Animação 3d: Marco Anacleto

Animação 2d: Adriana Bicalho, André Reis Martins, Cadu Rocha, Daniela Maria, Fernando Rabelo e Soraia Nunes

Pesquisa e Pré-Produção: André Reis Martins, Cadu Rocha, Edward De Carvalho, Fernando Rabelo, Marco Anacleto, Rafael De Sá Marques, Sílvia Pinheiro e Soraia Nunes.

Produção Executiva: Janaína Soares

Assistência de Produção: Monaí de Paula

Consultoria Técnica: Chico Marinho

Edição: Alessandro Costa

Trilha Sonora: Lelo Nazario

Apoio Técnico: Luiz Carlos Carneiro e Nelson Barraza

Making Ofs: Cláudia Jussan, Daniela Maria, Marcos Barreto e Sérgio Vilaça.

Créditos: Sílvia Pinheiro e Soraia Nunes Nogueira

Versão: Elaine Mansano

Datacinagem e Revelação: Estúdios Mega

Agradecimentos: Alexandre Pimenta, Carlos Fonseca, Carlos Hamilton de Almeida, Cristiane Nery, Elza Maria Santos, Evandro José Lemos da Cunha, João Batista Onori, Neander Cesar de Oliveira, Renata Rosalina e Sérgio Arena.

Agradecimentos Especiais: Filmmakers, Infoport e Usina Unibanco de Cinema.

Programas Utilizados: 3d Studio Max ®, After Effects ®.

Realizado Com Os Benefícios da Lei Municipal de Incentivo à Cultura de Belo Horizonte

ANEXO E - ROTEIRO *SELENITA ACUSA!*

SELENITA ACUSA!

© **Luiz Nazário**

SEQÜÊNCIA I

ABERTURA

Exterior do Planeta. Noite.

01. Numa visão cósmica, o Planeta Terra mais parece, após a catástrofe provocada pelas flores-borboletas, uma imensa caveira a flutuar no espaço.

02. Num plano-sequência com fusões, a câmara aproxima-se da Terra-Caveira, mergulha nas grandes planícies em ruínas, chega até a rua sinistra onde se encontra o laboratório do Dr. Cretinus, com a única luz acesa no meio da noite, atravessa a janela e mergulha no grande salão de experiências.

SEQÜÊNCIA II

CLONANDO NA NOITE

Interior do Laboratório. Noite.

01. Sozinha no laboratório, Selenita lê, pasmada, os jornais espalhados sobre a mesa com as manchetes da última descoberta sobre a catástrofe que quase destruiu o planeta:

CIENTISTAS CONFIRMAM: BORBOLETAS DO APOCALIPSE CRIADAS EM LABORATÓRIO

QUEM É O MANÍACO POR TRÁS DO TERROR ALADO?

INTERPOL PROCURA MONSTRO DE AVENTAL BRANCO

TRIBUNAL INTERNACIONAL JULGARÁ CRIME CIENTÍFICO CONTRA A HUMANIDADE

02. Selenita levanta-se e vai até a WEB-TV. Girando o Controle, acompanha a programação. Em diversas telas, multidões pulam de alegria celebrando o triunfo da humanidade, vestindo camisetas com a imagem do Dr. Cretinus estampada, empunhando cartazes com os dizeres: "VIVA DR. CRETINUS!", "DR. CRETINUS SALVADOR!", "DR. CRETINUS PRESIDENTE!". Na grande tela central, Dr. Cretinus em pessoa realiza outra de suas populares conferências para um auditório alucinado. O cientista é agora uma celebridade mundial, e Selenita deixa o controle balançando a cabeça.

03. Selenita passeia pelo laboratório vazio. Olha para os vidros e equipamentos já recobertos com teias de aranha, e suspira. Sua solidão nunca foi tão grande. Não pode mais contar com Dr. Cretinus. Sente saudades do companheiro indiferente, que não hesitou em abandoná-la em sua jornada de glórias, mas sua paixão inconfessa já está prestes a converter-se, por despeito, em ódio ativo.

04. De fato! Selenita estaca subitamente e seu punho fecha-se no ar, num gesto de vingança. Uma idéia louca brotou em sua mente, e ela não hesita em colocá-la em prática.
05. Selenita caminha decidida em direção ao armário medonho. Sobe na escada - até o alto! - e retira de uma gaveta a lâmina que escondera, e na qual fixara a lágrima do Dr. Cretinus - a única lágrima que o cientista derramara em toda sua vida adulta, efeito da irritação nos olhos provocada pela flor-borboleta ao escapar do caule original e fugir do laboratório.
06. Selenita coloca a lâmina dentro da Máquina-Caracol, ajeita seus óculos protetores e pilota o super-computador.
07. A Máquina-Caracol entra em processamento. Luzes e ruídos cada vez mais fortes, até a grande explosão.
08. Atordoada, Selenita retira os óculos protetores. Abre a Máquina-Caracol e coloca a lâmina "bombardeada" no centro de uma mesa nua.
09. Na mesa, a lâmina começa a germinar em grande velocidade, transformando-se num novo ser, que tem a forma de um feto.
10. Selenita observa a evolução de sua experiência. Corte para
11. Feto transformado em criança. Corte para
12. Selenita encantada com a experiência. Corte para
13. Criança transformada em jovem Dr. Cretinus. Corte para
14. Selenita ainda mais encantada. Corte para
15. Jovem Dr. Cretinus transformado em Dr. Cretinus adulto.
16. Selenita, menos encantada, tira uma malha preta da gaveta e veste Dr. Cretinus, que passa a lembrar o Cesare de O Gabinete do Dr. Caligari: o Clone é mesmo um sonâmbulo.
17. Selenita senta o Clone na mesa e injeta-lhe, com uma seringa, um coquetel de estimulantes.
18. Plano fechado no rosto do Clone, que, como na cena de Caligari, abre os olhos com tremendo esforço das pálpebras.
19. Plano subjetivo: panorâmica do laboratório até Selenita, ainda empunhando a injeção.
20. Plano aproximado do Clone, que começa a chorar silenciosamente. É uma peculiaridade sua: não consegue reter as lágrimas. Nasceu de uma lágrima, e a melancolia é seu estado natural.
21. Selenita recolhe uma quantidade suficiente de lágrimas do Clone num grande vidro, e depois coloca o Clone dentro de uma banheira, onde ele pode chorar à vontade.
22. Selenita pinga lágrimas do Clone numa pequena planta e, depois, coloca a planta dentro da Máquina-Caracol. Luzes, explosão. Selenita vê surgir diante de si uma nova planta

transgênica: um pequenino salgueiro, um "chorão" com folhas que brilham como ouro, causando um efeito decorativo encantador - o Bonsai Dourado.

23. Alucinada com o resultado da experiência, Selenita procura na WEB-TV o endereço eletrônico da grande multinacional NASAKA, para a qual envia um e-mail. *Fade out.*

SEQÜÊNCIA III

ENCONTRO DE NEGÓCIOS

Interior do Laboratório. Dia.

01. *Fade in.* Em plano médio, Selenita alegremente alimenta o Clone, sempre lacrimejante em sua banheira, com uma papinha servida em tigela, com uma colher de pau. Logo Selenita dirige o olhar para a parede lateral, onde uma luz vermelha pisca intermitentemente, anunciando a chegada de uma visita.

02. A câmara segue Selenita abrindo o alçapão sob a mesa, descendo as escadas, passando pelo túnel iluminado, abrindo a porta do alto da Biblioteca, descendo sua elegante escadaria, rumando até a porta de entrada.

03. Selenita abre a porta, deixando entrar Mr. Maroto, um dos diretores-executivos da NASAKA, carregando uma pastinha debaixo do braço. Selenita e Mr. Maroto sentam-se à mesa. O executivo retira da pasta um contrato, que a cientista lê atentamente e assina.

04. Mr. Maroto deixa a Biblioteca dobrando o corpo em despedida. Selenita fecha a porta e corre de volta ao Laboratório com o contrato na mão.

05. Radiante, Selenita mostra o contrato ao Clone, onde se vê uma quantidade de dígitos depois de um grande cifrão. O Clone, que nada entende, apenas chora. Selenita recolhe mais lágrimas do Clone e, numa fusão, vê-se, dentro de uma névoa de sonho, uma linha de produção de onde saem, de uma esteira, centenas de Bonsais Dourados. Selenita acaba de transformar o Laboratório numa Grande Empresa, vendendo os direitos de comercialização de sua planta transgênica para a NASAKA, com distribuição planetária. *Fade out.*

SEQÜÊNCIA IV

SESSÃO FOTOGRÁFICA

Interior do Laboratório. Dia.

01. Selenita não se esqueceu de sua vingança. Enquanto veste o Clone com um avental, a WEB-TV mostra Dr. Cretinus, sempre acompanhado por um séquito de fãs, em novos comícios, aplaudido pela multidão, transformando-se num verdadeiro ídolo.

02. Em outra tela da WEB-TV, prossegue o processo do século: o tribunal internacional reunido no arruinado edifício da ONU considera a criação da flor-borboleta um crime científico contra a humanidade. O mundo procura o culpado.

03. Selenita coloca o Clone, agora vestido como Dr. Cretinus, diante da Máquina-Caracol, com um vaso de margarida na mão. Com uma câmara Polaroid, ela o fotografa. Depois, sorri maldosamente. *Fade out.*

SEQÜÊNCIA V**SELENITA ACUSA****Interior do laboratório. Dia.**

01. Sozinho no laboratório, o Clone assiste, de sua banheira, à WEB-TV. Selenita, agora milionária, encontra-se na ONU para acompanhar de perto o julgamento do século. De óculos escuros, ela adentra a sala do tribunal coberta de jóias e envolta num longo casaco de peles, e entrega ao Juiz um envelope fechado. O Juiz retira do envelope uma foto. Ao ver a imagem do Dr. Cretinus, o Juiz parece não entender nada. Então, diante das câmaras de todo o mundo, Selenita aponta para o retrato e grita: "EIS O CULPADO!". O tribunal se agita, o escândalo é total.

02. O Clone assiste a tudo chorando.

03. Encurralado pela imprensa, Dr. Cretinus primeiro nega, mas diante da inesperada prova fotográfica, vê-se confundido e, desnorteado, confessa tudo: sim, ele criou a flor-borboleta, causadora de tantas catástrofes.

04. Dr. Cretinus é julgado no Tribunal Internacional da ONU. Selenita, no laboratório, lê, orgulhosa, a manchete dos jornais: SELENITA ACUSA! DR. CRETINUS É O CULPADO! Após sua confissão, o cientista é detido e enviado para uma ilha-prisão-fortaleza perdida no mapa para cumprir a pena de prisão perpétua.

05. O Clone continua a chorar em sua banheira.

SEQÜÊNCIA VI

A CRISE

Interior do Laboratório. Noite.

01. Selenita está satisfeita com sua vingança. Pela WEB-TV, assiste a uma publicidade de seu Bonsai Dourado, que pode ser adquirido por telefone ou pela própria WEB-TV. Todos os lares privilegiados do planeta já possuem um Bonsai Dourado, que se tornou uma coqueluche, um símbolo de status. Selenita agora acompanha, sempre pela WEB-TV, o movimento da Bolsa de Valores. As ações da NASAKA não cessam de subir.

02. Selenita leva um copo de leite para o Clone e vai para o quarto.

03. Assim como o fazem milhões de outras pessoas em todo o mundo, Selenita deita-se ao lado de seu Bonsai Dourado, colocado sobre o criado-mudo, ao lado do despertador. A câmara se fecha num plano aproximado do Bonsai Dourado com o despertador.

04. Passam-se horas, como se pode constatar pelos ponteiros do relógio, que giram até marcar 5h. Selenita dorme profundamente. Neste preciso momento, estranhas cintilações emanam do Bonsai Dourado. Todo o quarto é como que espargido por uma luz dourada, que logo se ofusca, mergulhando o quarto novamente na penumbra.

05. Mais algumas horas passam-se. O relógio marca 7h. O despertador toca. Selenita acorda. Levanta-se, mas seus passos são hesitantes; ela mal consegue ficar de pé. Atordoada, Selenita volta para a cama.

06. As horas continuam passando: o relógio já marca 15h30. Selenita abre os olhos lentamente e percebe, assustada, o quanto dormiu. Arrasta-se para fora da cama, deprimida. Caminha com tremendo esforço. Não tem fome, nem vontade nenhuma. Com grande esforço chega até a WEB-TV.

07. Na WEB-TV, Selenita sintoniza a Bolsa de Valores. As ações da NASAKA despencaram. Sintoniza outras estações, que mostram o mundo em estado de paralisia. As pessoas arrastam-se pelas ruas e, quando caem, não se levantam mais. A letargia tornou-se epidêmica, tomou conta do mundo.

08. Selenita volta para o quarto. Deita-se ao lado do Bonsai Dourado. A câmara fecha num plano aproximado do despertador, que marca 17h.

09. Passam-se horas, como se pode constatar pelos ponteiros do relógio, que giram até 5h. Selenita ainda dorme. Neste momento, novamente as cintilações emanam do Bonsai Dourado.

Todo o quarto é atingido pela luz dourada, que logo se ofusca para deixar o quarto na penumbra.

10. O relógio marca 7h. O despertador soa. Selenita acorda, mas não se levanta. Encostada no travesseiro, começa a chorar. Sua expressão é vazia como a do Clone que criou. *Fade out.*

SEQÜÊNCIA VII

O MUNDO SEM VONTADE

Interior do Laboratório. Dia.

01. No laboratório abandonado, o Clone assiste à WEB-TV. Imagens mostram as multidões largadas nas ruas. Carros parados, com pessoas imóveis, sem ação, chorando dentro deles. Tudo parece congelado; nada se move. O trabalho, a atividade e o movimento praticamente desapareceram no planeta. Agora, a humanidade apenas vegeta e chora.

02. Uma a uma, as telas da WEB-TV vão se apagando, pois não há mais quem opere as transmissões. As imagens dos diversos monitores são substituídas pela tela de descanso, que mostra a imagem de Cesare, na cena de Dr. Caligari, arregalando os olhos.

03. Apenas a tela central transmite ainda uma imagem. É a imagem de uma ilha.

04. A câmara se aproxima, numa série de fusões, mostrando que na ilha há uma prisão, na prisão uma única cela, e nessa solitária encontra-se Dr. Cretinus: descabelado, enlouquecido.

05. Dr. Cretinus não foi afetado pelas cintilações dos Bonsais Dourados, imune aos efeitos da planta transgênica que transformou a todos em legumes. Num mundo sem vontade, apenas ele possui energia. Os guardas da prisão estão caídos, mal recostados na parede, e lacrimejam. Mesmo sem saber o que está acontecendo, sem poder imaginar que ele é o único homem que possui imunidade contra as cintilações do Bonsai Dourado, possuidor de anticorpos naturais contra o veneno criado com sua lágrima, Dr. Cretinus percebe que o momento que tanto esperava chegou. Sua mente está mais ativa e descontrolada que nunca. Seu olhar é o de um alucinado. Subitamente, ele fecha os olhos e estica as mãos em forma de garra, como um monstro, e se aproxima da câmara da WEB-TV que o vigia.

06. O choroso Clone observa a WEB-TV. No último monitor vivo, cercado pelos descansos de tela estampando a imagem de Cesare despertando, aparece agora o cientista, abrindo olhos imensos e assustadores: Dr. Cretinus está livre.

ANEXO F – STORYBOARD DE *SELENITA ACUSA!*

ANEXO G - ROTEIRO DE *DR. CRETINUS RETORNA ...*

DR. CRETINUS RETORNA...

Décimo Tratamento

© Luiz Nazario

APRESENTAÇÃO DA TERCEIRA PARTE DA TRILOGIA [2D]

SEQÜÊNCIA 01

UMA ATMOSFERA SINISTRA

Exterior. Dia. Rua do Laboratório. Chove torrencialmente. Nuvens douradas no céu.
[2D/3D]

01. *Travelling* lateral panorâmico da rua expressionista, com suas casas bem destruídas. Chove torrencialmente. [3D]
02. A câmara sobe até a janela. Fusão. [3D]

SEQÜÊNCIA 02

MÁS NOTÍCIAS

Interior. Dia. Uma névoa dourada banha a atmosfera. Fusão para o Laboratório vazio, mais abandonando que nunca. A câmara aproxima-se da WEB-TV.

01. A câmara adentra o Laboratório e mergulha escada abaixo: aranhas e ratos aparecem *mortos* pelo caminho. [3D]
02. A câmara chega até a WEB-TV, que transmite imagens de Cesare piscando o olho, interrompidas pela estática. A câmara aproxima-se dos monitores, e subitamente as telas todas são preenchidas pela imagem de Dr. Cretinus ameaçando o mundo com as mãos (cena final de *Selenita acusa!*). A câmara centra-se no *monitor central*: Dr. Cretinus veste seu jaleco e toma a direita no corredor, onde existe uma porta que dá para uma escada. [2D/3D]

SEQÜÊNCIA 03

PRISIONEIRO EM FUGA [2D]

Exterior. Dia. No heliporto da prisão. Nuvens douradas no céu. Chove torrencialmente.

01. Vista aérea da ilha-prisão-fortaleza com heliporto: vê-se Dr. Cretinus correndo, minúsculo, em direção ao helicóptero. [2D]

02. Plano aproximado em *plongée* de Dr. Cretinus entrando no veículo, cujas hélices começam a girar. [2D]

SEQÜÊNCIA 04

UM VÔO SURPREENDENTE

Exterior. Dia. Nuvens douradas no céu. A chuva vai cessando aos poucos à medida que o helicóptero atravessa o mar em direção à costa da Cidade Caótica. Dr. Cretinus dentro do helicóptero observa a estranha paisagem. [2D/3D]

Dr. Cretinus pilota o helicóptero em direção à Chãos City. [2D]

01. Plano subjetivo de Dr. Cretinus em vista aérea chegando à Chaos City com sua população toda morta depois de ter sido paralisada pelo efeito das emanções do bonsai dourado. Panorama de desolação com pilhas de cadáveres amontoados nas ruas. [2D]

02. *Close* de Dr. Cretinus olhando, intrigado, para baixo, onde milhares de pessoas jazem nas ruas. Enquanto Dr. Cretinus reflete sobre o que poderia ter acontecido, a Chãos City, em ruínas, com suas pilhas de cadáveres lembrando o Holocausto reflete-se no vidro do helicóptero. Corta para [2D]

SEQÜÊNCIA 05

UM POUSO FORÇADO

Exterior. Dia. Nuvens douradas no céu. A chuva cessou. [2D/3D]

01. Plano geral da cidade arrasada e do helicóptero de Dr. Cretinus servindo-se, para pousar, de um prédio tombado em rampa nas proximidades de seu Laboratório. [2D]

SEQÜÊNCIA 06

DR. CRETINUS RETORNA...

Interior do Laboratório. Dia. [2D/3D]

01. A câmara afasta-se da imagem do helicóptero pousando e vê-se, então, a moldura da WEB-TV, e depois toda a WEB-TV. A câmara recua e vemos Homunculus acompanhando,

pelo monitor, Dr. Cretinus pousando sobre o prédio tombado em rampa nas proximidades do Laboratório. [2D/3D]

02. A câmara torna-se subjetiva de Homunculus; ela se levanta e se afasta do monitor entrando de costas para dentro do cômodo que fora o antigo quarto de Selenita, aninhando-se ao lado do espelho (podemos ver então que a câmara é Homunculus). [3D]

03. Corte para plano mais próximo da porta da rua. [3D]

04. Corte seco para plano mais aproximado da porta da rua. [3D]

05. Novo corte seco para plano ainda mais aproximado da porta da rua. [3D]

06. Subitamente, a porta abre-se com força. *Dr. Cretinus retorna* ao seu Laboratório. Ao fundo, vê-se o helicóptero sobre o prédio tombado. [2D/ 3D]

07. *Close* de Dr. Cretinus chamando por Selenita sem obter resposta. [3D]

08. Legenda: “Selenita!... Selenita!...” [Grafismo].

SEQÜÊNCIA 07

DR. CRETINUS INVESTIGA

Interior do Laboratório. Dia. [2D/3D]

01. Dr. Cretinus olha para o Laboratório, mais abandonado que nunca. Ele vê seus bichinhos mortos, suas experiências destruídas. E depara-se com o estranho bonsai dourado. [3D]

02. Expressão de surpresa de Dr. Cretinus. [3D]

03. Na mesa de experiências, Dr. Cretinus pega uma lupa e analisa uma folha dourada que arranca do bonsai. [3D]

04. *Close* da mão do Dr. Cretinus colocando a folha dourada no microscópio. [3D]

05. Dr. Cretinus percebe que a planta possui uma estranha composição. [3D]

06. Imagem dos genes estranhos do bonsai dourado. [2D]

07. Dr. Cretinus olha para a pequena geladeira aberta na mesa. [3D]

08. *Close* na pequena geladeira, sem os frascos. [3D]

09. *Close* de Dr. Cretinus com expressão de espanto, de quem conclui que o bonsai dourado foi criado com alguns de seus genes. Descobre assim que a letargia que assola a humanidade é causada pelas emanções da planta transgênica, e que ele possui anticorpos em seu organismo que o tornam imune à contaminação. [3D]

10. Legenda: “*Este bonsai possui genes humanos... Genes meus!*” [Grafismo].

SEQÜÊNCIA 08

SALVANDO NOVAMENTE A HUMANIDADE

Interior do Laboratório. Noite. Dr. Cretinus à mesa de experiências. [2D/3D]

01. Dr. Cretinus retira um pouco de seu sangue com uma seringa e o verte num *catalisador*, emaranhado de tubos e retortas por onde a gota de sangue passará, mudando de cor, transformando-se, no final, de **vermelho sangue** em **soro verde**. [3D]
02. Legenda: “*Com este soro salvarei a humanidade!*” [Grafismo]
03. Enquanto agita no ar um **tubo de ensaio com o soro verde**, Dr. Cretinus é surpreendido com um reflexo no fundo do Laboratório. [3D]
04. Dr. Cretinus aproxima-se, com o **tubo de ensaio com o soro verde** na mão, do espelho no quarto de Selenita. [3D]
05. Os movimentos de Dr. Cretinus são aparentemente “refletidos” no espelho. Mas, na verdade, é Homunculus quem os replica, postado diante do espelho. [3D]
06. Os movimentos são idênticos, apenas o **tubo de ensaio com o soro verde** não é igual à **seringa com a fórmula cor-de-rosa** que o Homunculus tem nas mãos. [3D]
07. Antes que o cientista possa reagir, Homunculus destaca-se do espelho e espeta em Dr. Cretinus a seringa que segurava, nele descarregando a fórmula cor-de-rosa. [3D]
08. *Close* da ampola de soro verde revigorante que salvaria a humanidade caindo e se espatifando no chão. [3D]

NOTA: Os líquidos devem ter uma *cor fosforescente*, fazendo tanto o tubo quanto a seringa brilhar no escuro, como nos filmes que me inspiraram essas seqüências: o genial noir em preto & branco D.O.A. (1950), de Rudolf Maté, onde um homem é assassinado num bar por um desconhecido que lhe injeta uma seringa cheia de *veneno fosforescente* - ele só vai perceber que algo lhe aconteceu depois, quando se sente mal e vai ao médico, que apaga as luzes do consultório, balança um tubo de ensaio com o *veneno fosforescente* e diz: “Você foi envenenado e tem apenas um dia de vida!”; inconformado, o doente pede um antídoto ao médico, que lhe diz: “Você não entendeu, você *já está morto!*”. E no colorido The Satan Bug (1965), de John Sturges, um *thriller* apocalíptico da Guerra Fria, onde o vilão atira para o ar, fazendo-o girar velozmente na nossa direção, o tubo de ensaio cheio de um líquido verde carregado de vírus mortais, que darão cabo do mundo, numa cena de gelar o coração.

SEQÜÊNCIA 09

PESADELO EM MINIATURA

Interior do Laboratório. Fim da noite, o sol nascendo. [2D/3D]

01. Antes de perder a consciência, Dr. Cretinus percebe em imagens enevoadas o Clone transportando uma redoma para a mesa, uma pequena redoma dentro da qual se encontra uma miniatura do quarto de Selenita e, dentro do quarto, deitada na cama... A própria Selenita! [3D]
02. A visão embaralhada de Dr. Cretinus funde-se com um *flash-back* igualmente deformado. [3D]
03. Homunculus, nesse *flash-back*, torna-se inteligente de tanto assistir à WEB-TV e pára de chorar: enquanto Selenita permanece paralisada, adormecida em seu quarto, ele se levanta da banheira e toma conta do Laboratório. [3D]
04. Homunculus observou o mundo e as experiências mal-sucedidas de sua mestra Selenita e agora passa a operar a LESMAC, da qual ele retira um soro cor-de-rosa. [3D]
05. Homunculus injeta a **fórmula cor-de-rosa** numa planta, e esta diminui a olhos vistos. [3D]
06. Faz o mesmo com uma aranha, que quase desaparece. [3D]
07. Experimenta com o rato-orelha, que encolhe até a dimensão de uma mosca. [3D]
08. Homunculus injeta o soro em Selenita, que ainda dorme paralisada, e a reduz ao tamanho de um fósforo. [3D]
09. A seringa cai, espetando a cama, que diminui na mesma proporção de Selenita para a surpresa de Homunculus. [3D]
10. Fim do *flash back*. Dr. Cretinus desperta e se vê dentro de uma redoma, separado da redoma onde Selenita se encontra.
11. Selenita finalmente desperta de sua letargia, mas quando percebe o que aconteceu, enlouquece, e grita... [3D]

SEQÜÊNCIA 10

O FIM DA HUMANIDADE

Interior do Laboratório. Dia. Névoa dourada acumula-se sobre a WEB-TV. [2D/3D]

01. Homunculus assiste frio como gelo, pela WEB-TV, a sete bilhões de seres humanos reduzidos a esqueletos. [3D/2D]
02. Montes de esqueletos nas ruas das grandes metrópoles... Por toda parte, esqueletos... Uma imagem sintetiza o fim da humanidade: um dos homens-esqueletos de um grande escritório

tenta alcançar uma maçã para morder, mas não consegue mover-se mais que um centímetro...

A humanidade morre de fome, pois não pode se mexer para buscar alimentos. [2D/3D]

03. Assistindo à morte do último ser humano, Homunculus parece aliviado. [3D]

04. Legenda: *“Até que enfim! Criarei a nova progênie clonada de meus pais primitivos! Mas serão todos pequeninos, para que não me machuquem!”* [Grafismo]

SEQÜÊNCIA 11

KLONENSTADT: A CIDADE DOS CLONES

Interior. Dia. Espessa névoa dourada paira na atmosfera. [2D/3D].

01. A câmara passeia por redomas colocadas na mesa do antigo Laboratório, destacando as redomas com os **peixes coloridos**. [3D]

02. A névoa dourada do Laboratório, agora muito espessa, cobre pouco a pouco as redomas. [3D]

03. Saindo da espessa névoa dourada, a câmara mergulha no novo Éden de redomas integradas. Klonenstadt, a Cidade dos Clones, no estilo da arquitetura visionária de Hundertwasser, em seu neo-expressionismo colorido, lembra também um *shopping-center*, com suas luzes intensas e cores cintilantes. As criaturinhas clonadas, todas parecidas com Selenita e Dr. Cretinus passeiam, felizes, por entre lojas, restaurantes, praças. [3D]

04. Um Clone de Selenita, passeando pela pracinha, deixa seu cão poodle fazendo xixi no poste e entra numa loja de antiguidades, observando os curiosos objetos que ali se encontram em exposição. [3D]

SEQÜÊNCIA 12

VIA CRUCIS

Exterior. Dia. Na avenida principal de Klonenstadt. [2D/3D]

01. Uma mãe – clone de Selenita – que passeia pela Avenida da Adoração, aponta para seu filho – clone de Dr. Cretinus – a série de painéis, nos quais o Primeiro Clone é reverenciado como o Mestre, o Criador, o Deus. É a Sua Via Crucis: numa fileira de prédios, painéis gigantescos contam a breve trajetória de Homunculus na Terra:

HOMUNCULUS EM SEU TRONO GLORIOSO (SENTADO NA BANHEIRA)

HOMUNCULUS CRIADOR DO MUNDO (COM INJEÇÃO NA MÃO)

HOMUNCULUS QUE NOS PROTEGE DO MAL (REDOMAS AO LADO DO “GIGANTESCO” BONSAI DOURADO)

HOMUNCULUS E A GRANDE REDOMA (QUE COBRE UMA FLORESTA)

HOMUNCULUS E SEU CALVÁRIO (ADOENTADO)

HOMUNCULUS E SEU MARTÍRIO (SUICIDANDO-SE NUMA MÁQUINA DE SUICÍDIO).

[2D/ 3D]

02. A câmara vai até o fundo da rua, onde, num local ermo, sombrio, dissonante com as cores alegres da Cidade dos Clones, como um restolho da velha Chãos City (evocando a contrastante casa de Rotwang em *Metrópolis*, “verruga” expressionista na monumental cidade moderna) encontra-se o Laboratório de Dr. Cretinus, miniaturizado por Homunculus. [3D]

SEQÜÊNCIA 13

O TESTAMENTO DO DR. CRETINUS

Interior do Laboratório. Noite. [2D/3D]

01. Mais uma vez a câmara penetra, como sempre, pela janela do Laboratório, e mergulha escada abaixo. Esquecido de todos, ali se encontra o velho Dr. Cretinus (o original), bastante envelhecido, ralos cabelos e mãos deformadas pela artrite, preparando-se para escrever um grande livro. [3D]

02. Sentado à mesa, onde se encontra um retrato da ex-assistente Selenita, já falecida (sua morte é simbolizada por uma rosa branca ao lado do porta-retratos), de costas para a câmara, Dr. Cretinus segura nas mãos um peso de cristal. [3D]

03. Dentro do peso de cristal, uma Cidade miniaturizada – a Choos City precocemente destruída. Dr. Cretinus medita com nostalgia sobre o passado e sofre um ataque, caindo sobre o livro que estava escrevendo. [3D]

04. O peso de cristal rola das mãos de Dr. Cretinus, e cai ao chão, espatifando-se em *close* contra a escada, numa evocação de *Cidadão Kane*. [3D]

05. Fusão dos cacos com os óculos quebrados sobre a mesa do Dr. Cretinus; a câmara passa pelo seu corpo, pelo retrato de Selenita, capta uma pétala caindo da rosa branca no vaso, e se aproxima do *Testamento* que o cientista pretendia escrever, fazendo um *close* nas primeiras linhas com que ele iniciara suas memórias. [3D]

06. Câmara percorrendo a página escrita: “No princípio, era o Caos...” [Grafismo]

Créditos Finais. [2D]

ANEXO H - STORYBOARD DE DR. CRETINUS RETORNA...

ANEXO I - CRÉDITOS DE DR. CRETINUS RETORNA...

Dr. Cretinus retorna... – Trilogia do caos – Parte III (Brasil, Belo Horizonte, 2006, DVD, NSTC, Stereo, Cor e P&B, 20'). **Roteiro, Direção, Produção:** Luiz Nazario. **Coordenação de animação:** Marco Anacleto. **Storyboard:** Fernando Rabelo. **Grafismos, Créditos:** Soraia Nunes. **Desenho de Produção:** Cláudia Jussan. **Direção de arte:** Marco Anacleto. **Animação 2D:** Adriane Puresa, André Reis, Marcelo La Carretta, Soraia Nunes. **Animação 2D do Teaser:** Daniel Pinheiro Lima. **Modelagem digital, Animação 3D:** Juliana Weinberg, Marco Anacleto, Nina Faria. **Fotografia:** Marco Anacleto. **Efeitos visuais:** Marco Anacleto, Nina Faria. **Trilha sonora:** Lelo Nazario. **Música do Teaser:** Paulo Machado. **Edição:** Marcelo La Carretta. **Assistência de produção:** Gabriela Garzon. **Versão:** Juliana Weinberg. **Apoio técnico:** Luiz Carneiro, Nelson Barraza. **Colaboração:** Eduardo Bernardes. **Realização:** Ophicina Digital. **Orçamento:** R\$ 45.000,00. **Recursos:** Auxílio FAPEMIG/*Filmoteca Mineira*. **Apoio:** FTC-EBA-UFMG; Bolsas CAPES, CNPq, FAPEMIG. [©] Luiz Nazario/Projeto *Animação Expressionista*. **Legendas:** inglês e português. **Categoria:** Animação. **Gênero:** Ficção científica. **Cópias disponíveis:** VHS, Betacam, Mini-DV, DVD. **Site oficial:** <http://www.expressionismo.pro.br>. **Sinopse:** Em meio à paralisia geral, Dr. Cretinus escapa da prisão e retorna ao seu laboratório, aparentemente abandonado. O mundo não é mais o mesmo: até Selenita desapareceu. E Dr. Cretinus não percebe que a figura que vê no fundo do espelho não é seu reflexo, mas um Homunculus criado à sua imagem e semelhança. Dr. Cretinus cai sob o efeito de uma droga que Homunculus injeta-lhe e se vê preso numa redoma, assistindo impotente ao nascimento de um novo mundo povoado por uma minúsculas criaturas. [*Dr. Cretinus Returns... – The Chãos Trilogy – Part III:* Finding himself inside a general paralysis, Dr. Cretinus escapes from prison and returns to his lab, apparently abandoned. The world is no longer the same: even Selenita disappeared. And Dr. Cretinus doesn't realize the picture in the bottle of the mirror is not his reflex, but a Homunculus created by his image and resemblance. Dr. Cretinus falls into the effect of a drug and wakes up stocked in a glass bell jar, watching impotent to the birth of a new world populated by tiny creatures.] [*Dr. Cretinus retorna... Trilogia del caos – Parte III:* En médio a la parálisis

general, Dr Cretinus escapa del encierro y retorna a su laboratório, aparentemente abandonado. El mundo no és mas el mismo: hasta Selenita desapareció. Y Dr. Cretinus no percibe que la figura en el hondo del espejo no es su reflejo, sino um Homunculus criado a su imagen y semejanza. Dr. Cretinus cale su efecto de uma droga y despertase preso en uma redoma, asistiendo impotente al nacimiento de un nuevo mundo poblado por minúsculas criaturas.]

ANEXO J – LISTA DOS FORNECEDORES DOS PRODUTOS

ACIDULÊ DIGITAL: Transfer digital, impressões a laser, xerox colorido, foto camisa, camisa promocional, cartões de visita, gráfica rápida, adesivos. Av. Augusto de Lima, 1263 – Loja 23 – Nível D, Ed. Moda Mall – Belo Horizote/MG. Tel.: (31) 3295-3472 – e-mail: rpedras@brfree.com.br.

ALAN CALIGIORNE (Escola de Joalheria): Fabricação, concerto, cravações e gravação de jóias. Moldes silicones (Roberto) e fundição. Av. Amazonas 491, s.913 e 914 BH. Tel.(31) 32128816

ÂNGELA: bordados. Venda Nova – Tel.: (31) 34511508

BRINDES BMW LTDA: bottons, imãs, canetas. Rua Tupira 1090. Tel.: (31) 34460908. (próximo do Minas Shopping)

BRINDES TIP LTDA: bottons, imãs, canetas. Rua Guajajaras 470, sl 608. Tel.: (31) 32751331.

CLICHERIA SANTO ANTÔNIO LTDA: Clichês para relevo seco, impressão em couro, fundição, clichês em magnésio para etiquetas. Av. Olegário Maciel, nº742 Loja 3102 – 3104 3º andar, Mercado Novo. BH. Tel. (31) 3271-4228, e-mail: clicheriasa@ig.com.br.

COPIAR DIGITAL: ploter, xerox colorido, encadernação, adesivos. Av. Cristóvão Colombo, 118 – Lj. 02, Savassi BH. Tel: (31) 3282-1121 – 3284-3631. e-mail: copiar@copiar.com.br

NELSI: bordados. Planalto – Tel.: (31) 3498-0945

GLOSSÁRIO

Animador é o artista que desenha os personagens em diversos movimentos.

Animatrope é um software que funciona para ao mais novos como uma ferramenta educativa, como um jogo de construção de mundos de grande criatividade e

imaginação visual, possibilitando a utilização de novas tecnologias em áreas que integram a diversão, a educação e a criatividade.

Blender é um pacote de software livre de edição gráfica que permite não só a criação de imagens 3D estáticas como também animações.

Campo Aberto (Tomada Geral) – uma cena na qual a ação e os personagens, na tela, aparecem longe do espectador.

Celulóide – uma folha transparente e maleável, sobre a qual se passa a tinta e a cor de um desenho animado. Composição: cânfora e algodão pólvora (que se consegue pela ação do ácido azótico sobre o algodão comum).

Clean-up (Filetagem) – o trabalho do ajudante-animador ao passar para o acetato, à tinta, os desenhos do animador, salientando os detalhes de menor importância. Antigo.

Colorador (Artefinalista) – aquele que dá cor ao celulóide.

Diretor é o supervisor de animação, do som, da música e de todos os aspectos gerais da produção de um desenho animado.

Efeitos é a seção que cria os truques especiais (nuvens, chuva, sombras, raios, etc.), de acordo com a ação principal de uma determinada cena.

Efeitos Sonoros são ruídos de classe distinta, acrescentados à banda sonora para criar maior efeito à ação.

Fora de Campo (Som ou voz off) – diálogo, narração ou efeito sonoro cuja procedência não se vê na tela.

Fundos (Cenários) – as pinturas opacas que servem de campo de ação, detrás do celulóide com as figuras animadas.

Iconográfica - tipo e tamanho das letras.

Impressora Ótica – anos 30. Uma câmara que filma negativo, permitindo o trabalho com layers diferentes, fazer novas imagens. Usada até os anos 80, quando surge o computador.

Moviola – máquina para se ver e montar um filme, com tela reduzida.

Pan – uma panorâmica, movimento vertical ou horizontal que se obtém para os desenhos animados, movendo-se o material artístico debaixo da câmara que o fotografa.

Primeiro Plano – uma cena na qual a ação ou os personagens na tela parecem estar perto do espectador.

Take 2 é um software normalmente utilizado para fazer desenhos animados, é um programa que funciona muito bem e é acessível a todas as pessoas que trabalham em cinema de animação.

Travelling – um movimento da câmera em tomadas para cercar ou aproximar-se do material que está sendo fotografado.

Truca (ou Mesa de Filmagem) – mesa montada com dispositivo para a colocação dos desenhos, mais a câmera disposta sobre ela para fotografar os desenhos em seqüência.

Wake live – tratamento sintético a personagens reais.