

A SINGULARIDADE GRÁFICA NO DESENHO DE ANIMAÇÃO DE MARCELO MARÃO

Simon Pedro Brethé

A notoriedade de um grande artista muitas vezes ocorre em função de sua capacidade criativa, inovadora e, em alguns casos, de subversão, nas diversas formas de linguagem. Não é mera coincidência que alguns artistas animadores se destacam pela genialidade com que conseguem cativar os apreciadores da arte da animação ao desenvolverem formas gráficas únicas em seus desenhos. Se por um lado, essas singularidades podem ser percebidas pelos espectadores como qualidades pessoais do autor, por outro, resultam de constantes processos de pesquisa em que os artistas buscam compreender suas opções estéticas.

O animador brasileiro Marcelo Marão é um exemplo de artista que tem um desenho fundamentado nas convenções do estilo *cartoon*. Ele é um entusiasta da técnica tradicional de desenho a lápis grafite sobre papel. Marão é autodidata e possui uma trajetória profissional de artista independente. Condições essas que contribuíram para que desenvolvesse um estilo pessoal no desenho, marcado pelo acabamento rústico, traço solto e rabiscado, figuras inacabadas e minimalismo diegético. Tudo enriquecido como uma boa carga de crítica humorística.

No intuito de identificar aspectos singulares em seu de-

senhos, partimos da hipótese de que certas características gráficas desenvolvidas no seu desenho para animação têm relação com a maneira pelo qual ele comunica algo de si, ou seja, suas impressões e questionamentos do mundo que o rodeia.

Normalmente, a trajetória de um animador se dá pelo aperfeiçoamento artístico, ele amadurece dentro das possibilidades e convencionalismos das artes visuais que se apresentam, desenvolve suas habilidades em técnicas específicas, o que lhe permite adquirir bases sólidas para se expressar através da imagem animada. Mas alguns também se engajam em questões pessoais, buscando desvendar e explorar as próprias potencialidades, através da pesquisa pautada na livre experimentação e rompimento dos limites das convenções. Assim, o artista fortalece sua individualidade e sua singularidade gráfica, o que permite evidenciar sua matriz autoral.

Tomamos de empréstimo, o termo “matriz” utilizado no livro *O autor no cinema* (1994), do pesquisador Jean-Claude Bernardet que busca estabelecer quem seria o autêntico autor de uma obra cinematográfica. Bernardet baseou seu estudo em textos publicados na revista *Cahiers du Cinéma* de críticos e jovens cineastas franceses da década de 1950. Na Política dos Autores, nome dado ao movimento desses críticos, iniciaram-se discussões sobre a ideia de autor cinematográfico ou a quem pertenceria a autoria de uma obra. Havia aqueles que defendiam que o verdadeiro autor era a pessoa responsável diretamente pela produção da imagem ou do que era colocado na tela, a *mise en scène*. “Se o realizador não inventar a imagem,

a palavra fica palavra e o filme não nasce” pontuou Marcel L’Herbier. (HERBIER, 1943 apud BERNADET, 1994). Nos textos publicados, surge então o termo matriz de autor, que se baseia na ideia de marca ou qualidades relacionadas ao autor e que perpassam todos os seus trabalhos.

A construção da matriz passa obrigatoriamente pela análise do conjunto de filmes de um autor, é um trabalho sobre a redundância: peça essencial do método crítico. São as repetições e as similitudes identificadas nas diversidades das situações dramáticas propostas pelos vários enredos que permitirão delinear a matriz. O autor é, nessa concepção, um cineasta que se repete, e não raro houve críticos que consideraram cineastas autores pelo simples fato de se repetirem. É necessário que o autor se repita, ou é necessário que o crítico interprete sua obra como um sistema de repetições ou trabalhe sobre repetições da obra, identificando essas repetições com a obra. (BERNADET, 1994, p.31)

No intuito de evidenciar a matriz autoral de Marcelo Marão por meio de aspectos gráficos do seu trabalho, buscamos identificar características gráficas singulares e sua recorrência como parâmetro de análise. Para isso, procedemos na investigação do modo como o artista desenha e articula os elementos gráficos fundamentais da linguagem visual (ponto, linha, forma, superfície e cor). É com esses elementos que o animador inicialmente estrutura o desenho, quando ocorrem as primeiras intenções gestuais que geram significados como força, leveza, peso, delicadeza, direção, continuidade, regularidade, irregularidade, dinamismo, tamanho, etc.

Além disso, a partir dos estudos da artista e pesquisadora polonesa Fayga Ostrower (1920-2001), optamos em estabelecer dois fatores básicos influenciadores da caracterização gráfica do desenho do artista animador – valores culturais e referenciais artísticos de interesse – sustentados por um terceiro fator que é a compreensão da técnica. Este último é pautado nas habilidades aprendidas na manipulação da materialidade, na instrumentação e ou modelos teóricos. Os dois primeiros fatores foram baseados na leitura de duas bibliografias da autora. A primeira, o livro *Acasos e criação Artística* (1995), estudo centrado nos acasos (acasos – vivências – significados) que ocorrem no cotidiano de qualquer indivíduo e como eles participam ativamente nos processos de criação. Todo indivíduo está sujeito aos acasos da vida, por meio das sensibilidades é que se desenvolvem certas predisposições que fazem cada pessoa perceber certas situações em detrimento de outras. Assim, nos diversos acasos da vida, o artista percebe as situações inspiradoras, “acasos significativos”. Por meio da intuição, ele formula hipóteses para então elaborar suas relações de significado (OSTROWER, 1995).

A segunda bibliografia é *Criatividade e processos de criação* (2004), que aborda a criação como uma necessidade inerente ao homem e suas formas de comunicação em seu contexto cultural. Nesta perspectiva, o artista sempre partirá de noções pré-configuradas, o que a autora chama de imagens referenciadas, para então, nas suas associações particulares, elaborar suas próprias formas e significações.

As disposições, imagens da percepção, compõem-se, a rigor em grande parte, de valores culturais. Constituem-se em ordenações 'características' e passam a ser normativas, qualificando a maneira por que novas situações serão vivenciadas pelo indivíduo. Orientam o seu pensar e imaginar. Formam imagens referenciais que funcionam ao mesmo tempo como uma espécie de prisma para enfocar os fenômenos e como medida de avaliação (OSTROWER, 2004).

Por fim, a elaboração e concretização da expressão gráfica depende da materialidade na qual o artista elabora suas propostas em torno dos recursos técnicos e das metodologias disponíveis. Em diferentes estágios de maturidade, o artista elabora suas propostas artísticas por meio das convenções técnicas que englobam as artes visuais. No caso de Marcelo Marão, tendo ele desenvolvido habilidades na técnica do desenho a lápis grafite sobre papel e o método de estruturação no estilo *cartoon*, desenvolveu seu estilo gráfico baseado nestes recursos, ou seja, o primeiro de base material instrumental e o segundo, no modelo artístico estrutural.

O domínio técnico foi abordado pela pesquisadora e artista animadora portuguesa Marina Estela Graça em seu livro *Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada* (2006), ao caracterizar a animação autoral e ou experimental, baseado na perspectiva de exploração dos suportes técnicos. O animador experimental busca desvendar as funcionalidades pré-estabelecidas da máquina, no intuito de se estabelecer no controle dos processos dominados por ela, "é o gesto que tenta recuperar um espaço-tempo diferenciado e vivido no seio das próprias

criações tecnológicas”, portanto ele busca conhecer o dispositivo no sentido de entender as minúcias de suas engrenagens para assim, “fazer alguma coisa com ela”, pontua a autora. (GRAÇA, 2006, p.15). Na perspectiva de Estela Graça, o artista animador autoral não nega o convencionalismo do cinema (técnica e de linguagem), ele pesquisa visando o domínio de suas bases de funcionamento, para então proceder com suas atividades irregulares.

A singularidade gráfica no desenho de Marcelo Marão

Natural de Nilópolis, na Baixada Fluminense, cidade do estado do Rio de Janeiro, Marão é um artista que produz animação intercalando produções independentes à trabalhos encomendados e coletivos. De acordo com o próprio artista, quando sua família se mudou para esta cidade, seus pais a achavam perigosa. Desta forma, ele ficava boa parte do tempo em seu quarto brincando, lendo quadrinhos e desenhando. Passou também muitos anos trabalhando em estúdios de São Paulo, como assistente de animação. Nas horas vagas e durante a noite, produzia seus curtas de animação autorais. (MARÃO, 2013). É formado em Belas Artes pela Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, onde teve contato com poucas disciplinas específicas de animação. Produziu filmes autorais com ampla exibição em festivais de animação, dentre eles, o festival brasileiro Anima Mundi no qual é participante assíduo desde a primeira edição. Construiu sua carreira participando e trabalhando nos *workshops* oferecidos pelo festival trocando ideias nas rodas de conversa do evento.

A minha experiência pessoal é muito parecida com a de muitos da minha geração e das gerações posteriores. Eu assisti ao festival no seu primeiro ano, participei das oficinas no segundo, trabalhei como monitor destas mesmas oficinas a partir da terceira edição e lancei meu primeiro curta, realizado como projeto de graduação, no quarto Anima Mundi, fazendo parte dos cinco títulos do tímido chamado renascimento. (MARÃO, 2013, p.27)

Optamos pela análise de aspectos gráficos de sete curtas independentes que englobam dezenove anos de sua carreira: *Cebolas são Azuis* (1996); *Chifre de Camaleão* (2000); *O Arroz Nunca Acaba* (2005); *Seu Dente Meu Bico* (2005); *O Anão que Virou Gigante* (2008); *Eu Queria ser um Monstro* (2009) e *Até a China* (2015).

Marão (2013) cita o curta intitulado *El Macho* (Brasil, 1993), assistido em uma sessão do primeiro Anima Mundi em 1993, dirigido e animado pelo animador brasileiro Ennio Torresan Jr., como um referencial que se tornou relevante no direcionamento gráfico de seus filmes, “virtuoso lápis no papel e pintado com lápis de cor”, aponta o artista (ver figura 1).

Marcelo Marão pontua que um dos motivos pelo qual busca uma arte finalização mais simples, é a questão financeira, pois ele produz seus filmes com recursos próprios. Contudo, o curta de Ennio Torresan foi também uma influência artística por apresentar uma estética artesanal e um desenho cheio de personalidade que expõe o gesto do artista (MARÃO, 2013).

Podemos dividir o trabalho de Marão em duas fases,

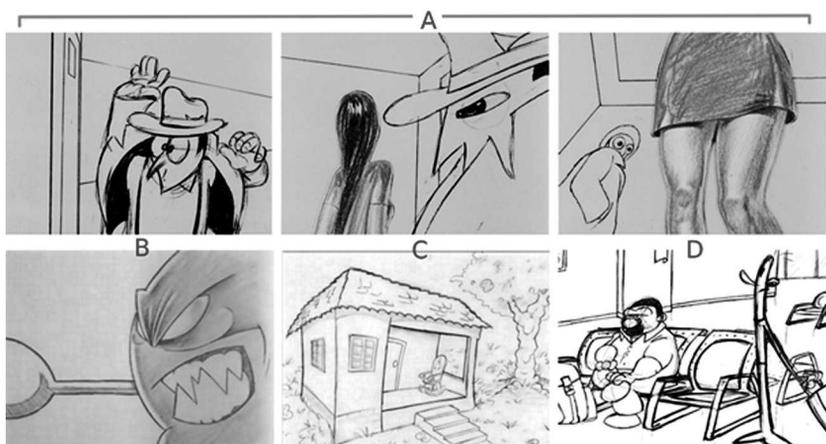


Figura 1: Nas três imagens superiores (A) curta *El Macho* (Brasil, 1993) de Ennio Torresan. O acabamento como o traço rabiscado, lápis no papel e o colorido com lápis de cor foram características inspiradoras para Marcelo Marão e o influenciaram. Nas três imagens inferiores, curtas de Marão: *O Arroz Nunca Acaba* (Brasil, 2005), (B), *Chifre de Camaleão* (Brasil, 2000), (C) e *Até a China* (Brasil, 2015), (D).

considerando o tratamento final dos desenhos: fase analógica e digital. Na primeira, os desenhos são fotografados diretamente na película sem nenhum tratamento. Na digital, os desenhos são digitalizados e é feito algum tratamento de brilho e contraste. Na figura 2 é possível identificar a diferenciação na qualidade da imagem, na indicação (A), os três primeiros desenhos são da fase analógica e o quarto, da fase digital.

Apesar de haver diferença na qualidade gráfica entre as duas fases, com relação à maneira com que o artista trata os elementos gráficos fundamentais (linha, forma, cor e superfície), identificamos certas recorrências em praticamente todos os curtas abordados: na caracterização da linha, ele se mantém fiel ao estilo de desenho com linhas



Figura 2: A – tratamento da linha como contínua, rústica e rabiscada, ora as linhas são mais limpas ora mais rabiscadas. B – As formas robustas em elementos como pés e mãos dos personagens. C – A simplificação na cenografia na primeira e segunda imagens e na concepção volumétrica dos personagens, na 3ª e 4ª imagens. D – Uso recorrente da monocromia e cores chapadas no preenchimento de superfícies.

Fontes: *O Arroz Nunca Acaba* (Brasil, 2005); *Chifre de Camaleão* (Brasil, 2000); *O Anão que Virou Gigante* (Brasil, 2008); *Eu Queria ser um Monstro* (Brasil, 2009) e *Até a China* (Brasil, 2015).

de contorno contínuas, um pouco soltas e rabiscadas. Na cor, o cinza escuro, devido à instrumentação do grafite, ou preta, em virtude do tratamento digital do desenho.

Em alguns casos, para uma mesma sequência, o ar-

tista intercala desenhos de linhas mais limpas com traços de linhas soltas e rabiscadas. No segundo e terceiro desenhos da linha A, na figura 2, ambas as ilustrações do bebê engatinhando são parte de uma mesma sequência e demonstram essa disparidade no acabamento do traço. Outra característica gráfica observada se refere ao tamanho desproporcional de certos elementos que compõem a anatomia dos personagens. Algumas formas são robustas e até desproporcionais ao tamanho do corpo, principalmente em elementos como mãos, pés e cabeça (ver indicações em vermelho na linha B da figura 2). As mãos são grandes e volumosas no personagem do pato. Na vovó sentada na cadeira, as mãos são grandes, o queixo e o cabelo, exageradamente robustos, o mesmo ocorrendo com as mãos, braços e pernas da personagem do menino, características que causam certo estranhamento pois parecem pertencer a um adulto.

No quarto exemplo, o personagem tem corpo fino contrastando com o nariz, a orelha e a mão grandes. Observou-se que a impressão das formas robustas ocorre em razão do animador criar o contraste na espessura e tamanho das formas anatômicas que se interligam. Por exemplo, o braço do pato tem uma das extremidades finas e gradativamente vai ficando mais espessa na extremidade oposta. Assim, o tamanho da mão se dá em função da espessura do punho do referido braço. Na vovó e no último personagem da linha B, os braços são extremamente finos contrastando com as mãos grandes, sendo que a cabeça da vovó é sustentada por um pescoço extremamente fino.

A simplificação também foi uma característica gráfica

identificada em seus desenhos. *O Arroz Nunca Acaba* foi produzido com a intenção de mostrar um trabalho em progresso a partir de planos produzidos em diferentes estágios de finalização. Na primeira imagem da linha C, figura 2, Marão resume o cenário apenas com elementos que interagem com o personagem. Em *Chifre de Camaleão* (segundo exemplo), o cenário encobre parte do corpo da mulher, mas é composto apenas por uma linha, sugerindo a existência de uma parede. No geral, os personagens não têm roupa e quando há, se resumem a formas sem divisões, com linhas que compõem os contornos da silhueta (ver primeira, terceira e quarta imagens da linha C). No terceiro exemplo, o corpo do personagem é quase uma forma geométrica triangular sendo que as pernas e pés compõem uma única forma. No quarto, a forma delgada e simples define o corpo, sem nenhum detalhe que indique braços ou qualquer vestimenta.

O artista recorre também à distorção das formas dos elementos da cenografia para enfatizar a perspectiva, como ocorre nos casos da banca de jornal, no formato do armário, nas gavetas e prédios na primeira, terceira e quarta imagens da linha D.

Via de regra, os aspectos gráficos recorrentes baseados no primeiro nível de observação, são caracterizados pelas linhas de contorno contínuas, intercalando desenhos com traço mais limpo e alguns mais rabiscados, o que evidencia o gesto de desenhar do artista. Para a forma, verificou-se simplificações com supressão do máximo de elementos possíveis na cenografia e distorções, enfatizando a perspectiva. Uso de formas robustas em partes anatômi-

cas de personagens que contrastam com formas delgadas. Na superfície de preenchimento, Marão adotou com mais frequência, a simplificação de cores e a monocromia.

Fatores agregadores

Com relação à compreensão técnica, verificamos que o animador tem domínio do desenho manual (lápiz sobre papel), conhecimento sobre anatomia humana, aplicação do desenho volumétrico, representação espacial da perspectiva e domínio conceitual para reproduzir o estilo *cartoon*.

O fator cultural é menos evidente visto que o repertório do artista se dissolve na caracterização gráfica. Mas é possível verificar algumas impregnações por meio de algumas significações encontradas. Neste caso, é preciso conhecer um pouco do contexto de sua vida para identificar elementos do repertório cultural. Características provenientes de seu contexto local, cidade de Nilópolis, RJ, foram identificadas nos estereótipos de personagens como a mulata, o sambista, o turista, o surfista além do vendedor na banca de jornal, vestindo camiseta. Na cenografia, verificou-se impregnações, por exemplo, nos desenhos em forma de onda do calçadão de Copacabana e a tradicional praia carioca cheia de quiosques (figura 3).

Como pontuou Ostrower (2004), os valores culturais estão presentes nas formas expressas pelo artista pois mesmo que ele busque criar algo diferente, obrigatoriamente julga e se articula inicialmente, a partir de seus valores e ou elementos culturais. Até mesmo em propostas nas quais o desenhista contesta suas tradições culturais. Os valores

culturais funcionam como orientadores iniciais de significação, deste modo, as referências culturais se diluem na

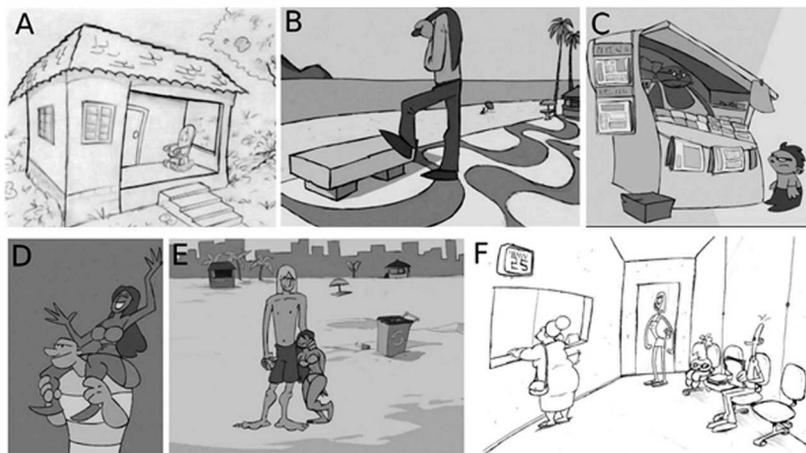


Figura 3: Em *Chifre de Camaleão*, tem-se a típica arquitetura de casas do interior do Brasil (A). Em *O Anão que Virou Gigante* (B) os desenhos em onda do calçadão que lembram o calçadão da praia de Copacabana. Os estereótipos de alguns personagens, por exemplo, o vendedor de jornal de camiseta, na banca de jornal (C), a mulata, o sambista (D), o surfista (E) e a senhora (F).

Fontes: *Chifre de Camaleão*, *O Anão que Virou Gigante* e *Até a China* (Brasil, 2015).

complexa tessitura de repertórios imagéticos do artista. Em termos gráficos, em alguns casos, é possível identificar, claramente, as impregnações culturais nas estruturas das imagens, em outros, elas estarão diluídas.

A figura 3, apresenta referências diretas, por exemplo, na imagem A, o modelo da casa apresenta configurações arquitetônicas idênticas à muitas casas antigas de cidades do interior do Brasil, com a pequena varanda na frente. Na imagem B, o desenho de ondas do calçadão é claramente

inspirado nos típicos motivos visuais feitos com pedras portuguesas dos calçadões da cidade do Rio de Janeiro. Já nas imagens D e F, o rapaz carregando a moça, a senhora e a moça que estão em pé na sala de espera, podem ser considerados como estereótipos de personagens tipicamente brasileiros. Além disso, há o referencial direto da figura do turista estrangeiro, com aparência de surfista, de pele clara, cabelos longos, loiro e de alta estatura, exemplificado na imagem E.

Considerações finais

Ao analisar os curtas de Marcelo Marão do ponto de vista gráfico, constatamos que ele tem um trabalho homogêneo em virtude da recorrência de características gráficas singulares em seus desenhos. A transformação mais significativa ocorre em função da mudança do suporte de captura e tratamento final, ou seja, do modo de captura analógico (mantendo as qualidades do grafite sobre papel) para o digital, no qual o autor passa a fazer o tratamento com aplicação de contraste e brilho, deixando as linhas na cor preta, sobre fundo branco. Além disso, observamos a aplicação da pintura digital com uso de cores chapadas.

Marão desenvolveu um estilo gráfico influenciado pelo trabalho do artista animador Ennio Torresan, adotou a estética de arte finalização desse artista, desenho feito a mão sobre papel branco sem muito acabamento. No curta *O Arroz Nunca Acaba*, marcado pela livre experimentação, o animador passou a questionar a necessidade da tradicional finalização como, por exemplo, traço bem-acabado, trata-

mento de cor, cenários bem elaborados, movimento fluido, etc. A negação destas convenções se tornou uma marca do artista. A partir desse filme, identificamos a reiteração de características gráficas, com um trabalho mais artesanal, o que evidencia seu o gesto: o traço feito à mão; linhas de contorno contínuas e rabiscadas, inconstância na limpeza nas linhas desenhadas. O artista é também econômico, ao suprimir elementos do cenário, simplificando anatomicamente os personagens, criando formas robustas e deformações para enfatizar a perspectiva e, por fim, na ausência e simplificação de cores e uso da monocromia.

Observamos também, impregnações culturais por meio das quais Marão revela tendências a criar personagens a partir dos mais variados estereótipos do brasileiro. Na arquitetura e nos cenários, observamos elementos semelhantes ou que lembram lugares urbanos do Brasil. A articulação de todos esses aspectos conforma a singularidade gráfica do trabalho de Marcelo Marão, permitindo ao espectador perceber a sua matriz autoral a partir do parâmetro visual.

É importante salientar que as características relacionadas representam um estágio de sua carreira. Não se pode afirmar que se manterão fixas ou que não ocorrerão mudanças significativas em futuros trabalhos. Consideramos que algumas das características serão perpetuadas, outras poderão ceder lugar a novos elementos. Trata-se de um autor que também atua como pesquisador. Em sua livre práxis busca desvendar novas possibilidades, superar e ou subverter convenções, mantendo a coerência com sua trajetória. No contato com novos repertórios, transforma

sua expressão artística, relacionando e ordenando novos elementos com os que já possui. Julga-os através do seu referencial cultural, enriquecendo com suas habilidades técnicas, o que lhe permite construir seu próprio caminho como artista.

Referências bibliográficas

BERNARDET, Jean-Claude. *O autor no Cinema*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.

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

OSTROWER, F. *Acasos e Criação Artística*. 8ª ed. Rio de Janeiro: Editora Elsevier, 1995.

_____. *A Criatividade e Processos de Criação*. 18ª ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2004.

MARÃO, M. *O Natal dos Animadores: Um depoimento pessoal sobre o papel do Anima Mundi*. Filme Cultura. Rio de Janeiro: CTAV - Centro Técnico Audiovisual: n. 60, p.27-31, 2013.

_____. *Marcelo Marão fala sobre carreira de animador*. Canal Curta, Rio de Janeiro 6 dez. 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=l8g3GoeNs1Y>>. Acesso em: 05.01. 2019.

MARÃO FILMES. Rio de Janeiro. Disponível em: <http://www.marao-filmes.com.br>. Acesso em: 05.01.2019.