



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ARTES**

ALESSANDRO RIBEIRO CORRÊA

**CONSTRUINDO MEDEA:
ANIMAÇÃO E TECNOLOGIAS DIGITAIS NO BRASIL**

CAMPINAS

2017

ALESSANDRO RIBEIRO CORRÊA

**CONSTRUINDO MEDEA:
ANIMAÇÃO E TECNOLOGIAS DIGITAIS NO BRASIL**

Dissertação apresentada ao Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas como parte dos requisitos exigidos para a obtenção do Título de Mestre em Artes Visuais.

ORIENTADOR: PROF. DR. JOSÉ EDUARDO RIBEIRO DE PAIVA

Este exemplar corresponde à versão final da dissertação defendida pelo aluno Alessandro Ribeiro Corrêa, e orientada pelo Prof. Dr. José Eduardo Ribeiro de Paiva.

CAMPINAS

2017

Agência(s) de fomento e nº(s) de processo(s): Não se aplica.

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas
Biblioteca do Instituto de Artes
Sílvia Regina Shiroma - CRB 8/8180

C817c Corrêa, Alessandro Ribeiro, 1975-
Construindo Medea : Animação e tecnologias digitais no Brasil / Alessandro Ribeiro Corrêa. – Campinas, SP : [s.n.], 2017.

Orientador: José Eduardo Ribeiro de Paiva.
Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes.

1. Animação (Cinematografia). 2. Arte e tecnologia. 3. Arte digital. I. Paiva, José Eduardo Ribeiro de, 1959-. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes. III. Título.

Informações para Biblioteca Digital

Título em outro idioma: The Making of Medea : Animation and digital technologies in Brazil

Palavras-chave em inglês:

Animation (Cinematography)

Art and technology

Digital art

Área de concentração: Artes Visuais

Titulação: Mestre em Artes Visuais

Banca examinadora:

José Eduardo Ribeiro de Paiva [Orientador]

Almir Antonio Rosa

Edson do Prado Pfitzenreuter

Data de defesa: 17-11-2017

Programa de Pós-Graduação: Artes Visuais

BANCA EXAMINADORA DA DEFESA DE MESTRADO

ALUNO:

ALESSANDRO RIBEIRO CORRÊA

ORIENTADOR:

PROF. DR. JOSÉ EDUARDO RIBEIRO DE PAIVA

MEMBROS:

1. PROF. DR. JOSÉ EDUARDO RIBEIRO DE PAIVA
2. PROF. DR. EDSON DO PRADO PFUTZENREUTER
3. PROF. DR. ALMIR ANTONIO ROSA

Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas.

A ata de defesa com as respectivas assinaturas dos membros da banca examinadora encontra-se no processo de vida acadêmica da aluno(a).

DATA DA DEFESA: 17/11/2017

AGRADECIMENTOS

A meus pais e aos guias da Umbanda.

Ao Prof. Dr. José Eduardo Paiva, Júlia Milward e Rejane Granato.

A Guto Tataren, Priscilla de Paula e Aline Valverde.

Aos entrevistados e a todos que direta ou indiretamente contribuíram para esse trabalho.

Evoé!

RESUMO

A partir da construção de um trabalho audiovisual em animação digital 2D, intitulado Medea, inspirado na peça de teatro de Eurípedes, a pesquisa aqui apresentada pretende refletir sobre a produção de animações construídas fora do mercado oficial ou indústria de cinema e TV no Brasil, bem como sua possível relação com as tecnologias digitais que se desenvolveram e popularizaram a partir da década de 1990. O trabalho tem como base, além da pesquisa bibliográfica, entrevistas com animadores e produtores de festivais, análise de casos e visita a estúdios. O objetivo é investigar a produção de animações no cenário nacional atual e o possível papel exercido pelos programas de computador, redes sociais, internet, etc., partindo do ponto de vista e experiências dos envolvidos na produção dessas animações.

Palavras-chave:

Animação (cinematografia); Arte digital; Arte e tecnologia - Brasil.

ABSTRACT

Based on the construction of an audiovisual work in 2D digital animation, entitled Medea, inspired by Euripides famous play, the research here presented aims to reflect on the production of animations built outside the official market or the film and TV industry in Brazil, as well as its possible relation with the digital technologies that have developed and popularized since the 1990s. Besides the bibliographical research, the work is based on interviews with animators and producers of festivals, case analysis and visits to studios. The objective is to investigate the production of animations in the current national scenario and the possible role played by computer programs, social networks, internet, etc., starting from the point of view and experiences of those involved in the production of these animations.

Key-words:

Animation (cinematography); Digital Art; Art and technology - Brazil.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO -ou a instauração do Museu Etnográfico do Século XXI. _____	10
1. ANIMUS. _____	21
2. OS ANDRÓIDES SONHAM COM CARNEIROS ELETRÔNICOS? _____	42
3. UM ENCONTRO COM MEDEIA. _____	79
4. MEDEA CES'T MOI – UM MEMORIAL DA CONSTRUÇÃO DO CURTA-METRAGEM. ____	88
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS _____	109
REFERÊNCIAS _____	115



Figura 1 - Cartaz do curta-metragem Medeia em Trânsito

Introdução -ou a instauração do Museu Etnográfico do Século XXI

Um edifício monumental se ergue à nossa frente. Subimos suas largas escadas e entramos no salão introdutório. Na parte superior da porta de acesso às galerias, em letras garrafais douradas, lemos:

-- Museu Etnográfico do Século XXI --

Caminhamos até a recepção e pegamos um folder explicativo. O panfleto contém informações gerais, cronogramas, curiosidades e um mapa, onde longos corredores rizomáticos¹ se entrecruzam e atravessam complicadas galerias e salões expositivos.

Voltamos nossa atenção para a capa do material que temos em mãos e nos atentamos à figura impressa de uma mulher, vestida com saia e sobretudo pretos, segurando uma mala. Sua pele é fantasmagoricamente branca. Seus cabelos curtos e azuis estão parcialmente encobertos por um chapéu preto decorado por uma longa pena escura. Duas pontas de um lenço vermelho, de tecido fino, amarrado a seu pescoço, flutuam como filetes de sangue escorrendo em câmera lenta. A personagem está sob a luz de um poste, numa paisagem urbana, e parece acenar para um veículo que se encontra fora do plano da cena.

Logo acima da imagem, próximo a uma indicação de créditos audiovisuais, sob um fundo preto, lemos:

MEDEA²

Informações adicionais na contracapa do panfleto nos dizem que esse é o título do objeto principal da visita que aqui se apresenta: a construção de uma obra audiovisual de curta-metragem³ de animação 2D, quadro a quadro, realizada em computador e livremente inspirada na peça teatral Medeia, de Eurípedes.

¹ No livro Mil Platôs, Deleuze e Guattari definem o conceito de rizoma como algo feito de "linhas de segmentaridade, de estratificação, como dimensões, mas também linha de fuga ou de desterritorialização como dimensão máxima segundo a qual, em seguindo-a, a multiplicidade se metamorfoseia, mudando de natureza."

² O curta metragem pode ser visto através do link: <https://vimeo.com/227416869>

³ O parágrafo VII do artigo 1º da medida provisória Nº 2.228-1, de 6 de setembro de 2001, define curta metragem, a obra cinematográfica ou videofonográfica "cuja duração é igual ou inferior a quinze minutos".

Enquanto aguardamos instruções sobre o próximo passo a seguir, guardo meu panfleto no bolso -- indicando uma certa despreocupação com mapas-- e aponto que a escolha do texto de Eurípedes, encenado pela primeira vez em Atenas, no ano 431 a.C., parte inicialmente do desejo de lançar um olhar pessoal sobre a história da filha do Rei Eetes com a Feiticeira Hécate, neta do Deus Hélios e da Oceânia Perseida.



Figura 2 - Medeia matando o filho. cerca 330 a.C. Museu do Louvre, Paris.

O que interessa nessa narrativa clássica, para além dos tão familiares temas de traição e matricídio, são os trânsitos e movimentos da protagonista, que se apresenta como uma mulher em deslocamento, personagem entre duas histórias: Medeia havia participado com os Argonautas da busca pelo Velocino de Ouro e, após os eventos que se desenrolaram em Corinto (a traição de Jasão, a vingança, a fuga), continua suas aventuras, partindo para Atenas, sob a proteção do Rei Egeu.

Já no primeiro ato, a Ama, chorando as angústias de sua senhora, em seu canto inicial traça as linhas gerais das desventuras da protagonista:

Ama:

Prouvera o céu que o navio Argo não tivesse nunca voado sopra as ondas para a terra de Colcos através das Simplégadas azuladas; que jamais os pinheiros tivessem caído sob o machado nas florestas do Pélidon, e não tivessem armado de remos a mão dos valentes heróis que foram conquistar para Pélias o velocino de ouro! Medeia, minha querida ama, não teria navegado para os muros de Iolcos. (EURÍPEDES, 2011, p. 19)

Esses trânsitos de Medeia, porém, não se limitam às cidades e países descritos ao longo da peça. Os deslocamentos da personagem transcendemos palcos da antiguidade clássica e se inserem nas artes plásticas, no cinema e na literatura. Dos murais de Pompéia, passando pela obra de artistas como Delacroix, Joseph Mallord, William Turner, Alphonse Mucha e Frederick Sandys, a misteriosa feiticeira de Cólquida ainda hoje transita pelo universo da produção cultural, frequentando as séries de TV, os quadrinhos e os videogames.

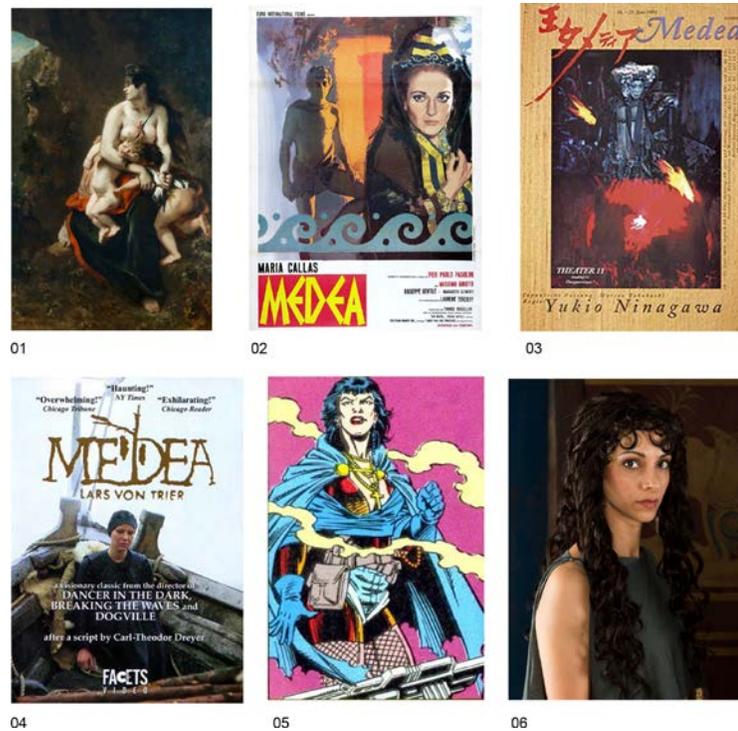


Figura 3 -

01- Óleo "Medea about to Kill her Children, Eugene Delacroix, 1838 (1862). Fonte: Museu do Louvre, Paris.

02- Cartaz de Medeia, Pier Paolo Pasolini, 1969.

03- Cartaz de Medeia, YukioNinagawa, Japão, 1978.

04- Cartaz de Medeia, de Lars von Trier, Dinamarca, 1988.

05- Personagem Medeia. Ralph Macchio, Bob Budiansky, Mark Bernardo, 1997. Fonte: Marvel Comics.

06- Atriz Sonita Henry como Medeia, no seriado Olympus do canal a cabo SyFy, EUA, 2015.

No Brasil, a história de Medeia foi adaptada para a realidade do Rio de Janeiro da década de 1970, por Oduvaldo Viana Filho, e estrelado por Fernanda Montenegro na TV Globo em 1972.

Em 1975, Bibi Ferreira protagonizou o musical Gota D'água, de Chico Buarque e Paulo Pontes. A obra foi inspirada tanto no texto de Eurípedes quanto na adaptação televisiva de Oduvaldo.

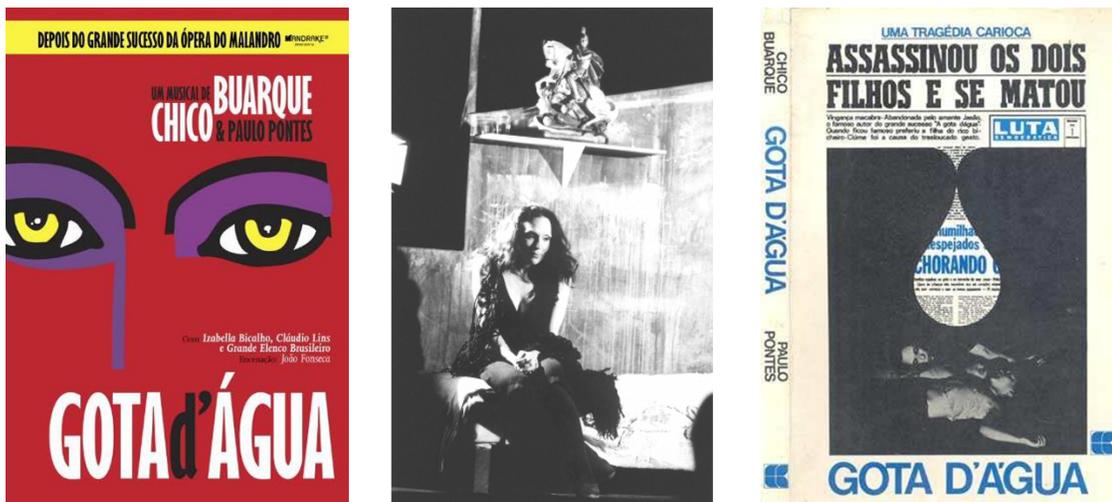


Figura 4 - Cartaz, foto e livro, do musical Gota d'água, de Chico Buarque e Paulo Pontes, estrelado por Bibi Ferreira, em 1975.

A escolha de uma personagem clássica, que se movimenta por territórios eruditos e populares, como base para a construção de uma obra audiovisual sugere inúmeros caminhos de experimentação e pesquisa: a relação entre as escolhas do autor da obra teatral e do autor da obra audiovisual, os tempos históricos das duas narrativas, a relação entre texto escrito e imagem em movimento, etc. Mesmo sem perder de vista essas possibilidades, é importante destacar que o foco desse trabalho são as reflexões trazidas por Medeia sobre seus trânsitos e movimentos, e como esses pontos surgem e interferem na construção da própria animação: uma série de imagens digitais, executadas em softwares que simulam operações analógicas, com base em uma peça de teatro transformada em roteiro e story-board, feita para circular, em formato digital, em festivais de cinema e canais de vídeo na Internet.



Figura 5 - Imagem recolhida do curta-metragem Medea.

Assim, a animação Medea⁴ também se desloca. Do simples desejo pessoal de adaptação de uma peça teatral, se transforma em possibilidade de pesquisa de processos de criação --pesquisa essa que não se apresenta como olhar estrangeiro, mas sim como observação participativa de formas de produção compartilhadas por outros artistas.

O objetivo principal desse trabalho, portanto, é, partindo da construção da obra audiovisual, investigar o encontro entre técnica (animação) e tecnologia (computador, software, internet), ou seja, as possíveis relações entre a produção de animação no Brasil, nos dias de hoje, e as tecnologias digitais que se desenvolveram na segunda metade do século XX.

O recorte, que permite nosso trânsito pelo vasto tema da animação, leva essa pesquisa a se focar, inicialmente, em produções e produtores de animações não publicitárias, realizadas no território nacional com ou sem financiamento de órgãos

⁴ A palavra Medea, sem o "i" da língua portuguesa, é adotada em inglês, italiano, espanhol e francês. A opção por um nome "geral", deslocado de uma língua específica, influencia no aspecto prático da produção, pois evita a necessidade de criação de arquivos específicos para envio do trabalho para festivais em países não lusófonos. Além disso, tenho um gosto pessoal pela imagem e sonoridade da palavra "Medea", pois acredito que ela, mesmo que mantendo a compreensão para os falantes da língua portuguesa, cria um certo estranhamento, um nome estranhamente igual, diferente mas que representa a mesma coisa.

estaduais ou leis de incentivo, que utilizem programas de computador e internet em alguma das fases de sua produção e/ou distribuição, e que sejam desvinculadas de grandes estúdios de cinema ou televisão.

Além dessa delimitação de fronteiras, e da construção do curta-metragem, o trabalho que aqui se apresenta é baseado em pesquisa bibliográfica, coleta de imagens e entrevistas presenciais e via internet com animadores e produtores de festivais de animação no Brasil.

A amostragem das entrevistas via internet é qualitativa, e ocorreram por meio de WhatsApp, Facebook e e-mail, a partir de uma rede pessoal de contatos -- que foi se expandindo ao longo da pesquisa--, com o auxílio de um pequeno questionário contendo 04 perguntas:

01 - Como você define o trabalho de animação no Brasil? Vê alguma mudança na produção de animação nos últimos anos?

02 - Como as tecnologias digitais (computadores, internet, etc.) influenciam na produção de animação no Brasil de hoje?

03 - Como você e seu trabalho se inserem nesse contexto tecnológico (trabalha em parcerias, se comunica com outros animadores via internet, exibe suas animações online, etc.)?

04 - Você poderia contar a experiência da produção de um trabalho específico (equipe, programas de computador, viabilização do projeto, etc.)?

Tal abordagem buscou a investigação e análise não só do papel das tecnologias digitais como ferramentas de produção e circulação de animações, mas também como mediadoras no compartilhamento de arquivos e dados, e na comunicação e construção de relações que se expandem para fora do mundo digital.

As entrevistas presenciais, com visitas a estúdios e produtoras, trouxeram à pesquisa a ideia de movimento e trânsitos físicos, aspectos da personagem de Eurípedes, que geraram a construção do curta-metragem, permitindo a observação direta de locais e modos de produzir e pensar animação.

Sobre as tecnologias digitais, como computadores, softwares e internet, que se desenvolveram e se popularizaram à partir dos anos 90, esse trabalho as

compreende a partir do conceito geográfico de território⁵, palco de relações e exercícios de poder, onde diversos atores transitam por trocas comerciais (compra e venda de produtos, recebimento e envio de pagamentos com Paypal, Bitcoin, etc.) compartilhamento de informações (textos, imagens, sons, ideias), plataformas de redes sociais (Facebook, LinkedIn, Instagram, etc.), envio de mensagens (WhatsApp, Skype), etc.⁶

Dentro dessa perspectiva geográfica, instaura-se nessa pesquisa a ideia de espaços de circulação, que se entrecruzam e se completam. O primeiro desses espaços é o próprio curta-metragem, produzido ao longo da pesquisa. A animação propõe lugares, cenários, trânsitos e movimento. O espectador acompanha os dramas da protagonista, segue o curso de sua história. O curta metragem é enviado a festivais, aceito ou descartado pelas curadorias, entra nas redes sociais, nos canais de exibição de vídeos, é compartilhado, etc.

O segundo é a dissertação que aqui se apresenta. Ao organizar referências bibliográficas, reflexões sobre os temas propostos e as entrevistas realizadas via internet, a pesquisa se estrutura dentro da criação de um Museu Etnográfico do Século XXI: imagem/metáfora que busca ir além da catalogação taxonômica de objetos e temas em estruturas rígidas e hierárquicas, organizadas na forma de texto, e se aproximar das relações dinâmicas encontradas no território das tecnologias digitais.

O terceiro espaço é formado pelas visitas presenciais aos envolvidos com a produção de animação. Essas experiências físicas, transpostas para a dissertação na forma de texto, dinamizam os trânsitos entre as cidades visitadas para o encontro com os entrevistados e o espaço metafórico do museu proposto por esse trabalho.

⁵ Tomando como ponto de partida fragmentos do livro "A Arte da Guerra", de Sun Tzu, Marcelo José Lopes de Souza, em seu artigo "O território: sobre espaço e poder, autonomia e desenvolvimento", propõe o território como "um espaço definido e delimitado por e a partir de relações de poder", sendo sua questão primordial, não suas características geoecológicas e naturais, mas sim, quem domina e como domina esse espaço. (Geografia, conceitos e temas, p. 78-79)

⁶ O conceito de território aplicado às tecnologias digitais nos permite refletir sobre as leis de copyright, o uso de programas piratas, os grupos de espionagem, como a N.S.A. norte-americana, etc. A tentativa de regulamentação da Internet pelos Estados, reforçam a ideia das tecnologias digitais como local de disputa de poder. No Brasil, os debates sobre o Marco Civil da Internet, culminaram com a LEI Nº 12.965, DE 23 DE ABRIL DE 2014. Sancionada pela Presidenta Dilma Rousseff, a lei, em seu artigo primeiro, "estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da internet no Brasil e determina as diretrizes para atuação da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios em relação à matéria."

As visitas a estúdios, produtoras e oficinas, situadas em cidades e ruas, rodeadas de prédios, bares e cafés, proporcionaram um contato direto não só com os entrevistados, mas também com seus universos, os locais por onde circulam, as pessoas que encontram em seu cotidiano, criando um panorama para além de suas próprias produções.



Figura 6 - Visão geral da oficina com brinquedos ópticos e mesas de luz.



Figura 7 - Respectivamente: vista do estúdio de Leonardo Ribeiro, bairro de Sta. Tereza, na cidade do Rio de Janeiro e vista da produtora de Sávio Leite, no centro de Belo Horizonte.

Para a construção dessa dissertação, também é necessário ressaltar a importância de três textos -- além da peça de teatro, *Medeia*, de Eurípedes--que serviram não apenas como conjunto de ferramentas e diretrizes metodológicas para o processo de pesquisa, mas também como fonte de inspiração textual e imagética, interferindo diretamente na estrutura e produção tanto do curta-metragem quanto da dissertação: *Mil Platôs*, onde Deleuze e Guattari apresentam o conceito de

rizoma; *The Predicament of Culture*, onde James Clifford, além de discutir sobre a observação participativa, descreve dois museus etnográficos na França da primeira metade do Século XX; e a entrevista com Sigmund Freud conduzida por George Sylvester Viereck⁷.

A estrutura rizomática proposta por Deleuze e Guattari tem influência direta na abordagem ao tema desse trabalho que, partindo da produção da animação *Medea*, procura se expandir e alcançar produção de animação no Brasil de hoje e sua possível relação com as tecnologias digitais.

A entrevista de Freud, com o tom informal e quase poético do texto de Viereck, serviram como modelo e inspiração para a abordagem aos entrevistados, para a escrita do texto e para o olhar curioso frente aos locais visitados.

Por fim, em *The Predicament of Culture*, ao refletir sobre a etnografia na França entre as duas guerras mundiais, ocorridas no Século XX, Clifford (1998) se refere ao tema como "um conto de dois museus": o antigo Museu Trocadéro e o novo Musée de l'Homme.

De acordo com o autor, esses dois museus exerceram grande influência na maneira de se pesquisar e chegar a resultados no terreno da etnografia:

Se o 'Troca' da década de vinte, com seus *objets d'art* mal etiquetados e classificados correspondiam com a estética da etnografia surrealista, o completamente moderno *Palais de Chaillot* encarnava o paradigma erudito emergente do humanismo etnográfico. (CLIFFORD, 1988, p. 135)⁸

O Museu Trocadéro, na descrição de Clifford (1998, p. 135), era uma coleção de objetos exóticos, vindos de tempos e regiões tanto distantes quanto familiares do contexto francês da época, que enfatizavam e evocavam lugares e costumes estrangeiros, e "como a coleção era falha em termos de uma visão pedagógica e

⁷ Publicado originalmente em 1930, no livro "Glimpses of the Great", de Viereck. No Brasil pode ser encontrada no livro: "A Arte da Entrevista: Uma Antologia de 1823 aos Nossos Dias," organizado por Fábio Altman (Scritta 1995).

⁸ Tradução própria.

científica atualizada, sua desordem tornou o museu um local onde podia-se encontrar curiosidades, objetos fetichizados".⁹



Figura 8 - Palácio Trocadéro, cartão postal.Paris, França

Clifford, então, compara o antigo Trocadéro ao moderno Musée de l'Homme, apontando os ganhos científicos que ele representou, mas também as perdas:

Apesar de compartilhar o âmbito do surrealismo, a etnografia humanista do *Musée de l'Homme* não adotou a mesma postura corrosiva e estranha para com a realidade cultural presente em seu início. O objetivo da ciência estava mais na coleção de artefatos etnográficos e dados, e exibi-los de forma reconstituída em contextos de fácil interpretação. (CLIFFORD, 1988, p. 140).¹⁰

O aspecto de coleção surrealista do Trocadéro e a organização científica do Musée de l'Homme, unidos aos trânsitos de Medeia na peça de Eurípedes, à visita de Vierek a Freud e aos bulbos rizomáticos de Deleuze e Guattari, possibilitam a instauração dos espaços físicos, reais e imaginários, traduzidos na forma de texto, presentes ao longo dessa dissertação, e de imagens, encontradas na animação.

É dentro desses espaços, atravessando salões e câmaras que se entrecruzam, cidades, ruas e ambientes habitadas por tecnologias, artistas e produtores

⁹ Tradução própria.

¹⁰ Tradução própria.

envolvidos em animação, que proponho a visita ao tema: Construindo Medea: animação e tecnologias digitais no Brasil.

Ao longo de nosso trajeto, espero que possamos encontrara protagonista da peça de Eurípedes, fonte inicial dessa pesquisa, em algum dos múltiplos caminhos do Museu Etnográfico que aqui já se instaura.

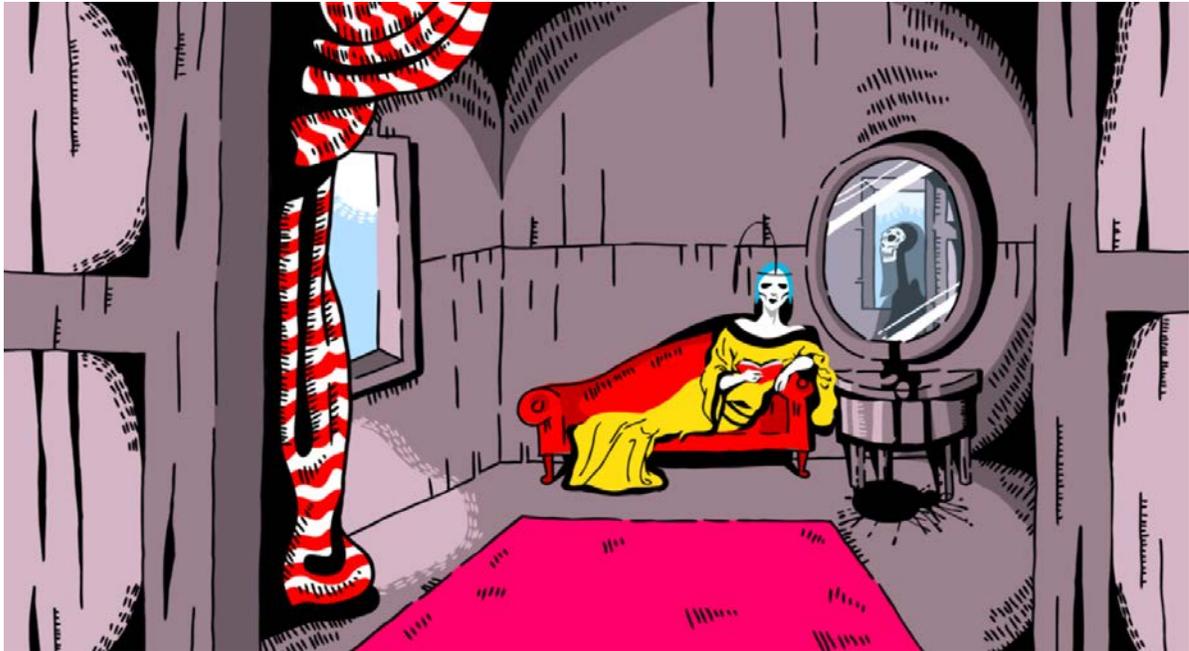


Figura 9 - Imagem recolhida do curta-metragem Medea.

1 - Animus

Familiarizados com os objetivos de nossa visita, os aspectos da personagem de Eurípedes que originaram essa pesquisa, e os textos mais importantes que serviram de inspiração para a estrutura dessa dissertação, deixamos o salão introdutório e entramos em uma câmara ampla, com paredes de pedra e chão irregular, formado por pequenos platôs rochosos. Uma fogueira projeta luzes e sombras que dançam nos relevos e reentrâncias do ambiente.

À medida que nossos olhos se habituem com a penumbra, encontramos espalhados pelo chão artefatos de pedra e madeira, carvão, pigmentos, ossos e peles de animais diversos semi encobertos pelos sedimentos característicos do passar das eras. Ao observarmos à nossa volta, percebemos uma série de sofisticadas imagens representando uma variedade de animais. Nos chama a atenção, além da técnica e do fato de estarmos diante de trabalhos que datam de 30.000 anos a.C., a maneira como algumas das figuras foram representadas em justaposição, criando sequências de desenhos sobrepostos: um bisão de oito patas, um rinoceronte formado por linhas que se expandem, um cavalo com múltiplas cabeças.



Figura 10 - Pinturas da Caverna de Chauvet, França, cerca de 30.000 anos A.C.

Ao contemplarmos essas pinturas, percebemos que a luz trêmula da fogueira, aliada à sobreposição de linhas e formas, faz com que os animais se movimentem em um frenesi bruxuleante, ganhando vida e agindo sobre as paredes dessa galeria/caverna como se corressesem a céu aberto, fugindo de caçadores ou

contra atacando seus perseguidores. O jogo de luz, sombra e movimento nos faz pensar que estamos diante da pré-história da animação.¹¹

Seguindo em frente percebemos outras obras e ambientes iluminados por luzes diversas. Deixando para trás a caverna e seus intrigantes desenhos animados, avançamos curiosos por uma larga estrada de terra.

O caminho é ladeado por 110 monumentais colunas egípcias, cada uma adornada por uma pintura da Deusa Ísis, progressivamente mudando de posição. Construídas em 1.600 a.C., pelo faraó Ramsés II, a estrada de colunas guia os visitantes ao Templo da Deusa. Sob o ponto de vista de cavaleiros e carruagens, Ísis, em sua representação quadro a quadro¹², devido à velocidade do viajante, ganha vida e se move (WILLIAMS, 2009, p. 12).

Em nossa investigação das pinturas e relevos nas colunas egípcias, nos deparamos com uma coleção de vasos gregos decorados com figuras em sucessivos estágios de ação. Selecionamos um deles em particular: um vaso de cerâmica

¹¹ Em 2012, um experimento em vídeo, realizado por Marc Azéma, arqueólogo da Universidade de Toulouse–Le Mirail, na França, e Florent Rivère, artista visual baseado em Foix, France, reforça a ideia das pinturas como forma de animação. Azéma e Rivère utilizaram as pinturas da Caverna de Chauvet para criar uma animação. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=x8exsw6yKXw>>. Pouco se sabe sobre a função das pinturas rupestres, quem as executou ou quais foram as circunstâncias que levaram os pintores a criarem as imagens com sobreposição de linhas e membros. Sobre o tema, Paul G. Bahn e Jean Vertut, no livro *Journey Through the Ice Age*, argumentam:

Other scholars believe that some figures, as at Lascaux, were simply improved or rectified over a short period (they show a unity of style), the artist experimenting until satisfied with the figures position and quality; wick others suggest that the multiple hooves, muzzles, etc. (e.g. on reindeer at Ste. Eulalie, Lot), may be an attempt to depict movement. If so, this technique goes back to the Aurignacian, since a bison in Chauvet cave appears to have seven or eight legs and multiple outlines, thought to represent either perspective or movement. (BAHN AND VERTUT, 1997, p. 206)

O debate sobre a utilização de múltiplas linhas como tentativa de criar imagens em movimento, ou como forma de melhorar o aspecto das figuras, fica em segundo plano para a história da animação, já que essas pinturas rupestres parecem fazer parte do imaginário de muitos animadores. A ideia da pré-história da animação aparece em conversas entre os artistas, em textos acadêmicos e livros de referência como o *The Animation Survival Kit*, de Richard Williams.

O texto que aqui se apresenta utiliza a animação pré-histórica como imagem poética e parte do conjunto de crenças, da mitologia, do grupo estudado.

Particularmente, como animador, gosto de acreditar nos pintores rupestres como animadores pré-históricos.

¹² Quadro a quadro é uma técnica tradicional da animação que consiste em desenhar cada pequena mudança de movimento em um fotograma, celulóse ou papel. O personagem "ganha vida" quando esses fotogramas são exibidos em sequência.

adornado com atletas em movimento de corrida. Ao girarmos o vaso em sua base, os corredores se movimentam, como em um Zoetropo.

Um olhar mais demorado em torno do ambiente nos mostra que estamos em uma câmara repleta de obras. Além das colunas e vasos que parecem capturar e representar movimentos no espaço, encontramos um biombo de papel de arroz onde a silhueta de uma concubina morta ainda encanta o Imperador Wun de Han; uma lanterna com lente de vidro, cuja a luz de uma lamparina projeta fantasmagorias em uma tela de pano; um disco repleto de desenhos, com motor movido a ar quente; uma sequência de fotografias mostrando o galope de um cavalo; a pintura de um nu descendo uma escada; a escultura de um homem caminhando; a capa de uma revista em quadrinhos.

Cada uma dessas imagens, recolhidas em diferentes tempos e espaços, surgem de procedimentos técnicos como o desenho, o teatro, a física, a mecânica, a química, a fotografia, a pintura, a escultura, a prensa, etc. As tecnologias de seu tempo estão nelas impressas, revelando milênios de observação, estudo e experimentação do movimento, da luz e do espaço-tempo. São o resultado de pensamentos e práticas, tanto artísticas quanto científicas, que transitam pela história humana como experiência mágica, devocional, de entretenimento, de curiosidade ou arte.



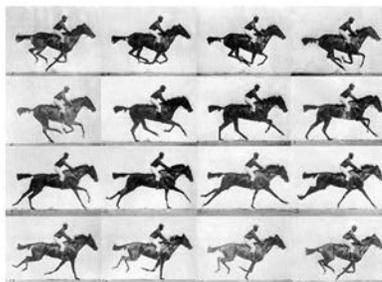
01



02



03



04



05



06



07

Figura 11 -

01 - figuras do teatro de sombra chinês.

02 - Lanterna mágica, com lamparina e placas de vidro.

03 - Praxinoscópio de Ernst Plank, movido por pequeno motor de ar quente.

04 - Fotografias de Eadweard Muybridge.

05 - Pintura à óleo "Nu descendo uma escada, nº2", de Marcel Duchamp, de 1912./

06 - Escultura em bronze, de Umberto Boccioni, "Formas Únicas de Continuidade no Espaço", 1913.

07- Capa da revista The Flash, Omnibus Vol. 1, de Geoff Johns, DC Comics, 2011.

Caminhando por entre os objetos em exibição, somos atraídos por um item peculiar, uma caixa de madeira, de aproximadamente um metro e meio de altura, com uma pequena abertura na parte superior.

Ao lado desse estranho objeto uma placa informa:

- The Kinetoscope -

William K. L. Dickson and Thomas A. Edson

- United States of America, 1891 -



Figura 12 - The Kinetoscope.

O aparelho de Dickson e Edson permitia a visualização, por apenas uma pessoa por vez, de filmes feitos em ciclos de 25 segundos. Essas imagens eram filmadas com um kinetógrafo, aparelho surgido de uma apropriação das câmeras fotográficas da época.

Mais adiante, encontramos uma intrigante projeção da chegada de um trem à uma estação. O local onde o filme é exibido, contém cadeiras reviradas, como se uma multidão houvesse fugido em pânico.

Percebemos que estamos na França, e os irmãos Charles-Antoine Lumière e Jeanne Joséphine Costille Lumière (ou simplesmente irmãos Lumière) tomando como ponto de partida os aparelhos de gravação e exibição de fotografias em movimento, criados por Dickson e Edson, desenvolveram o cinematógrafo: primeiro aparelho de filmagem de ações e projeção de filmes para o público. É 28 de dezembro de 1895, no Salon Indien do Grand Café em Paris, e a projeção do trem em movimento assombrou a audiência presente, que fugiu frente à novidade, inaugurando o que se tornaria o cinema.

Temerosos de serem atingidos pelo trem, saímos da sala e encontramos a ampliação de um fotograma exibindo uma figura mefistofélica. Acima da imagem lemos:

"Le roi du maquillage" - George Méliès, 1904



Figura 13 – "Le roi du maquillage" - George Méliès, 1904

Ator e ilusionista francês, George Méliès, após assistir uma das exposições cinematográficas dos irmãos Lumière, viu naquela nova tecnologia uma forma de expressão capaz de captar a magia e o espanto que ele buscava em suas performances no palco.

Méliès tornou-se diretor e ator de filmes, descobrindo e desenvolvendo possibilidades e técnicas a partir do uso de efeitos tradicionais do teatro, como pintura de cenários, figurinos, fios transparentes, fumaça e fogo, mas também tomando a própria câmera como geradora de efeitos, utilizando aparada da ação, permitindo a mudança de objetos em cena; a sobreposição de imagens, criando cabeças e figuras fantásticas que flutuavam, apareciam e desapareciam, etc.

As técnicas utilizadas por Méliès deram origem a um gênero de filme que revela a natureza do cinema como espetáculo ilusionista: o trickfilm (filme de efeitos) (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 41).

Os equipamentos desenvolvidos pelos irmãos Lumière, em conjunto com a inventividade de Méliès e o sucesso das películas cinematográficas com o público, despertaram o interesse de ilustradores, cartunistas e desenhistas que vieram a se tornar os pioneiros da arte da animação ao redor do mundo.

Ao lado do fotograma de Méliès, encontramos uma longa galeria de fotografias, cartoons, cartazes e recortes de jornais emoldurados e pendurados em aparente desordem.

Desse vasto acervo de imagens, destacamos uma fotografia que exhibe uma plataforma retangular não muita alta, provavelmente um local de apresentações em um bar ou café. No centro desse pequeno palco encontramos um homem vestido com fraque e gravata borboleta ao lado de um quadro negro: é J. Stuart Blackton, ator e ilustrador que se apresentava em teatros de vaudeville. Nascido na Inglaterra em 1875, Blackton imigrou para os Estados Unidos aos 10 anos.

Sua trajetória dentro da pesquisa de técnicas de animação aplicadas ao cinema, tem início no ano de 1900 com *The Enchanted Drawing*, um curta-metragem que combinava atuação, desenho e stop-motion. Porém, é seu filme *Humorous Phases of Funny Faces*, de 1906, que frequentemente surge como marco do primeiro desenho animado da história (BECK, 2004, p. 13).



Figura 14 - Humorous Phases of Funny Faces, J. Stuart Blackton, 1906.

Outra personalidade encontrada na galeria é Winsor McCay, um bem sucedido desenhista de quadrinhos e charges norte-americano, que em 1911 lança Little Nemo, primeiro filme de animação a utilizar personagens já estabelecidos no gosto popular através das tirinhas de jornal.

Ainda hoje, seus trabalhos impressionam pela dimensão, volume e personalidade dos personagens e cenários.



Figura 15 - Little Nemo, Winsor McCay, 1911.

Continuando nossa visita, encontramos Lotte Reiniger, artista alemã nascida em 1899. Reiniger começou sua carreira de animadora a partir da experiência como estudante de teatro, em Berlim.

Inspirada no teatro de sombras chinês, Reiniger introduziu ao cinema de animação técnicas de recorte, montagem e animação de silhuetas de papel (cut-out animation). Seu trabalho mais conhecido é As Aventuras de Prince Achmed, de 1926.



Figura 16 - As Aventuras do Príncipe Achmed, Lotte Reiniger, 1926.

Na Rússia encontramos Ladislav Starewitch. Nascido em Moscou no ano de 1882, Starewitch iniciou sua carreira produzindo filmes documentários etnográficos. "A batalha do Besouro", de 1910, reconstrói o ritual de acasalamento de besouros, utilizando insetos empalhados, animados em stop-motion.

Seu filme mais conhecido do período é "A Vingança do Homem-Câmera", de 1912. Starewitch dirigiu e animou o filme utilizando insetos, bonecos, objetos e cenários reproduzidos em pequena escala (BECK, 2004, p. 28).



Figura 17 - A vingança do cameraman, Ladislav Starewitch, 1912.

No Brasil, a produção de filmes de animação teve início em 1907, com as charges animadas do cartunista Raul Pederneiras, exibidas ao final do Pathé-Jornal -- revista cinematográfica do Cine Pathé, na cidade do Rio de Janeiro. Porém, a inauguração oficial da animação nacional ocorre com a exibição do filme "O Kaiser", dirigido e animado por Álvaro Martins (o Seth), e exibido em 22 de janeiro de 1917, no Cine Pathé.

O filme de Álvaro Martins, cartunista nascido na cidade de Macaé no ano de 1891, era uma charge em formato de curta-metragem onde Guilherme II (o Kaiser), imperador alemão e rei da Prússia, era devorado por um globo que aumentava de

tamanho (MORENO, 1978, p. 63). Dessa primeira obra brasileira só restou um único fotograma¹³.

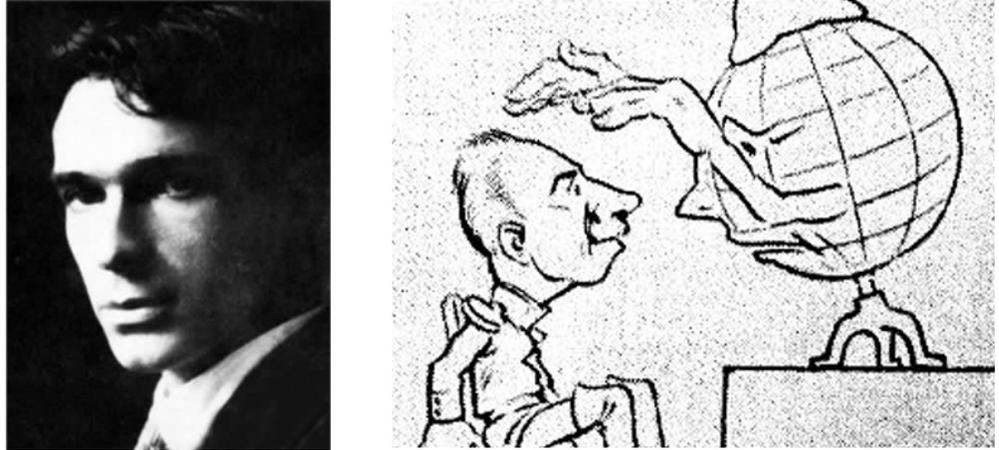


Figura 18 - Seth e o fotograma de "O Kaiser".

Apesar do uso de técnicas de animação, no Brasil, estar presente na produção de curtas-metragens e cine-comerciais ao longo de toda a primeira metade do século XX, o primeiro longa metragem nacional de animação, "Sinfonia Amazônica", só chegou às telas de cinema em 1953.

Com direção e animação de Anélio Latini Filho, nascido em 1926 na cidade de Nova Friburgo - RJ, o longa em preto e branco, produzido em seis anos, conta sete lendas indígenas interligadas pelos personagens Curumim e Boto, que viajam pelo rio Amazonas (MORENO, 1978, p. 73).

¹³ O fotograma serviu de ponto de partida para o documentário "Luz Anima Ação", de 2013, dirigido por Eduardo Calvet. No documentário, oito animadores brasileiros (Marcelo Marão - animação 2D tradicional; Zé Brandão - animação vetorial; Pedro Luá - stop motion; Stil - animação em papel sulfite; Rosana Urbes - metalinguagem 2D; Diego Akel - pixilation e pintura no tempo; Marcos Magalhães - animação em película; Fabio Yamaji - light painting) recriam "O Kaiser" a partir de suas visões particulares. Disponível em: <<https://vimeo.com/117124801>>



Figura 19 - Sinfonia Amazônica, AnélioLatini Filho, 1953.

Ao longo da história da animação, grandes estúdios como Disney, Warner, Hanna-Barbera, UPA, etc., tiveram um papel fundamental no desenvolvimento e popularização da arte ao redor do mundo. Porém, pode se argumentar que foram os artistas pioneiros, dedicados à experimentação, que elevaram a animação aos patamares que conhecemos hoje. A investigação de técnicas e formas narrativas, a pesquisa de antigas e novas tecnologias, e o desejo de expressar as próprias ideias e conceitos, aparecem como marcas de produtores dedicados à criação de obras originais.

Desses artistas pioneiros, além dos já citados, pode-se destacar Edwin S. Porter e Emile Cohl, nos Estados Unidos; Oten Shimokawa e Seitaro Kitayama, no Japão; Norman McLaren no Canadá; os cartunistas e animadores Eugênio Fonseca Filho, Belmonte e Luiz Seel, nas décadas de 1910 e 1920, no Brasil; entre tantos outros que, trabalhando de forma autoral e independente ou transitando pela indústria do cinema e publicidade, imprimiram o animus, o sopro de vida, ao desenho e à pintura, criando imagens em movimento que inspiram e fascinam até os dias de hoje.

Essa tradição de artistas que através da imaginação, talento e uso da tecnologia de seu tempo, desenvolveram a animação ao longo do Século XX, parece ainda ecoar nessas duas décadas do novo milênio.

Wilson Lazaretti, animador e membro do Núcleo, por exemplo, em entrevista presencial, durante uma oficina do Núcleo de Cinema de Animação de Campinas de Campinas, realizada no SESC Santo Amaro, quando perguntado sobre a importância das regras da animação e seus princípios clássicos, usa como exemplo Norman McLaren, animador escocês radicado nos Estados Unidos e Canadá:

Alessandro - Sobre as regras da animação...o B-A-BÁ do movimento interessa?

Wilson - Interessa. Mas assim, igual fazer poesia. Você tem que estudar gramática, aprender português, senão não dá. A mesma coisa acontece com animação, vai reproduzir o movimento, mais acelerado, mais lento e vai abstrair. Como o McLaren fez... tipo desenhar uma galinha andando, ele entrava em um galinheiro e as galinhas estavam lá, comendo, e ele ficava horas e horas observando. Só ele consegue desenhar daquela forma.

Já Maurício Squarisi, também animador e membro do Núcleo de Cinema de Animação de Campinas, ao comentar sobre sua entrada no mundo na animação, traz o nome de Bruno Bozzetto, animador italiano nascido em 1938.

De acordo com Maurício:

Eu vi um filme no Teatro Castro Mendes, lá em Campinas, o Allegro Non Troppo, do Bozzetto. Um filme lindíssimo que ele faz uma sátira do Fantasia, com aquele humor italiano. Então eu fui procurar a animação, aí caí lá no Núcleo que já existia na sala 58 do Teatro Castro Mendes e funcionava de um jeito muito legal, cada um ia fazendo seus filmes, de um jeito autoral, em 16mm.



Figura 20 - Cartazes e fotograma de *Allegro non Troppo*, de Bruno Bozzetto, 1976.

Esses depoimentos pessoais, com narrativas sobre influências, referências, inícios de carreira, surgem da oportunidade que tive de conhecer e entrevistar, tanto pessoalmente quanto através da internet, um variado grupo de pessoas envolvidas em diversos estágios e processos da produção de animação: artistas veteranos e iniciantes, interessados na produção de obras autorais; produtores de festivais de cinema de animação; diretores e donos de estúdios dedicados à produção de obras seriadas, etc. Esse contato buscou trazer ao texto a voz dos envolvidos, investigando como definem seus próprios trabalhos, quais são suas relações com as tecnologias digitais, como enxergam a produção de animação no Brasil, etc.

Em uma dessas entrevistas presenciais, ocorrida na cidade do Rio de Janeiro, Leonardo Ribeiro, em seu estúdio, contou de sua nova produção, *Copo Sujo*, um curta metragem em animação que conta com a participação de diversos animadores brasileiros.



Figura 21 - Imagens do curta metragem *Copo Sujo*, de Leonardo Ribeiro.

De acordo com Leonardo Ribeiro:

Então, o negócio é o seguinte, tem um filme que chama "Tango", que é de um polonês que tem um nome complicadasso, como todo polonês. Na época, não tinha computador, então o filme é todo analógico. O que ele fez? Ele filmou cada personagem separadamente, cada ator separadamente, entrando num cômodo e saindo. Ele ia revelando e cortando os fotogramas¹⁴. Pra esse novo curta, o Copo Sujo, tem uma turma que trabalhou comigo e no lugar de cada um fazer uma cena, todo mundo vai participar da mesma cena. É um plano só! O filme só vai ter esse plano. Aqui vão ter 12, 14 personagens interagindo, de 14 animadores diferentes, entendeu?



Figura 22 - Fotogramas de *Tango*, de Zbigniew Rybczynski, 1981.

O contato presencial com os animadores possibilitou a essa pesquisa lançar um olhar particular sobre suas ideias e formas de pensar a animação. As entrevistas e visitas presenciais, aliadas aos questionários enviados via internet a outros animadores, revelaram aspectos interessantes sobre as formas de produção de animação no Brasil.

¹⁴ A sinopse do filme *Tango*, encontrada no site IMDb, diz:

"Subsequent characters appear in a poorly-decorated room, intertwining but never colliding, all possessed by never-ending rituals." Director: Zbigniew Rybczynski. Writer: Zbigniew Rybczynski. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0084764/>>.

Sobre a animação polonesa das décadas de 1970 e 1980, o livro *Animation Art - from pencil to pixel* diz: Another animator from this period is Zbigniew Rybczynski, who made films that mixed live-action and animation. He started at the Semafor puppet studio in the 1970s and received some notice for his films *The Soup* and *Holiday*. In 1981 he made an extraordinary work, *Tango*, which won many awards including the Oscar for Best Animated Short. (BECK, 2004). Disponível em: <<https://vimeo.com/38580206>>.

O animador Marcelo Marão, nascido em Nilópolis, na Baixada Fluminense, em conversa por chat de internet e questionário, por exemplo, contou que realizou treze curtas-metragens ao longo de sua carreira. Alguns deles produzidos a partir de editais e leis de incentivo, outros sem nenhum apoio financeiro, além do investimento pessoal.

Marão define seu trabalho de animação como independente¹⁵, pois foram realizados de forma autoral, sem obedecer demandas específicas do mercado. Questionado se o incentivo financeiro governamental, um edital de cultura, ou premiação de empresa privada não deixaria o trabalho atrelado a um órgão oficial, o desclassificando da categoria independente, Marão diz:

Mesmo quando um curta é realizado através de premiação por um edital, ainda é independente, porque é o SEU filme, da sua forma e de acordo com as suas bandeiras. Inteligentemente o governo de muitos países estimulam e apoiam a criação e produção deste perfil de animação, por entenderem a gigantesca importância desta vertente autoral para todos os braços da profissão; inclusive mantendo os direitos patrimoniais exclusivamente para o realizador. Na minha opinião, o ponto alto das animações - estética e narrativamente - sempre esteve nos curtas independentes, em todo o mundo.

Sávio Leite, animador e produtor do festival de animação Múmia - Mostra Udigrudi Mundial de Animação, residente na cidade de Belo Horizonte, Minas Gerais, em entrevista presencial parece compartilhar da mesma opinião de Marão. De acordo com Sávio:

Eu acho que, na verdade, eu sou da opinião que tudo é independente, entendeu? Tudo é independente! A gente ainda não tem um indústria de animação, entendeu? A gente está começando a ter uma indústria agora,

¹⁵ No Brasil, o parágrafo IV do artigo 1º da MP 2228-1, de 6 de setembro de 2001, determina como obra cinematográfica e videofonográfica de produção independente: "aquela cuja empresa produtora, detentora majoritária dos direitos patrimoniais sobre a obra, não tenha qualquer associação ou vínculo, direto ou indireto, com empresas de serviços de radiodifusão de sons e imagens ou operadoras de comunicação eletrônica de massa por assinatura".

com essas séries...mas não é uma indústria ainda. São projetos isolados, não tem um investimento ali, né? Certo, duradouro, uma coisa que tem continuidade.

Sobre essa produção de animação no Brasil que se considera autoral ou independente, Giuliana Danza, animadora residente na cidade de Belo Horizonte, diz que "são trabalhos realizados com orçamento reduzido, produções limitadas, que requerem muita imaginação e criatividade para abordar temas que fogem dos clichês que abundam nas telas." Indo além, ela conta que para seu trabalho autoral costuma pensar "em animações com roteiros e direções de arte muito fora do padrão, normalmente no formato de curta metragem. Nada comerciais, sem apelo televisivo. A maioria realizada com recursos de editais ou próprios, com circulação em festivais e internet."

Arlen Henrique, animador mineiro, diz que nem todos os trabalhos que realiza com animação são de caráter autoral ou independente, indicando uma produção ligada a estúdios de publicidade e TV. Sobre como definiria uma animação independente ele disse que é "um tipo de produção cujo realizador possui grande liberdade para tomar decisões em relação aos aspectos narrativos e artísticos da obra sem interferências de terceiros (produtor, exibidor, opinião pública, etc.)."

Para Jamile Coelho, animadora residente na cidade de Salvador, na Bahia, o trabalho em animação, principalmente o autoral e independente pode ser definido pela inventividade na maneira de se produzir, "é a transformação do defeito em efeito, aceitando as limitações técnicas e orçamentárias e descobrindo novos meios para produção de filmes de altíssima qualidade e baixo custo".

Alana Macêdo, artista do Recife, residente na cidade de São Paulo, disse que realiza suas animações de forma autoral, paralela a seus trabalhos remunerados, por uma "questão de estratégia e necessidade":

A realidade do mercado hoje não comporta a ideia de termos animadores com estabilidade financeira e de serviço. Temos muitos bons animadores, porém com projetos mal remunerados. O custo de investimento para estar na área ainda é mais alto que o retorno. De 10

anos pra cá tivemos uma melhora gritante desse cenário, graças aos animadores que insistiram em lutar pelo setor, mas ainda está engatinhando para um cenário que o animador possa escolher entre ser independente ou não.

Em sua resposta, Alyana apresenta a mesma dinâmica da animação brasileira indicada por outros artistas: produção executada de forma pessoal, de caráter independente e autoral, financiada por leis de incentivo ou recursos próprios -- oriundos do trabalho em estúdios comerciais, ou algumas vezes de outras atividades não relacionadas. O panorama da animação brasileira, então, parece transitar entre dois polos, nem sempre desconectados: a produção autoral, independente, onde o animador escolhe seus temas e formas de produção, executando seu trabalho com o equipamento e técnicas a que tem acesso, e o produto de animação comercial, voltado para o mercado de publicidade. Nesse aspecto, a produção dita independentes e alimenta financeiramente do trabalho executado em estúdios e agências, e a animação comercial se beneficiada investigação e experimentação dos artistas em seus trabalhos autorais.

Essa troca de influências e experiências entre obras autorais e independentes, e animações comerciais de grandes estúdios ou empresas publicitárias, é sugerida também pelo pesquisador e animador Alberto Lucena. Ao falar sobre o papel da animação experimental, Lucena diz:

Em meados do século XX, essa característica da animação será bastante estimulada pela crítica. Jamais conseguirá sucesso popular, mas conquistará os prêmios mais importantes. Pode-se dizer que, em boa parte, se trata de obras para serem apreciadas por outros artistas, funcionando como laboratório para o desenvolvimento de ideias que podem vir a ser utilizadas pela animação comercial e também pelo cinema de ação ao vivo (Barbosa Júnior, 2005, p. 85).

Quiá Rodrigues, residente na cidade do Rio de Janeiro, cujos trabalhos circulam tanto na produção autoral quanto na produção para a televisão, e Marcela

Moraes, diretora de animação de um projeto de divulgação científica na Universidade das Crianças (projeto de extensão da UFMG que, como define sua página do Facebook, "veicula perguntas e curiosidades sobre ciência à crianças de todas as idades") parecem concordar com a dinâmica autoral/comercial da produção de animação no Brasil.

Para Quiá, mesmo os estúdios que produzem obras com maior número de espectadores, nasceram da iniciativa de pessoas que iniciaram em produções e investigações autorais, partindo muitas vezes da simples curiosidade de produzir animação, e terminaram por se organizar na criação de espaços de trabalhos em conjunto. Indo além, Quiá aponta o caráter independente mesmo na produção de animação em estúdios, com produtos voltados tanto para o cinema quanto para a TV e publicidade:

A diversidade na forma, no estilo, no universo criado e na investigação de linguagem mostra que a quantidade espantosa de bons animadores brasileiros estão produzindo muito e da forma que conseguem, mas não abrindo mão de suas identidades artísticas únicas. Com ou sem subvenção dos editais públicos, o produtor brasileiro de animação está trabalhando independente. Apostando mais no discurso pessoal de temas e meta linguagens para construir mundos bastante pessoais.

Para Marcela, a maior parte das animações produzidas no Brasil também mantém seu caráter autoral e independente, pois são feitas sem a interferência de grandes produtoras, proporcionando um grau de liberdade que não seria encontrado em produtos estritamente voltados para a indústria. Tomando como exemplo o projeto de extensão que trabalha, diz:

Como dependemos de financiamento da universidade e de instituições públicas para funcionar, as vezes temos dificuldade de conseguir verba para manutenção do projeto, principalmente no atual contexto de instabilidade político-econômica do país. Como nossa equipe é pequena, formada basicamente por estudantes bolsistas do curso de

animação, não temos condição no momento de produzir os episódios em um ritmo de mercado, mas buscamos manter sempre uma qualidade profissional.

Um outro ponto de vista interessante é o de Flávio Machado, produtor dos festivais Ver o Cine - Festival de Cinema Brasileiro e Baixada Animada - Mostra Ibero-Americana de Cinema de Animação. Flávio diz que:

Podemos afirmar que quase a totalidade da produção do cinema de animação no país é independente, uma vez que não existe no Brasil um grande estúdio de animação. Existem produtoras de, no máximo, médio porte que vêm desenvolvendo trabalhos bastante qualificados no desenvolvimento de projetos de séries de animação. Algumas, inclusive, com relativo sucesso no exterior.

Sobre o papel desses estúdios de animação, Camila Tavares e Bruno Greis, animadores de Varginha, Minas Gerais, do Estúdio Bonnie & Clyde, consideram que:

Grandes produtoras injetam milhões em animações e este cenário está crescendo cada vez mais. Na contramão destes milhões, surgem os pequenos estúdios que se dedicam por completo a uma ideia. E é por acreditar que uma ideia pode ganhar seu espaço, que animadores do mundo todo passam horas e horas fazendo um trabalho que, em tese, precisaria de uma equipe gigantesca. Atendemos agências de todo o país e somos, claro, remunerados pela prestação do serviço.

Jhonatan Luiz, animador de Brasília, proprietário da Anima'all Studio, mesmo trabalhando em sua própria agência, se considera integrante da parcela de animadores independentes e autorais por produzir trabalhos com baixo ou nenhum orçamento e sem interferência de estúdios de cinema ou publicidade:

Apesar de alguns projetos contar com o apoio de políticas públicas o orçamento é muito limitado e para conter gastos é preciso trabalhar com

equipe reduzida. Como não conseguimos competir tecnicamente com os grandes estúdios, estamos sempre buscando um olhar diferenciado em cada obra e assim nos sobressairmos com histórias mais originais e com um cuidado estético diferenciado.

Ainda sobre a natureza da forma de se produzir animação no Brasil, Cid Makino, paraense residente na cidade de São Paulo, diretor de produção e animação da Split Studio, em entrevista presencial, também considera os trabalhos de seu estúdio como independentes por não estarem sob o controle da indústria cinematográfica ou televisiva, mesmo quando determinados projetos recebem recursos governamentais ou de canais privados:

Tem duas regras para que o trabalho seja uma obra de uma produtora brasileira independente. Ela tem que ter no seu quadro societário majoritário, majoritariamente não! Acho que é pelo menos 70% do quadro societário tem que ser de brasileiros natos ou naturalizados a mais de 10 anos e não pode ter nenhum tipo de vínculo, de controle, ou coligação, ou qualquer coisa assim com canais de TV.

Cid diz que é importante definir o que é uma produtora ou produto independente por que são eles que podem utilizar de recursos públicos, participar de leis incentivos, receber fomentos, etc. Nesse aspecto, para Cid, todas as produtoras brasileiras podem ser consideradas independentes, "não conheço nenhuma que não seja" diz, "quer dizer, só o Projac, sei lá."

O debate em torno das definições das fronteiras entre autoral, independente, comercial, voltada para a indústria, underground ou mainstream, é vasto e parece fazer parte do próprio processo de produção da animação brasileira. Sobre o tema, Leonardo Ribeiro, entrevistado tanto via internet quanto presencialmente, classifica a produção de animação no Brasil em dois grupos: o primeiro é composto por produções autorais -- animação independente, experimental, marginal, underground; o segundo por animações comerciais voltadas para a indústria do cinema, grandes estúdios e agências de publicidade.

De acordo com Leonardo, a animação autoral surge da necessidade do animador se expressar ou investigar caminhos alternativos para a técnica e linguagem da animação, não se importando com o mercado ou grandes bilheterias. Porém, ele afirma ser impraticável separar completamente os dois grupos em universos estanques pois, no mundo contemporâneo, as definições de industrial e marginal, independente e comercial, se misturam:

É claro que o underground e o mainstream tem suas particularidades, mas esses conceitos não são tão rígidos. Assim, a animação comercial adota, com muita frequência, descobertas e estudos de linguagem iniciados na animação experimental. Da mesma forma o animador independente também utiliza técnicas e modelos originados na indústria, conferindo a estes um caráter autoral e crítico. A troca e permeabilidade entre os campos experimental e comercial revigora o campo da animação. Não é possível se estruturar o campo da animação sem a existência do experimental e do comercial. Um precisa do outro para existirem.

As reflexões apresentadas por Leonardo Ribeiro, mais uma vez indicam o trânsito entre as formas de se produzir animação no Brasil: a dinâmica da experimentação autoral influenciando a animação comercial, formando um ciclo onde os animadores independentes utilizam de estilos, tecnologias, referências e recursos financeiros surgidos nos estúdios e produções comerciais.

Essa visão dos entrevistados sobre a animação, tanto nos contextos específicos de seus trabalhos individuais, quanto no aspecto mais amplo do território nacional, revelam importantes aspectos da produção de animação no Brasil. Os artistas pioneiros da animação ao longo do século transitaram pela indústria cinematográfica, produziram charges, quadrinhos, ilustrações, trabalharam em jornais e revistas, os artistas de hoje, parecem manter uma dinâmica semelhante, exercem atividades acadêmicas, trabalham em estúdios, mantêm seus projetos autorais em maior ou menor grau.

Nesse sentido, a produção atual no Brasil parece, como na produção ao longo do Século XX, se caracterizar por pouco investimento financeiro, pela utilização dos recursos disponíveis (financiamento próprio, leis de incentivo), circulação entre autoral e comercial, presença de artistas que desenvolvem outras atividades mas se dedicam à produção de trabalhos individuais em animação, empenho na valorização das linguagens e estilos pessoais, liberdade frente aos canais oficiais de exibição e distribuição, e independência com relação à opinião do público e do mercado.

2 - Os androides sonham com carneiros eletrônicos?¹⁶ - ou o Salão dos Fluxos Tecnológicos.

Sáimos das galerias onde encontramos as mais variadas técnicas e tecnologias da animação e damos entrada em uma câmara ampla, iluminada por gigantescos letreiros de neon e LED, com telas de diversos tamanhos disputando atenção com imagens em movimento, textos e sons.

Ao caminharmos pelos longos corredores e sub galerias, distritos sombrios e esquinas perigosas, desse novo ambiente somos afetados pelos zumbidos, vibrações e luzes característicos das coisas movidas à eletricidade. À nossa volta, pendurados pelas paredes, empilhados pelos cantos, ou expostos em pilares e caixas de vidro, encontramos aparelhos eletrônicos, utensílios domésticos, tecnologias obsoletas e outras em uso corrente, objetos fetichizados pela publicidade, que se tornaram parte integrante e imperceptível do cotidiano: televisores, jornais e revistas impressas, e-books, hologramas, óculos de realidade virtual, impressoras, caixas de som, cabos elétricos e computadores.

À medida que nos aprofundamos no salão, prestamos maior atenção ao fluxo de imagens exibidas nos monitores ao nosso redor. Neles, vemos cenas em preto e branco exibindo longos beijos, mulheres chorosas, homens em carros possantes, palhaços comandando animados auditórios e vasta seleção de calouros, desenhos animados estrangeiros pipocando aqui e ali, homens rígidos em seus ternos escuros noticiando acontecimentos nacionais e internacionais. Entre cada uma dessas atrações, reclames publicitários exibem donas de casa, magras e brancas, de cabelos e roupas modernamente recatadas, estrelando demonstrações de eficácia de produtos de limpeza e potes de margarina coadjuvadas por pais de família sorridentes e crianças cujas roupas estão meticulosamente sujas o bastante para "o branco que sua família merece"; modelos femininas, loiras, ruivas, alvas todas, em decotes ousados, demonstram a eficácia das roupas da moda, ou das joias, ou dos perfumes, ou da

¹⁶ No original: Do Androids Dream of Electric Sheep? Propositadamente troco a palavra *elétrico* por *eletrônico* nessa referência ao livro de Philip K. Dick. Aparelhos *elétricos* utilizam a energia de uma corrente elétrica e a transforma em luz, calor, movimento, como em uma torradeira ou aspirador de pó. Aparelhos *eletrônicos* convertem energia elétrica em sons e imagens, como um computador e televisão.

maquiagem; homens de queixos firmes, queimados de sol apenas o suficiente para que seus olhos claros brilhem em leve contraste com a pele, movimentando seus cabelos lisos por entre a ponta de seus dedos grossos, demonstram a eficácia dos carros esportivos, do terno da moda, do sapato, do perfume, do whisky; meninas de pele clara e cabelos lisos, sorridentes, demonstram a eficácia de suas bonecas, seus kits de cozinha, suas simulações de eletrodomésticos em miniatura, feitos de plástico e tinta de chumbo; meninos de cabelos sedosos e sorrisos brancos, modelos idealizados da raça que representam, demonstram a eficácia de seus carrinhos, suas espaçonaves, seus bonecos de ação.

Caminhando por esse ambiente, percebemos que as imagens vão se tornando cada vez mais coloridas, vibrantes. O sinal analógico dá lugar a uma tecnologia digital capaz de exibir em grandes detalhes, imagens inalteradas pelo avanço do tempo. Nesses grandes telões de alta definição, encontramos os mesmos longos beijos, as eternas mulheres chorosas e homens ousados, as heroínas batalhadoras, os mesmos palhaços em seus auditórios e os mesmos desenhos animados estrangeiros apenas repaginados para os gostos das novas épocas.



Figura 23 - Imagens de comerciais de TV.

Em meio a essas imagens eternas, em descompasso com o tempo da tecnologia que as servem de suporte, nos deparamos com um display iluminado por lâmpadas fluorescentes. Dentre os vários objetos em exibição, escolhemos um pequeno aparelho de forma retangular, com botões, números e cores.

Comum em muitos ambientes onde existem televisores, esse objeto conhecido como controle-remoto, quando de sua introdução no mercado televisivo, parecia servir como forma de edição caseira de imagens em movimento, sendo a única

forma do espectador quebrar a atitude passiva frente à programação dos canais disponíveis. Para os que possuíam tal instrumento de liberdade, os mundos de raios catódicos mudavam com um simples apertar de botão.

Uma mulher sorri enquanto limpa o balcão de uma cozinha - Click - um homem se serve de whisky - Click - Margareth Thatcher aparece no umbral de sua casa - Click - Ayrton Senna vence uma corrida - Click - Batom - Willy Wonka permite que outra criança seja punida por comportamento impróprio - Click - Xuxa sobe em sua nave - Click - Yasser Arafat - Click - Boy George pisca sedutoramente - Click Rachel fuma um cigarro e ouvimos Vangelis - Click - Conversas sobre mudanças políticas - Click.

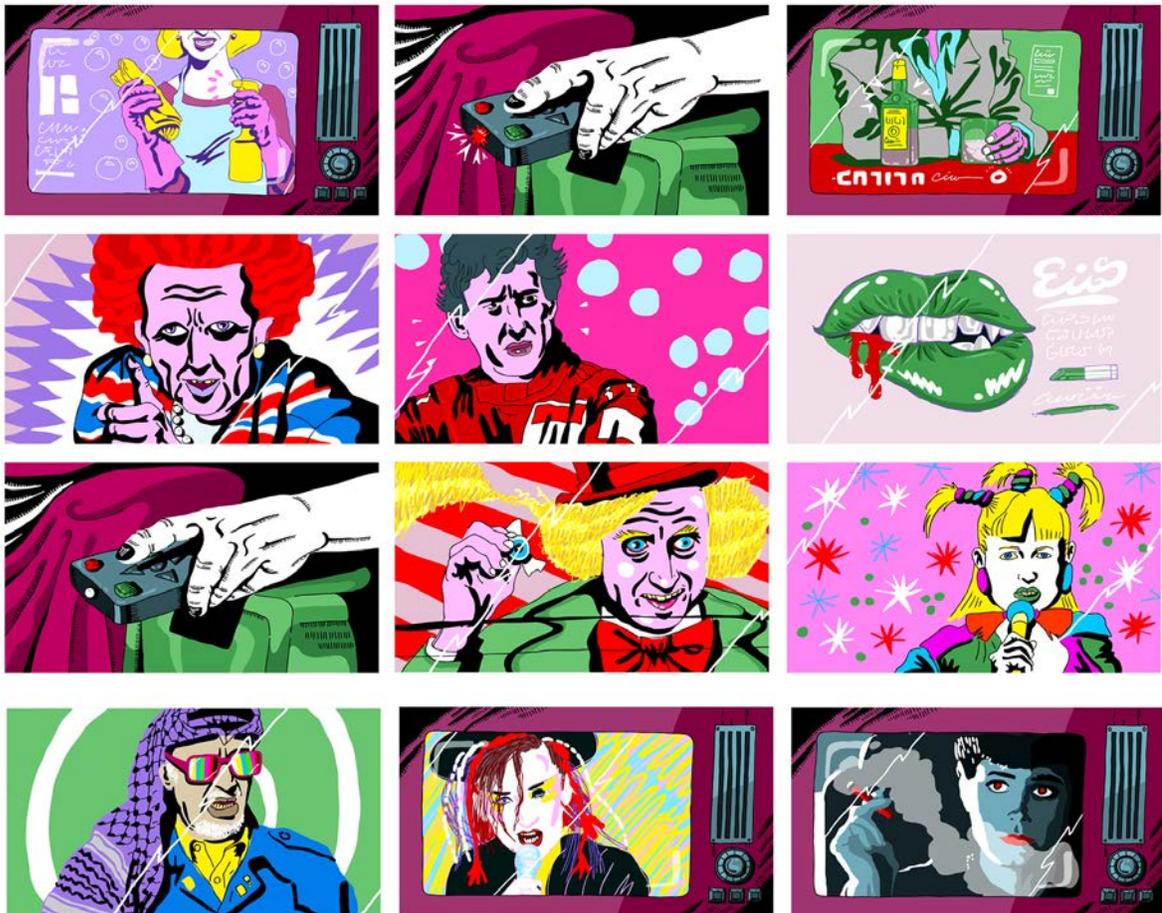


Figura 24 - Imagem recolhida do curta-metragem Medea.

O controle remoto, com seus cortes secos e capacidade de permitir a navegação por canais, parecia criar narrativas surrealistas, transformando o mundo banal em coisa polimorfa, em constante estado de fluxo. Essas imagens, sobrepostas por outras em simples *clicks*, formavam histórias aleatórias e desmembradas, ídolos cujos fragmentos eram costurados a membros de Divindades surgidas muito além das fronteiras cotidianas.

Na célebre graphic-novel, *Watchmen*, de Allan Moore, o personagem Ozymandias, através de um constante e minucioso exame de canais de televisão, tenta captar os humores de um mundo em conflito, à beira de uma hecatombe nuclear. Ele, porém, não mudava de canais, não fazia edições de imagens. Ozymandias assistia a tudo simultaneamente:

- Hm. Vamos ver...Primeiras impressões: halterofilista com metralhadora... corte para urso de cor pastel, corações de dia dos namorados. Justaposição de violência realizadora de desejo e imagens infantis, ânsia em regredir à ausência de responsabilidade... Tudo isso diz "guerra". Devemos investir de acordo.
- Mas, senhor... nós nunca compramos armamento.
- Claro que não. Você está ignorando o subtexto: aumento de imagens sexuais até. Mesmo em anúncios de doces. Isso implica uma infracorrente erótica não incomum em tempos de guerra. Lembre-se do baby boom...
- Então, devemos investir em...hã...?
- Em grandes companhias de vídeo erótico. A curto prazo, pelo menos. Também devemos negociar o controle de ações em fábricas de alimento para bebês e produtos maternos. Acho que estou pronto para começar a gravar. (MOORE, 2009, p. 320)

De posse do controle remoto, somos momentaneamente sacudidos do torpor televisivo e nos lembramos que estamos em busca da produção da animação no Brasil e sua relação com as tecnologias digitais. Ávidos por explorar as possibilidades desse pequeno aparelho de edição, olhamos para os grandes telões de alta definição ao

nosso redor e clicamos, clicamos...mas encontramos sempre os mesmos resultados: desenhos animados estrangeiros, mulheres chorosas, longos beijos, homens em carros esportivos, crianças sujas o suficiente para atestarem o efeito do "branco que sua família merece".

Na televisão, onde a produção é restrita aos canais oficiais, e a participação do espectador se resume a "zappear" e consumir passivamente o conteúdo apresentado. Aqui, a produção e exibição de animações brasileiras é bastante limitada.

Wilson Lazaretti, durante a entrevista presencial, contou que trabalhou na TV Cultura entre os anos de 1981 e 1984. De acordo com Wilson, naquele período os canais de televisão brasileiros começaram a importar mais animações estrangeiras para suprir o horário das manhãs, voltado ao público infantil. A TV Cultura, então, começou a dar abertura a produções nacionais, feitas de forma independente, criando um contraponto com o produto de massa importado dos Estados Unidos.

O volume da produção brasileira, porém, era pequeno e se caracterizava pelo uso de tecnologias de difícil acesso. Como nos lembra o animador Maurício Squarisi, nas décadas de 1970 e 1980, seus curtas-metragens eram realizados em papel e transferidos para película de 16mm, seguindo um processo de produção que demandava grandes recursos de equipamento, tempo e dinheiro.

A realidade da produção na década de 1990 parecia não se diferenciar muito das décadas anteriores. Marcelo Marão, via internet, conta que mesmo com a introdução dos micro computadores, antes dos anos 2000 eles ainda eram muito onerosos e limitados para produzir material gráfico em movimento.

De acordo com Marão, seus filmes do período eram realizados em película de 35mm, com negativos revelados em laboratório e montados em moviola:

Todo esse suporte analógico necessário restringia a quantidade de pessoas que conseguiam fazer um filme. Era necessário agendar o uso do equipamento com meses de antecedência, comprar negativos, pagar revelação, aguardar semanas para ver um teste de movimento no copião positivo. Mesmo com o filme pronto, era caro fazer outra cópia e até mesmo enviar uma lata de cinco quilos pelo correio para os festivais.

Com esses testemunhos em mente, e talvez distraídos pela automatização provocada pelas imagens televisivas, sem perceber guardamos o controle remoto no bolso, deixando o display de objetos sem seu valioso aparelho.

Ao buscarmos uma saída dessa galeria refletimos sobre o que presenciamos no salão dos televisores. A analogia que nos vem à mente, é a de algum pintor imaginário que, fetichizando a tecnologia de seus pincéis, telas e tintas, e a maestria de sua técnica de chiaroscuro, pinceladas fluídas e detalhamento da realidade, houvesse esquecido de reavaliar seus temas, pintando ad infinitum os mesmos dramas de anunciação, as mesmas cenas heróicas de Davi, os mesmos jardins das delícias, as mesmas propagandas de margarina e sabão em pó, os mesmos folhetins dramáticos, as mesmas notícias de telejornais.

Com alguma dificuldade, finalmente deixamos para trás o barulhento tédio das imagens repetidas em exaustão e seguimos adiante, tentando ignorar os monitores de televisão cada vez mais finos, maiores e com monótonas imagens de alta definição.

Ao atravessarmos às pressas um corredor adjacente, ouvimos uma voz levemente sintética anunciar ritmadamente:

I'm the operator with my pocket calculator/ I'm the operator with my pocket calculator/ I am adding and subtracting/ I'm controlling and composing/ I'm the operator with my pocket calculator/ I'm the operator with my pocket calculator.

Dançando ao som dos bips e bops da mensagem emitida pela banda Kraftwerk entramos em amplo salão formado por computadores de cor ocre, monitores de tubo, com telas pretas exibindo enigmáticos textos e códigos de cor verde, que se imprimem em longos rolos de papel de bordas perfuradas.

Curiosos, passeamos pelo ambiente de aspecto laboratorial, como que saído de algum prédio do período da Guerra Fria.

Even the greatest stars/ Find their face in the looking glass/ Even the greatest stars/ Find their face in the looking glass

Nos sentamos por um momento, nostálgicos, pensando em uma época onde a nascente tecnologia digital nos apresentava a proposta de um mundo robotizado, onde a inevitável obsolescência humana criaria uma geração de pessoas entristecidas em busca de atenção e contato físico.

Nos lembrando que ainda estamos de posse do controle remoto, o retiramos do bolso e, encontrando um aparelho de televisão próximo, clicamos os canais¹⁷:

I gave her laughter, she wanted diamonds/ I was romantic, she treated me cruelly/ Where is the mercy, where is the love?



Figura 25 - Hard Woman, de Mick Jagger, 1985.

CLICK

We gotta install microwave ovens/ Custom kitchen deliveries/ We gotta move these refrigerators/ We gotta move these colour TV's.



Figura 26 - Money for Nothing, Dire Straits, 1985.

Desligamos a televisão e rapidamente deixamos o controle remoto em cima de uma mesa na esperança que algum funcionário desse museu o encontre e o coloque em seu devido lugar.

¹⁷ Em 1985, o mundo da música internacional recebeu dois vídeos da então nascente animação digital: Hard Woman - Mick Jagger, 1985 - e Money For Nothing - Dire Straits, 1985. Ambos produzidos em pela Digital Productions, em X-MP Supercomputers, o computador mais potente da época, Hard Woman utilizou mais de 5.500 quadros gerados em computador, para dar ao vídeo um visual de cores neon. Money for Nothing, por outro lado, optou por cores e formas sólidas (BECK, 2004, p. 280).

Mais adiante, uma sala de cinema exhibe o filme de animação Cassiopeia, de Clóvis Vieira, lançado em abril de 1996.

Entramos na sala e começamos a assistir o filme.

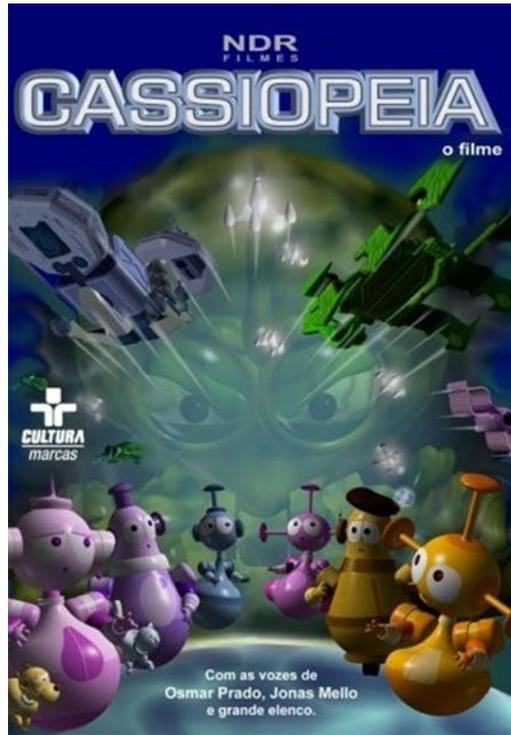


Figura 27 - Cartaz do filme Cassiopeia, de Clóvis Vieira, 1996.

A história se inicia no planeta Ateneia, na constelação de Cassiopeia. Liza, uma astrônoma, após detectar o ataque de invasores espaciais insectóides que começam a sugar a energia vital do planeta, envia um sinal de socorro ao espaço. O sinal é recebido por quatro heróis que viajam pela galáxia.

Produzido pela NDR Filmes, Cassiopeia é pioneiro em animação CGI, sendo o primeiro longa-metragem de animação no mundo completamente realizado em computador, sem auxílio de modelagem externa, ou escaneamento de objetos.



Figura 28 - Cassiopeia, de Clóvis Vieira, 1996.

Saímos do cinema e continuamos nossa peregrinação por computadores, telas, luzes de neon e subáreas adjacentes até encontrarmos um pequeno e curioso objeto de cor verde. Nele, escrito em grandes letras brancas lemos: Intel, Pentium III.

Esse estranho artefato, um processador para computadores, nos permite avançar rápido para o fim dos anos de 1990, quando novas formas de comunicação começaram a se popularizar.

Recebeu o e-mail? 12:32

Recebi. Não tive tempo de ler. 14:35

Muito trabalho? 15:10

Sim, mas passei o dia inteiro jogando paciência. 17:30

O crescente acesso aos computadores e a internet levaram as imagens a uma nova era de luta por audiência, a produção caseira, dissociada dos canais oficiais de produção e circulação de imagens, veio à tona através de pessoas comuns criando e circulando fotos do cotidiano, vídeos, desenhos, textos e músicas.

Ao longo das duas primeiras décadas do novo milênio surgiram os bloggers, vloggers, influencers e trend-setters exibindo e comentando uma infinidade de assuntos que variavam de tutoriais de maquiagem a teorias da conspiração, de celebridades a análises políticas. Uma revolução de mensagens, imagens, textos e sons teve início. A organização da comunicação em emissor, mensagem, código, contexto e receptor parecia se estremecer com a popularização das novas tecnologias digitais.

Dentro desse universo de possibilidades, surgiram as redes sociais e, aos poucos, algoritmos foram introduzidos para calcular escolhas, preferências e gostos, na

tentativa de fazer sentido, quantificar e até mesmo limitar os conteúdos disponíveis. O "esperado" começou a ser sugerido, ameaçando o elemento de surpresa e aleatoriedade da experiência on-line.

Proof of life on Mars: pictures of humanoid shaped creatures on the red planet/ Because you liked the page.../ My Silver lining - First Aid Kit/ Batman: Arkham Origins Walkthrough/ Shadows and rock formations on the moon/ Gnarl's Barkley - Crazy.

A atitude passiva da era da televisão -- onde o telespectador podia navegar por canais, mas não se inserir neles -- era novamente forçada através de escolhas quantificadas, presumidas, que retornavam na forma de assuntos semelhantes.

Instituições governamentais passaram a censurar o acesso a certas imagens e ideias. "Pages you may like", "people you may know", "products you may be interested", ou até mesmo "this content is not available in your country" se tornaram frases comuns na experiência das redes sociais digitais e canais de exibição de vídeos.

Se as imagens são tão perigosas, porque temos tantas? Se são inocentes, porque elas iniciam tantas e tão resistentes paixões? Esse é o enigma, a hesitação, o quebra-cabeças visual, o *iconoclash* que queremos implantar (LATOUR, 2002, p. 20).¹⁸

Essas considerações levantadas por Latour, em seu texto sobre a exposição *Iconoclash*¹⁹, talvez possam ser aplicadas tanto em relação à destruição física de imagens (os Budas de Cabul destruídos por membros do Talibã, os atentados terroristas norte-americanos contra Bagdá e a subsequente pilhagem dos museus da cidade, os

¹⁸ Tradução própria.

¹⁹ *Iconoclash* foi uma exibição internacional de arte que aconteceu em Karlsruhe, Alemanha, de Maio a Agosto de 2002, sob a direção de Peter Weibel.

A exibição procurava apresentar, em um confronto sistemático, três grandes *clashes* na representação -- sobre sua necessidade, santidade e poder - nos domínios da ciência, arte e religião. Ao conectar esses três domínios, o objetivo não era aumentar o ar crítico ou reforçar descrença ou ironia, mas sim transformar iconoclastia em um assunto a ser sistematicamente interrogado.

ataque às Torres Gêmeas em 11 de setembro de 2001, etc.) quanto à destruição por omissão, através do controle da produção e circulação de imagens em tempos contemporâneos.

Quando refletimos sobre a ausência de estímulo ao debate sobre assuntos de interesse coletivo (o movimento feminista das mulheres negras, as questões apontadas pelo movimento LGBT, o silêncio sobre a ausência de demarcação de terras indígenas) ou a exposição de apenas um dos lados envolvidos em um problema (prefeituras se manifestando negativamente sobre a ocupação de prédios abandonados pelos movimentos de cidadãos sem teto; governos e proprietários de terras comentando ações do MST) ou a indiferença e preconceito com relação a certas práticas culturais e religiosas (os cultos afro-brasileiros, a cultura hip-hop e o funk das periferias, as tradições dos povos nativos), a destruição por omissão aparece como um dado presente no mundo contemporâneo. Negar ou limitar o acesso de certas pessoas ou culturas a meios de expressão, mesmo quando não as destrói, as mantém em guetos, as torna marginais e não compreendidas.

Na quantificação dos algoritmos do cotidiano físico e digital, esses cidadãos da margem se apresentam como estorvo, problemas a serem ignorados ou dominados pela força. A diversidade de estilos musicais e formas de expressão artística, reivindicações e movimentos sociais, Deuses e crenças, práticas e desejos, quando apresentados, são demonizados, temidos ou ridicularizados, servem como sinal de alerta aos perigos apresentados por modelos considerados não civilizados.

Porém, há fissuras na quantificação, buracos nas sugestões oficiais, rachaduras na censura criada para controlar os temas de interesse.

If hundreds of corporate lobbyists write a trade deal that no one reads, will it still affect you? ²⁰

Un tribunal de apelaciones de Washington dio la razón este martes a la Comisión Federal de las Comunicaciones (FCC por sus siglas en inglés), que lleva una década luchando para asegurar un servicio rápido y justo para todos, impidiendo a los

²⁰ Vídeos obre Trans-Pacific Partnership. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=RE902AMt7so>>.

provedores de banda ancha -fijos y móviles- bloquear o ralentizar la velocidad de sus competidores o incrementar la si pagan un bonus.²¹

Every "typical" person with a foreign air is considered an immigrant.²²

As peças de informação alternativa, escritas a partir do ponto de vista dos sujeitos historicamente explorados, quando submetidas aos filtros sociais, de mercado, ou dos algoritmos das redes proprietárias, vão tendo dois destinos igualmente ruins: ou desaparecem num mar de irrelevância e futilidades; ou são tão simplificadas, para viralizarem ou se tornarem os populares memes, que pouco servem para produzir transformações sociais necessárias.²³

Essas pequenas fissuras digitais, onde grupos marginalizados se inserem e trazem à tona seus temas e debates, são profundamente combatidas. Ao redor do mundo, todos os anos bilhões de dólares são gastos em copyrights (e processos legais naqueles que os infringem) e agências de alta tecnologia para espionar, catalogar e classificar a comunicação e a interação entre as pessoas.

Nessa dinâmica, narrativas e imagens oficiais, rachaduras nos sistemas de exibição e constante tentativa de censura se entrecruzam e disputam os espaços disponíveis, proporcionados pelos computadores e internet. O ato de produzir e circular imagens, impulso humano existente desde os primórdios da humanidade, alcança proporções e acessos mundiais, independente dos tabus e regras impostos por monopólios, instituições governamentais ou canais oficiais.

As mãos humanas não conseguem parar de trabalhar, produzir imagens, retratos, inscrições de todos os tipos, para gerar, acolher, e coletar objetividade, beleza e divindades, exatamente como nos -- agora proibido- extintos e reprimidos dias passados (LATOURE, 2002, p. 23).²⁴

²¹Disponível em: <<http://www.elmundo.es/television/2016/06/16/5761a51322601dc12e8b45e9.html>>.

²²Escritora senegalesa Fatou Diome sobre imigração e racismo na Europa. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ciW5yVHr3Wk>>.

²³ Disponível em: <<http://outraspalavras.net/posts/internet-territorio-perdido/>>.

²⁴ Tradução própria.

Ainda refletindo sobre a produção de imagens no mundo contemporâneo, deixamos o processador Intell em seu local de origem e tomamos posse de um novo objeto, ainda mais recente. Sua popularização e acesso datam do início dos anos 2000 mas, hoje, está tão integrado a nosso cotidiano que muitos, aparentemente, não viveriam sem ele: o aparelho celular.²⁵

Esse artefato, produzido em larga escala (com uma gigantesca oferta de tamanhos, cores, formatos e preços) é divulgado em peças publicitárias que exibem pessoas sorridentes se comunicando por longas distâncias, em ambientes urbanos ou rurais, cidades modernas ou lugares remotos do planeta. Porém, seu uso supera a mera comunicação móvel e domesticada, louvada pelo mercado, e entra no território do ciberativismo²⁶.

Com o desenvolvimento e popularização da internet banda larga, dos canais de exibição de vídeo e dos aparelhos de telefonia celular com câmera de gravação de som e imagem, pessoas e grupos passaram a coletar e distribuir suas próprias histórias, sejam elas a de um homem decapitado por jihadistas em um vilarejo do Oriente Médio, um cachorro pilotando um carro de brinquedo ou o aparecimento de uma nova espécie de criatura submarina. As tecnologias digitais do Século XXI, produzidas para o mercado consumidor de produtos, parecem ser constantemente subvertidas para usos diversos, colocando em cheque o monopólio de produção e circulação de imagens, até então detido por canais oficiais como televisão, jornal e revistas.

Nesse contexto, no Brasil podemos citar as chamadas "Jornadas de Junho" iniciadas na cidade de São Paulo, em 2013, quando o Movimento Passe Livre, grupo pro transporte público e gratuito, tomou as ruas da cidade contra o aumento das passagens de ônibus, metrô e trens. Os vídeos, produzidos pelos participantes, com aparelhos celulares, durante as manifestações, enviavam imagens ao vivo, sem edição, para as redes sociais e plataformas de exibição na internet.

²⁵ De acordo com dados da Anatel "o Brasil registrou em abril de 2016, 256,43 milhões de linhas ativas na telefonia móvel".
Disponível em: <<http://www.anatel.gov.br/dados/index.php/destaque-1/283-movel-acessos-maio>>.

²⁶ Sérgio Amadeu da Silveira diz: "Por ciberativismo podemos denominar um conjunto de práticas em defesa de causas políticas, socioambientais, sócio tecnológicas e culturais, realizadas nas redes cibernéticas, principalmente na Internet." (REVISTA USP, São Paulo, n.86, p. 28-39, junho/agosto 2010)

As narrativas formadas por tais ações midiáticas, traziam um relato detalhado dos eventos, bem como das reivindicações do grupo, a reação dos participantes, comentários em áudio, trajetos percorridos e ações policiais. A produção de conteúdo em tempo real contradizia as versões oficiais destacadas pelos canais de televisão, jornais e revistas, tanto impressos quanto digitais.

O choque entre mídia independente e mídia oficial trouxe ao cotidiano do vocabulário brasileiro termos como Mídia Ninja²⁷, *black-blocks* e *streaming*, além de debates que variavam de vandalismo a direito de protesto. Surgia ali uma guerra de imagens e ideologias ainda não experimentada em nossa história de conflitos nacionais. Uma guerra intermediada pelas tecnologias digitais cujas repercussões continuam e se desenrolam, nos dias atuais, através de manifestações políticas que adotam cores (verde-amarelo versus vermelho), alcunhas (coxinhas versus mortadelas), slogans (Tchau, querida!, Coração Valente, Fora Temer!), ídolos (Lula, Dilma, Boulos, Bolsonaro, Malafaia), certezas (golpe versus impeachment), atores e músicos da cultura popular (Chico Buarque, Letícia Sabatella, Lobão, Alexandre Frota), sons (barulho de panelas, bombas de efeito moral), etc.

Outro exemplo pode ser encontrado no Coletivo Papo Reto, surgido nas favelas do Rio de Janeiro, em 2014. O grupo é formado por jovens residentes nas comunidades cariocas, que documentam e denunciam, através de redes sociais e canais de exibição de vídeo na internet, a rotina de violência promovida pelo Estado.²⁸ Suas produções questionam e contradizem a narrativa apresentada nos canais oficiais, onde forças policiais libertadoras lutam contra a mão opressora de traficantes, enquanto a população inerte se protege das balas perdidas.

²⁷ Em seu site <<https://ninja.oximity.com/>>, a Mídia Ninja se define como: “Narrativas Independentes, Jornalismo e Ação. Uma rede de comunicadores que produzem e distribuem informação em movimento, agindo e comunicando. Apostamos na lógica colaborativa de criação e compartilhamento de conteúdos, característica da sociedade em rede, para realizar reportagens, documentários e investigações no Brasil e no mundo. Nossa pauta está onde a luta social e a articulação das transformações culturais, políticas, econômicas e ambientais se expressa.”

²⁸ Em sua página do Facebook disponível em: <<https://www.facebook.com/ColetivoPapoReto/>>. o Coletivo Papo Reto se define como: “um coletivo de comunicação independente composto por jovens moradores dos Complexos do Alemão e Penha. Tem como foco propagar notícias dentro do morro: eventos, protestos, reivindicações... E também atua como um canal que mostra a realidade Favela, tendo forte importância na “mídia de guerrilha” em tempos de guerra e na provocação reflexiva do “até onde é verdade o que diz a grande mídia?”.

Em termos de práticas culturais e religiosas, uma rápida pesquisa em sites da internet sobre os termos "Festa de Exu", "Pontos de Dona Erundina", "Caboclos da Umbanda", "Cerimônia da Ayahuasca", entre outros, revelam um sistema rico e complexo de práticas e tradições religiosas antes relegado ao segredo, ao gueto e à marginalidade. Os praticantes das religiões e cultos de matrizes africanas e indígenas, no Brasil, ao se apropriarem de ações intermediadas pelas tecnologias digitais (gravações de festas e cerimônias religiosas com aparelhos celulares, postagem dos vídeos na internet, celebração de datas comemorativas dos Orixás do Candomblé e Santos da Umbanda nas redes sociais, etc.) reafirmam suas próprias crenças, recusando o lugar da marginalidade historicamente imposto pela cultura predominantemente branca e cristã.



Figura 29 - Imagem recolhida do curta-metragem Medea.

Em contrapartida, essas imagens oriundas da margem, produzidas de forma independente, acabam por alimentar os canais oficiais de exibição. Televisão, jornais e revistas recorrem ao material disponível na internet, criando um choque não só entre pontos de vista, onde imagens produzidas por manifestantes ilustram comentários de analistas contrários às manifestações, mas também entre tecnologias e formatos, onde

vídeos de baixa qualidade, captados através de celulares, convivem com imagens capturadas por câmeras de última geração.

Em caminho inverso, os próprios canais oficiais entram nas redes de circulação alternativas, utilizados por comentaristas na internet para ilustrar pontos de vista contrários.

Esses movimentos dinamizam as fronteiras do trânsito da imagem, criam outras narrativas, fundem-se em novas formas de comunicação como memes e gifs, trazendo à tona debates, temas e práticas antes delegadas ao terreno do curioso, do esquecimento e da omissão.

Para além do ciberativismo, movimentos sociais e práticas religiosas, tal dinamismo pode igualmente ser encontrado no território da produção de animação no Brasil.

Tomando como exemplo o trabalho do animador Diego Akel, residente na cidade de Fortaleza, no Ceará, encontramos o uso de dispositivos móveis, como iPad, celular ou notebook, para produção de animações em stop-motion.

"Produzir em dispositivos móveis é algo mais do que simples. É a simplificação máxima do processo," diz Akel em seu texto *Animando no Caminho: Dispositivos Móveis* (LEITE, 2005). Para ele, o grande diferencial desses dispositivos se dá em três elementos principais. Primeiro, reúnem diversos dispositivos em um único aparelho: microfone, câmera, editor de imagem e texto. Segundo, os dispositivos móveis são leves, de fácil transporte e podem ser utilizados em qualquer lugar. Terceiro, as interfaces simplificadas possibilitam o acesso tanto para os iniciados em programas de computador, quanto para os leigos (LEITE, 2005, p. 51).

Essa inventividade na produção, que encontra nos equipamentos digitais disponíveis as ferramentas para a produção de trabalhos de animação, se torna uma forma de quebrar ciclos históricos de produção e circulação de cultura oficial.

Jamile Coelho, sobre produzir animação na região Nordeste do Brasil, diz:

Tem um livro do Jorge Furtado que afirma que fazer cinema no Brasil é como querer ser astronauta no Chipre. Costumo brincar que fazer cinema de animação na Bahia é ainda pior. Aprendemos desde muito cedo que, para existir enquanto cineasta, precisamos ainda hoje reviver

a rota migratória para eixo Rio-São Paulo e, nesse êxodo constante, o que fazemos não é animação independente, é resistência.

Outro exemplo de como as tecnologias digitais podem influenciara produção de animação no Brasil, pode ser encontrado no projeto de divulgação científica da UFMG, com animações dirigidas por Marcela Morais. Os vídeos, cujo objetivo é responder dúvidas de crianças sobre o corpo humano e ciências em geral, são realizados com áudio em português, espanhol e inglês e disponibilizados na internet, para atingir um maior número de pessoas. Sobre o tema, Marcela disse:

Acredito que com a internet ficou mais fácil buscar informações para aprimoramento técnico e divulgação da produção nacional, o que influencia não apenas o aumento do número de animadores, mas também o amadurecimento da produção que tem se tornado mais competitiva no mercado internacional.

Camila Barbizan, animadora da cidade de Campo Grande, residente em Florianópolis, sobre a importância das tecnologias digitais em seu trabalho contou de sua experiência na produção de uma série de videoclipes infantis, realizados para circular em plataformas digitais. De acordo com Camila, a equipe era formada por um animador, um diretor de produção, uma ilustradora e um editor. O grupo realizava reuniões semanais via Skype para definir os roteiros, os personagens e o cronograma do trabalho. O projeto foi apresentado a uma distribuidora de conteúdo infantil e migrou de pequena iniciativa, para trabalho associado à produtora de maior porte.

Arlen Siqueira, animador residente na cidade de Belo Horizonte, sobre a relação de sua produção com as tecnologias digitais, contou sobre um videoclipe de animação, realizado através do projeto "Conexão" que, através de iniciativa privada e edital pela internet, criava parcerias entre bandas de música e animadores. De acordo com Arlen, cada banda escolhia o projeto entre duas propostas, de animadores diferentes, apresentadas na forma de story-board.

Fui escolhido e tive total liberdade de criação e direção. A banda não fez interferências em relação à proposta inicial. Foi a primeira vez que dirigi um projeto com profissionais sob minha responsabilidade. Parte da equipe trabalhava junta e parte remotamente.

Para Marcelo Marão, com o desenvolvimento e o acesso às tecnologias digitais, todas as etapas do processo se transferiram para um único suporte, o computador, e o artista, em muitos casos de forma individual, passou a ser capaz de produzir um filme em seu próprio quarto. De acordo com Marão:

Essa revolução no processo catapultou a quantidade de filmes de animação, de interessados em animação e de profissionais. Mesmo animando no papel ou em stop-motion, fica prático finalizar o filme digitalmente. Com isso, as poucas dezenas de animadores brasileiros nos anos noventa se tornaram centenas em menos de uma década e hoje são milhares. A produção de animação nacional cresceu em progressão geométrica, mais rapidamente do que qualquer outra faceta do audiovisual brasileiro em toda a nossa história.

Para Leonardo Ribeiro, o tema da animação construída a partir de aparelhos digitais extrapola a mera presença de computadores e softwares e entra no território da própria estrutura do estúdio, independente de seu porte:

Você tem como capturar essas imagens analógicas e mandar para o meio digital e misturar isso com outras imagens, de outras naturezas, né?! Quer dizer, se você fosse fazer esse filme em película, numa moviola, seria impossível, até pelo preço, pelo custo! E, hoje, você consegue fazer isso a um custo zero. Quer dizer, cada animador que vai participar desse filme tem o seu trabalho, está em casa trabalhando e tem sua ferramenta em casa. Então, nas horas vagas o cara vai e anima um pouquinho.

Sávio Leite, porém, sobre o papel das tecnologias digitais no trabalho de animação, mesmo reconhecendo sua importância, aborda o assunto com certa cautela:

Eu acho que o computador é um ferramenta super útil, super eficaz para todo mundo que quer produzir arte, de uma forma ou de outra, mas o trabalho com o computador não diminui praticamente em nada o trabalho do artista.

Primeiro, porque o trabalho manual tem que continuar existindo mesmo com o computador, entendeu?!

Sávio também afirma não gostar da técnica de animação CGI, totalmente construída em computador, com ferramentas digitais, pois para ele a animação se torna muito fria. Indo além, diz:

Até os filmes da Pixel...São primorosos, muito bem feitos mas de tão bem feitos eles se aproximam muito da realidade e acabam abrindo mão desse outro lado da animação que não se aproxima da realidade, que nunca existiu.

Maurício Squarisi admite que as tecnologias digitais desenvolvidas e popularizadas a partir da década de 1990 trouxeram avanços e vantagens à produção de animação no Brasil:

Antes, você tinha que comprar o negativo ir revelar em São Paulo e tudo isso custa. Você sai de Campinas para ir para São Paulo, tem que levar o filme e ir buscar depois de 3 dias... Depois do fim dos anos 90 que começa a ter essa coisa digital, começa a baratear muito.

Apesar de reconhecer o aspecto positivo das tecnologias digitais, Maurício parece compartilhar o ponto de vista de Sávio à medida que considera o computador como outra ferramenta de trabalho:

Eu uso um programa chamado Axa. É de 98, foi um dos primeiros, bem antigo, já nem fabrica mais. Ele roda melhor no Windows XP, esse aqui é o 7. O longa que eu fiz, foi com esse. Mas no 64 bits ele não funciona. Na verdade esse programas são só ferramentas. Você vê, as novas tecnologias como ferramenta, facilita, mas só.

É o caso de comparar o pintor Tomas Pirina, você conheceu ele? Ele morreu faz poucos anos. Ele era um pintor legal... gostava de usar o pincel mais careca, mais velho que ele conseguia, então... são ferramentas. Os programas também. Tem coisas que faz mais rápido. Você pode fazer mais truques.

Lucas Vega, animador e instrutor das oficinas do Núcleo de Cinema de Animação de Campinas, em entrevista presencial me contou de sua experiência com a animação. Lucas se interessa pela intervenção direta na película de super 8, eliminando ao máximo, quando não por completo, as tecnologias digitais do processo de produção de seus trabalhos. Para Lucas, a possibilidade de interferir diretamente no material, sem a necessidade de revelação de negativos, permite ao artista trabalhar o material e ver o resultado imediatamente.

Comentei que a técnica de super-8 parecia criar a possibilidade de cópia única, ao que fui imediatamente corrigido:

Lucas - É... não é cópia única. É único! Porquê a cópia é uma cópia.

Alessandro - Qual a razão que te encanta a possibilidade de ter o "único", ao invés de quantas cópias que você quiser?

Lucas - Essa dimensão humana. É mais humano. Hoje a gente coloca as coisas em uma caixa preta, que se chama câmera digital, depois em outra caixa preta que é o computador, que a gente não sabe como funciona. Depois a gente coloca em um cartãozinho que parece um chiclete, que a gente sabe que funciona mas não sabe como.

Não estou falando que isso é necessariamente ruim. Mas você sabe como funciona uma câmera de super-8, como funciona um projetor.

Você vê os filmes aqui, os desenhos e eu acho que isso é importante. Isso faz com que a gente consiga ter uma outra relação com a produção da imagem.

E o super-8 é libertário, é um filme que você monta com Durex. Na década de 70 era o único filme que burlava a censura. Os de 16 e 35 tinham que passar por laboratório, uma coisa oficial, esse daí se mandava de um jeito que o censor liberava e você depois colocava a cena que queria.

Flávio Machado, organizador dos festivais Ver o Cine e Baixada Animada, ao ser perguntado sobre o papel das tecnologias digitais na produção de animação no Brasil, disse que a popularização dos computadores, e seus programas de criação de imagens, trouxe uma redução dos custos da produção, bem como a possibilidade de se produzir, com qualidade técnica, em menor espaço de tempo.

De acordo com Flávio, produzir um filme de animação, nos dias de hoje, depende mais da vontade de animar, do que de recursos financeiros ou quantidade de equipamento. Porém, ele aponta:

Tal fenômeno nos faz pensar em uma possível democracia criativa (ou produtiva), mas torna ainda mais exposto um problema crônico da produção independente/autoral: a falta de tela.

Independentes ou não, filmes precisam ser produzidos e precisam ser vistos para que o círculo seja completo e não uma meia lua.

A "falta de tela" citada por Flávio, talvez possa ser vista não apenas como a ausência de mais espaços para a exibição de animações produzidas por artistas independentes, mas também como limitações impostas pelos próprios locais onde essas produções autorais, aparentemente, possuem livre acesso.

Maurício Squarizi conta que "na época da película" o Núcleo produzia "três filmes por ano, agora são 40, 20, 30, não tem ano que a gente produz menos que 20, 30, entre oficinas e autorais." Porém, aponta falhas nas regras existentes nos festivais, que limitam o tempo de circulação dos trabalhos:

Antes o cara fazia um filme, ainda mais curta, e só tinha festivais. E acontece uma coisa cruel com os festivais: só aceita curtas de no máximo dois anos, depois disso o trabalho some. Agora você vai num canal de internet, Youtube, Vimeo, Facebook, tem milhares, milhões de filmes e visualizações.

Essas reflexões sobre a apropriação de tecnologias digitais disponíveis, o debate sobre produção oficial e produção independente, e os meios onde as imagens são exibidas, revelam as fronteiras onde a produção de animação no Brasil procura encontrar seus espaços de diálogos e avançar no terreno de financiamentos, captação de recursos e locais de exibição.

Sobre o tema das leis de incentivo, fomentos e viabilização da produção, Marcelo Marão diz que o número de animações no Brasil, hoje, é maior do que em toda sua história no território nacional, tanto em quantidade quanto em qualidade:

Curtas, longas, comerciais e séries empregam um número enorme de profissionais em projetos cada vez mais admiráveis. Desde 2007 muitos apoios e fomentos foram focados na produção de séries de animação. Uma série de animação dá trabalho a muita gente durante muito tempo e gera uma indústria autos sustentável, através da venda, comercialização e licenciamento em diversos países.

Indo além, Marão afirma que o mais importante para a produção de animação no Brasil, é se organizar como grupo:

A voz do grupo é infinitamente mais poderosa do que a soma das vozes individuais. Tudo mudou quando começamos a lutar como uma entidade e não mais como profissionais isolados. A Associação (se referindo à ABCA - Associação Brasileira de Cinema de Animação) unificou a profissão no país e foi responsável por inúmeros triunfos para a classe, desde os editais específicos até a construção de uma indústria. Fui um dos fundadores da ABCA em 2003, no cargo de Presidente, mas

continuei participando em outras funções nos anos seguintes. Hoje faço parte do Conselho da Diretoria.

As iniciativas de organização em grupos e associações e as reivindicações por maior apoio financeiro, fomentos e leis de incentivo, por parte de animadores brasileiros, se juntaram a outras vozes da produção audiovisual e conseguiram que, em setembro de 2011, durante o governo da Presidenta Dilma Rousseff, fosse sancionada a Lei. 12.485 que "dispõe sobre a comunicação audiovisual de acesso condicionado", ou seja, os canais a cabo.²⁹ Em sua página, a Ancine (Agência Nacional de Cinema), órgão regulador da produção audiovisual no Brasil, informa que a lei:

Foi discutida por 5 anos no Congresso Nacional e propõe remover barreiras à competição, valorizar a cultura brasileira e incentivar uma nova dinâmica para produção e circulação de conteúdos audiovisuais produzidos no Brasil, de modo que mais brasileiros tenham acesso a esses conteúdos.

E mais adiante:

A Lei 12.485 abre oportunidades de crescimento para diferentes segmentos do mercado: para as produtoras, porque haverá demanda por 1.070 horas anuais de conteúdos nacionais e independentes inéditos; para as programadoras brasileiras, já que a lei induz o aumento da demanda por novos canais brasileiros de espaço qualificado; e para a programadoras estrangeiras, que terão uma proximidade maior do público brasileiro.

Tais iniciativas de organização social e definição de pautas políticas, associadas ao volume de produção de trabalhos de animação, acesso às tecnologias digitais, profissionalização dos animadores, leis de regulamentação da produção audiovisual nacional, e o interesse de empresas estrangeiras pela produção brasileira, parecem ter aberto a possibilidade de artistas da animação, de forma individual ou

²⁹Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2011/Lei/L12485.htm>.

organizados em estúdios, partindo de pequenas ou grandes iniciativas, conseguem financiamentos para a execução e circulação de seus projetos. Além disso, esses fatores possibilitaram a criação de trabalhos de sucesso comercial, tanto nacional quanto internacional, como "Meu Amigão", de Claudia Koogan Breitman e Andrés Lieban, coproduzida pelo estúdio brasileiro 2DLab e a empresa canadense Breakthrough Animation, com estreia em 2010, no canal Discovery Kids; "O irmão do Jorel", série brasileira de desenho animado, criada por Juliano Enrico e coproduzida pelo Cartoon Network Brasil e Copa Studio, com estreia no Cartoon Network, em 2013; "Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas)" série de animação brasileira de Victor-Hugo Borges, produzida pela Glaz Entretenimento e animada no Copa Studio, com estreia no Cartoon Network, também em 2013, entre outros.

Cid Makino, sobre esse investimentos no setor da animação no Brasil, fala da importância do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA), instituído pela Lei 11.437, de 28 de Dezembro de 2006, assinada pelo Presidente Luiz Inácio Lula da Silva³⁰. De acordo com Makino:

O fundo setorial é uma parte do fundo nacional de cultura. Ele é basicamente engordado pelo Condecine (Contribuição para o Desenvolvimento da Indústria Cinematográfica Nacional), né?! Tem o Condecine típico, por exemplo, de tudo que passa na TV, tem um específico de publicidade, de filme filmado no exterior, tem um que é sobre remessa para fora do Brasil, que os canais de TV usam pra reverter para a coprodução. Cada um tem uma taxa.

Então, isso fomentou o mercado audiovisual como um todo, não só o de animação. Mas isso ajudou a estruturar melhor o mercado de animação.

Indo além, Makino fala do interesse de canais estrangeiros no produto nacional:

Aqui (Studio Split), a gente está começando agora nossa primeira série original grande para o canal do Boomerang, da Turner (Broadcasting

³⁰Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2006/lei/l11437.htm>.

System, subsidiária da Warner Bros). Inclusive acabei de voltar de uma reunião de lá, para falar do cronograma que a gente está começando, nesse momento. A gente teve que reformatar o desenvolvimento porque a Boomerang mudou a linha editorial. Quando a gente tinha fechado ele era um pouco mais pré-escolar.

Esses investimentos e estímulos à produção de animação brasileira tem crescido nos últimos anos. Na cidade de São Paulo, em 2016, a SPCINE, lançou seu Edital de Curtas, buscando valorizar projetos de animação, documentário e artes performáticas, realizados por produtores negros, de origem indígena, homens e mulheres transexuais ou travestis e pessoas com mobilidade reduzida e/ou com deficiência. Em sua página na internet, a SPCINE se define como uma empresa de cinema e audiovisual, de iniciativa da prefeitura, por meio da Secretaria Municipal de Cultura, que atua como "um escritório de desenvolvimento, financiamento e implementação de programas e políticas para os setores de cinema, TV, games e web".

Na Bahia, Jamile Coelho nos conta que a Estandarte, produtora da qual faz parte, trabalha há seis anos desenvolvendo projetos que buscam inovar tanto na abordagem quanto na linguagem da animação. A temática dos projetos são as raízes negras formadoras tanto da cultura no âmbito regional da Bahia, quanto do Brasil por um todo. Em 2015, a produtora finalizou o episódio piloto "A Criação do Mundo" da série "Òrun Àiyé", e atualmente está trabalhando na finalização do curta-metragem "Corações Encouraçados". Jamile diz que a pré-produção do curta-metragem envolveu ações de formação de equipe, com cursos de stop-motion. Os cursos preparatórios para a realização do projeto deram origem a convites para a realização de mais oficinas, atraindo o interesse de estudantes universitários e profissionais da área de cinema. De acordo com Jamile:

Conseguimos, então, apoio financeiro da Prefeitura de Salvador e viabilizamos novas oficinas em terreiros de candomblé da cidade. Nossa ideia com esse projeto é unir as novas tecnologias às narrativas tradicionais presentes no espaço sagrado. Recebemos também um convite da Universidade de Brasília (UNB) e ministramos uma oficina

para estudantes de Licenciatura em História e Sociologia, que buscavam novos métodos de abordagem para trabalhar futuramente em sala de aula temas como racismo e intolerância religiosa.

A partir disso, percebemos a necessidade de criação do Núcleo Baiano de Animação e Stop Motion, que visa não só a qualificação profissional, mas também diálogo com o poder público para consolidarmos ainda mais ações de desenvolvimento social e cultural no campo do audiovisual.

Sobre essas iniciativas governamentais, estimuladas pela reivindicação de grupos de animadores organizados, bem como a busca por parcerias e financiamentos, Sávio Leite diz:

Na verdade, de uma maneira ou de outra, a maioria dos realizadores sempre dá um jeito de conseguir patrocínio. O pessoal do Rio consegue lá na Rio Filmes, aí, o pessoal de Pernambuco consegue através da lei deles. Na verdade, isso funciona assim! Cada um vai buscando uma forma de produzir. A ABCA tem muito a ver com isso! Essa busca de lançar uma lei pra a animação. "Vamos dar uma atenção e tal"... E forçando esses editais de animação, entendeu?

Frente a essas iniciativas tanto governamentais quanto de empresas, o trânsito entre produções independentes e oficiais continua a se estabelecer de forma dinâmica, incluindo artistas que não estão interessados no formato seriado de produção para a TV a cabo, ou que decidem executar produções paralelas.

Com relação a esses novos diálogos entre formas de produção de animações, ideias, fomentos, leis de incentivo e maneiras alternativas de captação de recursos, podemos tomar como exemplo Valu Vasconcelos, animador do Rio de Janeiro, diretor da Valu Estúdios.

Após exibir duas séries animadas na TV Brasil, no final 2015 Valu lançou uma campanha na internet para arrecadar fundos para a produção de uma série animada dissociada da televisão. Em vídeo criado para a campanha de arrecadação de

fundos para o projeto, postado no dia 22 de Setembro de 2015, em seu canal no Youtube, Valu conta que sua experiência de produzir para televisão foi positiva, possibilitando o trabalho com temas voltados para a educação e o público infantil. Porém, nesse novo projeto, dissociado do canal de televisão, ele afirma que "queria muita liberdade, liberdade criativa, liberdade de se expressar um pouco mais livremente, e não fazer animação nos moldes comerciais", trabalhando com o visual do anime japonês, e explorando conteúdos e ritmos que, de acordo com ele, são "mais heavy-metal, é a palavra."³¹

Outro artista com pouco interesse na produção de animações seriadas para TV é Wilson Lazaretti. De acordo com ele:

Nossa concepção (dos membros do Núcleo de Cinema de Animação de Campinas) de animação é diferente. Eu acho que a série induz a uma coisa comercial, uma movimentação mais dependente com o mercado. A gente é mais humilde (risos), a gente faz outras coisas.

Pra você ter uma ideia, em 1920 havia uma fertilidade de cinema de animação, tinha pintura cubista e havia cinema cubista, depois a Disney veio e massacrou essa arte. E até hoje acham que animação é isso que a Disney faz e o que a gente faz não é nada. Por isso eu luto todo dia fazendo animação independente.

Esse contato entre produção autoral e canais oficiais de exibição aparecem por outras formas além da produção atrelada aos estúdios e séries de animação. Um exemplo é o programa do festival Anima Mundi exibido no Canal Brasil que apresenta uma seleção do acervo anual do festival, exibindo em cada episódio uma temática específica. A organização e curadoria das animações fica a cargo de Aida Queiroz, César Coelho, Léa Zagury e Marcos Magalhães. Em 2016, o programa chegou à sua quinta edição, estimulando a circulação da produção de animação brasileira, especialmente a de curtas-metragens, e sua entrada nos canais de televisão.

³¹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=7rry960FpV4>>.

Enquanto refletimos sobre o trânsito entre autoral e comercial, leis de incentivo e produção seriada vamos aos poucos nos distanciando da sala dos computadores e nos aproximando de uma barreira alfandegária.

Nela encontramos uma série de guichês, cada um contendo um artefato composto por três aparelhos conectados, dispostos pelos balcões. Nos aproximamos de um desses aparelhos e, encontrando um manual de instruções, lemos a seguinte mensagem:

Ayonix E-gate product helps for the faster and more efficient flow of passengers. It runs 3D Face recognition technology that captures and matches a passenger's biometric and passport information.

Passport reader extracts passenger data from passport. Based on the extracted face data, Face recognition verifies the passport to prevent misuse of the passport or illegal immigration.³²

Percebemos que estamos diante de um sofisticado leitor de passaporte, que trabalha com reconhecimento facial e biometria, construído não só para prevenir o mal uso de documentos, mas também -- e talvez principalmente --, as chamadas imigrações ilegais.

A existência das fronteiras, com seus guardas, cães farejadores e arames farpados, se materializa no território das tecnologias digitais. Lembramos, então, que a relação entre os canais oficiais, governos e mercados, se estende para além das fronteiras digitais onde circulam as imagens, preexistindo a elas.

O aparelho tecnológico que temos à nossa frente é testemunha (e provável efeito) de um período de grande instabilidade e insegurança que resulta na movimentação forçada de grupos exilados, em situação de migração por dificuldades econômicas, ou em fuga de zonas de conflito. Tais movimentos podem nos parecer idênticos aos de outras épocas, com pessoas atravessando fronteiras após serem expulsas de suas terras originais pelos mais variados motivos. Porém, o volume de povos em movimentações é um diferencial de nossos tempos, como nos adverte Said:

³² Disponível em: <<http://ayonix.com/tag/passport-authentication/>>.

A diferença entre os exilados de outrora e os de nosso tempo é de escala: nossa época, com a guerra moderna, o imperialismo e as ambições quase teológicas dos governantes totalitários, é, com efeito, a era dos refugiados, da pessoa deslocada, da migração em massa." (SAID, 2003, p. 47)

Outro aspecto relativo a esses novos movimentos de exílio e migração, além da escala, parecem ser os sistemas de comunicação desses grupos em trânsito. No mundo contemporâneo, os mais variados povos, mesmo perseguidos, acompanham os acontecimentos, se tornam notícias -- em maior ou menor grau, muitas vezes por conta de interesses políticos--, trocam mensagens em suas línguas nativas, entram em contato com familiares e amigos que permaneceram em seus países de origem, produzem e circulam suas próprias imagens.

"Hey, those people fleeing war in Syria aren't poor at all! Look, they all have smartphones!" is one increasingly tedious complaint that has been bubbling away on social media recently. Owning a mobile phone, it seems, should render one ineligible for help when trying to stop themselves and their families from dying in a war.³³

Simultaneamente às tentativas de restringir a circulação, mesmo que indireta, de informação, textos, sons e imagens nos territórios digitais, novas e mais rígidas leis procuram restringir o trânsito no mundo material. Fronteiras de países rigidamente guardadas buscam impedir a entrada de estrangeiros; campos de refugiados são construídos à margem de cidades e países; a proteção de mercado justifica a limitação de acesso a produtos. Porém, assim como no mundo digital -- através da pirataria, do atalho, da subversão do uso esperado de um determinado aparelho -- essas leis e regras do mundo material são dinamicamente questionadas pelo constante movimento de pessoas, pela troca e disseminação de ideias que questionam o *status quo*, pelo contato -- raramente pacífico -- de culturas e identidades que se veem juntas em um

³³ On the use of technology by refugees:

<http://www.independent.co.uk/voices/comment/surprised-that-syrian-refugees-have-smartphones-well-sorry-to-break-this-to-you-but-youre-an-idiot-10489719.html>

mesmo território, muitas vezes não por escolha, mas por necessidade. Toda essa fricção e movimento, nos faz experimentar um constante choque de culturas que ecoam diretamente no mundo digital através da circulação de notícias, comentários, vídeos e textos, formando um ciclo que alimenta de volta o mundo material.

Cidadãos sírios proibidos de atravessar as fronteiras da Hungria para chegar à Alemanha / Imagens de cidadãos europeus fugindo para o continente africano aparecem na internet como uma lembrança de desesperos semelhantes durante a segunda guerra mundial.

Haitianos sofrendo preconceito nas ruas do Brasil, acusados de planejar uma invasão ao país / Imagens de imigrantes brasileiros nos Estados Unidos e Europa surgem como lembrança de que os brasileiros também são invasores aos olhos de outras culturas.

O Governo de Israel construindo muros para impedir o trânsito livre de cidadãos palestinos / Imagens dos campos de concentração nazistas aparecem como comparação às políticas de Israel.

Patrulhas milicianas fazem ronda na fronteira EUA e México / Fotos e relatos de nativos americanos denunciam invasores ancestrais.

Esses novos e volumosos trânsitos de pessoas, informações, textos, imagens e sons, parecem modificar as paisagens do tempo.

Clifford (1998), ao refletir sobre a circulação de pessoas no Século XX, afirma que "ninguém sai de casa com a confiança de encontrar algo radicalmente novo, um outro tempo e espaço. A diferença é encontrada na vizinhança, o familiar está nos fins do mundo".³⁴

Esse século tem visto uma drástica expansão na mobilidade, incluindo o turismo, o trabalho migratório, a imigração e a explosão demográfica urbana. Mais e mais pessoas "existem" com a ajuda do transporte de massas, automóveis, aviões. Em cidades nos seis continentes a

³⁴ Tradução própria.

população estrangeira chega para ficar -- inseridas, mas frequentemente de forma específica e parcial. O "exótico" está estranhamente próximo. Ao mesmo tempo, parece não existir no planeta nenhum local onde a presença de produtos "modernos", mídia e poder não possam ser sentidos. Uma velha topografia e experiência de viagem explodiu.³⁵ (CLIFFORD, 1988, p. 13-14)

No século XXI, talvez possamos levar ao extremo as reflexões de Clifford e afirmar que, na realidade, ninguém se mantém em casa "confiante de que encontrará algo radicalmente novo, outro tempo e espaço."

Um programa televisivo da National Geographic ou um documentário ocasional sobre culturas "exóticas" existentes em terras distantes não são mais as únicas fontes de contato entre a vida privada cotidiana e o extraordinário. Na contemporaneidade, a diferença ainda está na vizinhança ao lado, mas também no próximo *website*.

Juntamente aos, cada vez mais velozes e frequentes, trânsitos físicos, experimentamos maneiras instantâneas de se mover sem deixar o espaço de nossas casas. As mensagens correm por ondas invisíveis, imprimindo o signo da simultaneidade entre os atos de enviar e receber; rápidas pesquisas de endereços nos levam a mapas tridimensionais de ruas e cidades; arquivos de imagens, textos e sons circulam por cabos de fibra ótica; os táxis e os alimentos nos chegam à porta de nossas casas com um apertar de botão.

Habitamos um planeta onde pessoas de rostos embaçados circulam imóveis por cidades do Google Street View.

Essas reflexões sobre o impacto das tecnologias digitais virtuais no cotidiano das pessoas ao redor do globo, refletem também na produção de animações no Brasil.

Trânsitos físicos e virtuais entre artistas deslocados geograficamente, tutoriais de programas de animação disponíveis na Internet, envio de arquivos digitais a festivais, etc., são alguns dos aspectos da troca de informações e conteúdo que estimulam a produção nacional.

³⁵ Tradução própria.

Ao responder sobre a experiência com seu primeiro curta-metragem em animação produzido de forma colaborativa, via internet, Leonardo Ribeiro diz:

No meu último curta, Sviaz, resolvi juntar vários animadores em um projeto de filme coletivo, onde cada um produziria um trecho da animação com liberdade de criação artística e técnica, sem as amarras de um projeto estético pré definido e sem a exigência de se imitar ao traço de um diretor ou de se trabalhar dentro de um mesmo estúdio ou estrutura.

De acordo com Leonardo, ele convidou animadores de diversas cidades -- Rio de Janeiro, Belo Horizonte, Fortaleza, Niterói e São Paulo --, com experiências e práticas que variavam da animação independente, até o viés mais comercial. Seu curta-metragem foi produzido entre 2012 e 2015, com cada artista trabalhando de acordo com o tempo disponível, sem financiamento público ou privado, a partir da escolha de cenas de um mesmo roteiro. Seu novo projeto, Copo Sujo - Animation Jam, segue o mesmo processo de criação.

Maurício Squarisi, ao ser perguntado sobre as formas de divulgação de suas animações, contou que seus trabalhos são sempre postados na página do Núcleo de Cinema de Animação de Campinas, em redes sociais e plataformas de exibição de vídeo, além de festivais. Sobre as viagens que realiza ministrando oficinas com o Núcleo de Animação, Maurício diz que somente em Abril de 2016, visitaram 12 cidades do interior de São Paulo, levando brinquedos ópticos e técnicas de animação.

Esses trânsitos e contatos entre informações, dados, produções e artistas geograficamente distantes, parecem surgir como importante ferramenta para a produção de animação no Brasil. As redes de trabalho que se originam a partir de interesses em comum ou indicação de outros parceiros que podem ocorrer em fóruns de internet, associações, conferências e redes sociais, permite o contato com produtores de diferentes regiões, estimulando a circulação de ideias e a troca de informações e trabalhos.

Jamile Coelho, sobre o início de sua carreira, seus contatos e forma de produzir, conta que em 2011 participava de um coletivo de artistas chamado "Sete

Cabeças". Naquele ano, os animadores do coletivo estavam, pela primeira vez, se aventurando na produção de uma animação em stop-motion, mas não possuíam equipamento adequado, ou noções básicas de luz e movimentos de personagens. Porém, de acordo com Jamile:

Na busca por informações, íamos a todos os eventos de animação que ocorressem na cidade e, na época, tínhamos mais eventos do que hoje. Lembro-me de ter participado do ANIMAÍ! - IV Encontro Baiano de Animação e ter visto o filme "Dossiê Rê Bordosa", de César Cabral. Fiquei impressionada com a qualidade técnica e a precisão dos movimentos e resolvi entrar em contato com o César através do Facebook, para tirar dúvidas sobre confecção de bonecos e animação. Super solícito, ele me colocou em contato com os bonequeiros da Coala Filmes, tirou todas as dúvidas que tínhamos.

A animadora Camila Barbizan, ao comentar sobre a influência das redes sociais e as tecnologias digitais em seu trabalho, conta que a maioria de seus contatos profissionais foi sendo adquirida através da internet, a partir da divulgação de suas animações ou tirando alguma dúvida sobre problemas técnicos e visuais em suas produções. De acordo com Camila:

Sempre trabalho com pessoas que conheço o trabalho e sempre indico as pessoas que conheço para outros trabalhos. Trabalhando de casa, você lida com pessoas do Brasil todo(ou até de outro país) usando o Skype, como se elas estivessem do seu lado.

Esse contato através das redes sociais, fóruns de discussão, sites e blogs de animação, para Bruno Greis, do Estúdio Bonnie & Clyde, "é fundamental para animadores, iniciantes ou não." De acordo com Bruno:

Um bom ciclo de contatos da área abre não só um leque de conhecimento e influências, como oportunidades de trabalhos em parceria. Nosso estúdio é um bom exemplo disso. Temos clientes dentro

e fora do país e cada um procura algo específico para sua ilustração ou animação. Cada animador tem seu estilo e nós temos o nosso. Quando um cliente nos procura querendo algo que foge muito de nossa especialidade, recorremos ao nosso ciclo de amizades para indicar ou trabalhar em parceria.

Para Jhonatan Luiz, a internet também se apresenta como ferramenta fundamental para o desenvolvimento de suas produções. De acordo com ele:

Nela podemos estudar através de diversos tutoriais que são postados diariamente, nos conectamos com os demais profissionais através de nossas redes sociais para tirar dúvidas e ampliar nosso networking, mas a função mais importante seria a possibilidade de distribuir os materiais que produzimos e a visibilidade que pode ser alcançada a custo zero.

Cid Makino, falando de sua experiência como animador e produtor em estúdio profissional diz que a internet apresenta grandes avanços não só para a produção das animações, mas também para o processo de aprendizado dos animadores:

Hoje você vê várias pessoas que nas mesmas condições alguns anos atrás não teriam as mesmas informações e não teriam como se desenvolver pra tá aqui, no estúdio, por exemplo. São pessoas que não tiveram acesso a faculdade ou não tiveram recursos pra pagar um curso, alguma coisa assim, mas que tem acesso a internet e aprendem sozinhos.

Já Giuliana Danza, comenta que os contatos originados através das redes sociais, podem extrapolar as fronteiras digitais e promover o trânsito físico entre as pessoas:

Os animadores tem garra e vontade de mostrar suas ideias da melhor maneira possível. A compreensão do sacrifício de produzir num país

como o nosso, acaba aproximando mais os profissionais da área. Por exemplo, sempre que viajo por questões de trabalho, algum animador me arruma um pouso. E muitos trabalhos que tenho conseguido, veem através de indicações dos grupos em que estou inserida.

Esses fluxos colaborativos de ideias e estilos parece ser uma característica bastante presente na produção de animações no Brasil atual. Trânsitos e contatos, tanto físicos, com o deslocamento de animadores por festivais, oficinas e cidades, quanto virtuais, por websites, fóruns de discussão e páginas de exibição de vídeos, surgem não só como forma de possibilitar a troca de informações, estimulando a diversidade de estilos, e a produção de novos trabalhos, através do barateando dos custos, mas também como maneira de criar grupos de interesses que formam comunidades e redes de trabalho.

Sobre o tema, Jamile Coelho comenta:

Acredito que as redes colaborativas criadas na internet tem um papel importantíssimo para o aprimoramento do trabalho que estamos construindo, mas os espaços virtuais tem que ser um complemento a oficinas, workshops, festivais e cursos universitários. Recentemente, estabelecemos uma parceria com a Universidade Federal do Recôncavo Baiano, através do professor Adriano Oliveira, para a realização do nosso novo curta, "Corações Encouraçados".

Como experiência pessoal sobre o uso da internet como ferramenta de contato e troca de ideias, relato o processo de produção do curta-metragem de animação Phantasma, inspirado no livro "O Fantasma da Ópera" de Gaston Leroux, realizado em 2012. Apesar das imagens e o processo de animação terem sido realizado na cidade de São Paulo, a trilha sonora foi produzida por Gavin Folgert, em Madison, Wisconsin, nos Estados Unidos; a voz foi gravada por Enio Mendes, em Zurich, Suíça; os efeitos sonoros e mixagem foram feitos por Davidson Lopes em Juiz de Fora, Minas Gerais. A equipe envolvida não se encontrou fisicamente durante o processo e todos os detalhes da produção foram discutidos através de conversas via

chats e redes sociais, com arquivos enviados por e-mail. O filme em si circulou online, e mesmo seu envio para festivais era feito através de upload e download.

Essas trocas de ideias e experiências e o contato entre os animadores de diversas regiões do Brasil, intermediados pelas tecnologias digitais, tanto na produção quanto na divulgação dos trabalhos, parece ter uma influência direta no aumento da produção de animação no Brasil, bem como seu reconhecimento em festivais internacionais. Sobre o tema, Marcelo Marão diz:

Antigamente era raro encontrar um título brasileiro entre os filmes selecionados em festivais no exterior. Na última década isso mudou. Hoje o Brasil está presente em praticamente todos os grandes festivais internacionais de animação. Sendo exibido e premiado. Nos últimos anos, o Brasil recebeu sessões de homenagem nos festivais de Annecy (o maior e mais importante do mundo, na França), Animadrid (Espanha), Ottawa (Canadá), entre outros. Durante três anos consecutivos (2013, 2014 e 2015) foi premiada em Annecy e, recentemente, concorreu ao Oscar. A animação brasileira e os nossos profissionais se tornam cada vez mais conhecidos e respeitados lá fora. Eu fico orgulhoso cada vez que vejo uma animação brasileira premiada lá fora.

Refletindo sobre as trocas entre os artistas de animação no Brasil e a circulação das produções por festivais e plataformas de exibição de vídeo, deixamos de lado o complexo leitor biométrico de passaportes.

Os depoimentos dos envolvidos com o trabalho de animação, as reflexões sobre as fronteiras entre produção independente, autoral, underground, mainstream e comercial, e o debate sobre reivindicações políticas e ciberativismo encontrando fissuras nos canais de exibição oficiais de imagens, ecoam em nossos ouvidos enquanto buscamos uma saída desse museu etnográfico.

Seguimos adiante com a sensação de que as tecnologias digitais são territórios de disputas, de ideias e informações, onde os assuntos mais diversos se encontram relacionados, se entrecruzam. A produção de animação que aqui se

contorna parece estar inserida nesse contexto, acompanha os fluxos do tempo, as mudanças políticas e as novas formas de relacionar-se em sociedade, se adaptando às necessidades e às possibilidades tecnológicas.

À nossa frente encontramos uma placa indicando "saída". Mais uma vez olhamos ao nosso redor, buscando fixar na mente a experiência vivida nesse salão de fluxos tecnológicos.

Depois de um breve suspiro, partimos.

3 - Um encontro com Medeia.³⁶

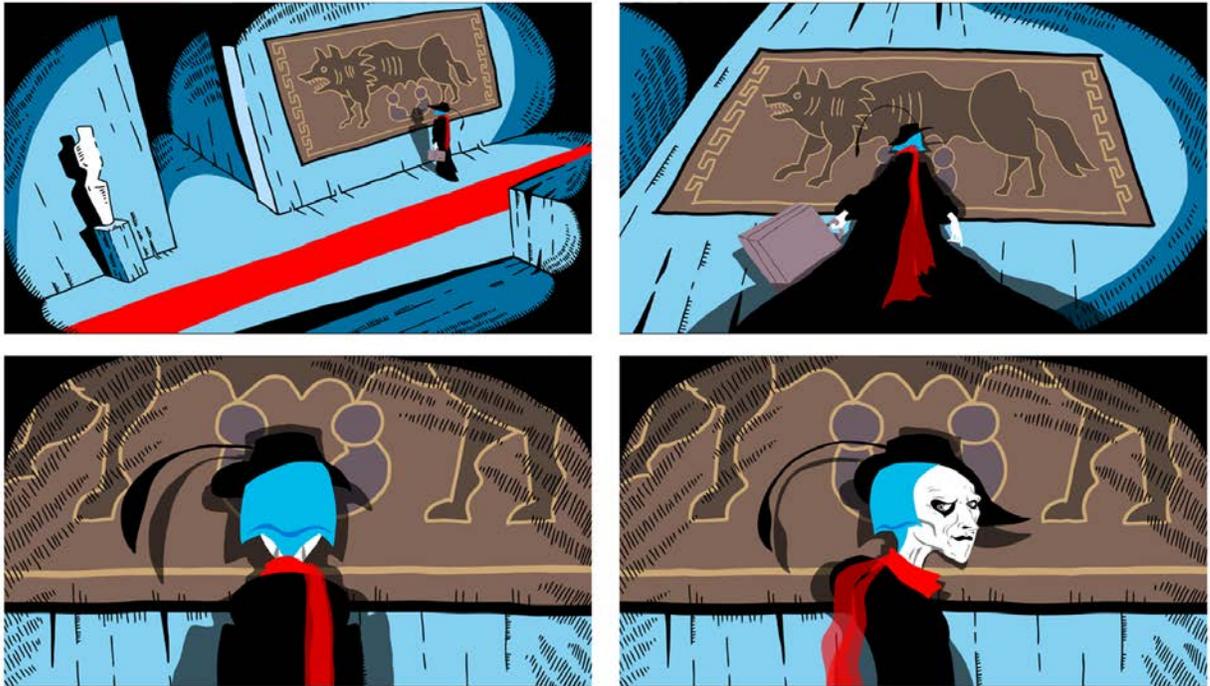


Figura 30 - Imagem recolhida do curta-metragem Medea.

Ao atravessarmos o umbral da câmara de tecnologias, onde muitos caminhos cruzados foram revelados nesse museu, encontramos, logo à nossa esquerda, um grande afresco representando o nascimento de Roma. À frente do painel, encontramos uma mulher. É Medeia, entregue a seus pensamentos. Ela observa a imagem em silêncio, imóvel.

Continuamos a caminhar em direção à saída, pensando se deveríamos ou não nos deter mais um pouco e tentar abordá-la.

Ela não olha em nossa direção ao ouvir o som de nossos passos. Porém, mantendo-se fixa à imagem da Loba que amamenta filhotes que não seus, diz:

- Mulheres de Corinto, saí do palácio para não merecer vossas reprovações, pois conheço muitos mortais, por havê-los visto com meus próprios olhos ou por deles

³⁶ Esse capítulo é construído através de fragmentos recolhidos do livro Medea, de Eurípedes, deslocados para o contexto dessa narrativa. Os diálogos de Medeia respeitam a exatidão da edição do livro utilizado, sem o acréscimo ou adaptação das palavras.

ter ouvido falar, que se fecharam em orgulhosa reserva, e que, por essa repugnância de aparecerem em público, adquiriram má fama de desdenhosa despreocupação.

O encontro é fortuito para um diálogo com a personagem. Encontrar Medeia, protagonista e inspiração do curta-metragem produzido em conjunto com esse texto, elemento aglutinador dessa pesquisa, é uma oportunidade única.

Assumimos então o papel de Mulheres de Corinto -- disfarçados, poderemos entrar no território da protagonista, saber de seus trânsitos, desvendar seus pensamentos-- e em coro, dizemos: - Toma por testemunha de sua injúria a filha de Zeus, Têmis, guardadora dos juramentos, que a arrastou à Grécia de tão longínquas paragens, através do profundo mar, pela estreita passagem que abre a planície sem limites das ondas.

Medeia, ao ouvir nosso entoar mecânico, ainda absorta em seus próprios pensamentos, diz em voz alta, como justificando para si mesmo seus atos: - A justiça, com efeito, pouco esclarece os mortais em seus julgamentos, antes de terem podido ler claramente no pensamento de seus semelhantes, eles os condenam à primeira vista, sem haverem sofrido por parte daqueles a menor ofensa.

Mantendo nossa atitude solene, dizemos: - Ouvimos teus lamentos, pareces aflita.

Medeia fecha o semblante: - Jasão me ultraja, sem que eu lhe tenha dado nenhum motivo de queixa.

Permanecemos em silêncio, esperando que nossa interlocutora nos revele seus pensamentos.

Medeia, contemplativa, diz: - Tudo acabou para mim, fui expulsa deste país.

Nosso silêncio parece perturbá-la. Ficamos inquietos, talvez sejamos desmascarados em nosso disfarce.

Medeia se vira lentamente em nossa direção e, encarando-nos nos olhos, diz: - Os Deuses e minha transtornada razão inspiraram-me um funesto desígnio!

Nossas máscaras caem, já não somos mais o coro de Mulheres de Corinto. Medeia nos observa de cima em baixo, sabe-nos estrangeiros pelas roupas que usamos, pelo nosso sotaque, pela nossa inaptidão de manter os ritmos linguísticos do texto teatral grego. Revelados, só nos resta revelarmos nossa condição de seres

conscientes da trama que tomamos parte. "Sim, conhecemos sua história", dizemos em voz baixa, esperando não sermos tomados por espiões enviados por Jasão ou Creonte para descobrir-lhe os planos.

Medeia, olhando-nos no fundo dos olhos, parece desdenhar de nossa preocupação e nos desafia dizendo: - Já não tenho pátria, nem casa, nem refúgio em minha infelicidade. Fui insensata no dia que abandonei o lar paterno, seduzida pelas promessas desse grego que saberei punir com a ajuda dos Deuses.

Cientes de que para ela não somos informantes (se é que isso importaria), nos apresentamos, certificando-a que nada temos ou podemos fazer contra qualquer um de seus planos ou desejos. "Desculpe-nos, senhora", dizemos constrangidos, "chegamos sem aviso, vindos de outras terras e já nos sentimos em casa, abordando-a sem cerimônias."

Medeia, adotando um tom de leve reprovação, diz: - Mas é preciso que um estrangeiro se acomode aos costumes da cidade em que habita.

Baixamos a cabeça. Medeia reflete por um instante e, nos olhando com um sorriso cúmplice (talvez saiba mais de nós do que saibamos dela), conclui: - Não aprovo também o cidadão que, por orgulho, fere os outros, desdenhando fazer-se conhecer.

Sem responder a seu sorriso, afinal, fomos expostos em nosso papel investigativo, continuamos com uma tentativa de lhe elogiar a figura. "Mesmo vindos de outras terras," dizemos, "nós a conhecemos por nome, e é por ouvirmos cantarem seus grandes feitos que tomamos tamanha liberdade em nossa aproximação."

Medeia, ainda nos olhando profundamente, diz: - Certamente, a muitos respeitos, difiro de muitos mortais. Assim, a meus olhos, o malvado, o hábil no falar, merece o mais severo castigo.

A ameaça velada de Medeia nos indica que elogios baratos não nos levarão adiante, pelo contrário, poderão fazer com que recaia sobre nós as mais severas punições. No intuito de ganhar terreno e recuperar um pouco de nossa dignidade, afirmamos que somos pessoas interessadas no estudo das ciências, das artes e das tecnologias. "O oculto ao homem comum," completamos, "é sabido que não lhe é algo estranho..." Medeia nos interrompe com um movimento de mão, como se o assunto lhe

causasse profundo enfado: - Minha ciência me atrai ódios (julgada inofensiva por uns, de modo mui diverso por outros).

Sob nosso espanto, destituídos agora também de nosso lugar de cientistas, ela continua: - Um homem de bom senso não deveria nunca dar seus filhos ciência demasiada. Pois expõe não somente à crítica por ociosidade, mas à inveja e ao ódio do povo. Traze ao vulgo ignorante uma nova sabedoria, e passarás, não por sábio, mas por inútil; e se te julgam superior àqueles que tem uma reputação de saber e de espírito, te tornarás suspeito a teus concidadãos. Tal é minha sorte.



Figura 31 - Imagem recolhida do curta-metragem Medea.

"Bom," dizemos, "sobre a ciência a senhora acaba de ser bem clara. Mas dentre outros assuntos da terra e do tempo de que viemos, e sabendo do importante papel que a senhora possui em nossa cultura e imaginário, nos diga sua opinião, sendo do sexo feminino, sobre o lugar das mulheres no seu tempo".

Medeia, adotando uma atitude reflexiva, responde: - De todos os seres que respiram e que pensam, nós outras, as mulheres, somos as mais miseráveis. Precisamos comprar muito caro um marido, para depois termos nele um senhor absoluto da nossa pessoa, segundo flagelo ainda pior que o primeiro. É então que se joga uma grande cartada! Será ele ruim? Será bom? Para uma mulher abandonar o marido é escandaloso, repudiá-lo impossível.

Vendo no pensamento de Medeia um importante relato sobre os costumes de seu tempo, perguntamos sua opinião acerca dos homens, ao que ela responde com desdém: - O homem, dono do lar, sai para distrair-se de seu tédio junto de algum amigo

ou de pessoas de sua idade, mas nós, é preciso não termos olhos a não ser para ele. Dizem eles que combatem com a arma na mão; é falso.

Ao perguntarmos (pensando, obviamente, no polêmico matricídio) sobre a delicada pergunta da maternidade, ela diz, enfática: - Eu preferiria tomar parte em três combates a dar à luz uma só vez.

O tom finalizador da resposta de Medeia nos indica o risco que corremos ao seguir pelo caminho mundano do escândalo, da fofoca. Ora, nos afirmamos interessados em ciências, artes e tecnologia, e agora caímos na abordagem "Zero Hora", no estilo investigativo de um "Brasil Urgente". Corremos o risco de perde-la, sendo que ainda temos muito a saber. Rapidamente buscamos uma atitude empática e perguntamos sobre Jasão, seu marido.

Medeia desvia o rosto e responde: - Sou ultrajada por esse homem; arrancada por ele a uma terra bárbara, não tenho mãe, nem irmão, nem parente para encontrar junto deles um porto de abrigo nessa tempestade.

Os dramas vespertinos do programa de Sônia Abrão nos atravessa a mente. "Mulher confirma: Marido lhe expulsou de casa para casar com moça mais jovem!". Obviamente, não revelamos esse pensamento, por horror a apresentar uma referência tão vulgar e local aos pés de uma personagem tão ilustre e universal. Confusos com nossas próprias reflexões, dizemos "Ah, decerto tens por marido o pior dos homens!" Tomando consciência imediata da tolice da frase, e numa desesperada tentativa de não arruinar o encontro, completamos "a senhora, pelo que percebemos, jamais permitiria que tais abusos ficassem impunes, sem a devida e justa resposta".

Medeia, parecendo se deixar seduzir por nossa afirmação, diz, como para si mesmo: - Ele não reverá vivos os filhos que de mim teve, e outros não terá de sua nova esposa, que deve perecer miseravelmente, devorada pelos meus venenos.

Medeia se vira em nossa direção, justificando qualquer pensamento ou olhar de reprovação que possamos lhe lançar: - Que não me creia covarde, impotente, ou insensível; completamente diverso é o meu caráter: terrível para com meus inimigos, sou clemente para com aqueles que amo. É assim que se pode tornar ilustre a própria vida.

Na tentativa de não incorrer em julgamentos morais frente a tão importante personagem, dizemos novamente que em nossa terra, e em nosso tempo, sua figura possui grande valor, sendo cantada, celebrada e até mesmo criticada. Porém, gostaríamos que ela nos esclarecesse esse ponto tão contundente, foco central de muitos pesquisadores e analistas: o matricídio (e aqui mais uma vez entramos no perigoso território do escândalo).

Medeia, com a calma típica daqueles que apresentam (ou simulam) uma perfeita sanidade mental, mantendo um leve tom de remorso na voz, nos diz: - Quero, sem tardar, matar eu mesma meus filhos e fugir dessa terra, em vez de expô-los, por minhas lentidões, a perecer sob os golpes de mão inimiga. É absolutamente necessário que morram, e, pois que é preciso, sou eu que lhes darei a morte, como fui eu que lhes dei a vida.

Sacudimos nossas cabeças como um gesto de afirmação, afinal, concordando ou não com os planos de Medeia, aqui viemos para ouvir suas razões.

"A vingança", dizemos, "é um tema corrente, dos mais vulgares, associado à sua pessoa. Porém, para que possamos passar adiante, gostaríamos de dizer que sabemos que a senhora planeja envenenar o vestido da noiva de Jasão". Medeia sorri e responde: - Um vestido do mais fino tecido e uma coroa de ouro. "Isso..." continuamos, "não seria melhor guardá-los? Afinal, como pode a nova esposa de Jasão aceitar os presentes de uma conhecedora das mais misteriosas artes? Não pressentiria ele os seus intentos?" Medeia nos olha com firmeza e responde: - Esse adereço convém a sua feliz fortuna, os Deuses a acumulam de prosperidade, é uma jovem rainha. Medeia ri, irônica. "Mas não irá Jasão", argumentamos, "tentar dissuadi-la? Provavelmente ele suspeita de algum funesto intento." Medeia dá de ombros, encerrando o assunto: - Os presentes curvam, dizem, os próprios Deuses, e o ouro é mais poderoso sobre os mortais que todos os discursos.

Ao fim de sua frase, Medeia subitamente se torna pensativa, como se sua figura começasse a desaparecer de nossas vistas. Sem que façamos nenhuma pergunta, ela suspira e diz: - Ó minha pátria, com que força neste momento tua lembrança desperta em meu coração!

Aproveitando que Medeia parece entrar no tema dos caminhos, dos territórios, esperamos em silêncio que ela nos revele sobre seus trânsitos. Medeia, após uma pausa reflexiva, olha para o painel da loba que amamenta os filhotes, provavelmente pensando em sua própria atitude com relação aos filhos, e diz em tom que, suspeitamos, se dirige mais a Jasão do que a nós visitantes: - Onde levar meus passos, agora? Voltarei ao lar paterno que abandonei, à minha pátria, para seguir-te a estes lugares? Ou para junto das infelizes filhas de Pélias? Elas me fariam sem dúvida boa acolhida, elas cujo pai eu matei! Eis o ponto a que chegamos: para aqueles dos meus que me queriam bem eu me tornei objeto de ódio; e daqueles que eu não tinha motivo algum para ultrajar, fiz inimigos para te agradar.

"Não seria melhor," ousamos uma sugestão, "aceitar os desígnios que essa terra lhe impõe?"

Medeia nos olha com desprezo: - Insulta-me, já que tens um asilo e eu vou fugir deste país e viver abandonada.

"Perdoa-nos," dizemos, "de fato temos uma terra, que não é essa, e aqui estamos como estrangeiros."

Medeia repentinamente nos olha com interesse redescoberto. Sim, somos estrangeiros, temos uma terra para onde voltar e até o momento não nos dispomos a julgar seus intentos com simpatia ou repulsa, nem tampouco nos revelamos como inimigos, espiões enviados por Creonte ou Jasão para desmascarar seus planos. Ela se aproxima, e em tom firme, hipnótico, diz: - Eu te conjuro por este queixo, por teus joelhos, pelos sagrados direitos dos suplicantes: tem piedade de mim, tem piedade do meu infortúnio. Não me deixes viver no exílio e no abandono, mas recebe-me em teu país, em teu lar.

"Senhora," dizemos com certo constrangimento, "somos de terras estranhas a essas, uma outra dimensão inter-semiótica, por assim dizer. O que nos pede?"

Medeia chega ainda mais perto, nos encarando com seus profundos olhos: - Jura nunca me expulsar de teus Estados, e, se algum outro, se um de meus inimigos vier para deles me arrancar, nisso não consentirá jamais, enquanto viveres.

Diante da força hipnótica de sua presença, não nos resta nada além de repetir as palavras de Egeu: - Juro pela Terra, pela santa luz do sol, por todos os Deuses, religiosamente observar o que me pedes.

Medeia recua, satisfeita: - É suficiente. E se violares teu juramento, em que pena incorrerás?

Ainda sob o efeito de suas palavras, dizemos: - O castigo reservado aos ímpios.

Medeia sorri, e dando as costas para nosso grupo, segue em direção a um dos corredores que atravessam esse aposento. Sem olhar para trás, ela diz: - Adeus, pois, parte; tudo está agora da melhor maneira. Quanto a mim, não tardarei em ir à tua cidade, quando tiver terminado o que preparo e obtido o que desejo.

Ao observarmos a distinta figura seguir com passos firmes, percebemos que Medeia desaparece não apenas na distância física do ambiente, mas também numa outra dimensão temporal. Em nossa memória guardamos o juramento que acabamos de fazer: recebê-la, a qualquer custo.

De nossa tentativa de desvendar seus territórios e saber de seus trânsitos, saímos com certa frustração. Em momento algum Medeia se comprometeu a receber-nos em sua terra, pelo contrário, ela desvelou nossa existência de estrangeiro (a qual nos agarramos até o final, como justificativa por estar ali, diante dela) e nos fez jurar que a receberíamos em nosso território.

Ficamos parados por um tempo, observando o vazio espaço/temporal deixado pela personagem que acabamos de ver partir. No fundo, temos ciência que Medeia sabe(e sempre soube) mais de nós do que sabíamos ou poderemos um dia saber sobre ela. Nossos disfarces foram todos arrancados. O lugar temporário de Mulheres de Corinto foi determinado por ela, apenas o adotamos na tentativa de nos aproximar, porém, foi através dele que ela se aproximou. Nossa postura científica, em poucas frases, igualmente caiu por terra, e por vários momentos nos vimos como entrevistadores despreparados, cujas referências beiram ao risível.

Chegamos a esse ponto de nosso museu com uma intenção: investigar os trânsitos de Medeia; mas o que fica desse encontro é a certeza de que Zeus, do alto do Olimpo, determina o rumo de muitos acontecimentos, e muitas vezes os Deuses

enganam nossas previsões na execução de seus desígnios. O que se esperava não acontece e um Deus franqueia o caminho aos acontecimentos que menos esperavam.

Tal é a conclusão desse drama.

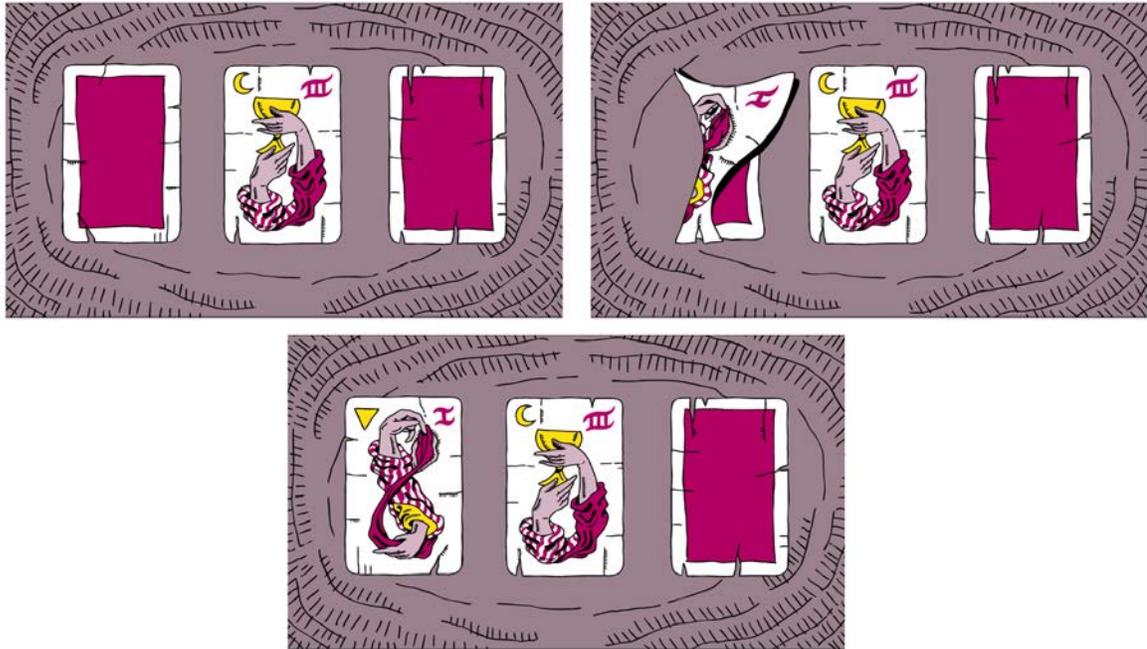


Figura 32 - Imagem recolhida do curta-metragem Medea.

4 - Medea ces't moi³⁷ – um memorial da construção do curta-metragem.



Figura 33 - Imagem recolhida do curta-metragem Medea.

Deixamos para trás os salões e galerias do Museu Etnográfico do Século XXI, lugar/metáfora que, contendo os elementos necessários a esse trabalho, deu suporte ao nosso trânsito pelo tema da animação brasileira e sua relação com as tecnologias digitais.

À medida que nos aproximamos das considerações finais, proponho ainda a entrada em um território mais específico: os processos de criação do curta-metragem em animação Medea, que integra a dissertação aqui apresentada e, possivelmente, conversam com alguns dos modos de produção compartilhados por outros animadores brasileiros.

Medea é uma junção de textos (a peça teatral de Eurípedes, leituras complementares, anotações de ideias, roteiro literário) e imagens (estudos de personagens e cenários, story-board) que formam um conjunto de cadernos de anotações, arquivos de computador e imagens de referência que retornam, ainda, ao universo dos textos e imagens: a pesquisa que aqui se apresenta, o curta-metragem,

³⁷ Corruptela da frase "Emma Bovarie ces't moi", proferida por Gustave Flaubert durante sua defesa contra o processo de ofensa moral e à religião sofrido por ele pelo lançamento do livro "Madame Bovary".

stills da animação, fragmentos da dissertação, material gráfico de divulgação da animação, sinopse para envio a festivais.

Esse encontro entre textos e imagens, que ocorre de forma aparentemente tão natural e cotidiana, sendo encontrada nas mais variadas produções ao nosso redor (publicidades, ilustrações de livros, adaptações de roteiros para cinema), trazem questões sobre seus limites, caminhos e possibilidades.

Em uma rápida análise, nos atendo somente aos aspectos mais superficiais do problema, é possível perceber que texto e imagem são coisas distintas, possuindo naturezas e materialidades diferentes.

As imagens se formam pela composição de luzes, sombras, volumes, cores, tonalidades, linhas. Já os textos são sequências de letras que formam palavras organizadas semanticamente em frases.

Uma imagem pode conter em sua composição elementos textuais integrados aos ambientes que apresentam, como letreiros de lojas, cartazes em muros, livros, jornais, ou utilizar legendas para complementar ou desviar o entendimento do que é apresentado.

Um texto pode ser descritivo, sugerindo paisagens, pessoas, situações ou até mesmo fazer uso de uma imagem ilustrativa.

Para Vilém Flusser (1985), em "A Filosofia da Caixa Preta", a relação texto versus imagem é um embate que surge no momento em que os seres humanos organizam o mundo na forma de ideogramas e palavras no intuito de se aproximarem de uma realidade concreta. Tal ação representa a luta da consciência histórica (texto) contra a consciência mágica (imagem). Porém, de acordo com o autor, essa organização da realidade na forma textual não significa um passo em direção ao mundo, mas sim um distanciamento das imagens.

Os textos não significam o mundo diretamente, mas através de imagens rasgadas. Os conceitos não significam fenômenos, significam ideias. Decifrar textos é descobrir as imagens significadas pelos conceitos. A função dos textos é explicar imagens, a dos conceitos é analisar cenas. Em outros termos: a escrita é meta-código da imagem. (FLUSSER, 1985, p. 8)

Já sobre a imagem, Martin Joly(2010, p.13), em sua "Introdução à análise da imagem", considera todas as imagens como simulações. De acordo com a autora, a natureza em si não cria imagens, tampouco as oferece ao nosso desfrute, prazer ou desconforto estético, é nosso cérebro que registra e interpreta o que vemos como volumes e cores. Nesse caso, a imagem não é um fenômeno exterior, mas um processo interno.

Ao associarmos esses dois conceitos, o texto como proposto por Flusser e a imagem como proposta por Joly, percebemos a profunda distinção de suas naturezas: o texto é "imagem rasgada", tentativa de aproximação de uma realidade concreta; a imagem é criação mental, decodificação de estímulos captados pelos olhos.

Tais reflexões trazem a essa pesquisa não só os problemas envolvidos na tomada de um texto clássico e bastante conhecido, Medeia de Eurípedes, como inspiração para a criação de um trabalho de animação, como também o desafio de lançar uma reflexão sobre uma possível reaproximação entre palavra escrita e mundo, (re) transformando-a em imagens.

A forma como os objetos texto e imagem, de materialidades, naturezas e funções distintas, é abordada nessa dissertação, encontra no uso das tecnologias digitais que se popularizaram em meados da década de 1990, uma abordagem possível.

Os computadores, a Internet, os scanners, as câmeras digitais, entre tantos outros aparelhos, surgem como ferramentas que permitem que texto e imagem sejam tomados como objetos de natureza compartilhada: eletrônica, numérica, de sistema binário³⁸.

Esse compartilhamento de natureza, onde matérias distintas (textos, imagens e também os sons) são transformados em um único sistema numérico, em nossa era digital, permite que os objetos se entrecruzem, sendo constantemente fundidos, apropriados e reciclados dentro dos programas computacionais onde são produzidos.

³⁸De forma simplificada, o sistema binário, ou de base 2, é um sistema de numeração em que todas as quantidades se representam com base em dois números, ou seja: zero e um. Um dígito binário (0 ou 1) é chamado de bit (Binary Digit).

Na escrita via computador, editores digitais de texto nos oferecem opções de formatação, destaque de trechos e palavras, simulando operações encontradas nos sistemas analógicos (máquinas de escrever, cadernos, etc.) e, indo além, proporcionam a auto correção das palavras.

Em programas de edição de imagens, a interface simula processos físicos (pintar, desenhar, colorir, recortar, movimentar) e equipamentos materiais (mesa, balde de tinta, pincel).

Os programas de criação e edição de áudio oferecem opções de instrumentos, estilos e notas musicais, além da possibilidade de gravação de vozes, ruídos e sons do mundo exterior.

Essas tecnologias digitais não apenas simulam objetos do mundo material, ou acrescentam opções de difícil execução no mundo material (inserção de sons e imagens em movimento ao corpo do texto, criação de hiperlinks que levam o leitor imediatamente a outras referências, acesso imediato de um vídeo a um grande número de pessoas), elas interpretam ações executadas por corpos físicos que atuam através de aparelhos eletrônicos, os quais possibilitam interfaces entre organismos distintos: o biológico (cérebro, ação física), o eletrônico (tela, mouse, teclado) e o computacional (programas de computador, editores de imagem e texto). O resultado desse sistema de atuações e interpretações, independentemente do operador e do lugar no mundo, à grosso modo, serão sequências de zeros e uns recodificadas a partir dos meios em que forem reproduzidas (caixas de sons, aparelhos de vídeo, notebooks).

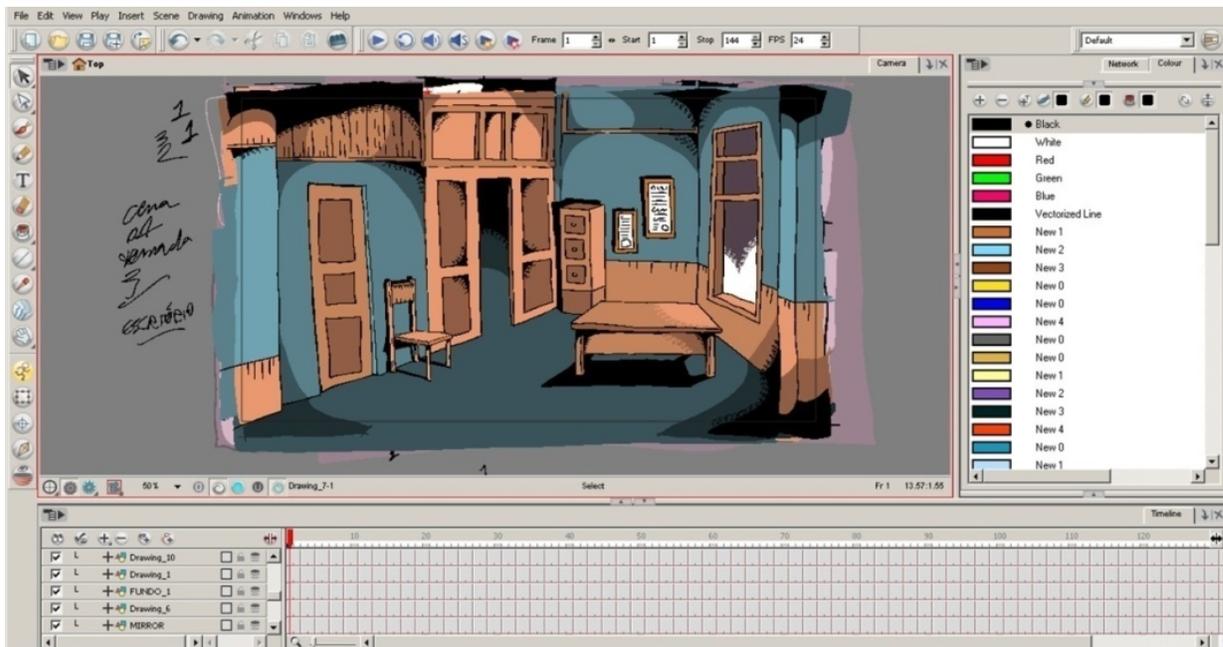


Figura 34 - Cenário para o curta-metragem Medea, produzido em Toon-Boom Animate Pro.

Em um produto audiovisual-- como por exemplo, um curta-metragem em animação --, texto, imagem e sons, adquirem então uma "materialidade" compartilhada, se transformam em elementos de síntese, passíveis de serem apropriados, trabalhados e ressignificados em outros produtos e obras.

Essa "transubstanciação" permite que o produto transite em arquivos eletrônicos, viaje via cabos e impulsos elétricos, seja enviado para festivais e plataformas de exibição de vídeo, sem sair do ambiente digital. Cada arquivo passa a conter em si a possibilidade de gerar outros arquivos idênticos, multiplicando-se em comandos CRT+C / CTRL+V, diluindo a ideia de obra única, original ou primeira.

Os estudos da semiótica ou as reflexões relativas à tradução e adaptação de um texto para imagens em movimento, aqui dão espaço para uma abordagem que se debruça mais diretamente sobre a própria materialidade dos elementos compositores de uma obra áudio visual. Ao atravessarem o filtro das tecnologias digitais, texto, imagem e som são, em si, dados manipuláveis passíveis de compartilhamento, matéria prima maleável.

Até o ponto atual, lugar onde me encontro como artista pesquisador, essa abordagem tecnológica tem sido uma forma pessoalmente satisfatória de trabalhar as complexas relações entre a palavra escrita -- que gera sensações e pede para ser

interpretada -- e as imagens em movimento -- fruto dessas sensações geradas pela palavra escrita-- intermediadas por sistemas e programas de computador -- produto contemporâneo que escolhi como ferramenta de expressão.

Talvez, essa relação possível entre texto e imagem, descoberta e adotada através do uso das tecnologias digitais, tenha sido a verdadeira, e sutil, razão da escolha da peça teatral Medeia. O texto clássico de Eurípedes é rico em descrições de cenários, personagens e dramas. O nome da protagonista é facilmente identificável, sendo explorado e inserido tanto na cultura considerada erudita, quanto na cultura popular.

Nesse sentido, o curta-metragem em animação Medeia diz respeito não só ao encontro entre texto e imagem, mas também às tecnologias digitais e práticas da produção de trabalhos em animação fora dos circuitos ditos oficiais como TV e indústria cinematográfica: o curta-metragem foi produzido via computador com o uso de Photoshop para organização dos estudos de personagens e tratamento de story-board, Toon-Boom Animate Pro para desenho e animação, AVID, para edição das imagens, e FL Studio 12 para a produção do áudio.

O processo de produção do curta-metragem teve início em 2013, entre a finalização e lançamento do curta-metragem “Phantasma” (2012) -- curta-metragem inspirado na primeira metade do livro “O Fantasma da Ópera”, de Gaston Leroux -- e o início da produção do vídeo musical em animação Beira-Mar (2013) -- executado para a banda Cabruêra através do edital Conexão.

Gavin Folgert, criador da trilha musical de Phantasma, havia me enviado seis novas músicas em fase de produção. Passei a escutar as músicas enquanto selecionava leituras que pudessem me levar a uma nova história. A peça teatral Medeia surgiu de forma aleatória, como possibilidade de narrativa para adaptação. Na primeira leitura atenta me interessei por um aspecto da protagonista que até então não havia percebido: sua divindade. Medeia é neta de Hélios, o Deus do Sol.

Ao som das músicas de Gavin, e sem muito compromisso, comecei a trabalhar em alguns desenhos na busca de organizar as ideias principais que eu desejava abordar.

O título dessas primeiras tentativas variava entre II, Gemini e Medea. A direção de arte buscava se aproximar de uma sugestão de estilo grego clássico, máscaras de teatro e elementos que sugerissem conhecimentos mágicos ancestrais, como ossos, penas e fogueiras. As referências visuais eram Satiricon, de Federico Fellini e as imagens dos Voduns Yorubanos, com seus tecidos coloridos.

O ambiente por onde essas primeiras Medeias circulavam eram fronteiras do mundo, lugares gelados cujo a brancura da neve contrastava com vermelho sangue, ou praias desertas e quentes, onde a protagonista esperava sua carruagem solar.

A técnica da animação variava entre a rotoscopia --com atores em fundo branco, gravados em vídeo e desenhados em animação digital 2D--, o cut-out digital -- técnica já experimentada em outras produções pessoais -- e o quadro a quadro, 2D, em computador -- algo que para mim era então recém descoberto.

A ideia de produzir o curta-metragem inspirado no texto de Eurípedes, porém, foi deixada de lado. O término do vídeo Beira-Mar, em meados de 2013, foi seguido pela produção de um novo projeto musical "Where I'm not Wanted" da banda The Standard Model. A história elaborada para o vídeo musical deu origem ao roteiro do curta-metragem em animação "Cães do Inferno", desenvolvido em 2014.

Medeia, porém, continuava a aparecer como algo a ser realizado, como personagem fantasmática, que exigia ser reconhecida e transportada para a animação. Sua presença era sutil, quase imperceptível, como se estivesse á espera do momento oportuno, ou do meu maior amadurecimento.



Figura 35 - Série de estudos para o curta-metragem Medea, realizados entre 2013 e 2015.

Com o fim da produção de *Cães do Inferno*, mais uma vez eu buscava uma nova história. O texto de Eurípedes surgiu novamente como possibilidade. O retorno da peça *Medeia*, porém, ocorreu associado à ideia de um estudo acadêmico. Minha experiência como animador sugeria um padrão e forma de produção: trabalho exercido no tempo disponível e dissociado de meios oficiais como canais de TV ou indústria cinematográfica, escolha por abordagens e narrativas pessoais, sem preocupação com inserção no mercado ou até mesmo opinião do público, utilização de programas de computador.

Essa forma de produzir trabalhos em animação me era familiar, parecia natural e havia se iniciado em 2008, com a produção de meu primeiro curta-metragem autoral em animação, "*Os Últimos 40 segundos de Dr. Jekyll e Mr. Hyde*".

Devido ao trânsito por festivais, eu já conhecia outros produtores de animação que trabalhavam dentro do mesmo sistema, seguindo mais ou menos os mesmos princípios.

Essa experiência deu origem então ao questionamento sobre minha forma pessoal de produzir: os processos que eu adotava eram compartilhados por outros produtores? Como a maneira de criar animações estava se transformando ao longo dos anos? Como as novas tecnologias estavam influenciando as produções? Havia outros aspectos dessa produção que eu não estava observando?

O mestrado em Artes Visuais pela Unicamp surgiu então como possibilidade de investigar essa forma de produção que eu acreditava ser familiar, e associá-la à produção de um curta-metragem que possibilitaria a experimentação dos conteúdos.

Inicialmente, o foco da dissertação circulava em torno da Pós-Produção, de Bourriaud, e a apropriação, mixagem e colagem de elementos era um aspecto importante do trabalho, pois serviria como forma de abordar as variadas fontes disponíveis em nosso mundo tecnológico, como vídeos, músicas, imagens, textos e referências diversas.

Nessa fase da pesquisa o texto de Eurípedes aparecia intimamente associado à outras narrativas, como o Vestido de Noiva, de Nelson Rodrigues, a Tempestade, de William Shakespeare e Elias, da Bíblia.

Em Vestido de Noiva, Alaíde é uma mulher em coma que, acompanhada de Madame Clessi, uma antiga prostituta do Rio de Janeiro, transita entre os planos da realidade, da alucinação e da memória. A Tempestade apresentava Próspero, o Duque de Milão, conhecedor das artes mágicas, exilado em uma ilha após a traição de seu irmão. Elias é um profeta do Velho Testamento, levado aos céus em uma carruagem de fogo.

O drama do casamento e da morte e o próprio vestido de noiva encontrados no texto de Nelson Rodrigues me remetiam aos temas da traição de Jasão, e à morte de Glauce, sua esposa. O exílio de Próspero e seus conhecimentos de magia se associavam diretamente à figura de Medeia, igualmente exilada e feiticeira. A carruagem de fogo de Elias se fundia ao carro do Deus Sol, que leva Medeia para longe de Corintos no texto de Eurípedes.

Nessa fase da produção, o roteiro para o curta-metragem se ambientava no fictício Teatro Corinto e apresentava Medea como uma atriz veterana, Jasão, seu marido, como aspirante a diretor da companhia, e Glauce, filha do dono do teatro, como uma jovem atriz rival da protagonista. A carruagem de fogo de Elias e o carro do Deus Sol se tornaram no táxi que levaria Medea ao aeroporto e de lá para o exílio.



Figura 36 - Estudo de personagens.

Porém, ao longo da pesquisa, tanto a preocupação com a apropriação de imagens e textos, quanto as referências diretas a outros textos, foram se diluindo.

A pesquisa acadêmica, então, seguiu o caminho da reflexão sobre a produção de animações no Brasil e sua possível relação com as tecnologias digitais. O roteiro do curta-metragem se tornou mais simbólico, se distanciando das referências originais, incluindo o próprio texto de Eurípedes. Aláide, que durante seu coma circulava pelos planos da realidade, da alucinação e da memória, e Próspero, exilado e conhecedor das artes mágicas, se fundem à figura de Medeia, sendo absorvidos por ela. A envolvente Madame Clessi, o primitivo Calibã, e a chorosa Ama de Medeia dão origem a uma figura misteriosa, que acompanha Medeia, sendo seu duplo, sua sombra, seu reflexo, ou apenas uma impotente testemunha dos acontecimentos.

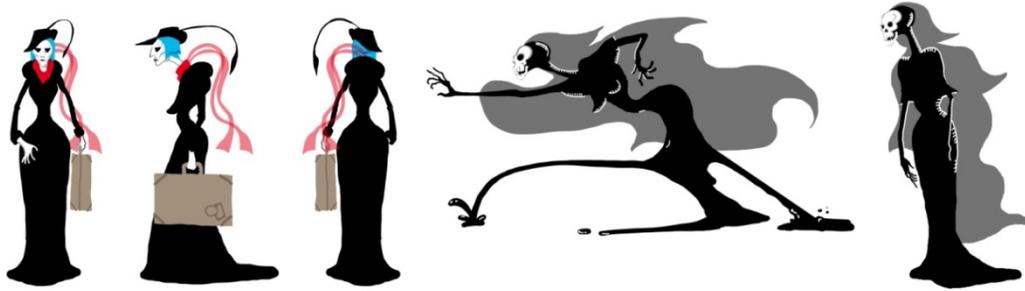


Figura 37 - Estudo final de personagens.

Ao adotar uma abordagem mais subjetiva ao texto de Eurípedes, foi possível focar em um tema central: os trânsitos da protagonista. Suas movimentações, que inicialmente seriam espaciais, com ações executadas de forma linear, de acordo com o texto original de Eurípedes, se ampliaram para a dimensão espaço-temporal. A protagonista passa então a se deslocar não só por uma Grécia antiga, como também por uma cidade moderna, que se materializa, desaparece, invade a história. O espaço-tempo se dissolve, se torna transitório. Esses trânsitos terminam por atravessar o próprio corpo da personagem, que se multiplica em diferentes estágios, revela sua morte, sua decomposição, se multiplica através de ações simultâneas que ocorrem em cenários diferentes.



Figura 38 - Exemplos de trânsitos espaço-temporais e trânsitos físicos.

Um aspecto surgido ao longo do processo de produção, quando o curta-metragem ganhou uma interpretação simbólica, de narrativa não linear, foi a introdução

dos arcanos maiores do Tarô de Marselha. A escolha por tal método divinatório se associa à Medeia como feiticeira, conhecedora de mistérios da magia. Dentro dessa perspectiva, a protagonista se aproxima do arcano I, O Mago --com seu chapéu de abas que lembram o símbolo do infinito--, Jazão se identifica com o arcano XV, o Diabo -- com seios femininos e genitália masculina-- e a Caveira -- fusão de Madame Clessi, Calibã e Ama--, duplo de Medeia, se transforma na carta XIII, A Morte.

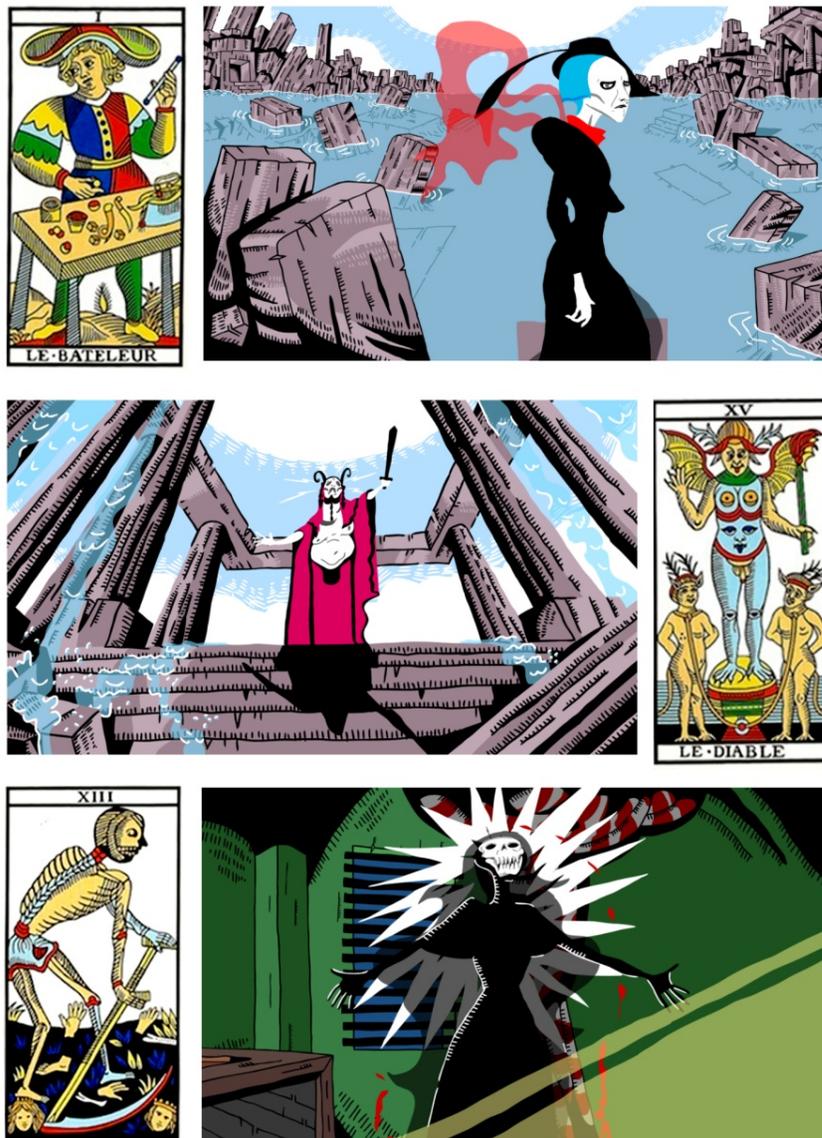


Figura 39 - Personagens e cartas do Tarô.

No que se refere à construção dos cenários, é importante apontar o arcano XVIII, A Lua, que se funde à carta XVI, A Torre, e serve como base para torna na morada dos filhos de Medea. O interior da torre, se associa à carta XIX, O Sol.

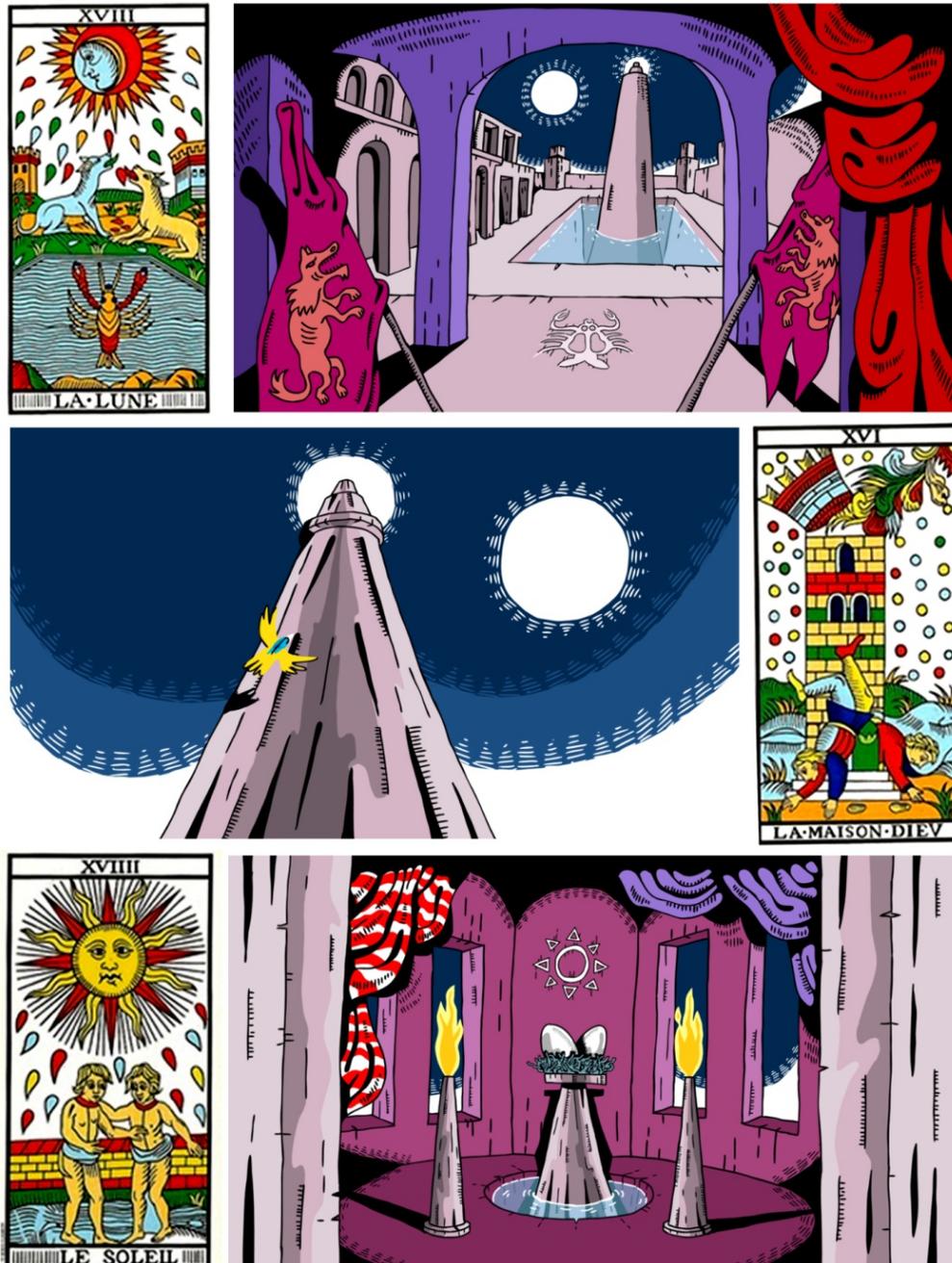


Figura 40 - Cenários e cartas do Tarô.

Essas referências e combinações de imagens e leituras, textos diversos, cartas de tarô e processos divinatórios, fazem parte do processo subjetivo da criação do curta-metragem. A construção do curta-metragem *Medea* muitas vezes resgatou ideias surgidas ainda no início de sua produção, contou com experimentações narrativas e elementos aleatórios, que foram se agregando a tomadas de decisões não conscientes.

Nesse sentido, animação e dissertação acabaram por se intercambiar, se influenciar mutuamente, passando a compartilhar elementos em comum, tornando-se impossível (ou desnecessário) dissociá-los.

Muitos dos trânsitos que realizamos ao longo do texto são encontrados no curta-metragem. Dentre eles podemos apontar o encontro direto com a personagem *Medeia*, ocorrido na saída do museu. O curta-metragem *Medea* compartilha aquele momento e se inicia com a protagonista nos olhando diretamente, e termina com ela indo embora, após ter nos revelado sua história.



Figura 41 - Imagens extraídas do curta-metragem *Medea*.

Outros exemplos podem ser encontrados na caverna com as pinturas primitivas que parecem se mover sob a luz de uma fogueira e na cena onde *Jasão* assiste à TV. Na caverna que visitamos na dissertação, e serviu como ponto de partida para nossa jornada, *Medea* executa misteriosas atividades mágicas. Já a cena da TV, as imagens na tela são as mesmas descritas na dissertação.



Figura 42 - Imagem extraída do curta-metragem Medea.

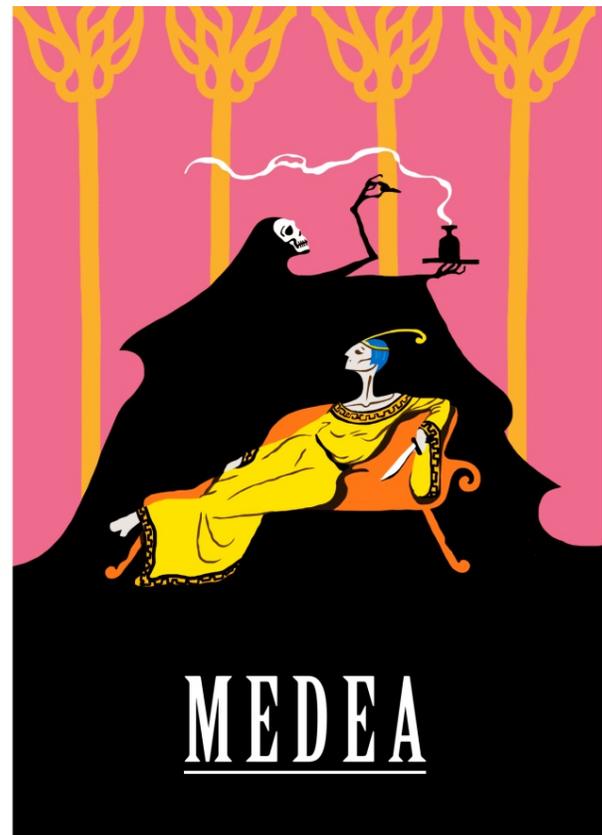


Figura 43 - Primeiros cartazes do curta-metragem Medea

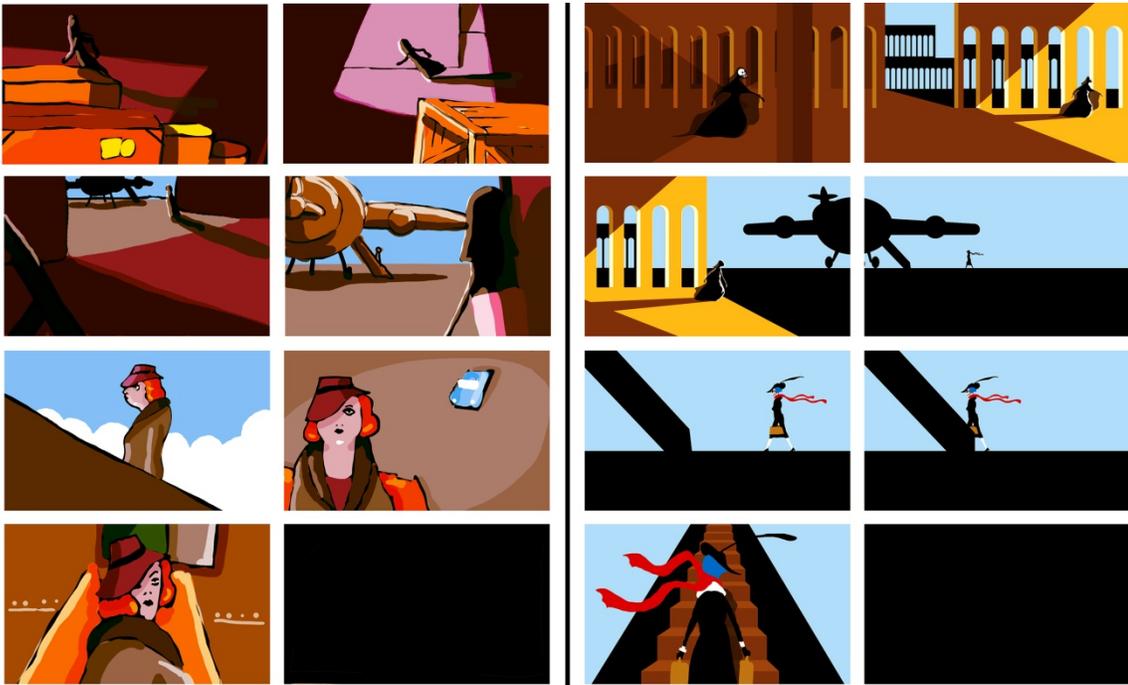


Figura 44 - Cena 01 – Prólogo. Rascunhos para story-board.

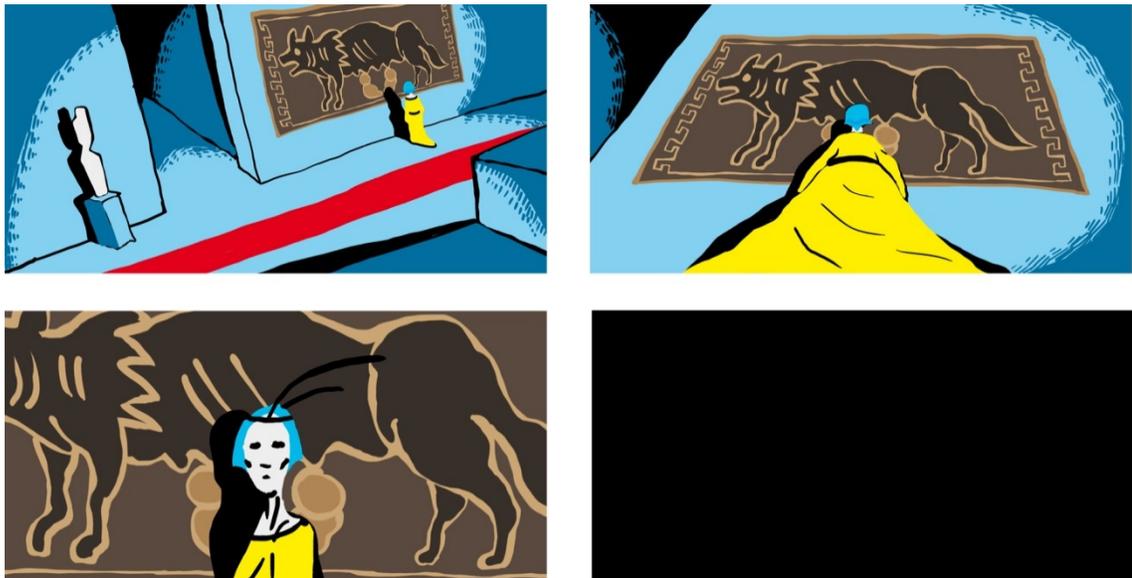


Figura 45 - Cena 01 – Prólogo. Story-board final.

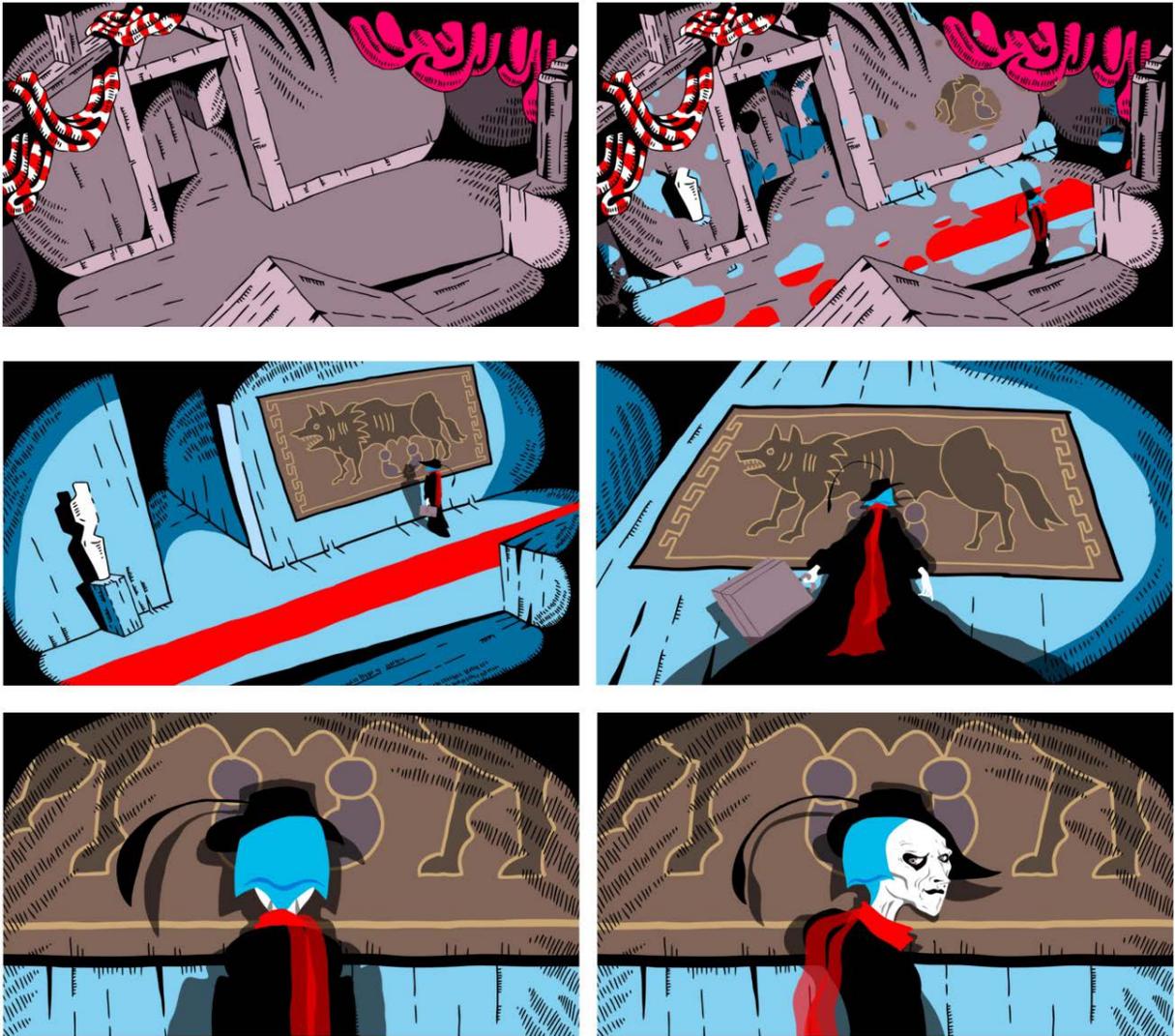


Figura 46 - Resultado final Cena 01 - Prólogo



Figura 47 - Cena 02. Story-board final



Figura 48 - Cena 02. Curta-metragem Medea.

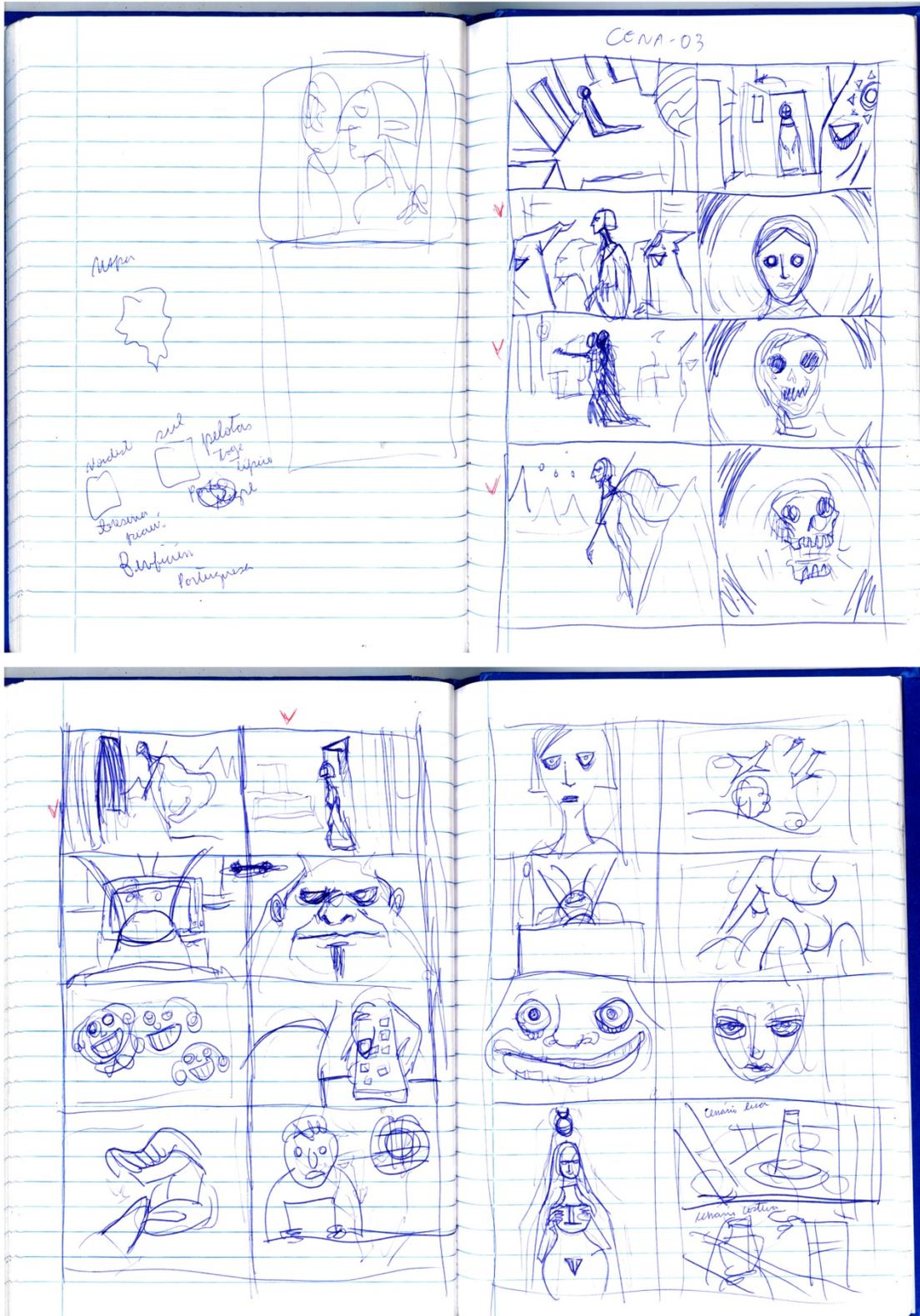


Figura 49 - Fax Simili de story-board para cenas do curta-metragem Medea.



Figura 50 - Resultado final com base no story-board realizado em caderno.

Considerações Finais:



Figura 51 - Mesa de trabalho com computador na casa do produtor Alessandro Corrêa.

Leora Auslander (2005, p. 1016), em *Beyond Words*, considera os objetos como "modos de comunicação, ou indícios de memória, ou expressões da psique, ou extensões do corpo, assim como locais de investimento estético, que envolvem prazer, angústia, ou indiferença consciente".³⁹ Mesmo os objetos do dia a dia, utilizados na vida cotidiana ou nas atividades corporais repetitivas (comer, se pentear), bem como os objetos ritualísticos, ou os de trabalho, lazer e estudo, ultrapassam suas funções de aparatos funcionais, tornam-se pontos de partida para reflexões mais profundas, fixam o pensamento, surgem como suporte para pesquisas e trabalhos artísticos. Assim, a gravura de um olho, aplicada ao braço de um metrônomo, pode ser fonte de pensamentos sobre o uso de objetos comuns no mundo da arte; uma simples colher de mesa pode levar o pesquisador a refletir sobre a história de hábitos alimentares, ou de comércio de produtos, ou até mesmo sobre a exploração do trabalho e matérias primas; um parafuso enferrujado, encontrado no chão de uma fábrica abandonada, pode ser

³⁹ Tradução própria.

usado como base para a análise da evolução tecnológica no século XX, ou as teorias de Henry Ford sobre sistemas de produção.

O mundo dos objetos, bem como suas relações entre produtores e consumidores, portanto, se apresenta como um rico campo de pesquisa.

Seres humanos precisam de coisas para se individualizar, diferenciar e identificar; seres humanos precisam de coisas para expressar e comunicar o não dito e o indizível; seres humanos precisam de coisas para se situarem no espaço e no tempo, como extensões do corpo (e para compensar as limitações do corpo), assim como para prazer sensorial; seres humanos precisam de objetos para efetivamente se lembrar e esquecer. E precisamos de objetos para lidar com a ausência, com a perda e com a morte." (AUSLANDER, 2005, p 1019)⁴⁰

Nesse sentido, a dissertação aqui apresentada constantemente se refere a computadores, placas de vídeo, circuitos, transistores, brinquedos ópticos e televisores, chegando a propor um local específico para guardá-los: o Museu Etnográfico do Século XXI, por onde transitamos e entramos em contato com os conteúdos aqui discutidos. Os objetos são parte integrante dessa pesquisa, permeiam afetos, se apresentam como fetiches, obsessões. O mundo que visitamos ao longo do texto parece se sustentar na relação entre os seres e os objetos que produzem e manipulam ao longo do tempo. O objeto "animação", ponto inicial do estudo, experimentação prática dos conteúdos abordados, serve como elo de ligação e identificação entre as diferentes pessoas envolvidas na construção desse trabalho: os entrevistados, os pioneiros, os animadores veteranos e iniciantes, os produtores de festivais, um grupo vasto, heterogêneo e geograficamente deslocado, unido sob a prática da animação.

É a partir dessa reflexão que a escolha de um objeto de estudo com o qual possui uma relação de grande afetividade -- a animação brasileira e sua relação com as tecnologias digitais--, surge como tentativa de alcançar uma compressão não só do tema abordado, mas também de meu próprio modo de fazer, criando paralelos com

⁴⁰ Tradução própria.

outros animadores brasileiros, com outras formas de produção, que igualmente fazem uso das tecnologias digitais como forma de construção e disseminação de seus trabalhos.

Considerando que no Brasil a popularização e o acesso a computadores e programas de criação e edição de imagens em movimento acontece em meados da década de 1990, pode-se afirmar que em nosso país a produção de animações realizadas a partir de programas de computador é uma prática historicamente nova. Se considerarmos o surgimento da internet e sua importância como forma de divulgação dos trabalhos e geração de contatos, o uso das tecnologias digitais se apresenta como algo ainda mais jovem.

Como nos aponta Anne Cauquelin, em seu livro “Frequentando os Incorporais”:

O espaço das ações cibernéticas não tem muito mais que vinte anos, o que não é o bastante para a acumulação de estratos históricos como temos para a cultura artística, nem o suficiente para que o enunciado de um nome de artista, de uma obra, faça surgir imediatamente uma imagem, um nome e, se não uma referência exata, ao menos uma vaga lembrança no espírito do leitor ou do espectador ocidental. (CAUQUELIN, 2008, p. 131)

Sendo algo novo, o trabalho de animação que se constrói a partir do uso de computadores e softwares, pode seguir caminhos não esperados, porém, a investigação aqui realizada parece permitir que possamos pensar que, no momento em que se encontra, a produção de animação no Brasil é bastante variada, mas parece se focar em dois pontos principais, que muitas vezes não estão distintos.

O primeiro seria o caminho da produção autoral, dissociado de canais oficiais de produção como TV e indústria cinematográfica. Seja de forma individual, ou através da organização de coletivos e sistemas colaborativos, esses artistas trabalham em obras de cunho experimental, para satisfazer estilos e ideias pessoais, criando narrativas que buscam fugir dos formatos tradicionais, gerando produtos voltados para a veiculação em festivais e plataformas de internet. Produzem a partir de financiamento

próprio ou eventuais fomentos governamentais, muitas vezes exercendo atividades paralelas -- seja participando de grandes projetos em estúdios, seja como freelancers em pequenas agências, seja executando trabalhos não relacionados com a produção de animação--, no intuito de viabilizar suas produções autorais.

O segundo aspecto da produção de animação no Brasil, mais recente que o anterior, nasce não só do acesso e popularização das tecnologias digitais no primeiro decênio dos anos 2000, mas também a partir de leis de incentivo e fomentos governamentais, que colocaram como regra para os canais de TV à cabo a obrigatoriedade de veiculação de produtos produzidos no Brasil.

Essa inserção do governo como fomentador do produto audiovisual nacional, somada às flutuações e mudanças políticas, econômicas e sociais, que dialogam com as tecnologias digitais, leva a essa pesquisa a enxergar essas tecnologias não só como território de ideias e informações, mas igualmente de disputas. Dentro dessa perspectiva, os assuntos e acontecimentos mais diversos se encontram relacionados, se entrecruzam. A abordagem aqui apresentada, então, gira em torno da produção de animação no Brasil como objeto que se insere em um contexto mais amplo, que extrapola seus limites técnicos, materiais e temáticas. A animação brasileira, associada às tecnologias digitais, seja durante sua produção, seja em sua veiculação, acompanha os fluxos políticos, as mudanças sociais, se adapta às necessidades e as possibilidades do tempo em que é produzida, procurando caminhos para alcançar visibilidade, se revoltando em ações que privilegiam a produção de obras dissociadas de canais oficiais, circulando entre produção em grupo e pesquisa artística individual. O tema da animação no Brasil e sua relação com as tecnologias digitais, portanto, não flutua inatingível, indissociado dos acontecimentos, coberto pelo manto da produção independente, ou marginal, ou oficial, pelo contrário, toma parte do mundo, interfere e é interferido por ele.

No Brasil, a prática da animação completa 100 anos em 2017, considerando "O Kaiser", de Álvaro Marins, como seu marco inaugural. Dado as dificuldades de acesso a equipamentos adequados e incentivos governamentais ou da indústria de cinema nacional, enfrentado pelos pioneiros da animação no Brasil, a forma de criação adotada ao longo do Século XX fez com que o trabalho de animação brasileira se

baseasse principalmente em expressão e experimentação individual, em construção artesanal, independente da técnica ou tecnologia disponível, trazendo a produção da animação à dimensão da arte.

Assim como pintores escolhem as tintas e a tela como formas de expressão, escultores escolhem a madeira ou o bronze, gravuristas a prensa e ceramistas o barro, hoje, alguns animadores, independentes das possíveis adversidades que possam encontrar, escolhemos caminhos tradicionais de produção, adotando as tecnologias digitais como ferramentas que facilitam principalmente a veiculação de suas obras. Outros, adotam os programas de computador, os sistemas de compartilhamento digital, as redes sociais e as plataformas de vídeo como objetos determinantes de seu trabalho. Sua produção não aconteceria sem eles, e as novas tecnologias se fazem presentes ao longo de todo processo.

Dessa forma, independente de escolhas individuais e do grau de comprometimento e entrega aos programas de computador e às redes sociais, as tecnologias digitais parecem influenciar profundamente a animação no Brasil, seja em um ou em todos os passos de sua produção e veiculação.

Como aponta Flávio Machado:

Desde seu surgimento, o cinema sempre esteve atrelado ao avanço tecnológico. Em todos os tempos, fazer cinema foi sinônimo de utilização de tecnologia de ponta.

O advento das tecnologias digitais proporcionou o barateamento da produção e a possibilidade de se criar com uma qualidade técnica mínima. Produzir um filme independente (ou autoral) nos dias de hoje depende muito mais da vontade de fazer do que de grandes somas de dinheiro ou, ainda, de uma grande quantidade de maquinário.

Sobre a tecnologia e seu tempo, durante a visita à oficina de animação do Núcleo de Cinema de Animação de Campinas, parei algum tempo observando os brinquedos óticos ali expostos. Wilson Lazaretti, enquanto conversávamos sobre técnicas de animação, o papel do animador e as tecnologias disponíveis nos dias atuais, disse:

- Tem um cara que fez um experimento com os desenhos da caverna, conhece? Ele filmou nas cavernas, montou os desenhos e saiu uma animação.

- Ouvi falar da luz animando os animais.

- É... a luz ia mudando a posição das sombras. Eles aproveitavam o relevo da caverna. Então esses brinquedos ópticos tem a ver com isso também, com nossos antepassados... ir ali e fazer, desenhar, independente do material disponível.

O material de que dispomos hoje é recente, aponta caminhos, dá indícios de seu uso, se mescla com outros, tradicionais, se funde ao pensamento pioneiro e se expande para além de suas fronteiras. A nós, animadores, produtores, entusiastas, nos resta seguir o fluxo, observar os sinais, e continuar nosso trânsito.

REFERÊNCIAS

- ATKINSON, Paul. *et al.* **Handbook of Ethnography**. London: Sage Publication: 2009.
- AUSLANDER, Leora. Beyond Words. **American Historical Review**, v. 110, n. 4, 1015-1045, 2005.
- BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**: Técnica e estética através da história. 2. ed. São Paulo: Editora Senac, 2005.
- BAUMAN, Zygmunt. **O mal-estar da pós-modernidade**. Tradução Maura Gama, Cláudia Martinelli Gama;Luíz Carlos Fridman.Rio de Janeiro: Zahar, 1998.
- BECK, Jerry. **Animation Art**: from pencil to pixel, the history of cartoon, anime & CGI. London: Flame TreePublishing, 2004.
- BOURRIAUD, Nicolas.**Pós-Produção**: como a arte reprograma o mundo contemporâneo. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- CAUQUELIN, Anne. **Frequentar os Incorporais**: contribuição a uma teoria da arte contemporânea. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- CLIFFORD, James. **The Predicament of Culture**: Twentieth-Century Ethnography, Literature, and Art. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1988.
- FLUSSER, Vilém.**Filosofia da caixa preta**. São Paulo: Hucitec, 1985.
- GONÇALVES, Marco Antônio; HEAD, Scott. **Devires Imagéticos**: A etnografia, o outro e suas imagens. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2009.
- LATOURE, Bruno. What is Iconoclasm? Or Is There a World Beyond the Image Wars? InLATOURE, B.; METER, W.(Ed.). **Iconoclasm: Beyond the Image Wars in Science, Religion, and Art**.Cambridge, MA: MIT Press, 2002.P. 16-40.
- LAURENTIZ, Paulo.**A Holarquia do Pensamento Artístico**.Campinas, Editora UNICAMP, 1991.
- LUKÁCS, Georg. **A teoria do romance**: um ensaio histórico-filosófico sobre as formas da grande épica. Tradução José Marcos Mariani de Macedo. 34. ed. São Paulo: Duas Cidades, 2000.
- MACHADO, Arlindo. **Máquina e Imaginário**. São Paulo: Edusp, 2001.
- MACHADO, A. O sujeito no ciberespaço. In: INTERCOM – SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES DA COMUNICAÇÃO. XXIV Congresso

Brasileiro da Comunicação. 2001, Campo Grande. **Anais...**Disponível em:
<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/29708550691795394214029897104174778288.pdf>

MCCLUSKY, Pamela. The Fetish and the Imagination of Europe: Sacred Medicines of the Kongo. In: MCCLUSKY, P. (Ed.). **Art from Africa: Long Steps Never Broke a Back**. Seattle: Seattle Art Museum, 2002.p. 143-67.

MOORE, Alan. **Watchmen**:EdiçãoDefinitiva. Barueri: Panini Livros, 2009.

MORENO, Antônio. **A experiência brasileira no cinema de animação**. Rio de Janeiro: Artenova,1978.

RODRIGUES, Helenice; KOHLER, Heliane (Org). **Travessias e Cruzamentos Culturais**: a mobilidade em questão. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2008.

SAID, Edward. **Reflexões sobre o exílio e outros ensaios**. Tradução Pedro Maia Soares. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. Ciberativismo, cultura hacker e o individualismo. **Revista USP**, São Paulo, n.86,p. 28-39, junho/agosto 2010.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit** - Expanded Edition. London: Faber and Faber Limited, 2009.

IMAGEM EM MOVIMENTO

Ninagawa'sMedea (1984). Disponível em:
 <<https://www.youtube.com/watch?v=UQXkmRYag94>>.

Trecho de "Medeia", de Oduvaldo Vianna Filho. Disponível em:
 <https://www.youtube.com/watch?v=CT1_Db8p5eQ>.

DOCUMENTO SONORO

MAKINO, Cid. Entrevista em áudio realizada na Split Studio. São Paulo, 2fev. 2017.

LAZARETTI,Wilson. Entrevista em áudio realizadas na oficina de animação e exibição de brinquedos ópticos, ministrada pelo Núcleo de Cinema de Animação de Campinas. SESC Santo Amaro, São Paulo, 10 jul. 2016.

LEITE, Sávio. Entrevista em áudio realizada na sede da MUMIA. Mostra Udigrudi Mundial de Animação, em Belo Horizonte, 6 jan. 2017.

SQUARISI, Maurício. Entrevista em áudio realizadas na oficina de animação e exibição de brinquedos ópticos, ministrada pelo Núcleo de Cinema de Animação de Campinas. SESC Santo Amaro, São Paulo, 10 jul. 2016.

RIBEIRO, Leonardo. Entrevista em áudio realizada em seu estúdio/casa. Rio de Janeiro, 25 nov. 2016.

VEGA, Lucas. Entrevista em áudio realizadas na oficina de animação e exibição de brinquedos ópticos, ministrada pelo Núcleo de Cinema de Animação de Campinas. SESC Santo Amaro, São Paulo, 10 jul. 2016.