

Lúcia Marzano Nogueira

**CINEMA DE ANIMAÇÃO BRASILEIRO: ANÁLISE DOS
FATORES INIBIDORES**

Habilitação: Cinema de Animação

Orientador: Prof. Leonardo Alvares Vidigal

Belo Horizonte

2012

Lúcia Marzano Nogueira

CINEMA DE ANIMAÇÃO BRASILEIRO: ANÁLISE DOS FATORES INIBIDORES

**Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao
Colegiado de Graduação em Artes Visuais da Escola de
Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais,
como requisito parcial para a obtenção do título de
Bacharel em Artes Visuais**

Habilitação: Cinema de Animação

Orientador: Prof. Leonardo Alvares Vidigal

Belo Horizonte

2012

Nogueira, Lúcia Marzano, 1967-

Cinema de animação brasileiro [manuscrito]: análise dos fatores inibidores / Lúcia Marzano Nogueira. – 2012.

38 f. : il. (algumas color)

Orientador: Leonardo Álvares Vidigal.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Colegiado de Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais.

1. Animação (Cinematografia) brasileira. 2. Animação (Cinematografia) – História e crítica.

I. Vidigal, Leonardo Álvares, 1967 -

II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes

III. Cinema de Animação Brasileiro: Análise dos Fatores Inibidores

CDD: 778.5347



Universidade Federal de Minas Gerais
Escola de Belas Artes
Curso de Graduação em Artes Visuais

Folha de Aprovação

Monografia intitulada *Cinema de Animação Brasileiro: Análise dos Fatores Inibidores*, de autoria de Lúcia Marzano Nogueira, aprovada pela banca examinadora constituída pelos seguintes professores:

Prof. Leonardo Alvares Vidigal (orientador)

Prof. Maurício Silva Gino

Belo Horizonte, 2012

Av. Antônio Carlos, 6627 – Belo Horizonte, MG – CEP 31270-901

Ao meu Senhor Jesus Cristo,

toda honra e toda a glória!

Obrigada Pai!

AGRADECIMENTOS

Ao longo deste tempo de vida acadêmica muitas pessoas participaram da minha vida acrescentado conhecimento e alegria. Seria difícil mencionar todos os nomes.

Começo então agradecendo ao meu Deus, sem o qual jamais seria o que sou.

Agradeço à minha Família:

Maria da Conceição Marzano, Inês Marzano, Bruno, Fabiana e Noemi Marzano.

Eder Lacerda Pacheco, Rafael Marzano, Felipe, Dayana e Asafe Marzano.

Wolgrand, Marcia, Isabel, Daniel, Gilson, Jason, Sara, Francisco Lino, Lucinha, Robson, Sueli, Aline e todos os meus Irmãos que são a minha Vida! Eu sem vocês, não sou ninguém...

Agradeço também aos professores que ao longo desse tempo me ensinaram e acompanharam o desenvolvimento do filme “Travessia”:

Carlos Falci, que me ensinou a criar roteiro

Antônio Fialho, me ensinou os princípios básicos da animação

Simon Pedro Brethè que me orientou na criação dos personagens

Maurício Silva Gino foi fundamental para a escolha das técnicas empregadas

Jalver Machado Bethonico que me orientou a respeito do som

Virgílio Carlo de Menezes Vasconcelos que me ajudou a desenvolver a animação

Arttur Ricardo que com muita dedicação me orientou sobre a finalização e a pós-produção do meu filme.

Leonardo Vidigal, o meu orientador desta pesquisa.

Os meus sinceros agradecimentos!

RESUMO

Este estudo analisa as limitações que influenciam a liberdade de expressão e criação no cinema de animação brasileiro. Uma vez que a animação ganha espaço e é crescente a demanda, é necessário um maior empenho para evitar tais limitações.

O anseio de liberdade do homem é nato e o cinema de animação tem a capacidade de libertar o imaginário do homem colocando-o como meio auxiliar na veiculação. Contando com o talento do animador e a mente do espectador é possível criações ilimitadas.

Desde o início da história da animação no Brasil os animadores enfrentaram dificuldades para criar. Tanto no que diz respeito à falta de investimento financeiro quanto à dificuldade de estudo das técnicas e produção. Tendo em vista este fato, que ainda hoje persiste, serão abordados alguns aspectos que deixará mais claro o grau destas dificuldades que acabam por inibir o processo criativo no cinema de animação brasileiro.

A partir da premiação do filme “MEOW” de Marcos Magalhães, em 1981, seu criador teve grandes oportunidades, inclusive de fazer um curso na Nacional Film Board of Canada (NFB) abrindo assim as portas ao conhecimento das técnicas de animação inovadoras do animador Norman MacLaren, que com seu talento e empenho, unidos a liberdade e autonomia concedidos pela NFB pôde desenvolver várias técnicas de animação e som.

Já na análise do processo criativo do filme *Travessia*, de minha autoria, foram encontradas dificuldades que inibiriam a produção do mesmo, caso ele não pudesse ser feito de forma independente. A falta de softwares apropriados na universidade limitou bastante o desenvolvimento do filme, pois os professores possuem o conhecimento, porém ele não pode ser plenamente transmitido por falta de recursos técnicos.

O filme retrata a metamorfose de uma lagarta, que simbolicamente expressa a realização do desejo pela liberdade. Foram empregadas técnicas mistas de forma livre, aumentando assim a oportunidade de experimentação.

Palavras-chave:

Metamorfose, liberdade, fatores inibidores, cinema de animação brasileiro, Travessia

ABSTRACT

The present study analyzes the limitations that influence the freedom of expression and creation in the Brazilian animation cinema. Once the animation wins space and the demand grows, a bigger effort is necessary to avoid such limitations.

The desire of the men for freedom is native and the animation cinema has the capacity to release the imaginary of the men putting him as an aid in placement. Counting with the talent of the animator and the mind of the spectator is possible to have unlimited creations.

Since the beginning of animation history in Brazil animators face difficulties to create. In regard to the lack of financial investment and the difficulty with the study of the techniques and production. In view of this fact, which persists until today, will be abridged some aspects that will clarify the stage of these difficulties which ends inhibiting the creating process in the Brazilian animation cinema.

From the receiving of an award for the movie "MEOW" from Marcos Magalhães, in 1981, the creator had great opportunities, including do a course in the National Film Board of Canada (NFB) thereby opening doors to the knowledge of the innovative animation techniques of the animator Norman McLaren, with his talent and endeavor, united to the freedom and autonomy granted by NFB could be developed many animation and sound techniques.

In the analyses of the creative process in the movie Travessia, of my authorship, were found difficulties which inhibited the production thereof, in case it couldn't be made in independent form. The lack of appropriate softwares in the university limited a lot the development of the movie, because the teachers have the knowledge, however he can't be fully transmitted due to absence of the technical resources.

The movie portrays the metamorphosis of the caterpillar, who symbolically express the realization of the wish to freedom. Mixed techniques were employed in a free way, growing like this the opportunity of experimentation.

Keywords:

Metamorphosis, freedom, inhibiting factors, film animation Brazilian Crossing

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 01 – Início do filme “Fantasmagorie”	16
FIGURA 02 – Início das metamorfoses	16
FIGURA 03 – Cena do filme “Fantasmagorie”.....	16
FIGURA 04 – Cena do filme “Love on the Wing”	23
FIGURA 05 – Cena do filme “Love on the Wing”	23
FIGURA 06 – Cena do filme Begone Dull Care.....	24
FIGURA 07 – Cena do filme “Le Merle”	25
FIGURA 08 – Cena do filme “Blinkty Blank”.....	26
FIGURA 09 – Cena do filme “Neighbours”	27
FIGURA 10 – Cena do filme Pax-de-deux”.....	28
FIGURA 11 – Cena do filme “Mosaic”.....	29
FIGURA 12 – Cena do filme “Travessia”	32
FIGURA 13 – Cena do filme “Travessia”	33
FIGURA 14 – Cena do filme “Travessia”	34

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	12
1.1 O homem e o anseio pela liberdade.....	13
1.2 O Processo	13
1.3 O espectador como meio	14
1.4 As imensas possibilidades	15
2. A INFLUÊNCIA AMERICANA NO CINEMA DE ANIMAÇÃO NO BRASIL. 17	
2.1 A Censura	17
2.2 Sinfonia Amazônica	19
2.3 Experimentações.....	19
2.4 A partir da animação premiada.....	20
3. NORMAN MACLAREN COMO REFERENCIA	22
3.1 O desenvolvimento do trabalho.....	23
3.2 A filosofia de trabalho	30
4. TRAVESSIA: ANÁLISE DO PROCESSO CRIATIVO	31
4.1 Desenvolvimento.....	32
4.2 Técnicas empregadas.....	35
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	35
6. BIBLIOGRAFIA	38
7. ANEXO A	39
8. ANEXO B.....	41

1. INTRODUÇÃO

O presente estudo visa analisar e considerar as limitações que influenciam a liberdade de expressão e criação no cinema de animação contemporâneo brasileiro como meio produtivo. Veremos quais os caminhos trilhados na história que avançaram para a pós-modernidade, atingindo a esfera dos dias atuais; quais seriam os fatores influenciáveis, históricos, sociais e ideológicos na criação do cinema de animação? Veremos também historicamente e antropológicamente alguns casos em que o cinema de animação foram bem sucedidos na experimentação e execução, além de mostrar como ele forma opinião, influencia a sociedade, leva a uma análise sobre a liberdade de ser, estar, fazer e expressar.

Inicialmente a animação seria uma forma de entretenimento, porém vai ganhando espaço na área publicitária e educativa. Com isso surgiram novos estilos, novas técnicas, mas a liberdade de criação e de execução do artista muitas vezes pode estar limitada. Os fatores externos do macro ambiente, como a economia, a política e a sociedade podem interferir e limitar, pois o processo criativo de um filme requer recursos, espaço e aceitação. A liberdade de criação passa a ser complexa quando ela atinge o limite do outro.

1.1 O homem e o anseio pela liberdade

A arte de animar pode proporcionar a criação e expressão de cenas imagéticas e fílmicas que revelam o anseio milenar do homem pela liberdade. “Os pintores têm pesquisado incansavelmente, ao longo dos séculos, como sugerir movimento na arte estática.” (MIRANDA, 1971, p. 31). Isso pode ser observado desde as artes visuais mais antigas, como nas pinturas das cavernas, que sugerem movimento, até os dias de hoje, em que a arte da animação está presente em grande parte dos documentos audiovisuais que são exibidos tanto nas grandes telas de cinema como também nas telinhas dos celulares, sendo quase impossível não se deparar com este tipo de imagens. Porém, a liberdade de criação e expressão no cinema de animação traz à tona questionamentos sobre valores éticos, morais, sociais, religiosos e culturais.

Diante da era digital e globalizada, a animação conquista uma grande fatia do mercado cinematográfico. Filmes com temas para todos os gostos são desenvolvidos e distribuídos por todo o planeta. Hoje há uma grande quantidade de produções nas prateleiras dos hipermercados, locadoras e cinemas aumentando a oferta e o consumo das produções no mercado e se mostra como uma oportunidade tanto para produtores, quanto para consumidores. Diante da competitividade, das estratégias mercadológicas e das ações de marketing, o animador contemporâneo passa a ter novos desafios, como a liberdade de comercialização e dos meios de veiculação dos filmes animados que requerem cada vez mais a excelência dos trabalhos realizados e da criatividade dos roteiristas, desenhistas e animadores.

1.2 O processo

Neste contexto, esta seção abordará a relação existente entre o homem e anseio pela liberdade, apontando o cenário pelo qual transitam, envolvendo o processo criativo nesta relação.

Como uma arte permanentemente aberta e crescente com respeito ao novo e ao experimental entende-se que o processo criativo e produtivo deveria ganhar um novo contexto quanto a investimentos na experimentação de técnicas e meios de veiculação. Pois afirma (MIRANDA, 1971, p. 24) “O cinema de animação é o cinema da irrealidade, do imaginário”. Hoje, com tantas tecnologias e novidades como os computadores, celulares, câmeras digitais e *tablets*, o processo de execução é facilitado, a divulgação é garantida pela internet e o lançamento de novas ideias e técnicas é certo. Antes os recursos eram escassos, hoje a tecnologia é de ponta

e a oferta é excessiva. Por isso, o artista deve abusar das técnicas desenvolvidas, das teorias aprendidas, das tecnologias disponíveis e principalmente da criatividade.

É uma questão tanto mercadológica quanto filosófica no que diz respeito ao que está no âmago da animação, isto é, “dar alma”, *anima* em latim, a seres inanimados, que antes não possuíam marcas de vida quanto ao movimento e articulação sonora.

Mercadológica porque, diante de tanta oferta, temos espectadores mais exigentes e mais críticos, conseqüentemente dispostos a pagar pelo que há de melhor, tanto no ramo da publicidade e propaganda como no que diz respeito ao cinema.

Filosófica porque, embora teoricamente não haja mais censura, é preciso cautela quanto aos personagens criados, suas histórias e o efeito disso no psicológico do público alvo. A sensação de movimento é inferida na mente do espectador e as sugestões percebidas em seu consciente trazendo à tona sentimentos, pensamentos e estimulando a memória. (GRAÇA, 2006, p. 83)

1.3 O espectador como meio

Um filme pode ser percebido pelo espectador de maneira que influencie seu estado psicológico, tocando suas razões, desejos e emoções. A começar pelo olhar do espectador, janela pela qual as imagens isoladas entram a uma certa velocidade e devido à persistência retínica ou inércia ocular, esta imagem permanece no fundo do olho enquanto outra já chegou à mente, onde é elaborada a ideia do movimento em si, despertando sonhos, mexendo com as emoções. É aqui que o filme acontece de fato, segundo o conceito do psicólogo Hugo Munsterberg, que coloca o espectador como dispositivo cinematográfico.

[...] o movimento aparente não é de modo algum o mero resultado de uma pós imagem, e a impressão de movimento é com certeza mais que a mera percepção de fases sucessivas daquele. O movimento não é, nesses casos, realmente visto de fora, mas é superadicionado, pela ação da mente, a imagens paradas. (...) a impressão de continuidade da película resulta de um processo mental complexo pelo qual as várias figuras são reunidas na unidade de um ato maior. Nada pode caracterizar a situação mais claramente que o fato demonstrado por muitas experiências, nomeadamente, que esta sensação de movimento não é de maneira nenhuma perturbada pela consciência clara de que fases importantes do movimento estão faltando. Ao contrário, sob certas circunstâncias nos tornamos ainda mais plenamente conscientes desse movimento aparente criado por nossa atividade interna quando estamos conscientes da interrupção entre as várias fases do fenômeno. [(MUNSTERBERG apud GRAÇA, 2006)]

O emprego de significação, de acordo com conhecimentos prévios do espectador, determina o investimento do mesmo, não somente neste fenômeno, mas também na imaginação, emoção e memória sem os quais não haveria filme, mas apenas uma sucessão de sombras sem vida. (Graça, 2006).

Este é um fato que pode ser melhor explorado pela criatividade artística e por experimentações de técnicas quanto ao ato de fazer e exhibir novos filmes.

A exemplo disto, segundo o site do festival Anima Mundi, pode-se observar as performances de Miwa Matreyek, uma artista multimídia que cria atmosferas diferenciadas e fictícias com suas intervenções. Em Mito e Infraestrutura (2010), no qual Miwa aparece por trás de uma tela de cinema, sobre a qual algumas camadas de animação são projetadas. A sua silhueta é integrada ao espaço cênico, composto pelos elementos animados que vão surgindo na tela. A artista dissolve os limites entre o que é real e ilusório, criando uma constelação multidimensional de cores, formas e movimento.

1.4 As inúmeras possibilidades

No mundo da animação, personagens e objetos podem não ter peso nem textura. A gravidade pode ser usada ou desrespeitada. Cores e formas podem mudar, inexistir ou seguir o real ou o surreal. A metamorfose é perfeitamente possível a qualquer imagem. Altura, largura e profundidade podem se tornar qualquer coisa imaginada pelo animador ou roteirista. É como diz (MIRANDA, 1971): “Nenhuma forma artística poderá expressar melhor mundos mentais que o cinema de animação” Desde o início do cinema de animação, como é o caso do artista francês Émile Cohl com seu filme “Fantasmagorie” de 1908, essas possibilidades vem sendo descobertas e utilizadas. Esses mundos mentais vem sendo desvendados e a imaginação humana vem ganhando expressão através desta arte.

Considerado por alguns historiadores do cinema como o primeiro desenho animado, o filme de Émile Cohl, “Fantasmagorie”, de 1908, inicia com as mãos do autor desenhando o personagem, um palhaço, como mostra a FIG. 1, numa interação entre o real, o ato de desenhar; e o imaginário, o personagem. Logo após vagueia pela imaginação em várias metamorfoses, tomando como base o circo, iniciando pela imagem mostrada na FIG. 2, passando por várias outras formas em que o personagem se transforma em um soldado, é engolido por uma garrafa, se equilibra na tromba de um elefante, como mostra a FIG. 3.

Uma técnica francesa do final do século XVIII, em que eram apresentadas projeções de sombras deu origem ao nome do filme: “Fantasmagorie” por se parecerem com o que se tem ideia ou se imagina que seja um fantasma.



FIGURA 1 - Início “Fantasmagorie”

Fonte: <http://2.bp.blogspot.com>



FIGURA 2 - Início das metamorfoses

Fonte: <http://p.maquaire.free.fr>

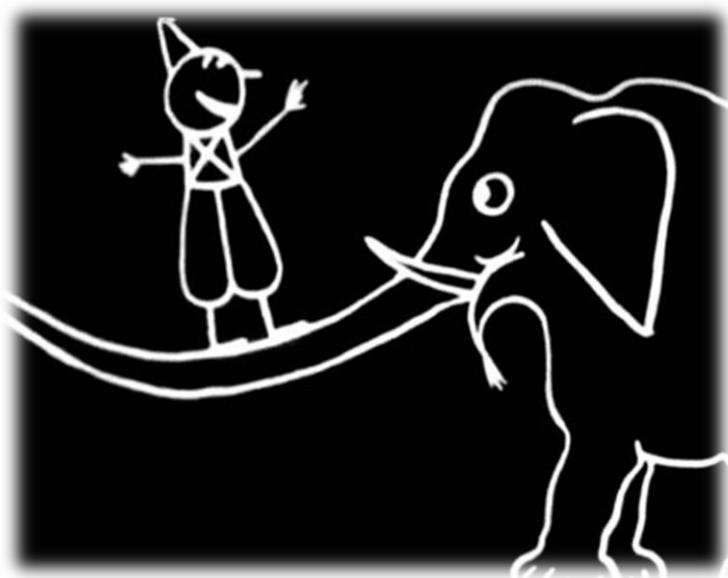


FIGURA 3 - Cena do filme ”Fantasmagorie”

Fonte: <http://www.toptenz.net>

2. A INFLUENCIA AMERICANA NO CINEMA DE ANIMAÇÃO NO BRASIL

No Brasil, o cinema de animação tem uma história mais recente. As primeiras animações datam do início da década de 1910. E eram feitas para compor filmes “live action” nas representações dos sonhos.

Segundo Carlos Alberto Miranda, autor do Livro *Arte Nova, Arte Livre* de 1971, o desenho animado tem como inspiração em suas origens de expressões mais modernas os *comics* americanos. Estes se popularizaram e sofreram influência dos quadrinhos que já eram sucesso. Como foi o caso de Eugênio Fonseca Filho, um dos primeiros animadores brasileiros, conhecido como Fono. Houve assim, no primeiro momento, um estilo no qual os estúdios de Walt Disney contribuíram grandemente para fixar ainda mais. Walt Disney havia sido muito requisitado pelo exército, marinha e aeronáutica, para produzir desenhos animados que ensinava os artilheiros, convenciam a população a pagar impostos, combatia a doutrina nazista colaborando assim no esforço de guerra. (NADER, 2007)

Em 1939, Walt chega ao Brasil para estreitar os laços entre as três Américas, contra a política nazista de Hitler. Os seus personagens logo ganharam fama e a simpatia da população.

Eu estava desesperado porque, depois da guerra, ninguém mais sentia atração por desenhos animados.
Passei por épocas péssimas, e eis que faço um filme sobre os animais e todos começam a gostar de animais.
(DISNEY apud NADER, 2007)

O mercado, percebendo que o estilo de desenhos Disney teria o retorno financeiro garantido, investiu nele.

Imageticamente, o cinema de animação se viu privado da liberdade, que teoricamente, segundo Miranda, ele teria, em função do mercado.

2.1 A censura

O cinema de animação abordava assuntos que eram polêmicos ou tabus das sociedades, de uma forma artística ou ideológica, ganhando assim um espaço ainda não explorado. Como foi o caso da série de filmes da personagem Betty Boop de Max Fleischer, distribuídas pela Paramount Pictures, uma garota independente e provocadora que usava roupas muito sensuais para a época. Porém, a imposição da censura norte-americana nos anos de 1930 acabou descaracterizando a personagem e levou o estúdio a encerrar sua série no final da década.

(JÚNIOR, 2002). Da mesma maneira, outros filmes e personagens foram barrados pela censura norte-americana, o que acabou influenciando e inibindo a liberdade de criação e expressão no cinema de animação brasileiro, já que muitos filmes exibidos no Brasil vinham dos Estados Unidos.

Os filmes que vinham de fora já chegavam sob uma determinada censura, pois o código, criado pela associação de produtores de cinema, o código Hays, filtrava o que se exibiria no norte da América e no mundo. Willian H. Hays, criador do código, era um dos principais membros da *Motion Picture Association of America* e também um dos líderes do Partido Republicano na época. O código era um conjunto de regras de autocensura que impunha aos estúdios americanos uma serie de regras. Dos anos 1930 a 1950 e início de 1960 os estúdios se submeteram a este código que dizia no item Princípios Gerais:

Nenhum filme será produzido que possa fazer abaixar os princípios morais daqueles que irão vê-lo. Desta forma, a simpatia da audiência jamais deve ser jogada para o lado do crime, do fazer errado, mal ou pecado. Princípios corretos de vida, sujeitos apenas às exigências do drama e do entretenimento, devem ser apresentados. A lei, natural ou humana, não será ridicularizada, nem simpatia pela sua violação será criada. (<http://www.50anosdefilmes.com.br/glossario/>)

Após esta época, deu inicio a Classificação Etária da MPAA (*Motion Picture Association of America*) que verificaria o conteúdo apropriado para crianças, adolescentes e adultos.

O Brasil seguia esta linha de censura que classificava os filmes por faixa etária, sem cortes até o golpe militar de 1964. Então a censura foi reorganizada com vistas a servir os interesses políticos dos militares no poder. Ela foi praticada no Brasil, para todos os tipos de manifestações artísticas e sociais de 1964 até 1988 quando teve fim em 3 de agosto com a promulgação da nova Constituição.

Hoje o Ministério da Justiça exerce a Classificação indicativa baseada na Constituição federal e no Estatuto da criança e do Adolescente, lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. (<http://portal.mj.gov.br>)

2.2 Sinfonia Amazônica

Filmado em preto e branco por Mário Latini, com roteiro inspirado nos escritos do folclorista Joaquim Ribeiro, "Sinfonia Amazônica" narra sete lendas do Amazonas. Cerca de 500 mil desenhos (entre croquis, artes-finais, cenários e desenhos definitivos em folhas de acetato ou papel opaco), feitos quase todos por Latini, compõem o primeiro longa metragem animado no Brasil. Ele foi criado e desenvolvido pelos irmãos Anélio Latini Filho e Mario Latini. O filme, que recebeu vários prêmios, era um filme nacionalista, romântico e de traços delicados. (RAMOS, 1997)

“Sinfonia Amazônica”, iniciado em 1947, foi lançado no ano de 1952. Segundo entrevista para o site do Anima Mundi, a sobrinha de Anélio, Marcia Latini, diz que foi um feito heroico, uma vez que, no Brasil não se possuía os meios necessários para estudar as técnicas que já existiam, nem livros especializados a respeito do assunto, então cada desenho animado estrangeiro, exibido nos cinemas, servia como referência. Isso limitou bastante a liberdade da criação em função da ausência do conhecimento de técnicas mais apuradas. Além disso, Mario Latini trabalhou no DIP, Departamento de Imprensa e Propaganda, desde 1940, criado durante o governo de Getúlio Vargas (RAMOS, 1997). Sob um governo ditador que controlava e censurava qualquer manifestação contrária ao governo, teriam eles feito o que realmente queriam no que diz respeito a uma expressão ideológica? O fato do pioneirismo no empreendimento independente teria algum valor sob tal filosofia de governo? Estas são questões que nos levam a crer na impossibilidade da liberdade de criação e expressão nesta época.

2.3 Experimentações

O número de animações aumenta na década de 60; em 1967, é fundado no Rio de Janeiro o Centro de Estudos do Cinema de Animação (CECA), que não foi muito longe. (<http://www.eba.ufmg.br>). Com isso foi criado o grupo de animação experimental: o Fotograma. Criado por Rui e Jô Oliveira, Pedro Ernesto Stilpen (Stil), Carlos Alberto Pacheco e Antonio Moreno, promoveu diversas mostras de cinema de animação nacional e internacional. Alguns filmes são: *O Coelhoinho Sabido* (1967), *o Palhaço domador* (1967), e *O Cristo Procurado* (1980), de Rui Oliveira. (<http://www.cenacine.com.br>). Por se tratar de um grupo de experimentação, com certeza houve uma agregação de conhecimento de técnicas, libertando assim algumas limitações quanto a isso. Porém, durante o governo Costa

e Silva que avançou com a ditadura, e conseqüentemente a censura, o grupo teria como experimentar essas técnicas com liberdade de expressão? O fato de ter que passar por uma censura, não desanimaria qualquer animador ao imaginar que suas cenas, feitas quadro a quadro, poderiam ser eliminadas? Mais uma vez a liberdade foi cerceada, e muito provavelmente, impedindo o avanço no desenvolvimento do cinema de animação brasileiro.

2.4 A partir da Animação premiada

Em 1981 tivemos uma animação premiada nos festivais de Brasília, Havana e Cannes. Trata-se do filme “MEOW” de Marcos Magalhães. Filme meow: Marcos Magalhães

3º Lugar - Animação no Festival de Havana em 1982
Melhor Filme - Júri Popular no Festival de Brasília em 1981
Melhor Roteiro no Festival de Brasília em 1981
Prêmio Especial do Júri no Festival Internacional de Cannes em 1982
(<http://www.eba.ufmg.br/quadroaquadro/>)

Marcos teve a oportunidade de fazer estágio no Canadá na NFB (*National Film Board of Canada*) juntamente com mais dois brasileiros enviados pela Empresa Brasileira de Filmes (EMBRAFILME) onde aprendeu várias técnicas. Participou, na década de 70, do acordo de cooperação técnica entre Brasil e Canadá que deu origem a criação do Núcleo de Cinema de Animação CTAv, coordenando o projeto por dois anos. Assim surgiu o primeiro curso de Animação do Brasil que posteriormente resultou em três núcleos de animação: um em Fortaleza (*NACE, Universidade Federal do Ceará*), outro no Rio Grande do Sul (*Instituto Estadual de Cinema*) e o de Minas Gerais (*Escola de Belas Artes da UFMG*).

E finalmente junto com César Coelho, Aida Queiroz e Léa Zagury, em 1993, Marcos realiza um Festival Internacional de Animação, o Anima Mundi, que além da mostra de animações nacionais e internacionais, também forma e educa usando toda a liberdade de criação que se tem disponível na linguagem de animação. Oferece cursos variados na área de animação em sua sede no Rio de Janeiro, tem um projeto chamado *Intinerante*, especialmente criado para visitar as cidades brasileiras e o exterior levando filmes, palestras e oficinas.

O Anima Mundi conta ainda com o Anima Escola, que é um projeto que oferece cursos e oficinas a alunos e professores para as escolas, incentivando a criação de seus próprios filmes animados, ajudando assim o desenvolvimento de diversas habilidades, planejamento, síntese, abstração, concentração e comunicação. É uma associação da arte da animação à educação,

que possibilita o desenvolvimento na comunicação e a criação de novas ferramentas pedagógicas que associam o audiovisual ao conhecimento e à expressão.

O Anima Multi, é um sistema de competição online de animações:

O festival ANIMA MUNDI foi um dos primeiros no mundo a antever essa multiplicidade de formatos, criando o primeiro concurso ANIMA MUNDI WEB no ano 2000 e o ANIMA MUNDI CELULAR em 2005. Em 2012 inovamos mais uma vez, integrando todas as plataformas existentes sob o nome **ANIMA MULTI**. (<http://www.animamundi.com.br/>)

O cinema de animação alcança áreas inatingíveis pelo cinema convencional pela multiplicidade de meios formais e temas à sua disposição.

Hoje sob um regime de governo democrático, em que não há mais censura, mas uma classificação indicativa para cada faixa etária houve um desenvolvimento significativo no cinema de animação brasileiro, tanto no que diz respeito às técnicas, como nos meios formais para exibição.

Porém, segundo entrevista ao animador e professor de graduação da Escola de Belas Artes da UFMG, Antônio Fialho, são poucas as séries nacionais que permaneceram com exibição em canais específicos no país e são distribuídas por produtoras estrangeiras, como *Peixonauta* e *Meu AmigãoZão*. Por se tratarem de séries destinadas exclusivamente ao público infantil não se pode ter uma base de quais seriam os entraves artísticos para o desenvolvimento da animação nacional. (ANEXO I)

Para Virgílio Vasconcelos também animador e professor de graduação da Escola de Belas Artes da UFMG, segundo entrevista, há basicamente duas fontes de recursos que possibilitam a produção dos filmes: financiamentos externos (patrocínio, leis de incentivo, produções encomendadas para publicidade, etc), que geralmente são maiores, porém recebem também limites impostos pela fonte; E os recursos próprios, que normalmente são mais escassos e conseqüentemente podem restringir técnicas, impedindo a realização das idéias originais.

Apesar de crescente, o cinema de animação nacional ainda tem muito a alcançar.

3. NORMAN MACLAREN COMO REFERÊNCIA

Norman McLaren, animador escocês, trabalhou em vários experimentos inovadores, que agregaram ao cinema de animação novidades que até hoje são importantes para o meio. Desde suas primeiras experiências na Escócia de 1933, até seu último filme, em 1983, pode-se observar em seus trabalhos muita coerência, inventividade, investigação inovadora e humanismo profundamente enraizado, onde ele expressa suas ideias, tanto através do surrealismo e por suas convicções pacifistas quanto pelo gosto apurado pela música e pela dança. Convidado por John Grierson para trabalhar no estúdio de animação Nacional Film Board, do Canadá, pôde trabalhar com liberdade para sua criação sem restrições comerciais, amparado tecnicamente e cercado de artistas dedicados ao cinema de animação que ele mesmo pode escolher sabiamente: Grant Munro, René Jodoin, George Dunning, entre outros.

Como não havia dinheiro para competir com a linha hollywoodiana, eles investiram em experimentos e assim nasceu a tradicional convicção na NFB que a animação deve ser pessoal, experimental e diversificada nas técnicas. Ele foi também um pioneiro importante da música eletrônica. No final dos anos 30, ele começou a desenhar diretamente sobre a área de trilha sonora ótica da película cinematográfica, o que resultou em um novo instrumento. Depois, desenvolveu um sistema de placas com padrões sobre os quais ele fotografou diretamente para a área de trilha sonora. Esses fatores contribuíram bastante com sua carreira na NFB, onde trabalhou até o fim.

Pode-se observar que tanto o artista contribuiu com a instituição, quanto a instituição contribuiu com o artista. Um casamento em que ambos tiveram a liberdade necessária para o crescimento mútuo. Pois MacLaren também pôde contribuir muito com a instituição pois, animadores de todo o mundo eram atraídos à NFB, onde MacLaren dava curso completo à sua visão inovadora e grande talento, o qual tornou a NFB uma referência internacional de escola de animação. Isto proporciona ao espectador uma apreciação em vários níveis emocionais, tocando os sentidos e emoções, despertando sentimentos e pensamentos novos ou estranhos, fazendo com que o espectador tenha outro ponto de vista e, então, outra maneira de pensar.

3.1 O desenvolvimento do trabalho

McLaren trabalhou com o processo de metamorfose de objetos inspirado por Émile Cohl e Alexander Alexeïeff em vários filmes como *Love on the Wing* (1939), *Mail Early* (1942), *La Polette Grise* (1947), *A Little Phantashy on a 19th Century Paint* (1947). Na FIG 4 e na FIG 5 estão algumas cenas do filme *Love on the Wing* (1939) onde as figuras vão se transformando na tela sobre um fundo pintado diretamente sobre a película ao estilo de alguns quadros de Salvador Dali. O filme seria uma propaganda para os correios canadenses, mas não chegou a ser utilizado para esse fim. É uma história de amor, com idas e vindas, mortes e mudanças. Muito diferente de tudo que temos sobre esses assuntos.



FIGURA 4: Filme “*Love on the Wing*”

Fonte: <http://www.expcinema.com>

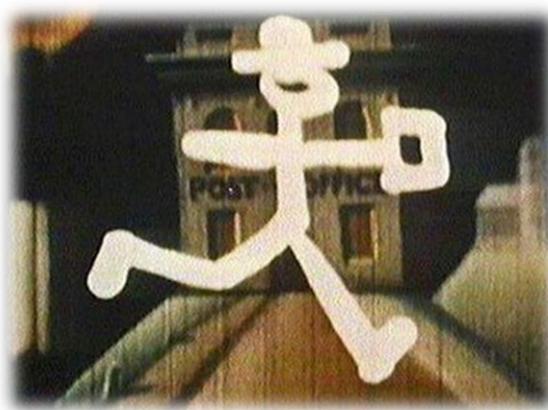


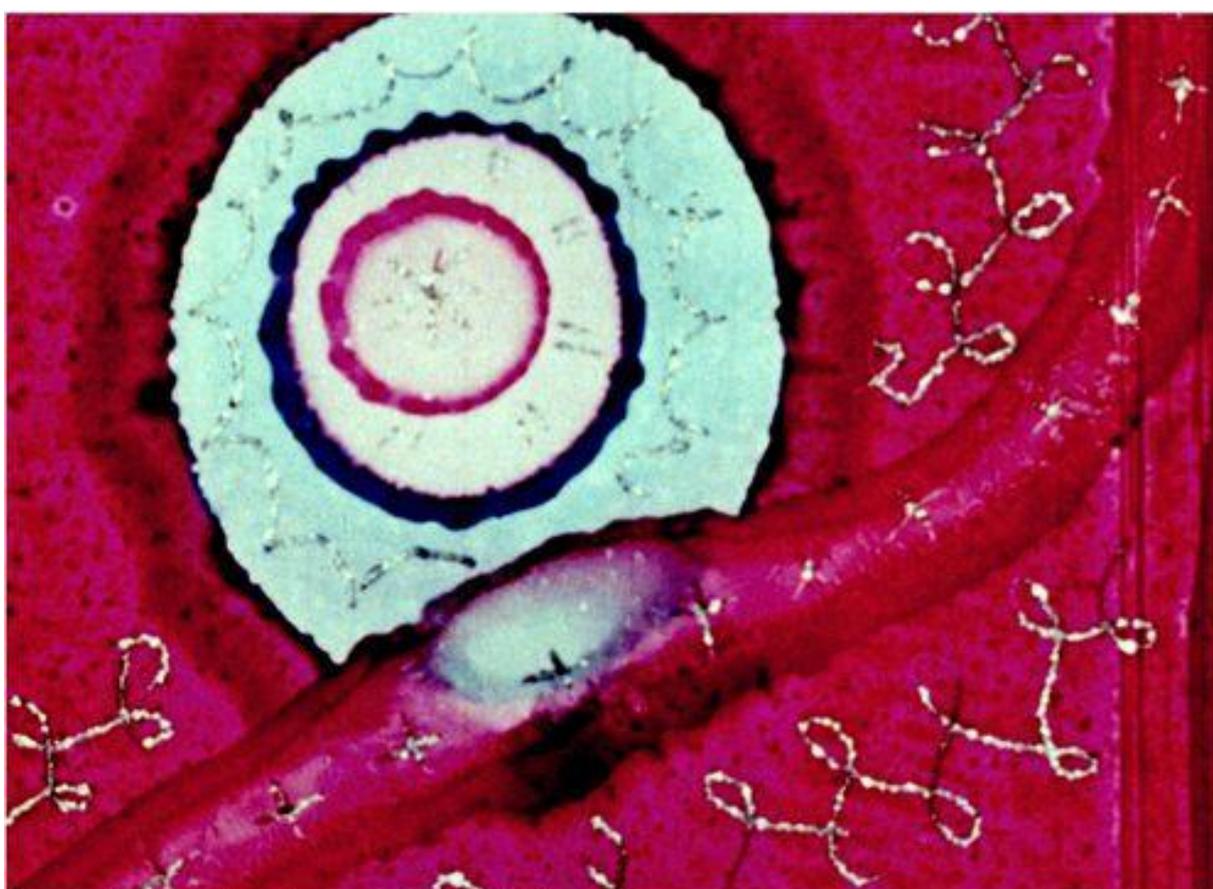
FIGURA 5: Cena “*Love on the Wing*”

Fonte: <http://2.bp.blogspot.com>

MacLaren, atingiu o ápice da técnica de pintar diretamente no filme com *Begone Dull Care* (1949), onde abusa de cores, formas, sons e movimentos de maneira que a música parece criar as formas explorando a relação entre música e movimento, até mesmo desenhando diretamente na banda sonora, sendo um dos precursores do som sintético.

A técnica consiste em desenhar música e efeitos sonoros com estilete, caneta e tinta diretamente na banda óptica do filme. Era uma maneira de obter sons inexistentes, aproximando-se do conceito da imagem animada, na qual a ilusão do movimento é criada, em vez de gravada (como no filme de ação real ou a captura digital de movimento). (LUCENA, 2002, pg.94)

Sobre *Begone Dull Care*, Evelyn Lambart, como conta Estela Graça (2006), foi um filme altamente inventivo. Norman MacLaren não queria se desfazer da poeira na sala porque ela poderia criar marcas interessantes, então os artistas começaram a fazer mais poeira. Foram usadas duas moviolas. O filme correria cerca de 20 vinte pés até a próxima moviola, voltando ao início, fechando a volta. Os artistas colocaram tinta acrílica úmida no filme, começando pela primeira moviola depois os artistas começaram a correr e pular no chão para levantar a poeira que era meio oleosa e ao pousar na pintura seria repelida, criando manchas. Ainda ao final sacudiram o filme para que ele pegasse alguma sujeira. As cores eram aplicadas utilizando qualquer material ao alcance da mão a fim de experimentar novos resultados.



begone dull care/ caprice en couleurs (1949)

director | evelyn lambart, norman mclaren
producer | norman mclaren

soda
PICTURES
11-13 Broad Court
London
WC1R 4JF
T + (0)20 7340 0040
F + (0)20 7340 4140
info@sodapictures.com
www.sodapictures.com

FIGURA 6: Cena do filme “*Begone Dull Care*”

Fonte: http://www.moviemail.com/images/large/19025_Norman-mclaren-1.JPG

MacLaren também experimentou raspar o filme escuro como em *Blinkty Blank* (1955), defendendo a exiguidade dos meios, tanto da produção quanto da expressão para se concentrar no que é essencial nos modos técnicos e de linguagem. Dizendo haver uma conexão direta entre o orçamento baixo e a abordagem experimental, como afirma Estela Graça (2006).

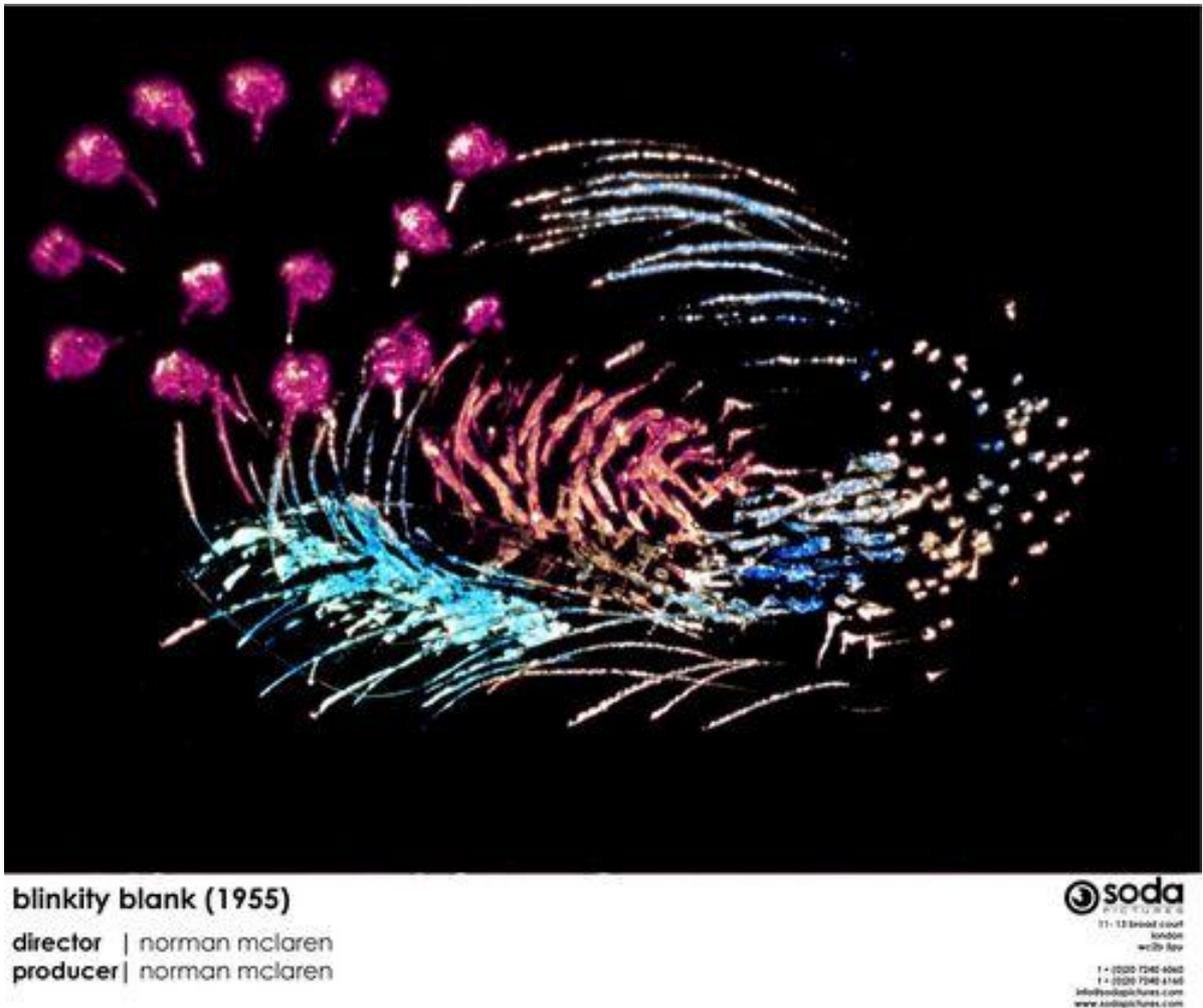


FIGURA 7: Cena do filme “*Blinkty Blank*”

Fonte: http://www.moviemail.com/images/large/19025_Norman-mclaren-2.JPG

MacLaren trabalhou com animações de recortes (*cut-outs*) – *Aloutte* (1944), *Rythmethic* (1956), *Le Merle* (1958), figura abaixo, criou o efeito de zoom infinito ou travelling (*Cest L’Aviron* – 1945).



FIGURA 8: Cena do filme “*Le Merle*”

Fonte: http://www.moviemail.com/images/small/19025_Norman-mclaren-3.JPG

Trabalhou com a técnica de *pixillation* para animar seres humanos, sempre mostrando seu lado humanista, questionando seus valores. No filme *Neighbours* (1952), figura abaixo, ele mostra a questão dos valores humanos e a luta por eles.



neighbours (1952)

director | norman mclaren
producer | norman mclaren

soda
PICTURES
11-12 Broad Court
London
WC2E 9JY
t + (0203) 7340 6069
f + (0203) 7340 6140
info@sodapictures.com
www.sodapictures.com

FIGURA 9: Cena do filme “*Neighbours*”

Fonte: http://www.moviemail.com/images/small/19025_Norman-mclaren-5.JPG

Também utilizou a técnica de imagens múltiplas que se desdobram, como em *Pas-de-deux* (1967). Tanto neste como em outros filmes, MacLaren consegue uma sincronia musical perfeita com a imagem. Esta era mais uma das qualidades de seus filmes.



pas de deux (1968)

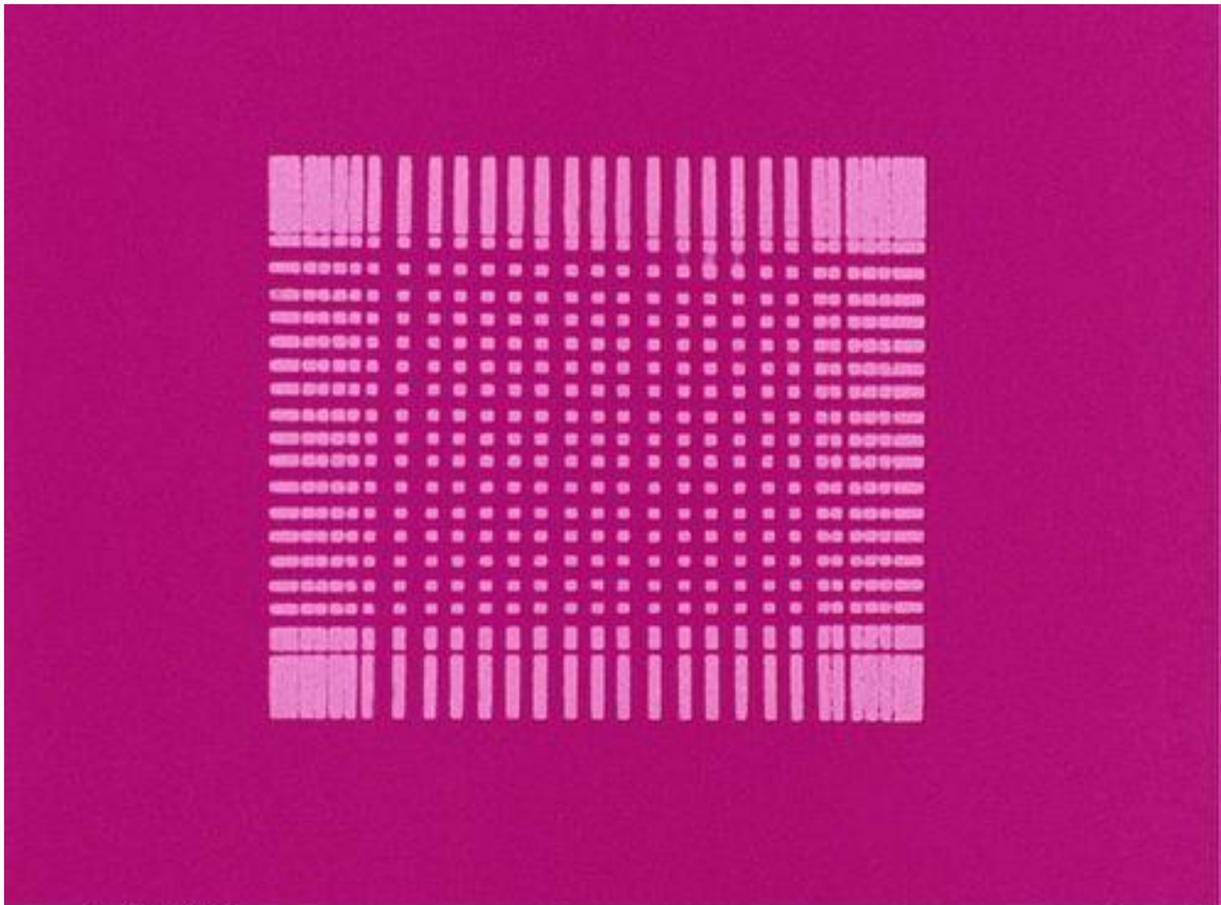
director | norman mclaren
producer | norman mclaren

soda
P I C T U R E S
11. 53 brood court
London
W10 7JY
T + (020) 7340 4140
F + (020) 7340 4140
info@sodapictures.com
www.sodapictures.com

FIGURA 10: Cena do filme “*Pas-de-deux*”

Fonte: http://www.moviemail.com/images/large/19025_Norman-mclaren-6.JPG

Ele também trabalhou com abstração pura como em *Lines Vertical* (1960), *Lines Horizontal* (1961), *Mosaic* (1965), *Spheres* (1969).”



mosaic (1965)

director | evelyn lambart, norman mclaren
producer | norman mclaren

soda
PICTURES
11-13 broad court
london
w12b 6ay
t + (0)20 7340 8060
f + (0)20 7340 8180
info@sodapictures.com
www.sodapictures.com

FIGURA 11: Cena do filme “*Mosaic*”

Fonte: http://www.moviemail.com/images/small/19025_Norman-mclaren-4.JPG

3.2 A filosofia de trabalho

Seu diferencial estava principalmente na sua filosofia de trabalho, na qual ele tinha os animadores como artesãos que deveriam trabalhar cada quadro e assim controlar muito bem toda a produção de seus filmes. Com isso, McLaren estimulou seus colegas no NFB a encontrarem e desenvolverem seus talentos dentro das infinitas possibilidades no campo da animação e ainda teve a oportunidade de se aventurar nos seus experimentos inovadores criando novas técnicas. Foram grandes as suas contribuições para o desenvolvimento de técnicas que ainda hoje influenciam e inspiram muitos animadores. Porém, uma outra característica de Norman MacLaren, que influenciou o seu trabalho além do talento natural, é sem dúvida o seu lado humanitário. O seu interesse pelo que acontecia com as pessoas no mundo à sua volta. Essa característica o sensibilizou e motivou alguns filmes de maneira crítica. No o filme *Hell Untlimeted* (1935), que teve a colaboração de Hellen Bigger, ele faz uma crítica veemente à guerra, mesclando técnicas variadas de animação que expressavam a loucura e obsessão dos governantes.

Embora desde sua adolescência houvesse uma preferência pelas abstrações, sua sensibilidade musical e humana o levou a criar imagens audíveis e sons visíveis, como sugere o documentário *O Olho ouve e o Ouvido vê* (*The Eye Hears, the Ear Sees, 1970*). Mexendo profundamente no imaginário do espectador, numa sincronia perfeita entre imagem e som, desenhado quadro a quadro na própria película, tanto o som quanto a imagem. Numa liberdade de criação, expressão de certa maneira o espectador viaja com a mente pelas cores e formas ao som sincronizado com cada movimento que parece sair da própria imagem. Como diz Marina Estela Graça em seu livro “Entre o Olhar e o Gesto”:

MacLaren abre um espaço de possibilidade para um espectador que aprende a tomar consciência de si, descobrindo-se como lugar de todas as percepções, que discute a “autoridade” daquilo que lhe é proposto como filme, e que segundo o grau de seu envolvimento, pode captar e apreciar aspectos diferentes. No processo de resolução técnica e poética que persegue em cada um de seus projetos, é claro o modo pelo qual requer e implica não só a percepção de movimento aparente e de profundidade, mas também as condições e meios pelos quais se percebem todas as imagens. Cada filme de MacLaren aparece como nova abordagem dos vários aspectos pelos quais o filme se manifesta no sistema perceptivo do espectador. (ESTELA, 2006, pg.92)

Com isso, MacLaren leva o espectador a um estado livre de percepção e consciência, até então pouco explorado pelo cinema.

Sua sensibilidade humanitária o levou a ser membro do Partido Comunista desde a juventude, passando por seu trabalho para a UNESCO, na China e na Índia, com o desenvolvimento e difusão de técnicas audiovisuais junto à população local a fim de propagar ideias referentes a saúde, bem-estar, entre outras coisas. Talvez por esta razão seus trabalhos tenham um poder de penetração nas massas atingindo o íntimo do espectador, fascinando pessoas de diversas culturas e idades, mesmo quando se trata de uma abstração. É como se houvesse uma comunicação interior do artista com o espectador.

4. TRAVESSIA (2012) LÚCIA MARZANO:

Análise do processo criativo:

O filme Travessia pode ser uma metáfora, um rito de passagem, no qual o espectador tem a liberdade de interpreta-lo como quiser de acordo com o seu conhecimento, suas convicções e suas crenças. Ou poderá simplesmente contemplar o processo natural da metamorfose de uma lagarta sob o ponto de vista da animação.

Metaforicamente falando, o filme pode se referir ao fato de alguém estar cursando uma faculdade e ser levado a expectativas de um futuro promissor. É uma fase em que se muda toda a rotina em busca do conhecimento e de uma mudança de vida.

Assim como o “Mito da Caverna” de Platão, em sua obra “A República” (Livro VII) considera a importância do conhecimento para a “libertação” da mente, a metamorfose de uma lagarta é uma parábola para a vida de um estudante universitário. Pois esta é uma fase em que ainda falta o conhecimento do campo em que irá atuar, embora tenha ideias presas por falta da expressão necessária para alcançar o mercado de trabalho.

Na criação do roteiro do filme Travessia, durante os vários exercícios, foram feitos ajustes e correções necessários para expressar de forma criativa e contemplativa um momento de transformação interna da lagarta que acontece no interior do casulo. Como uma parábola do que acontece na mente do aluno dentro da faculdade.

No princípio, a lagarta só conhece o chão e as folhas. Rasteja de folha em folha onde não pode contemplar outras cores que não sejam os tons de verde e marrom. Ao perceber que existem mais cores e formas, o mundo se amplia na imaginação dela. E muitas vezes é o que acontece com os alunos, enquanto contempla-se o mundo da profissão que escolheram através do casulo, a faculdade. Na dedicação aos estudos está sendo formado um novo profissional. O

nome “*Travessia*” expressa bem essa passagem da ignorância, sobre o assunto, para a formação profissional. Quando a lagarta está ainda no casulo, ela olha o que a espera lá fora. A liberdade é almejada, mas existe uma angústia que vale a pena ser vivida: a angústia da espera, do fazer, da execução. Claro que ainda haverá muito que se aprender, pesquisar, experimentar. Mas essas são as asas necessárias para se chegar ao ponto almejado.

4.1 Desenvolvimento

Durante o desenvolvimento dos personagens, nas pesquisas sobre lagartas e borboletas, observou-se que existem várias espécies de borboletas e vários tipos de casulos. Porém, desde o início, o design do personagem já tinha sido idealizado: a lagarta, que era verde, formada de bolinhas, cara de mau, velha, porém simpática e atraente. Embora nas pesquisas descobriu-se que não havia uma lagarta verde, dessa forma, que virasse borboleta, tomou-se a liberdade de fazer a lagarta verde de bolinhas virar uma borboleta. Aqui a liberdade alcança uma esfera de prazer, satisfação e realização ao lançar mão da licença poética para levar o imaginário aos espectadores.



FIGURA 12: Cena do filme “*Travessia*”

Fonte: Lúcia Marzano

A Flor também foi objeto de pesquisa, varias formas e cores foram analisadas. Decidiu-se pela rosa, por sua extrema beleza. Quanto à cor, foi escolhida uma alaranjada por ser uma cor forte e atraente e para contrastar com o azul dominante da borboleta.



FIGURA 13: Cena do filme “*Travessia*”

Fonte: Lúcia Marzano

A cor da Borboleta principal teria que contrastar com a rosa e se destacar em toda a cena. O desenho de suas asas, não segue em nada o padrão normal das borboletas. Uma experimentação da estampa das asas totalmente livre.



FIGURA 14: Cena do filme “*Travessia*”

Fonte: Lúcia Marzano

O filme mostra a vida da lagarta em seu mundo monótono. Ao subir em um galho mais alto ela se surpreende com uma cor nunca antes vista. Então o mundo se amplia diante de seus olhos na contemplação da forma da rosa fazendo com que sua mente vagueie, porém ela não perde o foco: a rosa. Isto faz com que ela descubra em si algo nunca percebido antes, a capacidade de mudança. Durante esse processo de transformação ela contempla a realidade da própria morte enquanto lagarta e também do seu alvo de desejo: a rosa. Mas também pode contemplar a renovação da vida em outra rosa e transformação de sua vida. Enquanto a rosa morre definitivamente e outra toma o seu lugar, a lagarta morre enquanto lagarta e dá à luz a sua própria vida de borboleta antes escondida. A partir de então ela voa primeiro para a rosa diante dela, que nasceu no lugar da outra, depois ao levantar voo, descobre um mundo totalmente novo para ela, onde encontra várias flores e borboletas.

Agora ela pode decidir onde pousar.

4.2 Técnicas empregadas

A princípio a ideia era fazer a lagarta 3D, a borboleta 2D e a rosa e o casulo em stop motion. Porém, o contato com o recorte digital e a falta do domínio da técnica 3D levaram a uma mudança nos planos. O importante foi o apoio necessário, dos professores, obtido para o desenvolvimento do trabalho.

Esta liberdade da materialização do imaginário pôde atingir e contemplar o seu próprio espaço, mundo, universo. Ao sair do casulo a borboleta se vê mais completa, mais bela e mais capaz. Suas asas permitem alçar voos em seu espaço físico, em seu mundo, assim também o aluno ao concluir o curso. Daí a contemplação e a descoberta de novas possibilidades, novos rumos, novos ares. O imaginário é vislumbrado juntamente com o ato de progresso, de capacitação e principalmente de liberdade.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No Brasil, embora relativamente novo, o cinema de animação tem como uma de suas raízes o cinema experimental da NFB, onde se destacou Norman MacLaren. Ou será que a NFB of Canada só ficou conhecida internacionalmente por causa do talento desenvolvido de Norman MacLaren? São parcerias como esta que avançam nas áreas mercadológicas, filosóficas e técnicas em termos de animação. Hoje temos a CTAv com este propósito. O Anima Mundi tem contribuído para o desenvolvimento dos talentos brasileiros na divulgação dos filmes através dos festivais nacionais e internacionais, cursos, concursos on line, e levando técnicas de animação às escolas. Mas sua expressão ainda é muito tímida diante da quantidade e qualidade de artistas que temos em nosso país.

Há uma necessidade grande e urgente de investimento, uma vez que os grandes estúdios internacionais já tem percebido uma mão de obra ociosa e de baixo custo e tem investido nela. Porém não de maneira a gerar crescimento mútuo, mas impondo seus serviços como forma de garantir as grandes produções que visam apenas o lucro. Talentos são enterrados em horas e horas de trabalho, impossibilitando assim o desenvolvimento e expressões artísticas que poderiam contar com o poderoso instrumento de comunicação e divulgação do conhecimento e cultura: o cinema.

Embora hoje não haja censura no Brasil, o Ministério da Justiça, através da Classificação indicativa, cumpre o seu papel de proteger a criança e o adolescente conscientizando os pais

sobre o que se entende ser saudável para o estado psicológico e o desenvolvimento dos filhos deixando a cargo deles a liberdade de instruírem seus filhos.

Porém, aparentemente não exista censura por parte do governo, alguns grupos se manifestam de forma isolada em alguns casos. É o que aconteceu com o filme *Piratas pirados* da Aardman que teve uma cena cortada por causa das reclamações da Associação Internacional Anti-Lepra (ILEP). A cena cortada, cujo pirata principal procurando ouro, invade um navio e ao anunciar o que quer recebe a seguinte resposta: "Sinto muito, mas não temos nenhum ouro aqui, amigo, este é um navio de leprosos. Tá vendo?" Então o braço do leproso cai no chão.

A organização anti-lepra entendeu que a piada poderia ser prejudicial aos esforços feitos para minimizar os preconceitos quanto aos portadores da doença além de ser uma ofensa a eles. E a resposta da Aardman foi que mudaria a cena por respeito aos que sofrem de lepra, uma vez que eles não tinham a intenção de ofender e tão pouco anular os esforços da instituição no combate ao preconceito (<http://oglobo.globo.com>). Não seria essa uma forma velada de censura?

Outro exemplo, é caso do presidente da Rússia, Vladimir Putin, que censurou toda cena de consumo de álcool, cigarro e comportamento agressivo de desenhos animados exibidos nas televisões russas. Houve uma manifestação contra a decisão do presidente e algumas mulheres foram condenadas a prisão, o que gerou protestos na Rússia e em vários países, inclusive no Brasil.(<http://diariodepernambuco.com.br>)

Assim, ainda há uma tentativa de inibição em plena era globalizada onde se pode encontrar todo tipo de filmes, a qualquer hora do dia ou da noite na internet.

O cinema de animação, escapando do domínio econômico e temático exercido pelos grandes monopólios, que ainda hoje exercem poder de domínio sobre a indústria cinematográfica, alcançaria liberdade de expressão e contribuiria para o avanço do conhecimento de técnicas inovadoras, abordando temas e conceitos, antes intocáveis pela mídia. Segundo Virgílio, “o acesso a novos acervos, discussões sobre estéticas e a busca de maior domínio sobre as técnicas podem contribuir para a fluência necessária do animador para a criação de sua obra.” (ANEXO B) O avanço tecnológico impulsiona o desenvolvimento de novos meios de exibição e a facilidade de acesso às produções geram grandes expectativas nos consumidores. Por se tratar de uma arte livre, o animador necessita de uma liberdade de

ação e expressão para que a criatividade seja enriquecida pelos talentos desenvolvidos e não moldadas por uma sociedade gananciosa onde quem dita as regras é o mercado e não o talento e a criatividade. Claro que não há como fugir da imposição da economia, que rege o mundo. Porém, enquanto arte e cultura, há a necessidade da liberdade de criação e expressão para crescimento e desenvolvimento humanos.

Antônio Fialho afirma:

Primeiramente, criar condições comerciais de produção e, principalmente exibição, do produto nacional nos canais especializados, através de políticas públicas voltadas para a área. Se países como Canadá, França, Coréia, e até a China, possuem mecanismos de incentivo à exibição de produtos genuínos diante do imperialismo econômico das produções norte-americanas e japonesas, por que o Brasil não consegue articular culturalmente esses incentivos estatais?

Em um segundo momento, criadas as condições mínimas de produção e exibição, um canal estreito para a experimentação artística, ainda que ela fosse esquematizada para determinado público-alvo, estaria aberto. Aí, o referencial artístico e técnico dos animadores faria a diferença: aqueles com persistência e talento, mas com conhecimento prático qualitativo da locomoção fundamental de personagem aliada à exploração gráfica da visualidade, poderiam propor também experimentações com o movimento e o ritmo das ações na Animação comercial. Não se trata somente de produzir temas relativos à cultura brasileira, mas de desbravar esteticamente as possibilidades narrativas e de criação do movimento na Animação. (ANEXO I)

Há também a necessidade de investimentos, por parte do governo, nas Universidades públicas para a compra de computadores adequados e softwares, dando assim oportunidade ao aluno aprender dentro das salas de aula, fazer seus filmes, exercícios e experiências para que, as técnicas sejam difundidas de forma acadêmica justificando o curso.

Animar é dar alma, criar, fazer viver, fazer crescer e sem liberdade não pode acontecer.

BIBLIOGRAFIA:

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

JÚNIOR, Alberto Lucena. *Arte da Animação: Técnica e Estética através da História*. São Paulo: SENAC, 2002.

MIRANDA, Carlos Alberto. *Cinema de Animação: arte nova, arte livre*. Petrópolis: Vozes, 1971.

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

NADER, Ginha. *A Magia do Império Disney*. São Paulo: Editora Senac, 2007

PLATÃO. *A República*. São Paulo: Editora Nova Cultural, 1999.

RAMOS, Fernao. *Enciclopédia do Cinema Brasileiro*. São Paulo: Editora Senac, 1997

Anima Mundi. Disponível em: <<http://www.animamundi.com.br>>. Acesso em: 13 de jun. 2012

Cena Cine. Disponível em: <<http://www.cenacine.com.br>>. Acesso em 13 de jun. 2012

Centro Audiovisual - CTAv. Disponível em: <<http://www.ctav.gov.br/>>. Acesso em: 14 de jun. 2012.

Diário de Pernambuco. Disponível em: <<http://www.diariodepernambuco.com.br>>. Acesso em 19 de set. 2012

EBA – UFMG. Disponível em: <<http://www.eba.ufmg.br/midiaarte/quadroquadro>>. Acesso em 14 de jun. 2012

Jornal O Globo. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com>>. Acesso em 19 de set. 2012

Ministério da Justiça. Disponível em: <<http://portal.mj.gov.br>>. Acesso em 19 de set. 2012

National Film Board of Canada. Disponível em: <<http://www.onf-nfb.gc.ca/eng/accueil.php>>. Acesso em: 14 de jun. 2012.

NFB Brasil. Disponível em: <<http://www.nfbbrasil.com.br/>>. Acesso em: 12 de jun. 2012.