

“PLANETA TERRA” Onde estava toda essa diversidade?

“*PLANET EARTH*”: *Where was all this diversity?*

Simon Brethé

Professor do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da
Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais
sibrethe@gmail.com

RESUMO:

O presente texto faz uma análise da produção coletiva do curta-metragem de animação brasileiro “Planeta Terra” (1986), com objetivo de mostrar indicadores sobre as condições de atuação e aprendizagem do artista animador brasileiro no contexto do cinema de animação brasileiro da época. Nessa perspectiva, o texto apresenta uma análise das qualidades gráficas e do domínio técnico de concepção do movimento animado, propostos por alguns artistas animadores autores do curta-metragem, no intuito de relacioná-las às habilidades adquiridas por meio da prática da animação nos respectivos contextos de atuação profissional.

Palavras-chave: *Curta-metragem. Coletivo. Animação brasileira. Artista animador.*

ABSTRACT:

This text analyzes the collective production of the Brazilian animated short film "Planeta Terra" (1986), aiming at showing indicators about professional performance and learning conditions of the artist animator in the context of the Brazilian animated film making at the time. In this perspective we present an analysis of the graphics and technical qualities of the concept of the animated movement proposed by some animator artists authors of short films to relate them to the skills acquired through the practice of animation in the respective contexts of professional performance.

Keywords: *Collective short film. Brazilian animation. Animator artist.*

BRETHÉ, Simon. “PLANETA TERRA” Onde estava toda essa diversidade?.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.9, n.17: mai. 2019.

Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

Introdução

Era meados de 1985 quando o artista animador brasileiro Marcos Magalhães, atualmente um dos diretores do maior festival de animação do Brasil – o Anima Mundi–, recebeu o convite de um representante das Organização Nações Unidas no Brasil, solicitando que ele realizasse um curta-metragem em animação, com o objetivo de homenagear o *Ano Internacional da Paz*, proclamado pela ONU no ano seguinte. Foi a partir desse convite que Marcos Magalhães iniciou a mais instigante e desafiadora produção de sua carreira, o curta-metragem coletivo de animação “Planeta Terra” (1986), produção que envolveu a participação direta de alguns artistas animadores brasileiros, unindo-os em um objetivo comum, o de transmitir a mensagem de paz para todos os povos da terra.

Naquela época ocorria um importante acordo governamental de cooperação tecnológica e cultural entre Brasil e Canadá, que também rendeu frutos para a animação brasileira por meio da parceria entre a extinta Embrafilme¹ e o Instituto de cinema *National Film Board of Canadá* – (NFB).² Essa parceria possibilitou a realização de cursos e intercâmbios para os artistas brasileiros e um dos primeiros artistas contemplados foi Marcos Magalhães (INAGAKI; PAULA; SCHNEIDER, 2013). Com o desdobramento desse acordo cultural, foi idealizado no Brasil o *Núcleo de Animação do Centro Técnico Audiovisual* – CTAV, com sede no Rio de Janeiro, no qual Marcos Magalhães foi coordenador da área de cinema de animação entre os anos de 1985 e 1987 (MAGALHÃES, 2018). Em 1985 foram organizados cursos de animação no CTAV coordenados pelos canadenses Jean Thomas-Bérdard e Pierre Veilleux, com o apoio de Marcos Magalhães, que teve também a função de

BRETHÉ, Simon. “PLANETA TERRA” Onde estava toda essa diversidade?.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.9, n.17: mai. 2019.

Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

divulgar os cursos do CTAV pelo Brasil. Esse processo possibilitou-lhe conhecer uma grande parcela dos artistas animadores brasileiros, quem eram esses artistas, onde e como atuavam no cinema de animação brasileiro.

Um contexto aparentemente inexpressivo do cinema de animação brasileiro

No primeiro momento a ideia de Marcos Magalhães não era fazer um filme coletivo, mas, como afirmou o próprio artista: “achei a ideia super interessante [sic], mas já estávamos no segundo semestre de 1985. O prazo era curto e não havia recursos para realizar uma produção muito elaborada, muito menos eu sozinho!” (MAGALHÃES, 2018). Assim, ele optou pela solução que pudesse ser viável naquele momento, ou seja, com o contato de vários artistas brasileiros, em virtude dos cursos do CTAV, ele convidou para participar do projeto vários desses que já trabalhavam com animação no Brasil.

Como inspiração para a produção do filme, Marcos Magalhães (2018) pontuou que já havia participado de outro curta-metragem coletivo chamado *Animation Has No Borders* (Animação não tem fronteiras), lançado em 1986 e dirigido por Peter Sweenen, no qual artistas animadores de várias nacionalidades trabalharam em pequenos trechos de animação com a técnica de desenho direto na película cinematográfica sincronizado com o som. Outra referência inspiradora foi o sucesso alcançado pelo videoclipe coletivo de Michael Jackson, *We are the world* (1985).

É preciso pontuar que, na década de 1980, a situação do cinema de animação brasileiro não despontava como um mercado expressivo, embora houvesse registros de ligeiro crescimento da produção durante as décadas de 1970 e 1980 (MORENO, 2013). Além disso, não era fácil encontrar profissionais especializados em animação e, para piorar, até aquele momento, não havia registros, no Brasil, de escolas especializadas voltadas para a formação específica em animação. Nesse contexto, o acordo cultural entre Brasil Canadá foi a primeira experiência

BRETHÉ, Simon. “PLANETA TERRA” Onde estava toda essa diversidade?.

PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.9, n.17: mai. 2019.

Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

de ensino técnico de animação de nível profissional no Brasil e teve sua primeira turma iniciada apenas em meados de 1985, ano de produção do curta. O que havia, até então, em termos de ensino e aprendizagem em animação, eram pequenos grupos de estudos que contavam com duas ou três pessoas, por exemplo, o grupo *Fotograma* (1969), fundado pelo artista animador brasileiro Pedro Ernesto Stilphen (Stil), que durou apenas um ano. O *Grupo Nós* que, de acordo com Moreno (2013), era “uma entidade abstrata de incentivo astral mútuo”, composto pelos artistas animadores brasileiros Stil, José Rubens Siqueira e o próprio Antônio Moreno (grupo que também durou apenas um ano). Havia também o *Núcleo de Animação de Campinas*, coordenado pelos artistas animadores paulistas Wilson Lazzaretti e Maurício Squarisi, núcleo fundado na década 1970, que oferecia oficinas de animação para jovens e crianças no formato de oficinas de curta duração (MORENO, 1978, 2013). Nesse período, houve também registros de cursos itinerantes oferecidos por artistas animadores argentinos, como, Félix Follonier, Nestor Corboda e Jaime Dias, artistas com grande experiência na animação comercial e industrial e que influenciaram artistas do Rio Grande do Sul (SOUZA et al., s.d.), entre eles, Otto Guerra, um dos autores do curta *Planeta Terra*.

Esse contexto aparentemente pouco dinâmico e de poucas oportunidades para os artistas brasileiros pode também ser verificado no artigo publicado na revista *Filme Cultura*, intitulado *Exercício para o Salto* (2013), de autoria de Antônio Moreno, cineasta, professor e pesquisador da Universidade Federal Fluminense. Ele destacou que, no período de 1970 a 1995, foram produzidos cerca de 200 filmes de animação no Brasil, entre eles, apenas onze eram longas-metragens (MORENO, 2013). De fato, 200 títulos produzidos em um espaço de 35 anos não é um volume significativo se comparado com mercados mais robustos, como o estadunidense. Nos anos 1970, Moreno também já havia descrito um cenário pouco favorável do cinema de animação brasileiro no livro *A experiência brasileira no cinema de animação* (1978). Nessa bibliografia, Moreno fez um registro histórico das produções em animação deste 1917, ano em que foi identificado o primeiro filme

BRETHÉ, Simon. “PLANETA TERRA” Onde estava toda essa diversidade?.

PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.9, n.17: mai. 2019.

Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

de animação brasileiro, *O Kaiser* (1917), até meados da década de 1970. O autor aborda majoritariamente a condição dos artistas animadores independentes, citando algumas realizações esporádicas, focando as reflexões também na falta de recursos financeiros e o pouco acesso desses artistas aos meios de exibição. Condição que os colocavam à margem dos grandes nichos consumidores.

No Brasil, o que se tem feito em termos de cinema de animação, pode-se dizer que não passam de tentativas isoladas, e de pouco acesso para com o público, para o qual a produção nacional é praticamente inexistente. A sua pouca exibição, a falta de um maior financiamento, o faz viver à margem, como uma arte menor, quando, na realidade, é uma das mais apreciadas. Ele tem resistido no Brasil, pelos esforços de alguns artistas, que sentem cada vez mais a necessidade de ver estes filmes veiculados, pela razão do gênero não poder se dar ao luxo de permanecer nas prateleiras (MORENO, 1978, p. 57).

Apesar do cenário desfavorável, Antônio Moreno (1978, p. 62,63) reconhecia que havia, no Brasil, um grande potencial criativo dos artistas animadores brasileiros, “(...) apesar de existir potencial, somente no decorrer da década de 70 se deflagrou um movimento mais contínuo, sem ainda apresentar a sua plenitude (...)”. Essa crença no potencial pode ser verificado nos filmes exemplificados no livro (mesmo sendo poucos os filmes que eram produzidos), são propostas visuais e narrativas bem diferentes entre os exemplos citados no livro, que sugerem certa diversidade. Moreno também pontuou que a carência de informações técnicas (já de amplo domínio em estúdios estrangeiros, por exemplo, nos estúdios Disney, nos Estados Unidos) ainda era o principal impeditivo para um movimento contínuo na produção de filmes de animação no Brasil, “(...) este foi cada vez mais afastado de nós pela ausência de informações dos meios técnicos, agravando-se ainda mais pela inexistência de financiamento ou incentivo estatal” (MORENO, 1978, p. 63).

O curta-metragem *Planeta Terra* foi feito em meados da década de 1980, seis anos depois da publicação de Antônio Moreno. Do ponto de vista de Marcos Magalhães (2018), os “cerca de trinta nomes representavam bem o universo da animação brasileira naquela época”. Considerando que o curta coletivo apresenta certa

qualidade técnica e diversidade de propostas artísticas, é possível comprovar o que Moreno pontuou sobre o potencial criativo dos artistas animadores brasileiros. O curta *Planeta Terra* também demonstra que os artistas animadores participantes tinham bom conhecimento técnico sobre animação e dos meios instrumentais para fazer animação, contrariando em alguma medida, o que foi descrito por Antônio Moreno alguns anos antes.

É importante salientar aqui que, de acordo com Marcos Magalhães (2018), os artistas que participaram do curta já atuavam como artistas animadores nas diversas áreas do mercado. A experiência vivenciada no projeto cultural Brasil-Canadá e a coordenação do CTAV possibilitaram a Magalhães ter o contato com quase todos os artistas animadores brasileiros, “(...) todos os animadores em atividade no Brasil foram convidados a participar, pouquíssimos recusaram (...)” (MAGALHÃES, 2018). As qualidades gráficas e de expressão do movimento animado nas propostas de cada artista sugerem que, de alguma maneira, os artistas tinham algum domínio das técnicas do fazer animação. Longe de demonstrar algum amadorismo. Em um contexto em que não há registros de cursos ou escolas especializadas existentes naquela época, como esses artistas obtinham tais conhecimentos?; e como conseguiram aprender tão bem a arte da animação?

No segundo semestre de 1985, Marcos Magalhães começou o projeto, cada artista animador ficou incumbido de fazer um pequeno trecho (pouco menos de vinte segundos), utilizando a técnica e o visual pelos quais mais se sentissem à vontade (ver FIGURA 1). Conceitualmente, o curta-metragem mostra as diversas visões da ideia de paz e, de acordo com Marcos Magalhães (2018), “o tema era a paz, claro, mas deixávamos livre a interpretação, podendo ser retratada através do seu inverso” (ver FIGURA 1).

De acordo com os créditos finais, os artistas animadores autores aparecem na seguinte ordem: Céu D’Elia; Nivaldo Delmashio; Daniel Schorr; César Coelho; Pedro Ernesto Stilphen – Stil; Otto Guerra; José Maia; José Mário Parrot; Lula

Gonzaga; Antônio Moreno; Cao Hamburger; Clóvis Vieira; Jorge Benedetti; José Márcio Nicolosi - Zé Márcio; Luiz Canton Júnior - Kanton; Ronaldo Palatnik; Roberto Miller; Chico Liberato; Lea Zagury; Daniel Brazil; João Spacca de Oliveira - Spacca; Alexandre Calheiros; Luiz Briquet; Maria Helena Marques; Marcos Magalhães; Arnaldo Galvão; Marcelo Tassara; e Flávio Del Carlo. Além desses artistas, participaram crianças do Núcleo de Cinema de Animação de Campinas, completando 30 autores.

A maioria dos artistas animadores atuava no eixo Rio-São Paulo e, curiosamente, boa parte deles trabalhava na publicidade. Entre alguns exemplos, pode-se citar: Otto Guerra, artista gaúcho que trabalha com animação publicitária e autoral desde a década de 1970; é fundador da Otto desenhos Animados;³ Luiz Briquet, que iniciou sua carreira aos dezesseis anos como animador no estúdio brasileiro *Dinamic Films*, em seguida fundou o estúdio de animação que leva seu nome, Briquet Estúdios; João Spacca de Oliveira também começou sua carreira aos quinze anos, fazendo *layouts e storyboards* na Y & R do Brasil e, em seguida, trabalhou como animador na Briquet Estúdios;⁴ Arnaldo Galvão começou a trabalhar com animação em 1980 nos estúdios de Daniel Messias e, em seguida, na produção de longas-metragens de animação no estúdio de Maurício de Souza (LEITE, 2015, p. 122-4).

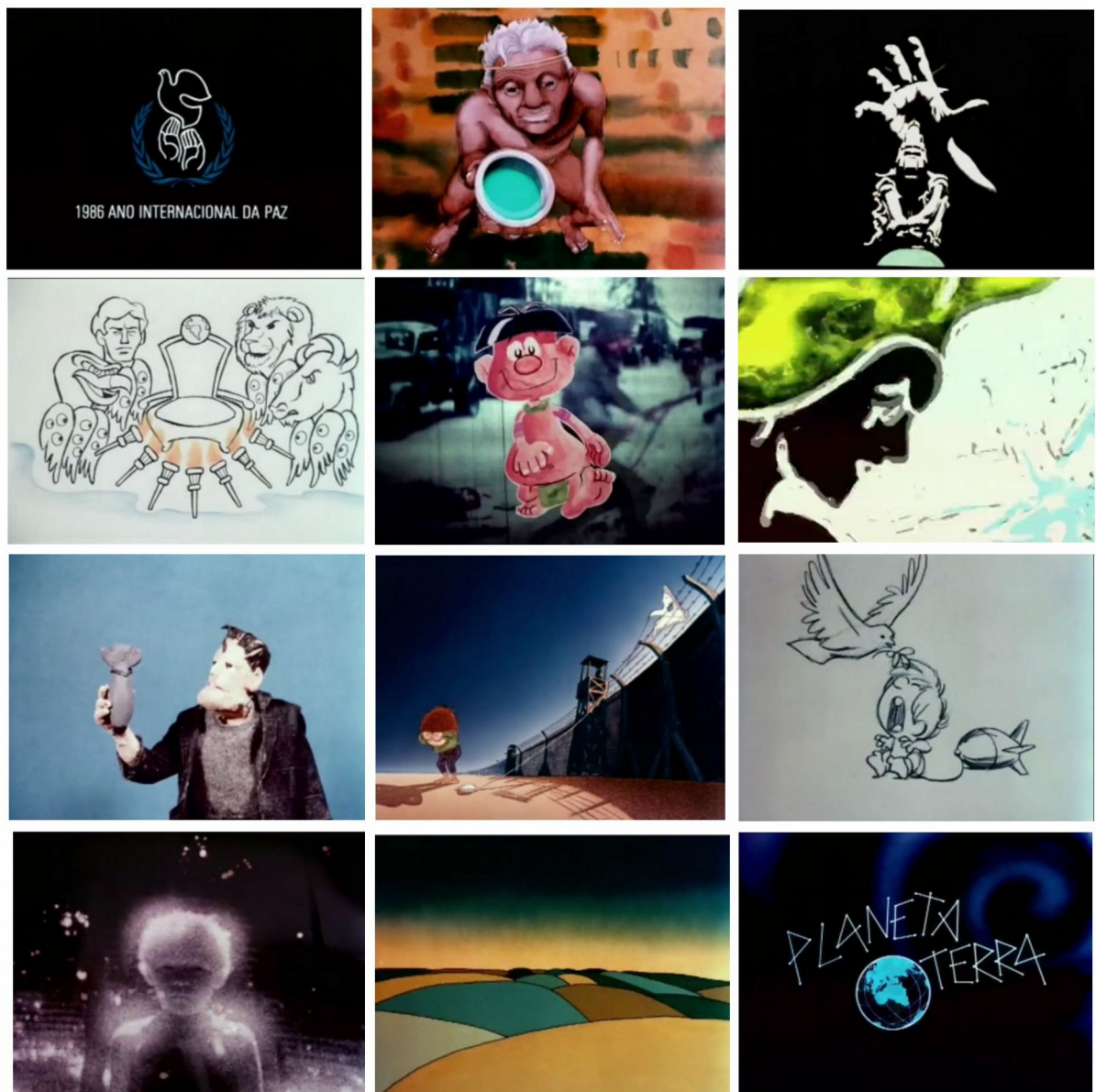


Figura 1 – Diversidade das propostas gráficas dos artistas animadores brasileiros no curta-metragem Planeta Terra (1986)

Nota: na ordem de leitura da esquerda para direita e de cima para baixo: 1- Logo comemorativa do ano internacional; 2- proposta de Céu D'Elia; 3 – Nivaldo Delmaschio; 4 – Pedro Ernesto Stilphen; 5 – Otto Guerra e José Maia; 6 – Antônio Moreno; 7 – Cao Hamburger; 8 – Jorge Benedetti; 9 – Spacca; 10 – Marcello Tassara e Cláudio Andujar; 11 – Flávio Del Carlo e 12 – Título em português.

Fonte: *Planeta Terra* (1986). Disponível em: <<https://vimeo.com/33168593>>. Acesso em: 19 mar. 2018.

De acordo com o artista animador paulista Daniel Schorr: “na década de 70, não existiam cursos de animação no Brasil e o aprendizado ocorria através de contatos com profissionais da publicidade, que passavam técnicas básicas e algumas dicas” (INAGAKI; PAULA; SCHNEIDER, 2012). A observação de Schorr é reforçada pela descrição feita por Arnaldo Galvão sobre sua trajetória no estúdio de Daniel Messias, onde ele aprendeu sobre os processos da animação publicitária como planejamento, direção de arte e assistente de animação (LEITE, 2015, p.125). No contexto de estúdios publicitários, naquela época era possível aprender sobre processos industriais de animação em razão de ser um ambiente no qual circulavam técnicos e profissionais experientes que disseminavam informações e até propunham intercâmbios com artistas estrangeiros. Um bom exemplo foi em sobre o francês Guy Boris Lebrun, artista que veio ao Brasil em 1949 e que fundou o estúdio Dinamic Films trabalhando intensamente com animação publicitária.⁵ Provavelmente era nesses ambientes que os artistas animadores brasileiros desenvolviam suas habilidades na concepção do movimento, mas quem era contratado também deveria apresentar certa habilidade com o desenho como bem descreveu Arnaldo Galvão:

[...] Procurei por Produtoras de Animação nas páginas amarelas do catálogo de telefone. Tive sorte de procurar primeiro por Daniel Messias, que gostou mais dos cartuns que eu fazia do que do filme que eu levei. Ele me passou como teste fazer um storyboard e me contratou na semana seguinte. Comecei do zero. [...] (GALVÃO s.d, apud LEITE, 2015, p.124, grifo do autor).

A diversidade nas diferenças gráficas e no domínio técnico do movimento

Observando as propostas gráficas dos artistas envolvidos, a simplicidade foi o carro-chefe. Outro aspecto observado foi o uso de apenas um personagem interagindo com algum elemento de cenário. As técnicas abordadas foram o *stop motion*, computação gráfica, recorte, animação direto na película e o 2D tradicional, esta última, foi a que mais predominou.

BRETHÉ, Simon. “PLANETA TERRA” Onde estava toda essa diversidade?.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.9, n.17: mai. 2019.

Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

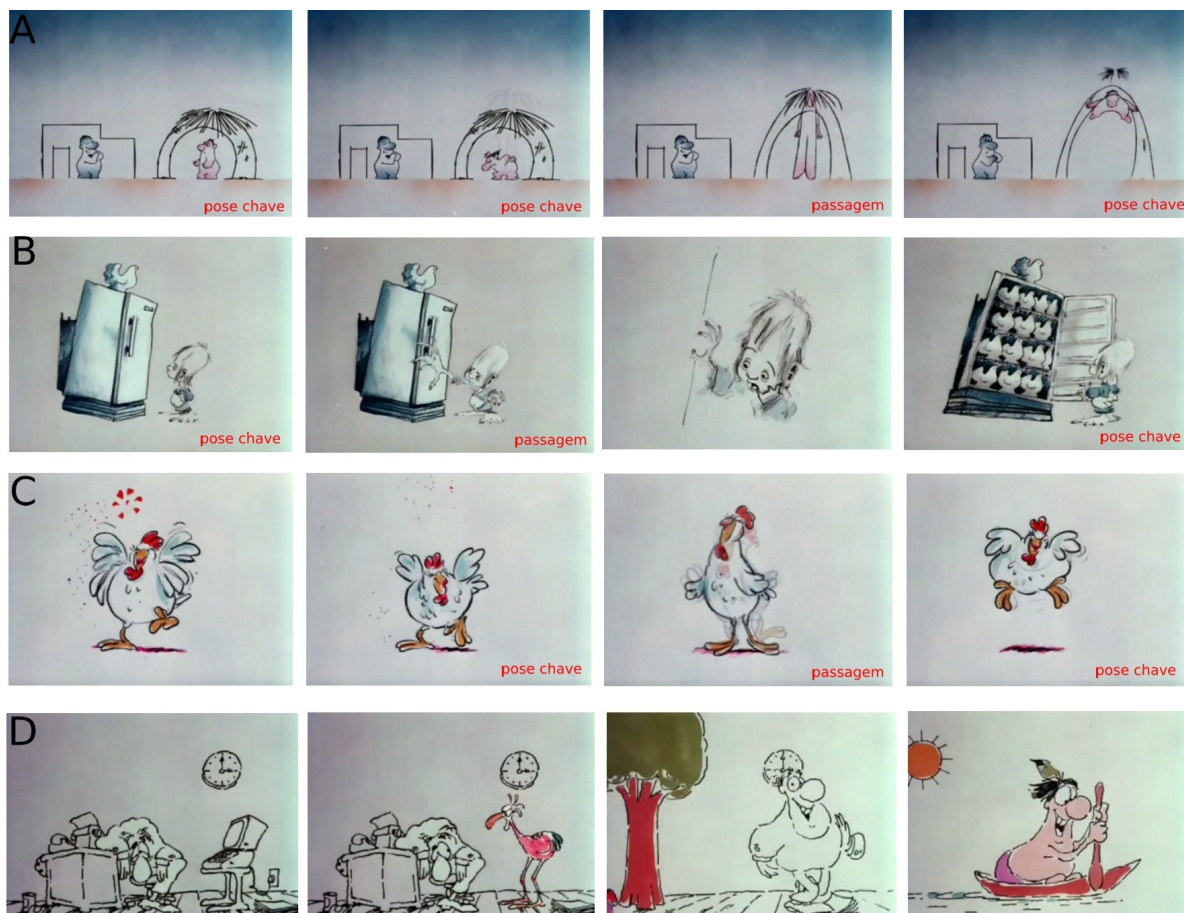


Figura 2 – Sequência de imagens do curta Planeta Terra (1986)

Nota: a sequência de imagens do curta Planeta Terra (1986) demonstra o uso da técnica de desenho 2D com pequenas diferenças gráficas no desenho e NO domínio técnico da execução do movimento animado. De cima para baixo: A – Clóvis Vieira, com indicações de poses chaves e de passagem do personagem, cor de rosa; B – O traço solto e expressivo de José Márcio Nicolosi (Zé Márcio); C – Luiz Canton Junior (Kanton), com indicações de poses chaves e de passagem e D – O traço irregular e sinuoso de Luiz Briquet.

Fonte: <<https://vimeo.com/33168593>>.

Na Figura 2 foram selecionados quatro propostas animadas na técnica 2D tradicional em que os autores apresentaram propostas gráficas semelhantes. O que esses quatro artistas têm em comum é que, na época, eles já atuavam como artistas animadores no mercado brasileiro de animação publicitária. Zé Márcio e Kanton trabalharam no estúdio de Maurício de Souza, produzindo gibis e anima-

ções da turma da Mônica. Zé Márcio apresentou uma proposta gráfica mais expressiva (B), o desenho tem linhas mais soltas e rabiscadas, diferenciando-se dos demais por ter se distanciado do clássico cartoon, estilo de desenho usado nas propostas de Clóvis Vieira (A), Kanton (C) e Briquet (D). Apesar de os traços desses três artistas serem semelhantes, Briquet adotou uma proposta com algumas pequenas diferenças gráficas, linhas de contorno com “falhas” e com bastante sinuosidade.

Em se tratando da expressão do movimento, pode-se verificar que os quatro artistas têm bom conhecimento técnico quanto ao planejamento do movimento. Nas propostas de Clóvis Vieira e Kanton (A e C, respectivamente) é possível verificar que eles animaram o movimento do pulo dos personagens utilizando de três poses básicas (ver FIGURA 2). Nesses dois exemplos identifica-se dois princípios fundamentais da animação, “antecipação” e “esticar e encolher”; princípios da animação já descritos no livro *Illusion of life: Disney Animation* (1981), uma importante referência sobre a arte e a técnica da animação, desenvolvidas no contexto da indústria da animação estadunidense entre 1930 e 1950. A antecipação é observada nos personagens que agacham ligeiramente para se preparar para o impulso (poses chaves da segunda imagem das propostas A e C). O princípio do esticar e encolher também é verificado no movimento do pulo, no qual a distribuição da massa corporal dos personagens modifica-se de acordo com a direção que eles se deslocam (pose de passagem que corresponde à passagem da pose chave da terceira imagem para a quarta imagem nas propostas A e C). O correto uso das poses para auferir o pulo, feitos por Clóvis e Kanton, demonstra domínio técnico de princípios básicos de construção do movimento animado. É possível que eles tenham animado essas ações por meio da estratégia de animação chamada de pose a pose (pose to pose), processo de animação descrito anos depois no livro *Animation Survival Kit* (2001) do artista animador canadense Richard Williams que consiste na construção do movimento de forma planejada, estratégia desenvolvida no contexto industrial do cinema de animação.

O aparente domínio técnico de construção do movimento nos moldes industriais não parecia ser uma novidade entre alguns artistas animadores brasileiros da área de publicidade, comprovando o que afirmou Daniel Schorr, contexto no qual se podia aprender alguns segredos da indústria da animação por meio do acesso a livros e profissionais experientes. O meio comum de atuação profissional também pode explicar a semelhança gráfica nas propostas desses quatro artistas, já que os processos na indústria da animação tendem a estabelecer parâmetros de qualidade, estrutura de construção e simplificação visual para agilizar o processo de animação.

Em comparação aos exemplos da Figura 2, na Figura 3 também foram selecionados outros quatro artistas que propuseram conceitos visuais e de movimentos diferentes dos artistas anteriores. São eles: Daniel Schorr, Lula Gonzaga, Pedro Ernesto Stilpen (Stil) e Francisco Liberato.

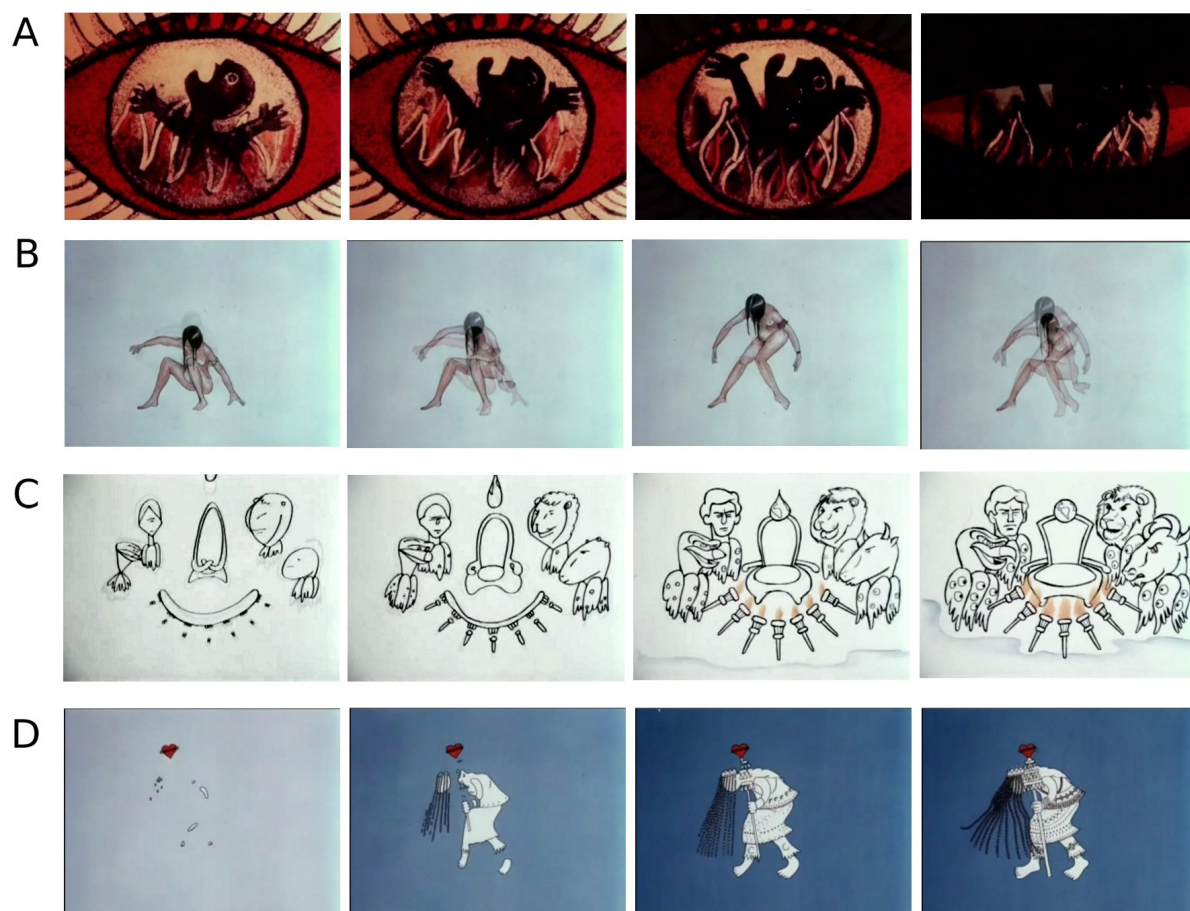


Figura 3 – Propostas gráficas nas sequências de imagens do curta *Planeta Terra* (1986)

Nota: diversidade de propostas gráficas de artistas com pouca ou nenhuma experiência no contexto da animação publicitária. De cima para baixo: A – Daniel Schorr; B – Lula Gonzaga; C – Pedro Ernesto Stilpen (Stil) e D – Francisco (Chico) Liberato.

Fonte: curta-metragem *Planeta Terra* <<https://vimeo.com/33168593>>.

Daniel Schorr é carioca, atualmente mora no Canadá e trabalha com animação no *National Film Board of Canada* - NFB. Nos anos de 1970, quando tinha 15 anos de idade, Schorr interessou-se pela linguagem da animação ao encontrar um projetor de super-8 abandonado na escola onde estudava. Assim, fundou um pequeno cineclube na escola, conheceu os trabalhos de animação experimentais de artistas como, o escocês Norman McLaren e filmes produzidos na escola de cinema canadense, NFB. “[...] Encontrei um acervo incrível disponível no Consu-

BRETHÉ, Simon. “PLANETA TERRA” Onde estava toda essa diversidade?.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.9, n.17: mai. 2019.

Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

lado do Canadá (...). Descobri, então, para minha alegria, que a criatividade tem um enorme poder libertador [...]” (INAGAKI; PAULA; SCHNEIDER, 2012). Ele foi um dos artistas selecionados para participar da primeira turma no CTAV, organizada por Marcos Magalhães. O artista pernambucano Lula Gonzaga aprendeu animação de forma autodidata; trabalhou com audiovisual em estúdios de publicidade no Rio de Janeiro (Persin Perrin) e em Recife, o que lhe deu alguma experiência com o cinema de animação (BURCCINI, 2017, p. 55-6). Pedro Ernesto Stilpen (1942-2017) foi artista e cineasta independente; na época trabalhava como chargista; é considerado um dos pioneiros da animação brasileira (citado no livro de Antônio Moreno). Produziu vinhetas animadas para a TV Globo e trabalhou em um estúdio chamado Lente Filmes.⁶ Já o baiano Francisco Liberato sempre trabalhou como artista plástico e atuava como cineasta independente; na década de 1980, foi diretor do Museu de Arte Moderna da Bahia e, como cineasta, foi um dos poucos que conseguiu produzir um longa-metragem de animação intitulado, *Boi Aruá* (1983).

Observando as propostas gráficas de cada um dos artistas exemplificados na Figura 3, pode-se identificar algumas diferenças quando são comparados com os exemplos da Figura 2, Lula Gonzaga (B) e Chico Liberato (D) distanciaram-se do estilo cartunesco e propuseram o visual mais naturalista no estilo de desenho de personagem. Chico Liberato apresentou uma proposta gráfica bastante original na qual a estrutura da personagem é geometrizada, com linhas de contorno bem definidas e com muitos detalhes. Daniel Schorr (A) optou pela técnica de animação em stop motion com areia, técnica pouco utilizada na animação publicitária, em razão do caráter experimental dessa técnica de animação. Na proposta de Schorr, a técnica conferiu um visual específico, relacionado ao material utilizado (areia) e a construção da imagem (areia sobre o vidro iluminado por baixo). Assim, não era possível fazer muitos detalhes nos elementos da imagem, pois há limitação de cores e as formas são sempre preenchidas ou vazadas, pois é pouco prático fazer linhas de contorno com areia. Stil seguiu o estilo cartoon, desenho sem cores e com alguns detalhes (C), foi o que mais se aproximou grafi-

BRETHÉ, Simon. “PLANETA TERRA” Onde estava toda essa diversidade?.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.9, n.17: mai. 2019.

Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

camente do primeiro grupo de artistas, provavelmente pelo fato de ele ter trabalhado como cartunista e com animação para comerciais, contextos que tendem a utilizar esse estilo mais simplificado de personagem.

Em relação ao movimento animado, Lula Gonzaga (B) animou sua personagem por meio da sobreposição de imagens sequenciais (ver a sobreposição nas segunda e terceira imagens da linha B da FIGURA 3). Ele fez isso possivelmente para suprir a necessidade de confecção de muitos desenhos em função do estilo gráfico mais naturalista, estilo que tende a ser pouco usado na animação por conta da complexidade gráfica do personagem. Nas propostas de Stil (C) e Chico Liberato (D), o movimento ocorre pela transformação gradativa de uma condição para outra, conceito conhecido como metamorfose, que é verificado na sequência das imagens (C e D) da Figura 3.

Em se tratando da técnica de animação, é bem possível que os quatro artistas da Figura 3 tenham utilizado a técnica de animação direta (*straight ahead*), descrita por Richard Williams (2001), que corresponde ao processo de construção do movimento de forma mais intuitiva, no qual os desenhos são feitos na ordem lógica que aparecem na projeção. Isso pode ser verificado da seguinte maneira, Daniel Schorr (A), em função da natureza da técnica de stop motion, na qual as imagens são obrigatoriamente fotografadas na ordem lógica que aparecem. Stil (C) e Chico Liberato (D), por conta do movimento de metamorfose pelo qual não se identifica claramente quais são os desenhos chaves e, mesmo quando ele são previamente feitos, o artista procede modificando gradativamente, de maneira direta, da primeira pose chave para a seguinte. Das quatro propostas, apenas Lula Gonzaga (B) não se configurou realmente como um movimento animado, em virtude do uso da sobreposição de imagens para sugerir o movimento.

De acordo com Ricahrd Williams (2001), a estratégia de construção do movimento por meio da animação direta não é muito adequada quando o artista animador precisa animar um personagem ou algum elemento em função do

espaço de tempo predefinido. Nesses casos, nem sempre o artista tem controle total de quantos desenhos serão necessários para realizar uma ação específica. A duração de uma ação animada de forma intuitiva pode resultar em um tempo maior ou menor do que o tempo predefinido. Marcos Magalhães também sugere isso ao exemplificar o modo intuitivo de fazer animação de um dos primeiros artistas animadores estadunidenses, Winsor McCay (1869-1934). Essa técnica, todavia, não seria ideal em produções de animação para TV, na qual a duração das peças publicitárias tem tempos específicos na grade de programação.

Em um filme documentário de introdução aos primeiros desenhos animados de Winsor McCay, pode-se assistir ao método do artista trabalhando: ele começa a animação com a primeira pose, e vai adicionando, desenho a desenho, as centenas ou milhares de posições que irão compor a movimentação de seu filme, sem a ajuda de um assistente neste trabalho. É um método claramente intuitivo, que hoje seria considerado contraproducente num grande estúdio (MAGALHÃES, 2004, p. 57).

A estratégia usada para contornar esse tipo de imprevisto é sugerido por Richard Williams por meio da outra forma de animação, pose a pose (*pose to pose*), já citada anteriormente, na qual o artista animador planeja primeiro as poses-chaves e uma ou duas intermediárias entre cada par de poses-chaves, temporiza-as e, em seguida, faz os desenhos restantes. Essa estratégia de animação permite controle total da duração das ações animadas e evita trabalho desnecessário (WILLIAMS, 2001, p. 62). É o tipo de conhecimento técnico provavelmente difundido em contextos de estúdios de animação comercial e publicitário, nos quais o tempo e trabalho do artista animador não pode ser desperdiçado.

Não se pode afirmar categoricamente que o segundo grupo de artistas animadores desconheciam o processo de animação planejada (*pose a pose*), visto que, na produção do curta-metragem *Planeta Terra*, cada artista autor tinha um tempo específico para criar sua pequena narrativa animada (cerca de vinte segundos para cada um), o que demandava certo planejamento da animação. Nessa perspectiva, dois direcionamentos são possíveis, considerando os conhecimentos técnicos para animação dos artistas exemplificados na Figura 3: ou eles desco-

BRETHÉ, Simon. “PLANETA TERRA” Onde estava toda essa diversidade?.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.9, n.17: mai. 2019.

Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

nheciam totalmente o processo de animação planejada e animavam de forma intuitiva por meio de conhecimentos inatos da física do movimento, ou eles optaram conscientemente por animar de forma direta, o que permite dizer que, em ambos os direcionamentos, os artistas tinham domínio técnico do desenho e da animação, pois conseguiram criar o movimento de maneira plausível.

Um indicativo de que o principal problema do cinema de animação brasileiro não era a limitação de conhecimentos técnicos para o desenho, muito menos para a realização do movimento animado, vem de um comentário do próprio Pedro Ernesto Stilpen, citado no livro de Antônio Moreno:

Pedro Ernesto Stilpen, ou Stil, como é mais conhecido, explica que usou papel de embrulho, devido à precariedade de recursos que os obriga a estar 'sempre criando novos meios para a realização de um desenho animado', ou seja, pela necessidade de se criar, procuramos um meio de não ficarmos parados,' embora esse filme meu, o Batuque, tivesse sido feito mais elaborado se houvesse uma disponibilidade, um acesso aos meios técnicos ideais para a sua realização (MORENO, 1978, p. 99).

Stil comenta sobre a produção de outro curta-metragem de sua autoria, *Batuque* (1970), e diz muito mais sobre a condição de ausência de estrutura técnica e financeira do que de conhecimento técnico para a concepção do desenho e do movimento. Stil reforça essa visão ao afirmar que, quando foi trabalhar na Lente Estúdios, foi um dos raros momentos em que ele tinha a sua disposição uma boa estrutura para fazer animação, “bastava sentar e fazer” (STILPHEN, 2017). Isso parece fazer sentido porque o próprio Antônio Moreno também apontou no seu livro que, apesar de naquela época faltar recursos e estímulos governamentais para o cinema de animação brasileiro, havia o potencial que tomava corpo, caracterizado pela diversidade por meio de “temáticas, estilo e gráfico bem diferentes”, não sendo direcionado exclusivamente para o público infantil, diferentes do modelo comercial difundido pela Disney (MORENO, 1978, p. 107). Em momento algum, Moreno cita a deficiência dos desenhos animados brasileiros, apenas a dificuldade de produzi-los, em função da falta de instrumentação adequada e falta de recursos financeiros como meio de sustento.

BRETHÉ, Simon. “PLANETA TERRA” Onde estava toda essa diversidade?.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.9, n.17: mai. 2019.

Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

Considerações finais

Fazendo uma relação com a fala de Marcos Magalhães, que afirmou ter estabelecido contato com quase todos os artistas animadores brasileiros atuantes naquela época e que eles representavam o universo da animação brasileira daquela época, com a capacidade técnica de elaboração do desenho e do movimento animado, visto nos exemplos dos artistas participantes do curta coletivo *Planeta Terra*, é possível constatar alguns pontos de reflexão sobre o real cenário do cinema de animação brasileiro daquela época. Apesar de o levantamento de Antônio Moreno no seu livro *A Experiência Brasileira no Cinema de Animação* (1978) ter demonstrado que o cinema de animação configurava-se como inexpressivo e pouco dinâmico, essa afirmação não parece ser tão verdadeira assim. Moreno direcionou seu levantamento histórico principalmente nas produções independentes e ou autorais e abordou rapidamente três estúdios (Start Desenhos Animados, Daniel Messias Produções e Maurício de Souza Produções). Além disso, falou sobre o potencial artístico caso houvesse um contexto mais favorável para os artistas independentes. Muitos dos artistas animadores autores do curta-metragem *Planeta Terra* já trabalhavam ou participaram de produções publicitárias. Verificou-se que mais da metade deles atuavam na publicidade e propaganda, o que sugere um cinema de animação muito mais dinâmico e robusto do que foi observado por Antônio Moreno, já que de fato ele não adentrou nesse nicho da animação brasileira.

A animação publicitária parecer ser um lado do cinema de animação brasileiro muito pouco estudado; não há registros de pesquisas que abordam mais profundamente esse contexto, como funcionavam, quem trabalhava, o que produziam e como aprendiam na dinâmica das produções dos filmes publicitários no Brasil desde seus primórdios. Por meio da observação da qualidade técnica de concepção do desenho e do movimento animado, oriundas das propostas dos artistas aqui abordados, somando-se às falas de alguns desses artistas sugerem que havia no Brasil certa profissionalização dos artistas em produções que seguiam as normas da animação industrial, ou seja, com processos bem plane-

BRETHÉ, Simon. “PLANETA TERRA” Onde estava toda essa diversidade?.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.9, n.17: mai. 2019.

Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

gados, etapas bem definidas e equipes relativamente numerosas. Uma ideia desse hiato na história da animação brasileira é que o artista animador Daniel Messias (artista animador que trabalhou em um dos maiores estúdios de publicidade no Brasil, a extinta Lynx Filmes) pontuou que a Lynx Filmes foi uma grande escola de animação no Brasil e que é estranhamente ignorada, e que havia até um departamento próprio de animação, isso nas décadas de 40 e 50. Sem contar o histórico de produções de estúdios, como a Start Desenhos Animados, Daniel Messias Produções, Maurício de Souza Produções, Briquet Films, Joaquim 3 Rios etc., estúdios que foram importantes escolas de formação para os artistas animadores da época. Messias também afirma que, no final da década de 1970, seu estúdio tinha cerca de dezessete pessoas trabalhando em regime de dedicação exclusiva (MESSIAS, 2013 apud MARQUES, 2014), um feito e tanto para a época.

Nesta perspectiva, o curta-metragem *Planeta Terra* nos dá algumas pistas sobre o possível contexto do cinema de animação muito mais dinâmico e robusto do que se tem retratado historicamente. Durante os anos de 1970 e 1980, constata-se que a área de publicidade e propaganda movimentava o mercado, e era uma alternativa de atuação e, principalmente, um ambiente de aprendizagem para os artistas animadores brasileiros no qual era possível melhorar as habilidades no desenho e aprender técnicas avançadas de concepção do movimento nos moldes industriais da animação. Constata-se, assim, a falta de pesquisas direcionadas para a história da animação publicitária brasileira, sobre os estúdios, para que se tenha melhor visão do real contexto histórico da animação brasileira da segunda metade do século passado.

Finalizando, a exibição do curta-metragem de animação *Planeta Terra* (1986) nas Nações Unidas foi uma grande oportunidade para mostrar o potencial da animação brasileira, o que cada artista animador tinha de melhor em termos artísticos, mesmo em um contexto aparentemente pouco estimulante. De acordo com Marcos Magalhães (2018), a primeira sessão de exibição do filme foi na sede

da ONU, em Nova York, onde teve boa recepção. Para ele foi um excelente portfólio para a animação brasileira e uma experiência incrível, pois a produção criou laços de amizade entre os artistas que perduram até hoje.

pós:

REFERÊNCIAS

- ANIMATION HAS NO BORDERS. Direção: Peter Sweenen. Holanda (1985). Arquivo digital: 4'16" Disponível em: <<https://goo.gl/rr9byQ>>. Acesso em: 19 mar. 2018.
- BUCCINI, Marcos. **História do Cinema de Animação em Pernambuco**. Recife: Serifa Fina, 2017.
- CENTRO TÉCNICO AUDIOVISUAL. Disponível em: <<http://ctav.gov.br>>. Acesso em: 19 mar. 2018.
- GALVÃO, Arnaldo. **Arnaldo Galvão**: Entrevista concedida a Sávio Leite, [s.d].
- JOHNSTON, Ollie; THOMAS, Frank. **Illusion of Life**: The Disney Animation. New York: Hyperion, 1981.
- INAGAKI, Mitiko; PAULA, Bruna Thaís; SCHNEIDER, Carla. O legado canadense, através do NFB, no desenvolvimento do cinema de animação no Brasil. In: SEMINÁRIO DE HISTÓRIA DA ARTE DO CENTRO DE ARTES DA UFPEL, 11, **Anais...** n. 2. 2012. Disponível em: <<https://goo.gl/XKvidP>>. Acesso em: 19 fev. 2018.
- LEITE, Sávio (Org.). **Maldita Animação brasileira**. Belo Horizonte: Favela é isso aí [Editora], 2015.
- MAGALHÃES, Marcos. **Animação Espontânea**. 2004. 126p. Dissertação. (Mestrado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2004.
- MAGALHÃES, Marcos. **Marcos Magalhães**: inédito. Entrevista concedida a Simon Brethé, por e-mail. 12 jan. 2018.
- MARQUES, Ana Luiza de Almeida. **A transição do modo de produção analógico para o digital**: impacto da tecnologia no cinema de animação. São Paulo, 2014. Dissertação. (Mestrado em Meio e Processos Audiovisuais) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.
- MEMÓRIA da propaganda Brasileira. Disponível em: <<http://www.memoriadapropaganda.org.br/>>. Acesso em: 13 set. 2018.
- MORENO, Antônio. **A Experiência brasileira no cinema de animação**. Rio de Janeiro: Artenova, 1978.
- MORENO, Antônio. Exercício para o salto. **Rev Filme Cultura**. n. 60, p.21-27, 2013.
- STILPEN (STIL), Pedro Ernesto. **Lente Filmes apresenta**: Mestre da Animação. Documentário. Entrevista concedida a Noilton Nunes. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=h6c6pDltjTg>>. Acesso em: 13 set. 2018.

MESSIAS, Daniel. **Daniel Messias**: Entrevista concedida a Ana Luiza de Almeida Marques. 21 out. 2013.

NÚCLEO DE CINEMA DE ANIMAÇÃO DE CAMPINAS. Disponível em: <<http://nucleodeanimacaodecampinas.blogspot.com.br>>. Acesso em: 19 mar. 2018.

AONDE VAMOS com tanta animação? **Revista Filme Cultura**. Rio de Janeiro: CTAV - Centro Técnico Audiovisual: n. 60, jul. ago. set. 2013. ISSN 2177-3912.

OTTO. **Desenhos Animados**. Disponível em: <<http://www.ottodesenhos.com.br/>>. Acesso em: 14 ago. 2018.

PLANETA TERRA. Direção: Marcos Magalhães, 1986. Arquivo digital: 7'37". Disponível em: <<https://vimeo.com/14912391>>. Acesso em: 19 mar. 2018.

SPACCA. Disponível em: <<http://www.spacca.com.br>>. Acesso em: 14 ago. 2018.

SOUZA, E. R; EBERSOL, I; BACK, P. D. P; SCHNEIDER, C; SILVA, A. R. **O Cinema de Animação no Rio Grande do Sul e os Animadores Argentinos**. Universidade Federal de Pelotas, Pelotas RS/ Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. s.d.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit**: A manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop-motion and internet animators. London & New York: Faber and Faber, 2001.

BRETHÉ, Simon. “PLANETA TERRA” Onde estava toda essa diversidade?.

PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.9, n.17: mai. 2019.

Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

NOTAS

- 1 Empresa estatal brasileira de fomento a produção e distribuição cinematográfica, criada em 1969.
- 2 Agência de cinema do governo canadense. Disponível em: <<https://www.nfb.ca/>>. Acesso em: 4 jun. 2018.
- 3 Cf. Otto Desenhos Animados. Disponível em: <<http://www.ottodesenhos.com.br/>> Acesso em: 14 ago. 2018.
- 4 Cf. <<http://www.spacca.com.br/>>.
- 5 Memória da propaganda Brasileira. Disponível em: <<http://www.memoriadapropaganda.org.br/>>. Acesso em: 13 set. 2018.
- 6 Entrevista concedida à Noilton Nunes. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=h6c6pDltjTg>>. Acesso em: 13 set. 2018.