

# Animação brasileira

## Animation brésilienne



Marcos Magalhães

**B**rasil é um país de imagens. Todos conhecem o extraordinário arsenal de cores, formas e movimentos que compõem nossa natureza, nosso humor, nossa sensualidade, nossas artes, nosso carnaval, nosso futebol... Imagens que despidoradamente saltam aos olhos, contam histórias, revelam segredos e transpiram sonhos. A maior parte delas, até agora, eram exibidas como se apresentam na exterioridade, como acontecem no mundo real.

Porém, de duas décadas para cá, o brasileiro começa a poder mostrar mais ao mundo, e a si próprio também, o que se passa interiormente em sua imaginação e em seu desejo. Através do cinema de animação, outras imagens e outros padrões, fantasias até então escondidas em nossas mentes, despertam da sombra e tomam forma.

A animação é uma arte que projeta e realiza na tela o que vem da mente mais profunda. Mesmo quando tenta imitar a realidade, apresenta uma transformação,

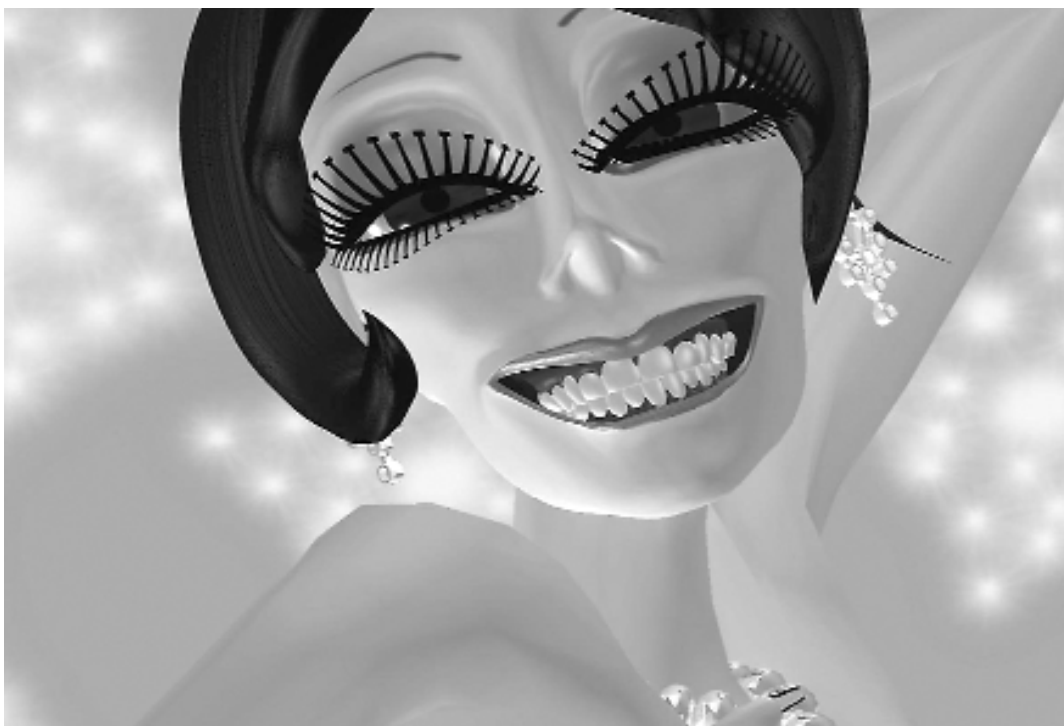
**L**e Brésil est un pays d'images. Tous connaissent l'extraordinaire arsenal de couleurs, formes et mouvements qui composent notre nature, notre humeur, notre sensualité, nos arts, notre carnaval, notre foot... Images qui sans pudeur sautent aux yeux, racontent des histoires, révèlent des secrets et transpirent des rêves. La plus part d'entre elles, jusqu'à présent, ont été exhibées telles qu'elles se présentent à l'extérieur, telles qu'elles apparaissent dans le monde réel.

Pourtant, depuis vingt ans, le brésilien commence à pouvoir montrer au monde et aussi, à lui-même, ce qui se passe intérieurement dans son imagination et dans son désir. A travers le cinéma d'animation, d'autres images et d'autres modèles, fantasies jusqu'à alors cachées dans nos esprits, se réveillent de l'ombre et prennent forme.

L'animation est un art qui projette et réalise sur l'écran ce qui vient du plus profond de l'esprit. Même quand elle essaye d'imiter la réalité, elle présente une transforma-

*Ratos de Rua* (2003)  
de Rafael Rodrigues et Meton Joffily

*Desirella* (2004)  
de Carlos Eduardo Nogueira



um delírio que subverte e intriga a nossa compreensão. Esta linguagem transcende as barreiras da arte, da expressão – pode ser a catarse do processo de pura imaginação. O brasileiro, acostumado a delirar em seu dia a dia, a usar fantasias para enfrentar o real, se sente muito à vontade para inventar nesta nova linguagem.

Uma outra face de nossa cultura emana destes devaneios: as cores não são obrigatórias, a alegria pode ser mais sutil, o ritmo mais visual. Sobretudo, o que persiste é a variedade, a mistura, que não parece estar à procura de estabilidade, de padronização, antes pelo contrário: se no mundo real os limites do brasileiro já eram tênues, na fantasia tudo é permitido, e muito mais.

Este renascimento da arte da animação no Brasil é o florescimento de um longo trabalho, que vem sendo feito por muitos apaixonados desde o início do século passado, e que só agora está se estabilizando em um esforço contínuo e coletivo de alcançar a sociedade e o mercado audiovisual. A explosão mundial da tecnologia da animação ajudou para que isto acontecesse, mas não é só isso: os jovens brasileiros se apossam da linguagem animada como se ela fosse mais íntima e poderosa que a gíria das ruas, e se apressam em mandar seus recados.

A animação já é antiga no Brasil. Em 1917, surgiu *O Kaiser*, a primeira tentativa, feita por um cartunista, Álvaro Marins, de pseudônimo “Seth”. Distantes dos horrores da primeira guerra, Seth podia impunemente brincar com a figura do imperador alemão, que terminava engolido pelo globo terrestre que tentava dominar. O filme deu ao cartunista um lugar destacado entre seus pares, por ser o único a poder lançar mão da magia do movimento na época. Mas não foi o suficiente para criar para ele um meio de vida em 1930, Seth se lamentava da falta de oportunidades no mercado para desenvolver sua arte de animar.

A Seth se seguiram outros pioneiros, como outro renomado cartunista, Luiz Sá, que nos anos 40 quis mostrar a Walt Disney seus desenhos animados (com uma turma de personagens genuinamente brasileiros, liderados pelo cangaceiro *Virgulino*). Disney estava no Rio fazendo a política americana de aproximação com seus vizinhos latinos, que gerou filmes como *Saludos Amigos* e *Você já foi à Bahia?*. Porém, os agentes culturais do ditador Getúlio Vargas vetaram a aproximação de Luiz Sá, julgando seus desenhos “sem qualidade”. Pois os poucos metros de filme que sobraram intactos desta aventura nos mostram que os personagens de Sá tinham originalidade e talento suficientes para conquistar o público da época, se houvesse existido a oportunidade.

Nos anos 50, surge um primeiro sinal de que a animação brasileira poderia ser viável: Anélio Lattini, com a ajuda de seu irmão Mário, completa a apenas

um delírio que subverte e intriga nossa compreensão. Ce langage transcende les barrières de l’art, de l’expression – peut être la catharsis du processus de pure imagination. Le Brésilien, habitué à délirer dans son quotidien, à utiliser sa fantaisie pour se confronter au réel, se sent très à l’aise pour inventer ce nouveau langage.

Une autre face de notre culture émane de ces divagations : les couleurs ne sont pas obligatoires, la joie peut être plus subtile, le rythme plus visuel. Surtout, ce qui persiste est la variété, le mélange, que ne semble pas être à la recherche de stabilité, de modélisation, bien au contraire : si dans le monde réel les limites du Brésilien étaient déjà ténues, dans la fantaisie tout est permis, et encore plus.

Cette renaissance de l’art d’animation au Brésil est l’aboutissement d’un long travail, qui a été mis en œuvre depuis le début du siècle dernier par beaucoup de passionnés, et qui est maintenant seulement en train de se stabiliser dans un effort continu et collectif pour atteindre la société et le marché audiovisuel. L’explosion mondiale de la technique d’animation a aidé pour que cela arrive, mais il y a plus encore : les jeunes brésiliens s’approprient le langage d’animation comme s’il était plus intime et puissant que le jargon des rues, et se pressent d’envoyer ses messages codés.

L’animation est déjà ancienne au Brésil. En 1917, est apparu *O Kaiser*, la première tentative, faite par un cartooniste, Álvaro Marins, dont le est pseudonyme Seth. Loin des horrores de la première guerre, Seth pouvait impunément jouer avec le personnage de l’empereur allemand, qui finissait englouti par le globe terrestre qu’il tentait de dominer. Le film donne au cartooniste une place privilégiée entre ses pairs, car il est le seul à l’époque à pouvoir réussir à saisir la magie du mouvement. Mais ce n’était pas suffisant pour lui donner les moyens de vivre en 1930, Seth se plaignait du manque d’opportunités sur le marché pour développer son art d’animer.

Après Seth vinrent d’autres pionniers, tel cet autre cartooniste renommé, Luiz Sá, qui dans les années 40 a voulu montrer à Walt Disney ses dessins animés (avec une bande de personnages spécifiquement brésiliens, menés par le “cangaceiro” *Virgulino*). Disney était à Rio dans le cadre de la politique américaine de rapprochement avec ses voisins latinos-américains, qui généra des films comme *Saludos Amigos* et *Você já foi à Bahia?* Pourtant, les agents culturels du dictateur Getúlio Vargas mirent leur veto au rapprochement de Luiz Sá, jugeant ses dessins “mauvais”. Pourtant les quelques mètres de film qui, restèrent intacts de cette aventure nous montrent que les personnages de Sá avaient suffisamment d’originalité et de talent pour conquérir le public de l’époque, s’il en avait eu l’opportunité.

Dans les années 50, apparaît un premier signal qu’indique que l’animation brésilienne pourrait être viable : Anélio Lattini, avec l’aide de son frère Mário, complète,



Caquinhas (2003) de Cesar Cabral

quatro mãos um longa-metragem: *Sinfonia Amazônica*, alcançando sucesso de público com a novidade. Mas Lattini não conseguiu repetir a proeza. Raríssimos longas de animação brasileiros conseguiram vir à luz, nenhum repetindo o sucesso da *Sinfonia*, pelo menos até os anos 80, quando Mauricio de Souza realiza uma série de filmes bastante populares com sua *Turma da Mônica*.

A história prossegue com muitos autodidatas, cada um subindo mais um degrau: curtas-metragens experimentais nos anos 60, jovens descobrindo o filme super-8 nos anos 70, até que chegamos aos meados dos 80 com um primeiro esforço oficial de reunir todos estes talentos e com eles tentar definir novos caminhos: um acordo do governo brasileiro com o Office National du Film du Canada traz ao Brasil equipamentos e talentos da escola fundada pelo escocês Norman McLaren. Um filme coletivo feito para o Ano Internacional da Paz da ONU, *Planeta Terra*, reúne 30 nomes em atividade, e 10 jovens talentos são treinados no Rio de Janeiro para difundir a arte da animação no país. É deste grupo que se origina o núcleo fundador do festival Anima Mundi, formado pelos animadores Aida Queiroz, Cesar Coelho, Lea Zagury e Marcos Magalhães. A partir de 1993, este festival começa a regularmente trazer ao Brasil o melhor da animação mundial, incluindo as cidades do Rio de Janeiro e São Paulo no circuito dos grandes festivais. O projeto de Anima Mundi acreditava que a presença de filmes e artistas estrangeiros, com workshops e cursos informativos, alavancaria a produção nacional. E foi o que aconteceu, bem antes do previsto: após alguns anos, muitos dos próprios espectadores da primeira edição do festival inscreviam seus filmes e encontravam um espaço para dividir suas imagens com o público.

à peine à quatre mains un long-métrage : *Sinfonia Amazônica*, remportant du succès auprès du public avec la nouveauté. Mais Lattini n'a pas réussi à renouveler l'exploit. Rarissimes sont les longs métrages d'animation brésiliens qui ont pu voir la lumière, aucun n'a atteint le succès de *Sinfonia*, au moins jusqu'aux années 80, lorsque Mauricio de Souza réalise une série de films assez populaires avec sa *Turma da Mônica*.

L'histoire continue avec beaucoup d'autodidactes, chacun montant une marche de plus : des courts-métrages expérimentaux dans les années 60, des jeunes découvrent le film super-8 dans les années 70, jusqu'à ce que nous arrivions vers le milieu des années 80 avec un premier effort officiel de réunir tous ces talents et avec eux tenter de définir de nouveaux chemins : un accord du gouvernement brésilien avec l'Office National du Film du Canada amène au Brésil équipements et talents de l'école fondée par l'Écossais Norman McLaren. Un film collectif fait pour l'Année Internationale de la Paix de l'ONU, *Planeta Terra*, réunit 30 noms en activité, et 10 jeunes talents sont formés à Rio de Janeiro pour diffuser l'art d'animation dans le pays. C'est de ce groupe que naît le noyau fondateur du festival Anima Mundi, formé par les animateurs Aida Queiroz, Cesar Coelho, Lea Zagury et Marcos Magalhães. A partir de 1993, ce festival commence à drainer régulièrement au Brésil le meilleur de l'animation mondiale, incluant les villes de Rio de Janeiro et São Paulo dans le circuit des grandes festivités. Le projet de Anima Mundi tablait sur la présence de films et d'artistes étrangers, avec des workshops et des cours d'information, et l'augmentation de la production nationale. Et c'est ce qui est arrivé, bien avant de ce qui avait été prévu : après quelques années, beaucoup de spectateurs même de la première édition du festival inscrivaient leurs films et trouvaient un espace pour partager leurs images avec le public.

Com ou sem a influência do festival, o certo é que os anos 90 viram a animação brasileira crescer e conquistar o público. Apesar de ainda continuar a busca por um espaço regular de exibição e comercialização, a produção de longas, curtas-metragens e séries deixou de ser novidade ou curiosidade. Para isso, diversos fatores contribuíram: as novas ferramentas da informática, que colocam recursos de produção antes impensáveis nas mãos de qualquer iniciante; a multiplicidade de meios de exibição (tv a cabo, dvd, internet, telefone celular) e a certeza generalizada de que se comunicar pela linguagem da animação é eficaz e duradouro, não se restringe ao nosso tempo de infância.

O Brasil viu nascer o milênio contando com um festival solidificado e reconhecido internacionalmente, no qual a maioria das produções hoje vem de autores e produtores brasileiros. Anima Mundi é uma grande janela para a animação brasileira, que impulsiona trabalhos prontos e projetos de filmes e séries para que encontrem um lugar ao sol. O estilo e a alma da animação brasileira ainda se definem, pois estamos ainda um pouco distantes de ter superproduções ou um parque industrial nesta área. Outras janelas se abrem além do festival, mas ainda resta um longo caminho para que produzamos animações que conquistem o mundo como o nosso futebol, nosso carnaval ou nossas novelas de televisão.

Porém, os animadores são por natureza persistentes e pacientes, e têm a visão global de seu caminho. Nós, brasileiros, já podemos acreditar que percorremos a parte mais dura da estrada. E entramos confiantes em uma nova era.

Avec ou sans l'influence du festival, les années 90 ont vu l'animation brésilienne grandir et conquérir le public. Malgré la continuelle nécessité de rechercher un espace régulier de projection et de commercialisation, la production de longs, courts-métrages et séries cesse d'être une nouveauté ou curiosité. Divers facteurs s'ont contribué : les nouveaux outils informatiques, qui mettent entre les mains d'un quelconque débutant des moyens de production autrefois impensables ; la multiplicité de moyens d'exhibition (TV à câble, dvd, Internet, téléphone portable) et la certitude généralisée que le fait de communiquer par le langage de l'animation est efficace et durable, qu'il ne se restreint pas à notre enfance.

Le Brésil a vu naître le millénaire en comptant sur un festival consolidé et reconnu internationalement, dans lequel la majorité des productions aujourd'hui viennent d'auteurs et producteurs brésiliens. Anima Mundi est une grande fenêtre pour l'animation brésilienne, qui soutient les travaux achevés et les projets de films et séries pour qu'ils trouvent une place au soleil. Le style et l'âme de l'animation brésilienne sont en train de se définir, puisque nous sommes encore un peu loin d'avoir des superproductions ou un parc industriel dans ce domaine. D'autres fenêtres s'ouvrent au-delà du festival, mais il reste encore un long chemin pour que nous produisions des animations qui conquièrent le monde entier comme notre football, notre carnaval ou nos feuilletons télévisés.

Pourtant, les animateurs sont par nature persistants et patients, et ils ont la vision globale de leur chemin. Nous, Brésiliens, pouvons déjà croire que nous avons parcouru la partie la plus dure de la route. Et nous rentrons confiants dans une nouvelle ère.



Abhu,  
de Mara Liz



*Run, Dragon Run* (2002) de Ricardo Biriba / *Roubada* (2000) de Maurício Vidal, Marcos Moraes et Sergio Yamasaki

Os filmes que o festival Anima Mundi selecionou para sua “Carte Blanche” em Toulouse formam um panorama da mais recente safra de trabalhos brasileiros. São filmes que refletem a diversidade de temas, técnicas e estilos presentes na animação brasileira atual. O mais antigo deles é *Recital*, de 1996. Daniel Schorr, seu autor, foi um dos participantes do acordo Brasil-Canadá dos anos 80 e mantém até hoje os laços com o Office National du Film du Canada, onde realizou este filme. Outros três títulos são ainda do século passado: do ano de 1998, vêm *Espantinho* de Ale Abreu, que mistura de forma original fotos e uma animação do estilo clássico, e *Castelos de Vento*, de Tânia Anaya, um marcante trabalho de uma autora de estilo e sentimentos fortes. *De Janela para o Cinema* (1999), de Quiá Rodrigues, filme de animação de bonecos, faz uma homenagem aos ícones inesquecíveis da história do cinema, colocando entre eles um personagem brasileiro, o Macunaíma do ator Grande Otelo.

O novo milênio desponta com uma nova geração: Marcelo Marão (*Chifre de Camaleão*), Andrés Lieban (*Genoma 2020*), Ricardo Dantas (*Os Irmãos Williams*) e os estúdios 3Dmentes (*Roda de Samba*) e Conseqüência (Maurício Vidal e Renan de Moraes, que com Sergio Yamasaki fizeram *Roubada*, e apresentam também *Segredos*, feito com Leo Santos). Todos eles trazem humor e sarcasmo utilizando novas e diversas ferramentas, do desenho rústico à computação em 3D. O veterano Arnaldo Galvão escandaliza os festivais com

Les films que le festival Anima Mundi a sélectionné pour votre “Carte Blanche” à Toulouse forment un panorama des plus récentes collectes des travaux brésiliens. Ce sont des films qui reflètent des thèmes divers, des techniques et des styles présents dans l’animation brésilienne actuelle. Le plus ancien est *Recital*, de 1996. Daniel Schorr, son auteur a été un des participants de l’accord Brésil-Canada des années 80 et maintient jusqu’à aujourd’hui des liens avec l’Office National du Film du Canada, où il a réalisé ce film. Les trois titres suivants sont encore du siècle passé : de l’année 1998, il y a *Espantinho* de Ale Abreu, qui mêle dans une forme originale photos et animation de style classique, *Castelos de Vento*, de Tânia Anaya, un travail remarquable d’un auteur au style et aux sentiments forts. *De Janela para o Cinema* (1999), de Quiá Rodrigues, film d’animation de marionnettes, rend un hommage aux vedettes inoubliables de l’histoire du cinéma, mettant entre eux un personnage brésilien, le *Macunaíma* du comédien Grande Otelo.

Le nouveau millénaire s’annonce avec une nouvelle génération : Marcelo Marão (*Chifre de Camaleão*), Andrés Lieban (*Genoma 2020*), Ricardo Dantas (*Os Irmãos Williams*) et les études 3Dmentes (*Roda de Samba*) et *Conseqüência* (Maurício Vidal et Renan de Moraes, qui avec Sergio Yamasaki ont réalisé *Roubada*, et ont présenté aussi *Segredos*, fait avec Leo Santos). Tous ces réalisateurs ont apporté humour et sarcasme en utilisant des outils nouveaux et variés, du dessin sans raffinement à l’informatique en 3D. Le vétéran Arnaldo Galvão scanda-



A casa (2003) de Andres Lieban

*Almas em Chamas*, um filme que conta uma intensa paixão sem esconder nenhum detalhe...

Em 2002, ano da décima edição do festival Anima Mundi, a animação brasileira já é a recordista absoluta de inscrições. Uma explosão de novos nomes e temas surpreendentes acontece. O expressionista *El Chateau* de Victor-Hugo Borges e Claudio Nascimento, o sombrio *Terminal*, de Leo Cadaval e o atormentado *Bloqueio*, de Cláudio de Oliveira e Fernando Rabelo, são exemplos de contrapontos ao alegre colorido dos trópicos. Experimentos como *Guernica*, de Marcelo Ortiz e *Abhu*, de Mara Liz indicam novas possibilidades. *Por baixo da Lona* (Marcelo Martinez), *Os Sapos, Elevador dos Fundos* (ambos de Marcelo Mourão) e *Caquinhas* (Cesar Cabral) confirmam a nossa verve humorística. *O Lobisomem e o Coronel* é o primeiro filme brasileiro a ganhar o prêmio máximo do festival, com sua atualização tecnológica (em computação gráfica) da tradição folclórica do nordeste brasileiro.

O público infantil continua a ser o alvo de muitas produções (que encantam também aos adultos), como *Run, Dragon Run* (Ricardo Biriba), *A Casa* (Andres Lieban) e *Curupira* (Humberto Avelar). Porém, a face mais trágica dos meninos das ruas brasileiras também se reflete por *Ratos de Rua* (Rafael Rodrigues e Meton Joffily), e está presente de modo mais simbólico em *O Mímico e a Caixa* (Rafael Ambrosio).

*Quando Jorge vai à Guerra* (Tadao Miaqui, 2003) e *Desirella* (Carlos Eduardo Nogueira, 2004) se destacam por roteiros inteligentes, este último sendo ainda um

lise les festivals avec *Almas em Chamas*, un film qui raconte une passion intense sans cacher aucun détail...

En 2002, année où a lieu la dixième édition du festival Anima Mundi, l'animation brésilienne a déjà atteint le record absolu d'inscriptions. Une explosion de nouveaux noms et de thèmes surprenants se produit. L'expressionniste *El Chateau* de Victor-Hugo Borges et Claudio Nascimento, le sombre *Terminal*, de Leo Cadaval et le tourmenté *Bloqueio*, de Cláudio de Oliveira et Fernando Rabelo, sont des exemples de contrepoint à la joie colorée des tropiques. Les expérimentations comme *Guernica*, de Marcelo Ortiz et *Abhu*, de Mara Liz indiquent de nouvelles possibilités. *Por baixo da Lona* (Marcelo Martinez), *Os Sapos, Elevador dos Fundos* (tout deux de Marcelo Mourão) et *Caquinhas* (Cesar Cabral) confirment notre verve humoristique. *O Lobisomem e o Coronel* est le premier film brésilien à gagner le prix maximum du festival, avec son actualisation technologique (en informatique graphique) de la tradition folklorique du nord-est brésilien.

Le jeune public continue à être la cible de beaucoup de productions (qui enchantent également les adultes), comme *Run, Dragon Run* (Ricardo Biriba), *A Casa* (Andres Lieban) et *Curupira* (Humberto Avelar). Pourtant la face plus tragique des enfants des rues brésiliennes se reflète aussi dans les *Ratos de Rua* (Rafael Rodrigues et Meton Joffily), et est présente de façon plus symbolique dans *O Mímico e a Caixa* (Rafael Ambrosio).

*Quando Jorge vai à Guerra* (Tadao Miaqui, 2003) et *Desirella* (Carlos Eduardo Nogueira, 2004) se démarquent par des scénarios intelligents, ce dernier étant

forte exemplo de personalidade no uso da linguagem da animação 3D. E, para demonstrar o diálogo da animação com atores ao vivo, está *A Espera* (Ernesto Solis, 2004).

Ao assistir a este conjunto de obras, pode-se perceber que o momento atual é de um irreversível entusiasmo dos produtores e artistas, ao perceberem que a sociedade brasileira começa inevitavelmente a perceber que o domínio da linguagem da animação é essencial para construir e solidificar nossa identidade tão apreciada pelo resto do mundo. Ao exprimir nossa alma e nosso inconsciente por imagens construídas em movimento, complementaremos o corpo de cores, sons, formas e músicas que todas as outras faces de nossa cultura já exprimem tão bem. Então estaremos mais próximos a marcar, de modo indelével, a alma do mundo, *Anima Mundi!*

encore a conserver un exemple de forte personnalité dans l'utilisation du langage d'animation 3D. Et, pour démontrer le dialogue d'animation avec des acteurs en direct il y a *A Espera* (Ernesto Solis, 2004).

En regardant cet ensemble d'oeuvres, on peut percevoir que l'instant actuel est fait d'un irréversible enthousiasme des producteurs et des artistes, qui comprennent que la société brésilienne commence inévitablement à percevoir que le domaine du langage d'animation est essentiel pour construire et consolider notre identité si appréciée par le reste du monde. En exprimant notre âme et notre inconscient par des images construites dans le mouvement, nous apporterons un complément à l'ensemble des couleurs, des sons, des formes et des musiques que toutes les autres faces de notre culture expriment déjà si bien. Alors nous serons plus proches de marquer, de façon indélébile, l'âme du monde, *Anima Mundi!*

TRADUIT DU PORTUGUES (BRÉSIL) PAR  
ANNE KENSDALE ET DIANA MARTINEZ

**RESUMO** História da arte da animação do Brasil e seu renascimento de duas décadas para cá.

**PALAVRAS CHAVES** Brasil, festival, Anima Mundi, cinema d'animacão.

**RÉSUMÉ** Histoire de l'art de l'animation au Brésil et évocation du renouveau enregistré depuis une vingtaine d'années.

**MOTS CLEFS** Brésil, festival, Anima Mundi, cinéma d'animation.

*El Chateu* (2002) de Victor-Hugo Borges et Claudio Nascimento

