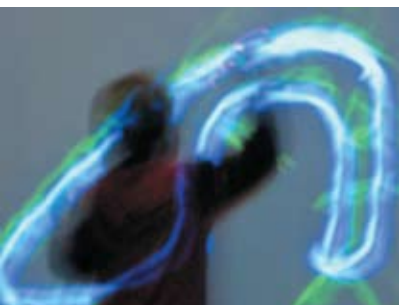




Engolervilha



Grafite animado



Ratos de rua e

Mutu

No primeiro caso, novas ferramentas de visualização digital expandem tecnologias de representação que seriam destinadas a ser cada vez mais fiéis à realidade. Hiper-realismo em 3D, *motion capture*, estereoscopia, podem também ser usados para criar novos universos e lógicas narrativas, desconstruindo e inovando nossas percepções de realidades. Um autor que optou entre nós por um caminho consistente nesta área é Carlos Eduardo Nogueira, animador independente com sólida carreira em linguagem experimental em computação gráfica. Nogueira se encaixa nos três quesitos de Russett e Starr, criando em software 3D texturas e *shadings* completamente fora do padrão comercial, mantendo uma postura independente e sempre buscando alguma inovação em cada trabalho, desde *Desirella* até *Yansan*.

No segundo caminho, todos os autores hoje em dia, sem exceção, se sentem tentados a experiências no limiar entre duas ou mais linguagens. Unir o artesanal ao digital tem possibilidades infinitas. A animação pode agora se inserir livremente em longas ao vivo, documentários, instalações e produtos multiplataforma, desafiando o senso comum e intrigando o espectador. Um jovem talento do nosso cinema de atores, Matheus Souza, revelado pelo longa *Apenas o fim*, prepara seu projeto seguinte usando a roupagem de animação proporcionada pela rotoscopia (à maneira de Richard Linklater em *Waking life*, aliás uma óbvia influência).

Guilherme Marcondes, paulista, hoje trabalhando para o mundo todo a partir de Los Angeles, iniciou-se com um curta independente, *Tyger*, que conjuga magistralmente diversas técnicas e linguagens: teatro de animação, filmagem ao vivo e animação 2D e 3D. Marcondes continua criando para o mercado de clipes e publicidade trabalhos que sempre inovam e expandem a inserção do experimental.

Obra emblemática e inspiradora para muitos é a do grafiteiro e animador italiano Blu, que tem feito sua carreira quase exclusivamente com filmes postados no Vimeo com licença Creative Commons, nos quais usa uma simples câmera fotográfica digital e as tintas, pincéis e aerossóis do grafite. Blu tem pelo menos um possível seguidor no Brasil: Meton Joffily, também grafiteiro, que incorpora a seus curtas de animação a estética dos painéis de rua em *Ratos de rua*, *Sinal vermelho* e outros.

Uma outra tendência experimental lida com a forma narrativa e o modelo de produção: o filme coletivo. Voltando mais uma vez ao passado, em 1986, Ano Internacional da Paz da ONU, a animação brasileira fora apresentada ao mundo pelo coletivo Planeta Terra, que reunia 30 animadores em atividade constante no Brasil, cada um demonstrando sua visão e representação do tema “Paz”. O que era uma moda na época (puxada pelo clipe musical coletivo de Michael Jackson, *We are the world*) amadureceu agora para uma forte tendência alimentada pelas redes digitais, que pode influenciar todo o futuro da produção e permitir cada vez mais cruzamentos.

Fabio Yamaji, paulista e nisei, foi formado em uma infelizmente extinta produtora, a Trattoria di Frame, que conseguia aplicar uma postura experimental ao mercado publicitário de animação. Ao se ver solto na área autoral, Yamaji despertou para uma brilhante carreira iniciada com *Divino, de repente...* Neste filme, além das diversas técnicas (*pixilation*, desenho, objetos, etc.), destacam-se a criação e produção coletiva.

