

Panorama da animação

Mostra no CCBB acompanha a evolução do gênero através da exibição de mais de 100 peças



FOTOS: ANIMAÇÃO

Em 1911, o cartunista americano Winsor McCay (1869-1934) deu vida a seus personagens no pioneiro curta *Little Nemo Moving Comics*. Três anos depois, consagrou-se com *Gertie the Dinosaur*. Dos marcos iniciais a recentes sucessos de bilheteria, um panorama da técnica que encanta crianças e adultos é apresentado nas 102 peças da exposição **Movie-se: no Tempo da Animação**, no CCBB. Organizada sob a curadoria de Greg Hilty, a mostra estreou no Barbican Centre, em Londres, em 2011. Na versão itinerante, já passou por Canadá e Taiwan.

O público vai encontrar fragmentos de filmes e produções completas, exibidos em telões e monitores, além de duas esculturas de resina de Woody e Jessie, estrelas da série *Toy Story*. Dividido em seis seções, o acervo não segue ordem cronológica, mas contempla das primeiras incursões às últimas novidades. No segmento chamado *Aparições* estão trabalhos históricos como o já citado *Gertie the Dinosaur*, de MacCay, *The Serpentine Dance*, dos irmãos Auguste (1862-1954) e Louis (1864-1948) Lumière, os pais do cinema, e *Silly Symphonies*, coleção de 75 curtas produzidos por Walt Disney (1901-1966) entre 1929 e 1939. A ala *Personagens* dedica-se a tipos inesquecíveis do porte de Mickey Mouse, Betty Boop, a estrela sexy desenhada por Max Fleischer nos anos 30, e os Simpsons, a divertida família contemporânea de Matt Groening.

Tem muito mais. Na seleção, outros clássicos da Disney dividem espaço com representantes do mangá japonês, além de histórias folclóricas de diversas nacionalidades. *SwanQuake: House*, instalação de Bruno Martelli e Ruth Gibson, aponta para o futuro ao mergulhar no universo dos games. Exclusividade da montagem brasileira por meio de cartazes e trechos de filmes, a exemplo de *Sinfonia Amazônica* (1953), de Anélio Lattini Filho, o primeiro longa nacional do gênero.

Movie-se: no Tempo da Animação, Centro Cultural Banco do Brasil. Rua Primeiro de Março, 66, Centro, 3808-2020. Terça a domingo, 9h às 21h. Grátis. Até 7 de abril. A partir de terça (5).

CAROLINA BARBOSA



Betty Boop, clássico dos anos 30, e a turma de *Toy Story*: atrações do acervo

Cartões de crédito e débito

Cc: A American Express | D Diners | M Mastercard | V Visa | Cd: M Maestro | R Rede Shop | V Visa Electron

Símbolos

♿ acesso para deficientes físicos | 📶 metrô a menos de 500 metros

Animação. Exposição**FASCINANTE
LABIRINTO DE
IMAGENS**

Barbican Center de Londres traz ao Rio mostra que permite ao público explorar história e futuro da animação

Heloisa Aruth Sturm / RIO

O Centro Cultural Banco do Brasil inaugura hoje, em sua sede no centro do Rio de Janeiro, a exposição *Movie-se - No Tempo da Animação*, uma mostra que recria o imaginário do gênero e traz suas linguagens, personagens marcantes e evolução. Mais de cem obras criadas nos últimos 160 anos permitirão ao público explorar, de forma dinâmica, a história e o futuro da animação, mostrando sua influência na cultura global contemporânea.

Idealizada pelo Barbican Centre, de Londres, um dos principais centros de arte europeia, a exposição passou pela Inglaterra, Canadá e Taiwan antes de chegar ao País. “A animação é uma forma de arte muito popular no Brasil, e sabíamos que iríamos encontrar uma audiência apaixonada aqui”, disse Patrick Moran,

gerente de exposições do Barbican Centre, no Rio para acompanhar a montagem da mostra.

O início da exposição funciona como um labirinto, por onde o público caminha em busca de imagens que transmitem o fascínio pelas possibilidades ilimitadas da animação. Para Ania Rodriguez, coordenadora desta edição brasileira da mostra, o espaço se propõe a criar uma atmosfera para que o espectador experimente uma sensação de descoberta. “A pessoa vai se guiar meio intuitivamente, tal como ocorre no início de tudo, seja o cinema, seja a fotografia, guiando-se a partir de testes, de acertos e desacertos.”

Apresentada como uma experiência afetiva, a mostra trará personagens icônicos, como a Betty Boop de Max Fleischer, o Mickey Mouse dos estúdios Disney e o fenômeno japonês Astro Boy, de Osamu Tezuka. Entre os destaques está “Gertie, a dinossauro”, criada em 1914 pelo cartunista americano Winsor McCay, que três anos antes havia inaugurado o traço lúdico da animação com o curta *Little Nemo Moving Comics*. Na época, McCay apostou com amigos que poderia “trazer os dinossauros de volta à vida”. Seis meses depois, venceu a aposta, ao desenhar à mão e fotografar 10 mil ilustrações para criar a ilusão de um di-

nossauro em movimento.

A mostra não se dedica somente ao mundo do entretenimento. Uma série de trabalhos mais autorais e subversivos também integra a exposição, como os filmes *A de Autismo* (1992), de Tim Webb, e *In Absentia* (2000), dos irmãos Quay. E há espaço para experimentações. Uma das seções é dedicada à metalinguagem, reunindo obras de artistas de vanguarda. “São trabalhos que lidam com a própria estrutura da obra, como edição, cor, movimento, que vão fazendo uma pesquisa do DNA da animação”, diz Ania. “É um traba-



Parece que ainda estão

Projeção.
Passeio por ambientes com possibilidades ilimitadas



● **Patrick Moran**

Gerente de exposições do Barbican de Londres, ele veio ao Rio para acompanhar a montagem da mostra, que inclui seção em homenagem à animação brasileira.

lho mais de autorreflexão quanto ao processo da animação.”

Embora a mostra original não traga representantes do Brasil, foi montada uma seção paralela, em homenagem à animação brasileira. Uma valiosa adição à exibição, segundo Patrick Moran. “Algo que encorajamos em todos os países que visitamos é mostrar suas referências às raízes históricas dessa mídia e às produções atuais, porque esta é uma forma de arte global.”

Com mais de 100 horas de projeção das animações, é impossível ver toda a exposição em uma só visita. Por isso, Greg Hilty, um

dos curadores, dá a dica. “Esperamos que os espectadores aceitem a seguinte condição do projeto: que os trabalhos exibidos sejam apresentados como produtos de uma consciência cultural individual e coletiva, partindo do princípio de que essa consciência está, em algum sentido, sempre presente”, escreve. “O espectador passeia pelos trabalhos como que através de um ambiente cheio de personalidades ou retratos diferentes, parando para um encontro mais próximo com velhos amigos ou novos conhecidos.” A exposição é gratuita e vai até o dia 7 de abril.

FOTOS DE MARCOS DE PAULA/ESTADÃO

Nome do projeto: **Movie-se A História da Animação**

Cliente: **CCBB Rio**

veículo

O Globo - RJ

data

04/02/2013

seção | coluna

Segundo Caderno



OS TRAÇOS DA ANIMAÇÃO

História do gênero é contada na 'Movie-se', mostra idealizada pelo Barbican Centre, de Londres, que será inaugurada hoje no CCBB

CATHARINA WREDE
catharina.wrede@oglobo.com.br

De Betty Boop aos Simpsons, passando pelo Mickey, pelo Woody, de "Toy Story", e por heróis japoneses de anime, estão todos lá. Personagens que marcaram gerações e que representam um marco na história da animação mundial. A partir das 19h de hoje (para convidados, amanhã para o público), os cariocas vão ter a chance de ir ao Centro Cultural Banco do Brasil (CCBB) e mergulhar no imaginário de célebres criadores para assistir, diante dos olhos, um panorama imagético da evolução dos desenhos em movimento.

Idealizada pelo Barbican Centre, de Londres, a exposição "Movie-se: No tempo da animação" estreou na terra da rainha em 2011 e passou antes por Canadá e Taiwan até chegar agora ao Rio. Com curadoria assinada pelo inglês Greg Hilty, a mostra reúne um total de 102 peças — a maior parte de filmes — que vão desde os primórdios do gênero, com obras do pai da animação, Winsor McCay (1869-1934), até formas ultratecnológicas utilizadas por grandes estúdios, como a Pixar.

— A ideia foi desenvolver uma exposição que fosse um mapeamento de toda a história da animação — conta Patrick Moran, gerente de exposições do departamento de arte do Barbican Centre. — Desde os filmes experimentais do fim do século XIX, passando por personagens ícones do meio e do fim do século XX, até a técnica desenvolvida hoje pelos filmes blockbusters de Hollywood e também utilizada pela arte contemporânea. É uma mostra muito ambiciosa e a primeira desse tipo no mundo.

Dividida em seis seções temáticas ("Aparições", "Personagens", "Super-humanos", "Fábulas e Fragmentos", "Estruturas" e "Visões"), a "Movie-se" não tem o objetivo de ser uma história cronológica da animação, embora marcos históricos de realizações e inovações estejam incluídos e múltiplos caminhos cronológicos possam ser traçados através desses marcos. Em



Lotte Reiniger. "Princess Achmed" (1926) é o mais antigo filme da animação que ainda permanece intacto



Max Fleischer. "Koko, o Palhaço" é uma das raridades



Martin Arnold. "Alone: life wastes Andy Hardy", de 1998

FOTOS DE DIVULGAÇÃO

vez disso, a mostra é apresentada como uma experiência cumulativa do que faz a animação funcionar como uma mídia cultural afetiva.

Na seção "Aparições", o visitante começa o percurso por um labirinto de imagens que tratam do primeiro momento do gênero e da magia que é dar vida a personagens inanimados, com obras de ícones do início da animação, como uma coleção de 75 curtas de Walt Disney intitulada "Silly Symphonies", feitos entre 1929 e 1939; e "Gertie, the Dinosaur", do pai da animação Winsor McCay, considerado o primeiro desenho animado com um personagem de personalidade marcante.

A essência de ícones do imaginário popular está justamente em "Personagens", módulo que traz, entre outras, a emblemática série de filmes "Out of the inkwell" (em tradução livre, "Fora do tinteiro"), de Max Fleischer (1883-1972), feita entre 1918 e 1929, em que nomes como Bettie Boop e Koko, o Palhaço surgem de dentro do pote de tinta do criador e ganham vida.

Outros destaques da exposição são os filmes "Astro boy" (dentro da seção "Super-humanos"), responsável por catapultar a febre dos mangás japoneses para o mundo em 1952; "Princess Achmed" (1926), conto de fadas criado pelo alemão Lotte Reiniger (1899-1981) que se difere totalmente da estética de Walt Disney e que é o mais antigo filme inteiro de que se tem notícia na história da animação — muitos deles tiveram trechos danificados; e "Alone: life wastes Andy Hardy" (1998), primeiro projeto digital do cineasta austríaco Martin Arnold, dentro do módulo "Estrutura". Exclusividade da mostra carioca, uma sala do CCBB aborda a evolução da animação brasileira com cartazes e trechos de filmes como "Sinfonia amazônica" (1953), de Anélio Lattini Filho, o primeiro longa nacional do gênero.

— A animação está cada vez mais presente na nossa cultura, e é importante estudá-la para sabermos o que realmente é esse gênero e suas novas possibilidades. Espero que a mostra inspire uma nova geração a criar — diz Moran. ●