

EXCLUSIVO CULTURA

Ugo Bienvenu: "A imaginação é uma das maiores belezas humanas"

🕒 Leitura: 6 min 20 de janeiro, 2026 às 19:04



Ugo Bienvenu, realizador de "Arco"
Foto: Chloé Tuffreau

Ugo Bienvenu fala de "Arco", Melhor Animação Europeia, já nos cinemas.

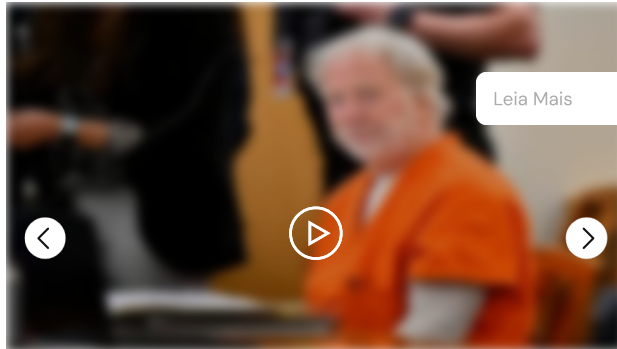


João Antunes
Jornalista

Arco é um garoto de doze anos que vive num futuro distante. Durante o primeiro voo com o seu fato arco-íris, perde o controlo e viaja para o passado. Iris, uma menina da sua idade de 2075, vê-o cair e vai tentar tudo para o mandar de volta para a sua época e para a sua família. "Arco", que já podemos ver nos cinemas, é uma maravilhosa viagem e um exemplo do cinema tradicional, feita à mão, pode ainda tra



imaginário. Sábado passado, o filme venceu o prémio de melhor animação nos Prémios do Cinema Europeu. Algumas horas depois, em Paris, nos Encontros do Cinema Francês, o realizador Ugo Bienvenu falou ao JN, numa altura em que é mais do que provável a sua nomeação aos Oscars.



PUB

- **Malhadinha Nova, a herdade alentejana em que "o tempo alarga"**
- **Apenas Jardel e Gyokeres superam Luis Suárez neste século**
- **Maria Luís Albuquerque pede confiança nos portugueses para "fazerem as escolhas" necessárias**
- **Exéquias de Maria Alzira Seixo realizam-se sexta-feira em Lisboa**
- **Benfica precisa de ganhar em Turim para continuar a sonhar na Champions**

Parabéns pelo prémio. Como é que foram as horas a seguir?

Foi incrível. Foi muito bonito receber o prémio. Estou muito feliz. Porque não é só por mim, é pela equipa também, e é também pela animação 2D. É um trabalho que está em perigo, e fico muito feliz que um filme de animação 2D ainda resista diante de filmes em 3D ou produções mais industriais, e que se possa falar de animação 2D hoje, que isso faça que este trabalho que eu amo continue a existir.

Por que tem tanta paixão pela animação 2D? O que é que nos continua a trazer?

Eu acho que falta magia ao mundo. Os filmes que trouxeram magia para a minha vida, e também beleza visual, foram filmes em 2D. O desenho ensinou-me muito sobre a vida. O que faz um bom desenhista não é a capacidade de reproduzir algo. Se fosse só isso, faria fotos. Na vida, erramos mais do que acertamos. O que nos torna humanos e belos é a qualidade dos nossos erros. Nunca fazemos algo perfeitamente. Não somos deuses.

E a máquina nunca erra...

A animação por computador nunca me encantou, porque não são os humanos que fazem os erros. Trabalhamos com as limitações da máquina. Mesmo que os movimentos sejam humanos, visualmente são as limitações da máquina que produzem a imagem. Eu sempre preferi as limitações humanas às limitações das máquinas. E com a IA é ainda pior. É por isso que gosto da 2D, ela apresenta uma realidade sensível, não uma realidade pura.

PUB

Porquê a ficção científica?

Porque eu sou autor de ficção científica há mais de dez anos. É o meu estilo. A minha escrita gráfica e de texto andam juntas. Foi natural. Antes eu era um autor muito crítico. Em 2019, percebi que estávamos a começar a viver dentro de um mau filme de ficção científica. Hoje, as pessoas usam narrativas da ficção científica dos anos 1950 para construir mitologias. Elon Musk, por exemplo. É mais rápido usar um mito já existente porque já está no inconsciente coletivo.

O seu filme é de alguma forma uma reação a essa situação?

É um trabalho nosso inverter isso. O ser humano tem mais facilidade em imaginar o pior do que o melhor. E eu quis criar algo que dissesse: vamos recomeçar a imaginar coisas que permitam um mundo melhor. Desde a revolução industrial que nos baseamos em números. Mas os números não produzem o que produzem as emoções, as sensações, o inconsciente. Uma ideia é maior, mais profunda do que um número. Estamos a criar uma realidade numérica quando deveríamos criar uma realidade sensível.

Quais as principais dificuldades na montagem do projeto?

Quando escrevia o guião, todo a gente dizia que não ia funcionar porque não tinha antagonista, nem violência. Foi muito difícil porque não era convencional. O filme é otimista porque eu sou pessimista. Eu queria ter filhos e não queria que chegassem a um mundo sem nenhuma luz. Criar luz é muito mais difícil do que criar sombra. Eu decidi ficar do lado das crianças que constroem castelos de areia, não das que os destroem. "Arco" nasceu assim.

PUB

Inspirou-se nos seus sentimentos, nas suas relações familiares?

É inconsciente. Eu queria ter filhos. A minha filha nasceu um ano depois de eu começar "Arco". O meu filho nasceu seis meses antes de terminar o filme. O meu filho é praticamente a cópia da personagem. Desenhei-o enquanto ele ainda estava na barriga da minha mulher. Tudo começa pequeno. Ideias são pequenos desenhos no início. É preciso acreditar nelas para trazê-las ao mundo.

Que mensagem dá o filme às crianças, aos mais novos?

Encarar o real e transformá-lo. Dizer às crianças que não vai ser fácil, mas que elas podem criar um mundo melhor. Eu sempre fui do lado das pessoas que plantam árvores sabendo que não vão descansar à sombra delas. A imaginação cria felicidade. Pouquíssimas coisas criam felicidade na vida. É por isso que eu fico tão aborrecido com a IA. Ela diz: "não se ocupem mais da imaginação, nós cuidamos disso". Isso é gravíssimo.

A tecnologia domina as nossas vidas...

A técnica virou tecnologia. Antes, a técnica dava-nos tempo para imaginar. Agora, os estímulos externos mandam na nossa vida. As máquinas funcionam assim. Isso transforma-nos em robôs, enquanto damos aos robôs a liberdade de serem humanos. A imaginação pertence a todos. É uma das maiores belezas humanas. A ficção serve para partilhar experiências e nos preparar para a vida. As emoções são músculos. Sem

treino, as pessoas desmoronam-se diante da violência do real.

Mas é possível a um animador escapar à Inteligência Artificial?

É muito difícil. Todos os dias me diziam para fazer em IA porque seria mais barato. Não é verdade. Para um profissional, é mais rápido fazer direto do que corrigir algo gerado por uma ordem. Corrigir demora sempre mais tempo. É um espelho para enganar tolos. O problema é: que humanidade isso produz? Para mim, é como amputar a perna para usar muletas bonitas. É absurdo.

Viajar no tempo sempre será um sonho humano.

É uma das coisas mais difíceis de escrever. Percebi que não era só ficção científica, era também fantasia. Hoje, viajamos no tempo com os nossos telefones. Para alguém da Idade Média, isso seria magia. Tecnologia é sempre magia para a geração anterior. Fiz como fazemos com Peter Pan. Acredita-se e pronto. O importante é o nível de realidade que se estabelece no filme. Se for coerente, o espectador acompanha.

Foi por isso que não explica como é que a viagem no tempo funciona?

Eu não queria passar dez minutos a explicar algo que ninguém sabe explicar. Se soubéssemos, já existiria. Explicar demais mata a pureza. Se consigo explicar uma ideia facilmente, é porque ela não é grande o suficiente. As ideias importantes são aquelas que ainda não conseguimos explicar totalmente. São essas que precisamos proteger.

Como é que escolheu a paleta de cores?

É o meu estilo. Cresci na Guatemala, no Chade, no México, na China, nos Estados Unidos. Isso misturou tudo. A minha linha é anos 50 europeia, as minhas cores são mexicanas, tenho influência japonesa de Dragon Ball Z e da BD franco-belga. É inconsciente.

Como é que esta aventura começou?

Começou com um desenho enviado ao meu sócio. Fizemos storyboards, escrevemos juntos, desenhei o

filme enquanto ele nascia. Mas ninguém acreditava, disseram que não ia funcionar. Investimos todo o nosso dinheiro. Não recebemos nada durante ano. Ficamos falidos, mas com 45 minutos de animatic.

Foi assim que a Natalie Portman chegou ao projeto?

Um agente mostrou o projeto às produtoras certas. A Natalie Portman tinha acabado de montar uma produtora e elas acreditaram. Depois disso, vieram todos os distribuidores. Em duas semanas, tínhamos trinta por cento do orçamento. Produzimos em 12 meses para ir a Cannes. Foi extremamente difícil. Mas o filme existe. Se as pessoas gostarem, talvez outros realizadores se atrevam a fazer animação 2D ambiciosa. Se isso ajudar este segmento a sobreviver, já valeu tudo.

TÓPICOS: Artes Animação
