

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

Marcos Buccini Pio Ribeiro

**TRAJETÓRIA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO EM PERNAMBUCO**

Recife  
2016

MARCOS BUCCINI PIO RIBEIRO

**TRAJETÓRIA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO EM PERNAMBUCO**

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do título de doutor pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, na linha de pesquisa Estéticas e Culturas da Imagem e do Som, sob orientação do Prof. Dr. Paulo Carneiro da Cunha Filho.

Recife  
2016

Catálogo na fonte

Bibliotecário Jonas Lucas Vieira, CRB4-1204

R484t Ribeiro, Marcos Buccini Pio  
Trajetória do cinema de animação em Pernambuco / Marcos Buccini Pio  
Ribeiro. – Recife, 2016.  
370 f.: il., fig.

Orientador: Paulo Carneiro da Cunha Filho.  
Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Pernambuco, Centro de  
Artes e Comunicação. Comunicação, 2017.

Inclui referências e anexos.

1. Cinema de animação. 2. Animação pernambucana. 3. Cinema  
pernambucano. 4. História da animação. I. Cunha Filho, Paulo Carneiro da  
(Orientador). II. Título.

302.23 CDD (22.ed.)

UFPE (CAC 2017-123)

Marcos Buccini Pio Ribeiro

TÍTULO DO TRABALHO: TRAJETÓRIA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO EM  
PERNAMBUCO

Tese apresentada ao Programa de  
Pós-Graduação em Comunicação da  
Universidade Federal de  
Pernambuco, como requisito parcial  
para obtenção do título de Doutor  
em Comunicação.

Aprovada em: 30/06/2016

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr. Paulo Carneiro da Cunha Filho  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof. Dr. Rodrigo Otávio D'Azevedo Carreiro  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof. Dr. Amilcar Almeida Bezerra  
Universidade Federal de Pernambuco - Agreste

---

Prof. Dr. Sérgio Nesteriuk Gallo  
Universidade Anhembi Morumbi

---

Profa. Amanda Mansur Custódio Nogueira  
Universidade Federal de Pernambuco - Agreste

Para meu filho, Gabriel.

## AGRADECIMENTOS

Este trabalho não teria sido possível sem a ajuda de pessoas muito queridas e preciosas. Primeiramente gostaria de agradecer aos meus pais, a minha irmã e a Verinha por me apoiarem neste período tão tempestuoso. Aos meus orientadores Paulo Cunha e Rodrigo Carreiro por iluminar o caminho. Aos eternos amigos Bico, Rô, Capa, Verônica, Buggy, Lia, Saulo, Karina, Yellow e Débora. Agradecimento especial à Chris, pelo companheirismo, carinho e ajuda durante todo o processo.

À Zé, Lucy, Claudia e Roberta e aos professores do PPGCOM – UFPE por toda a ajuda, orientação e paciência. Aos colegas do PPGCOM, em especial a Marcos Santos, Georgia Cruz e Xenya Buchioni (e Daniel). Aos companheiros do Núcleo de Design em Caruaru pelo apoio, em especial a Charles Leite, Divane Moura, Amanda Mansur e Teresa Lopes, pela ajuda neste último semestre, e ao professor Amilcar Bezerra pela proveitosas conversas ao longo destes anos. Ao apoio de Igor Travassos e Eveline Falcão durante a pesquisa. A minha prima querida, Mônica, pela fantástica revisão do texto.

Agradeço imensamente a todas as pessoas entrevistadas: Mestre Lula Gonzaga e ao seu filho Tiago Delácio, Osman Godoy, Ypiranga Filho, Alexandre Figueirôa, Patrícia Alves Dias, Marcos Magalhães, Maurício Nunes, Nara Normande, Paulo Leonardo, Renata Claus, André Pinto, Rafael Barradas, André Rodrigues, André Arôxa, Felipe Soares, Ulisses Brandão, Marcos França e os tantos outros que contribuíram imensamente com a pesquisa.

Por fim, agradeço aos profissionais, aos amadores, aos entusiastas, que fazem animação no estado de Pernambuco. Vamos juntos escrever essa história!

“Cinematograficamente, nascemos e morremos tantas vezes.”

Paulo Cunha

## RESUMO

O cinema de animação pernambucano é recente, o primeiro filme data de 1968, enquanto que o primeiro filme brasileiro já tinha sido realizado 51 anos antes, em 1917. Mas, mesmo sendo tão recente, esta história ainda é desconhecida, tanto dos estudiosos do cinema pernambucano, quanto das pessoas que fazem o cinema de animação no estado. Assim, o objetivo principal desta tese foi resgatar a trajetória do cinema de animação pernambucano através de seus autores e suas obras. Esta pesquisa, inédita, fez um levantamento catalográfico de todas as animações pernambucanas, desde a primeira que foi possível relacionar, até maio de 2016. Durante estes anos de trabalho, 168 animações foram listadas e mais de 50 realizadores foram entrevistados. Com isso, foi possível criar um panorama da trajetória da animação pernambucana. Observando questões como a influência da tecnologia, o contexto cultural, a profissionalização, o crescimento de um mercado, a participação de editais de fomento, festivais e instituições de formação profissional e acadêmica e, finalmente, a estética usada nessas animações. Devido ao contexto periférico dessa produção, e sua posição em relação a cinemas maiores, autores que tratam de identidade cultural foram convocados para dialogar com autores que tratam de quesitos estéticos, especialmente os conceitos de ortodoxia e experimental de Paul Wells (1998). Desta forma, esta pesquisa parte da afirmação de que: uma produção periférica, como a animação pernambucana, que não obedece às regras e normas de uma indústria, acaba por gerar outras ansiedades, outros motivos e, conseqüentemente, outras dicotomias, em relação a uma produção industrial e comercial.

**Palavras-chave:** Cinema de animação. Animação Pernambucana. Cinema Pernambucano. História da animação.

## ABSTRACT

The history of the animated film in Pernambuco is very new. The first movie was released in 1968, 51 years after the Brazilian film had been made. However, even being so new, the story of this filmography is still unknown. In this way, this thesis's main objective was to rescue the history of animated film in Pernambuco through its authors and their works. This unprecedented research did a profound investigation and cataloged all animated films from Pernambuco, from 1968 to 2016. 168 works were documented and more than 50 animators were interviewed. So, based on that database, it was possible to create an overview of the animated cinema in Pernambuco. Observing issues such as the influence of technology, cultural context, professionalization, market, governmental funding, festivals, events, academic initiatives and, finally, their aesthetics results. Due to the peripheral context of this production, and its attitude throughout the orthodox cinema from Hollywood, authors from Pernambuco tend to use in their works cultural identity icons. Therefore, scholars from cultural area were called to dialogue with authors who deal with aesthetic questions, especially the concepts of orthodox and experimental animation from Paul Wells (1998). Thus, this thesis proposes that: a peripheral production, such as the animated cinema from Pernambuco, which does not obey the rules and standards of an industry, ultimately, generates other anxieties, assumptions and, consequently, other dichotomies in relation to the industrial and commercial production.

**Keywords:** Animation cinema. Animation from Pernambuco. Cinema from Pernambuco. Animation History.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 1</b> – <i>Humorous Phases of Funny Faces</i> (1906), <i>Fantasmagorie</i> (1908) e <i>Little Nemo in Slumberland</i> (1911) .....	25
<b>Figura 2</b> – <i>Macaco Feio</i> , <i>Macao Bonito</i> (1929-1933); Filme dos Irmãos Wan <i>The Mouse and the Frog</i> (1934) .....	27
<b>Figura 3</b> – Cartaz de <i>Alice Comedies</i> , <i>Oswald - The Lucky Rabbit</i> .....	28
<b>Figura 4</b> – <i>El Apóstol</i> (1917), <i>As Aventuras do Príncipe Achmed</i> (1926) .....	30
<b>Figura 5</b> – Objetos colados na película em <i>Mothlight</i> (1963), <i>Možnosti Dialogu</i> (1982) .....	33
<b>Figura 6</b> – Quadro isolado e conjunto de quadros do filme <i>Milk of Amnesia</i> (1992) .....	34
<b>Figura 7</b> – Execução de animação nas técnicas de <i>strata cut</i> e areia .....	39
<b>Figura 8</b> – <i>Surogat</i> (Zagreb Film, 1961), <i>Gerald McBoing-Boing</i> (UPA, 1950) .....	41
<b>Figura 9</b> – <i>Cutout analógico de Terry Guilliam para o grupo Monthy Python</i> , <i>Ryan</i> (2004).....	41
<b>Figura 10</b> – Gráfico de gradação de cores com conceitos de Wells (1998) .....	42
<b>Figura 11</b> – <i>Heaven and Earth Magic</i> (1962) .....	44
<b>Figura 12</b> – <i>The Skeleton Dance</i> (1929) e <i>Flowers and Trees</i> (1932) .....	45
<b>Figura 13</b> – <i>The Old Mill</i> (1937) .....	46
<b>Figura 14</b> – <i>Rango</i> (2011) .....	47
<b>Figura 15</b> – <i>Begone Dull Care</i> (1949) e <i>An Optical Poem</i> (1938) .....	48
<b>Figura 16</b> – Imagens do filme <i>Head</i> (1975) .....	51
<b>Figura 17</b> – Mesmos personagens em diferentes estilos no filme <i>Divertidamente</i> (2015) .....	52
<b>Figura 18</b> – <i>Kung Fu Panda</i> (2008) estilo da introdução e estilo do filme .....	52
<b>Figura 19</b> – Estilos diferentes em cada quadro no filme <i>Snack and Drink</i> (1999) .....	53
<b>Figura 20</b> – Estilos próprios de cada autor nos filmes <i>Rejected</i> (2000), <i>Intolerance</i> (2000), <i>Your Face</i> (1987) .....	54
<b>Figura 21</b> – Filmes realizados em <i>stop motion</i> : <i>Coraline</i> (2009) e <i>A Noiva Cadáver</i> (2005) .....	57
<b>Figura 22</b> – <i>Akira</i> (1988), exemplo de influência da animação japonesa na filmografia Ortodoxa americana em <i>Os Incríveis</i> (2004) .....	57
<b>Figura 23</b> – <i>Toot, Whistle, Plunk and Boom</i> , de 1953 .....	58
<b>Figura 24</b> – <i>Crac!</i> (1981) e <i>A Viagem de Chihiro</i> (2001) .....	67
<b>Figura 25</b> – Única imagem conhecida do filme <i>O Kaiser</i> (1917) e imagem do quadrinho <i>Aventuras de Chiquinho</i> .....	68

<b>Figura 26</b> – Imagens do filme <i>Macaco Feio, Macaco Bonito</i> (1929) .....	69
<b>Figura 27</b> – Imagens dos filmes <i>As Aventuras de Virgulino</i> (1939) e <i>Dragãozinho Manso</i> (1942)..	69
<b>Figura 28</b> – Cartaz e imagem do filme <i>Sinfonia Amazônica</i> (1953) .....	70
<b>Figura 29</b> – Imagens do filme <i>O Átomo Brincalhão</i> (1953), de Roberto Miller .....	71
<b>Figura 30</b> – Cartaz do filme <i>Piconzé</i> (1972) .....	72
<b>Figura 31</b> – Imagens dos filmes <i>Boi Aruá</i> (1985) e <i>Ritos de Passagem</i> (2014) .....	73
<b>Figura 32</b> – Imagens dos filmes de Marcos Magalhães: <i>Meow!</i> (1982) e <i>Animando</i> (1987) .....	74
<b>Figura 33</b> – Imagens dos filmes <i>As Aventuras da Turma da Mônica</i> (1982) e <i>Cine Gibi</i> (2004)....	75
<b>Figura 34</b> – Imagens das séries <i>Meu Amigãozão</i> e <i>Peixonauta</i> .....	75
<b>Figura 35</b> – Imagens dos filmes <i>Uma História de Amor e Fúria</i> (2013) e <i>O Menino e o Mundo</i> (2014) .....	76
<b>Figura 36</b> – Ilustração de autoria de Ariano Suassuna, capa de ‘Romance d’a Pedra do Reino’ e capa de um disco do Quinteto Armorial .....	81
<b>Figura 37</b> – Chico Science, maior ícone do Movimento Mangue, em apresentação ao vivo, e a capa do primeiro disco da banda Chico Science e Nação Zumbi .....	83
<b>Figura 38</b> – Cartaz do filme <i>A Filha do Advogado</i> (1926) de J. Soares e foto do filme <i>Aitaré da Praia</i> (1925) de Gentil Roiz .....	89
<b>Figura 39</b> – Marca da MGM de 1967 até meados de 1970 e frames da abertura de <i>Vendo/Ouvindo</i> (1972) que mostram Lula Gonzaga e Fernanco Spencer .....	98
<b>Figura 40</b> – Quadros de <i>Vendo/Ouvindo</i> (1972) .....	99
<b>Figura 41</b> – <i>Frames</i> de <i>Puf no Cosmo das Cores</i> (1972) .....	103
<b>Figura 42</b> – Imagens de <i>Puf no Cosmo das Cores</i> (1972) .....	103
<b>Figura 43</b> – <i>Frames</i> de <i>Puf no Cosmo das Cores</i> (1972) .....	104
<b>Figura 44</b> – <i>Frame</i> de <i>Dinâmica dos Traços II</i> (1972) .....	106
<b>Figura 45</b> – Imagens de <i>As Corocas Se Divertem</i> (1977) .....	110
<b>Figura 46</b> – Imagens das animações <i>Xeroperformance</i> (1980), <i>LMNUWZ Fogo!</i> (1980) e <i>Aépta</i> (1982) .....	114
<b>Figura 47</b> – <i>Frames</i> de <i>A Saga da Asa Branca</i> (1972) .....	122
<b>Figura 48</b> – <i>Frames</i> de <i>A Saga da Asa Branca</i> (1972) .....	123
<b>Figura 49</b> – <i>Frames</i> de <i>A Saga da Asa Branca</i> (1972) .....	124
<b>Figura 50</b> – <i>Frames</i> de <i>A Saga da Asa Branca</i> (1972) .....	125
<b>Figura 51</b> – <i>Comparação</i> entre <i>Vendo/Ouvindo</i> (1972) e <i>Cotidiano</i> (1980) .....	127
<b>Figura 52</b> – Lula Gonzaga em Zagreb, 1980 .....	132

<b>Figura 53</b> – Marcos Magalhães e Patrícia Alves Dias (pintando com aquarela) .....	137
<b>Figura 54</b> – Fotografias do filme <i>Paz a Esta Casa</i> (1994) .....	147
<b>Figura 55</b> – <i>Vida Difícil</i> (2000) .....	162
<b>Figura 56</b> – <i>Trans-postes</i> (2001) .....	166
<b>Figura 57</b> – Imagens do vídeo clipe <i>Someone Else Not Me</i> (2000) do grupo musical Duran Duran .....	170
<b>Figura 58</b> – <i>A Árvore do Dinheiro</i> (2002) .....	171
<b>Figura 59</b> – <i>Fumofobia</i> (2002) .....	172
<b>Figura 60</b> – <i>Vinil Verde</i> (2004) .....	173
<b>Figura 61</b> – <i>Biodiversidade</i> (2004) .....	175
<b>Figura 62</b> – <i>O Náufrago no Banheiro</i> (2004) .....	180
<b>Figura 63</b> – <i>Caracolou</i> (2005) .....	181
<b>Figura 64</b> – <i>7 Vidas</i> (2005) .....	183
<b>Figura 65</b> – <i>SomoS SomoS</i> (2005) .....	188
<b>Figura 66</b> – <i>SomoS SomoS</i> (2005) – imagens surreais .....	189
<b>Figura 67</b> – <i>Céus!</i> (2005) .....	191
<b>Figura 68</b> – <i>A Morte do Rei de Barro</i> (2005) .....	194
<b>Figura 69</b> – <i>Banheiro Massa</i> (2005) .....	197
<b>Figura 70</b> – Panfleto do segundo Festival 60 segundos do Recife .....	199
<b>Figura 71</b> – <i>À Meia Noite Roubarei a Tua Mala</i> (2005) .....	200
<b>Figura 72</b> – <i>Igarassu</i> (2005) .....	202
<b>Figura 73</b> – <i>O Hotel do Coração Partido</i> (2006) .....	203
<b>Figura 74</b> – <i>Na Corda Bamba</i> (2006) .....	204
<b>Figura 75</b> – <i>Pixilation em Na Corda Bamba</i> (2006) .....	206
<b>Figura 76</b> – <i>Corrida de Jerico</i> (2006) .....	208
<b>Figura 77</b> – <i>Ocaso</i> (2006) .....	209
<b>Figura 78</b> – <i>Caminho</i> (2006) .....	211
<b>Figura 79</b> – <i>O Dia em que o Brasil foi invadido pelos Estados Unidos</i> (2006) .....	212
<b>Figura 80</b> – <i>Comunicação</i> (2006) .....	215
<b>Figura 81</b> – <i>Coco da Caveira</i> (2006) e <i>Sr. Batráquio</i> (2006) .....	216
<b>Figura 82</b> – <i>Entre o Novo e o Nada</i> (2006) .....	218

<b>Figura 83</b> – Maurício Nunes, o ator Leo Ferrário e Renata Claus no set de <i>3x4</i> .....	220
<b>Figura 84</b> – Renata Claus, Paulo Leonardo Fialho, Maurício Nunes e Diego Mascaro em uma reunião do grupo Notstopmotion .....	221
<b>Figura 85</b> – <i>Putaria do Baralho</i> (2007) e <i>Marionetes</i> (2007) .....	223
<b>Figura 86</b> – <i>Carlinhos</i> (2007) .....	225
<b>Figura 87</b> – <i>Até o Sol Raiá</i> (2007) .....	229
<b>Figura 88</b> – <i>Rubra-Flor</i> (2007) .....	231
<b>Figura 89</b> – <i>Para um Par</i> (2007) .....	232
<b>Figura 90</b> – <i>Coisinha Tão Bonitinha do Pai</i> (2007) .....	235
<b>Figura 91</b> – <i>Intermúndio</i> (2007) .....	236
<b>Figura 92</b> – <i>O Jumento Santo e a Cidade que se Acabou Antes de Começar</i> (2007) .....	236
<b>Figura 93</b> – <i>The Bitter End</i> (2007) .....	240
<b>Figura 94</b> – <i>Seu Merda!!!</i> (2008) .....	241
<b>Figura 95</b> – Cartaz de lançamento do filme ‘A Quase Tragédia de Mané’ (2008) .....	242
<b>Figura 96</b> – <i>Ki Beijo</i> (2008) .....	243
<b>Figura 97</b> – <i>Desenhando Culturas – Formar para Transformar</i> (2008) .....	244
<b>Figura 98</b> – <i>O Mito do Fogo do Mato</i> (2008) .....	246
<b>Figura 99</b> – <i>As Scismas do Destino</i> (2008) .....	247
<b>Figura 100</b> – <i>Voltage</i> (2008) .....	249
<b>Figura 101</b> – <i>O Sonho de Rubens</i> (2008) .....	252
<b>Figura 102</b> – <i>O Trambolho</i> (2008) .....	254
<b>Figura 103</b> – <i>Guia Prático para Mulheres sem Mestres</i> (2008) .....	255
<b>Figura 104</b> – Exemplo de ilustração estilo desenho animado japonês .....	256
<b>Figura 105</b> – <i>Apenas um Sorriso</i> (2008) .....	257
<b>Figura 106</b> – ANIMAGE 2008 .....	262
<b>Figura 107</b> – ‘ <i>A Peleja dos Guerreiros Sá &amp; Úde</i> ’ (2009) .....	264
<b>Figura 108</b> – <i>Sertão Vazio, Longe que Só a Gota</i> (2009) .....	266
<b>Figura 109</b> – <i>Parádora</i> (2009) .....	267
<b>Figura 110</b> – <i>Parádora</i> (2009) .....	267
<b>Figura 111</b> – <i>Skate Boy</i> (2009) .....	268
<b>Figura 112</b> – ‘ <i>Teo e sua turma</i> ’ (2009) .....	270

<b>Figura 113</b> – <i>Saldo Devedor</i> (2009) .....	272
<b>Figura 114</b> – <i>Morte e Vida Severina</i> (2010) .....	275
<b>Figura 115</b> – <i>O Homem Dela</i> (2010) .....	276
<b>Figura 116</b> – <i>O Homem Planta</i> (2010) .....	279
<b>Figura 117</b> – <i>Brecha</i> (2010) .....	281
<b>Figura 118</b> – <i>Coração Delator</i> (2011) .....	282
<b>Figura 119</b> – <i>1:21</i> (2010) .....	284
<b>Figura 120</b> – <i>Diary of a Camper</i> (1996) .....	286
<b>Figura 121</b> – Cartaz de <i>Red Vs Blues (Season 9)</i> .....	287
<b>Figura 122</b> – <i>Red Dead Redemption: The Man From Blackwater</i> (2010) e <i>French Democracy</i> (2005). .....	287
<b>Figura 123</b> – <i>As Aventuras de Paulo Bruscky</i> (2010) .....	290
<b>Figura 124</b> – O personagem fazendo sexo e caindo de um prédio .....	291
<b>Figura 125</b> – Falhas do sistema documentadas e o personagem fazendo tai chi chuan no espaço ....	292
<b>Figura 126</b> – <i>Drink me</i> (2010) .....	293
<b>Figura 127</b> – <i>.Zip</i> (2010) .....	293
<b>Figura 128</b> – <i>Pesadelo</i> (2010) e <i>Expresso</i> (2010) .....	294
<b>Figura 129</b> – <i>Ex-Mágico</i> , a ser lançado em 2016 .....	301
<b>Figura 130</b> – Festival Brasil Stop Motion .....	303
<b>Figura 131</b> – Festival Animacine .....	304
<b>Figura 132</b> – <i>O Macaco e o Rabo</i> (2011), <i>O Cangaceiro</i> (2012), <i>A Escada</i> (2013) e <i>Salu e o Cavalo Marinho</i> (2014) .....	306
<b>Figura 133</b> – Cartaz do filme <i>ME?</i> (2015) e imagem de <i>Céu Árido</i> (2015) .....	306
<b>Figura 134</b> – <i>Dia Estrelado</i> (2011) e <i>Deixe Diana em Paz</i> (2013) .....	307
<b>Figura 135</b> – <i>O Gaivota</i> (2014) e <i>Mundo Bitá</i> (2015) .....	304
<b>Figura 136</b> – <i>Pedrinho e a Chuteira da Sorte</i> (2015) .....	309
<b>Figura 137</b> – Filmes realizados pelo Cine SESI: <i>O Som da Luz das Estrelas</i> (2011) e <i>Terra de Brincantes</i> (2011); e pela disciplina de Animação Experimental do curso de Design da UFPE: <i>Power Charques</i> (2014) e <i>Íncubo</i> (2014) .....	317

## LISTA DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1</b> – Filmes por década .....	339
<b>Gráfico 2</b> – Filmes por ano .....	341
<b>Gráfico 3</b> – Filmes 2000 a 2016 .....	341
<b>Gráfico 4</b> – Filmes patrocinados com recurso público .....	344
<b>Gráfico 5</b> – Filmes de formação .....	345
<b>Gráfico 6</b> – Filmes de Formação por ano – 2000 a maio de 2016 .....	346
<b>Gráfico 7</b> – Filmes com características identitárias nordestinas .....	348

## LISTA DE TABELAS

<b>Tabela 1</b> – Esquema dos termos e condições da animação Ortodoxa e Experimental .....	43
--	----

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>17</b>
<b>1.1</b>	<b>Estrutura da tese</b>	<b>20</b>
<b>2.</b>	<b>A DICOTOMIA DO CINEMA ANIMADO</b>	<b>23</b>
<b>2.1</b>	<b>História do cinema animado: essência e origem</b>	<b>23</b>
<b>2.1.1</b>	Industrialização da animação	<b>25</b>
<b>2.1.2</b>	Cinema de Animação Experimental	<b>32</b>
<b>2.2</b>	<b>Animação Ortodoxa, Experimental e <i>Developmental</i></b>	<b>35</b>
<b>2.2.1</b>	Animação Ortodoxa	<b>36</b>
<b>2.2.2</b>	Animação experimental	<b>38</b>
<b>2.2.3</b>	<i>Developmental animation</i>	<b>40</b>
<b>2.2.4</b>	Condições e termos da animação ortodoxa e experimental	<b>42</b>
<b>2.2.5</b>	Considerações sobre a classificação de Wells	<b>56</b>
<b>3.</b>	<b>HEGEMONIA CULTURAL E CULTURA LOCAL</b>	<b>60</b>
<b>3.1</b>	<b>Globalização e identidades culturais locais</b>	<b>60</b>
<b>3.2</b>	<b>Animação brasileira: uma experiência periférica</b>	<b>67</b>
<b>3.3</b>	<b>Sobre uma identidade nordestina e seus elementos representativos</b>	<b>77</b>
<b>3.5</b>	<b>Teoria dos Campos</b>	<b>84</b>
<b>4.</b>	<b>CINEMA DE ANIMAÇÃO PERNAMBUCANO – FASE ANALÓGICA</b>	<b>86</b>
<b>4.1</b>	<b>Diretrizes para o estudo histórico da animação pernambucana</b>	<b>86</b>
<b>4.1.1</b>	Seleção dos filmes	<b>87</b>
<b>4.1.2</b>	Fontes de informação	<b>88</b>
<b>4.2</b>	<b>O cinema analógico</b>	<b>89</b>
<b>4.2.1</b>	O Ciclo do Recife	<b>89</b>
<b>4.2.2</b>	<i>A Luta</i> , o filme inicial do cinema de animação Pernambucano?	<b>91</b>

4.2.3	O Ciclo do Super-8 de Pernambuco	93
4.2.4	O intervalo criativo do vídeo analógico	120
4.2.5	Um período de transição tecnológica	145
5.	<b>CINEMA DE ANIMAÇÃO PERNAMBUCANO – FASE DIGITAL</b>	159
5.1	Um novo começo – 2000 a 2004	159
5.2	O <i>boom</i> da produção – 2005 a 2010	181
6.	<b>DISCUSSÕES</b>	299
6.1	Apontamentos sobre as tendências e direcionamentos do cinema de animação pernambucano - anos de 2011 a 2016	300
6.2	Observações sobre estilo e estética das animações pernambucanas	309
6.2.1	O Ortodoxo e o Experimental no cinema animado pernambucano	310
6.2.2	Os Termos e as Condições de Paul Wells e a animação pernambucana	319
6.2.3	O Comercial e o Autoral no campo da animação pernambucana	323
6.2.4	O Regionalismo no cinema de animação pernambucano	328
6.2.4.1	Filmes de artesanato e o cordel animado	333
6.2.4.2	Ideias conflitantes em relação aos elementos identitários nordestinos	334
7.	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	339
7.1	Animação pernambucana e a identidade cultural local	347
7.2	E a saga da animação pernambucana continua...	349
	<b>REFERÊNCIAS</b>	351
	<b>ANEXOS</b>	364

## 1. INTRODUÇÃO

No ano de 2002, eu e mais três colegas do curso de Design da UFPE montamos uma espécie de 'coletivo' para, além de realizar alguns trabalhos para empresas, tentar produzir algumas ideias autorais na área de design, artes visuais e audiovisual. O nome da trupe era 'Quattor' e o projeto durou quase dois anos. Neste meio tempo, entre alguns trabalhos de tipografia, design editorial, *motion design* e um curta *live action* de um minuto, por sugestão minha, resolvemos fazer uma animação para enviar ao Anima Mundi, o maior festival de animação do Brasil e um dos maiores do mundo. Eu sempre tive vontade de trabalhar com cinema e, naquele momento, a animação parecia ser o caminho mais natural, visto que misturava a linguagem do audiovisual com a parte gráfica do design e das artes visuais.

Assim, mesmo com pouquíssimo conhecimento sobre cinema e animação, em menos de um mês, produzimos *A Árvore do Dinheiro* (2002), que acabou ganhando o prêmio do *cyberjuri* no Anima Mundi Web (braço do festival voltado para a internet). Quando o filme foi exibido no Festival de Vídeo de Recife de 2003, tive contato com outros realizadores de animação, como Daniel Lopes e Muca. Mal sabia eu que, naquele momento, estávamos todos participando de uma retomada da animação Pernambucana.

Em 2005, eu atuava como professor da faculdade AESO e fui convocado para uma reunião com a diretoria, que queria montar um núcleo de produção de animação. Assumi o Núcleo de Animação da AESO como coordenador. Em menos de 3 anos, dirigi alguns curtas, filmes publicitários, institucionais e um vídeo clipe. Em 2006, o editor do estúdio de vídeo, Daniel Bandeira<sup>1</sup>, perguntou se eu conhecia Lula Gonzaga, um animador de Olinda que era um dos precursores da animação no estado. Eu nunca tinha ouvido falar dele e aquilo me despertou uma certa curiosidade sobre o que tinha vindo antes de mim e dos meus colegas. Porém, na época, não me aprofundei no assunto. Conheci Lula Gonzaga em um festival no Maranhão e ficamos amigos. Conversamos um pouco e ele contou algumas histórias da década de 70, mas nada muito profundo, só curiosidades.

Ainda em 2006, participei de um programa na Rádio Universitária e tive a honra de conhecer Fernando Spencer<sup>2</sup>. Nesta ocasião, ele me disse que, na década de 70, havia feito um filme de *stop motion* com bonecas palha. Veio de novo aquela curiosidade sobre os filmes

---

<sup>1</sup> “Daniel Bandeira estudou Publicidade na Universidade Federal de Pernambuco. É membro da produtora de cinema e audiovisual Símio Filmes. Dirigiu curtas metragens, como *Contratempo* (2004) e *A Terceira Sombra* (2006) antes de fazer o seu primeiro longa, *Amigos de Risco* (2007), que estreou no Festival de Brasília. Atualmente dedica-se a área de cinema onde atua em diversas áreas e trabalha como montador de filmes em Pernambuco” (NOGUEIRA, 2014, p. 192).

<sup>2</sup> “FERNANDO SPENCER [...], nascido no Recife. Jornalista profissional desde 1958 no DIÁRIO DE PERNAMBUCO. Cineasta e pesquisador” (SPENCER, 1989, p. 7)

precursores do cinema de animação em Pernambuco. Cheguei a anotar o telefone de Spencer para conversarmos mais sobre o assunto, mas nunca liguei. Continuei minha carreira como professor, designer e animador e aquela curiosidade se dissipou de novo.

Só em 2012, já como professor efetivo da UFPE, ao orientar o trabalho de conclusão do curso da aluna Christiane Quaresma sobre as animações no Ciclo do Super-8 em Recife, eu tive a oportunidade de tomar conhecimento, de maneira mais clara, sobre o início da animação pernambucana. Ao ler o trabalho de Quaresma (2013), eu me dei conta de como a história do cinema de animação pernambucana é pouco conhecida, mesmo tendo começado recentemente. Quantos filmes já foram feitos em Pernambuco? Que filmes são estes? Quais as técnicas utilizadas? Como são realizados? Quem são os realizadores? Quais suas motivações de fazer animação em Pernambuco? Afinal, que história é essa em que eu próprio sou participante?

Quando entrei no programa de Pós-graduação de Comunicação da UFPE, meu objetivo era estudar algo relacionado à animação. O tema inicial da minha tese tratava de como os animadores nordestinos usam as marcas da cultura regional e como estas marcas são utilizadas por animadores de outras regiões. Depois de alguns desvios e dúvidas em relação ao que deveria seguir fazendo na tese, resolvi explorar aqueles questionamentos sobre a animação pernambucana e aproveitar para contar essa história, mas não só a história de um passado de 40 anos atrás. Eu queria ir além, contar a história do que eu vivi e da realidade da minha geração, das dificuldades, das 'gambiarras' e do autodidatismo das primeiras animações da década de 2000. Queria falar da profissionalização e da notória evolução quantitativa e qualitativa do cinema de animação dos últimos anos em Pernambuco, discutir quais os processos e a conjuntura que impulsiona esse progresso: festivais, cursos, fomentos, etc. E, finalmente, eu ansiava por conhecer seus *players* e o que eles pensam sobre a produção de animação em um estado que é a periferia do Brasil, que, por sua vez, é a periferia do mundo. Que diálogo eles mantêm entre si? Que linguagens e estilos são utilizados? O que eles pensam do uso dos elementos identitários da cultura pernambucana em filmes de animação? Eram muitas questões que precisavam de respostas. Esta pesquisa justifica-se, antes de mais nada, por ser uma tentativa de preencher um pouco desta lacuna dentro da historiografia do cinema pernambucano e da animação brasileira, que, por sua vez, já é bastante escassa.

Minha intenção inicial, além de contar a história da animação pernambucana, era entender a relação estética destes filmes, realizados em um contexto periférico, fora dos grandes eixos de produção tanto nacional quanto internacional, em contraponto com a estética de obras produzidas dentro dos grandes centros realizadores. Assim, resolvi submeter estes

filmes aos conceitos e aos termos da Animação Ortodoxa, Animação Experimental e *Developmental Animation*, criadas pelo professor e pesquisador Paul Wells<sup>3</sup> em seu livro *Understanding Animation*, de 1998. Wells, dentro de um contexto histórico da animação nos Estados Unidos e Europa, formula estas três categorias a partir de sete elementos estilísticos e estéticos. O que o autor considera como a *Animação Ortodoxa*, de maneira resumida, seria o estilo de animação produzido pelos grandes estúdios dentro de um esquema industrial e comercial. Já a *Animação Experimental* seria seu oposto, ou seja, uma produção autoral, independente e que não necessariamente visa ao lucro. A terceira categoria, a *Developmental Animation*, estaria entre estes dois polos.

O primeiro passo da pesquisa se deu com uma busca para descobrir o máximo de animações pernambucanas. A partir de textos diversos e catálogos de festivais, consegui encontrar 168 animações realizadas de 1968 até maio de 2016. Este número tende a ser modificado sempre, pois novas animações são achadas e tantas outras são finalizadas. As informações da parte histórica do trabalho foram obtidas principalmente através de entrevistas, textos acadêmicos, *websites*, livros, matérias de jornais, revistas, documentários, programas de TV e por meio das próprias obras.

Assim, a partir das animações a que tive acesso e de uma pesquisa básica sobre o contexto do cinema pernambucano, pude perceber que as condições de Wells (1998) não poderiam simplesmente ser encaixadas na produção de Pernambuco, visto que estas categorias retratam uma realidade vivida pelo cinema de animação realizado em grandes centros produtores, sob uma dicotomia específica, na qual vários filmes são produzidos dentro de uma conjuntura mercadológica e industrial, enquanto outros, mais experimentais, desafiam esta lógica. Esta, porém, não é a nossa realidade em Pernambuco. Não temos ainda uma indústria de cinema de animação. Além disso, o experimental dos nossos filmes se dá por outros motivos. Ou seja, nossa produção obedece a outra lógica. Desta forma, esta pesquisa parte da afirmação de que: uma produção periférica, como a animação pernambucana, que não obedece às regras e normas de uma indústria, acaba por gerar outras ansiedades, outros motivos e, conseqüentemente, outras dicotomias, em relação a uma produção industrial e comercial.

Durante as entrevistas e a análise das obras, pude observar alguns discursos conflitantes em relação a vários assuntos. O primeiro deles é a intenção do artista em relação à obra e o contexto artístico e mercadológico em que ela está inserida. Diversos animadores

---

<sup>3</sup> Paul Wells trabalha na Universidade de Loughborough, no Reino Unido, onde é professor, pesquisador e diretor da *Animation Academy*.

impõem uma razão comercial e voltada para o mercado às suas obras, mais do que questões artísticas. Já outros priorizam uma produção autoral, destinada à fruição em mostras, festivais, TVs públicas, etc. Essa dicotomia dialoga de maneira próxima com as categorias de Wells (1998). Em segundo lugar, um tema abordado pelos artistas que repercute de forma intensa em suas obras é o uso, ou não, de elementos típicos da cultura regional nas animações e a forma como estes são abordados e empregados quando utilizados. Resolvi, então, pesquisar como se dão essas dicotomias dentro da filmografia animada pernambucana.

Assim, com o objetivo de discutir estes temas a partir de uma perspectiva histórica, fiz conexões entre os dados colhidos (entrevistas, os principais fatos históricos e as obras do cinema de animação pernambucano a que tive acesso) e uma base teórica que trata de assuntos relacionados à cultura, como Identidade Cultural, Hegemonia, Hibridismo, Globalização, a partir da obra de alguns autores: Stuart Hall, Nestor Garcia Canclini, Richard Williams, Ella Shohat, Robert Stam, Mike Featherstone, Jesús Martin-Barbero e Durval Muniz de Albuquerque Jr. Além disso, recorri à Teoria dos Campos, de Pierre Bourdieu.

A hipótese da pesquisa é que, enquanto no cinema de animação dos grandes centros existe uma estética dicotômica entre *Animação Ortodoxa* e *Experimental*, em um contexto periférico, como é o caso de Pernambuco, esta dicotomia se modifica, inclusive dando outro(s) sentido(s) para o que é considerado ortodoxo. Desta forma, na animação pernambucana, criou-se uma ideia de que as obras que usam as formas tradicionais dos elementos identitários da cultura nordestina podem ser consideradas 'ortodoxas' em contraponto a outras que os utilizam de maneira mais livre e contestadora, ou seja, mais heterodoxa.

Assim, o objetivo principal desta tese é resgatar a trajetória do cinema de animação pernambucano através de seus autores e suas obras. Secundariamente, a partir desta pesquisa histórica, almejo discutir como os fatores *Ortodoxos/Tradicionais* se relacionam esteticamente com questões *Heterodoxas/Contemporâneas* dentro desta cinematografia.

## **1.1 Estrutura da tese**

Início a tese, no capítulo 1, expondo alguns conceitos sobre a animação e traçando de maneira resumida uma cronologia do surgimento e da evolução da animação na América do Norte e Europa Ocidental, polos de grande produção e onde se desenvolveu uma indústria do cinema animado. Faço um paralelo com o cinema de animação mais voltado para o campo artístico e fora do esquema industrial que também se desenvolveu nestes continentes. Abordo questões ligadas ao início experimental do cinema de animação e como se desenvolveu o

pensamento e os processos industriais voltados para um mercado cada vez maior, dando destaque ao estúdio de Walt Disney. Por fim, estes fatos históricos são relacionados às categorias e aos termos de Paul Wells (1998), que classifica a animação industrial e hegemônica como Animação Ortodoxa e seu contraponto, a animação autoral e independente, como Animação Experimental. Entre estes polos, existe um tipo de animação, chamada por Wells de *Developmental Animation*, que dialoga e negocia com os termos de ambos os lados. Por fim, fecharemos com algumas considerações acerca desta classificação de Wells, que será usada para nortear uma parte das discussões sobre a estética e o processo de produção do cinema de animação pernambucano.

No capítulo 2, trataremos desta questão de cinema dominante e dominado a partir de Ella Shohat e Robert Stam. Discutiremos a ‘americanização’ e hegemonização da cultura global, usando conceitos de Mike Featherstone e Raymond Williams. Em seguida, adentramos nos assuntos da valorização e hibridização da cultura, a partir dos autores supracitados. Posteriormente, contamos de maneira resumida a história da animação no Brasil e sua experiência enquanto uma produção periférica. Discutiremos, ainda, identidade cultural, a partir da visão de Stuart Hall, e como ela se manifesta na produção artística nordestina em concordância com as ideias de Durval M. Albuquerque Jr. Observamos como elementos da cultura nordestina são apropriadas por dois movimentos artísticos de Pernambuco: o Armorial e o Manguê. Por fim, tratamos de maneira bastante rápida da Teoria dos Campos de Pierre Bourdieu, que serve de baliza para a observação de algumas dicotomias observadas no estudo: Ortodoxo/Experimental, Global/Periférico e ‘Tradicionais’/‘Não tradicionais’.

No capítulo 3, começo a narrar a história da animação pernambucana. Porém, início o capítulo expondo as diretrizes que foram utilizadas para formar o *corpus* desta pesquisa, além de expor que tipos de fontes foram usadas para a obtenção das informações. Em seguida, começo a parte historiográfica em si. Dividi a história da animação pernambucana em duas partes que dialogam com a tecnologia usada em cada época: cinema analógico e cinema digital.

Na parte do cinema analógico, conto a história do início do cinema em Pernambuco na década de 1920, marcado pelo Ciclo do Recife, passando pelo Ciclo do Super-8, na década de 1970, até as décadas de 1980 e 1990. Na parte sobre o cinema digital, conto a retomada da animação em Pernambuco em decorrência do advento da tecnologia digital. Tratarei do ‘boom’ da produção acontecido a partir de 2005, finalizando este capítulo no ano de 2010 em decorrência de fatores como a proximidade histórica dos acontecimentos após 2011, o que dificulta a análise das obras em relação ao contexto geral. Além do mais, o recorte foi

necessário devido ao crescimento demasiado do volume de produções a partir de 2011, o que tornaria esta tese extremamente extensa e inviável.

Visto que foram coletadas muitas informações sobre os seis últimos anos da produção animada pernambucana, mesmo com a necessidade de impor um limite à pesquisa, os anos de 2011 a 2016 são abordados de maneira resumida no início do quarto capítulo, na sessão ‘Apontamentos sobre as tendências e direcionamentos do cinema de animação pernambucana - anos de 2011 a 2016’. Em seguida, inicia-se uma discussão sobre estilo e estética das animações pernambucanas, que foi dividida em partes: a primeira aborda a dicotomia Ortodoxo/Experimental, a segunda observa a questão comercial e autoral no campo da animação pernambucana. Por fim, discute-se como os animadores exploram elementos tradicionais da cultura nordestina em suas obras.

Nas considerações finais, utilizando-me de gráficos, trago um resumo de toda a pesquisa histórica, tornando assim as informações mais claras. Por fim, com o intuito de instrumentalizar novas pesquisas, disponibilizamos nos anexos o seguinte material:

- a) A lista completa com as 168 animações catalogadas que abrangem o período de 1968 a maio de 2016. A lista traz, além do nome dos filmes, ano de produção e diretor;
- b) DVD com arquivos digitais das entrevistas realizadas por e-mail (PDF) e o áudio das entrevistas realizadas pessoalmente.

## 2. A DICOTOMIA DO CINEMA ANIMADO

O cinema de animação surge quando o dispositivo cinematográfico é usado para ‘dar vida’ a objetos, desenhos, pinturas, gravuras, etc. a partir de técnicas quadro a quadro. A história desta arte se desenvolve em duas frentes antagônicas, mas concomitantes e mutualmente influenciadas. Estes caminhos distintos deram origem ao cinema de animação tradicional/comercial e ao cinema de animação experimental. Neste capítulo, inicialmente, contaremos, de maneira bastante resumida, estas duas histórias, com o foco na história da animação ocidental. Em seguida, exporemos as categorias criadas por Paul Wells (1998) a partir destes dois cinemas antagônicos, chamadas de Animação Ortodoxa e Animação Experimental, e uma terceira categoria, *Developmental Animation*, que seria a interseção destes dois extremos. Posteriormente, descreveremos os sete termos e condições destas três categorias. Por fim, fecharemos com algumas considerações acerca desta classificação de Wells, que será usada para nortear uma parte das discussões sobre a estética e o processo de produção do cinema de animação pernambucana.

### 2.1 História do cinema animado: essência e origem

Se o cinema foi o modo de expressão que melhor representou a dinâmica do século XX e foi a manifestação artística mais popular, que mais se difundiu e que melhor caracteriza a sociedade industrial, "a animação é sem dúvida a mais importante forma criativa do século XXI" (WELLS, 2002, p. 1). Ela está presente em diversos meios, indo muito além do cinema e da TV.

Definir o que é animação se torna uma tarefa cada vez mais complexa, especialmente a partir da interferência das novas tecnologias digitais. “A maneira que a tecnologia tem se desenvolvido, desde o início das imagens em movimento, é proporcional a variedade de processos de animação, e, conseqüentemente, a de definições de animações que surgiram” (LUZ, 2009, p. 563). Ao contrário do cinema *live action*, que, de uma maneira razoavelmente rápida, encontrou sua forma e seu sentido, o cinema de animação sofreu (e ainda sofre) com uma crise de identidade, buscando espaço enquanto arte autônoma e uma sintaxe própria. Afinal, desde sua origem, o cinema de animação vive um embate entre a linguagem das artes plásticas e do cinema tradicional, entre o abstrato e o representativo. Isto se deve muito à diversidade técnica do cinema de animação e às inúmeras possibilidades plásticas de que este dispõe. “A animação, através da história, teve necessariamente que adotar as características distintivas de seu próprio vocabulário para definir-se a si mesma como uma forma de arte em seu direito” (WELLS, 2002, p. 30).

O termo animação tem origem no verbo latino *animare*, que significa "dar vida a algo" (LUCENA JÚNIOR, 2005). Blair (1994) afirma que a animação é tanto arte quanto técnica. Enquanto técnica, a animação é o processo de criar movimento; enquanto arte, a animação proporciona a simulação da vida. Assim, a origem da animação está na vontade do homem de expressar o movimento através da arte. O princípio básico da animação surge antes mesmo da invenção do cinema. Mas foi somente no final do século XIX, que a animação encontrou um suporte no qual poderia se desenvolver enquanto arte e técnica: o dispositivo cinematográfico. Desde então, a animação é vista como uma subdivisão do cinema (LUCENA JÚNIOR, 2002; WELLS, 1998). Do cinema, também foram herdados a lógica narrativa, a montagem e os elementos do *mise-en-scène*.

No entanto, os primeiros animadores não eram cineastas. No seu início, começo do século XX, a produção de cinema de animação era feita de maneira experimental por desenhistas, artistas plásticos e cartunistas em diversas localidades, especialmente dos Estados Unidos e da França, que vislumbraram naquele novo meio, o cinema, uma forma diferente de mostrar seu trabalho, contribuindo com a utilização de diversas técnicas, materiais, processos e estilos visuais vindos de várias artes de representação. Daí os primeiros filmes serem mais tentativas de conferir movimento a charges, histórias em quadrinhos e ilustrações do que propriamente a expressão artística que tomaria forma nas décadas seguintes, com uma linguagem e complexidade própria.

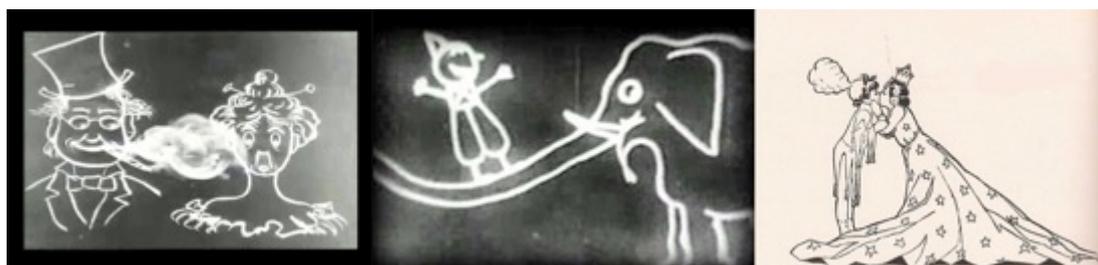
Por ser uma produção muito fragmentada, na qual havia pouco contato entre os artistas, o estilo visual era variado e baseava-se no traço pessoal de cada autor. As técnicas eram inventadas e aperfeiçoadas pelos próprios animadores, o que implicava resultados bastante diversos e originais. Foi um período de experimentação, técnicas se misturavam, materiais eram testados. A animação era um terreno inexplorado, anamórfico ainda, e que trazia mil possibilidades (BECK, 2004).

Os filmes deste período inicial aproximam-se do que Gunning (1986) chama de "O cinema de atrações". O autor cita como exemplos destes filmes os primeiros curtas que eram exibidos nos *vaudevilles*, um tipo de entretenimento de variedades muito comum no início do século XX, que trazia uma diversidade de atrações, como músicos, teatro, dançarinos, comediantes, mágicos, animais treinados e, entre outras coisas, pequenos filmes. Estes filmetes não estavam interessados em, necessariamente, contar uma história, no máximo uma piada rápida. Buscavam, na verdade, causar perplexidade e fascinação no público diante do poder de ilusão e exotismo causados pela novidade da imagem em movimento e seus truques.

No caso do cinema de animação, o espanto e deslumbramento da plateia vêm do testemunho de um objeto ou um desenho que ganha vida em frente aos seus olhos.

Exemplos de como a animação, em sua gênese, não tinha preocupações narrativas complexas estão nos primeiros filmes animados: *The Enchanted Drawing*, de 1900, primeiro filme a conter sequências animadas, e *Humorous Phases of Funny Faces* (1906), considerado o primeiro filme de animação, ambos realizados por James Stuart Blackton (figura 1). O primeiro é a filmagem de uma performance de um desenhista, na qual o desenho ganha vida própria. Já o segundo é um conjunto de piadas visuais e situações cômicas de desenhos aleatórios feitos com giz sobre um quadro negro. Nenhum deles possui um desenvolvimento de uma trama ou personagens. Exemplos similares estão em *Fantasmagorie* (1908) do cartunista francês Émilie Cohl (figura 1) e no primeiro filme do também cartunista Winsor McCay, como *Little Nemo in Slumberland* (figura 1), de 1911 (LUCENA JÚNIOR, 2005).

**Figura 1** – Respectivamente: cenas de *Humorous Phases of Funny Faces* (1906), *Fantasmagorie* (1908) e *Little Nemo in Slumberland* (1911).



Fontes das imagens: Respectivamente, *website* The Public Domain Review<sup>4</sup>, *website* Silent Volume<sup>5</sup>, *website* Barnabooth<sup>6</sup>.

### 2.1.1 Industrialização da animação

A fórmula simplista dos primeiros filmes logo se esgotou. O maravilhamento da técnica pela técnica já não era suficiente para atrair o público. Alguns autores perceberam que, investindo em narrativas bem-humoradas e personagens cativantes, poderia existir uma demanda para filmes de animação nos cinemas junto com os filmes *live-action*. Entram em cena os roteiristas e profissionais de cinema (BECK, 2004).

<sup>4</sup> Disponível em: <<http://publicdomainreview.org/collections/humorous-phases-of-funny-faces>>. Acesso em 19 jun. 2014.

<sup>5</sup> Disponível em: <<http://silent-volume.blogspot.com.br/2012/04/fantasmagorie-1908.html>>. Acesso em 19 jun. 2014.

<sup>6</sup> Disponível em: <<https://scuolabarnabooth.files.wordpress.com/2013/06/little-nemo-300-2.jpg?w=640&h=470>>. Acesso em 19 jun. 2014.

Entretanto, o cinema de animação parecia ter pouco potencial como um meio eficiente para as necessidades de um mercado tão ágil como o cinema comercial. O entrave estava no modelo de produção individual e experimental, pois o processo era muito lento, muito trabalhoso, exaustivo, empírico e muito idiossincrático (HATFIELD, 2004), carecendo de metodologia e ordenação, ao contrário do cinema filmado hollywoodiano, que estava cada vez mais mergulhado em uma lógica industrial de fabricação. Seria necessário então mudar toda a lógica da produção.

A partir do ano de 1910, alguns artistas visualizaram no cinema animado um potencial econômico bastante lucrativo. Os ilustradores, cartunistas e desenhistas, que anos antes haviam embarcado na experimentação com as técnicas animadas, tornam-se os donos dos primeiros estúdios. Aprendizes são contratados, surge a primeira geração de animadores, que vai ter o papel de inventar um sistema e estabelecer as condições desta nova prática. Existia um esforço coletivo para a padronização de técnicas e criação de materiais e instrumentos que facilitassem a confecção dos filmes (LUCENA JÚNIOR, 2005). Os avanços tecnológicos e mudanças na organização de produção, que passaria a adotar um esquema baseado no fordismo<sup>7</sup>, com hierarquias e especialização do trabalho, foi o início do que vários autores chamam de 'a industrialização da animação'.

Um dos pioneiros na industrialização do processo de produção de filmes animados foi John Randolph Bray. Ele adotou em seu estúdio uma lógica fordista com divisões de tarefas e metas rígidas de produção. Em 1913, ele fez o primeiro filme que utilizava folhas de acetato para separar personagens e objetos de cena do *background*. Esta invenção, criada por Earl Hurd, que hoje nos parece tão simples, foi o mais importante passo para que fosse possível reduzir custos e tempo de produção, visto que, a partir do acetato, uma quantidade enorme de trabalho era economizada, já que não se precisava redesenhar todo o cenário em cada quadro de filme. Além disso, foi possível a composição de cenários mais complexos e detalhados, o que colaborou com a qualidade gráfica das obras (LUCENA JÚNIOR, 2005). A utilização do acetato, como evolução tecnológica, teve um impacto para o cinema de animação que só teria comparação com a introdução do computador na produção, cerca de setenta anos depois.

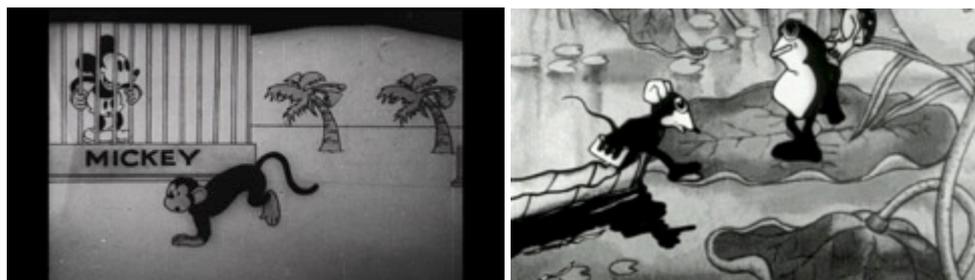
A contribuição de Bray foi fundamental para o surgimento e consolidação de vários estúdios e a criação de um estilo bem particular: o *cartoon*. Segundo Denis (2010, p. 115), o

---

<sup>7</sup> “Criado pelo empresário norte-americano Henry Ford (1863-1947), fundador da Ford Motor Company, o Fordismo é um modelo de produção em massa que revolucionou a produção industrial do início do século XX, sendo bastante utilizada até os dias atuais. Ford fez uso, em suas fábricas, das técnicas de produção sugeridas por Taylor. A organização do sistema era totalmente baseada na linha de produção, na qual cada funcionário era especializado em apenas uma atividade específica” (JÚNIOR, 2015)

estilo do *cartoon* tem como característica principal "um imaginário de *gag* que se impõe nos anos 1910, e que deve tanto à mitologia e aos contos de origem europeia quanto aos *comic strips*<sup>8</sup> da imprensa americana e ao *slapstick*<sup>9</sup> de Chaplin, Keaton, Lloyd ou dos irmãos Marx".

**Figura 2** – Respectivamente: *Macaco Feio*, *Macaco Bonito* (1929-1933); Filme dos Irmãos Wan *The Mouse and the Frog* (1934).



Fontes das imagens: *website Design Culture*<sup>10</sup>, *website Net Play*<sup>11</sup>.

A produção do cinema de animação comercial, feita nos Estados Unidos e voltada para um mercado de consumo cada vez maior, cria uma massificação da linguagem do *cartoon* em nível mundial. Um dos primeiros ‘grandes’ estúdios de Hollywood responsáveis pelo impulso inicial do mercado de animação de curtas para o cinema foi o dos irmãos Fleischer. Com obras de sucesso que tinham personagens importantes e marcantes como Koko, o palhaço e Betty Boop, a influência das criações de Max e David Fleischer chegou a lugares como China, como pode ser vista nas animações dos Irmãos Wan (figura 2), e no Brasil, onde os seus traços peculiares e estilo de movimentos serviram de base para animações como *Macaco Feio*, *Macaco Bonito* (figura 1), 1929-1933, de Luiz Seel (BECK, 2004; MORENO, 1978). O estúdio também criou a técnica de rotoscopia, na qual o movimento real é previamente filmado e posteriormente redesenhado quadro a quadro, obtendo-se um resultado realista (CAVALIER, 2011) – muito usada anos depois por Disney em vários longas, inclusive em *Branca de Neve e os Sete Anões*.

<sup>8</sup> A tradução mais comum para o português é 'tirinhas'. São histórias em quadrinhos bastante curtas que geralmente são publicadas em revistas e jornais. É muito comum neste tipo de narrativa sequencial o formato *gag-a-day*, ou seja, todo os dias a 'tirinha' traz uma piada diferente.

<sup>9</sup> Tipo de humor associado a filmes como os de Carlitos, Os Três Patetas, O Gordo e o Magro, etc. Nestas películas, existe uma predominância do humor físico com muitas quedas, lutas e acidentes. O termo *slapstick* se refere a um instrumento composto por duas tábuas que faz um som que simula um tapa no rosto.

<sup>10</sup> Disponível em: <<http://www.designculture.com.br/wp-content/uploads/2013/08/Anima%C3%A7%C3%A3o-Macaco-Feio-Macaco-Bonito-1929.jpg>>. Acesso em 19 jun. 2014.

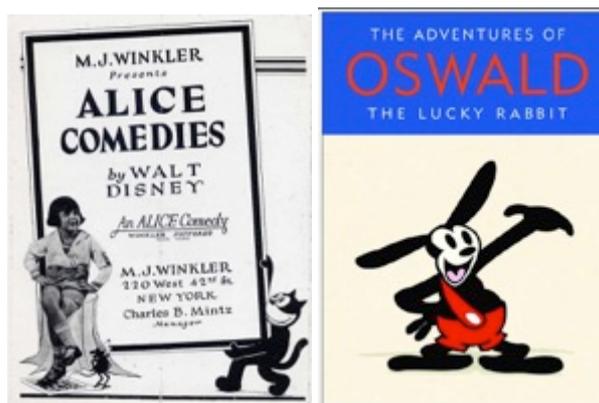
<sup>11</sup> Disponível em:

<<http://m13.mask9.com/sites/default/files/styles/l/public/imagepad/20140430/20140430103958-ff456ec9450c7ff5a204f5c7f55133de32b7c29a.37/movie-the-mouse-and-the-frog-by-wan-laiming-and-wan-guchan-and-wan-chaochen-still-mask9.jpg>>. Acesso em 19 jun. 2014.

Além dos Fleischers, vários outros estúdios surgiram, adotando e adaptando rapidamente fórmulas que estavam dando certo no mercado. Para estes estúdios, eficiência e controle tornaram-se as novas regras. Já não havia uma dispersão de informações ou de metodologias. Surgiam assim as regras e os princípios básicos do que seria chamado futuramente de ‘animação tradicional’. E um dos principais responsáveis pelo sucesso e disseminação destas ideias e concepções foi Walt Disney.

Disney é visto como o pioneiro na criação da arte e da indústria da animação. Na primeira metade do século 20, o mundo conhece a Era de Ouro do seu estúdio, que conseguiu não só uma excelência em termos técnicos, mas também sucesso comercial e reconhecimento artístico. Os filmes de Disney foram responsáveis por colocar a arte da animação em destaque no meio cinematográfico. Ele realmente provou que uma técnica tão trabalhosa e custosa poderia ser comercialmente viável e fonte de grande lucro para os estúdios.

**Figura 3** – Respectivamente: Cartaz de *Alice Comedies*, *Oswald - The Lucky Rabbit*.



Fontes das imagens: *website* Barry Brandford<sup>12</sup>, *website* Blue-ray.com<sup>13</sup>.

Disney montou seu próprio estúdio em 1923. Sob o nome de *Laugh-O-Grams*, ele desenvolveu uma série de adaptações de contos de fadas. Em seguida, partiu para a realização de filmes que utilizavam pessoas de verdade dentro de um mundo animado, era a série *Alice Comedies* (figura 3). Estas características dos primeiros filmes de Walt Disney chamaram a atenção do cineasta russo Sergei Eisenstein. Ele comparava a qualidade do cinema de animação na qual o personagem pode se tornar o que quiser, chamada por ele de *Plasmaticness*, com a liberdade pessoal e ideológica, o que seria essencialmente uma linguagem utópica. "Essa mutabilidade, uma condição do filme animado, lembraria estados

<sup>12</sup> Disponível em: <<http://barrybradford.com/wp-content/uploads/alicePoster-228x300.jpg>>. Acesso em 19 jun. 2014.

<sup>13</sup> Disponível em: <[http://images4.static-bluray.com/products/20/21219\\_1\\_large.jpg](http://images4.static-bluray.com/products/20/21219_1_large.jpg)>. Acesso em 19 jun. 2014.

primitivos e recolocaria a cultura contemporânea dentro do contexto de seu próprio desenvolvimento evolucionário" (WELLS, 1998, p. 22).

Porém, este lado surreal e experimental começou a ser deixado de lado quando Disney inicia o desenvolvimento de uma nova série: *Oswald the Rabbit* (figura 3). Esta é realmente uma reviravolta na carreira de Disney, que, a partir deste momento, detém-se mais ao mecanismo da forma e do conteúdo, além de demonstrar uma preocupação exacerbada com a técnica e a perfeição dos movimentos.

A partir do final dos anos 20 e ao longo dos anos 30 do século 20, Disney, impondo a disciplina da lógica industrial, conseguiu alcançar um patamar elevado de inovações técnicas e artísticas (HATFIELD, 2004). Em 1928, é lançado o primeiro filme de Mickey Mouse, personagem emblemático na carreira dos Estúdios Disney. *Steam Boat Willie* foi o primeiro curta de animação com o som sincronizado, uma técnica que não seria possível sem o esforço técnico de Disney. Em 1932, ele lança *Flowers and Trees*, primeiro filme colorido. Cada vez mais, Disney distanciava-se dos aspectos distintivos da animação em relação ao cinema *live-action*, como a imaterialidade dos objetos e a volatilidade das formas, que tanto encantaram Eisenstein, para concentrar-se em parâmetros mais realistas.

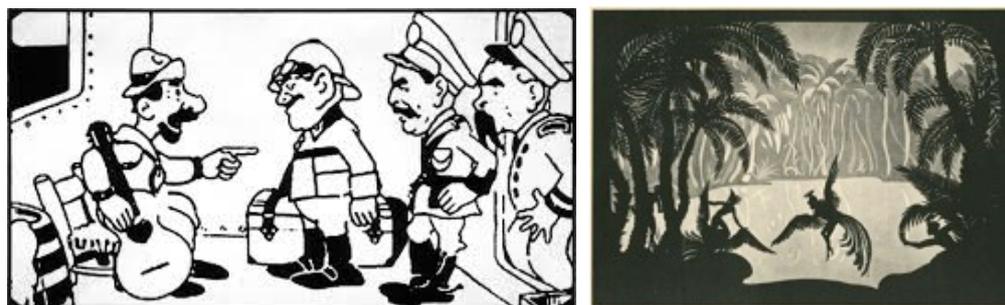
Esta estratégia de ação demonstra tanto uma preferência pessoal de Walt Disney como também a sua obstinação para alcançar a maior semelhança possível entre a animação e o movimento natural. Estas mudanças vieram atreladas ao expansionismo tecnológico dos estúdios Disney. Inventos como a Câmera de Múltiplos Planos<sup>14</sup> possibilitaram que ele conseguisse efeitos como profundidade, perspectiva, detalhes e fotorrealismo na imagem animada.

Disney sabia que só alcançaria respeito no mercado cinematográfico se conseguisse realizar um longa-metragem que aliasse um alto padrão artístico a um grande sucesso de bilheteria. Neste período, dois longas de animação já haviam sido lançados: um filme argentino, *El Apóstol*, dirigido por Quirino Cristiani em 1917 (figura 4), e *As Aventuras do Príncipe Achmed*, da alemã Lotte Reiniger, lançado em 1926 (figura 4). Porém, nenhum dos dois havia conseguido dar sequência à produção de longas de seus autores (BENDAZZI, 1995).

---

<sup>14</sup> Aparelho formado por camadas de múltiplos planos acoplados a uma câmera. Em cada plano, coloca-se uma parte diferente do desenho, o que confere à cena uma sensação de profundidade, criando um efeito tridimensional (CAVALIER, 2011).

**Figura 4** – Respectivamente: *El Apóstol* (1917), *As Aventuras do Príncipe Achmed* (1926).



Fontes das imagens: *website Helicon*<sup>15</sup>, *website London City Nights*<sup>16</sup>.

Desta maneira, Disney aproximou a sua animação do cinema *live-action*, buscando a verossimilhança dos personagens, contextos e narrativas. Ele sabia que o tipo de história usada nos *cartoons*<sup>17</sup>, fortemente baseada em situações cômicas curtas, tinha de dar lugar a um enredo baseado nos diálogos e no desenvolvimento de uma trama mais complexa do que simplesmente *gags* visuais. "A liberdade ideológica dos filmes animados que traziam tanto uma anarquia gráfica e narrativa, deu lugar a confrontações morais dentro de cenários realistas" (WELLS, 1998, p. 23).

Para isso, "ele apostou em fórmulas narrativas tiradas do melodrama do século XIX" (HATFIELD, 2004), não só ideologicamente e emocionalmente, mas como uma lógica narrativa para suas ambições técnicas. Este estilo é composto por uma linha simples de ação: maniqueísmo na construção psicológica dos personagens, forte dose de moralismo e tramas que, na maioria das vezes, trazem histórias sobre reparação de uma injustiça ou realização amorosa (BRAGA, 2008). "À parte isso, há a ação sublinhada pela música ou acompanhada pelo canto, que respondem ao primeiro sentido de melodrama" (CORDEIRO, 2005).

Em 1932, Disney lança *Branca de Neve e os Sete Anões*, um sucesso de público e de crítica. A partir deste momento, a produção de Disney alcança sua maturidade, tornando sua obra sinônimo de animação. "A estética de Disney tornou-se inextricavelmente associada com a definição de animação, um realismo muito particular, e um conservadorismo Republicano próprio, engajado com um tratamento gótico do sentimentalismo da classe média americana" (WELLS, 2009, p. 94).

Furniss (2009, p. 13) afirma que, durante o século 20, a animação foi identificada

<sup>15</sup> Disponível em: <<https://almaleonor.files.wordpress.com/2014/12/quirino-cristiani-disegno.jpg?w=640&h=341>>. Acesso em 19 jun. 2014.

<sup>16</sup> Disponível em: <[http://3.bp.blogspot.com/-NWRFVzhCV\\_A/UWGEysZ-m9I/AAAAAAAAAF0o/CVp7cZtp11g/s640/5408462816\\_3545ac7d39\\_b.jpg](http://3.bp.blogspot.com/-NWRFVzhCV_A/UWGEysZ-m9I/AAAAAAAAAF0o/CVp7cZtp11g/s640/5408462816_3545ac7d39_b.jpg)>. Acesso em 19 jun. 2014.

<sup>17</sup> Termo utilizado para designar o estilo clássico de animação, que usa desenhos caricaturais e possui histórias curtas de humor.

tipicamente como sendo uma arte: 1) americana; 2) criada com a técnica de *cel animation*<sup>18</sup>; 3) feita por homens e 4) realizada pelos estúdios Disney. Pode-se acrescentar a isso a noção geral de que os filmes de animação são feitos exclusivamente para o público infantil.

Por quase um século, então, a animação foi reconhecida mundialmente por um só modelo, criado por Disney. Nas palavras de Wells: "Tamanho foi a força e o efeito da tradição dos *cartoons* nos Estados Unidos, particularmente o trabalho dos estúdios Disney, que criou-se uma estética visual dominante para os filmes de animação" (2002, p. 34). Assim, o estilo da Disney e seus preceitos dominaram o mercado de animação, deixando sua marca não só nos Estados Unidos, mas em diversas outras produções ao redor do mundo e tornando-se, assim, global. Segundo Caetano (2013, p. 7), "o surgimento e consolidação da *The Walt Disney Company*, que com seus filmes açucarados acabou demarcando um padrão de 'boa qualidade' de produção", deveria ser seguido por todos os que quisessem sucesso e lucro.

Na última década do século 20, outra empresa de animação desponta no mercado, a Pixar, que investe na técnica de animação 3D. Os sócios fundadores da Pixar, todos originários da Disney, levam para a nova empresa a 'cartilha' de como fazer filmes populares e rentáveis. Quase como uma ironia, a primeira década do século 21 assiste ao enfraquecimento da Disney, que chegou a fechar seu estúdio de animação tradicional, e o fortalecimento da Pixar e da técnica 3D, que passou a ser dominante no mercado de longas-metragens. Em 2006, a Disney compra a Pixar<sup>19</sup>, mas, como parte do acordo, o diretor de criação da Pixar, John Lasseter, passa a ser o diretor de criação da Disney. Diversas outras empresas montam seus próprios estúdios de animação 3D e seguem os passos da Pixar, ao investirem em filmes que obedecem aos cânones pregados por Disney, agora com uma roupagem 3D.

Deve-se também destacar o papel fundamental da TV para o mercado da animação. Com o advento das transmissões televisivas, surgiu a necessidade cada vez maior de material animado para ser exibido nos canais televisivos. O modelo de produção antigo, para o cinema, já não atendia à dinamicidade do mercado para a TV. Os estúdios tiveram de se adaptar às novas condições, assim surgiu uma nova forma de *cartoon*, mais simplificado no desenho e nos movimentos, utilizando-se técnicas da animação limitada, com mais ênfase nos diálogos do que na ação (BECK, 2004; NESTEIRUK, 2011).

---

<sup>18</sup> Técnica tradicional de animação que utiliza desenhos feitos sobre o acetato e papel (PATMORE, 2003).

<sup>19</sup> A Disney já tinha um contrato de distribuição dos filmes da Pixar.

### 2.1.2 Cinema de Animação Experimental

Em seus primórdios, o cinema que estava nascendo foi ‘reivindicado’ tanto pelos artistas que queriam torná-lo narrativo e teatral quanto pelos artistas plásticos, que viam nele a possibilidade de expandir as propriedades da pintura e escultura ao dotá-las de movimento. Estes artistas seriam a origem do que ficou conhecido como cinema experimental.

O qualitativo “experimental” costuma ser utilizado ao referir-se a obras produzidas em determinados movimentos e contextos que, ao longo do século XX, se mostraram alternativas à forma cinematográfica convencional, caracterizada pelo modelo narrativo. Compreende, principalmente, a produção do contexto das vanguardas artísticas na década de 1920, e de movimentos artísticos da década de 1960, além da produção esparsa e independente de quaisquer movimentos artísticos e/ou cinematográficos (QUARESMA, 2015).

Sébastien Denis (2010) observa duas categorias distintas da utilização fílmica pelos artistas das Vanguardas Artísticas da década de 1920. A primeira delas é exatamente o cinema enquanto extensão da pintura, utilizando-se quase sempre de técnicas animadas. Podemos encontrar no manifesto ‘A cinematografia futurista’, de 1916, a afirmação de que o cinema deveria abandonar os maneirismos da arte teatral e abarcar as propriedades da pintura, adicionando a esta a cinética. Artistas como Viking Eggeling, Walter Ruttmann e Hans Richter criavam gráficos animados a partir de diversos tipos de materiais e processos, como gravura, pintura, escultura, etc., às vezes interferindo diretamente na película e, em outros casos, fotografando *frame a frame* quadros e outros objetos. “Estas obras consistiam, ao mesmo tempo, de um projeto de extensão da pintura – uma nova pintura, disposta de tempo e movimento – mas também de um projeto de autonomia para o cinema” (QUARESMA, 2015, p. 12). A outra categoria da utilização do cinema pelas Vanguardas, segundo Denis (2010), é a ‘perversão do real’, quando os artistas subvertiam imagens filmadas, transformando-as em figuras abstratas. A maior parte destes filmes, porém, só utilizam técnicas animadas em poucos trechos.

Animadores, criando sobre a base das artes plásticas, não meramente exploram abordagens e estilos, mas também, de consciência própria, exploram princípios teóricos e ideias geradas a partir das artes plásticas, e as usam de novo a partir do suporte animado (WELLS, 2002, p. 36).

Enquanto a animação comercial investe em estilos massificados, explorando os modelos dominantes do momento, a animação experimental é plural e varia de acordo com o estilo particular de cada artista ou movimento. Os filmes experimentais, pela sua liberdade criativa, buscavam resultados plásticos e investiam em conceitos mais do que em uma objetividade narrativa, além disso os artistas buscavam inovações e a exploração dos limites de diversas técnicas. Pode-se dizer que, tanto em termos de estilo quanto de técnica, as soluções

alcançadas pelo cinema experimental animado são infinitas. A seguir, mostraremos algumas poucas técnicas, talvez as que mais se destacam, e alguns autores que tiveram relevância para a história do cinema experimental animado. É importante destacar que este é apenas um resumo que busca ilustrar como são diversas as possibilidades do experimentalismo na arte animada.

A pintura na película é uma das técnicas experimentais mais usadas. Ela tem seu marco inicial em 1912 com os futuristas Arnaldo Ginna e Bruno Corra, mas conquistou notoriedade com as obras de Norman McLaren para o National Film Board do Canadá – NFB, nas décadas de 1940-1980, inspirando artistas no mundo inteiro. Por ser um método de criação muito barato, basicamente, precisava-se de um rolo de película e instrumentos de desenho, esta técnica é muito comum em diversas filmografias.

Oskar Fischinger, na década de 1930, usava a música clássica e o *jazz* para dar ritmo a composições abstratas com objetos feitos de madeira. Na década de 1940, na Califórnia, surge um movimento cinematográfico em torno do Art in Cinema Festival, que revelou artistas como Harry Smith e Larry Jordan, ambos conhecidos pelas animações com colagens e recortes. Na década de 1950, o animador Robert Breer cria trabalhos que buscavam expor a unidade básica do filme, ao usar uma imagem diferente em cada quadro, anulando assim a construção do movimento filmico (BENDAZZI, 1995; CAVALIER, 2011).

**Figura 5** – Respectivamente: objetos colados na película em *Mothlight* (1963), *Možnosti Dialogu* (1982).



Fontes das imagens: *website* These girls on film<sup>20</sup>, *website* Cine Outsider<sup>21</sup>.

Também da NFB, na década de 1960 e 1970, destacamos Ryan Larkin, jovem artista que experimentou com desenho e pinturas usando vários suportes e materiais. Ainda na década de 1960, o cineasta experimental Stan Brakhage experimenta colar objetos em cima da

<sup>20</sup> Disponível em: <<https://thesegirlsonfilm.files.wordpress.com/2013/12/mothlight.jpg?w=768>>. Acesso em 09 jun. 2016.

<sup>21</sup> Disponível em: <<http://www.cineoutsider.com/reviews/pix/j/ja/jansvank6.jpg>>. Acesso em 09 jun. 2016.

película cinematográfica em *Mothlight* (1963). Na União Soviética, também na década de 1960, surge Jan Svankmajer, conhecido principalmente pelos filmes surreais em *stop motion* usando diversos tipos de objetos e materiais, inclusive comida e barro, entre eles: *Jabberwocky* (1971) e *Možnosti Dialogu* (1982). (BENDAZZI, 1995; CAVALIER, 2011).

Com o aparecimento dos primeiros computadores nas décadas de 1960 e 1970, até mesmo o 3D, que hoje é a técnica mais usada em animações *blockbusters*, serviu como opção para experimentações nas obras de artistas como Ed Emshwiller, James Whitney e Larry Cuba. Nas décadas de 1980 e 1990, designers e artistas visuais começam a incorporar técnicas e elementos das animações experimentais em seus trabalhos para publicidade, *motion design* e computação. O fácil acesso a equipamentos de computação gráfica e as comunicações em rede fazem surgir inúmeros artistas independentes que usam a internet para divulgar os seus trabalhos sem necessariamente ter de passar pelo crivo das curadorias artísticas. Entre estes artistas, estão: Satoshi Tomioka, que trabalha com 3D, e PES, nome artístico de Adam Pesapane, que faz *stop motion* com objetos (BENDAZZI, 1995; CAVALIER, 2011).

A rotoscopia, inventada pelos Fleischers e utilizada à exaustão por Disney, é abarcada pelo cinema de animação experimental, que deturpa a sua ideia básica de ‘copiar’ o movimento e a imagem real filmada. Artistas como o nova-iorquino Jeff Scher usam a rotoscopia como base para experimentar soluções inusitadas feitas quadro a quadro, como em *Milk of Amnesia* (1992), em que os quadros de vídeos aleatórios são desenhados e pintados de forma também aleatória, o que resulta em um frenesi de cores, traços, pinceladas e manchas, mas o movimento dos filmes originais permanece inalterado (figura 6).

**Figura 6** – Quadro isolado e conjunto de quadros do filme *Milk of Amnesia* (1992), respectivamente.



Fontes das imagens: *website* Nuncalosabre<sup>22</sup>, *website* do Maya Stendhal Gallery<sup>23</sup>.

<sup>22</sup> Disponível em: <[http://1.bp.blogspot.com/-KcpGnjEZtTg/VASoxpbQVXI/AAAAAABiL0/WXD\\_SZHSCw4/s1600/Captura%2Bde%2Bpantalla%2Bcompleta%2B24062013%2B204728.bmp.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-KcpGnjEZtTg/VASoxpbQVXI/AAAAAABiL0/WXD_SZHSCw4/s1600/Captura%2Bde%2Bpantalla%2Bcompleta%2B24062013%2B204728.bmp.jpg)>. Acesso em 09 jun. 2016.

<sup>23</sup> Disponível em: <[http://www.mayastendhalgallery.com/images/2jeffscher/milkofamnesia1\\_p1.jpg](http://www.mayastendhalgallery.com/images/2jeffscher/milkofamnesia1_p1.jpg)>. Acesso em 09 jun. 2016.

Esta noção de diversidade plástica, técnica e sentidos deve-se muito ao perfil dos autores destes filmes. “Seus produtores não consistiam de indivíduos orientados especificamente para a indústria de animação, alguns sequer orientados para o cinema como um todo” (QUARESMA, 2015, p. 13). De artistas plásticos, aos designers gráficos, dos cineastas independentes até os *nerds* da computação, cada um trouxe um pouco de experiência, características e influências para o cinema de animação experimental.

Por último, estas obras só foram possíveis por estarem contidas em uma esfera das artes plásticas, da contracultura e do cinema independente, distanciando-se, então, das animações comerciais dos grandes estúdios. Porém, elas não vivem isoladas e existe um intercâmbio e influências mútuas entres estes dois polos.

## **2.2 Animação Ortodoxa, Experimental e *Developmental***

A animação deve sua origem e linguagem tanto ao campo do cinema quanto ao campo das artes plásticas. A influência e a colaboração destes campos aconteceram de forma diferente em diversos momentos e situações. Os objetivos que cada um deles possui deram origem a uma dicotomia responsável por criar dois tipos distintos de animação: o comercial, que obedece aos cânones da indústria cinematográfica massificada, e o independente, produções livres das amarras comerciais do mercado, mais voltadas à esfera das artes.

Com o intuito de diferenciar e classificar estes dois modelos de cinema, Wells (1998) os qualifica como Animação Ortodoxa e Animação Experimental. Estes dois tipos se relacionam, convivem e se influenciam mutuamente. Esta interação dá origem também a um tipo híbrido, chamado de *Developmental Animation*<sup>24</sup>. O próprio autor declara que as fronteiras entre estas classes são difusas e imprecisas e que dificilmente podemos ver um filme que seja puramente Ortodoxo ou Experimental. Estes termos foram cunhados com um propósito discursivo e servem de base para análises qualitativas das características, estilos e formas de diferentes filmes de animação. Diversos trabalhos já adotaram estes conceitos com intuítos variados. A seguir traz-se alguns exemplos.

Em *Australian Animation Aesthetics*, Leonie Rutherford (2003) procura traçar tendências estéticas na animação australiana feita para crianças. A autora utiliza os conceitos de Wells como base teórica para demonstrar que certos fatores e discursos relacionados à

---

<sup>24</sup> Mantive o termo na língua de origem, pois não achei uma tradução para o português que conseguisse exprimir de maneira correta o seu significado original.

economia e cultura têm gerado produtos artísticos de cunho processual de natureza híbrida, que caracteriza a animação infantil feita na Austrália.

Ao discutir a questão da autoria vs. a industrialização na história em quadrinhos *Boulevard of Broken Dreams* do quadrinista Kim Deitch, Charles Hatfield (2004) utiliza o conceito de animação ortodoxa para argumentar sobre a ausência artística e subjetiva do autor em animações criadas pelos grandes estúdios.

Já Hiren Solanki, no artigo *Excuse Me, Who Are You...and Do You Speak Animese?: The Distinctive Language of Animation*, discute a linguagem distinta da animação usada para contar histórias, tomando como exemplo a animação japonesa *Perfect Blue*, de Satoshi Kon, e a animação surrealista da Checoslováquia *Dimensions of Dialogue*, feita pelo mestre Jan Švankmajer. Para tanto, ele referencia os conceitos de ortodoxo e experimental que norteiam sua análise (SOLANKI, 2013).

Pretendo, nesta pesquisa, usar este esquema de Wells para nortear o estudo e mapeamento da história do cinema pernambucano de animação, buscando entender as características das obras em relação a essa dicotomia e o papel, nessa relação, do fator periférico, característico da produção local do estado. A seguir, trago mais detalhes sobre os conceitos de Animação Ortodoxa, Animação Experimental e *Developmental Animation*, seguidos pelas suas condições e termos, bem como um conjunto de sete variáveis que diferenciam e certificam cada um deles.

### 2.2.1 Animação Ortodoxa

Desde 1910, quando o processo de produção de um filme de animação começou a obedecer a uma organização industrial e seguir preceitos do mercado, o cinema de animação, na sua forma mais tradicional, vem sendo determinado pela impessoalidade, por um método de trabalho de linha de montagem e por uma visão massificada que é determinada pelos gestores dos grandes estúdios, "uma tendência cimentada pelo sucesso de Disney" (HATFIELD, 2004, p. 4).

Um estilo influente, como foi o dos estúdios Disney na primeira metade do século 20, faz surgir rélicas, criadas por vários artistas e estúdios no mundo inteiro. Tanto visualmente quanto narrativamente, estes filmes se apropriam das características das obras massificadas, através de padrões e diretrizes que pouco variam de uma cinematografia para a outra. Cria-se assim um estilo hegemônico na produção mundial, e esta estética dominante contribui para a desqualificação de diferentes procedimentos e linguagens presentes nas obras de artistas

individuais experimentais e de produções periféricas, à margem tanto do eixo geográfico da indústria quanto da produção comercial.

Paul Wells sugeriu a expressão Ortodoxo para designar este tipo de animação que, em termos gerais, segue as convenções do discurso dominante e dos modelos adotados pela indústria cinematográfica. Esse discurso impõe, não só no cinema, uma maneira massificada de fazer e consumir cultura. Segundo Mike Featherstone, em uma primeira fase da globalização, "o processo de homogeneização da cultura, o projeto de criação de uma cultura comum, deve ser entendido como um processo, na unificação da cultura, da necessidade de ignorar ou, na melhor das hipóteses, de refinar, sintetizar e misturar as diferenças locais" (FEATHERSTONE, 1997, p. 127).

No cinema de animação, o tipo Ortodoxo obedece às regras do mercado e procura atender a um público massificado. Adota preceitos clássicos e conhecidos de representação – que tende ao real ou hiper-realismo – e narrativas recheadas de clichês, com estruturas lineares e bem conhecidas do público. Pouco inova ou experimenta em termos estéticos, temáticos ou de linguagem, procurando se aproximar, de modo geral, do cinema *live action*.

Essa forma de animação é realizada pelos grandes estúdios e segue um processo de produção fordista, no qual um grande número de animadores está envolvido em um esquema de divisão de tarefas que, na maior parte do tempo, exige que o trabalho individual torne-se pasteurizado, sem a necessidade de soluções criativas. Assim, a personalidade dos animadores desaparece em detrimento de um 'estilo de estúdio'. A Animação Ortodoxa utiliza técnicas comercialmente bem-sucedidas, ou seja, que permitam a construção de narrativas complexas, a representação realista de cenários e personagens a partir de um estilo de ilustração convencional e a aplicação de processos industriais com divisões de tarefas específicas e viabilidade em grande escala, tanto financeiramente quanto em relação a prazos e cronogramas de execução das tarefas. O objetivo é minimizar custos e otimizar a produção, além de manter um determinado controle da qualidade. A técnica mais relacionada ao Ortodoxo é o 2D tradicional, que dominou o cinema de animação por quase um século. Porém, hoje, se tratarmos de cinema de animação comercial, a técnica 3D pode ser considerada a ortodoxa.

A consequência destas impressões é uma forte influência estética e narrativa nas obras periféricas de um único modo de produção de escala mundial, o que acarreta uma noção simplista do que seria o cinema de animação. Isto posto, a partir do que foi apresentado, fica fácil fazer um juízo de valor em relação à Animação Ortodoxa e a seu principal representante, Walt Disney. Porém, mesmo sendo um tipo de produto artístico com suas limitações

(impostas pelo mercado) e que, de certa forma, condiciona uma boa parte da produção mundial, não podemos deixar de apreciar as contribuições que estas obras tiveram para a história da animação. Em primeiro lugar, está o desenvolvimento tecnológico que permitiu à arte da animação atingir um patamar de sofisticação e apuro visual que a fizeram estar presente em diversos suportes e mídias. Também foi através da persistência e investimento de produtores como Disney que o cinema de animação criou uma linguagem própria, impôs-se em relação ao cinema *live action* e achou o seu lugar dentro da sétima arte ao extrapolar as tramas e as imagens limitadas do estilo *cartoon*, conseguindo estabelecer uma narrativa complexa, transmitindo emoções verdadeiras a partir de desenhos animados e, finalmente, tornando-se uma forma artística lucrativa.

### 2.2.2 Animação experimental

Um filme experimental seria aquele que "*experimenta*, que faz uma experiência em uma área qualquer: narrativa, figurativa, sonora, visual etc. É neste sentido que Jean Mitry o compreende" (AUMONT, 2006, p. 111). Já na concepção de Noguez, experimental pode designar um tipo de cinema que se enquadra em todos, ou quase todos, os seguintes critérios: "não é realizado no sistema industrial; não é distribuído nos circuitos comerciais (mas eventualmente em outros circuitos); não visa à distração, nem, necessariamente, à rentabilidade; é majoritariamente não-narrativo; trabalha questionando, desconstruindo ou evitando a figuração" (AUMONT, 2006, p. 111). Esta definição, que, segundo Aumont (2006), é a mais utilizada atualmente, trata de duas questões distintas: demandas mercadológicas e características intrínsecas à obra. Estas questões abarcam, de certo modo, a expressão e a construção do filme animado experimental.

Ao mesmo tempo em que, nos Estados Unidos, o estilo *cartoon* de animação invadia as salas de cinema comerciais, na Europa, um grupo de artistas desenvolvia trabalhos animados mais voltados para a experimentação e abstração, baseados nos movimentos vanguardistas das artes plásticas (WELLS, 1998).

A animação dita Experimental por Wells (1998) encontra-se no lado oposto de um *continuum* em relação à Animação Ortodoxa, sendo, assim, sua antítese. Porém, toda técnica de animação nasceu de experimentalismos, mesmo as usadas pelo cinema de animação Ortodoxo.

Como visto anteriormente, o surgimento e o crescimento de uma indústria do cinema de animação, baseada em dinâmicas de mercado, elegeu as técnicas e os estilos mais eficazes aos seus interesses, fazendo com que a maioria das demais experiências ficassem restritas a um

círculo artístico de produções realizadas por animadores, artistas plásticos e estúdios independentes. Assim, produções que utilizam técnicas de animação como a feita diretamente na película, *strata-cut*<sup>25</sup>, animação com areia (figura 7), sombra, *light painting*, *pinscreen*<sup>26</sup>, etc. estão mais associadas ao cinema experimental.

**Figura 7** – Execução de animação nas técnicas de *strata cut* e areia, respectivamente.



Fontes das imagens: *website Strata Cut*<sup>27</sup>, *website do Club Flyers*<sup>28</sup>.

Em muitos países este tipo de produção animada depende de financiamento dos governos para ser realizada. E, na maioria das vezes, a produção só encontra espaço de projeção em circuitos de festivais, mostras, galerias, museus, cineclubes e cinemas de arte. Assim, este tipo de animação opera à margem do sistema de produção massificado e industrial ao abordar temáticas, impulsos criativos e interesses estéticos fora da padronização adotada pelos grandes estúdios.

O cinema de Animação Experimental tende a tratamentos mais subjetivos e abstratos, através da 'ausência' de uma narrativa ou do uso de narrativas mais 'abertas' e surreais. Utiliza-se muitas vezes de imagens não figurativas e abstratas ou com baixo grau de analogia<sup>29</sup>. Além disso, essa vertente do cinema de animação possui uma inclinação para o uso de técnicas e materiais diversificados e pouco convencionais.

<sup>25</sup> Técnica de animação *stop motion* que utiliza um 'bolo' feito de massa de modelar que possui dentro dele figuras. Quando esse 'bolo' é cortado as imagens aparecem em sequência. A técnica tem origem na Alemanha dos anos 1920, com as experiências com cera de Oskar Fischinger e Walter Rutmann. Porém, só nos anos 1980 é que o californiano David Daniels refinou, nomeou e aperfeiçoou a técnica (DANIELS, 2012).

<sup>26</sup> Técnica Desenvolvida pelo casal Alexandre Alexeieff e Claire Parker, que usa uma tela coberta de pequenos pinos móveis nos quais é projetada uma luz em diagonal. O resultado é uma imagem composta pelas sombras dos pinos (WIKIPEADIA, 2015c).

<sup>27</sup> Disponível em: <<http://stratacut.com/wp-content/uploads/2012/03/IMG026-300x248.png>>. Acesso em 09 jun. 2016.

<sup>28</sup> Disponível em: <<http://clubflyersmag.com/wp-content/uploads/2014/04/Screen-Shot-2014-04-14-at-6.23.36-PM.png>>. Acesso em 09 jun. 2016.

<sup>29</sup> Segundo Aumont (1993), o termo analogia refere-se a uma representação mais fiel entre a imagem e o que é verdadeiramente representado.

Segundo Wells, a Animação Experimental “abarca um grande número de estilos e abordagens [...] inevitavelmente cruza com áreas como *avant-garde* ou vídeo arte” (1998, p. 42-43). Desta maneira, enquanto a Animação Ortodoxa procura aproximar-se da linguagem e da forma do cinema *live-action*, a Animação Experimental identifica-se mais com os conceitos das artes plásticas, possuindo uma relação muito próxima com alguns movimentos das vanguardas artísticas.

### 2.2.3 *Developmental animation*

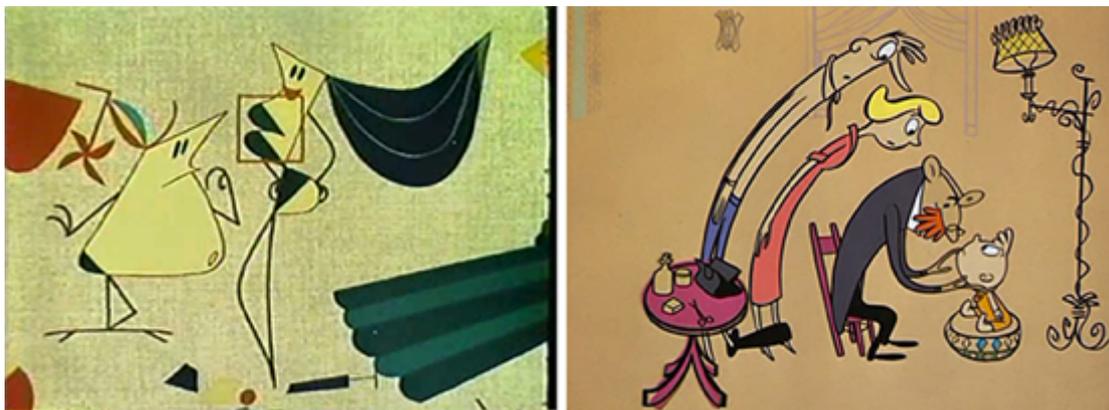
Segundo o próprio Wells (1998), são poucos os exemplos de filmes que apresentam 100% dos seus atributos atrelados à animação Ortodoxa ou à animação Experimental. Cada filme possui gradações em relação a estas condições, seja em termos técnicos, processuais, contextuais, de linguagem, estéticos ou filosóficos, fazendo com que grande parte das obras realizadas sejam heterogêneas em seus predicados.

Este tipo de produto que dialoga de forma distinta com as propriedades destes dois conceitos é chamado de *Developmental animation*. “Entre os pólos de ortodoxo e experimental existe uma terceira forma, cuja definição é nebulosa, na melhor das hipóteses, uma vez que só pode ser definida como o compartilhamento dinâmico de características entre estilos opostos” (JONES, 2012).

Ao sofrer influência das práticas e formas da animação comercial, a *Developmental Animation* trabalha misturando aspectos tradicionais com diferentes técnicas, materiais, narrativas, temas, abordagens, etc., explorando a diversidade e os limites do meio e, muitas vezes, misturando particularidades locais, estilos autorais e outras influências diversas.

Se a Animação Ortodoxa encontra-se em uma extremidade de um *continuum* e a Animação Experimental encontra-se na outra, a *Developmental animation* “opera como um modelo de expressão que combina ou seleciona elementos de ambas abordagens, representando as tensões estéticas e filosóficas entre dois aparentes extremos” (WELLS, 1998, p. 35). Trata-se de obras que enevoam os limites entre as classificações ortodoxas e experimentais (JONES, 2012).

**Figura 8** - *Surogat* (Zagreb Film, 1961), *Gerald McBoing-Boing* (UPA, 1950), respectivamente.



Fontes das imagens: *website* Youtube<sup>30</sup>, *website* Central dos Sonhos<sup>31</sup>.

Em termos de técnicas, a *Developmental animation* é totalmente plural. Pode ser usada a animação 2D tradicional, como é o caso das obras da Zagreb Film da Croácia (figura 8) e da UPA dos EUA (figura 8) (CAVALIER, 2011); o *cutout* analógico de Terry Guilliam para o grupo Monthy Python (figura 9), como exemplifica Luz (2010), ou mesmo 3D, como é o caso do documentário animado *Ryan* (figura 9), lançado no ano de 2004 (CHANG, 2009).

A *Developmental animation*, por definição, remonta aos aspectos tradicionais do filme animado, mas também visa engrandecer ou modificar estas tradições com abordagens contemporâneas. [...] requer do espectador que reconheça a forma dominante mas que também entenda que certos filmes reposicionam o espectador no sentido de montar uma crítica aos limites já assumidos do meio e aos valores inerentes e atitudes determinadas por estes parâmetros (WELLS, 1998, p. 51-52).

**Figura 9** - *Cutout* analógico de Terry Guilliam para o grupo Monthy Python, *Ryan* (2004).



Fontes das imagens: *website* BBC<sup>32</sup>, *website* A Steampunk Opera<sup>33</sup>.

<sup>30</sup> Disponível em: <<https://i.ytimg.com/vi/xhfHXLuiTd8/hqdefault.jpg>>. Acesso em 19 jun. 2014.

<sup>31</sup> Disponível em: <<http://filfelix.com.br/wp-content/uploads/2012/12/Gerald-McBoing-Boing-cena-1-300x229.jpg>>. Acesso em 19 jun. 2014.

<sup>32</sup> Disponível em: <[http://news.bbcimg.co.uk/media/images/52070000/jpg/\\_52070273\\_pythonart.jpg](http://news.bbcimg.co.uk/media/images/52070000/jpg/_52070273_pythonart.jpg)>. Acesso em 16 jun. 2016.

<sup>33</sup> Disponível em: <<https://steampunkopera.files.wordpress.com/2013/03/ryan.jpg>>. Acesso em 16 jun. 2016.

**Figura 10** - Gráfico de gradação de cores com conceitos de Wells (1998).



Fonte: Autor.

Com a intenção de deixar mais claras as relações entre Ortodoxo, Experimental e *Developmental animation*, criamos o gráfico abaixo, um *continuum* baseado em cores, no qual o Ortodoxo está representado pela cor azul, o Experimental pelo vermelho e o *Developmental animation*, localizado no meio dos outros dois, pelo amarelo (figura 10). Assim, animações que tendem mais para o Experimental poderiam ser localizadas em uma área de um tom mais alaranjado e avermelhado e as que se identificam com o Ortodoxo, em áreas mais azuladas ou esverdeadas. Não existe precisão neste gráfico, pois diversas variáveis que servem para determinar essas divisões operam em um nível maior de subjetividade. A função desta ferramenta é apenas tentar situar melhor as obras em relação a estes conceitos.

#### 2.2.4 Condições e termos da animação ortodoxa e experimental

Para Wells (1998), as características da Animação Ortodoxa e Experimental funcionam em polos opostos, porém relacionados uns com os outros, dentro de um *continuum*. O autor destaca sete condições e termos antagônicos dentro deste *continuum*: configuração/abstração; continuidade específica/não continuidade específica; forma narrativa/forma interpretativa; evolução do conteúdo/evolução da materialidade; unidade de estilo/estilos múltiplos; ausência do artista/presença do artista; dinâmicas do diálogo/dinâmicas da musicalidade. Estes termos são dispostos por Wells em um esquema, como pode ser visto na tabela 1.

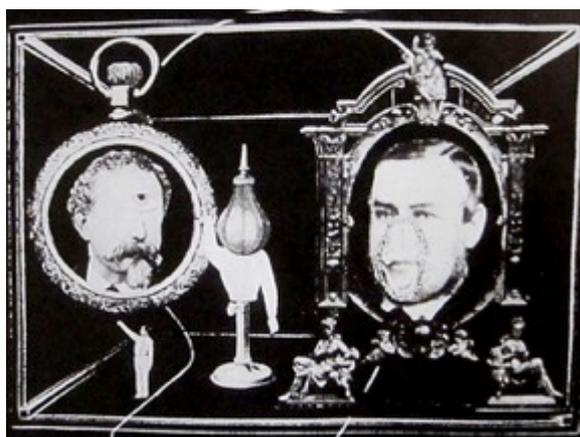
Tabela 1 - Esquema dos termos e condições da animação Ortodoxa e Experimental.



Fonte – Wells (1998, p. 36) - tradução do autor.

Estas condições funcionam de forma independente. Por exemplo: uma animação como *Heaven and Earth Magic* (1962), de Harry Smith, pertence mais ao extremo experimental, pois não possui uma unidade específica; a história funciona mais na esfera do interpretativo, sem uma narrativa convencional; a técnica de animação com recortes expõe a materialidade das imagens, formadas por fotos, desenhos e gravuras; o estilo é bem pessoal do artista e opera com uma dinâmica baseada na música, não possui diálogo. Porém, em termos de analogia da imagem, a animação, ao utilizar fotos e desenhos realistas, opera mais no polo da 'configuração' e a manutenção de um mesmo tipo de imagem e movimento durante todo o filme demonstra uma unidade de estilo. Assim, dos sete pontos, em cinco, a animação se aproxima do extremo do experimental, mas possui duas características que são próprias do cinema Ortodoxo.

**Figura 11** - *Heaven and Earth Magic* (1962).



Fonte da imagem: *website Mondo*<sup>34</sup>.

Uma apreciação rápida e sem muito aprofundamento, como a que fizemos sobre o filme *Heaven and Earth Magic* (figura 11), serve apenas para mostrar que o esquema de Wells (1998) pode ser uma poderosa ferramenta de análise e observação de filmes animados. No exemplo citado, está bem evidente o viés experimental da obra. Porém, nem sempre a observação dos termos é suficiente. Muitas vezes, este esquema exige um esforço de interpretação qualitativa e discursiva sobre a obra que vai além de simplesmente categorizar suas especificidades dentro das condições propostas. É importante conhecer o ambiente de criação e produção da obra, seus autores e a relação com o contexto artístico.

Além disso, faz-se necessário debater e dissertar sobre cada condição e a relação entre elas, pois não podemos simplesmente determinar conclusões baseados em uma condição isolada. Por exemplo, uma verificação um pouco mais detalhada da análise anterior mostra que, mesmo possuindo um estilo realista de representação da imagem, dentro do contexto da animação, esta característica não impede que ela se aproxime mais do polo experimental. Isso porque, ao mostrar fotos que se movem de maneira mecânica, gera-se um contraste, um estranhamento entre a imagem análoga e o movimento artificial. Deste modo, o filme perde completamente a qualidade realista, mesmo possuindo imagens fotográficas.

Por fim, em alguns casos, determinadas condições possuem mais relevância do que outras dentro da conjuntura da obra. É o caso de filmes como os da série *Silly Symphonies*, como *The Skeleton Dance* (1929) ou *Flowers and Trees* (1932), de Walt Disney, que possuem diversas características ortodoxas (narrativa, configuração da imagem e movimento,

---

<sup>34</sup> Disponível em: <[http://3.bp.blogspot.com/\\_HMTcR\\_29J-w/TTsRIMsOWuI/AAAAAAAAAGtg/B0yK6eP6tzg/s640/11.jpg](http://3.bp.blogspot.com/_HMTcR_29J-w/TTsRIMsOWuI/AAAAAAAAAGtg/B0yK6eP6tzg/s640/11.jpg)>. Acesso em 19 jun. 2014.

continuidade, unidade de estilo etc.), mas não se baseiam em diálogos, e sim em músicas, característica marcante da animação experimental (figura 12).

**Figura 12** - *The Skeleton Dance* (1929) e *Flowers and Trees* (1932), respectivamente.



Fontes das imagens: *website* Disney Shorts<sup>35</sup>, *website* Pretty Clever Films<sup>36</sup>.

Poucos são os filmes que possuem características ortodoxas ou experimentais absolutas. Entre estes extremos do *continuum*, opera a maior parte das animações realizadas no mundo inteiro, que estariam então dentro da terceira definição de Wells (1998), a *Developmental animation*. A seguir, esmiuçaremos e discutiremos cada uma das condições propostas por Wells (1998), propondo exemplos para cada uma delas.

### **Configuração / Abstração**

O cinema percorre um caminho rumo a uma representação cada vez mais análoga à realidade através da evolução tecnológica (som, cor, imagem em alta definição, terceira dimensão, etc.). O cinema de animação, como arte de representação isolada, desde sua origem, também segue um caminho semelhante, em busca de imagens com um alto grau de verossimilhança, culminando nas representações realistas 3D.

Paralelamente, existe no cinema de animação um impulso criador que busca a não-figuração, o abstrato, a forma pura, explorando as possibilidades plásticas do cinema e utilizando uma linguagem na qual as imagens são geradas manualmente ou digitalmente e a realidade e o movimento são criados, simulados, e não reproduzidos (LUCENA JUNIOR, 2002).

Isto posto, vemos que o cinema de animação pode atuar em duas frentes: a representação do real, quando busca padrões semelhantes aos da pintura figurativa ou do

<sup>35</sup> Disponível em: <[www.disneyshorts.org](http://www.disneyshorts.org)>. Acesso em 16 jun. 2016.

<sup>36</sup> Disponível em: <[prettycleverfilms.com](http://prettycleverfilms.com)>. Acesso em 16 jun. 2016.

cinema *live-action*, e a manipulação da forma, quando direciona seus esforços para imagens abstratas ou menos figurativas, aproximando-se das artes plásticas de vanguarda.

De acordo com Aumont (1993), ao escrever sobre o "problema da semelhança entre a imagem e a realidade" (p. 198), toda imagem (representação) contém analogia, que pode variar em graus. Ou seja, uma imagem análoga aproxima-se daquilo que representa em sua aparência. Na figura 13, por exemplo, temos uma imagem com alto grau de analogia para um desenho animado, inclusive este filme foi o primeiro a passar uma sensação de profundidade das imagens. Sendo assim, pode-se dizer que um filme *live-action* e uma animação *cartoon* contêm diferentes graus de analogia, ou seja, assemelham-se mais ou menos àquilo que representam (BUCCINI *et al.*, 2011d).

**Figura 13 - *The Old Mill* (1937).**



Fontes das imagens: *website* Dr. Grob's Animation Review<sup>37</sup>, *website* Examiner.com<sup>38</sup>.

Já o caráter realista diz respeito às convenções e à aproximação do objeto representado, não de sua aparência real, mas de um conjunto de regras compartilhado coletivamente em determinado contexto sociocultural sobre como aquele objeto deve ser representado. A confusão que por vezes se faz entre analogia e realismo refere-se, ainda, ao fato de que tais conceitos costumam ser associados a contextos sócio-históricos que conferem valor excessivo às imagens com alto grau de analogia. Esta qualidade se torna, por convenção, condição para que uma imagem seja tomada por realista (AUMONT, 1993). Por exemplo, as figuras humanas retratadas na arte egípcia possuem um baixo grau de analogia, pois não se parecem com seres humanos de verdade, porém, dentro dos cânones artísticos da época, eram consideradas realistas.

<sup>37</sup> Disponível em: <<https://animationreview.files.wordpress.com/2010/05/the-old-mill-c2a9-walt-disney.jpg?w=150&h=111>>. Acesso em 19 jun. 2014.

<sup>38</sup> Disponível em: <[http://cdn2-b.examiner.com/sites/default/files/styles/image\\_content\\_width/hash/c8/b8/c8b816d8f1aa266e2e1c817f00d8ba65.jpg?itok=VfHPkEV5](http://cdn2-b.examiner.com/sites/default/files/styles/image_content_width/hash/c8/b8/c8b816d8f1aa266e2e1c817f00d8ba65.jpg?itok=VfHPkEV5)>. Acesso em 19 jun. 2014.

Trazendo esta questão para os conceitos de Ortodoxo e Experimental, podemos notar que o cinema de animação ortodoxo busca um alto grau de analogia em relação aos índices perceptivos. Por isso, Disney perseguiu a profundidade, a iluminação análoga e o movimento natural, que hoje são fielmente representados nos filmes 3D da Pixar.

Entretanto, ao mesmo tempo em que a Animação Ortodoxa busca um alto grau de analogia e se aproxima do cinema filmado, ela mantém alguns aspectos próprios do *cartoon* ou da caricatura. Por exemplo, diversos personagens dos longas de Disney mantinham características e movimentos de *cartoon*, como os anões de Branca de Neve. Nos filmes 3D da Pixar, elementos como fogo, água, fumaça, grama, árvores e outros objetos são tão próximos do real que podemos, muitas vezes, achar que estamos diante de um filme *live-action*, porém todos os personagens possuem proporções, formas e feições exageradas e caricaturais. Define-se, assim, um estilo no qual alguns elementos são hiper-realistas, enquanto outros lembram ao espectador que aquilo é uma animação. Seriam essas, portanto, as condições e regras do realismo para a animação ortodoxa. Ou seja, mesmo que alguns personagens fujam de um alto grau de analogia com a realidade, eles continuam sendo realistas no contexto da animação *cartoon* e ortodoxa.

**Figura 14** - *Rango* (2011).



Fonte da imagem: *website* Ambrosia<sup>39</sup>, *website* Spectacular Attractions<sup>40</sup>.

Interessante notar que configuração e abstração são atributos que podem também ser estendidos ao movimento. Isso porque, no cinema, não adianta uma imagem realista que não se movimenta de forma natural, ou pelo menos convencionada, como é o caso do estilo *cartoon*. Assim, Disney foi inflexível quanto a ter suas figuras animadas movendo-se como seres reais, no caso de alguns personagens, como os veados de *Bambi* (1942), ou a partir das convenções do *cartoon*, como os anões de *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937). Além disso, a complexidade do movimento dos personagens não poderia ser notada. Para Disney, a

<sup>39</sup> Disponível em: <<http://ambrosia.com.br/cinema/rango-um-verdadeiro-faroeste-em-animacao/>>. Acesso em 19 jun. 2014.

<sup>40</sup> Disponível em: <[https://drnorth.files.wordpress.com/2011/03/2011\\_rango\\_007.jpg?w=584&h=240](https://drnorth.files.wordpress.com/2011/03/2011_rango_007.jpg?w=584&h=240)>. Acesso em 19 jun. 2014.

premissa do realismo das imagens e do movimento seria importante para sustentar narrativas extensas no modelo tradicional de Hollywood (WELLS, 2002, p. 37).

**Figura 15** - *Begone Dull Care* (1949) e *An Optical Poem* (1938), respectivamente.



Fontes das imagens: *website Spectacular Attractions*<sup>41</sup>, *website Pretty Clever Films*<sup>42</sup>.

Na outra extremidade, a Animação Experimental possui a tendência de resistir ao uso da imagem ilustrativa, redefinindo o corpo, abstraindo, modificando as formas ou mesmo usando imagens não figurativas, como formas geométricas puras, traços, pinceladas, rabiscos e texturas. Algumas animações quebravam a lógica da perspectiva e das proporções. O mesmo vale para o movimento, que em muitos casos é distorcido, subvertido, minimizado ou mesmo anulado. A ideia é explorar os elementos mais básicos das formas, apelar para interpretações subjetivas, baseadas nos sentimentos puros, causar estranheza e romper com a ideia naturalista, realista e figurativa da imagem e do movimento.

Como exemplos de abstração da imagem, podemos citar *Begone Dull Care* (1949), de Norman McLaren (figura 15), e *An Optical Poem* (1938), de Oskar Fischinger (figura 15). Como exemplo de subversão do movimento, citamos o ciclo de andada da animação *Heaven and Earth Magic* (1962), de Harry Smith.

### **Continuidade específica / Não continuidade específica**

A Animação Ortodoxa tem como principal preocupação entreter a plateia. Desta forma, não pode causar estranhamento. Sua lógica, mesmo sendo baseado em um conto de fadas ou em uma sequência de *gags* visuais, procura ser massificada e inteligível por todos que estão assistindo. Para isso, as animações operam dentro de um sistema já conhecido pelos espectadores.

<sup>41</sup> Disponível em: <<https://drnorth.files.wordpress.com/2009/06/begone-dull-care-460th-second.png?w=584>>. Acesso em 09 jun. 2016.

<sup>42</sup> Disponível em: <[http://prettycleverfilms.com/files/2014/01/5\\_e\\_Oskar-Fischinger-\\_Optical-Poem-620x350.jpg](http://prettycleverfilms.com/files/2014/01/5_e_Oskar-Fischinger-_Optical-Poem-620x350.jpg)>. Acesso em 09 jun. 2016.

Suas histórias priorizam os personagens e o contexto no qual estão inseridos, deixando bastante claras suas motivações e personalidade, tentando criar uma ligação entre o espectador e o personagem e apresentando ao público uma premissa básica, com a qual ele deve se guiar durante todo o filme. Por exemplo, no *cartoon* do Coiote e do Papa Léguas, a premissa são as várias tentativas do Coiote de realizar uma tarefa, pegar o Papa Léguas, e suas falhas constantes.

Já o filme experimental não possui regras a priori. Ele pretende romper barreiras, desafiar o espectador, fazê-lo sentir e pensar, testar limites da lógica. A Animação Experimental define suas próprias formas e condições, por isso o espectador deve estar aberto a novas experiências e aceitar uma lógica própria de cada filme, um vocabulário único para cada animação. Este tipo de obra rejeita a continuidade lógica e linear, prioriza o ilógico, o irracional, a subjetividade e as continuidades múltiplas.

Por exemplo, a animação abstrata de Len Lye *A Color Box* (1935) mostra somente formas e linhas coloridas aplicadas através de *stencil* diretamente sobre a película, as quais se modificam em um ritmo acelerado. Não existe um esquema padronizado. A intercalação das imagens, que acontece com cada forma ou linha, obedece a uma lógica própria do filme. Trata-se de uma experiência pessoal do realizador, que surge a partir do uso e manipulação do material filmico, sem estar sujeita a nada que não seja a intenção do artista e sua visão sobre a obra.

### **Forma narrativa / Forma interpretativa**

De um relato básico a um drama épico, a narrativa pode ser entendida como a função da linguagem usada para descrever um evento (VANOYE, 2003), apresentar de um conflito, o processo de confronto e, finalmente, a solução (VOGLER, 1997).

Pintura, escrita, teatro, fotografia, história em quadrinhos, cinema, etc.: diversos meios foram criados para facilitar e melhorar as funções narrativas. Destes, o cinema, especialmente o cinema narrativo clássico de Hollywood, representou o formato narrativo mais popular do século 20. Lançando mão de personagens psicologicamente bem definidas, definição clara dos protagonistas e antagonistas, resolução dos conflitos e finais felizes, os filmes comerciais americanos conquistaram um público massificado (BORDWELL e THOMPSON, 2001). Em grande parte das obras, as histórias são objetivas, simples, lineares, mas muito bem-acabadas.

Talvez um dos modelos narrativos mais utilizados pelo cinema tradicional seja a Jornada do Herói, de Joseph Campbell. No esquema de Campbell (1995), em diversas histórias, a figura de um herói deve passar por doze estágios, que funcionam como uma

estrutura de eventos que irá guiar ao amadurecimento do herói, à conquista de uma recompensa e ao encerramento da aventura. Campbell desenvolveu este esquema a partir de uma pesquisa minuciosa de estruturas de mitos, lendas, fábulas e até histórias modernas, como roteiros de filmes. Podemos elencar alguns exemplos de livros e filmes que usam esta estrutura: *O Senhor do Anéis*, *Guerra nas Estrelas* e *Matrix*.

A animação, assim como o cinema, é um meio que possibilita contar diversos tipos de histórias e de muitas maneiras, principalmente por conta de suas múltiplas possibilidades plásticas e recursos. Entende-se, então, a definição de 'história' como uma sequência de eventos que ocorrem ao longo de um período de tempo. Estes eventos podem ser apresentados em uma variedade de formas de animação, e cada uma delas transmite um significado e/ou emoção diferente (WELLS, 1998).

As primeiras animações eram pequenas sequências que serviam como base para que os autores criassem um desenho que se movia. Não havia desenvolvimento de personagem ou trama. Com o surgimento de uma indústria, os desenhos animados adquirem um perfil baseado em *gags*, piadas visuais e curtas. As histórias nada mais eram do que uma sequência de acontecimentos cômicos, amarrados por um “fiapo” de trama. Também não havia a necessidade do desenvolvimento complexo da personalidade das personagens. Esta simplicidade narrativa era considerada por Disney um entrave para conseguir a realização de uma obra de longa metragem que realmente cativasse o público e o mercado (KLEIN, 1993, p. 122-125).

Observa-se, então, que as características narrativas da Animação Ortodoxa, primeiramente baseadas em *gags*, deram lugar a tramas mais complexas, com uma ideia clara de desenvolvimento de uma história, inspiradas, muitas vezes, na literatura tradicional e seguindo o cinema clássico hollywoodiano. No caso de Disney, quase sempre, os roteiros eram inspirados em contos de fadas com estruturas de melodramas.

Já no cinema de Animação Experimental, o principal viés são questões estéticas e não-narrativas em direção a um vocabulário próprio da pintura e escultura (WELLS, 1998). Em muitos filmes, não existe propriamente uma trama e, quando existe, esta trabalha com um sentido menos objetivo e mais 'aberto' a interpretações, com fatores subjetivos, sensíveis e surreais.

Podemos usar, para nos referir à Animação Experimental, as palavras de Marta Ribeiro (2012, p. 155) sobre a narrativa experimental do teatro baseadas no regime estético de Rancière (2009): "Intervindo na nossa percepção, provocando a interrupção da representação

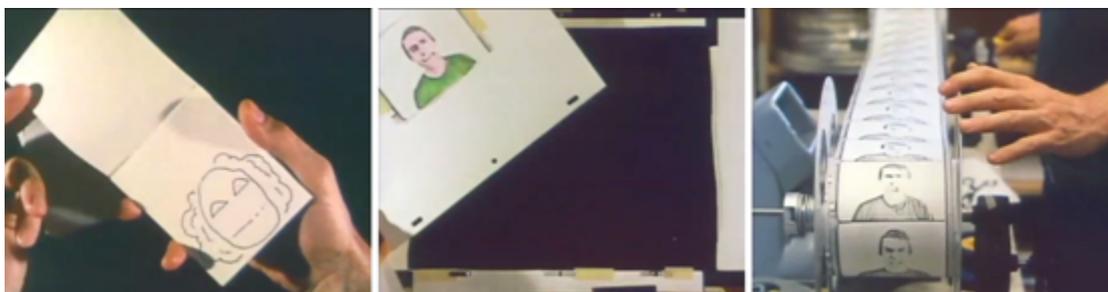
a partir da irrupção do real (o detalhe anódino, arrancado de sua evidência), o regime estético das artes nos desperta para a racionalidade do sonho, da fantasia, do sensível".

### **Evolução do conteúdo / Evolução da materialidade**

A Animação Ortodoxa procura não chamar atenção para a sua construção e para seus componentes estruturais. A materialidade é disfarçada, buscando tornar ‘invisíveis’ os elementos concretos dos quais a imagem se originou, como o papel, a pincelada de tinta, os riscos de lápis, a folha de acetato etc. O conteúdo é colocado em primeiro plano. Acreditava-se que a presença do material poderia lembrar ao espectador que aquele personagem é apenas um desenho, atrapalhando o envolvimento da plateia com a trama.

Já a Animação Experimental, por sua vez, pode privilegiar a sua própria materialidade em detrimento da narrativa e do conteúdo temático. Os animadores fazem questão de que a audiência reconheça a natureza física da obra – cores, formatos, texturas e materiais utilizados. A própria construção do produto muitas vezes faz parte do filme experimental, como visto na figura 16, em que o artista revela equipamento usado na animação.

**Figura 16** - Imagens do filme *Head* (1975).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

Mais uma vez, podemos comparar o cinema de animação às artes plásticas, uma vez que as vanguardas modernas exaltavam a materialidade da tela e dos materiais usados, como nas colagens do cubismo. Por outro lado, na pintura figurativa, a materialidade da tela deveria ficar em segundo plano, dando-se destaque ao conteúdo da imagem.

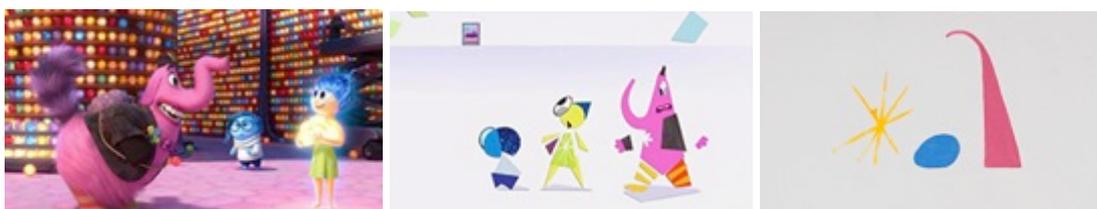
### **Unidade de estilo / Estilos múltiplos**

Estilos são modos uniformes de representar o mundo. A palavra estilo tem sua origem em *stilus*, um instrumento da escrita. *Stilus* diz respeito também à maneira ou modo de expressar (ONLINE ETYMOLOGY DICTIONARY, 2013). Só depois o termo foi usado em relação às artes com a intenção de categorizar formas de representação. Gombrich (2007)

relaciona os estilos a um conjunto de convenções, esquemas e fórmulas a que o artista recorre quando precisa resolver um problema. A adoção destes esquemas por um artista ou grupo de artistas é o que dá origem a um estilo próprio.

Em um estilo hegemônico, na Animação Ortodoxa, as propriedades formais tendem a se manter consistentes dentro de uma mesma obra. Ou seja, utiliza-se o mesmo estilo gráfico durante todo o filme. Assim, os profissionais envolvidos devem seguir regras rígidas para a manutenção do aspecto visual definido pelo estúdio. Por exemplo, na Animação Ortodoxa, dificilmente um filme trará os personagens feitos em 3D, com uma representação mais fiel da natureza (tecidos, pele, cabelos, etc. que parecem ser de verdade), em contraste com um cenário 2D chapado, com imagens que remetem a pinturas ou desenhos a lápis. Essa mistura pode ocorrer, porém, nos casos em que a diferença de estilo faça sentido dentro da narrativa, como ocorre em *Divertidamente* (2015), quando as personagens entram em uma parte do cérebro que é responsável pela abstração e o filme, que tem um estilo 3D, vira 2D (figura 17).

**Figura 17** - Mesmos personagens em diferentes estilos no filme *Divertidamente* (2015).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

Contrastes de estilos também ocorrem quando se pretende diferenciar um trecho do filme em relação ao resto, como é o caso de um *flashback*, uma outra realidade, um sonho ou um prelúdio da história principal. Assim, se o filme for em 3D, o *flashback* pode ser feito em um estilo de animação 2D, como acontece no filme *Kung Fu Panda* (2008), em que a introdução é um sonho do personagem principal (figura 18).

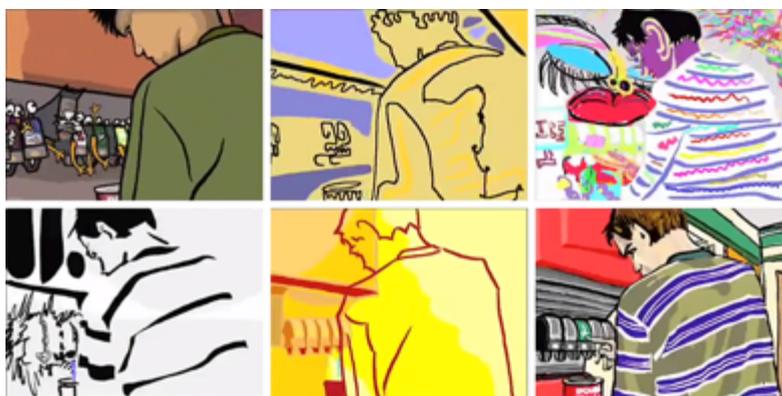
**Figura 18** - *Kung Fu Panda* (2008) estilo da introdução e estilo do filme.



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

Ao contrário, é muito comum em filmes experimentais o uso de uma multiplicidade de estilos, técnicas, materiais e modos de animar. Segundo Wells, (1998, p. 45) esta multiplicidade de estilos "opera de duas maneiras diferentes – primeiro, para facilitar a multiplicidade de visões pessoais que um artista possa querer incorporar em um filme, e em segundo lugar, com o intuito de desafiar ou retrabalhar os códigos convencionais do cinema tradicional e criar novos efeitos". Por exemplo, em *Snack and Drink* (1999), de Bob Sabiston, um documentário de 3 minutos feito em rotoscopia, em um mesmo plano, conjuntos de frames são desenhados por diferentes artistas em estilos variados (figura 19).

**Figura 19** - Estilos diferentes em cada quadro no filme *Snack and Drink* (1999).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

### **Ausência do artista / Presença do artista**

No início do cinema animado, um dos pioneiros, Winsor McCay, "tinha imaginado um futuro para a animação centrada sobre o artista individual, um 'criador de temas' independente, com toda a latitude e toque pessoal de um pintor" (CANEMAKER *apud* HATFIELD, p. 133).

Mas a lógica da animação comercial não seguiu os caminhos da pintura e sua criatividade individual, como queria McCay. A animação primitiva pode ser caracterizada pela autoconfiguração do artista. Já a evolução do desenho animado passou a ser dominada por processos colaborativos de larga escala, orientada pelos preceitos de grandes empresas. Exigiram-se um aumento da força de trabalho e um processo de produção bem mais controlado, hierarquizado e homogeneizado graficamente. Na Animação Ortodoxa, perpetua-se o 'estilo de um estúdio', e o apagamento do artista individual, devendo este adaptar-se ao estilo dominante empregado na produção.

"A Animação Ortodoxa, afinal, é um campo definido em grande parte por 'marcas' ao invés de artistas individuais; propriedades, em vez de criadores" (HATFIELD, 2004, p. 8). O

artista animador faz parte de uma linha de produção muito 'maior' do que ele, tratando-se apenas de uma engrenagem que pode ser substituída, caso seja necessário. Isso coloca em segundo plano tentativas individuais e exploratórias.

Mesmo assim, a animação continua sendo um campo fértil e cheio de energia criativa nas mãos de diversos animadores que seguiram caminhos extremamente pessoais, transmitindo em suas obras expressões individuais próprias, sem amarras e imposições da indústria (figura 20).

**Figura 20** - Estilos próprios de cada autor nos filmes *Rejected* (2000), *Intolerance* (2000), *Your Face* (1987), respectivamente.



Fontes: Captura de tela a partir dos arquivos digitais dos filmes.

É neste campo da animação independente, em que o estilo individual de um artista é valorizado, que surge boa parte das inovações e ideias criativas. Essas ideias, em primeiro momento, 'desafiam' e vão de encontro ao estilo pasteurizado da indústria, mas, eventualmente, têm seus predicados absorvidos pela própria indústria cinematográfica ou mercado publicitário. Assim, Nesteruik (2013, p. 11) afirma que existe uma relação de indissociabilidade entre a animação independente/autoral e a indústria:

"As animações mais autorais têm se mostrado imprescindíveis para a própria existência das produções comerciais, sejam como território fecundo para a formação de novos animadores ou como fonte de inspiração para a constante inovação, criatividade e diversidade que tão bem define essa indústria e a própria arte da animação".

### **Dinâmicas do diálogo / Dinâmicas da musicalidade**

O som é responsável por criar estímulos, seja estabelecendo um clima seja ajudando a condicionar o ritmo do filme. "Mas o mais importante é que o som também cria um

vocabulário pelo qual os códigos visuais do filme são entendidos" (WELLS, 1998, p. 97). Este vocabulário é aplicado de maneira distinta em animações Ortodoxas e Experimentais.

Na Animação Ortodoxa, os elementos sonoros existem em função da narrativa, a trilha sonora é sempre um suporte para a ação e os diálogos. O principal componente são as falas, que devem estar em destaque em relação aos outros elementos sonoros. Em filmes *cartoon*, por exemplo, os diálogos servem de apoio às piadas e a sonoplastia, baseada em onomatopéias, serve para marcar e exaltar momentos cômicos.

Em filmes que tendem ao realismo, a sincronia emotiva da voz é reforçada pelo naturalismo da fala dos personagens. Os diálogos são peças importantes para a construção da trama. Os efeitos sonoros priorizam um naturalismo diegético e devem estar em sintonia com os eventos e acontecimentos das cenas. A trilha musical usa músicas de modo não diegético com a intenção de aumentar os aspectos emotivos sugeridos pela performance de personagens.

Podemos verificar, desta forma, dois estilos distintos defendidos por Brophy: um estilo cacofônico, com características urbanas, industriais, baseada em batidas rítmicas e sons explosivos, muito utilizado em *cartoons*, tendo como um dos principais expoentes os filmes da *Looney Tunes*; o outro estilo seria o sinfônico, com aspirações voltadas para o clássico, o poético, operístico e para o balé, cujo maior exemplo são os longas da Disney (*apud* WELLS, 1998, p. 39).

No cinema de Animação Experimental, a trilha sonora existe em função da subjetividade, sendo a musicalidade mais importante do que a narrativa. A Animação Experimental utiliza-se de momentos de silêncio, sons não usuais e música experimental, procurando fugir do excesso de diálogos, sons clichês dos *cartoons* e sentimentalismo banal de alguns tipos de música.

Vários animadores buscam a relação psicológica e emocional da música com as cores através da liberdade e dinamicidade da animação. "Se a música pudesse ser visualizada, ela se pareceria com cores e formas movendo-se através do tempo em diferentes ritmos, movimentos e velocidades" (WELLS, 1998, p. 46). Os filmes experimentais buscam criar este estado de espírito sinestésico. Baseiam-se na subjetividade da música instrumental, na qual sensações, emoções e climas são mais importantes do que a exatidão do diálogo. "Pode-se dizer que se a animação ortodoxa é sobre 'prosa', então a animação experimental é sobre 'poesia'" (WELLS, 1998, p. 46).

### 2.2.5 Considerações sobre a classificação de Wells

A definição de Animação Ortodoxa começou a tomar forma com o surgimento de uma indústria que impôs suas normas, regras e concepções de mercado sobre a criação e produção do filme animado. Este esquema foi fundamental para tornar a animação uma arte popular, lucrativa e difundi-la no mundo todo. Porém, limitou muito as possibilidades estéticas e práticas da animação, ficando esta parte mais experimental concentrada em um nicho próprio do cinema de arte e das artes plásticas, exibido em circuitos de festivais, cineclubes e mostras artísticas.

Apesar de a definição e os conceitos do cinema Ortodoxo não variar muito ao longo do tempo, as suas características variam de acordo com o que o mercado aceita e exige. Em termos de técnica para longas de cinema, a animação tradicional 2D, que dominou a maior parte da história da animação, começou a perder espaço para o 3D a partir do lançamento de *Toy Story* (1996), tendo seu ponto final quando a Disney anunciou o fechamento de seu estúdio de produção de animação 2D. Assim, todos os grandes estúdios viram neste filão do 3D um grande potencial e abriram seus próprios departamentos de animação, destaque para a Pixar, pioneira na produção de longas, e a Dreamworks Animation. Atualmente, os filmes 3D dominam o mercado, ficando as produções em longas-metragens 2D praticamente restritas ao cinema independente e às regiões periféricas, fora do circuito hollywoodiano.

Em alguns mercados como o da animação japonesa, que atua fortemente dentro e fora do Japão, a partir de uma forte subcultura global, a técnica 2D é dominante, tanto para longas-metragens quanto para séries de TV. Esta subcultura do *Anime* possui também uma estética, uma linguagem visual e cinematográfica muito particular com suas próprias regras e princípios, que são imitados, reproduzidos e recriados no mundo inteiro (LAMARRE, 2008). Podemos então inferir que, em mercados paralelos, em subculturas ou em contextos particulares, o Ortodoxo pode tomar formas diferentes e obedecer a cânones diversos.

Já a terceira técnica mais usada em longas, o *stop motion*, apesar de ter conseguido vários sucessos de bilheteria no decorrer da história, nunca chegou a ser uma técnica dominante. Nos últimos anos, podemos ver inclusive um ressurgimento da técnica de *stop motion*, com obras rentáveis e de excelência artística. Mesmo assim, o *stop motion* continua sendo uma técnica do ‘segundo escalão’ do cinema comercial. Vale destacar que o *stop motion* talvez tenha sido o processo que menos mudou em termos de produção com o surgimento do digital, mas que, mesmo assim, teve uma evolução técnica clara, ao conseguir atingir movimentos fluidos e naturais (figura 21).

**Figura 21** - Filmes realizados em *stop motion*: *Coraline* (2009) e *A Noiva Cadáver* (2005), respectivamente.



Fontes: Captura de tela dos arquivos digitais dos filmes.

Estilisticamente, houve, nas últimas décadas, o crescimento da popularização dos filmes de animação japoneses, os *Animes*. Vários aspectos gráficos foram incorporados pelas animações dos grandes estúdios, entre eles os grandes e expressivos olhos dos personagens, que já havia sido herança de Disney para o cinema de animação japonês, além de peculiaridades de montagem, representação e movimentos próprios desta cinematografia (figura 22).

**Figura 22** - *Akira* (1988), exemplo de influência da animação japonesa na filmografia Ortodoxa americana em *Os Incríveis* (2004), respectivamente.



Fontes das imagens: *website* Den of Geek<sup>43</sup>, *website* Rotoscopers<sup>44</sup>.

Conclui-se, neste sentido, que o estilo ortodoxo não é imutável. Ele adapta-se a novas realidades, novas tecnologias, novos contextos e a novos pensamentos, pois depende de resultados comerciais favoráveis. Até em uma cinematografia como a Disney, em alguns momentos, podemos ver a influência de obras mais experimentais, como foi o caso da

<sup>43</sup> Disponível em: <[http://cdn-static.denofgeek.com/sites/denofgeek/files/styles/article\\_main\\_wide\\_image/public/3/38//akira-main\\_0.jpg?itok=xd3faVZ9](http://cdn-static.denofgeek.com/sites/denofgeek/files/styles/article_main_wide_image/public/3/38//akira-main_0.jpg?itok=xd3faVZ9)>. Acesso em 19 jun. 2014.

<sup>44</sup> Disponível em: <<http://www.rotoscopers.com/wp-content/uploads/2013/09/images-incredibles-g-300x227.jpg>>. Acesso em 19 jun. 2014.

animação curta *Toot, Whistle, Plunk and Boom*, de 1953 (figura 23). O filme foi fortemente influenciado pelo estilo moderno e estilizado da UPA, que, na época, chamava a atenção da indústria ao conquistar prêmios e uma boa aceitação do público a partir de animações que iam de encontro ao realismo e naturalismo da Disney, utilizando movimentos simples, poucas cores, cenários abstratos, perspectiva própria aliada a uma bidimensionalidade intencionalmente exposta. Mas estes lampejos não mudaram o pensamento ortodoxo, e os estúdios Disney continuaram a utilizar seu estilo clássico e a influenciar outras produções.

**Figura 23** - *Toot, Whistle, Plunk and Boom*, de 1953.



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

Ou seja, normalmente as características da Animação Ortodoxa, para um determinado período, atendem, principalmente, às exigências do mercado, do meio e do público. O objetivo principal é produzir uma obra comercialmente bem-sucedida. Assim, com o tempo, quando fórmulas se esgotam e tecnologias avançam, os cânones ortodoxos naturalmente buscam novos ares e se renovam. Durante a história da animação, podemos inferir que esta mudança é gradual e, muitas vezes, rara.

Já o cinema de Animação Experimental ganha força com o surgimento das novas tecnologias digitais. Isso porque estas abrem caminho para mais experimentações estéticas, ao aliar o artesanal e o digital, além de proporcionarem um barateamento na produção de conteúdo animado e criarem uma nova condição de divulgação e escoamento de material, através de redes sociais e *sites* de compartilhamento de vídeos.

A classificação de Wells serve, desta forma, para o estudo estilístico de animações, mas esta análise deve observar e levar em conta o pensamento, os conceitos, o mercado do período e do contexto em que a animação foi criada.

Vale salientar que a lógica ortodoxa utilizada nas séries de animações para a TV é bem diferente daquela aplicada ao cinema. Visto que nesta tese o objeto de estudo são filmes

pernambucanos feitos para o cinema, não entraremos nesta discussão, mas propõe-se um estudo futuro acerca do ortodoxo e experimental em séries, videoclipes, comerciais etc.

### **3. HEGEMONIA CULTURAL E CULTURA LOCAL**

O esquema de Wells (1998) e suas classificações atendem a uma realidade bem específica: o cinema de animação praticado dentro dos principais centros produtores, como os Estados Unidos, Canadá e Reino Unido. O que se verifica nestes locais é uma dicotomia entre o que é realizado dentro de um contexto industrial pelos grandes estúdios e seu oposto, uma produção independente, autoral e muitas vezes mais experimental. Dentro desta perspectiva, o esquema de Wells funciona muito bem ao levantar as diferenças e semelhanças entre estes pontos antagônicos: o Ortodoxo e o Experimental.

Contudo, a influência dos grandes estúdios, como Disney, não pode ser vista somente como um fenômeno artístico ou estético, mas também político. Para Aumont, "a política existe no cinema desde que este se desenvolveu em termos industriais, desde que se colocou problemas de relações e comércio internacional (existe um cinema mundial dominante e cinemas dominados) e de identidade cultural" (2006, p. 235).

Neste capítulo, trataremos desta questão de cinema dominante e dominado a partir de Ella Shohat e Robert Stam. Discutiremos a ‘americanização’ e hegemonização da cultura global, usando conceitos de Mike Featherstone e Raymond Williams. Em seguida adentramos nos assuntos da valorização e hibridização da cultura, a partir dos autores supracitados. Estas ideias serão refletidas em alguns exemplos de animações que se utilizam de elementos culturais periféricos em suas obras. Posteriormente, contamos de maneira resumida a história da animação no Brasil e sua experiência enquanto uma produção periférica. Por último, discutiremos identidade cultural, a partir da visão de Stuart Hall, e como ela se manifesta na produção artística nordestina e, em especial, pernambucana.

#### **3.1 Globalização e identidades culturais locais**

Para Shohat e Stam (2006), esta relação de um cinema dominante e dominado possui sua origem no projeto imperialista, no qual nações europeias exerciam um controle político, econômico, social e cultural sobre países africanos, asiáticos e latino-americanos. O apogeu imperialista, final do século XIX e início do século XX, coincide com os primórdios do cinema mudo e, não por acaso, os principais produtores cinematográficos também eram das nações líderes, que usaram o cinema, entre outras artes, como um modo de enaltecer o colonialismo e a supremacia europeia em detrimento das tradições, costumes e crenças locais dos países colonizados. "O cinema [...] adequou-se perfeitamente à função de retransmissor das narrativas das nações e dos impérios, por meio de projeções" (SHOHAT; STAM, 2006, p. 144).

Em termos estéticos, os valores da cultura dominante deviam ser encarecidos em detrimento das diferenças e particularidades da cultura local. Assim, algumas características próprias dos filmes ocidentais tornam-se hegemônicas em países dominados, como afirma Ella Shohat e Robert Stam:

[...] o início do cinema coincidiu não apenas com o auge do imperialismo, mas também com os paroxismos agonizantes do projeto do romance realista, do teatro naturalista e suas figurações obsessivamente miméticas. Apesar de sua fascinação com as novas tecnologias, o cinema dominante herdou as aspirações miméticas que os impressionistas haviam abandonado na pintura (SHOHAT; STAM, 2006, p. 410).

Após a Segunda Guerra, com o continente europeu arrasado economicamente e estruturalmente, com o fortalecimento da Guerra Fria, que acirra a bipolarização do mundo entre comunistas e capitalistas, e quando diversos países colonizados declaram independência política em relação aos Estados-Nações europeus, Os Estados Unidos surgem como a grande nova potência mundial.

Com uma economia fortalecida e crescente e uma indústria cultural consolidada, os Estados Unidos começam uma nova etapa de colonialismo cultural. "Via-se uma cultura global como sendo formada através da dominação econômica e política dos Estados Unidos, que estendiam sua cultura hegemônica a todas as regiões do mundo" (FEATHERSTONE, 1997, p. 124).

Dissemina-se, então, ideias modernistas de uma cultura globalizada e homogeneizada, na qual os valores americanos seriam tidos como um padrão universal, a ser seguido em qualquer lugar do mundo, por qualquer pessoa, sem levar em conta questões e particularidades locais.

A teoria da modernização pôs esse modelo em movimento, partindo da suposição de que, à medida que cada nação não-ocidental se modernizasse, ela subiria na hierarquia e reproduziria ou absorveria a cultura americana, a ponto de cada localidade acabar manifestando os ideias culturais, as imagens e os artefatos materiais do estilo americano de vida (FEATHERSTONE, 1997, p. 124).

O cinema, junto com a música, foi a forma artística mais influente neste sentido. A partir de um controle estético já sedimentado em relação ao que seria um 'bom filme' e utilizando-se de uma forte rede de distribuição, o cinema hollywoodiano estabelece uma dominação comercial em relação a qualquer outra produção cinematográfica. Trata-se do que Mike Featherstone chama de Americanização:

Dessa perspectiva, o estilo americano de vida, com seu individualismo predador e sua crença no progresso, manifestada em personagens dos filmes de Hollywood, tais como Pato Donald, Super Homem e Rambo, ou corporificada na vida de estrelas como John Wayne, era encarada como uma força homogeneizadora corrosiva, como

uma ameaça à integridade de todas as particularidades (FEATHERSTONE, 1997, p. 124).

Política e culturalmente, esta supremacia e influência exercida pelos estúdios hollywoodianos encontra semelhanças com a hegemonia entre classes estudada por Raymond Williams. Para o autor, em toda produção cultural de qualquer sociedade e de qualquer período, existem formas de expressão dominantes formadas por “um sistema central de práticas, significados e valores que podemos chamar especificamente de dominante e eficaz” (2011, p.53).

A produção cultural torna-se então o principal veículo no qual será confirmada a dominação de uma classe em relação à outra, ou, no caso aqui estudado, de uma cultura nacional (ou regional) em relação a outras. Porém, esta autoridade depende da legitimação do controle, que se dá a partir de uma universalização de sentimentos, práticas, pensamentos e significados pertencentes ao grupo dominante em relação ao todo. Instaura-se, então, o que o Williams (2011) denomina tradição, que, no cinema, tem como principal representante as produções originárias dos estúdios de Hollywood e, no cinema de animação do século XX, os filmes de Disney, nome que, segundo Wells (2002), na imaginação do público e na cultura universal, define tematicamente e esteticamente a arte da animação por quase um século.

Originalmente, o conceito de hegemonia de Williams (2011) se refere ao modo como uma classe exerce um controle ideológico e social sobre outra. Esta relação não é de forma alguma estática, mas sim dinâmica e está constantemente em transformação, sendo pautada por conflitos, mudanças e adequações entre a cultura dominante e o que o autor denomina formas residuais e emergentes.

O imperialismo cultural cria um fluxo unilateral de bens culturais do centro para as periferias, o que gera uma reação por parte da população marginalizada, ao ver o enfraquecimento de sua cultura regional, resultando na "necessidade de preservar a integridade de suas próprias tradições nacionais e [...] promover reações contrárias ou desglobalizantes" (FEATHERSTONE, 1997, p. 156).

Esta reação gera um entrechoque de culturas que pode criar um delineamento de fronteiras que vai de encontro ao projeto unificador, ordenador e integrador da modernidade, sendo a valorização das diferenças, dos aspectos locais e vernaculares uma das principais características do esquema pós-moderno. Pode-se dizer, de acordo com Featherstone (1997, p. 158), que, de certa forma, "a globalização produz o pós-modernismo". Ainda segundo o autor: "A pós-modernidade não deve ser considerada uma nova época, um novo estágio de desenvolvimento a partir da modernidade, mas como percepção dos pressupostos imperfeitos

dessa última" (FEATHERSTONE, 1997, p. 125).

Historicamente esta reação se dá após a Segunda Guerra, o que fica muito claro na cinematografia de países antes dominados, como a Índia, Egito, Paquistão etc. "Para o Terceiro Mundo, esta 'contranarração' cinematográfica basicamente começou com o colapso dos impérios europeus no pós-guerra e a emergência dos Estados nacionais independentes do Terceiro Mundo" (SHOHAT; STAM, 2006, p. 355).

Por mais que o resultado e os produtos dessa reação cultural sejam, basicamente, iguais em qualquer país periférico, os motivos que os originam pode variar de acordo com cada situação sócio-histórica: questões políticas, valores estéticos ou uma busca por oportunidades econômicas. Estas questões são muito particulares em cada situação e não possuem um limite claro.

Por exemplo, em países que recentemente conquistaram a independência, nota-se uma busca por uma identidade em um sentido político. Existe a necessidade de uma 'autorrepresentação', esses países desejam falar por si mesmos, contar a história de um outro ponto de vista, utilizando outros argumentos, que não sejam os da narrativa dominante. Assim, eles "propõem 'contraverdades' e 'contranarrativas' informadas por uma perspectiva anticolonialista, recuperando e reforçando os eventos do passado em um amplo projeto de remapeamento e renomeação" (SHOHAT; STAM, 2006, p. 358).

Esta luta política e histórica é acompanhada de reações estéticas, "combinando a historiografia revisionada com a inovação formal" (SHOHAT; STAM, 2006, p. 359), sendo estas duas frentes inseparáveis quando se trata de produtos culturais. Porém, em lugares como o Brasil, que politicamente tiveram sua independência há mais tempo, as principais questões abordadas são mais voltadas para uma reação contra o imperialismo estético e artístico, uma tentativa de fazer cinema, no caso, com uma linguagem própria, longe dos cânones hollywoodianos. Neste sentido, o nosso cinema não é menos politicamente 'guerrilheiro'.

A estética do cinema terceiro-mundista da década de 1960 e 1970 é revelada tanto em termos práticos como em termos teóricos. Os cineastas prezavam muito a reflexão sobre a obra e sobre a situação em que a obra foi executada, adaptando a estética ao contexto de produção e à conjuntura econômica da realização. No Cinema Novo, por exemplo, os diretores construíram 'alegorias do subdesenvolvimento', explorando de forma expressiva a escassez de recursos e transformando as adversidades em pontos positivos para a significação do filme (XAVIER, 1993). Um exemplo é a fotografia de *Vidas Secas* (1963), feita por Luiz Carlos Barreto, que usa uma exposição total e cria um grande contraste entre as figuras em sombra e o fundo estourado de luz. "Ele transformou a necessidade em virtude

cinematográfica" (SHOHAT; STAM, 2006, p. 371).

Para Shohat e Stam (2006, p. 368), na verdade, este é um fenômeno característico de boa parte da produção fora do eixo:

As circunstâncias difíceis em que os cineastas do Terceiro Mundo trabalham são bastante desconhecidas de seus colegas do Primeiro Mundo. Além dos baixos orçamentos, das taxas de importação sobre materiais e dos custos de produção, eles também se confrontam com mercados mais limitados e menos ricos. Além disso, precisam competir com os filmes estrangeiros luxuosos de orçamentos altos que são 'despejados' sem cerimônias em seus países. Essas diferenças na produção inevitavelmente se refletem tanto na ideologia como na estética dos filmes.

A cinematografia de oposição, não só pela necessidade, mas em termos de atitude, adota estéticas, narrativas e estratégias de linguagem alternativas. Estas, muitas vezes, fogem do realismo, buscando em tradições locais e regionais outras formas de narrativa e representações dos personagens e suas relações. "Muitas fundem tradições paramodernas com estéticas claramente modernizadoras ou pós-modernizadoras, problematizando dicotomias simplistas como tradicional/moderno, realista/modernista, modernista/pós-modernista" (SHOHAT; STAM, 2006, p. 407).

A estética do periférico, entretanto, não é criada hermeticamente fechada em uma bolha, isolada da influência do que chega do centro ou de outras partes do mundo. "Uma fronteira não é o ponto onde algo termina, mas, como os gregos reconheceram, a fronteira é o ponto a partir do qual algo começa a se fazer presente" (BHABHA, 2003, p. 19). Há muito tempo que países de Terceiro Mundo desenvolvem uma cultura própria que une aspectos do local com o que chega de fora.

A dimensão espacial e o relacionamento geográfico entre o centro e a periferia, nos quais as primeiras sociedades multirraciais e multiculturais se encontravam na periferia, e não no centro. A diversidade cultural, o sincretismo e o deslocamento ocorreram inicialmente lá (FEATHERSTONE, 1997, p. 164).

Assim, a periferia tem a habilidade de captar os significados de bens, informações e imagens e transformá-los, ou digeri-los no sentido antropofágico dos modernistas brasileiros, mesclando-os com tradições culturais já arraigadas localmente, criando algo novo. Para alguns, a periferia possui uma certa 'vantagem' cultural, pois "esses artistas historicamente multiculturais [...], trabalham nas 'margens', mas conhecem o 'centro', o que lhes permite desenvolver uma consciência afiada das diferenças linguísticas e culturais" (SHOHAT; STAM, 2006, p. 395-396).

Mas esta hibridização, no sentido posto por Canclini (2008), dá origem a processos que ele chama de desterritorialização e reterritorialização, que, respectivamente, correspondem à

“perda da relação ‘natural’ da cultura com os territórios geográficos e sociais e, ao mesmo tempo, certas realocações territoriais relativas, parciais, das velhas e novas produções simbólicas” (CANCLINI, 2008, p. 309). Shohat e Stam (2006) completam: “não são simplesmente operações de adição, mas um espaço de choque e troca entre elementos culturais” (SHOHAT; STAM, 2006, p. 438), que, apesar de conflituoso, pode ser um ambiente rico culturalmente e socialmente, como afirma Mike Featherstone:

É claro que as coalizões não são espaços livres de conflitos: as alianças podem ser difíceis, o diálogo pode ser doloroso e a polifonia pode se tornar uma cacofonia. Mas a polifonia cultural também pode orquestrar uma relação multifacetada entre aqueles interessados em uma reestruturação mais justa do poder, pode promover uma proliferação mutuamente enriquecedora de discursos emancipatórios, transcendendo uma mera coexistência de vozes para encorajar uma adoção mútua de outras vozes e sotaques (FEATHERSTONE, 1997, p. 452).

Assim, o resultado do pensamento pós-moderno é não encarar o global e o local como instâncias separadas no tempo e no espaço, pois, na atual fase, estes processos estão inseparavelmente ligados:

Com efeito, todos nós estamos no quintal uns dos outros. Assim, uma consequência paradoxal do processo de globalização, a percepção de finitude e da ausência de limites do planeta e da humanidade, não é produzir homogeneidade, e sim familiarizar-nos com a maior diversidade, com a grande amplitude das culturas locais" (FEATHERSTONE, 1997, p. 124).

Como estas localidades se posicionam dentro de um mercado cultural global que ainda é bastante dominado por agentes norte-americanos e europeus? Uma nação ou região, para se impor em um cenário cultural como o atual, deve tornar conhecidos seus símbolos, marcas, construções, paisagens, tradições, personagens, cerimônias, rituais, etc. Faz-se necessário que agentes de outras localidades reconheçam estes indicadores e os associem a um determinado espaço geográfico, que se torna, assim, um lugar simbólico.

Essa consciência de uma cultura local é uma invenção, uma convenção, uma comunidade imaginada, nas palavras de Shohat e Stam (2006, p. 144), uma "unidade fictícia imposta a um conjunto de indivíduos". Este sentido comum de passado, de pertença e familiaridade deve ser imbuído não só em quem enxerga de fora, mas principalmente nas pessoas que fazem parte do lugar simbólico. Este deve possuir um poder emocional suficiente para criar um sentido comunal (FEATHERSTONE, 1997).

Uma cultura local é dinâmica e cambiante, porém ela deve se tornar material, através de construções, obras de arte e especialmente textos impressos, que possam conectar os indivíduos além do tempo e do espaço. Mike Featherstone cita o exemplo da Europa, onde, com o crescimento do nacionalismo no século XVIII, houve a necessidade de:

descobrir e registrar os costumes, práticas, lendas e mitos vernaculares, a cultura do povo. [...] Os extratos de expansão da *intelligentsia* nativa procuravam juntar e estruturar, de forma coerente, esse *corpus* de fontes culturais populares, que poderiam ser usadas para dar ao passado um sentido de direção e construir uma identidade nacional (FEATHERSTONE, 1997, p. 152).

Ainda segundo o autor, uma cinematografia forte (o que também inclui a televisão) talvez seja ainda mais eficaz para a formação de uma cultura nacional, ou local, por conta da instantaneidade e alcance deste meio. "Todo filme é produto de uma indústria nacional, é falado em uma língua nacional, retrata situações nacionais e recicla intertextos nacionais. Todo filme [...] projeta um imaginário nacional". (SHOHAT; STAM, 2006, p. 399).

"Temos assim uma pluralidade de reações nacionais ao processo de globalização" (FEATHERSTONE, 1997, p. 157). Esta multiplicidade de vozes ao redor do mundo aliada aos novos meios como internet, que une alta velocidade de transmissão a uma larga democratização da informação, exigem uma contrarreação dos centros produtores de cultura de massa.

A densidade e a multiplicidade de direções da fala, que ocorrem no estágio global, exigem necessariamente que os Estados-Nação assumam uma posição, à medida que eles, cada vez mais, constatem ser impossível silenciar as outras vozes ou cogitem em não participar desse processo (FEATHERSTONE, 1997, p. 156).

Esta reação, no caso do cinema, pode ser exemplificada em grandes produções de orçamentos milionários que incorporam de maneira superficial e estereotipada elementos tradicionais de culturas locais. Estes filmes possuem um tratamento estético e narrativo tradicional, próprio das produções hollywoodianas, e trazem um olhar do homem branco e ocidental sobre os outros países, suas tradições e pessoas. Um exemplo é a animação *Rio*, que, mesmo sendo dirigida por um brasileiro, Carlos Saldanha, expõe todos os clichês relativos ao Brasil, sua gente (especialmente as mulheres) e seus costumes.

Tendo como base as ideias expostas anteriormente, além dos critérios de Wells (1998), nota-se que, em produções fora do eixo, existem outras questões, como o local e o global, ou o contexto político de produção e mercado. Estes critérios não são observados por Wells (1998), mas, no contexto da produção periférica, são assuntos que possuem demasiado valor para o produto final, artística e esteticamente.

Furniss (2009) distingue algumas das principais tendências da animação independente em relação à animação industrial. Pode-se destacar, em relação à produção que reflete estilos culturais locais *versus* o estilo ortodoxo, que a animação industrial tende a refletir estilos e normas tradicionais da sociedade ocidental, enquanto a animação considerada independente reflete crenças, narrativas e estilos de vida alternativos e periféricos. Wells (2002, p. 2)

completa que "diversos estúdios no mundo inteiro insistem em usar suas próprias tradições artísticas, mitologias e imperativos culturais".

Wells (2002) indica alguns exemplos onde podemos encontrar estilos inspirados em formas particulares de arte gráfica, como a espontaneidade da linha e das sombras expressionistas da animação *Crac!* (1981), baseada nas pinturas de artistas locais da comunidade franco-canadense do Quebec que retratam suas paisagens e o estilo de vida das pessoas da região (figura 24). Outro exemplo citado pelo autor é o trabalho do animador Hayao Miyazaki, que se baseia na tradição japonesa da arte da jardinagem, nos trabalhos dos pintores Utamaro e Hokusai e na estética do cinema moderno japonês, em conjunto com os efeitos hiper-realistas da Era de Ouro do próprio Walt Disney (figura 24).

**Figura 24** – Respectivamente: cenas de *Crac!* (1981) e *A Viagem de Chihiro* (2001), respectivamente.



Fonte: Captura de tela do arquivo digital dos filmes.

Essas fontes visuais inspiradas nos elementos de uma cultura nativa intensificam bastante a autenticidade e a originalidade dos trabalhos através de habilidades técnicas próprias de alguns artistas e significados históricos impressos nos resultados gráficos e narrativos das animações. Estes estilos particulares sustentam uma posição autoral que se coloca dentro de uma tradição, tirando dela elementos estéticos, mas também a transformando, realçando-a e modernizando seus princípios. Esta 'historicização' das obras oferece uma profundidade no trabalho artístico que é evidenciada na criação e tratamento dos seus elementos gráficos (WELLS, 2002).

### **3.2 Animação brasileira: uma experiência periférica**

Um exemplo de experiência periférica pode ser observado na história da animação do Brasil, periférica não só no sentido geográfico e de mercado global, mas também dentro da cinematografia brasileira. Enquanto o cinema *live action* do Brasil recebe bem mais atenção e investimentos do governo e de iniciativas privadas, o cinema animado fica 'escanteado',

sobrevivendo das migalhas deixadas pelo ‘cinema sério’. Mas a animação brasileira é feita por guerreiros e resultados têm surgido a cada ano.

Assim como em outros países, os pioneiros da animação brasileira eram desenhistas, chargistas e caricaturistas que vislumbravam nessa nova forma artística um misto de curiosidade e possibilidades para experimentar diferentes ideias. As primeiras experimentações com animação no Brasil ocorreram em 1907, eram charges animadas desenhadas por Raul Pederneiras que encerravam a exibição dos antigos cinejornais. Em 1917, na cidade do Rio de Janeiro, na sala de exibição do Cine Pathé, estreia o que é considerado por muitos o primeiro curta-metragem em animação feito no Brasil, *O Kaiser*, de Álvaro Marins, também conhecido como Seth. O curta era uma charge animada sobre a situação bélica na Europa (figura 25). O filme também teria sido exibido nos Estados Unidos. No mesmo ano, no Cine Haddock Lobo, localizado na Tijuca no Rio de Janeiro, estreia o curta *Traquinices de Chiquinho* e seu inseparável amigo Jagunço, com uma narrativa baseada nas histórias em quadrinhos da revista 'Tico-tico' (figura 25). Ao contrário do filme de Álvaro Marins, este curta mostrava situações tipicamente brasileiras, por isso teve uma boa aceitação do público. Não há crédito de animadores, apenas da produtora Kirs Filme.

**Figura 25** – Única imagem conhecida do filme *O Kaiser* (1917) e imagem do quadrinho *Aventuras de Chiquinho*, respectivamente.



Fontes das imagens: *website* Wikipedia<sup>45</sup>, *website* História Licenciatura<sup>46</sup>.

Daí por diante, o país passa por um momento pouco fértil, com longos períodos que oscilam entre pouca ou total ausência de produção na área. Até o final da década de 1920, são lançados apenas dois curtas-metragens. O primeiro deles foi *As Aventuras de Bille e Bolle* (1918), do animador Eugênio Fonseca Filho, produzido e fotografado por Gilberto Rossi, com personagens baseados nos quadrinhos *Mutt and Jeff*, do americano Budd Fisher. A história

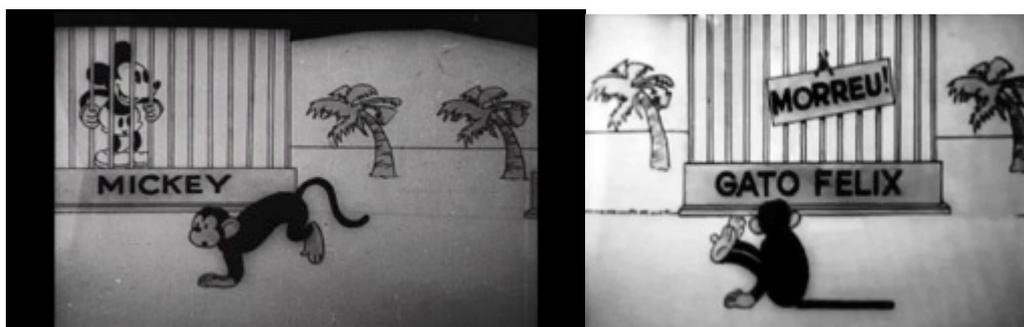
<sup>45</sup> Disponível em:

<[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/c/c9/Kaiser\\_%281917%29.JPG/225px-Kaiser\\_%281917%29.JPG](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/c/c9/Kaiser_%281917%29.JPG/225px-Kaiser_%281917%29.JPG)>. Acesso em 02 out. 2014.

<sup>46</sup> Disponível em: <<http://www.unicamp.br/iel/memoria/Ensaios/Image9.gif>>. Acesso em 02 out. 2014.

mostra os dois personagens descendo de um avião no Viaduto do Chá e criando muitas trapalhadas nas casas comerciais de São Paulo. Todas as cópias dos filmes citados anteriormente estão desaparecidas (GOMES, 2008). Somente em 1929, é lançado outro filme, *Macaco Feio, Macaco Bonito* (figura 26), de Luiz Seel e João Stamato, da Seel-Thomas Filme (1929), com um estilo semelhante aos filmes dos irmãos Fleischer. Exibido no Rio de Janeiro, conta as aventuras de um macaco que foge do zoológico (MORENO, 1978).

**Figura 26** – Imagens do filme *Macaco Feio, Macaco Bonito* (1929).



Fonte das imagens: *website Design Culture*<sup>47</sup>.

**Figura 27** – Imagens dos filmes *As Aventuras de Virgulino* (1939) e *Dragãozinho Manso* (1942), respectivamente.



Fontes das imagens: *website O Globo*<sup>48</sup>, *website DiverCidades Criativas*<sup>49</sup>.

Outra lacuna se estabelece até o fim da década de 1930, quando o cearense Luiz Sá, radicado em São Paulo, produz, utilizando pouquíssimo aparato técnico, o curta *As Aventuras de Virgulino* (1939), com 4 minutos de duração (figura 27). A história é bem simples e narra a tentativa do mocinho, Virgulino, de resgatar a mocinha, raptada por um vilão malvado. O estilo de desenho e de animação é muito semelhante aos praticados pelos estúdios americanos.

<sup>47</sup> Disponível em: <<http://www.designculture.com.br/wp-content/uploads/2013/08/Anima%C3%A7%C3%A3o-Macaco-Feio-Macaco-Bonito-1929.jpg>>. Acesso em 02 out. 2014.

<sup>48</sup> Disponível em: <[http://og.infog.com.br/in/9349757-b04-9d5/FT1500A/550/2013-634243823-2013080258629.jpg\\_20130802.jpg](http://og.infog.com.br/in/9349757-b04-9d5/FT1500A/550/2013-634243823-2013080258629.jpg_20130802.jpg)>. Acesso em 02 out. 2014.

<sup>49</sup> Disponível em: <[http://www.divercidadescriativas.org.br/media/DManso\\_05.jpg](http://www.divercidadescriativas.org.br/media/DManso_05.jpg)>. Acesso em 02 out. 2014.

O filme teve problemas para ser distribuído, uma cópia foi vendida como sucata, depois de a película ter sido lavada com ácido. Outra cópia foi vendida para o dono de uma loja de projetores, que cortou o filme em diversos pedacinhos e os oferecia para quem comprava um projetor.

Dessas primeiras décadas de produção brasileira, uma das poucas animações que se tem em acervo é o *Dragãozinho Manso* (1942), de Humberto Mauro, produzido para o Instituto Nacional de Cinema Educativo (INCE), considerado o primeiro filme de bonecos feito no Brasil (figura 27). Até então, todos usaram animação tradicional 2D.

**Figura 28** – Cartaz e imagem do filme *Sinfonia Amazônica* (1953), respectivamente.



Fonte das imagens: *website Lolita Kawai*<sup>50</sup>.

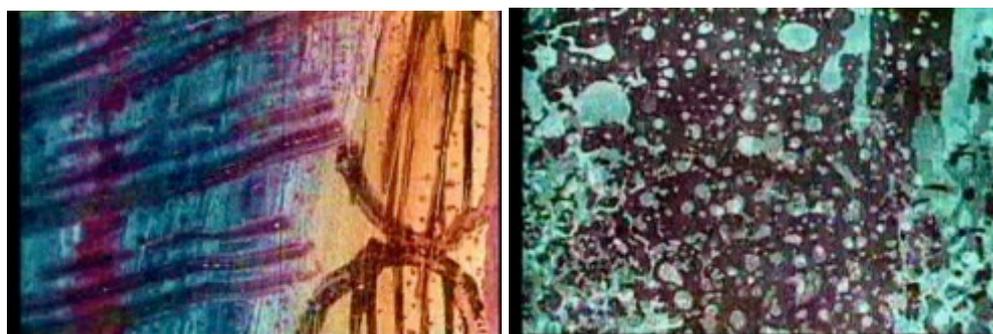
Somente após dezesseis anos depois de Walt Disney lançar seu primeiro *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), Anélio Lattini Filho, após uma jornada quixotesca de 6 anos de trabalho, apresenta o primeiro longa de animação brasileiro, *Sinfonia Amazônica* (1953). O filme é um *pout-pourri* de sete histórias folclóricas da região Norte, com forte influência do estilo Disney (figura 28). Trabalhando exaustivamente, muitas vezes dia e noite, Lattini criou técnicas próprias e produziu sozinho mais de 500 mil desenhos. O autor chegava ao estúdio às oito da manhã e trabalhava até as quatro horas da manhã seguinte. O filme foi lançado e teve um grande sucesso de público e ganhou vários prêmios, porém, segundo o autor em depoimento a Moreno (1978), Lattini não recebeu integralmente sua parte da renda das bilheterias. A outra parte teria ficado com os distribuidores e donos de cinema. “Foi um sucesso financeiro, menos para Lattini, de quem se descontou todas as despesas com publicidade, cartazes, fotos e *trailers*” (MORENO, 1978, p. 78). Lattini, depois disso, nunca mais fez outro longa, dedicando-se a projetos publicitários e pintura de quadros. Em 1977,

<sup>50</sup> Disponível em: <<http://2.bp.blogspot.com/-zM-8vVjDrcc/VL-y1Pf3OHI/AAAAAAAAATg/eZJbS2k5icM/s1600/Sinfonia-Amaz%C3%B4nica.jpg>>. Acesso em 02 out. 2014.

Lattini tentou relançar o filme. Porém, os exibidores não se interessaram, pois, pela lei de proteção ao cinema nacional da época, que estabelecia cotas para filmes nacionais nos cinemas, após cinco anos da primeira censura, o filme já não podia ser beneficiado.

Na década de 1960, surge o Centro Experimental de Ribeirão Preto (CERP), fundado por Rubens Lucchetti e Bassano Vaccarini, com a participação de Roberto Miller, que tinha acabado de voltar de um período de seis meses no National Film Board do Canadá, onde teve contato com as técnicas desenvolvidas pelo mestre Norman McLaren. Miller se tornou, no Brasil, um dos precursores da animação abstrata e experimental (figura 29). Vários trabalhos do CERP estiveram presentes no I Festival Internacional de Cinema de Animação no Brasil, em 1965.

**Figura 29** – Imagens do filme *O Átomo Brincalhão* (1953), de Roberto Miller.



Fonte das imagens: *website hambre*<sup>51</sup>.

Em 1967, foi fundado, no Rio de Janeiro, o Centro de Estudos de Cinema de Animação (CECA). No entanto, tal centro não sobreviveu à censura do período militar. Com a dissolução do CECA, foi montado um novo grupo de animação experimental, o Fotograma, que contava com a participação de Rui e Jô Oliveira, Pedro Ernesto Stilpen 'Stil', Carlos Alberto Pacheco e Antonio Moreno. O fotograma possibilitou a criação de uma animação em 35mm, uma das poucas feitas durante a década de 1970 devido às dificuldades da repressão militar e à escassez de investimentos no setor. O grupo promovia diversas mostras no Museu de Arte Moderna e ainda mantinha um programa sobre animação no Canal 9 do Rio de Janeiro.

O segundo longa brasileiro, primeiro colorido, foi lançado em 1971. *Presente de Natal* foi realizado inteiramente em animação tradicional pelo quadrinista amazonense Álvaro Henrique Gonçalves. Morando em São Paulo, ele produziu o filme sozinho, durante seis anos, sem incentivo de nenhuma empresa ou governo. Com o filme pronto, Álvaro tentou negociá-

<sup>51</sup> Disponível em: <<https://hambrecine.files.wordpress.com/2014/11/robertomiller.pdf>>. Acesso em 02 out. 2014.

lo em São Paulo, mas fracassou, pois só conseguiu uma exibição, na cidade de Santos (MORENO, 1978). Quando lançado em Manaus, o filme foi um sucesso, porém restrito apenas àquela cidade. O filme permanece praticamente desconhecido até hoje.

*Piconzé*, de 1972, dirigido pelo japonês radicado no Brasil, Yppê Nakashima (figura 30), é o terceiro longa brasileiro. O filme conta a história de um menino que teve a namorada sequestrada e terá de passar por diversas aventuras para reencontrá-la. No caminho, o menino encontra figuras do nosso folclore, como a Caipora e o Saci-pererê. O filme começou a ser realizado em 1966 e levou seis anos para ser concluído, com uma equipe de 30 animadores, todos descendentes de japoneses. Os cenários foram todos feitos de recortes de fotografias, o que dava uma sensação de profundidade, e os personagens desenhados em acetato. Segundo Moreno (1978), o filme obteve um certo sucesso nos cinemas.

**Figura 30** – Cartaz do filme *Piconzé* (1972).



Fonte da imagem: *website* Anima Mundi<sup>52</sup>.

Podemos notar pela experiência dos três primeiros filmes em longa-metragem do Brasil que, mesmo contando com uma boa aceitação pelo público onde foram exibidos, o problema, além da óbvia falta de estrutura e recursos para a produção, estava na parte de distribuição e comercialização das obras. Não era vantajoso para os exibidores e distribuidores um produto comercial que lhes custava mais do que filmes vindos de fora, especialmente dos Estados Unidos.

Na animação do Nordeste, um dos destaques é o artista plástico e animador baiano Francisco Liberato, que manteve uma produção praticamente isolada com seus filmes *Anti-*

<sup>52</sup> Disponível em: <[http://www.animamundi.com.br/wp-content/uploads/2012/07/ype\\_piconze\\_img01b1.jpg](http://www.animamundi.com.br/wp-content/uploads/2012/07/ype_piconze_img01b1.jpg)>. Acesso em 02 out. 2014.

*strofe* de 1972, *Caipora* de 1974, *Eram-se Opostos* de 1977, *Carnaval* de 1986, entre outros. Ele foi responsável pelo primeiro longa do Nordeste, *Boi Aruá*, de 1985. Em 2014, Chico Liberato lançou o seu segundo longa (e também o segundo longa nordestino) *Ritos de Passagem*. A obra do artista é baseada em traços da xilogravura e dialoga com temas típicos do interior nordestino (figura 31).

**Figura 31** – Imagens dos filmes *Boi Aruá* (1985) e *Ritos de Passagem* (2014), respectivamente.



Fontes das imagens *website* Observatório Animado<sup>53</sup>, *website* Jornal Grande Bahia<sup>54</sup>.

É possível afirmar que, só após o acordo de cooperação entre o Brasil e o *National Film Board* do Canadá, no início da década de 1980, a animação brasileira passou a ganhar força e manter uma produção mais consistente. Da parceria, surgiram diversos núcleos de produção em animação, como o Núcleo de animação de Campinas e o de Belo Horizonte (GOMES, 2008).

Algumas políticas protecionistas beneficiaram bastante a produção de curtas de animação, como a Lei do Curta, na década de 1970, que:

através da concessão de certificado para os curtas-metragens submetidos a uma comissão, assegurava-lhes o direito de serem exibidos antes de um filme de longa-metragem estrangeiro durante certo número de dias no trimestre e com direito à renda de 0,8% das cadeiras do cinema por sessão. Lei que iria encontrar uma série de resistências e pressões por parte dos exibidores até desaparecer totalmente em meados da década de 1980 (MORENO, 2013, p. 21).

Vale ainda ressaltar que foi também neste período que a animação brasileira ganhou o seu primeiro prêmio de destaque, quando o curta-metragem *Meow!* (1982), de Marcos Magalhães (figura 32), venceu o Prêmio Especial do Júri em Cannes. Impulsionado por este bom momento vivido pela animação brasileira, e por seu próprio trabalho, quatro anos depois, Magalhães coordenou, em parceria com profissionais canadenses do *National Film Board*, um

<sup>53</sup> Disponível em: <<http://www.fantaspoa.com/brasil/boiarua.jpg>>. Acesso em 02 out. 2014.

<sup>54</sup> Disponível em: <<http://www.jornalgrandebahia.com.br/wp-content/uploads/2014/10/Cenas-do-filme-animado-Ritos-de-passagem-4-390x260.jpg>>. Acesso em 02 out. 2014.

curso que se tornou referência na história da animação brasileira. Depois, em 1993, criou o Festival Anima Mundi, um dos mais conceituados do mundo.

**Figura 32** – Imagens dos filmes de Marcos Magalhães: *Meow!* (1982) e *Animando* (1987), respectivamente.



Fonte: Captura de tela do arquivo digital dos filmes.

Um dos mercados mais prolíferos e rentáveis para a animação é o segmento de séries de TV. Porém, o custo de produção de uma série pode ser tão alto quanto ou até maior do que um longa. O espaço destinado à animação na TV brasileira era predominantemente ocupado por produções estrangeiras.

Durante a maior parte do século XX, o modelo de negócio estabelecido para o cinema de animação era o dos desenhos animados de Hollywood. Naquele momento, mesmo países com cinematografias mais ativas não produziam opções para esses desenhos animados (CAETANO, 2013, p. 6).

O Brasil começou a investir em séries com *A Turma da Mônica*, de Maurício de Sousa, na década de 1980. Foi a primeira tentativa de se produzir em termos industriais no país. "Empregaram cerca de 250 profissionais com o objetivo de produzir regularmente animações, provando que com a existência de recursos e de uma demanda pode haver mobilização profissional" (NESTERIUK, 2013, p. 12). Porém, a série teve dificuldades de entrar nas grades de programação da TV e acabou indo diretamente para o mercado de vídeo doméstico (NESTERIUK, 2011). Maurício de Souza interrompe a produção na década de 1990 por conta da crise da produção audiovisual brasileira e retoma em 2004, com o longa *Cine Gibi* (figura 33). Mesmo com toda a dificuldade, é dos estúdios Maurício de Sousa a maior bilheteria de um filme nacional, a única que bateu a marca de um milhão de espectadores. *As Aventuras da Turma da Mônica* (1982) levou 1.172.020 espectadores aos cinemas nos anos de 1982 e 1983 (figura 33).

**Figura 33** – Imagens dos filmes *As Aventuras da Turma da Mônica* (1982) e *Cine Gibi* (2004), respectivamente.



Fontes das imagens: *website* Adoro Cinema<sup>55</sup>, *website* Ouvir Músicas<sup>56</sup>.

Com o advento da computação gráfica, que se tornou mais acessível a partir de meados da década de 90, iniciou-se um crescimento exponencial da animação no Brasil. Porém, mesmo com o aumento no número de produções e animadores, a última década do século XX e a primeira do século XXI foram um período de dificuldades e amadurecimento para a animação no Brasil. A maior parte da produção ainda estava restrita ao segmento de *motion graphics* e publicidade. A produção autoral e artística estava praticamente limitada ao cinema de curtas-metragens, um mercado tão árido e hostil que dificilmente se sustentaria sem o esforço heroico de alguns artistas e o fomento de órgãos governamentais.

**Figura 34** – Imagens das séries *Meu Amigãozão* e *Peixonauta*, respectivamente.



Fontes das imagens: *website* Elo 7<sup>57</sup>, *website* TV Foco<sup>58</sup>.

A partir de 2010, outros modelos de negócios começam a surgir e a fazer sucesso no mercado de animação do Brasil. "Aos poucos, essa referência começa a ser ampliada para o desenvolvimento de longas-metragens e de séries de animação – sem mencionar os *games*, a internet e os circuitos educativos" (NESTERIUK, 2013). Canais de TV começam a se interessar por produtos nacionais, especialmente depois da Lei 12.485, que determinou a exibição de uma cota de produções brasileiras independentes dentro da programação dos

<sup>55</sup> Disponível em: <[http://br.web.img2.acsta.net/c\\_300\\_300/medias/nmedia/18/93/93/90/20287440.jpg](http://br.web.img2.acsta.net/c_300_300/medias/nmedia/18/93/93/90/20287440.jpg)>. Acesso em 02 out. 2014.

<sup>56</sup> Disponível em: <<http://www.ouvirtopmusicas.com/fs/com/ouvirtopmusicas/storage/kjwre7II39L/300px/turma-da-monica-volume-3-desenho-completo-1-hora-cine-gibi>>. Acesso em 02 out. 2014.

<sup>57</sup> Disponível em: <<http://img.elo7.com.br/product/main/9DBC15/pacote-meu-amigaozao-meu-amigaozao.jpg>>. Acesso em 02 out. 2014.

<sup>58</sup> Disponível em: <<http://otvfoco.com.br/wp-content/uploads/2013/07/header.jpg>>. Acesso em 02 out. 2014.

canais a cabo. Estúdios de animação começam a se estruturar e uma mão de obra especializada começa a surgir, mesmo que ainda não sendo quantitativamente suficiente para atender o mercado. Coproduções para realização de séries são estabelecidas com empresas estrangeiras, como é o caso da série infantil *Meu Amigãozão* (figura 34), feita pela 2DLab em parceria com a *Breakthrough Animation*, do Canadá. Programas de incentivo à cultura começam a privilegiar a animação, como AnimaTV – Programa de Fomento à Produção e Teledifusão de Séries de Animação Brasileiras – e o Proanimação – Política para o Desenvolvimento da Animação Brasileira.

**Figura 35** – Imagens dos filmes *Uma História de Amor e Fúria* (2013) e *O Menino e o Mundo* (2014), respectivamente.



Fontes das imagens: *website* UOL Educação<sup>59</sup>, *website* Cinema com Rapadura<sup>60</sup>.

Os longas animados ainda não conseguiram um retorno satisfatório nas bilheteiras. Muito se deve ao domínio que os filmes comerciais americanos ainda exercem nas salas de cinema, deixando os filmes nacionais com pouco espaço e horários reduzidos de exibição. Como exemplo, o longa *Uma História de Amor e Fúria* (figura 35), que custou 4 milhões de reais, precisaria em média de 1 milhão de espectadores para se pagar<sup>61</sup>. O resultado é que na sua temporada nos cinemas o filme arrecadou 30 mil reais.

Mas em termos de retorno positivo em relação à crítica e prêmios, o Brasil vem demonstrando que está no caminho certo. Ficando apenas em um exemplo: por dois anos consecutivos, o Brasil levou um dos prêmios mais importantes da animação mundial, do festival de Annecy. O primeiro foi em 2013, com o filme *Uma História de Amor e Fúria*; o

<sup>59</sup> Disponível em: <[http://inguol.com/2013/04/11/uma-visao-sombria-de-um-futuro-em-que-a-escassez-de-agua-sera-motivo-de-conflito-num-rio-de-janeiro-dividido-e-o-que-se-ve-em-uma-historia-de-amor-e-furia-animacao-escrita-e-dirigida-por-luiz-1365676347739\\_900x499.jpg](http://inguol.com/2013/04/11/uma-visao-sombria-de-um-futuro-em-que-a-escassez-de-agua-sera-motivo-de-conflito-num-rio-de-janeiro-dividido-e-o-que-se-ve-em-uma-historia-de-amor-e-furia-animacao-escrita-e-dirigida-por-luiz-1365676347739_900x499.jpg)>. Acesso em 02 out. 2014.

<sup>60</sup> Disponível em: <[http://cinemacomrapadura.com.br/imagens/2016/03/20160310-o\\_menino\\_e\\_o\\_mundo.jpg](http://cinemacomrapadura.com.br/imagens/2016/03/20160310-o_menino_e_o_mundo.jpg)>. Acesso em 02 out. 2014.

<sup>61</sup> Estamos contando somente o lucro de bilheteria e deixando de lado outros tipos de retorno, como mercado de DVD, por exemplo. Isto porque, segundo Machado (2013, p. 17), "o desempenho no cinema continua sendo importante norteador de valores de negociação para todos os desdobramentos ao longo do tempo de vida de uma obra".

segundo, em 2014, com *O Menino e o Mundo*, de Alê Abreu (figura 35). O filme de Alê também foi a primeira animação brasileira a concorrer a um Oscar. A perspectiva é que também perante o público teremos em breve alguns sucessos, com a estreia de longas-metragens baseados em séries de TV infantis bastante populares, como *Meu Amigãozão* e *Peixonauta*.

Os números comprovam que a animação no Brasil avançou mais na última década do que nos 100 anos anteriores, tanto em termos quantitativos (número de filmes) quanto em qualitativos (número de participações e prêmios em festivais internacionais). E os próximos 10 anos devem ser melhores ainda, se continuarmos com os programas e os incentivos vindos do governo e de outras instituições (NESTERIUK, 2013).

Mesmo assim, devemos atentar para o fato de que, apesar da quantidade de séries e longas estar aumentando nos últimos anos, o curta-metragem ainda é a categoria mais produzida no Brasil. Isso ocorre não por uma escolha de mercado (visto que o 'escoamento' do curta se dá basicamente em festivais e mostras, que possuem um retorno financeiro praticamente nulo), mas devido ao fato de que a produção nacional ainda é limitada a orçamentos baixíssimos e a muitos filmes amadores ou semiamadores.

Estamos a muitos passos de termos uma produção que caracterize uma indústria e que seja lucrativa. Ainda dependemos basicamente de financiamentos vindos do governo para produzir e precisamos aprender a divulgar e comercializar nossos produtos. Além disso,

temos a concorrência de muito peso dos grandes estúdios americanos, que ditam o padrão de consumo do público mundial. Qualquer coisa que se afaste desse estilo que custa muitos milhões de dólares precisa justificar seu valor por outros caminhos que ampliem seu consumo (MACHADO, 2013, p. 20).

Por fim, apesar do amadurecimento e da profissionalização do mercado de animação, em relação ao cenário global, o Brasil ainda vive os dilemas e as dificuldades de um país periférico, lutando para formar uma indústria que sustente uma produção intensa e constante. Porém, ao contrário de países como China e Índia, que atuam como *outsourcing*, ou seja, países que terceirizam uma mão de obra barata, devido à maleabilidade e fragilidade das suas leis trabalhistas, o Brasil se posiciona como um *player*, que possui uma estrutura ainda pequena, mas apta a executar de forma autossuficiente todas as etapas de uma produção animada de grande escala (NESTERIUK, 2013).

### **3.3 Sobre uma identidade nordestina e seus elementos representativos**

Dentre as produções brasileiras, várias se destacam por explorar elementos culturais próprios de regiões específicas do país. Talvez as que mais chamem a atenção são as

produções que incluem temas, narrativas, elementos linguísticos, imagéticos e populares da Região Norte, como o primeiro longa brasileiro, *Sinfonia Amazônica* (1951), e da Região Nordeste, como o primeiro longa nordestino, *Boi Aruá* (1984). Nesta pesquisa, estamos interessados em observar como os princípios materiais e imateriais da identidade cultural da Região Nordeste se manifestam na filmografia animada pernambucana.

Discutiremos nessa sessão, a partir da pesquisa de Durval Muniz de Albuquerque Jr., como a concepção do que se entende por Nordeste e cultura nordestina foi formada e trabalhada nas diversas artes. Por último, vamos nos ater a dois movimentos culturais de Pernambuco, o Armorial e o Mangubeat, e a como, apesar de terem origem nas manifestações da cultura popular, eles divergem em termos estéticos e filosóficos. Porém, começaremos esta sessão trazendo as ideias de Stuart Hall sobre identidade cultural.

A identidade cultural de um povo pode ser entendida como uma espécie de verdade única coletiva que é servida às pessoas que fazem parte de uma comunidade que possui uma mesma história e ascendência. Porém, a identidade cultural não é algo imutável. Ela é algo que nos tornamos, é um processo dinâmico em constante transformação.

Quando nos identificamos com uma nação ou território, estamos evocando uma forma de identificação metafórica. “Essas identidades não estão literalmente impressas em nossos genes. Entretanto nós pensamos nelas como se fossem parte de nossa natureza essencial” (HALL, 1999, p. 47). Para Stuart Hall, na verdade, essa identidade nacional, ou regional, “não é apenas uma entidade política mas algo que produz sentidos – *um sistema de representação cultural*. [...] Uma nação é uma comunidade simbólica” (HALL, 1999, p. 49).

A construção desta identidade se dá principalmente através de narrativas históricas, literaturas nacionais, discursos midiáticos e contos da cultura popular e folclore, que são contados e recontados à exaustão. “Sentidos com os quais podemos nos identificar, constroem identidades. Estes sentidos estão contidos nas histórias contadas sobre a nação, memórias que conectam seu presente com seu passado e imagens que delas são construídas” (HALL, 1999, p. 50).

Estas narrativas criam uma cultura material e imaterial, uma tradição: credices, mitos, heróis e símbolos que se tornam arraigados nesta noção de identidade cultural regional/nacional.

As culturas nacionais são compostas não apenas de instituições culturais, mas também de símbolos e representações. Uma cultura nacional é um discurso – um modo de construir sentidos que influencia e organiza tanto nossas ações quanto a concepção que temos de nós mesmos (HALL, 1999, p. 50).

Segundo Albuquerque Jr. (2009), o Nordeste, enquanto elaboração imagético-discursiva, é um retrato imaginário de um lugar que não existe, uma fábula espacial. Este fenômeno de identidade nordestina é recente e surge no final do século XIX e início do século XX, quando até então o Brasil era dividido em ‘Norte’ e ‘Sul’. Em 1877, acontece em alguns estados do ‘Norte’ uma grande seca, um marco da decadência da região, “um momento de transferência de poder de uma área [Norte] para a outra [Sul]” (ALBUQUERQUE JR., 2009, p. 72). Esse é o momento também em que a velha e decadente oligarquia nordestina dos coronéis usa o fenômeno da seca para criar um esquema de angariar recursos do Governo Federal, que na maioria das vezes não chegavam à população necessitada, a popularmente conhecida ‘indústria da seca’. “O discurso da seca, traçando ‘quadros de horrores’, vai ser um dos responsáveis pela progressiva unificação dos interesses regionais e um detonador de práticas políticas e econômicas que envolve todos os ‘estados sujeitos a este fenômeno climático’” (ALBUQUERQUE JR., 2009, p. 72). O Nordeste é, então, a parte do ‘Norte’ sujeita às estiagens. A necessidade de identificar os estados atingidos por esta calamidade foi então o marco inicial para se criar o que se conhece por Nordeste.

O termo Nordeste é usado inicialmente para designar a área de atuação da Inspetoria Federal de Obras Contra as Secas (IFOCs) criada em 1919. [...] O Nordeste é em grande medida, filho das secas; produto imagético-discursivo de toda uma série de imagens e texto, produzidos a respeito desse fenômeno, desde que a grande seca de 1877 veio colocá-la com o problema mais importante desta área (ALBUQUERQUE JR., 2009, p. 68).

A ideia de que o Nordeste seria em sua totalidade uma região rural, isolada, atrasada, bárbara, completamente seca começa a se popularizar através de múltiplas práticas discursivas. Estas abordavam as calamidades do local como tragédias permanentes com resultados devastadores e o seu povo como servil e ignorante, condicionado e guiado por uma forte e radical religiosidade arcaica.

Assim, para dar materialidade à região, foram escolhidos certos elementos, tais como: o cangaço, o messianismo, o coronelismo, a seca e a miséria, que dão origem a tipos e estereótipos essenciais na construção de uma mitologia da região. Segundo Albuquerque Jr. (2009, p. 61), essas imagens “impregnam o próprio Nordeste em construção”. Ao mesmo tempo, cria nos sulistas uma forte concepção de oposição e rejeição a tudo aquilo. O ‘Sul’ deveria ser o oposto, o lugar da civilização avançada, da riqueza e do progresso. A reação vinda do Nordeste foi tentar usar essa imagem de um lugar antiquado e toda sua mitologia de forma positiva. Assim, um novo discurso foi criado na literatura e em outras artes por um

grupo denominado ‘tradicionalistas’, através do imaginário da tradição e da saudade de tempos de ouro passados (ALBUQUERQUE JR., 2009).

Com uma economia em decadência, restava às elites nordestinas evocar um passado glorioso e inventar uma tradição que resguardasse elementos positivos de identificação. O Nordeste, supostamente por não estar corrompido pelos valores efêmeros da modernidade, abrigaria aquilo que um dia foi a essência do povo brasileiro. Era a grande cartada para a manutenção de privilégios alcançados ainda em uma sociedade rural, escravocrata e pré-capitalista (BARBALHO, 2004, p. 158).

O Nordeste seria o espaço do mando dos donos de engenho, do fogo morto das usinas, das assombrações, dos vaqueiros do sertão, mítico do cordel. O falar nordestino começa também a ser institucionalizado através do camponês pobre e mudo, do cangaceiro da infância, do coronel que dava ordem em cima do cavalo. Esta fase é marcada por elementos mortos na realidade e vivos apenas na memória dos artistas. [...] O moderno, para os nordestinos, ficou espremido entre o pensamento conservador e a questão nacional, tal como ele havia sido posto, foi assumido como um valor em si, sem ser questionado. Tornando-se sinônimo de rural e de manifestações folclóricas, um mundo primitivo. Quando o tema é a cidade, sempre é a cidade antiga, não a moderna com suas mazelas (MELO; QUEIROZ, 2008).

No grupo dos tradicionalistas, encontram-se artistas como Raquel de Queiroz, José Lins do Rego, Ariano Suassuna e Luiz Gonzaga. Outra matriz, porém, também faz uma releitura da mitologia nordestina por uma ótica da esquerda, que coloca o povo sertanejo como lutador, incansável e eleva ao posto de heróis os cangaceiros e beatos, frutos de um contexto duro e miserável, mas que, mesmo assim, combatem as forças maiores da opressão (governo, latifundiários, etc.). Neste grupo de artistas, encontramos Jorge Amado, Graciliano Ramos, Cândido Portinari e Glauber Rocha.

Durante o século XX, o Nordeste vai ser apresentado tanto como um lugar subdesenvolvido quanto como o mais nacional, graças às suas tradições populares. O banditismo, o misticismo, a seca, o êxodo rural, a vida pacata do seu povo, os folguedos e estilos musicais servirão de inspiração para diversos artistas e movimentos. Em Pernambuco, talvez o mais conhecido e representativo deles seja o Movimento Armorial, que tem em Ariano Suassuna o seu mais notório representante e principal coordenador. O Movimento teve início oficialmente no dia 18 de outubro de 1970, ocasião em que aconteceu a abertura de uma exposição de artes plásticas, juntamente com um concerto da Orquestra Armorial de Câmara.

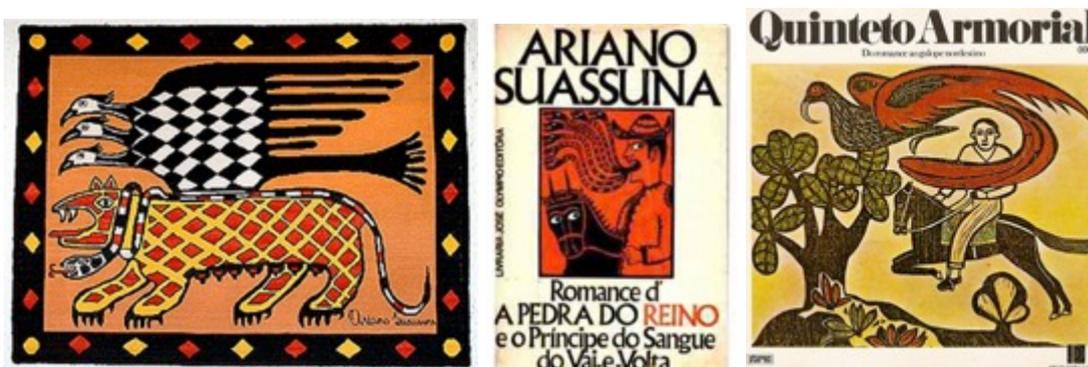
O Armorial aconteceu especialmente na literatura, mas suas ideias e estilo também extravasaram para a música, artes plásticas, artes gráficas e artes cênicas. Pode-se dizer que a ideia principal do movimento era o resgate e a preservação das fontes ibéricas da cultura popular nordestina, criando uma imagem de Nordeste ibero-barroco (figura 36). Ariano

acreditava que esta seria a verdadeira difusão de expressões artísticas realmente brasileiras baseadas nas expressões populares tradicionais da cultura nordestina somadas à arte erudita europeia. (BARROS, 2006; BARBALHO, 2004).

A formulação mais sofisticada da tradição cultural nordestina do início da década de 1970, o Movimento Armorial de Ariano Suassuna. Valorizando expressões populares procedentes do sertão – xilogravura, literatura de cordel, música de viola, rabeça ou pífano – considerados como autênticas fusões das culturas indígenas, africanas e europeias. Esta cultura seria então efetivamente brasileira e capaz de resistir à cultura de massa, em especial à norte-americana. Esta variante cultural, voltada para o passado, se ocupava em anotar e preservar as manifestações populares ou as eruditas criadas a partir das populares (OLIVEIRA, 2007, p. 11).

Na década de 1970, “o Movimento Armorial encontrou um espaço nos interesses de integração e segurança nacional e de elaboração de uma identidade brasileira promovida pelo regime militar. O que lhe valeu apoio por parte do Governo Federal” (BARBALHO, 2004, p. 161). Mas a influência das ideias de Ariano ficou restrita ao estado de Pernambuco até meados dos anos 90, quando a fama do autor ganha uma grande notoriedade graças a adaptações de suas peças para a televisão (BEZERRA, 2005).

**Figura 36** – Ilustração de autoria de Ariano Suassuna, capa de ‘Romance d’A Pedra do Reino’ e capa de um disco do Quinteto Armorial, respectivamente.



Fontes das imagens: *website* Jornal Brasil<sup>62</sup>, *website* Armorian | Brasileiro<sup>63</sup>, *blog* Arte Cultural<sup>64</sup>.

Segundo Barbalho (2004, p. 161), a dramaturgia de Ariano e o Movimento Armorial como um todo “tornaram-se poderosas máquinas discursivas e de subjetivação da nordestinidade. [...] afirmando a tradição como elemento identitário privilegiado da região”.

<sup>62</sup> Disponível em:

<[http://www.unb.br/noticias/galeria/images/CIENCIA\\_E\\_TECNOLOGIA/2012/Jul/06/interacoes/thumbs/pqaria no1.jpg](http://www.unb.br/noticias/galeria/images/CIENCIA_E_TECNOLOGIA/2012/Jul/06/interacoes/thumbs/pqaria%20no1.jpg)>. Acesso em 02 mai. 2016.

<sup>63</sup> Disponível em: <<https://armorialbrasileiro.files.wordpress.com/2013/02/a-pedra-do-reino-1.jpg?w=300&h=300>>. Acesso em 02 mai. 2016.

<sup>64</sup> Disponível em: <<http://paratii.zip.net/images/Digitalizar0005.jpg>>. Acesso em 02 mai. 2016.

Bezerra (2005, p.) nos traz alguns tópicos que “podem ser considerados como eixos do seu pensamento”:

- a) Os valores estéticos presentes na arte popular são inestimáveis, e devem necessariamente ser preservados e aproveitados.
- b) A arte popular deve desfrutar do mesmo *status* que a arte erudita, embora haja diferenças fundamentais entre elas.
- c) O artista nacional deve se dedicar à missão de recolher na cultura popular o subsídio para a elaboração de uma arte erudita de caráter nacional. Contribuir para a construção de uma identidade nacional através da arte é uma obrigação moral do artista.
- d) A cultura de massa produz arte medíocre, por isso deve ser combatida. Os artistas brasileiros que produzem arte com características de arte de massa merecem ser rotulados de “mercenários” e “traidores” por quebrarem a moral que pressupõe a elaboração artística. Como a submissão da cultura popular à cultura de massa representa o fim da arte, cabe aos artistas, políticos e intelectuais, lutar contra esse estado de coisas.

Em um período de pós-modernidade, globalização e hibridizações, as ideias e as obras de Ariano, por mais bem elaboradas que fossem, não fugiam da visão alegórica pré-moderna que existia do Nordeste e dos nordestinos.

Num momento posterior, o projeto Armorial vai dar continuidade ao vínculo da construção identitária do Nordeste com elementos de sua cultura tradicional, sedimentando a imagem da região como lócus privilegiado da tradição e do pitoresco. [...] Em São Paulo e no restante da mídia nacional, longe de alcançar o poder, as ideias de Ariano se restringem a uma utopia político-estética que, embora figurem nas páginas de jornais e revistas, não encontram eco na esfera política. Fecha-se desta forma um ciclo que garante sobrevivência midiática a um estereótipo pré-moderno do Nordeste no âmbito nacional, reforçado por um modelo de política pública praticado na região. Por outro lado, essas mesmas ideias amealham uma legião de fãs que, fascinados com os relatos de uma cultura popular que muitos imaginavam perdida, vibram com o nacionalismo quixotesco à la Suassuna (BEZERRA, 2005).

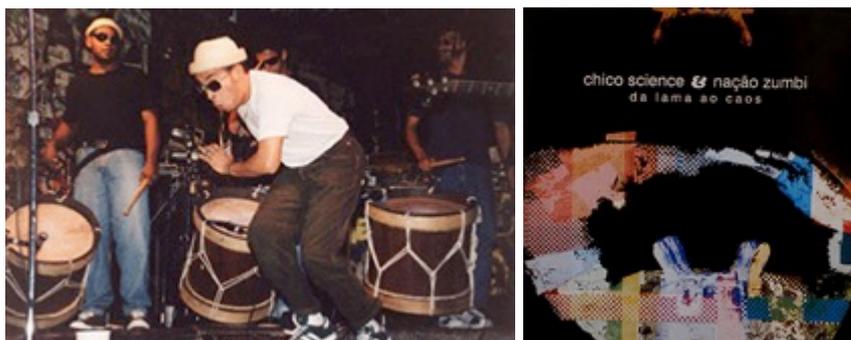
Outro movimento cultural de Pernambuco a ganhar popularidade nacional foi o Manguebeat, surgido no Recife na década de 1990. Se o Armorial de Ariano desqualificava a cultura de massa, o Manguebeat, assim como o antropofagismo dos Modernistas de 1930, o Tropicalismo baiano e a cena musical psicodélica pernambucana da década de 1970, que tinha como principais expoentes a banda Ave Sangria e o cantor Alceu Valença, tinha como ideia basilar a mistura de elementos regionais com influências externas. Os criadores do movimento usavam a metáfora de uma antena parabólica enfiada na lama. Segundo Fred Zero 4, líder de uma das bandas basilares do movimento:

Nós até fazemos essa metáfora com o mangue, porque ele é um dos ecossistemas mais ricos em biodiversidade do mundo, berço da maioria das espécies marinhas, e a cidade do Recife também tem essa característica cultural de ser o berço de um monte de músicas e manifestações folclóricas, como o maracatu, a ciranda, o coco, a embolada e o frevo (SILVA, 2006, p. 25).

O Movimento Mangue é um exemplo perfeito de integração e reação de uma região periférica em sintonia com o processo de globalização. “Em vez de causar a morte das tradições musicais, o mangue tornou-as contemporâneas abrindo caminho para a articulação com o global” (OLIVEIRA, 2007, p. 12). Existe, em movimentos como o Manguebeat, uma transformação, uma hibridização de culturas que até então eram consideradas incompatíveis. Neste fenômeno, a cultura local e o estrangeiro possuem igual importância (figura 37).

Assim, artistas periféricos do Recife, que, no âmbito global, encontram-se em situação ‘subalterna’ em relação aos grandes centros, recriam a identidade nordestina, trazendo tanto elementos tradicionais, rurais e folclóricos como também aspectos urbanos, contraculturais e contemporâneos. “Também condenam, por esse procedimento, ideias de pertencimento que associam, de modo unívoco e atemporal, territórios e culturas” (ANJOS, 2005, p. 51).

**Figura 37** – Chico Science, maior ícone do Movimento Mangue, em apresentação ao vivo, e a capa do primeiro disco da banda Chico Science e Nação Zumbi, respectivamente.



Fontes das imagens: *website* Bar de Ferreirinha<sup>65</sup>, reprodução da capa original.

Podemos notar que a temática regional nordestina, em Pernambuco pelo menos, é tratada de duas maneiras bem distintas. Uma parte das obras procura manter os elementos e características vernaculares imaculados, intocados o máximo possível, como é o caso do Armorial. Já outra ala usa os predicados regionais, rurais e artesanais de uma maneira mais revolucionária e subversiva, desconstruindo e deslocando essas propriedades identitárias para um contexto urbano, marginal e atual, assim como o Manguebeat fez. No capítulo de discussão, trataremos melhor sobre as características de cada um destes estilos, por enquanto, iremos apenas nomeá-los de Tradicionais e Não Tradicionais.

<sup>65</sup> Disponível em: <[https://4.bp.blogspot.com/-wiukwdglmJ4/VuVeQP6ObII/AAAAAABINM/xGZ4dtZCBzg3fTLrPrGsOdWr\\_h\\_7cEtPg/s400/Chico%2BScience.jpg](https://4.bp.blogspot.com/-wiukwdglmJ4/VuVeQP6ObII/AAAAAABINM/xGZ4dtZCBzg3fTLrPrGsOdWr_h_7cEtPg/s400/Chico%2BScience.jpg)>. Acesso em 02 mai. 2016.

### 3.5 Teoria dos Campos

Toda produção cultural busca a afirmação de sua pretendida legitimidade. Toda produção cultural busca impor seu poder simbólico. Isso não é diferente no cinema de animação. As dicotomias estudadas nos capítulos 1 e 2 (Ortodoxo/Experimental, Global/Periférico e Conservadores/Transgressivos) constituem forças contrárias que competem e rivalizam dentro da esfera da animação. Para tratar destes embates, recorreremos à Teoria dos Campos de Pierre Bourdieu.

O sociólogo francês afirma que nossa sociedade é demarcada por múltiplos campos de atividade humana. Os campos funcionam por homologia, ou seja, eles possuem seus funcionamentos específicos, porém conservam entre si leis comuns. Estes campos surgem como uma configuração de relações socialmente distribuídas que estão constantemente em atrito. Estes confrontos dentro do campo são travados por ‘agentes’, grupos ou frações de grupos que possuem posições definidas dentro de determinado campo. Assim, os campos naturalmente são “espaços estruturados de posições (ou de postos) cujas propriedades dependem das posições nestes espaços” (BOURDIEU, 1983, p. 89).

Os agentes estão constantemente tentando manter ou transformar a estrutura do campo, com o objetivo de adquirir mais notoriedade, força, poder, autoridade e distinção. “As lutas cujo espaço é o campo têm por objeto o monopólio da violência legítima (autoridade específica) que é característica do campo considerado, isto é, em definitivo, a conservação ou a subversão da estrutura da distribuição do capital específico” (BOURDIEU, 1983, p. 90). O capital específico seria um determinado bem responsável pela dominação ou autoridade específica de um campo.

Nesta relação de força, aqueles agentes que possuem o monopólio do capital específico procuram traçar estratégias que mantenham inalterado o *status quo*. Já os agentes antagônicos, que possuem menos capital, tendem à subversão, à mudança e à quebra da situação vigente. Surgem, assim, dois grupos: os ortodoxos e os hereges.

Bourdieu afirma que todo o poder dentro do campo se dá no plano simbólico. A força motriz da disputa, então, seria a capacidade de impor significações e torná-las legítimas. Desta forma, os símbolos tornam-se ferramentas de integração social, o que torna possível a propagação da ordem estabelecida e a imposição de visões de mundo conforme os interesses dos agentes, garantindo, assim, a dominação do campo (BOURDIEU, 2007).

As pelepas de poder dentro dos campos são dependentes do *habitus*, que, segundo Bourdieu, são: “sistemas de disposições duráveis, estruturas estruturadas predispostas a funcionar como estruturas estruturantes” (ORTIZ, 1983: 60, 61). Ou seja, o *habitus* funciona

como uma força conservadora no interior da ordem social, que age através de estratégias (pré-cognitivos, pré-discursivos, pré-avaliativos,).

O *habitus* estrutura a doxa, um pensamento, uma veracidade, um ponto de vista que os agentes dominantes impõem (BOURDIEU, 1996), uma visão de mundo válida, que afirma o domínio do campo e se torna dominante e hegemônica para as classes subjugadas, que a aceitam sem conhecer (BOURDIEU & EAGLETON, 1999).

Dito isto, não se pode esquecer que essa crença política primordial, essa doxa, é uma ortodoxia, uma visão correta, dominante, que só se impôs ao cabo de lutas contra visões concorrentes; isto é, a experiência primária do senso comum, é uma relação politicamente construída, como as categorias de percepção que a tornam possível. O que se apresenta hoje como evidência, aquém da consciência e da escolha, foi, com frequência, alvo de lutas e só se instituiu ao fim de enfrentamentos entre dominantes e dominados. (BOURDIEU, 1996, p.119).

Observa-se, então, que o campo é dinâmico. Existindo elementos antagônicos, existirá luta de classes. Grupos subjugados irão combater o discurso hegemônico e tentarão impor novas significações e torná-las legítimas. Os hereges então se tornarão ortodoxos, estabelecendo uma nova doxa.

Vale salientar que tanto Wells (1998) quanto Bourdieu usam o termo ‘ortodoxo’. Apesar de ambos significarem um grupo de elementos dominantes, hegemônicos, existe uma importante diferença quando tratamos do ortodoxo de Wells e do ortodoxo de Bourdieu. No caso de Wells, a Animação Ortodoxa refere-se a um conjunto determinado de obras, que trazem características massificadas e realizadas pelos grandes estúdios, com influência na produção global de animação. Já Bourdieu trata de uma classe genérica, um grupo que, naquele momento, está no poder. Ele não delimita características ou qualidades específicas deste grupo.

#### 4. CINEMA DE ANIMAÇÃO PERNAMBUCANO – FASE ANALÓGICA

Começa-se a partir deste capítulo a contar a história da animação pernambucana. Por uma questão didática e de organização, divide-se a história da animação pernambucana em dois capítulos de acordo com a tecnologia usada na época: cinema analógico e cinema digital. Estes capítulos, por sua vez, são subdivididos em períodos a fim de demarcar ciclos e momentos de produção distintos. Os períodos, embora com duração aproximada de 10 anos, não estão necessariamente presos a décadas específicas. E, como toda e qualquer separação histórica, não acontecem em termos de rupturas drásticas e definitivas. Na verdade, mudanças assim acontecem gradativa e progressivamente.

Ao dividirmos em etapas, podemos visualizar melhor as mudanças e as diferenças de uma era para a outra. Fatos e eventos foram usados para pontuar estas transformações. Assim, acontecimentos como cursos, lançamentos de filmes, a estadia de um profissional fora do estado, etc. serão usados como marcos e guias nesta pesquisa. Desta forma, dentro do texto, as divisões por décadas serão usadas de maneira generalista, apenas para facilitar a organização de determinadas informações.

Já na lista de animações pernambucanas, organizada durante esta pesquisa e que se encontra no *Anexo 1*, a separação se dá por décadas e ano em que foram lançadas. Desta maneira, um filme que pertence a uma década, dentro do texto pode ter sido ‘deslocado’ para outro período. Por exemplo, os filmes em Super-8 de Paulo Bruscky foram todos realizados na década de 1980, mas estão presentes no texto sobre o Ciclo do Super-8, que tem sua maior representação na década de 1970. Já um filme como *A Saga da Asa Branca* (1979), mesmo realizado ainda na década de 1970, está em um contexto diferente do Ciclo do Super-8. Um último exemplo: a produção digital começa na década de 2000, mas um filme como *O Bicho* (2000) está mais próximo de um período de transição como foi a década de 1990. Todos esses ‘deslocamentos’, que vão além da demarcação temporal, estão pontuados e explicados no corpo do texto.

No entanto, antes de me adentrar na história do cinema de animação de Pernambucano, aponta-se as diretrizes usadas para a escolha do *corpus* da pesquisa e indico os tipos de fontes que foram utilizados.

##### 4.1 Diretrizes para o estudo histórico da animação pernambucana

O mais comum é associarmos a animação ao cinema. Porém, a linguagem cinematográfica é apenas uma das possibilidades da animação, que pode estar presente em

diversos tipos de produtos e meios, como: vinhetas, publicidade, séries de TV, jogos eletrônicos, videocliques, etc.

Faz-se, portanto, necessário para esta pesquisa delimitar o tipo de obra analisado. Desta forma, dedica-se o início deste capítulo a introduzir as condições adotadas para a seleção do *corpus* deste trabalho. Em seguida, elenca-se os métodos e as fontes utilizadas para a obtenção das informações acerca dos filmes, autores e acontecimentos descritos nesta pesquisa.

#### 4.1.1 Seleção dos filmes

a) Campo de produção: Como o interesse desta pesquisa é o cinema de animação pernambucano, não foram considerados peças publicitárias, vinhetas, filmes institucionais, videocliques musicais e episódios de séries para a TV<sup>66</sup>.

b) Questões de legitimidade: Uma vez que estamos lidando com obras cinematográficas não comerciais, são os festivais e mostras que cumprem a tarefa de legitimar uma obra dentro do campo em questão. Assim, para que a animação entre no *corpus*, ela deve ter sido selecionada para, pelo menos uma exibição pública em festivais ou mostras de cinema e vídeo.

c) Processo: Os filmes devem possuir 60% ou mais do seu tempo de duração produzido a partir de técnicas de animação.

d) Naturalidade da obra: O *corpus* da pesquisa se limita a filmes pernambucanos. O entendimento do que seria um filme pernambucano é, em alguns casos, algo difícil de afirmar. A principal questão considerada nesta pesquisa é a participação do filme – ou não - no contexto cultural e cinematográfico pernambucano. Para isso, precisamos analisar cuidadosamente a conjuntura na qual o filme foi realizado. Cada caso é único, não podemos simplesmente estabelecer regras rígidas e aplicá-las a todos os filmes sem uma análise particular. Para ajudar nesta apreciação, estamos observando três prerrogativas: o diretor ser pernambucano; a obra ter sido produzida (ou coproduzida) dentro do limite geográfico do estado e ter sido realizado através de algum fomento pernambucano. Mesmo com esses parâmetros, a decisão é bastante difícil. Por exemplo, encontramos filmes feitos em outros estados por diretores pernambucanos que estavam afastados ou nunca estiveram ligados ao ambiente criativo de Pernambuco. Essas obras, portanto, não entraram em nossa seleção. Já em outra situação, alguns filmes foram produzidos em diferentes regiões do país por diretores

---

<sup>66</sup> Exceção para os episódios que são exibidos como curtas-metragens em Festivais e Mostras.

de Pernambuco que ainda possuíam um forte vínculo com o estado. Estes foram considerados dentro do nosso escopo.

Temos ciência de que estas escolhas podem estar sujeitas a críticas e contestações. Porém, elas são necessárias como tentativa de organizar o material com o qual estamos trabalhando e estabelecer alguns limites quantitativos e qualitativos. Então, para tentar esclarecer ao máximo as escolhas, os casos particulares serão tratados um a um dentro do texto. E ainda, os filmes que não entrarem no *corpus* serão catalogados em uma segunda lista. Desta forma, poderemos auxiliar outras pesquisas que tratem do assunto sob diferentes perspectivas.

#### 4.1.2 Fontes de informação

a) Documentos textuais: A primeira fonte de informação utilizada foram textos acadêmicos, matérias de revistas, jornais, *sites* de internet, catálogos etc. Notamos, entretanto, que este material é escasso e, na maioria das vezes, pouco profundo, sendo necessário, assim, recorrer a outras formas de captação dos dados.

b) Documentos videográficos: Pesquisamos algumas matérias, entrevistas e programas de TV disponíveis na internet. Consultamos dois documentários: *Luz, Anima, Ação* (2013) e *O Cinema Animado* (2014). Estas fontes também são difíceis de achar e a maioria trata os assuntos de forma muito superficial. No caso dos documentários, a maior parte das informações era sobre a produção do eixo Sul/Sudeste. Quase nada se falava do que aconteceu em outras regiões.

c) Entrevistas: Este método foi o que mais gerou informações de qualidade. As entrevistas foram realizadas com personalidades importantes para o cinema de animação pernambucano. As entrevistas foram feitas, sempre que possível, ao vivo e utilizando gravação em áudio. Porém, por uma questão de prazo da pesquisa e da disponibilidade do entrevistado, vários depoimentos são feitos por correio eletrônico ou troca de mensagens. As entrevistas são, na maioria, semi-estruturadas.

d) Palestras e debates: Ao longo da pesquisa, conseguimos gravar algumas palestras de debates com realizadores e pessoas ligadas à animação em Pernambuco ou no Brasil, material este, também usado como fonte de informação.

e) Os próprios filmes: Nem sempre conseguimos ter acesso às obras. Mas as que foram obtidas serviram de maneira fundamental para entendermos diversas questões relacionadas à estética ou à produção dos filmes. Na maioria das vezes, quando não conseguimos acesso às obras, procuramos colher informações através de textos, críticas, matérias e sinopses além de

arguir pessoas que tiveram contato com estes filmes, pedindo a elas uma descrição o mais minuciosa possível sobre características estéticas, narrativas e técnicas dos filmes.

## 4.2 O cinema analógico

Esta parte da pesquisa aborda o período do cinema produzido a partir de dispositivos analógicos, o que acontece entre o início e o final do século XX. Neste momento, existe a predominância dos equipamentos que utilizavam a película cinematográfica e, posteriormente, aparelhos que gravavam sobre suportes magnéticos, como é o caso das câmeras de vídeo Betacam, VHS, U-Matic, etc.

### 4.2.1 O Ciclo do Recife

Na capital pernambucana, no início dos anos 1920, a cinematografia local tem seu início como em diversas outras regiões periféricas: através de aventureiros, curiosos e desbravadores. Cerca de trinta jovens, de 1923 a 1931, contra todas as adversidades financeiras e estruturais, conseguiram a façanha de filmar treze longas em cerca de nove anos, período conhecido como ‘Ciclo do Recife’ (FIGUEIRÔA, 2000).

**Figura 38** – Cartaz do filme *A Filha do Advogado* (1926) de J. Soares e foto do filme *Aitaré da Praia* (1925) de Gentil Roiz, respectivamente.



Fontes das imagens: *website* Cultura Digital<sup>67</sup>, America Pink<sup>68</sup>.

Nesta época o cinema não tinha apoio estatal, dependia de recursos privados, muitas vezes dos próprios profissionais, e da bilheteria. Assim, apesar do prestígio local e algum

<sup>67</sup> Disponível em: <[http://culturadigital.br/mincnordeste/files/2012/12/20090627JSoares\\_filme.jpg](http://culturadigital.br/mincnordeste/files/2012/12/20090627JSoares_filme.jpg)>. Acesso em 16 jan. 2016.

<sup>68</sup> Disponível em: <<http://america.pink/images/2/8/3/8/1/2/en/3-aitare-praia.jpg>>. Acesso em 16 jan. 2016.

reconhecimento fora do Estado, os filmes ficaram restritos ao Recife e cidades próximas<sup>69</sup>. Mesmo o mercado local era limitado e ficava concentrado em praticamente uma única sala, o Cine Royal.

O Ciclo do Recife não resistiu à instabilidade econômica e à irregularidade no ritmo de produção. Faltava profissionalização e formação de mão de obra; a estrutura era precária e a realização era marcada pelo improvisado. Aos poucos, as produtoras faliram – muitas só chegaram a gravar um filme – e alguns jovens entusiastas foram deixando o fazer cinematográfico, outros se mudaram para o Rio de Janeiro, onde o mercado tinha mais recursos e uma continuidade de realizações (FIGUEIRÔA, 2000; NOGUEIRA, 2009).

Outro fator que serviu para sacramentar o fim do Ciclo do Recife foi a chegada dos filmes sonoros. Isso porque, além do desinteresse do público por filmes mudos, o filme sonoro era bem mais complexo para ser realizado localmente. "Se com o mudo tudo poderia ser feito aqui, desde as filmagens até a revelação e montagem, com o som seriam precisos equipamentos mais sofisticados e laboratórios preparados, investimento que a frágil estrutura local não teria condições de bancar" (FIGUEIRÔA, 2000, p. 26).

Desta forma, nota-se que, no começo da década de 1920, a tecnologia empregada no cinema mudo foi, de certa forma, democrática, possibilitando o surgimento de diversas produções locais. Já o 'aprimoramento' desta tecnologia prejudicou a continuidade de cinematografias menos abastadas e fora do amparo financeiro dos grandes estúdios.

Assim, em 1931, é lançado o último filme do Ciclo do Recife e o que se seguiu foi um grande hiato no cinema local.

Depois do Ciclo do Recife, uma longa jornada de sombras ofuscou o cinema pernambucano. A chegada do sonoro e as inovações tecnológicas – como o aparecimento da cor – tornavam inviáveis, na região, a realização cinematográfica com a mesma efervescência do que nos anos 20 (FIGUEIRÔA, 2000, p. 30).

Só nos anos 1940, foi realizado um novo filme em Pernambuco, *O Coelho Sai* (1942), dirigido por Newton Paiva e fotografado por Firmo Neto. Este filme é a primeira película sonora feita no Nordeste. No entanto, a única cópia foi perdida em um incêndio (CINEMA PERNAMBUCANO, 2014).

Apesar da falta de uma organização e de uma estrutura que permitissem uma continuidade da produção cinematográfica, o Ciclo do Recife foi importante ao iniciar a história do cinema dentro do Estado. Os realizadores daquela época serviram de exemplo de como é possível, mesmo com grandes adversidades, fazer cinema no estado. Porém, o

---

<sup>69</sup> Com exceção de *A Filha do Advogado* (1926) que foi exibido em 31 cinemas no Rio de Janeiro (FIGUEIRÔA, 2000).

chamado Ciclo do Recife, apesar de sua importância histórica, não formou uma base para uma produção futura. Seu legado foram os filmes. Não houve uma continuidade na formação de profissionais nem a criação de uma produção que se sustentasse no futuro. O cinema pernambucano teve de se reinventar, se reestruturar anos mais tarde.

Na década de 70, uma forte atividade de cineclubes foi importante para a formação estética de uma geração, reacendendo uma vontade de se fazer cinema no estado. Surge o Grupo Cinema-1, que, por problemas financeiros, produziu apenas um curta autoral e outros institucionais. Na mesma época, alguns cineastas 'aventureiros' conseguiram realizar longas no estado, como: *O Último Cangaceiro* (1970) de Carlos Mergulhão, *Luciana - a comerciária* (1975) de Mozart Cintra e *O palavrão* (1975) de Cleto Mergulhão. Porém, todos careciam de uma boa técnica e predicativos artísticos.

A produção cinematográfica pernambucana só deixou de ser esporádica com a introdução da bitola de Super-8, responsável por uma nova onda de produção no estado que viria a se tornar fundamental para a continuação do cinema em Pernambuco.

#### 4.2.2 *A Luta*, o filme inicial do cinema de animação pernambucano?

O primeiro registro de um filme animado pernambucano data de 1968. *A Luta* é uma animação desenhada diretamente sobre a película de 35mm, realizada pelo diretor Sérgio Bezerra Pinheiro. O curta foi exibido no dia 7 de novembro de 1968 no IV Festival Brasileiro de Cinema Amador, promovido pelo Jornal do Brasil e patrocinado pela Mesbla, evento também conhecido como “Festival JB”, que aconteceu entre os dias 4 e 8 de novembro de 1968. A sinopse publicada no JB de 4 de novembro afirma que o filme é um “desenho animado que mostra formas em movimento para dar ideia de competição e disputa tanto material quanto filosófica” (NOVO, 1968, p. 4). Segundo comentários publicados na época, no próprio Jornal do Brasil, “não apresenta qualquer novidade de concepção ou realização, mas dá conta de um recado alegre e estimulante” (AZEREDO, 1968, p. 10). *A Luta* recebeu o prêmio de Melhor Animação do festival.

Em três edições do JB publicadas entre 19/10/1968 e 09/11/1968, *A Luta* é citado como uma produção “pernambucana”, muito provavelmente pela origem do realizador. Paradoxalmente, não encontramos nenhuma referência ao filme ou ao seu diretor em nenhum texto da historiografia do cinema pernambucano. O que a documentação permite inferir, preliminarmente, é que o filme foi realizado possivelmente por um personagem fora do ciclo de produção da época e que tenha tido uma carreira pontual. Em uma época que Pernambuco vivia uma escassez de produções cinematográficas, qualquer realização era celebrada em

jornais e folhetins locais, ainda mais se a obra fosse exibida e ganhasse um prêmio tão importante quanto o do Festival JB. Algumas fontes dão conta de que o diretor Sérgio Bezerra Pinheiro fazia parte do grupo Fotograma, no Rio de Janeiro, que durou entre os anos de 1968 e 1969 (NESTERIUK, 2011). Curiosamente, dois membros do coletivo, Pedro Ernesto Stilpen e Sydney Solis, alegaram que não conhecem o filme *A Luta* ou mesmo o diretor Sérgio Bezerra Pinheiro.

Provavelmente o fato de alguns autores colocarem Sérgio Bezerra Pinheiro como membro do Fotograma se deva a uma má interpretação de um trecho do livro *A Experiência Brasileira no Cinema de Animação*. Ao falar do Grupo Fotograma e de alguns prêmios conquistados em festivais, Moreno (1978, p. 93) escreve que "*A Pantera Negra* e *Status Quo* receberam menção especial do Júri no IV Festival de Cinema amador JB/Shell, de 1968. E quem ganhou o prêmio de melhor filme de animação foi *A Luta* de Sérgio Bezerra Pinheiro, de Pernambuco". Em nenhum momento Moreno inclui Sérgio Bezerra Pinheiro no grupo Fotograma, ele simplesmente completa a informação sobre os prêmios no Festival JB/Shell citando o vencedor, o filme *A Luta*.

Apesar de não termos acesso ao filme e ao seu autor e as informações acerca dos mesmos serem escassas, pelas evidências contidas nas edições do Jornal do Brasil estamos considerando *A Luta* o primeiro filme pernambucano. Porém, vale salientar a necessidade de futuras pesquisas que comprovem se este filme quando feito, fazia parte do contexto pernambucano de cinema.

Destacamos também a atuação do ilustrador e quadrinista pernambucano Jô Oliveira. Nascido na Ilha de Itamaracá em 1944, passou boa parte da infância em Campina Grande – PB e a adolescência em Aquidauana e Ponta Porã – MS. Oliveira ainda estudou na Escola Nacional de Belas Artes no Rio de Janeiro onde fez parte do grupo Fotograma. Sua produção em animação conta com diversos filmes, entre eles *O Saci* (1968) e *A Pantera Negra* (1968), que combina desenho direto em película com animação tradicional (BRASILANIMA, 2013). Em sua arte, Jô Oliveira usa muitas referências da xilogravura de cordel, dos bonecos de Mestre Vitalino, dos mamulengos, além de outras manifestações folclóricas (O BRASIL DE JÔ OLIVEIRA, 2013). Apesar de ter nascido em Pernambuco e ter como referência elementos da cultura nordestina, os filmes de Jô Oliveira foram realizados muito distante do contexto cultural de Pernambuco. Assim, fica nesta pesquisa a menção de sua obra, porém, não consideramos seus filmes como pernambucanos.

### 4.2.3 O Ciclo do Super-8 de Pernambuco

#### Um pernambucano no Rio de Janeiro

Lula Gonzaga nasceu no Recife em 1951. Sua família era humilde e, ainda pequeno, ele dividia seu tempo estudando, no Ginásio Pernambucano, e ajudando o tio no Mercado de Casa Amarela. Lá teve um contato próximo com diversas formas de artesanato de barro e literatura de Cordel. Aos quinze anos foi pela primeira vez ao cinema, o filme era *O Último dos Moicanos* (1939), direção de George B. Seitz. Esta experiência foi fundamental para que ele descobrisse a possibilidade de usar elementos da cultura popular no cinema. "Eu imaginava quando via o livrinho de cordel, um filme, um filme de animação obviamente" (LULA GONZAGA, em entrevista concedida ao autor, Recife, 10/05/2013).

Em 1970, aos 18 anos, foi para o Rio de Janeiro tentar trabalhar com cinema. Logo que chegou, conseguiu um emprego como vendedor da revista Conhecer da Editora Abril. Ele aproveitava as visitas a empresas e produtoras ligadas a cinema. Em uma dessas oportunidades, ficou sabendo que a Companhia de Água do Rio de Janeiro estava realizando uma grande campanha de combate a mosquitos em animação. No mesmo dia, conseguiu um teste na produtora Persin Perrin e, já no dia seguinte, começou a trabalhar limpando acetato. Passou então por diversas outras funções até conseguir dominar bem todo o processo de animação.

Depois de um ano trabalhando com animação no Rio de Janeiro, resolveu voltar para Recife. Isso porque, segundo ele, não havia produção de animação em Pernambuco. "Todos os primeiros trabalhos [em publicidade] fui eu. O Brasil inteiro fazia no Rio e São Paulo" (LULA GONZAGA, em entrevista concedida ao autor, Recife, 10/05/2013). Dessa forma, ele acreditava que havia um mercado a ser explorado.

No começo de 1972, chega ao Recife e procura Genivaldo, dono da Center, uma das maiores produtoras de publicidade da cidade. Na própria Center, fez uma demonstração do que havia aprendido no Rio. Os dois resolvem então oferecer o serviço de animação aos clientes locais. Como a produção de animação no estado era inexistente, todo o material usado na produção, como tintas, acetato etc. foi encomendado de uma loja chamada Meira, que tinha filiais no Rio e São Paulo.

O primeiro cliente foi a rede de lojas Mesbla, em uma campanha regional para o Nordeste. A campanha usava a personagem de um padre, Frei Ofertino, mascote da loja. Fez outras propagandas, como a do fumo Dubom, com uma música original de Luiz Gonzaga.

Na Center, Lula conhece Fernando Spencer que o chamou para trabalhar com cinema. Lula então se juntou a um núcleo de pessoas que se reuniam para assistir e discutir cinema. Eles tinham o sonho de realizar filmes em Pernambuco. Spencer, por ter mais idade e mais experiência, era tido como um dos líderes deste grupo, que também contava com Celso Marconi, Amin Stepple, Paulo Cunha, Geneton Moraes, Osman Godoy, Hugo Caldas, Carlos Cordeiro e Walderes Soares. Estas pessoas formavam o núcleo central que deu origem ao Ciclo do Super-8 do Recife.

### **O início do Ciclo do Super-8 do Recife**

Em 1965, a Eastman Kodak lança a película Super-8 com o objetivo de atender o mercado doméstico. O equipamento era mais barato e mais fácil de manusear do que o de 16mm e tinha mais qualidade do que seu antecessor, a bitola<sup>70</sup> de 8mm<sup>71</sup>. Este último suporte, porém, foi logo descoberto por artistas do cinema *underground* e artistas plásticos que não tinham acesso fácil a películas mais 'profissionais' ou que viam no Super-8 uma alternativa de expressão artística, em relação ao formato tradicional. Desta forma, o cinema independente, experimental e contracultural adota a bitola como uma alternativa mais viável de se fazer filmes de arte e uma forma de transgredir e ir de encontro às 'normas' impostas pela Indústria do Cinema.

O Super-8 foi um fenômeno democratizante para o cinema autoral, ele significava material cinematográfico nas mãos de amadores, e não mais de profissionais apenas. Celso Marconi, em uma palestra no Festival de Arte da Paraíba em 1979, defende o Super-8 como a democratização do fazer cinema:

O 8mm é o cinema colocado nas mãos (e na cabeça) de muito mais pessoas. Não digo que nas mãos de todo mundo, pois sabemos como e quanto custa fazer um filmezinho de dez ou quinze minutos. Mas, comparando-se com o 16mm ou o 35mm pode-se dizer que o 8mm é um cinema 'popularizado' (MARCONI, 1986, p. 43).

O formato demora alguns anos para chegar ao mercado brasileiro, só em 1972 é que os equipamentos de Super-8 chegaram às lojas do país. Assim como aconteceu em outros lugares, cineastas amadores, independentes e iniciantes do Brasil logo viram neste equipamento uma forma viável de fazer cinema. Assim, o cinema feito em Super-8 tornou-se um fenômeno nacional. Porém, sua importância foi bem maior para as cinematografias

---

<sup>70</sup> A bitola é a largura da película cinematográfica. Quanto maior a bitola, maior o espaço da imagem e, conseqüentemente, maior é a qualidade da projeção. O tipo de bitola também influencia valores mercadológicos e artísticos atribuídos aos filmes.

<sup>71</sup> A largura da película Super-8 é a mesma do 8mm, porém a área da imagem é 50% maior, o que resultava em uma melhor resolução e mais qualidade da imagem projetada em relação ao 8mm.

periféricas do Brasil, como as do Nordeste, que, pelas condições precárias em termos econômicos e estruturais, não permitia o desenvolvimento de uma realização cinematográfica consistente e duradoura. O Super-8, muito mais democrático do que o 35mm, deu condições a protociueastas de produzirem filmes pela primeira vez. Pode-se dizer que, sem o Super-8, a produção nordestina continuaria escassa e esparsa.

No eixo Rio-São Paulo, porém, onde já havia uma grande produção em película 35mm, inclusive dentro de movimentos contraculturais como o Cinema Novo e o Cinema Marginal, o Super-8 ficou restrito a uma pequena fatia da cena cinematográfica. Na maioria das vezes, foi utilizado por diretores iniciantes sem uma grande repercussão.

Em Pernambuco, o Super-8 foi responsável pelo surgimento de uma das principais movimentações cinematográficas do estado. O Ciclo do Super-8, como ficou conhecido, durou de 1973 a 1983 e possibilitou o renascimento do cinema pernambucano, que estava praticamente adormecido desde o Ciclo do Recife na década de 1920. Durante cerca de dez anos, mais de duzentos e cinquenta filmes foram produzidos (FIGUEIRÔA, 1994). Destes, mapeamos onze títulos realizados utilizando-se técnicas animadas.

O Ciclo fez com que os realizadores pernambucanos se sentissem inseridos na cultura cinematográfica do país, não importando as limitações técnicas do meio que estavam produzindo. A fala de Paulo Cunha publicada em uma matéria do *Jornal do Commercio*, em 1978, resume bem o que seria, na década de 1970, o Super-8 para o cinema de Pernambuco:

O Super-8 é um meio de comunicação pouco importante se as pessoas forem tomar como parâmetro as possibilidades técnicas e a penetração de mercado. [...] Se você vê a situação, por exemplo, de Pernambuco, onde as condições econômicas são precárias, a população é miserável, então, aqui, o Super-8 pode representar quase toda a criatividade do cinema local. Em Pernambuco, o Super-8 é, até agora, o retrato da produção cinematográfica. [...] não é difícil que 90% dos filmes já produzidos no Estado sejam feitos em Super-8" (*apud* FIGUEIRÔA, 1994, p. 125).

No Recife, o fenômeno atingiu em sua maioria os jovens da classe média que se reuniam para assistir e discutir cinema, sonhando um dia poder realizar seus próprios filmes. Cineastas amadores, a grande maioria atuando em outras profissões, com suas câmeras na mão, colocaram Recife dentro da movimentação cinematográfica nacional, participando de festivais, sendo aplaudidos e ganhando prêmios. O Recife entra na modernidade.

A primeira experiência registrada do uso do Super-8 para além do contexto doméstico em Pernambuco foi um filme de 30 minutos dos irmãos Frederico e Ulisses Pernambucano de Mello. Feito com uma câmera adquirida na Inglaterra, o filme registrava as ações do pistoleiro Floro Gomes no interior do estado de Pernambuco. Estes registros faziam

parte de uma pesquisa sobre bandidismo que viraria livro. Não havia a intenção de criar um filme documentário, por isso as cenas nunca foram montadas, existindo apenas cópias brutas e sem som.

O primeiro visionário do Super-8 em Pernambuco foi o fotógrafo Firmo Neto, um conhecido cinegrafista da cidade de Recife no início da década de 1970. Seu interesse na película de 8mm se deu por conta de uma reportagem em uma revista portuguesa, que tratava das vantagens do uso do equipamento de Super-8 em relação a outras bitolas domésticas. Firmo, que trabalhava filmando casamentos e eventos sociais usando o 16mm, percebeu que aquele novo suporte poderia se tornar mais popular e comercialmente mais viável do que o antigo formato (FIGUEIRÔA, 1994).

Firmo Neto comprou o seu primeiro equipamento de Super-8 de um estrangeiro radicado no Recife, que estava com o equipamento parado em casa. Foi uma atitude empreendedora e visionária, visto que na época não havia na cidade nem a chance de se conseguir cartuchos de filmes. Porém, Firmo já imaginava que a Kodak em breve lançaria o Super-8 no mercado local, o que não demorou a acontecer. Em 1972, ele já estava com um laboratório todo montado e pronto para atender qualquer demanda local.

Firmo Neto foi fundamental para o início do Ciclo, pois ele mantinha uma estreita relação profissional e de amizade com a maioria dos cineastas do Recife. Assim, praticamente todos os primeiros filmes feitos em Pernambuco passaram pelo seu laboratório, seja para a filmagem, montagem, revelação ou sonorização (FIGUEIRÔA, 1994).

Um dos primeiros entusiastas e talvez o grande catalisador do Ciclo do Super-8 do Recife foi o jornalista, crítico e cineasta Fernando Spencer. Ele já havia iniciado sua carreira no cinema tentando produzir obras em 16mm, seu primeiro filme finalizado foi *A Busca* (1969). Mas Fernando tinha diversos projetos iniciados e que não conseguiam ser concluídos, o chamado 'cinema espiritual'<sup>72</sup> que rondava o cinema pernambucano. Em 1972, Spencer foi apresentado ao Super-8 pelo engenheiro Paulinho Minelau, que havia adquirido uma câmera deste formato em uma viagem aos Estados Unidos, e enxergou neste suporte uma chance de fazer filmes curtos documentais.

Na mesma época, os militares Osman Godoy e Athos Eichler começaram a produzir filmes em Super-8 no estado de Pernambuco. Godoy havia adquirido os equipamentos na Zona Franca, enquanto morava em Manaus. E já possuía algumas obras inacabadas realizadas no

---

<sup>72</sup> Termo usado pelo jornalista paraibano Wills Leal que retratava um 'estado de espírito' de jovens cineastas cheios de ideias, mas que nunca conseguia por em prática nenhuma delas por falta de recursos (FIGUEIRÔA, 1994).

Amazonas. O contato com Godoy foi também importante para que Spencer realmente acreditasse no Super-8 como um dispositivo legítimo para a produção artística de cinema.

Eu cheguei aqui com todo o equipamento e comecei a fazer Super-8. Spencer que fazia filmes em 16mm e geralmente não terminava por causa dos altos custos, foi convidado a ir lá em casa e assistiu a uma sessão dos filmes que eu estava fazendo e ficou entusiasmado com o equipamento. Daí por diante ele comprou o equipamento e passou a fazer sua produção em Super-8 (OSMAN GODOY, em entrevista ao programa Cinema 11, TV Universitária PE, 2008).

A centelha que faltava para que os potenciais cineastas pernambucanos começassem a realizar seus filmes autorais veio em março de 1973, com a publicação da notícia de que a II Jornada Nordestina de Curta-metragem de Salvador estava aceitando filmes em Super-8 na mostra competitiva. A nota, junto com o regulamento, foi publicada por Spencer em sua coluna sobre cinema no Diário de Pernambuco. O jornalista então passou a publicar várias matérias enaltecendo o Super-8 e convocando todos os interessados em fazer cinema no Estado a começarem a produzir seus filmes sem demora, pois havia pouco tempo para a Mostra. Como a Jornada aconteceria em setembro, os realizadores tinham poucos meses para finalizar suas obras.

Outro grande incentivador foi o jornalista Geneton Moraes, que possuía uma coluna chamada Aldeia Global no Diário de Pernambuco. Ele procurava, através de uma linguagem fácil e acessível, ensinar como utilizar o equipamento de Super-8, mostrando que qualquer um poderia virar um cineasta amador. Um exemplo é seu famoso artigo "Arranje uma câmera, reúna a turma, vá para a rua. A transa é filmar". Ele enfatizava a facilidade e o descompromisso inicial com a 'qualidade' cinematográfica padronizada pelo cinema comercial. Um dos trechos do artigo dizia: "Não se preocupe com a perfeição, nem pense em criar uma obra prima, de início. A primeira experiência, sob todos os aspectos, é válida e abrirá caminhos" (MORAES NETO, 1973, *apud* FIGUEIRÔA, 1994, p.31).

Em entrevista, Osman Godoy fala sobre as facilidades e dificuldades do Super-8: "Pessoal que fazia arte fazia por conta própria mesmo e as coisas eram simples, muito fácil, o equipamento era barato, os filmes também eram baratos, a vantagem era essa, o cara fazia o que desse na telha... não devia a seu ninguém, porque ninguém pagava para você fazer filme" (OSMAN GODOY, em entrevista concedida ao autor, Recife, 12/08/2013).

### ***Vendo /Ouvindo***

Em 1972, a partir de uma parceria entre Fernando Spencer, cineasta e jornalista já bastante conhecido no meio cinematográfico pernambucano, e Lula Gonzaga, um jovem

animador então com vinte anos que acabara de voltar do Rio de Janeiro, onde aprendera a técnica de animação tradicional, surge o filme *Vendo/Ouvindo*, que na época, desconhecendo ou descartando o trabalho de Sérgio Bezerra Pinheiro, foi anunciada como a primeira animação pernambucana.

*Vendo/Ouvindo* é uma animação muito simples e direta, com cinco minutos de duração e todas as características de um filme *underground*. O filme se inicia com uma paródia clara ao cinema comercial americano. A abertura conta com os rostos de Lula Gonzaga, Fernando Spencer e Firmo Neto simulando o leão da MGM de forma cômica. Mas essa ironia não marca o restante da obra: um rosto composto apenas por olhos, orelhas e boca se movimenta reagindo a diversos tipos de sons (figura 39). Quando a boca parece estar prestes a falar, uma tarja aparece e anuncia o fim da animação. Como o próprio animador interpreta, o filme é uma “crítica simbólica à censura imposta pela ditadura militar. [...] O cara podia ver e ouvir, [...] mas não podia falar. Negócio bem da época da ditadura. [...] Tem gente que entendeu, tem gente que não entendeu. Disseram que era um filme 'udigrudi'. [...] Mas o filme funcionou bem” (LULA GONZAGA, entrevista concedida ao autor, Recife, 10/05/2013).

**Figura 39** – Marca da MGM de 1967 até meados de 1970 e frames da abertura de *Vendo/Ouvindo* (1972) que mostram Lula Gonzaga e Fernanco Spencer, respectivamente.



Fontes das imagens: MGM- Every Mgm Logo 1920's-Present (As of 2011) (Part 1 Of 2)<sup>73</sup>.

Imagens de *Vendo/Ouvindo*: Capturas de tela do arquivo digital do filme.

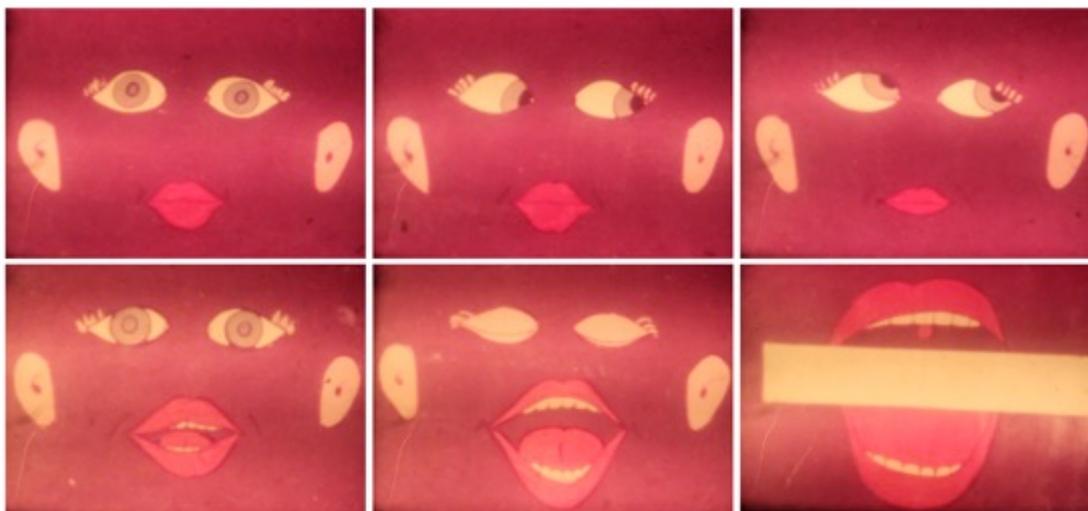
Como muitos outros filmes e produções artísticas do período ditatorial, *Vendo/Ouvindo* busca instituir sua crítica a partir de elementos metafóricos e, portanto, indiretos, cabendo ao espectador realizar as conexões propriamente políticas que o filme trazia de forma apenas implícita. Ademais, como também era comum na época, a condição de crítica política está vinculada a um traço nitidamente psicodélico, alegórico e fortemente inspirado pelos quadrinhos e ilustrações da contracultura dos anos 1970.

<sup>73</sup> Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=EOY3IA1yCPI>>. Acesso em: 12 ago. 2012.

Segundo Lula Gonzaga, a semente que deu origem a *Vendo/Ouvindo* veio de Spencer (LULA GONZAGA, em entrevista concedida ao autor, Recife, 10/05/2013). A ideia era realizar uma experiência animada utilizando como base uma banda sonora composta por Spencer a partir de uma colagem de sons, que vão de ruídos do cotidiano, como carros, aviões, armas de fogo, ambulâncias, zumbido de insetos, risadas, sons de TV – como o Cassino do Chacrinha –, até músicas de Raul Seixas e a valsa Danúbio Azul.

Lula ficou responsável por fazer uma animação em cima daqueles sons. Ele utilizou a técnica com a qual estava mais habituado, pintura quadro a quadro sobre acetato. A ideia era fazer algo simples, rápido e barato. Conseguiu na Center, onde trabalhava, alguns acetatos usados. Ele então os limpou e reutilizou para desenhar um rosto, composto apenas por olhos, orelhas e boca, não se importando com eventuais manchas e arranhões do acetato reaproveitado (figura 40). As filmagens aconteceram no estúdio de Firmo Neto. Spencer editou o filme em sua própria casa. O filme ficou pronto em dois dias. Foram produzidos cerca de 40 desenhos, a quantidade não foi tão grande porque os desenhos foram sendo reutilizados durante a animação, num processo conhecido na indústria de animação como *cycling*<sup>74</sup>.

**Figura 40** – Quadros de *Vendo/Ouvindo* (1972).



Fonte: Capturas de tela do arquivo digital do filme.

O som do filme, além de ser a base para a ação, também é utilizado de maneira não convencional, características muito comuns em filmes experimentais. Outro aspecto marcante é que não há propriamente uma narrativa, apenas uma boca que abre e fecha e olhos que

<sup>74</sup> Termo usado quando se tem um pequeno trecho de um filme ou música que fica se repetindo em uma perfeita continuidade.

piscam e olham de um lado para o outro. Não há virtuosismos técnicos ou visuais. A ação se concentra em poucos movimentos cíclicos e a animação é muito básica e limitada. As imagens são mínimas: o rosto é reduzido aos elementos primordiais e o fundo é preto.

Assim, por seu caráter experimental e *underground*, pode-se dizer que *Vendo/Ouvindo* é um ponto fora da curva na carreira de Fernando Spencer. A partir de uma ideia incomum e de atitudes subversivas, Spencer realizou uma obra que foge do tipo de filme pelo o qual ele ficou conhecido. Afinal, mesmo sendo um cineasta independente, Spencer, dentro do grupo do Super-8, sempre teve um trabalho mais pautado num cinema de narrativa, tecnicamente bem realizado e com temáticas populares e regionais, espelhando sua estética em filmes de arte europeus. Ele até admitia o experimental, mas sem exageros, longe do amadorismo e fugindo do rótulo de 'marginal'. Sua intenção era mostrar a capacidade do Super-8 de se tornar comercialmente viável.

Jomard Muniz de Brito, ao comentar o primeiro filme em Super-8 de Spencer, *Labirinto*, uma adaptação do conto A Continuidade dos Parques de Julio Cortázar, aponta no cineasta uma "multifaceta de pequeno-burguês atormentado, intelectualizado e estetizante" (BRITTO, Jomard Muniz, 1974 *apud* SPENCER, 1989, p. 11).

Para Jomard, o Spencer de *Vendo/Ouvindo* é bem diferente do diretor que fez *Labirinto*.

Em lugar de uma compostura pequeno-burguesa, desta vez o cineasta se identifica parcialmente com os artistas marginalizados da nova cultura brasileira. [...] *Vendo/Ouvindo* é o avesso de *Labirinto*. *Vendo/Ouvindo* é a maldição do aristocratismo assumido por um pequeno-burguês. *Vendo/Ouvindo* é a uma ABERTURA dentro das APERTURAS em que vivemos (BRITTO, Jomard Muniz, 1974 *apud* SPENCER, 1989, p. 12).

A natureza experimental de *Vendo/Ouvindo* começa pelo seu processo de criação: material reaproveitado, poucos recursos e pouco tempo de feitura. Passa pela animação e grafismos minimalistas e chega ao resultado que preza muito mais pela ideia de contestação do que pelo primor técnico. Para o jornalista Jomard Muniz de Brito, o filme vale "[...] muito mais como ideia em processo, como projeto crítico-criativo do que mesmo como obra realizada. *Vendo/Ouvindo* é um documento dos impasses culturais em que sobre/sub/vivemos." (BRITTO, Jomard Muniz, 1974 *apud* SPENCER, 1989, p. 12).

Talvez as circunstâncias em que o filme fora realizado (curto tempo, pouco dinheiro, material reaproveitado etc.) funcionaram como diretrizes para que o formato do filme fosse tão simples e não-convencional. Mais ainda, a influência da liberdade que a linguagem da animação possibilita e o contato com Lula Gonzaga, um artista ainda em formação e que

estava pronto para experimentar novas possibilidades, provavelmente tenham influenciado na criação de um produto tão original como *Vendo/Ouvindo*.

Lula Gonzaga e Fernando Spencer sempre foram amigos, mas tiveram trajetórias bastante distintas – e não só dentro do Ciclo do Super-8 do Recife. Assim, *Vendo/Ouvindo* certamente tem um significado bem diferente para a carreira de cada um deles.

Fernando Spencer dirigiu 44 filmes de curta metragem, em vários formatos: Super-8, 16mm, 35mm e vídeo, sendo que a maior parte de sua filmografia é em Super-8. Por ter trabalhado com todas as bitolas disponíveis, ele ficou conhecido como o cineasta das três bitolas. Fez vários tipos de filme: documentário, experimental, ficção e animação, mas ele é mais conhecido como documentarista. No caso de Spencer, com certeza sua produção animada tem importância mínima em relação às ficções e, principalmente, aos documentários, em especial *Valente é o Galo* (1974), talvez seu filme mais famoso. Ele inclusive não inclui *Vendo/Ouvindo* em sua filmografia oficial.

Já para Lula Gonzaga, *Vendo/Ouvindo* possui uma importância muito grande para a sua carreira. Afinal, Lula é considerado o primeiro animador do Estado de Pernambuco, tendo iniciado, no começo da década de 1970, seu trabalho com animação, que continua até hoje. Assim, *Vendo/Ouvindo*, além de ser seu primeiro filme, confere a Lula um papel de protagonismo e pioneirismo na história da animação pernambucana<sup>75</sup>.

Não foram encontradas informações suficientes para afirmar o porquê de Fernando Spencer não citar este filme em sua filmografia oficial e, de certa forma, 'rejeitar' sua participação em uma obra tão importante, não só por ser o primeiro filme de animação do Ciclo do Super-8 do Recife, mas também um trabalho consagrado pelo público e crítica nos vários festivais e mostras em que foi exibido na década de 1970. O filme participou da Jornada da Bahia de 1973 e do I Festival Brasileiro de Filme Super-8, que aconteceu em abril de 1974 em Curitiba, além de outros festivais e mostras no Recife e outras cidades, sendo sempre muito bem recebido e avaliado, eventualmente, angariando prêmios<sup>76</sup>.

Quando essa pesquisa foi iniciada, *Vendo/Ouvindo* só estava disponível no formato original, uma única cópia em um rolo de Super-8. O filme nunca tinha sido digitalizado ou passado para outra mídia. Para nosso acesso, o próprio Lula Gonzaga organizou uma sessão do filme em sua casa, com a ajuda do projetorista Zeilton, conhecido por 'Velocidade'. O

<sup>75</sup> Lembrando que *Vendo/Ouvindo* foi anunciado na época como o primeiro curta-metragem do estado, desconsiderando, ou desconhecendo, a existência do filme *A Luta* de Sérgio Bezerra Pinheiro de 1968.

<sup>76</sup> Na cartela de abertura de *Vendo/Ouvindo* aparece a seguinte mensagem: 3º Melhor filme da Jornada Nordestina de Curta metragem Salvador - BA 73. Porém, essa informação não consta no livro de Figueirôa (1994) nem na dissertação de Melo (2009), na qual existe uma lista de todos os premiados nas Jornadas de 1972 a 1978.

filme foi registrado com uma câmera digital para posterior consulta, mesmo não sendo um registro profissional, serviu para a análise. No ano de 2015, o filme foi finalmente digitalizado em formato 4k em um estúdio da Califórnia especializado em Super-8. Cada quadro foi escaneado e reeditado. O lançamento da versão restaurada do filme será em outubro de 2016 no Festival Animacine, organizado por Lula.

Lula Gonzaga foi o único membro do Super-8 orientado para a animação, porém ele participou de vários filmes no início do Ciclo, em várias funções. Era muito comum a colaboração entre os membros do grupo nos filmes dos companheiros. Ele fez de tudo um pouco: assistente de produção, assistente de direção, câmera, ator, criação de créditos, etc. Mas em termos de autoria, *Vendo/Ouvindo* é o único filme de Lula Gonzaga no Ciclo do Super-8 do Recife.

Em meados da década de 1970, a introdução do vídeo na produção publicitária, substituindo a película, impossibilitou que ele continuasse trabalhando com publicidade no Recife. Uma vez que as câmeras de vídeo não possuíam a função de filmar quadro a quadro, a produção de um filme animado com este equipamento se tornava uma tarefa difícil. "Fazer quadro a quadro no vídeo não dava certo... no 'dedógrafo', não funciona" (LULA GONZAGA, em entrevista concedida ao autor, Recife, 10/05/2013). Como no Rio e São Paulo ainda se usava película na publicidade, Lula voltou ao Rio para trabalhar com publicidade e cinema.

### ***Puf no Cosmo das Cores***

Osman Godoy, militar de carreira, foi um dos pioneiros do Ciclo do Super-8 e o primeiro a adquirir o equipamento. Em 1969, quando ainda residia na Amazônia, ele começou a filmar o local e fez um longa metragem. Em seguida, mudou-se para Recife trazendo todo o equipamento, que havia adquirido na Zona Franca de Manaus. Foi em uma sessão em sua casa, que Spencer realmente pôde visualizar o potencial do Super-8 para realizar cinema.

A maioria dos seus filmes são ficções, mas ele também fez documentários, como *Noronha* (1972) e *Vaquejada* (1973). Em 1972, no início do Ciclo do Super-8, o cineasta, resolve experimentar a técnica de animação sobre a película, realizando o filme *Puf no Cosmo das Cores*. Nesta forma de animar, o artista usa uma película virgem, velada ou que contenha imagens para desenhar, pintar ou raspar. Essa modalidade é também conhecida como *cameraless*, pois não necessita de uma câmera para ser realizada.

Motivado pela curiosidade de saber como ficaria este experimento, sem experiência ou conhecimento técnico em animação como um todo e pintura na película em específico e

tendo como referência apenas o trabalho de Norman McLaren, de quem teria visto uma animação algum tempo antes, Godoy começou a fazer testes pintando com uma caneta de retroprojektor na película de Super-8. Nas primeiras tentativas, encontrou muita dificuldade por conta da falta de experiência e da inadequação dos materiais utilizados. Mas estes empecilhos foram contornados com a improvisação.

O primeiro problema enfrentado pelo diretor foi a falta de referência espacial de um quadro para o outro. Ou seja, quando ele pintava algo sobre um quadro, não tinha noção de onde deveria estar o desenho no quadro seguinte. Para isso, ele deu uma solução simples: fazer uma filmagem prévia com luz estourada. "Eu tentei fazer tudo o que era possível, marcar em uma régua a posição dos fotogramas para ter uma ideia de tempo inclusive, mas depois eu vi que era difícil fazer, daí parti para essa coisa mesmo, da filmagem como referência" (OSMAN GODOY, em entrevista concedida ao autor, Recife, 12/08/2013). As imagens filmadas do começo são linhas, que indicam caminhos ou passagens (figura 41). Já no fim do filme, as imagens são de objetos como ventiladores, bonecos de pelúcia, etc.

**Figura 41** – Frames de *Puf no Cosmo das Cores* (1972).



Fonte: Capturas de tela do arquivo digital do filme.

**Figura 42** – Imagens de *Puf no Cosmo das Cores* (1972).



Fonte: Capturas de tela do arquivo digital do filme.

Outra dificuldade foi o tamanho das pontas das canetas em relação à pequena área útil da película 8mm usada no Super-8. O problema foi resolvido fazendo desenhos simples, pontos, linhas, círculos, entre outras figuras básicas, que eventualmente se metamorfoseiam, preenchem toda a tela (figura 42) e interagem com os objetos filmados (figura 43).

As circunstâncias citadas acima mostram como o lado artístico e criativo do filme estava sujeito às limitações impostas pelos meios, materiais e processos. Trata-se de um exemplo evidente daquilo que David Bordwell (2009, p. 320) chama de paradigma do problema/solução: o trabalho de um diretor de cinema consiste, grosso modo, em solucionar problemas de representação que são continuamente atravessados por circunstâncias limitadoras de naturezas diversas: tecnológicas, econômicas, políticas, culturais etc.

**Figura 43** – *Frames de Puf no Cosmo das Cores (1972).*



Fonte: Capturas de tela do arquivo digital do filme.

O filme se configura como uma obra experimental em todos os sentidos, a começar pelo significado mais basilar do termo, pois seu processo de criação agregou enorme espaço para a descoberta. Ele também atende todos os pontos apontados por Wells (1998) em relação ao cinema de animação experimental, aproximando-se o máximo da extremidade vermelha do *continuum*<sup>77</sup>. O resultado é um filme simples, abstrato e muito criativo, que possui uma narrativa baseada em imagens não figurativas, na qual um ponto preto viaja em um labirinto interagindo com pontos coloridos, em seguida estes pontinhos chegam ao 'mundo real' onde interagem com os objetos. Todo o filme é acompanhado por uma trilha tirada de um disco de música concreta.

*Puf no Cosmo das Cores* é a única experiência de Godoy com animação, apesar de ter ganhado prêmios e dado uma certa visibilidade ao diretor. Sua participação no Ciclo do Super-8 foi curta, pois em 1975 ele sai de Recife. Depois de se aposentar, volta à capital pernambucana e retoma a produção de cinema de ficção.

Assim como em *Vendo/Ouvindo*, não há complexidade nem virtuosismos. *Puf no Cosmo das Cores* extrai beleza e poesia da precariedade e da improvisação, características marcantes das obras em Super-8 do começo do Ciclo do Recife.

O filme foi bem conservado e existe em formato digital, porém está perdendo as cores, como afirma o próprio cineasta: "Você pode imaginar que, com o tempo, a tinta vai soltando,

<sup>77</sup> Ver página 38.

aquela tinta não é indelével, basta um risquinho da grifa" (OSMAN GODOY, em entrevista concedida ao autor, Recife, 12/08/2013).

O filme estreou na III Jornada de Cinema da Bahia em 1974 e participou de diversos outros Festivais, como o II Festival Brasileiro do Filme Super-8 em Curitiba, em 1975, onde ganhou o prêmio de Melhor animação, e a I Mostra Recifense do filme Super-8, em 1975, na qual conquistou o Prêmio do público.

### ***Dinâmica dos traços I, II e III***

Ainda em 1972, outros 3 filmes feitos diretamente na película são realizados, porém em outro contexto. *Dinâmica dos traços I, II e III*, criados pelo artista Ypiranga Filho, pertencem muito mais ao campo das artes plásticas não-narrativas do que ao âmbito do cinema Super-8.

Lourenço Ypiranga de Souza Filho nasceu em Recife, Pernambuco, em 1936. Mais conhecido como gravurista, ele atua também em diversos tipos de arte, como escultor, pintor, fotógrafo, restaurador, cineasta e animador. Domina diversas técnicas e materiais, seus trabalhos são conhecidos pelo experimentalismo e inovação. Aos 16 anos entrou para a aeronáutica e começou uma carreira militar. Nas forças armadas, fez diversos cursos em áreas bastante diferentes. Entre outras coisas, aprendeu a ser marceneiro, soldador e carpinteiro. Ainda como militar, aos 26 anos, ingressou no curso superior de pintura da Escola de Belas Artes da Universidade do Recife, atual Universidade Federal de Pernambuco. Nesse período, conheceu e fez amizade com importantes artistas como Vicente do Rêgo Monteiro, Murillo La Greca e Lula Cardoso Ayres.

Em 1968, aos 32 anos, larga a Aeronáutica e se engaja em movimentos populares, chegando a ser presidente da Cooperativa de Artes e Ofícios, em Olinda, que buscava apoiar a arte popular e diminuir o preconceito em relação a arte não erudita. Seus ideais políticos eram incompatíveis com o Regime Militar, o que o fez ir para a Alemanha, em 1973, para viver em Berlin oriental por quatro anos como bolsista do governo alemão. Estudou alemão, radiologia e fotografia publicitária. Em 1976 retornou ao Brasil, tornou-se professor e participou em um programa de extensão da UFPE dando aula em comunidades carentes por 18 anos (ROZOWYKWIAT, 2003).

Em 1966 começa a experimentar com filme 8mm. Ele e alguns amigos se reuniam na Praça de São Pedro para filmar “o que o outro estava fazendo, uma espécie de tabelinha”. Ypiranga um dia filma um gato. Na época, os filmes que ele fazia eram revelados no México e demoravam meses para serem devolvidos. Acontece que, algumas vezes, os filmes

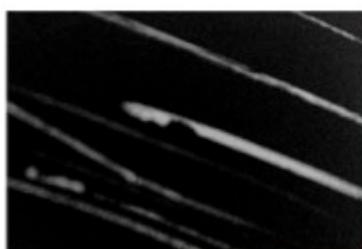
chegavam velados<sup>78</sup>. Foi o caso do ‘filme do gato’. Ao invés de jogar a película 'defeituosa' fora, Ypiranga concebeu um filme abstrato raspando a superfície da película com lâminas de barbear, lixas e palha de aço sobre um espelho (figura 44).

Com esse filme velado, olha a ideia que eu tive, eu botava na moviola e ia usando lixa e estilete, ia tirando a película. As vezes raspava na diagonal, as vezes na vertical, as vezes na lateral. Aí quando eu projetei esse filme, ficou na tela [nessa hora ele faz um movimento com a mãos abertas], aí eu dei o nome de Dinâmica dos traços, [...] uma dança. [...] Um amigo meu adaptou uma música que chama-se *In a gadda da vida*<sup>79</sup>. Deu certinho e as linhas iam dançando. E eu também aproveitava que a máquina tinha um acelerador, você pode diminuir até ficar quadro a quadro, ou pode aumentar e ir acelerando. E eu ia mudando a velocidade para acompanhar a música e ficar dentro do ritmo (YPIRANGA FILHO, em entrevista concedida ao autor, Recife, 15/04/2015).

Segundo o artista Paulo Brusky, no catálogo da mostra Marginália 70: "as rasuras dos sentidos da diagonal e da perpendicular procuram dar a sensação de uma pessoa andando num canavial" (ITAU CULTURAL, 2014).

A produção cinematográfica de Ypiranga Filho dura até 1977, quando realiza seu último filme, *A Feira de Caruaru*. Em 2004, suas obras em Super-8 foram restauradas e adquiridas pelo Instituto Itaú Cultural, de São Paulo (CAVANI, 2004a). O artista continua ativo até hoje, produzindo especialmente gravuras e esculturas.

**Figura 44** – Frame de *Dinâmica dos Traços II* (1972).



Fonte: Catálogo da Mostra Marginália 70 – Experimentalismo no Super-8 Brasileiro.

Os três filmes participaram de diversas mostras no início da década 1970. Uma delas, que ocorreu na antiga Escola de Arquitetura da UFPE, é lembrada pelo realizador por ter tido um longo debate após a exibição dos filmes. No começo dos anos 2000, o *Dinâmica dos traços II*<sup>80</sup> participou da Mostra Marginália 70 – Experimentalismo no Super-8 Brasileiro,

<sup>78</sup> Película fotográfica que sofreu incidência da luz e a parte sensível é completamente queimada, deixando uma camada escura que pode ser raspada.

<sup>79</sup> Música da banda Iron Butterfly, lançada em 1968, em disco homônimo.

<sup>80</sup> Em entrevista, Ypiranga Filho afirma que os três filmes participaram da Mostra Marginália, mas no catálogo só consta o número II.

organizada pelo professor da USP e pesquisador Rubens Machado Jr. (AGÊNCIA ESTADO, 2002).

Os filmes foram passados para o formato digital, porém o realizador não possui mais nenhuma cópia. A única reprodução disponível estaria no ateliê de Paulo Bruscky, que é amigo de Ypiranga. Entramos em contato com Bruscky, mas, até o momento, não foi possível localizar a cópia do filme. Como dito anteriormente, o filme foi adquirido pelo Centro Itaú Cultural de São Paulo. Assim, entramos em contato com o Itaú Cultural com a intenção de conseguir uma cópia. Fomos informados, porém, que os filmes foram doados para a Cinemateca Brasileira. No primeiro contato com a Cinemateca, fomos comunicados que o filme estaria disponível em DVD. Já em um contato posterior, a informação foi de que o filme não estava mais disponível para visualização. Sendo assim, para esta pesquisa, não tivemos acesso ao filme. A análise e descrição foram feitas a partir de sinopses e de relatos do autor e de sua esposa.

### **Os filmes de Walderes Soares**

Walderes Juracy Soares e Pinto era arquiteto e um dos membros mais atuantes no Ciclo do Super-8, porém sempre discreto. Ele dirigiu filmes de ficção e experimentais, alguns utilizando técnicas de animação. Walderes Soares é considerado um dos realizadores mais versáteis e inventivos do Ciclo. Por conta de seu preciosismo e esmero técnico, Walderes também era bastante solicitado a participar como montador e técnico de som de vários filmes. Os seus filmes possuem cortes precisos, trilha sonora muito bem aplicada, além de um apuro visual muito sofisticado, em comparação com as demais produções da época.

Walderes revelava um apurado senso estético de composição de cores e de ritmo cinematográfico e o domínio de uma linguagem eminentemente visual, algo que por vezes faltou ser melhor trabalhado nos filmes que se propunham ser pesquisas de novas formas de expressão cinematográfica (FIGUEIRÔA, 1994, p. 195).

Ele gostava de realizar experimentos visuais curtos, com média de 3 minutos. Como o próprio afirmava, Segundo Figueirôa (1994), suas produções eram fortemente inspiradas nos trabalhos de Norman McLaren e outros cineastas experimentais. Na maioria deles, a narrativa era puramente imagética. Walderes era muito habilidoso e gostava de experimentar novas possibilidades, e "seus trabalhos demonstravam a busca de uma expressão plástica própria ao Super-8, bastante inventiva" (FIGUEIRÔA, 1994, p. 20).

Todas as experiências de Walderes com técnicas animadas foram feitas no ano de 1975. Neste ano, ele produz sozinho cinco curtas usando basicamente duas técnicas de

animação: animação 2D (*O Homem que Punha a Mão para Fora*) em papel e *time-lapse* (*PIX PGE 1, 2, 3* e *PIX PGE CLOSE*).

A abreviatura 'PIX', que abre todos os títulos da série, vem de *pixilation*. Já 'PGE' é a sigla de *Plan de Grand Ensemble*, que significa 'plano muito aberto'. Então os três primeiros seriam *pixilation* de um plano muito aberto. O quarto seria *pixilation* de um plano aproximado. Estes filmes foram todos feitos utilizando a mesma técnica: câmera no tripé tirando uma foto em um intervalo específico de tempo, depois as imagens, quando exibidas a 24qps<sup>81</sup>, parecem estar aceleradas. Ou seja, tudo o que acontece em frente à câmera por duas horas e meia é visto em apenas poucos minutos.

Na verdade, *pixilation* é a animação quadro a quadro utilizando pessoas (PATMORE, 2003). O nome verdadeiro da técnica que Walderes usou é *time-lapse*, ou lapso de tempo. Para alguns, esta técnica não configura uma animação, está mais próxima do cinema *live action*, mas não entraremos nesta discussão neste texto. Como a técnica é tratada em livros de animação, como o de Patmore, aceitamos estes filmes de Walderes como animações.

Não foi possível conseguir detalhes sobre cada filme. O único que tem uma sinopse na Cinemateca é o *PIX PGE 1*: “Entardecer do centro comercial do Recife visto desde Olinda, filmado em 'Pixilation' e 'Plane de Grande ensemble', tripé, filme 160 ASA. São cerca de 3.200 fotogramas, tomados um a cada segundo, durante duas horas e trinta minutos" (UFS/1972-1978<sup>82</sup> *apud* CINEMATECA BRASILEIRA, 2014). Os filmes dessa série não contam uma história, são experiências visuais puras, um recorte de espaço e tempo em velocidade alterada. Segundo Figueirôa (1994, p. 195), vários filmes de Walderes exploram a parte plástica do filme, produzindo "experimentos visuais com a câmera Super-8 em que a narrativa construía-se unicamente pelas imagens".

Este cuidado de Walderes com a imagem rendeu prêmio de fotografia para *PIX PGE 1* no III Festival Nacional de Cinema Amador de Sergipe, em 1975. Os filmes participaram dos seguintes festivais: *PIX-PEG 1* no III Festival Nacional de Cinema Amador de Sergipe, em 1975; *PIX PEG 2* e *PIX-PEG 3* no IV Festival Nacional de Cinema Amador de Sergipe, em 1976, sendo que *PIX PGE 3* ganhou o prêmio de melhor comunicação com o público e Walderes ganhou o prêmio especial pelo conjunto de trabalhos apresentados. Por fim, *PIX PGE 1*, *PIX PGE 2* e *PIX PGE 3* participaram de uma mostra especial no XI Festival de

<sup>81</sup> QPS = quadros por segundo.

<sup>82</sup> UFS/1972-1978: UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE. Centro de Cultura e Arte. Filmes concorrentes Festival Nacional de Cinema : 1972/1978, catálogo. Apresentação de Jonicael Cedraz de Oliveira. Aracajú, 1979. 208 p. Incl. fichas técnicas e sinopses dos filmes apresentados.

Brasília, em 1978. Uma curiosidade é que a câmera de *PIX CLOSE* foi manuseada por Lula Gonzaga.

Já *O Homem Que Punha a Mão Para Fora* é uma animação 2D tradicional, desenhada sobre papel, baseada em um conto do escritor paulista Ignácio de Loyola. O filme conta a história do modo de vida em uma pequena vila, em um futuro distante, de sol quentíssimo e terra árida, onde os habitantes só podem sair de casa à noite. Porém, um dos moradores insiste em colocar a mão para fora de casa.

Segundo depoimento de Lula Gonzaga sobre o filme, em entrevista concedida ao autor, Recife, 10/05/2013, os desenhos, feitos pelo próprio Walderes, eram bem naturalistas e o movimento da animação era quebrado e limitado. Inclusive, a ficha da cinemateca diz que o filme foi feito "através de desenhos fixos" (UFS/1972-1978 *apud* CINEMATECA BRASILEIRA, 2014). Walderes fez todos os desenhos e a narração foi feita por Joamir Oliveira Araújo. O filme participou do IV Festival Nacional de Cinema Amador de Sergipe, conquistando o terceiro lugar de Melhor Roteiro em 1976.

Apesar de ter tido uma produção intensa e ganhar vários prêmios, Walderes é um dos cineastas que menos recebe a atenção quando se menciona o Super-8 pernambucano.

Podemos falar de pessoas de quem ninguém lembra o nome, e que realizaram em Super-8 trabalhos de qualidade, idênticos aos que muitos profissionais tentam executar pelo mundo afora ainda nos dias de hoje. Cineastas amadores, como o arquiteto Walderes Soares que, em filmes experimentais, sintonizaram a arte pernambucana com o que há de mais moderno em termos de domínio da linguagem cinematográfica (FIGUEIRÔA, 1994, p. 20).

Infelizmente, não tivemos acesso às obras. Até onde sabemos, elas só existem no formato Super-8 e o paradeiro destes filmes é incerto. Segundo Lula Gonzaga e Osman Godoy, os filmes estavam na posse de Fernando Spencer, pois Walderes, antes de falecer, teria entregue a Spencer todos as cópias de seus filmes. Mas, ao conversar com Spencer por telefone, o mesmo disse não estar de posse das películas e não saber sobre o paradeiro delas. Desta forma, há uma grande chance de que estas obras estejam perdidas para sempre. Alexandre Figueirôa relatou que, já na década de 80, quando estava fazendo a pesquisa para seu livro, assistiu aos filmes na casa de Walderes, mas as películas já estavam bem deterioradas e se partiram muitas vezes durante a exibição (ALEXANDRE FIGUEIRÔA, entrevista concedida ao autor, Recife, 12/08/2013). Na introdução de seu livro, Figueirôa menciona o estado dos filmes, isso já em 1994: "Os Filmes de Walderes Soares estão com suas trilhas sonoras praticamente destruídas e as películas caminham para o mesmo trágico fim, atacadas pela umidade e com as cores desbotando" (FIGUEIRÔA, 1994, p. 20). Assim, o

pesquisador acredita que, mesmo que estes filmes ainda existam, devem estar em péssimo estado de conservação.

Para esta pesquisa, as descrições e informações sobre o filme *O Homem que Punha a Mão para Fora* e a série *PIX* foram retiradas de fontes bibliográficas e depoimentos de pessoas que conheciam Walderes e assistiram a seus filmes. As referências a todas as animações de Walderes foram encontradas no site da Cinemateca e todos os filmes são mencionados nos textos de Figueirôa (1994).

### ***As Corocas Se Divertem***

Em 1977, Fernando Spencer, que já havia dirigido, juntamente com Lula Gonzaga, *Vendo/Ouvindo* (1972), realiza a primeira animação em *stop motion* de Pernambuco. Voltando de uma viagem à Bahia, junto com Celso Marconi, Spencer compra em uma feira de artesanato algumas bonecas de pano com a intenção de fazer um filme animado.

Eu voltava de um festival da Bahia com Celso e vi numa cidadezinha umas bonecas de palha muito coloridas. Então eu imaginei que podia dar animação a elas. Então fiz minha primeira experiência com animação. Deu muito trabalho, pois filmei cerca de 7.500 quadros em casa mesmo, montei e coloquei o som (FERNANDO SPENCER em depoimento a Alexandre Figueirôa em 10/01/1989. *In*: FIGUEIRÔA, 1994, p. 123).

**Figura 45** – Imagens de *As Corocas Se Divertem* (1977).



Fonte: Capturas de tela do arquivo digital do filme.

As bonecas de pano dançam e se divertem, interagindo com outros objetos, como um carrinho, uma carranca, uma caixa e um macaco de brinquedo, que se movem pela tela ao som de um chorinho (figura 45). No meio do filme, porém, o personagem Kong, um macaco dotado de uma enorme ereção (que por sinal fica bem focada pela câmera), persegue as bonecas com a intenção de ter relações sexuais com elas (o que acaba efetivamente acontecendo). Esta cena mostra bem o sentimento de irreverência e bom humor com que o cineasta tratou o filme.

Existe uma certa lógica linear na narrativa, porém mais sutil do que observamos em animações mais convencionais. Não há diálogos ou narração que guiem o espectador. Como no cinema mudo, Spencer recorre à cartela que expõe a fala das bonecas. Ainda assim, este recurso se apresenta uma única vez durante toda a animação, deixando ao espectador apenas a montagem para dar a entender o que se passa.

Spencer foi, talvez, o maior defensor da documentação e do uso dos elementos e manifestações da cultura popular nos filmes de Super-8. Assim, Christiane Quaresma observa que:

O tema da cultura popular, tão comum no trabalho do realizador, adquire uma abordagem peculiar em *As Corocas Se Divertem*, pois ele dá vida a um elemento inanimado dessa cultura e faz um tratamento lúdico do tema, distante do aspecto documental (QUARESMA, 2013, p. 60).

Spencer, em 1977, já era um importante cineasta, autor de obras importantes e bem acabadas. Mas o que vemos neste filme é uma animação que carece de um cuidado visual, tanto a fotografia quanto a iluminação e o movimento dos bonecos são muito crus. Observa-se certo improviso quanto aos materiais utilizados para arranjar o cenário e as personagens figurantes. Nota-se o uso de brinquedos e objetos que ele teria à mão, em casa, onde foi fotografado, sem necessariamente terem sido produzidos para compor o ambiente. Ou seja, a animação foi feita com o que se conseguiu em termos de materiais, sem a preocupação de se planejar ou construir um cenário para o filme. A impressão é de um filme caseiro, amador e sem maiores pretensões. Nota-se no filme todas as falhas de um iniciante na técnica da animação. Talvez a falta de conhecimento do processo tenha contado para o resultado.

Talvez este tratamento (ou a falta de um) seja proposital. Possivelmente, Spencer encarou este filme como uma verdadeira experiência, no espírito dos primeiros filmes do Ciclo, nos quais basta ligar a câmera e começar a filmar, no caso, animar. Encarando o experimento animado só como uma ‘curtição’. Ou seja, provavelmente o movimento tosco dos bonecos seja em decorrência de uma despreocupação de Spencer com o processo e com o resultado. Porém, este aspecto bruto e sem fluidez do movimento, de certa forma, combina com o rústico das bonecas de pano artesanais.

Christiane Quaresma apresenta uma opinião perspicaz sobre a representação do movimento no filme:

O que para alguns pode parecer uma forma precária ou rudimentar, até errada, de se representar o movimento, encontra sentido ao revelar o truque da percepção de movimento. A abertura da animação dá a ver aquilo que o cinema esconde por princípio: o *frame* individual e sua multiplicidade, está tudo exposto. [...] E se não foi planejado, em última instância demonstra uma despreocupação com uma forma

“correta” de se representar o movimento com a técnica *stop motion* (QUARESMA, 2013, p. 61).

Nas fontes consultadas, não foi achada nenhuma declaração de Spencer sobre essa questão. Provavelmente, ele nem estava pensando em tantas justificativas para o modo como animou as bonecas. O fato é que o filme, apesar de parecer 'tosco' para muitos, possui predicados inegáveis.

Antes de mais nada, trata-se do primeiro curta feito em *stop motion* de bonecos de Pernambuco. Além disso, o filme possui uma irreverência e um bom humor muito forte. Sua narrativa é quase inexistente, como diz Quaresma (2013, p. 60), "a experiência é sobretudo visual, a história está em segundo plano". Por último, é um trabalho bastante autoral de Spencer, ele fez o filme sozinho e tinha muito carinho pela animação. Mesmo tendo codirigido *Vendo/Ouvindo* (1972), Spencer se refere a '*As Corocas*' como sendo sua "primeira experiência com animação". Na verdade, foi o primeiro filme que ele realmente animou, se considerarmos que quem animou *Vendo/Ouvindo* na prática foi Lula. Mas Spencer leva esta questão para a ordem da autoria mesmo, tanto que sempre cita '*As Corocas*' com muito carinho em entrevistas e matérias, enquanto *Vendo/Ouvindo* não está presente nem em sua filmografia oficial.

*As Corocas Se Divertem* participou de vários festivais e ganhou dois prêmios no VI Festival de Cinema Nacional, em Sergipe, 1978: 2º Melhor Filme e Melhor Filme de Comunicação. O acesso ao filme foi muito fácil. Ele já foi digitalizado e está presente na Antologia do Cinema Pernambucano.

### **Paulo Brusky e os xerofilmes**

Como dito anteriormente, quando citamos as três animações *Dinâmica dos Traços I, II e III*, de Ypiranga Filho, o formato filmico do Super-8 englobou diversas formas de domínios de representação da imagem. Entre elas, estão os filmes produzidos por artistas plásticos com esquemas e finalidades próprias desse campo. Alguns dos melhores exemplos podem ser encontrados nos filmes de artista de Paulo Brusky.

O pernambucano Paulo Brusky, nascido em 21 de março de 1949, é considerado um dos artistas mais representativos da arte conceitual brasileira, com a qual começou a trabalhar na década de 60. No fim da década de 1970, em sintonia com a primeira geração de videoartistas do Brasil, Brusky começou a realizar obras audiovisuais em Pernambuco utilizando o Super-8. Naquela época, a bitola se mostrava uma alternativa mais barata e acessível do que o vídeo. Recife vivia já a decadência do Ciclo do Super-8, que, então, era

mais usado por artistas plásticos do que cineastas. A produção audiovisual de Paulo Bruscky reúne cerca de 30 filmes, em categorias chamadas por ele de ‘filmes de artista’, ‘videoarte’ e ‘xerofilmes’, realizados entre 1979 e 2005. Os formatos usados pelo artista foram Super-8 e vídeo (U-matic e VHS), sendo o Super-8 o mais usado.

Destes, talvez os xerofilmes sejam as obras mais relevantes. Estes filmes surgem como uma evolução da arte xerox em conjunto com o cinema de artista. A partir desta interseção, “ele pôde investigar ainda mais os efeitos de luz, movimento e cor das duas máquinas juntas – a fotocopiadora e a câmera de super 8, propondo assim novas experiências plásticas” (SANTOS, 2006, p. 12). O resultado é um formato original, que repercutiu de forma bastante positiva no mundo das artes plásticas e do cinema experimental, sendo exibido tanto em festivais de cinema como em galerias e exposições de arte no Brasil e exterior.

Os xerofilmes são “produzidos com base em sequências de imagens de diversos materiais obtidas por meio de experiências feitas no visor da máquina xerográfica” (BRUSCKY, 2003, p. 83). Assim, primeiro utilizava-se a máquina xerox para registrar imagens quadro a quadro. Em seguida, as cópias xerográficas eram filmadas uma a uma com uma câmera Super-8. No final, o movimento era recomposto de maneira acelerada (24 quadros por segundo) na projeção do filme. O interessante desta técnica é o fato de que a imagem inicial não é capturada por uma câmera, e sim por uma máquina fotocopiadora. É este dispositivo que cria os quadros que serão parte do filme. “O super 8, o segundo equipamento usado na obra, tem a função de inserir nessa atuação até então paralisada em imagens de xerox, o movimento” (SANTOS, 2006, p. 6). Assim, a câmera Super-8, na verdade, só registra estas imagens no celuloide, de forma que a película serve apenas como suporte para a projeção audiovisual. Para Alexandre Figueirôa, os xerofilmes

demonstram que mesmo com um equipamento simples como o Super-8 podia-se obter obras de belo efeito plástico em que a imagem cinematográfica de luz e sombras transmutavam-se quase em pinturas em movimento (FIGUEIRÔA, 1994, p. 199).

Em termos cinéticos, o resultado da técnica é similar ao *pixilation* ou do *stop motion* com objetos. “A exploração do tempo fica diferente. O movimento dado às imagens torna-as mais fragmentadas e simultaneamente mais velozes” (SANTOS, 2006, p. 12). Porém, plasticamente, o xerofilme possui uma particularidade, que é a planificação dos elementos dada pela distorção dos objetos (inclusive partes do corpo) pressionados contra o vidro da máquina e a falta de profundidade que ocorre pela incapacidade do mecanismo de registrar imagens que estão muito afastadas do vidro.

*Xeroperformance* (1980) foi o primeiro filme feito com esta técnica. Ele mostra a relação do artista com a máquina fotocopadora (figura 46). Ao debruçar-se sobre o vidro da parte de cima da máquina, o artista tem sua própria imagem capturada, em meio a objetos como algodão e barbantes, em expressões de agonia como se estivesse preso dentro do aparelho. Segundo Santos (2006, p.12), “o artista contesta e ironiza a situação de censura e perseguição imposta pelo regime militar, vigente na época”. Já em *LMNUWZ Fogo!* (1980), de apenas 9 segundos de duração, o artista testa o limite da captura de imagem ao colocar fogo na máquina fotocopadora enquanto ela registra flagrantes de sua própria destruição (figura 46).

**Figura 46** – Imagens das animações *Xeroperformance* (1980), *LMNUWZ Fogo!* (1980) e *Aépta* (1982), respectivamente.



Fonte: Capturas de tela do arquivo digital do filme.

Em 1982, o artista viaja para Nova York para passar um ano por conta de uma bolsa em artes visuais da Fundação Guggenheim. “A investigação de Bruscky sobre o sistema de fotocópia se aprimorou, sobretudo, no período em que viveu em Nova York, pois o autor teve a oportunidade de passar uma semana na empresa Xerox, com equipamentos disponíveis para detalhar seus estudos sobre luz, sombra e cor” (SANTOS, 2006, p. 12). Foi nesse momento que eles realizou *Aépta* (1982), a última experiência em xerofilme feita por Bruscky (figura 46). Nela o artista manuseia linhas de costura em cima da máquina copiadora. “Por serem registradas de modo muito próximo, acabam se ‘desfigurando’. Ou seja, o objeto ‘dissolve-se’ e tornar-se [*sic*] uma imagem sem referência” (SANTOS, 2006, p. 13). ). Trata-se do único xerofilme colorido. Mesmo tendo sido realizada fora de Pernambuco, a animação mantém todas as características dos xerofilmes feitos anteriormente por Bruscky. Porém, ela foi feita fora da conjuntura cultural do Ciclo do Super-8. Assim, para esta pesquisa não classificamos *Aépta* como um filme do Ciclo, mas o consideramos uma animação pernambucana, até onde se sabe, a primeira realizada fora do estado.

Por atuar em uma esfera distinta da animação cinematográfica, as intenções e objetivos do artista são bem particulares das artes conceituais e performáticas. Porém, não há

como negar que os xerofilmes, ao utilizarem o corpo do artista e um dispositivo não convencional, estimulam reflexões sobre a própria arte de animar e suas possibilidades estéticas e processuais.

Primordialmente, esta pesquisa está dividida por décadas. Porém, como dito anteriormente, a História não obedece a limites temporais. Assim, mesmo esta seção sendo predominantemente dedicada à década de 1970, abordamos nela os filmes de Paulo Bruscky realizados em 1980, por entender que eles fazem parte do contexto do Ciclo do Super-8, juntamente com os demais filmes analisados anteriormente.

### **O Fim do Ciclo do Super-8 do Recife**

No início dos anos 80, chega ao fim o Ciclo do Super-8 do Recife. Em pouco mais de dez anos de existência, este fenômeno fez ressurgir o cinema pernambucano, que passava por um hiato de 40 anos com realizações esporádicas e nenhuma continuidade. Houve, nesses anos, uma produção consistente e continuada que registrou a cultura popular e a inquietação artística de uma geração de cineastas.

Mas qual foi o real legado desta geração de cineastas para o cinema de Pernambuco? Definitivamente, as obras realizadas viraram um legado importante. O crítico Jean-Claude Bernardet, que acompanhou de perto as produções em Super-8 de Pernambuco e Bahia, argumenta: "se quisermos dizer que se cumpriu um objetivo foi se ter mantido durante um certo tempo uma produção em ação, possibilitando a determinadas pessoas uma aprendizagem da técnica – embora fraca devido ao equipamento – e da linguagem cinematográfica" (BERNARDET, Jean-Claude em depoimento a Alexandre Figueirôa em 13/06/1989. *In*: FIGUEIRÔA, 1994, p. 172). Podemos inclusive dizer que, sem o Super-8, praticamente não haveria produção de cinema do Nordeste nos anos 1970.

Durante o Ciclo, surgiram vários cineastas. Foi possível para eles ter o primeiro contato com a produção fílmica e, eventualmente, adquirir uma familiaridade com a linguagem do cinema. Porém, a carreira como cineasta da maioria acabou junto com o Ciclo. Poucos continuaram a filmar e migraram para outros formatos. Mas muitos, de certa forma, continuaram trabalhando com audiovisual, se não produzindo, na academia, na TV, nos jornais etc.

Para uma geração que veio depois, a ideia de que era possível fazer cinema no estado com poucos recursos serviu de exemplo. Inclusive, o último filme do Ciclo, *Morte no Capibaribe*, é de Paulo Caldas, um dos membros importantes da geração de 1980. Então, podemos dizer que o Ciclo do Super-8 nos deixou filmes, alguns diretores e exemplos.

### **Discussões sobre as animações do Ciclo do Super-8**

Em termos estéticos, o cinema Super-8 teve diversas vertentes. Alguns autores tentavam fazer cinema tradicional, usando as normas do cinema clássico. Outros, como alguns pernambucanos, viram no Super-8 uma oportunidade de documentar e explorar elementos da cultura regional. E uma boa parte dos cineastas viram na facilidade de produção do Super-8 uma chance de experimentar tecnicamente, esteticamente e em termos de linguagem.

Foi por conta desta facilidade de se experimentar sem compromissos comerciais nem artísticos que cineastas tiveram a liberdade de se aventurar em produções que utilizassem técnicas animadas. Entre 1972 e 1980, foi possível catalogar 13 animações que variam bastante em termos de técnicas e materiais. Destas, duas foram produzidas utilizando a animação tradicional 2D – uma sobre papel (*O Homem que Punha a Mão para Fora*) e outra sobre acetato (*Vendo/Ouvindo*); quatro usaram pintura ou intervenção direto na película (*Puf no Cosmo das Cores*, *Dinâmica dos Traços I, II e III*); quatro foram realizadas em *time-lapse* (*PIX PGE I, II, III e PIX CLOSE*); uma em *stop motion* (*As Corocas Se Divertem*); e duas foram xerofilmes (*Xeroperformace* e *LMNUWZ Fogo!*). Estes 13 filmes foram produzidos por 6 diretores. Dois deles pertencem à esfera das artes plásticas (Paulo Bruscky e Ypiranga Filho) e os outros quatro faziam parte do núcleo inicial do Ciclo do Super-8 (Fernando Spencer, Lula Gonzaga, Osman Godoy e Walderes Soares). Destes, apenas um, Lula Gonzaga, realmente possuía uma identificação com a arte animada e interesse em dar continuidade a uma carreira nesta área.

Em termos quantitativos, a produção de animação foi inexpressiva se comparada com a quantidade de ficções e documentários feitos no período, visto que o Ciclo produziu mais de 200 filmes (FIGUEIRÔA, 2000). Porém, devemos levar em consideração que não havia uma produção anterior significativa; tivemos de começar do zero. Em termos qualitativos, esta tímida, porém expressiva produção chama a atenção por ter um viés bastante experimental e representar a diversidade de possibilidades cinematográficas que foram empreendidas no período, tanto em termos de linguagem quanto em técnica e estética, juntamente com soluções inusitadas e criativas.

O experimental foi uma característica muito comum à maioria das produções no formato Super-8. Estas obras valorizavam o conceito, o acaso, o empirismo, a estética amadora e casual. A forma final não era o mais importante, era uma consequência do

processo, não interessava o acabamento ou a montagem perfeita, o importante era o ato de filmar (ou de animar).

O que visualmente parecia precário, esteticamente confuso, formalmente desorganizado muitas vezes era uma busca de novos caminhos de expressão, algo que ocorria tanto nas artes plásticas, como na música e na poesia. Em todas estas manifestações o mais importante era o contexto geracional que elas representavam com suas rupturas ideológicas e estéticas e da qual o Super-8 fazia parte (FIGUEIRÔA, 1994, p. 196).

Entende-se que este desleixo estético tinha um forte cunho político e ideológico contra um modelo de cinema dominante e massificador. Caetano Veloso exprime bem este pensamento ao dizer que 'gostava dos filmes Super-8 porque eram ruins'. Eram propositalmente ruins – apesar de realmente existir uma falta de estrutura e conhecimento – porque "ruim naquele momento significava o não comprometimento em se obter com a bitola o mesmo desempenho do cinema comercial" (JORNAL DO COMMERCIO, 1973 *apud* FIGUEIRÔA, 1994, p. 196).

Para Shohat e Stam (2006, p. 368), este é um fenômeno característico da maioria da produção fora do eixo, em países periféricos:

As circunstâncias difíceis em que os cineastas do Terceiro Mundo trabalham são bastante desconhecidas de seus colegas do Primeiro Mundo. Além dos baixos orçamentos, das taxas de importação sobre materiais e dos custos de produção, eles também se confrontam com mercados mais limitados e menos ricos. Além disso, precisam competir com os filmes estrangeiros luxuosos de orçamentos altos que são 'despejados' sem cerimônias em seus países. Essas diferenças na produção inevitavelmente se refletem tanto na ideologia como na estética dos filmes.

Assim, estando o Super-8 já à margem de uma produção periférica, estas características do 'amadorismo', do 'mal-acabado' e do 'vernacular' eram mais do que bem-vindas e bem-vistas pela maioria dos realizadores. Inclusive, certa parcela do público de festivais também esperavam ver naquela produção, um descomprometimento que trouxesse um respiro de criatividade e inovação da forma e da linguagem.

É sabido que, durante o Super-8, tivemos dois grupos bem distintos. De um lado, havia os experimentais, que não priorizavam as questões técnicas, a ideia era ir de encontro aos cânones do cinema comercial, fazer obras mais urbanas e críticas à ditadura, censura e ao modelo cultural oligárquico burguês. Já o outro grupo, mais conservador, brigava por uma produção profissional, com bom acabamento e, em boa parte dos filmes, prezava por temas e uso de elementos regionais.

É inegável que no Super-8 pernambucano havia divergências. Elas se davam com pequenas variantes de afinidades ideológicas na concepção que os realizadores tinham da obra cinematográfica em si, da compreensão do conceito de cinema

amador em Super-8 e do papel na cultura pernambucana (FIGUEIRÔA, 1994, p. 185).

"Durante o Ciclo Super-8, podemos configurar a formação de dois grupos distintos de cineastas, que se automeavam o Grupo dos Conservadores, formado pelos "mais velhos", que defendiam a profissionalização do cinema, a representação da cultura pernambucana e tinham a pretensão de trabalhar como cineastas. Este grupo era composto por Fernando Spencer e Osman Godoy, por exemplo. E o Grupo dos Anarquistas, que encarava o cinema como uma forma expressiva de se divertir, influenciado pela estética experimental, formado por jovens estudantes da Universidade Católica de Pernambuco, que frequentavam a Livro Sete, na Rua Sete de Setembro, e sessões semanais de filmes, em uma pequena sala de cinema na casa de Hugo Caldas no bairro de Setúbal. Faziam parte do Grupo Anarquista: Amin Stepple, Geneton Moraes Neto, Paulo Cunha e Jomard Muniz de Britto" (PAULO CUNHA, em depoimento a Amanda Mansur Nogueira. *In*: NOGUEIRA, 2014, p. 76).

Na produção animada, apenas *As Corocas se Divertem* usa elementos regionais, as bonecas artesanais de pano. Enquanto, nas outras obras, observamos temas urbanos, abstratos ou de contestação, para citar alguns. E todas as animações realizadas obedeciam ao conjunto de paradigmas "estético-ideológico da cena que faziam parte, que envolvia, entre outros, a negligência com as regras da arte cinematográfica, a exaltação da precariedade técnica, a crítica ao regime militar e até o desbunde" (QUARESMA, 2013, p. 69).

Pensa-se logo que o 'Grupo Anarquista' foi o responsável pelos filmes animados. Mas não foi isso que aconteceu. Na verdade, nenhum dos cineastas do grupo experimental fez testes com técnicas animadas, mesmo sendo um suporte que permite uma enorme liberdade criativa e processual. Já Osman Godoy e Fernando Spencer, citados por Paulo Cunha como sendo parte do 'Grupo dos Conservadores', se arriscaram nas experimentações animadas. O que parece é que o formato animado serviu de válvula de escape para ideias divergentes que estes cineastas 'conservadores' tinham.

O fazer animado do Ciclo foi uma tarefa basicamente solitária para os artistas. "O recuo histórico, ao Ciclo do Recife e ao Ciclo Super-8, nos permite concluir que a existência do cinema pernambucano sempre esteve alicerçada na formação de grupos" (NOGUEIRA, 2009, p. 25). Os filmes *live action* eram feitos por uma equipe de amigos e colaboradores, geralmente os membros dos grupos participavam dos filmes uns dos outros. Na contramão dessa tendência, porém, as primeiras experiências animadas pernambucanas nasceram de iniciativas isoladas. Talvez, pelo seu caráter pessoal e experimental, a maioria das obras animadas eram feitas individualmente. Somente em duas existe algum tipo de parceria: em *PIX CLOSE*, a câmera foi manuseada por Lula Gonzaga e, em *Vendo/Ouvindo*, houve uma parceria entre Spencer e Lula, além da ajuda de Firmo Neto.

Fica claro que as obras animadas eram encaradas como algo além de projetos autorais, elas eram ‘brincadeiras’, fuga do normal, do convencional. Surgiam de necessidades específicas de cada artista, no sentido de explorar uma técnica, de saciar uma curiosidade singular de cada realizador em relação aos limites e desafios de determinados processos cinematográficos. Eram projetos experimentais no significado mais básico do termo: o da experiência nunca antes vivida. Assim, por mais que os resultados fossem simplórios e amadorísticos, a criatividade e os aspectos únicos de cada obra colaboraram para que eles fossem tratados de maneira especial pelos seus autores.

De modo geral, podemos inferir que, plasticamente, a maioria das animações fugia da representação natural das imagens e dos movimentos, aproximando-se de correntes estéticas minimalistas e abstratas. Em relação à animação, existia uma identificação com estilos de animação limitada e reduzida. Havia, também, a valorização da materialidade da qual a animação era produzida, como a exposição dos arranhões e manchas do acetato reutilizado em *Vendo/Ouvindo* e, em *Xeroperformance*, a materialidade do próprio dispositivo, a máquina fotocopadora usada para capturar as imagens. Em relação à narrativa, o único filme que possui uma narrativa linear e convencional é *O Homem que Punha a Mão para Fora*. Nos outros casos, as narrativas foram mais abertas e não-lineares, chegando a ser experiências puramente visuais ou baseadas no som em algumas obras, como é o caso de *Vendo/Ouvindo*.

Entretanto, estas características formais e narrativas estão presentes nos filmes não só por conta da questão política, ideológica ou estética que acompanhava a produção superoitista. Elas se devem também à adequação da produção à carência de equipamentos apropriados, bem como à falta tanto de prática com os instrumentos quanto de conhecimento próprio das técnicas de animação. Vale salientar que a maioria dos filmes eram produzidos de maneira rápida e descomprometida e, como eram experimentos, não havia a necessidade de gastar muito tempo ou recurso.

Assim, por conta do isolamento dos agentes realizadores, da multiplicidade de técnicas e materiais em uma produção tão pequena e da falta de continuidade no lançamento de novos filmes, não se criaram condições para o amadurecimento, o desenvolvimento e o compartilhamento das informações e dos processos no cinema de animação em Pernambuco. Somente em 2000, surge uma nova geração que, estimulada pelas facilidades das tecnologias digitais, dá início a uma produção sólida de animações. Porém, antes de adentrarmos no *boom* de animações produzidas nos anos 2000, abordaremos um período de transição entre o analógico e o digital.

#### 4.2.4 O intervalo criativo do vídeo analógico

A transição tecnológica vai de novo interferir na produção cinematográfica de Pernambuco no começo da década de 1980. Neste período, observamos o Super-8 cair em desuso, enquanto formato para uso doméstico, e a sua substituição pelo vídeo analógico, o que acarretou o encarecimento do material cinematográfico ligado ao Super-8. Poucas foram as produções no formato no início da década de 1980, sendo considerado o último filme do Ciclo *Morte no Capibaribe*, de Paulo Caldas, de 1983.

Formatos como o VHS, o Betamax e os mais profissionais, como o U-Matic e o Betacam, tornam-se cada vez mais populares entre os cineastas que não tinham condições de filmar em 35mm ou 16mm, muitos deles remanescentes do Ciclo do Super-8, como Fernando Spencer e Jomard Muniz de Britto. O vídeo na década de 1980 e 1990, então, cumpre o papel que foi do Super-8 na década de 1970: possibilitar uma produção autoral e, muitas vezes, experimental, dando continuidade à filmografia pernambucana e acarretando o surgimento de uma nova geração.

Assim como o Super-8, o vídeo também enfrentou dificuldades ao encontrar uma forte resistência e segmentação no mercado, no circuito de festivais, nos editais de fomento e até entre os profissionais de audiovisual, que o consideravam um formato artístico menor em relação ao cinema 35mm e 16mm. Dessa forma, o vídeo, como o Super-8, teve de buscar uma legitimação como formato 'sério' dentro da cadeia do audiovisual autoral. Para isso, foram criados eventos exclusivos do formato. Houve também uma busca de espaço dentro dos grandes festivais, a partir de mostras especiais, geralmente realizadas em horários e espaços menos nobres do que os destinados aos filmes em película.

O vídeo analógico acha também outros espaços, como ONGs, TVs comunitárias e movimentos sociais. O que Cláudio Bezerra chama de 'vídeos sociais'.

Na década de 80, o vídeo foi um suporte de comunicação amplamente utilizado pelos movimentos sociais brasileiros. Nas ruas, nas praças, nos sindicatos e associações de moradores, ele estava presente, no telão ou no aparelho de TV, mostrando a realidade dos setores excluídos e discriminados da população, ainda pouco divulgada nos *mass media*, em especial, a televisão. Em Pernambuco, existiam cerca de oito grupos produtores (BEZERRA, 2001, p. 7).

Em Pernambuco, estes grupos produtores foram importantes pois eram locais que empregavam e treinavam jovens iniciantes. Além disso, eram centros de produção de conteúdo criativo, autoral e educacional, sem as demandas e amarras do eixo das produtoras comerciais. Boa parte dos profissionais do audiovisual pernambucano passou por produtoras

como a Auçuba, Produções do Tempo, TV a Cabo e Espia-Vídeo, além da TV Viva, talvez a mais importante e conhecida.

Criada em Olinda, no ano de 1984, pelo Programa de Comunicação do Centro de Cultura Luiz Freire, com financiamento da organização holandesa Novib, A TV Viva foi pioneira na concepção alternativa de TV popular. Produziu vídeos educativos e institucionais e vinculava sua produção de forma itinerante em bairros da periferia da Região Metropolitana do Recife (ASSOCIAÇÃO CULTURAL VIDEOBRASIL, 2015).

Dessa forma, uma vez que o audiovisual *live action* pernambucano começou a produzir cada vez mais com os diversos tipos de vídeo, este novo formato foi praticamente um golpe final para a já diminuta produção de animação do estado. Isso porque o dispositivo de vídeo analógico dificultava muito o processo animado, uma vez que não possuía a função de filmar quadro a quadro. De repente, a tarefa de animar tornou-se muito trabalhosa e poucos foram os realizadores que a encararam utilizando equipamento de vídeo.

### **Um pernambucano no Rio de Janeiro - Parte II**

Em 1975, Lula Gonzaga retorna ao Rio de Janeiro. Segundo ele, o motivo foi a chegada do vídeo analógico na Capital Pernambucana, o equipamento dificultava o trabalho com animação, pois não possuía a função quadro a quadro. Ainda segundo Lula, no Sudeste ainda se usava mais película na produção de publicidade (LULA GONZAGA, em entrevista concedida ao autor, Recife, 10/05/2013).

Lula então volta ao Rio de Janeiro, levando na bagagem uma carta de Fernando Spencer a Nelson Pereira dos Santos e a esperança de conseguir uma vaga em alguma produção de cinema. Porém, ao visitar o antigo emprego, a produtora Persin Perrin, recebe uma oferta de trabalho. Ele aceita e volta a exercer a função de traçar desenhos no acetato.

Algum tempo depois, cansado do mercado publicitário, Lula sai da Persin Perrin e começa a trabalhar como autônomo em trabalhos menores e de curta duração. Nem sempre conseguia um serviço de animação, fez de tudo um pouco em diversas produções: assistente de produção, assistente de cenografia, etc. Ele então fica sabendo de uma vaga de assistente de cenografia no novo filme de Flávio Migliaccio, *Maneco, o Super Tio* (1978). Chegando ao local da entrevista, fica sabendo que a vaga já tinha sido preenchida. Ele aceita então a função de motorista. Por acaso, durante a produção, ele se torna o motorista do próprio Flávio Migliaccio. Com a convivência diária, acaba criando um vínculo de amizade com o diretor, que o chama para assumir uma vaga na área de cenografia. Mesmo assim, segundo Lula, ele

fez questão de continuar sendo o motorista de Migliaccio (LULA GONZAGA, em entrevista concedida ao autor, Recife, 10/05/2013).

### *A Saga da Asa Branca*

Durante a produção de *Maneco, o Super Tio* (1978), Lula havia contado a Flávio Migliaccio algumas ideias que tinha para filmes de animação. Ao término das filmagens, Migliaccio ofereceu-se para ajudar a produzir um dos projetos de Lula, uma ideia antiga, que consistia em realizar uma animação baseada na música de Luiz Gonzaga e Humberto Teixeira, ‘Asa Branca’, lançada em 1947. Migliaccio conseguiu algumas folhas de acetato já utilizadas, que Lula lavava e reaproveitava. Conseguiu também algum material de desenho e uma sobra de filme. A primeira providência foi conseguir a licença dos direitos autorais da música. Lula marcou um encontro com Humberto Teixeira. O músico foi bastante solícito. Não só cedeu a música para o filme, mas também manifestou interesse em fazer uma trilogia de animações baseadas em músicas dele com Luiz Gonzaga, que incluiria ‘Asa Branca’, como uma espécie de piloto, além de ‘A Volta da Asa Branca’ e ‘Assum Preto’. Assim, com o recurso de Flávio Migliaccio e a parceria de Humberto Teixeira, que inclusive faz a narração do filme, Lula realiza no Rio de Janeiro *A Saga da Asa Branca* (1979).

**Figura 47** – Frames de *A Saga da Asa Branca* (1972).



Fonte: Capturas de tela do arquivo digital do filme.

Narrado em formato de verso por Humberto Teixeira, em um tom grave e com um final musical operístico da música tema, com o arranjo sinfônico do maestro Guerra Peixe, o filme mostra as mazelas do sertão nordestino castigado pela seca e o destino de seus habitantes, na figura de um sertanejo e sua mulher (Bernardino e Rosinha). A partir da analogia com a ave asa branca, um pássaro de arribação que voa do sertão quando percebe que a seca vai chegar, Lula trata da questão do êxodo rural ilustrando a condição de vários nordestinos que partiram da sua terra com a chegada da estiagem, fugindo da fome e da miséria e buscando refúgio longe de casa. Por ser inspirado em um fenômeno real, na sinopse oficial, o filme é tratado como um “semidocumentário” em desenho animado.

O autor mostra o sol como um verdadeiro vilão que maltrata os seres que vivem na caatinga. Impiedoso, ele literalmente põe fogo no sertão (figura 47), que arde em chamas e obriga seus habitantes a procurarem refúgio em outros lugares. Porém, chegando à cidade grande, o sertanejo encontra uma vida que não é a sua, um lugar que não é o seu. No fim, mostra-se uma fusão entre a imagem de um homem com vestimentas nordestinas sentado em um canteiro de obras e a imagem deste mesmo homem em uma festa no Nordeste (figura 47). O tom melancólico se encerra com a imagem da asa branca, que um dia voou pelos céus do sertão, sobrevoando uma infinidade de prédios e, finalmente, pousando em uma antena de TV. O filme é finalizado com a frase 'Não adianta fugir' (figura 48).

**Figura 48** – Frames de *A Saga da Asa Branca* (1972).

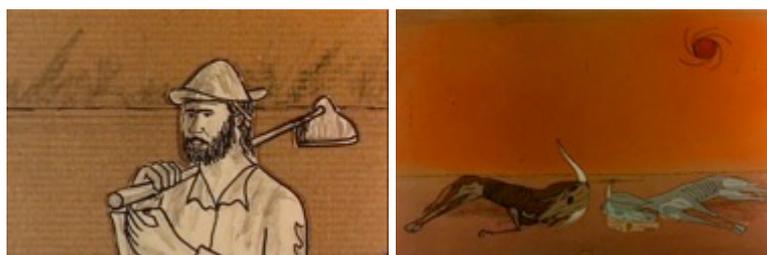


Fonte: Capturas de tela do arquivo digital do filme.

O filme de 7 minutos de duração marca a estreia do diretor no formato 35mm. Mas, mesmo Lula utilizando uma bitola profissional e visando inscrever o filme na Lei do Curta<sup>83</sup>, vigente na época, a animação é bem simples em termos narrativos e técnicos. O aspecto artesanal e rústico das imagens e os poucos movimentos dialogam bastante com o viés experimental das obras superoitistas da década de 70. Além de acetatos reutilizados riscados e manchados, são usados também elementos como fundos de papelão, papel antigo, chão de terra e os traços de giz de cera que destacam e revelam a materialidade dos desenhos (figura 49). As imagens são descritivas e ilustrativas em relação ao que está sendo narrado. Como tudo na animação, elas são básicas e seus elementos estruturais são bastante reduzidos e sintéticos. O autor diz que tentou fugir do estereótipo do cordel, como do armorial.

<sup>83</sup> A Lei do Curta estabelece que, durante pelo menos 28 dias do ano, cada longa estrangeiro deve ser precedido pela exibição de um curta nacional, realizado em formato 35mm. O valor que deve ser pago ao curtametragista é proporcional ao valor dos ingressos e ao número de poltronas do cinema. A Lei do Curta está vigente desde 1975, mas só começou a ser posta em prática de verdade a partir de 1978 (ALENCAR, 1978). A Lei do Curta “permanece em vigor, mas carece de regulamentação. Tentativas de regulamentar a “Lei do Curta” através de novos projetos de Lei da Câmara e do Senado esbarraram nas Comissões Temáticas e não foram a plenário” (WIKIPEDIA, 2016a).

**Figura 49** – Frames de *A Saga da Asa Branca* (1972).



Fonte: Capturas de tela do arquivo digital do filme.

O filme possui movimentos simples e limitados. Exagera nos *travellings*, panorâmicas e *zooms* de câmera sobre imagens estáticas. Na verdade, a primeira cena animada mesmo só acontece aos 3 minutos de filme, um pássaro que faz o movimento de bater as asas de forma repetida. Por sinal, este recurso, o *loop*<sup>84</sup>, é utilizado em praticamente todas as animações do filme, por exemplo no sol e no chão pegando fogo. As ações, como o já citado bater de asas do pássaro, não são naturalistas. Elas seguem uma lógica própria e não simplesmente copiam e reproduzem fenômenos reais da natureza. Estes recursos da dureza, da rusticidade dos movimentos são muito aplicados em animações experimentais. O objetivo é economizar tempo de produção e, conseqüentemente, dinheiro, mas também obter um resultado estético que vai de encontro aos cânones da 'boa animação' e da representação fiel dos movimentos, pregada pelos grandes estúdios e pela indústria cinematográfica.

Segundo o diretor, o motivo principal de simplificar as animações foi mesmo o curto prazo que ele tinha para finalizar o filme. Flávio Migliaccio conseguiu alguns cartuchos 35mm que sobraram de outra produção e ele tinha uma data limite para que este filme fosse revelado no laboratório. Então a solução foi realmente recorrer ao mínimo de animação e utilizar o recurso da animação limitada.

Mas Lula afirma que o estilo de animação e desenho simplista adotado no filme também seguiam um ideal estético e conceitual que sua obra autoral tinha. Ele baseava-se muito no estilo dos pioneiros do cinema de animação, que, na maioria das vezes, era simples por limitações técnicas. Lula também cita como referência estúdios como a UPA<sup>85</sup>, da década de 1940, nos Estados Unidos, e a Escola de Zagreb<sup>86</sup>, na antiga Iugoslávia, fundada na década de 1950. Ambas se espelhavam no legado das artes modernas e também usavam a animação

<sup>84</sup> Termo usado quando se tem um pequeno trecho de um filme ou música que fica se repetindo em uma perfeita continuidade.

<sup>85</sup> Produtora americana, dissidente da Disney, que atuou entre as décadas de 1940 a 1970. Prezava pelo estilo de desenho e de movimentos simples, que fugia do figurativismo pregado por Disney, buscando inspirações nas obras artísticas do modernismo (AMIDI, 2006).

<sup>86</sup> Trataremos da Escola de Zagreb mais adiante, neste mesmo capítulo.

limitada como padrão estético e conceitual (AMIDI, 2006). Isso sem contar com influências psicodélicas e surreais, muito presentes nas animações de arte da década de 1960 e 1970. No filme, Lula usa uma metáfora à impotência do sertanejo de relatar sua realidade ao colocar, ao lado da imagem de dois homens sentados e cabisbaixos, a figura de uma boca ‘trancada’ por um cadeado (figura 50), o silêncio dos oprimidos. Em outra cena ele usa os olhos que flutuam por cima do sertão, com uma metáfora para a saudade e a lembrança (figura 50).

**Figura 50** – Frames de *A Saga da Asa Branca* (1972).



Fonte: Capturas de tela do arquivo digital do filme.

Talvez os únicos elementos que se diferenciam da simplicidade da animação são o texto narrado e a trilha sonora dramática e operística, justamente por serem muito rebuscados e pomposos, se comparados ao visual do filme. Este contraste, na verdade, trabalha a favor do filme, pois, ao causar estranhamento, prende a atenção do espectador e traz uma grandiosidade trágica a um tema tão difícil como foi o êxodo rural de nordestinos para o Sudeste.

Outra questão a ser observada é que, em *A Saga da Asa Branca*, Lula finalmente recorre a elementos da cultura regional nordestina, o que, ironicamente, é uma característica que não se vê nas animações do Super-8 feitas no Recife, com exceção do filme de Spencer, *As Corocas se Divertem*, que usa bonecas artesanais de pano. Lula, desde o começo de sua carreira, pregava o uso da linguagem gráfica e narrativa do cordel e de outras manifestações do Nordeste. Porém, só em 1979, nove anos depois de começar a trabalhar com animação, ele consegue realizar seu primeiro trabalho autoral que refletia esta estética.

*A Saga da Asa Branca* se aproxima do Neorrealismo brasileiro. Lula conhecia e admirava muito filmes como *Vidas Secas* (1963), de Nelson Pereira dos Santos; *Deus e o Diabo na Terra do Sol* (1964), de Glauber Rocha, e *Os Fuzis* (1964), de Ruy Guerra. Essas obras retratavam de forma concreta a aridez da fome e da miséria do sertão. A crueza das imagens destes filmes dialoga muito bem com os elementos rústicos e a simplicidade que Lula retrata em sua ‘saga’. Essa abordagem traz uma perspectiva social, que se alinha com

ideias da esquerda, bem como denuncia injustiças, moléstias e a pobreza de um povo esquecido em pleno governo militar. O filme, portanto, assume esse caráter contestador e revolucionário a partir da poética do regional e do popular.

Como visto no segundo capítulo, Albuquerque Jr. (2009) distingue duas maneiras de se abordar, nas artes, as imagens comumente associadas ao Nordeste. Para o autor existe o grupo dos tradicionalistas, que trata de questões como saudade, lembranças, um sertão romântico e utópico, e, em outra instância, um grupo que trabalha com o viés social da política de esquerda, que mostra a região como território de forças dos pobres e miseráveis lutadores contra a ganância dos ricos, políticos e senhores de engenho. *A Saga da Asa Branca*, encontra-se entre estes dois pensamentos, pois nitidamente é uma crítica social ao tipo tratamento que se dava (ou ainda se dá) à população nordestina castigada pelas mazelas da seca. Mas também recorre ao saudosismo, ao lirismo da música tema, traduzido de maneira poética pelas últimas imagens do filme, que não deixam de ser politicamente contestadoras.

No dia 03 de novembro de 1979, o filme iria ter sua estreia na TV Educativa do Rio de Janeiro. Lula tentou falar com Humberto Teixeira por telefone para avisar da exibição, mas não teve sucesso apesar das diversas ligações. Depois de assistir à exibição do filme, Lula mudou de canal. No noticiário da Globo, viu a notícia de que o amigo havia falecido naquele dia. O falecimento de Humberto Teixeira deixou Lula desmotivado e a ideia de adaptar as músicas que o compositor escreveu em parceria com Luiz Gonzaga foi engavetada.

*A Saga da Asa Branca* talvez seja a mais conhecida e citada animação pernambucana, tendo gerado tanto textos jornalísticos quanto acadêmicos. Ela é, inclusive, considerada erroneamente por muitos a primeira animação pernambucana. Com certeza, foi a primeira animação pernambucana que ganhou uma maior notoriedade, visto que não ficou restrita ao limitado circuito de festivais, ao entrar na Lei do Curta, através de um contrato com a Embrafilme, e ser exibida nos cinemas antes de longas estrangeiros. Para Lula, foi uma excelente oportunidade de ser conhecido e reconhecido como um animador autoral, além de obter retorno financeiro. "Peguei um dinheiro, pagavam bem. Porque tinha um percentual do longa estrangeiro". Com uma parte do lucro de *A Saga da Asa Branca*, um ano depois, Lula produz outro filme.

### ***Cotidiano***

Um ano depois de *A Saga da Asa Branca* (1979), Migliaccio propôs a Lula que refilmasse o seu primeiro curta, *Vendo/Ouvindo*, de 1972, feito em Super-8. A ideia era aproveitar um conceito já acabado e ter mais um produto que atendesse os requisitos da Lei

do Curta. Também seria a oportunidade de o filme chegar a uma plateia bem maior do que o original tinha conseguido nos festivais e mostras de Super-8.

Assim como o original, *Cotidiano* (1980) usa uma colagem de sons do cotidiano como base para a animação de um rosto, formado apenas por olhos, orelhas e boca, que reagem àqueles ruídos. Durante todo o filme, este rosto tenta falar e se expressar, mas, quando finalmente o vai fazer, uma tarja aparece e tapa a boca com a palavra 'FIM'.

Lula basicamente refez *Vendo/Ouvindo* em 35min. Os desenhos, o estilo de animação e a lógica do som são idênticos ao original, até o uso de acetato reutilizado foi repetido. A principal diferença é que, em vez de um fundo todo preto, como em *Vendo/Ouvindo*, Lula utiliza fotos e recortes de jornal, que mostram fatos do dia a dia e eventos marcantes, para compor o fundo (figura 51).

Em termos técnicos, *Cotidiano* segue o minimalismo e a crueza dos outros filmes de Lula. O rosto, a única imagem animada, continua reduzido aos seus elementos básicos. Não há um interesse na representação naturalista da imagem ou do movimento. Novamente, Lula abusa da simplicidade do traço e utiliza os *cycles*<sup>87</sup> e *loops* durante todo o filme.

**Figura 51** – Comparação entre *Vendo/Ouvindo* (1972) - imagem da esquerda – e sua refilmagem, *Cotidiano* (1980) - imagens central e da direita.



Fonte: Capturas de tela do arquivo digital do filme.

Mesmo realizado em uma bitola profissional e de alto custo, o filme continua estilisticamente experimental e não convencional. Novamente, Lula usa acetatos reutilizados, não se importando com eventuais manchas e riscos, e reproduz ideias e concepções que permeavam as obras independentes e amadoras do Ciclo do Super-8 do Recife. Isso é, como observa Quaresma (2013, p. 70), "o que mostra que o Ciclo do Super-8 do Recife não foi somente escola de como fazer cinema sem estrutura, mas também de como fazer cinema a despeito dessa estrutura".

<sup>87</sup> Na animação, um *cycle*, ou ciclo, é um conjunto de imagens que formam um movimento que pode ser repetido indefinidamente em *loop*, por exemplo o andar ou o correr.

Em relação ao tema, *Cotidiano* vai além de *Vendo/Ouvindo*. Enquanto este trata apenas da questão da censura, a refilmagem aborda também questões como consumo, desigualdade social, miséria, violência, urbanismo, etc. Estes temas estão presentes no filme através das imagens de fundo, nas quais aparecem matérias sensacionalistas de jornais, propagandas de novos condomínios de luxo, fotos de crianças desnutridas seguidas do dizer 'como será o mundo com seis bilhões de famintos?', imagens de jogos de futebol, acidentes trágicos, seca no Nordeste, etc. Mais uma vez, Lula coloca um discurso engajado em um filme. Ao contrário de *Vendo/Ouvindo*, que usa a metáfora de uma boca que quer falar e é calada para criticar a Censura, *Cotidiano* é bem direto em relação às críticas ao capitalismo e suas injustiças.

*Cotidiano* também entrou na Lei do Curta e foi negociado com a Arte Filmes. E, assim como *A Saga da Asa Branca*, o filme foi exibido antes de longas estrangeiros e rendeu um bom dinheiro para Lula. Mas, talvez por fugir do tema regional nordestino e retratar um contexto mais urbano e universal, o filme chamou menos atenção do que 'A Saga'. *Cotidiano* muitas vezes é esquecido nas citações que tratam da obra de Lula e da animação nordestina e, para muitos, ele ainda é um filme desconhecido, se comparado com *A Saga da Asa Branca*.

Estes dois filmes, apesar de terem sido produzidos no Rio, com dinheiro de um produtor carioca, possuem uma grande ligação com o contexto cultural de Pernambuco, a começar pela temática regional de *A Saga da Asa Branca*. A maior parte de sua equipe principal era formada por pernambucanos, que realizaram os filmes utilizando-se dos mesmos conceitos estéticos e autorais do cinema do Ciclo do Super-8 do Recife, do qual Lula foi um dos pioneiros. Além do mais, o filme foi divulgado e comercializado como sendo uma produção pernambucana.

Depois de *Cotidiano*, Lula não fez mais projetos de filmes autorais. "Minha produção como cineasta e realizador vai até aí [1980, ano em que finalizou *Cotidiano*]" (LULA GONZAGA, palestra apresentada no evento Dia Internacional da Animação, na Academia Caruaruense de Letras, Caruaru, 30/10/2013). Seus próximos trabalhos são filmes coletivos ou os resultados de oficinas e cursos que ele passou a oferecer.

### **O retorno de Lula a Pernambuco**

Foi entre 1979 e 1980 que Lula começou a esboçar o projeto mais importante de sua carreira. Não era um filme, e sim um estúdio de animação tradicional que teria como objetivo principal a formação de jovens e que produzisse obras que tivessem uma forte ligação com o contexto nordestino.

Foi nesse período lá em Flávio. Fiquei usando a sala dele. Já fiquei colocando no papel o que é hoje o projeto do Ponto de cultura. Um trabalho com animação, cordel, xilogravura, muito ligado a música pernambucana [...]. Já pensando em um projeto que fosse forte na questão da formação. Trabalhar com jovens, de escola pública (LULA GONZAGA, em entrevista concedida ao autor, Recife, 10/05/2013).

Em 1980, Lula enviou o projeto para a Embrafilme e ele foi aprovado. A ideia era montar um estúdio em Pernambuco, mais especificamente na Ilha de Itamaracá. Com a aprovação da Embrafilme, Lula então volta a Pernambuco para assinar um contrato com a Secretaria de Cultura, Turismo e Esportes. Com a liberação da primeira parcela do prêmio da Embrafilme, em 1981, Lula começa a montar a estrutura do estúdio em Itamaracá. O projeto só dura um ano e o estúdio é encerrado em 1982, ano em que Lula sai do país para realizar uma especialização na Zagreb Film.

Este primeiro ano foi fundamental para que Lula definisse e demarcasse as características que suas oficinas teriam e desenvolvesse

um método pedagógico próprio de desenho animado artesanal, denominado Método OCA (Método Oficina de Cinema de Animação), utilizando ferramentas de baixíssimo custo para produção, bem como transformando qualquer ambiente num estúdio de animação itinerante (BENFEITORIA, 2016).

O processo artesanal guiaria o conteúdo a ser ensinado. A ideia é mostrar as bases da arte animada para que os alunos pudessem, a partir daí, decidir que tipo de caminho eles iriam seguir.

Nosso processo é estritamente artesanal, trabalha na mesa de luz, na forma de quando começou a animação. Mesa de luz no papel, desenhado na mão, usando os aparelhos de ilusão de ótica de quando surgiu a animação. [...] A gente entende que essa é a maneira mais correta de você entrar no mundo da animação, sendo bem redundante: começar pelo começo. Pegar pela base [...] depois de pegar a base você vai ter o domínio da animação na mão que é o essencial. A partir daí você vai para o computador, você faz o que você quiser: *stop motion*, mas você precisa ter o domínio. (LULA GONZAGA, depoimento dado no programa CURTA PERNAMBUCO da TVU-Recife, 08/07/2013).

### **Um pernambucano em Zagreb**

A Zagreb Film é uma produtora croata, fundada em 1953, que, durante o regime comunista, produziu centenas de animações, documentários, comerciais de televisão e longas-metragens. “A ‘era de ouro’ do estúdio foi entre a década de 1960 e 1970, fase em que ganhou notoriedade em festivais internacionais e prêmios, inclusive um Oscar (o primeiro para uma animação não americana), com a animação *Surogat* (1962) de Dusan Vukotic” (FREIRE *et*

al., 2012, p. 4). Na área de animação, a produtora é conhecida pelo estilo minimalista e vanguardista de seus filmes.

Em 1982, através de uma bolsa de estudo patrocinada pela CAPES/MEC – Embrafilme, Lula foi, junto com Antônio Moreno<sup>88</sup>, participar de um curso de Especialização em Animação na produtora croata Zagreb Film, um dos maiores polos produtores de animação da Europa.

Lula conta que estava em uma reunião da ABD<sup>89</sup> e viu um pequeno panfleto escrito: 'Pós-graduação para animação no exterior'. "Eram apenas três vagas para o Brasil inteiro [...] três vagas é muito difícil, não vou fazer não", mas aí eu peguei o folheto" (LULA GONZAGA, em entrevista concedida ao autor, Caruaru, 05/09/2013). Além de serem apenas três vagas, eram pré-requisitos ter um diploma e fluência na língua inglesa ou francesa. Lula não havia realizado formalmente um curso superior. Mas, em 1979, ainda no Rio de Janeiro, ele conseguiu um diploma de Cineasta de Animação, quando o Ministério do Trabalho abriu um processo no qual profissionais que atuavam em áreas que não tinham cursos universitários poderiam adquirir um diploma de nível superior com a comprovação de currículo e de atuação no campo em questão.

Lula então submeteu uma proposta semelhante à que havia enviado à Embrafilme. "Eu peguei essa ideia que é hoje o ponto de cultura: trabalhar com o cinema artesanal, região Nordeste, xilogravura de cordel, trabalhar com formação, trabalhar com escola pública, comunidade quilombola, etc." (LULA GONZAGA, em entrevista concedida ao autor, Caruaru, 05/09/2013).

Como Lula achava que tinha pouquíssima possibilidade de ter sua ideia aceita, o projeto foi escrito à mão, grampeado e enviado para a avaliação. Depois de algumas semanas, chegou um comunicado dizendo que ele havia sido selecionado para uma entrevista na reitoria da UFPE. "Cheguei lá, uma fila enorme de gente, porque era do Norte e Nordeste. Como eram três vagas para o Brasil, no máximo uma seria para o Nordeste e o Norte" (LULA GONZAGA, em entrevista concedida ao autor, Caruaru, 05/09/2013).

Os avaliadores da seleção da vaga para o Norte e Nordeste eram o cearense Pedro Jorge de Castro, cineasta e professor da UNB, e o paraibano Walter Carvalho, um importante diretor de fotografia do país. Lula conta que a maioria dos candidatos demorava apenas uns cinco minutos na sala de entrevista. Porém com ele a conversa foi bem mais longa.

---

<sup>88</sup> Antônio Moreno é animador e professor do curso de Cinema e Audiovisual da UFF.

<sup>89</sup> Associação Brasileira de Documentaristas.

Foi muito engraçado, [...] ficaram ‘tirando onda’ comigo. ‘Rapaz tu pega o negócio e bota escrito na caneta’. Aí eu fui falando do projeto, da questão do Nordeste [...] que eu tinha decidido fazer cinema com 15 anos de idade e que era um universo meu, a questão da feira, falei do cordel, do carrinho de lata que a gente fazia. Quando eu entrei em uma sala de cinema, uma coisa ligou com a outra. [...] Aí vem o potencial da região, das pessoas trabalharem com esse universo artesanal, botar isso na tela, como instrumento de levar isso para o mundo inteiro. Aí eu notei que a conversa estava ficando longa [...]. Eles me perguntaram: ‘Mas como você quer ir ao exterior sem falar a língua. Respondi: ‘Rapaz, não sei né?’. Eu sei que demorou minha conversa. No fim, perguntaram onde se comia macaxeira com carne de sol na Cidade Universitária, eu disse e fui embora” (LULA GONZAGA, em entrevista concedida ao autor, Caruaru, 05/09/2013).

Quinze dias depois, uma carta chega à casa de Lula, que na época morava na Ilha de Itamaracá, confirmando o aceite para fazer um estágio no exterior. A ideia era enviar Lula para um local onde a produção mais voltada para o artesanal fosse mais forte, no caso o melhor destino era o Leste Europeu. Originalmente, Lula deveria ir para a Polônia, mas problemas políticos<sup>90</sup> impediram sua ida. A segunda opção foi a Iugoslávia. Lula então foi para Zagreb, atualmente parte da Croácia.

Antônio Moreno e Marcos Magalhães, ambos do Rio de Janeiro, preencheram as vagas restantes. Marcos Magalhães foi para o Canadá, onde estudou com Norman McLaren na National Film Board (NFB)<sup>91</sup>, e Moreno foi mandado também para Zagreb, visto que falava muito bem o inglês e poderia ajudar Lula na parte do idioma. Eles chegaram na Iugoslávia na época do importante Festival de animação de Zagreb. Para promover a interação e adaptação de Lula e Moreno, os filmes de ambos foram inscritos no Festival.

Segundo Lula, as condições eram muito boas, não só de acomodação para os estudantes, que dividiam um apartamento, mas também de trabalho e estudo. O estúdio era mantido pelo governo socialista e funcionava como uma cogestão, que mudava de diretor a cada dois anos.

Moreno e Lula passaram pouco tempo juntos. Lula se adaptou muito rápido, tanto que começou a estudar a língua croata a partir de um dicionário espanhol-croata. Em pouco tempo, já estava dominando o básico, o que ajudou muito em sua interação com os outros estudantes e professores (figura 52).

<sup>90</sup> No início de agosto de 1980, uma onda de protestos liderados pelo electricista Lech Walesa, fundador do sindicato independente Solidariedade, forçou o governo de Wojciech Jaruzelski a declarar a lei marcial em dezembro de 1981 (ENCICLOPÉDIA BRITANNICA, 2014).

<sup>91</sup> “O NFB é reconhecido como um dos grandes laboratórios criativos do mundo. Atua como produtora e distribuidora pública do Canadá, produzindo e distribuindo obras audiovisuais notáveis, relevantes e inovadoras” (NATIONAL FILM BOARD OF CANADA, 2012).

**Figura 52** – Lula Gonzaga (segundo da esquerda para a direita, ao fundo) em Zagreb, 1980.



Fonte: Coleção pessoal de Lula Gonzaga.

Quatro meses após chegar em Zagreb, Lula entrou em contato com a embaixada brasileira para tentar um estágio em Praga, na Tchecoslováquia, visto que seu tempo de seis meses na Iugoslávia estava acabando. A Tchecoslováquia era fortíssima na área do *stop motion*. Lula começou um estágio na Kraty Film, recebendo, inclusive, uma proposta de trabalho e mudança com sua família do Brasil para a cidade europeia. Segundo Lula, teria sido uma excelente proposta profissional que lhe proporcionaria um padrão de vida muito bom. Porém, ele tinha que dar uma contrapartida para o governo brasileiro, que investiu em seu estágio no exterior. Além disso, ele estava muito interessado em montar no Brasil o projeto que havia prometido ao MEC e à Embrafilme. "Eu me sentia muito no compromisso de cumprir o que eu propus de fazer o meu projeto [...], tanto que o projeto está aí até hoje" (LULA GONZAGA, em entrevista concedida ao autor, Caruaru, 05/09/2013).

Chegando ao Brasil, Lula retoma seu estúdio de animação e participa de um projeto coletivo chamado *Planeta Terra* (1985). Para comemorar o Ano Internacional da Paz, a ONU e a Embrafilme produzem um filme coletivo realizado por 30 animadores brasileiros e coordenado por Marcos Magalhães. "Naquela época, esses eram quase todos os artistas de animação no Brasil" (D'ELLIA, 2012).

O filme também foi pensado para ser uma iniciativa integradora entre os animadores brasileiros. Ele começa com um velho índio que bebe água de uma fonte encantada e sonha com a guerra e com a paz no mundo. Os segmentos se intercalam de forma onírica, sem uma

lógica de continuidade entre eles e seguindo o estilo próprio de cada artista (PONTO CINEMA DE ANIMAÇÃO, 2009).

Os artistas que se engajaram no filme foram Alexandre Calheiros, Antônio Moreno, Arnaldo Galvão, Cao Hamburguer, César Coelho, Céu D'Ellia, Chico Liberato, Clóvis Vieira, Daniel Brazil, Daniel Schorr, Flávio Del Carlo, Jorge Benedetti, Kanton, Léa Zagury, Eymard Pôrto, Luís Briquet, Lula Gonzaga, Marcelo Tassara, Cláudia Andujar, Marcos Magalhães, Maria Elena Marquez, Nivaldo Delmaschio, Otto Guerra, José Maia, Parrot, Roberto Miller, Ronald Palatnik, Spacca, Stil, Zé Márcio e as crianças dos núcleos de animação de Campinas e Campo Grande, sob a coordenação de Celso Arakaki e Wilson Lazaretti. O segmento feito por Lula mostra uma índia que se levanta e pare o nosso planeta. A cena é realizada com movimentos fragmentados, feitos a partir da fusão de *frames*.

### **A primeira animadora do cinema de Pernambuco**

Até onde se sabe, Lula Gonzaga foi a primeira pessoa em Pernambuco a se dedicar de forma verdadeira ao cinema de animação. Na década de 1980, surge a segunda artista no estado que tomou a animação como profissão, Patrícia Alves Dias, a primeira animadora pernambucana.

Nascida em 1965, filha da artista plástica *naïf* olindense Gina, Patrícia, desde cedo, teve acesso ao mundo das artes plásticas, através da mãe, e do cinema, através do pai.

Eu nasci num mundo que era normal isso tudo, era um mundo em que a gente via muito cinema. Papai era amigo de Ronaldo que era um dos curadores e diretores do Grupo Severiano Ribeiro<sup>92</sup> aqui em Recife. Então eu ia muito a cabine, os filmes antes de lançar, ia a muitos filmes de arte também (PATRÍCIA ALVES DIAS, em entrevista concedida ao autor, Olinda, 16/09/2015).

Quando pequena, ganhou do pai um rolo de filme animado, "eu acho que era um filme dos países do Leste [Europeu], pelo desenho, pelo traço. [...] Eu ficava olhando cada quadro, a continuidade, e aquilo me impressionava" (PATRÍCIA ALVES DIAS, em entrevista concedida ao autor, Olinda, 16/09/2015). Os pais também influenciaram Patrícia a admirar formas artísticas fora do esquema comercial norte-americano. "Tem um dado importante na minha vida é que a cultura americana era proibida lá em casa. [...] A gente não podia ler nenhum gibi, não podia ver Disney, não podia falar inglês. Uma ditadura, [...] aquilo era um sofrimento [risos]" (PATRÍCIA ALVES DIAS, em entrevista concedida ao autor, Olinda, 16/09/2015).

---

<sup>92</sup> Um dos maiores distribuidores de filmes no Brasil.

Desde cedo, Patrícia já desenhava com bico de pena e pintava aquarelas. Aos 15 anos, ela ganha um prêmio de artista mais promissora de Pernambuco, concedido pelo Museu de Arte Contemporânea (MAC). Segundo ela, essa conquista serviu muito em termos de treino, pois a premiação do primeiro lugar era uma exposição individual no MAC. Em seis meses, ela produziu 120 desenhos em bico de pena. Pouco tempo antes da exposição, todos os desenhos foram roubados e ela teve de refazer tudo, mas desta vez preferiu fazer em aquarela. Segundo a autora, eram tantas telas sendo feitas em tão pouco tempo que se assemelhava mais a uma produtividade de animação do que de artes plásticas. Este momento serviu como treino e aprendizagem para quando, no futuro, teve que produzir sua primeira animação.

O movimento impresso nos seus quadros já apontava para a linguagem da animação. Dom Gerardo Martins, um importante crítico de arte, foi muito importante na carreira de Patrícia. Ele havia lançado a mãe dela na década de 1960 e frequentava muito a casa da artista. Sempre conversava com ela sobre história da arte e, ao comentar sobre os trabalhos de bico de pena e aquarela de Patrícia, Dom Gerardo dizia que as telas apontavam claramente para a animação cinematográfica. "Tem um texto dele que menciona sutilmente, mas fala que tem esse caminho, a trajetória se fazendo. [...] Já era um traço com um pé no cinema de animação, porque era uma coisa que eu queria. [...] era já um planejamento" (PATRÍCIA ALVES DIAS, em entrevista concedida ao autor, Olinda, 16/09/2015).

Com o intuito de seguir a carreira no cinema, mais especificamente no cinema de animação, em 1982, Patrícia entra no Curso de Comunicação da UFPE e envolve-se com o movimento cineclubista do Recife. Na Universidade, Patrícia encontra colegas que compartilhavam a vontade de fazer cinema em Pernambuco. Foi durante esse tempo que ela fez sua primeira animação chamada *A pé em Olinda*<sup>93</sup>, como trabalho para uma disciplina. Era uma animação de poucos segundos feita direto na película Super-8 com bico de pena. O filme ficou restrito à sala de aula, servindo apenas como um exercício.

Patrícia participou em diversas produções, entre elas os três primeiros de Paulo Caldas. Trabalhou na produção de *Morte no Capibaribe* (1983), o último filme do Ciclo do Super-8, e *Nem Tudo São Flores* (1985). Realizou também as aberturas, em *stop motion*, de *Nem Tudo São Flores* e *O Bandido da Sétima Luz* (1987), feitos em 16mm. Começou a trabalhar com produção na TV Viva, de Olinda, como assistente de direção e assistente de edição.

---

<sup>93</sup> Como este filme foi só um experimento e não participou de festivais e mostras, não entrou na lista de animações pernambucanas desta pesquisa.

Marcos Magalhães, que havia realizado uma especialização na National Film Board (NFB) do Canadá em 1982/1983, intermedeia um acordo cultural/tecnológico entre a Embrafilme e o NFB. Em 1985, este acordo sai do papel.

Os anos de 1985 a 1987 foram bastante intensos para a animação brasileira, por conta dos dois anos do projeto do acordo Brasil-Canadá que deu origem ao Núcleo de Animação do CTAv, a primeira iniciativa oficial de apoio à formação e produção do cinema de animação no Brasil (MARCOS MAGALHAES, entrevista realizada por e-mail, em 25/11/2015).

A intenção principal era transferir tecnologia internacional para um centro de referência em campos deficitários no cinema nacional. Como prioridade, foram escolhidas as áreas de som para cinema e animação. Dessa parceria, surge o Centro Técnico Audiovisual (CTAv), que nascia para apoiar o desenvolvimento da produção cinematográfica no Brasil e promover a formação, capacitação e aperfeiçoamento de pessoal técnico necessário à atividade. Foi montada uma estrutura na cidade do Rio de Janeiro com equipamentos doados pelo NFB. Gustavo Dahl, em uma palestra proferida durante o 3º Fórum de Coprodução Brasil-Canadá<sup>94</sup>, diz que a ação de criar o CTAv:

de maneira premonitória, já levava em conta o papel que a tecnologia viria a desempenhar na trajetória das imagens em movimento e em nossas próprias vidas. A formação profissional prepararia os agentes desta atualização. E o cinema de animação, prioridade para um aspecto praticamente não desenvolvido pela produção brasileira era o novo! (DAHL, 2008).

Uma das primeiras ações do programa foi o primeiro curso profissional de animação do Brasil, que seria coordenado por Marcos Magalhães e teria aulas ministradas, na sede do CTAv no Rio de Janeiro, por professores vindos da NFB, os animadores Jean-Thomas Bedard e Pierre Veilleux (MAGALHÃES, 2007).

Com o intuito de reconhecer possíveis participantes do curso, Marcos Magalhães viaja por diversas partes do país divulgando-o e mapeando pessoas que já trabalhavam, ou tinham interesse na área:

Como desde o início o projeto teve dimensão nacional, com a clara intenção de regionalizar a produção (a exemplo do *National Film Board of Canada*, que aplicava esta política em seu país), foi minha preocupação ao assumir a coordenação do Núcleo organizar uma viagem pelo Brasil promovendo uma palestra com o título "Animação", na qual procurava recrutar candidatos com comprovada experiência e interesse em animação para o curso que aconteceria com instrução minha e de animadores canadenses. Estes alunos teriam a chance, após sua formação, de desenvolver projetos e possivelmente atrair a posterior implantação de núcleos de animação, com suporte do acordo NFB/Embrafilme, em suas regiões. Patricia Alves Dias foi a candidata pernambucana no projeto, vindo de Olinda para realizar seu

<sup>94</sup> Evento que aconteceu de 28 a 29 de fevereiro de 2008, em São Paulo.

primeiro curta e iniciar sua carreira em animação (MAGALHÃES, 2015 - entrevista realizada por e-mail, em 25/11/2015).

Houve então uma seleção pública no Brasil inteiro. Os artistas mandavam portfólios e os filmes que já haviam realizado. A experiência prévia era obrigatória, porém Patrícia não havia realmente trabalhado com animação, havia apenas realizado alguns projetos com *stop motion*. Resolveu então criar um *storyboard* todo em aquarela e enviar para a seleção. Foram selecionadas dez pessoas para a primeira fase e o nome de Patrícia estava entre elas. Os dez animadores selecionados para primeira fase foram: Aída Queiroz (Belo Horizonte, aluna de Belas Artes na UFMG), Cao Hamburger (São Paulo, animador de filmes super-8), César Coelho (Rio de Janeiro, cartunista formado em Belas Artes pela UFRJ), Daniel Schorr (Rio de Janeiro, formado em Comunicação pela PUC-Rio), Fábio Lignini (Belo Horizonte, animador na empresa "Pirilampo"), José Rodrigues Neto (Fortaleza, arquiteto), Léa Zagury (Rio de Janeiro, designer formada pela PUC-Rio), Patrícia Alves Dias (Olinda, assistente de cinema), Rodrigo Guimarães (Porto Alegre, arquiteto), Telmo Carvalho (Vitória, desenhista) (INAGAKI, 2011).

"Era o primeiro estúdio de animação no Brasil, onde as pessoas poderiam fazer seus próprios filmes. E por influência da metodologia do NFB, nós tínhamos a preocupação de que esse projeto não ficasse restrito ao Rio de Janeiro e São Paulo" (MAGALHÃES, 2007, p. 30). Assim, os alunos assumiam um compromisso de, ao final do curso, retornar às suas cidades de origem e montar núcleos regionais de animação com o intuito de disseminar o conhecimento adquirido com os profissionais da NFB.

No final de 1985, Patrícia inicia as atividades no CTA<sub>v</sub>. A primeira fase durou cerca de um ano. Contando com os dez alunos selecionados, esta etapa foi chamada de 'Técnicas de animação de baixo custo'. Durante três meses, os alunos tiveram aulas com os professores canadenses. Em seguida, Marcos Magalhães (figura 52) assumiu a orientação do grupo (INAGAKI, 2011). Segundo Patrícia o

trabalho de formação passava por várias técnicas e também por discussões teóricas, conceituais e de conteúdo. [... A metodologia de ensino] fomentava essa coisa de muito experimento [...]. Todos [os filmes] tinham um trabalho de pesquisa muito forte. Pesquisa no campo do roteiro, no campo da técnica (PATRÍCIA ALVES DIAS, em entrevista concedida ao autor, Olinda, 16/09/2015).

**Figura 53** – Marcos Magalhães e Patrícia Alves Dias (pintando com aquarela).



Fonte: National Film Board Brasil<sup>95</sup>.

O trabalho de conclusão da primeira etapa era um filme individual. "Cada um fez um curta, mas um influenciava no curta do outro [...]. Eram curtas autorais e deveriam ter um desenvolvimento de pesquisa. Cada um tinha uma pesquisa diferenciada" (PATRÍCIA ALVES DIAS, em entrevista concedida ao autor, Olinda, 16/09/2015). Os curtas realizados foram: *Em Nome da Lei* (Rodrigo Guimarães), *Evoluz* (José Rodrigues Neto), *Informística* (César Coelho), *Instinto Animal* (Léa Zagury), *Noturno* (Aída Queiroz), *O Músico e o Cavalo* (Telmo Carvalho), *Presepe* (Patrícia Alves Dias), *Quando os Morcegos se Calam* (Fábio Lignini) e *Viagem de Ônibus* (Daniel Schorr). Cao Hamburger não realizou o trabalho final, pois ele havia ganhado um edital para realizar seu curta *Garota das Telas* (1988) e teve de se afastar antes do término do curso.

Dos dez alunos iniciais, cinco foram selecionados para continuar na etapa seguinte (Aída Queiroz, Cesar Coelho, Patrícia Alves Dias, Fábio Lignini e Rodrigo Guimarães), que aconteceu durante o ano de 1986 e se chamou 'Técnicas de animação profissionais'. Os demais alunos voltaram às suas cidades para implementar os núcleos de animação. O trabalho final desta etapa foi o desenvolvimento de um curta coletivo, chamado *Alex* (1987), com orientação de Marcos Magalhães e de Pierre Veilleux.

### ***Presepe***

*Presepe* (1986) foi a primeira animação dirigida por Patrícia Alves Dias. O filme foi realizado em 16mm durante o estágio de formação no programa Brasil-Canadá. O *storyboard*, feito todo em aquarela e enviado para a seleção no curso, foi utilizado como base para o filme.

<sup>95</sup> Disponível em: <<http://nfbbrasil.blogspot.com.br/2007/05/curso-da-nfb-nos-anos-80.html>>. Acesso em: 28 mai. 2016.

O curta de sete minutos conta a história de um mamulengueiro<sup>96</sup> em um grande centro urbano fazendo um show com mamulengos<sup>97</sup> na rua. Porém, ninguém olha para ele. Apenas uma criança que passa com a mãe, mas é arrastada por ela. O mamulengueiro vai dormir muito triste. No sonho do homem, os bonecos ganham vida, fogem e devem enfrentar vários perigos. No fim, o mamulengueiro acorda e vê que os bonecos não estão mais na caixa. Ele então encontra-os em uma poça de lama.

Patrícia utilizou duas técnicas distintas. Na abertura e encerramento, ela usou *cut out*. Já no meio do filme, quando os bonecos ganham vida, a animação é feita a partir de pinturas em aquarela e bico de pena. O processo foi muito trabalhoso e experimental, Patrícia conta que "foram muitas aquarelas [...] e o papel era fino, enrugava" (PATRÍCIA ALVES DIAS, em entrevista concedida ao autor, Olinda, 16/09/2015).

Apesar de ter sido realizado no Rio de Janeiro, Patrícia defende a ‘pernambucanidade’ do filme visto que foi "feito por uma pernambucana, com um argumento pernambucano, baseado em bonecos pernambucanos, pensamentos pernambucanos" (PATRÍCIA ALVES DIAS, em entrevista concedida ao autor, Olinda, 16/09/2015). Para ela era muito natural o uso de elementos regionais nas suas obras. Afinal, ela cresceu cercada pela cultura popular, especialmente através das pinturas de sua mãe e de artistas amigos da família. Logo, o uso dos mamulengos em seu filme era algo bastante espontâneo. Fazia muito sentido para ela usar em um filme infantil um elemento que está no imaginário da maior parte das crianças do Nordeste.

A autora, todavia, afirma que alguns colegas de curso tentaram convencê-la a usar uma temática mais global. Segundo ela, não foi fácil manter a postura de criar uma obra com fortes influências da cultura nordestina.

Única nordestina, chega em outro lugar, que você é um estrangeiro. [...] E eu ouvia [dos colegas] coisas do tipo que não tinha nada haver, que era ultrapassado. [...] E foi uma briga! Era um momento em que fazer filme nordestino não era moda. O filme foi um trabalho de resistência, por que era um momento em que a animação estava tomando esse vulto do entretenimento (PATRÍCIA ALVES DIAS, em entrevista concedida ao autor, Olinda, 16/09/2015).

Segundo Patrícia, a maioria dos trabalhos feitos no país estavam se voltando para uma linguagem mais universal, muito ligada à questão da piada, da *gag*, do humor, deixando de lado elementos de brasilidade.

---

<sup>96</sup> Pessoa que faz e manipula mamulengos.

<sup>97</sup> "Mamulengo é um tipo de fantoche típico do nordeste brasileiro, especialmente no estado de Pernambuco. A origem do nome é controversa, mas acredita-se que ela se originou de mão molenga – mão mole, ideal para dar movimentos vivos ao fantoche" (WIKIPEDIA, 2016b)

Essa era uma discussão que a gente fazia [...]. Tanto é que o *Alex* (1988), que é o segundo filme, que é o filme maior, que é o coletivo, feito pelos cinco selecionados dos dez [...], ali teve uma grande discussão de linguagem, o filme ia ser o que? E a opção foi de um filme *non sense*, onde o humor prevalecia, e a grande crise existencial que eu tive naquele momento era voltada a fazer filmes nordestinos e ser nordestina ou não. As discussões eram essas (PATRÍCIA ALVES DIAS, em entrevista concedida ao autor, Olinda, 16/09/2015).

A diretora ainda completa dizendo que essa visão 'universal' que estaria nas animações com *gags* e piadas ia de encontro ao que o NFB pregava, que seria a busca "[...] do filme autoral, a vocação da pesquisa, exatamente do que foi o NFB, da questão da individualidade, da individualidade artística do ponto de vista cultural." (PATRÍCIA ALVES DIAS, em entrevista concedida ao autor, Olinda, 16/09/2015). Ainda não tivemos acesso ao filme. Porém, Patrícia Alves Dias possui cópias em DVD.

### **Após o curso do NFB**

Terminado o curso, a proposta era que os alunos fossem multiplicadores do conhecimento adquirido. "A gente começou a dar cursos. Teve aquela leva de animadores mineiros maravilhosos, [...] ia lá, dava os workshops, era um recorte do que a gente tinha passado" (PATRÍCIA ALVES DIAS, em entrevista concedida ao autor, Olinda, 16/09/2015).

Patrícia, além de dar cursos pelo país, trabalhou como curadora, júri de vários festivais, finalizou o curso de jornalismo na UFF e montou, juntamente com Aida Queiroz, César Coelho e Fábio Lignini, a Campo 4. A empresa conseguiu vários trabalhos de comerciais para TV. Mas a experiência durou pouco. "Não queria continuar fazendo publicidade, queria ter um caminho mais ligado à infância, isso era muito claro para mim" (PATRÍCIA ALVES DIAS, em entrevista concedida ao autor, Olinda, 16/09/2015).

Ela não voltaria a morar no Recife por mais de vinte anos. Porém, sempre visitava a cidade e aproveitava para fazer trabalhos também na capital pernambucana. Entre eles, iniciou uma empreitada de três anos, a produção de um curta-metragem de *stop motion* realizado em vídeo U-Matic.

### ***O Pavão Misterioso***

Baseada em um famoso folheto de cordel de autoria de José Camelo de Melo, a animação *O Pavão Misterioso* (1988) foi, segundo Patrícia Alves Dias, a "primeira experiência *stop motion* em vídeo do país" (PATRÍCIA ALVES DIAS, em entrevista concedida ao autor, Olinda, 16/09/2015). Realizado nas instalações da TVU de 1985 a 1988 e

produzido pela TV Viva, o filme surgiu de uma ideia de Dal<sup>98</sup>, que o roteirizou juntamente com Patrícia.

Como dito anteriormente, a câmera de vídeo não tinha a função de gravação quadro a quadro, como a maioria das câmeras de película. Assim, era necessário gravar vários segundos para extrair cada *frame*. Esse processo tornava muito difícil o trabalho de animação, pois se demorava muito entre a captação de cada quadro. Isso tornava o trabalho de memorização do movimento do boneco muito complicado, uma vez que não existia possibilidade de *preview* do que já tinha sido gravado. Além disso, extrair *frame a frame* das gravações também tornava o trabalho de edição muito penoso.

Teve o trabalho de animação que é uma coisa demorada, mas o trabalho braçal de edição foi uma loucura. [...] Que foi Barroso<sup>99</sup>, que tinha experiência em animação. [...] Na verdade quem animou foi ele, porque quem edita um filme em U-Matic, que não tinha o botão do *frame a frame*, é basicamente quem anima (PATRÍCIA ALVES DIAS, em entrevista concedida ao autor, Olinda, 16/09/2015).

Por vontade de Dal e Barroso, o filme foi todo realizado com bonecos do artesanato popular confeccionados pela mestre bonequeira conhecida como Dona Edna. “Queríamos exatamente experimentar trabalhar uma estrutura *stop motion* a partir da arte popular tal qual ela era concebida, sem nossa interferência de profissionais de animação” (PATRÍCIA ALVES DIAS, em entrevista concedida ao autor, Olinda, 16/09/2015).

No entanto, os bonecos não tinham sido confeccionados para serem animados. Segundo Patrícia, o dilema enfrentado pela produção foi justamente este: “Até que ponto, se a gente está fazendo um trabalho com cultura popular e com um artista popular, se eu vou intervir na obra dele porque tecnicamente dificulta o trabalho?”. Mas, apesar de toda a dificuldade, o trabalho foi realizado com os bonecos do jeito que Dona Edna os confeccionou, sem nenhuma intervenção por parte da equipe.

Por todas essas dificuldades e ainda pelo roubo de todos os bonecos durante a filmagem, o filme demorou mais de três anos para ser completado. Patrícia não ficou em Recife este tempo todo, ela voltava à cidade periodicamente durante o processo de produção. *O Pavão Misterioso* teve uma carreira de sucesso em festivais e ganhou prêmios importantes, como o Coral de melhor vídeo infantil do Festival de Havana. Entretanto, ainda não tivemos acesso ao filme. Segundo Patrícia Alves Dias, existe uma cópia na TV Viva.

<sup>98</sup> Apelido de Adalberto Porpeta, que trabalhava na TV Viva.

<sup>99</sup> Cláudio Barroso, paulista, um dos fundadores da TV Viva. Em 1980, quando ainda morava em São Paulo, codirigiu seu primeiro curta, uma animação chamada *A fundação do Brasil*.

Depois de ‘*O Pavão*’, Patrícia participou de diversos projetos, a maioria no Rio de Janeiro. Foi chamada pela presidenta da MultiRio<sup>100</sup> para abrir um estúdio que valorizasse a pesquisa, a experimentação e o fomento do mercado. Podemos destacar alguns projetos com animação nos quais ela teve uma participação muito importante: *Juro que vi* (2003-2009), cinco desenhos animados realizados em colaboração com alunos da Rede Municipal do Rio sobre lendas e mitos brasileiros, narrados por grandes atores nacionais; *Cartas animadas pela paz*, manifesto em desenho animado realizado pelos alunos da Rede Municipal da cidade do Rio de Janeiro. A violência contra a infância foi o tema abordado nos roteiros e nas narrativas de ambos. Patrícia participou ainda de *Cantigas de Roda* (2010), histórias animadas embaladas pelas clássicas cantigas de roda que ajudam a manter viva a tradição das brincadeiras infantis (MULTIRIO, 2012). Todos esses projetos referiam-se a lacunas que existiam no contexto das crianças, como a falta de heróis nacionais (*Juro que vi*) e crianças que cantarolam mais *jingles* comerciais do que músicas infantis (*Cantigas de roda*).

### **I Encontro Nacional de Cinema de Animação**

De 25 a 28 de março de 1987, acontece em Olinda – PE o I Encontro Nacional de Cinema de Animação. O evento, coordenado por Lula Gonzaga, contou com praticamente todos os mais importantes animadores da época. Houve mostras de filmes com o depoimento de vários realizadores, a realização de 4 filmes coletivos e, principalmente, um fórum de debates que deram origem à Carta de Olinda, a qual continha reivindicações dos animadores e foi, devidamente, enviada à Embrafilme (MORENO, 1987).

Entre os assuntos discutidos, estavam questões como os problemas relacionados à produção e distribuição dos filmes animados nacionais, assim como a descentralização do Núcleo de Animação da Embrafilme, localizado no Rio de Janeiro. Essa descentralização seria importante para o desenvolvimento de núcleos regionais pelo país. Segundo Moreno,

foi um evento de extrema importância para o Cinema de animação brasileiro, não só pela oportunidade de comprovar sua vitalidade atual, como colocar em debate e encaminhar sugestões à Embrafilme e ao Ministério da Cultura, para a solução de problemas primordiais que lhe impedem o maior desenvolvimento, penetração e conhecimento por parte do grande público (MORENO, 1987).

Durante o encontro, foram projetados mais de 40 curtas e 4 longas. “O Cinema de animação brasileiro, que teve praticamente grande impulso a partir dos anos 70, foi mostrado

---

<sup>100</sup> MultiRio – Empresa Municipal de Múltiplos Meios é vinculada à Secretaria Municipal de Educação da Prefeitura da cidade do Rio de Janeiro. Ancorada em uma proposta educativa, a MultiRio trabalha com diferentes mídias em ações que envolvem crianças e jovens do Rio de Janeiro.

nas suas mais variadas tendências durante o Encontro, em diversas mostras de sua programação” (MORENO, 1987). No dia da abertura, foi exibido um dos primeiros filmes brasileiro de animação, *Macaco Feio, Macaco Bonito* (1929-33), de Luis Seel e João Stamato. Nos dias seguintes, foram mostrados clássicos, como o primeiro longa brasileiro, *Sinfonia Amazônica* (1935) de Anélio Lattini Filho, do Rio de Janeiro; o primeiro longa nordestino, *Boi Aruá* (1984) do baiano Chico Liberato; *Mão-Mãe* (1979), *Meow* (1981) e *Animando* (1983), do carioca Marcos Magalhães; o paulista *Frankstein Punk* (1986), de Eliane Fonseca e Cao Hamburger; *A Saga da Asa Branca* (1979) e *Cotidiano* (1980), de Lula Gonzaga. Houve também uma mostra dos filmes do Núcleo de animação de Campinas - SP. Foram exibidos ainda os nove filmes realizados no 1º curso do Núcleo de Animação do Centro Técnico da Embrafilme em parceria com a National Film Board do Canadá, entre eles, *Presepe* (1986), da pernambucana Patrícia Alves Dias; além de trabalhos em Super-8 realizados por Valdecir Balbino (MS) e Alberto Júnior (PB).

Durante o evento, foi realizado um mutirão para a confecção de 4 filmes coletivos, sendo estes, provavelmente, os primeiros filmes de oficinas realizados no estado de Pernambuco. Esta ação, que aconteceu na Praça da Preguiça, foi coordenada por Lula, Chico Liberato e suas respectivas esposas, Silvana Delácio e Alba Liberato. O filme de sete minutos, feito coletivamente por 73 pessoas em quatro dias (de 13 a 16 de março), teve o incentivo da Embrafilme, Prefeitura de Olinda e do Centro de Preservação. O perfil dos realizadores variava muito, entre as idades de sete a cinquenta anos e de diferentes profissões, como artistas plásticos, estudantes, donas de casa, etc. Os participantes foram divididos em quatro grupos e cada um ficou responsável por realizar um episódio independente:

O primeiro, *Titica de chuva*, mostra um violeiro sonhando diante de uma grande chuva; o segundo, *SOS menor*, de estudantes do 2º grau, fala do menor abandonado; o terceiro, *O tatu*, de pessoas entre 20 e 50 anos, mostra as atribuições de um tatu na cidade grande, refletindo a situação do nordestino sempre explorado, baseado na poesia 'Nordestino por natureza', de Livaldo Ribeiro, integrante do grupo; e o quarto, *Crianças de Olinda*, em que 37 crianças expressam, através de sua linguagem própria, a paixão pelo desenho (MORENO, 1987).

No dia do encerramento, acompanhados do filme *Planeta Terra*<sup>101</sup> (1986), os filmes do mutirão foram exibidos e muito aplaudidos. Um dos pontos mais importantes do evento foram os debates, uma chance rara em que praticamente todos os principais animadores do Brasil estavam reunidos para expor suas dificuldades e tentar achar soluções possíveis junto aos órgãos do governo e demais entidades.

<sup>101</sup> Filme coletivo realizado em 1986 por 28 animadores brasileiros em homenagem ao Ano Internacional da Paz.

Ao final do evento, foi redigida e enviada ao diretor da Embrafilme, Fernando Gignone, a Carta de Olinda com as reivindicações dos participantes, que, basicamente, abordaram três assuntos. Em primeiro lugar, falava da criação de um fundo de financiamento para filmes de animação. Em segundo, tratava do problema de distribuição dos curtas nos cinemas, que na época eram exibidos antes dos longas, visto que os donos de cinemas e distribuidores estavam programando os filmes, pagando a porcentagem da bilheteria, mas não estavam, de fato, exibindo os curtas-metragens. E, finalmente, abordava a descentralização para outras regiões do país do Núcleo de Animação da Embrafilme, na época só localizado no Rio de Janeiro, o que apoiaria diversos núcleos que vinham surgindo de forma espontânea em vários estados do país. Além disso, prometia-se na época abrir quatro novos núcleos regionais, como resultado do convênio Brasil-Canadá, com a National Film Board<sup>102</sup>. Por fim, solicitava-se na carta que a Embrafilme apoiasse o II Encontro no ano seguinte.

Mais dois encontros foram realizados, no ano seguinte, em 1988, na cidade de São Paulo, e, quatro anos depois, em 1992, um terceiro encontro aconteceu em João Pessoa. Estes encontros foram muito importantes para uma fortificação política dos animadores, que podiam, além de se conhecer, também trocar ideias e expor as dificuldades e as demandas da classe.

Neste cenário, era grande a expectativa para a continuidade e a ampliação do apoio governamental à animação, e se estabeleceu uma contínua comunicação e integração de animadores de todo o Brasil na batalha por novos projetos e na implantação e continuidade de núcleos regionais. [...] Acho que este ambiente de união e participação política certamente deu frutos e favoreceu a criação de uma classe (os animadores brasileiros) extremamente unida e solidária. Anos mais tarde, o festival Anima Mundi de certa forma deu continuidade a este ambiente de integração e diálogo entre os animadores e propiciou em reuniões abrigadas pelo evento a formação da ABCA, que tem conseguido diversas conquistas importantes. [...] Quanto às questões reivindicadas na Carta de Olinda, historicamente creio que foram atendidas, pois o projeto previa a descentralização e núcleos de animação foram posteriormente estabelecidos em Minas Gerais, Porto Alegre e Fortaleza, mesmo com as oscilações naturais de instituições públicas governamentais. Distribuição de curtas continua sendo, mesmo com toda a tecnologia hoje a favor, uma questão sempre deficitária pois a produção sempre supera fartamente todos os canais que possam ser criados... Ainda bem!? (MAGALHAES, 2015 - entrevista realizada por e-mail, em 25/11/2015).

### **Considerações sobre a produção dos anos 1980**

Onze anos após *A Luta* (1968), de Sérgio Bezerra Pinheiro, ter sido produzida diretamente sobre a película 35mm, em 1979, Pernambuco mais uma vez produziria uma

<sup>102</sup> Destes, o núcleo do Ceará foi o primeiro inaugurado, seguido de Minas e Rio Grande do Sul.

animação em 35mm, *A Saga da Asa Branca*. Um ano depois, em 1980, outra animação seria produzida, *Cotidiano*, ambas de Lula Gonzaga.

Porém, enquanto o processo técnico de *A Luta* exige pouquíssimos recursos, as animações de Lula dispuseram de uma estrutura e uma produção mais profissional, apesar de ainda terem sido feitas em um esquema de guerrilha, com pouco tempo, acetatos reutilizados e sobras de filme.

O caso específico das obras que Lula Gonzaga produziu no Rio de Janeiro merece um pouco mais de atenção, pois elas não dizem respeito apenas a produção de animação em 35mm no lugar do Super-8, mas antes, a animações que ele realizou sob toda uma estrutura que envolvia também o 35mm em vez do Super-8. Aqui, cabe observar o quanto essa estrutura e todos os recursos de que Lula dispôs expõe do contexto produtivo do Recife, no que cabe a dificuldades técnicas de produção (QUARESMA, 2013, p. 69).

Mesmo os filmes de Lula sendo considerados pernambucanos, eles foram realizados no Rio de Janeiro, com financiamento de lá e não refletiam uma realidade técnica e orçamentária da produção de animação feita no estado de Pernambuco. Na verdade, a produção animada pernambucana, na primeira metade da década de 1980, foi nula<sup>103</sup>. As primeiras animações realizadas em solo pernambucano aconteceram em 1987, sete anos depois dos *Xerofilmes* de Bruscky, de 1980, as últimas produções animadas do Ciclo do Super-8 do Recife. Foram os quatro filmes resultados de uma oficina oferecida no I Encontro Nacional de Cinema de Animação, em 1987, e *O Pavão Misterioso*, de 1988, realizado em vídeo U-Matic, com produção da TV Viva e dirigido por Patrícia Alves Dias.

Então, apesar de termos começado o capítulo dizendo que houve um golpe final na animação pernambucana por conta do vídeo, em um olhar retrospectivo, podemos dizer que não foi exatamente assim. Realmente, o formato de vídeo dificultou a realização de filmes, especialmente a produção amadora e independente, mas, por conta principalmente de investimentos e oportunidades externas ao estado, essa produção não foi inexistente e alguns filmes conseguiram destaque nacional e até prêmios internacionais. Assim, a década de 1980 foi, de certa forma, bem movimentada.

Lula Gonzaga pode ser considerado o primeiro animador autoral de cinema de Pernambuco. Ele até pode não ter sido o primeiro a fazer animação no estado, mas foi o primeiro artista a ter como prioridade o cinema de animação e conseguir viver mais de 40 anos dentro deste contexto. Já Patrícia Alves Dias, que surge na década de 1980, foi a primeira animadora de cinema e, depois de Lula, a segunda artista de Pernambuco a se

<sup>103</sup> Não estamos considerando os filmes de Paulo Bruscky, pois entendemos que mesmo feitos no início da década de 1980, eles possuem mais em comum com as produções do Ciclo do Super-8, da década de 1970.

dedicar à produção de obras autorais de animação. Ou seja, em mais de duas décadas, Pernambuco 'produziu' apenas duas pessoas voltadas para o cinema de animação<sup>104</sup>. É pouco, se compararmos com a quantidade de profissionais dedicados ao cinema *live action* de ficção e documentário. Sem contar que ambos passaram boa parte de sua trajetória profissional produzindo no Rio de Janeiro.

Mesmo coexistindo no universo da animação pernambucana nos anos 1980, Patrícia e Lula pouco se encontraram ou tiveram oportunidade para dialogar e, quem sabe, impulsionar juntos a animação no estado. Faltou comunicação entre os principais (ou únicos) nomes da animação na época. Na verdade, o que houve foi uma questão de desencontro temporal. Isso porque, quando Lula chega da Europa em 1983, Patrícia já trabalhava com cinema, porém, no ano seguinte, ela foi para o Rio e lá ficou definitivamente, vindo eventualmente para ver a família e realizar alguns trabalhos. Segundo a própria Patrícia, os encontros entre os dois na época foram poucos.

Conhecia ele de festival, de 'olá, como vai?'. Mas nunca fizemos nada juntos. [...] Eu conhecia a história [dele], mas não conhecia o trabalho. [...] Eu conhecia 'A Asa' [*A Saga da Asa Branca*] porque sabia que 'A Asa' existia, mas eu não tinha visto (PATRÍCIA ALVES DIAS, em entrevista concedida ao autor, Olinda, 16/09/2015).

As experiências de animação em Pernambuco nos anos 1980 foram, portanto, escassas e associadas fundamentalmente ao trabalho de Lula Gonzaga e de Patrícia Alves Dias. Mas, enquanto Patrícia, a partir do final da década de 1980 e início da década de 1990, concentra seus esforços de atuação na Região Sudeste, com algumas poucas incursões pelo Nordeste, Lula cria, a partir da primeira metade da década de 1980, um projeto de ensino que gerou vários frutos, inclusive a formação de uma geração de animadores que iriam renovar o mercado de animação em Pernambuco, no final dos anos 90.

#### 4.2.5 Um período de transição tecnológica

Na década de 1980, uma nova geração de cineastas surgia das cinzas do Ciclo do Super-8. Paulo Caldas, Lírio Ferreira e seu grupo Vanretrô, Claudio Assis, entre outros começaram uma consistente produção de curtas-metragens e, em uma década, este esforço e organização se tornaram uma das produções mais fortes do cinema brasileiro até hoje. O marco do amadurecimento do 'Grupo da Retomada' foi lançado em 1997, o *Baile Perfumado* (1997), um filme de cangaceiros com trilha sonora moderna de Chico Science.

<sup>104</sup> Vale destacar que não estamos contando aqui com a produção publicitária, de *motion design*, videoclipes, etc., uma vez que esta pesquisa não aborda estas áreas, não temos subsídios para afirmar algo sobre elas.

Para a imprensa, o filme que marca a retomada do cinema em Pernambuco, o *Baile Perfumado* (1997), trata de Lampião e seu bando de cangaceiros, tentando desbravar o sertão. Mas, rigorosamente observado, o filme mostra um grupo de cineastas autodidatas (entusiastas), tentando desbravar intuitivamente o cinema (NOGUEIRA, 2014, p. 148).

Enquanto o cinema *live action* colhia os frutos do amadurecimento de uma geração que havia surgido na década anterior, a animação pernambucana viveu mais um período escasso de produções durante a década de 1990. Patrícia Alves Dias havia se mudado para o Rio de Janeiro e continuava sua carreira em terras cariocas. Já Lula Gonzaga prosseguia seu projeto de formação, que seria responsável pelo aparecimento de uma geração de animadores no final da década.

### ***Paz a Esta Casa***

A primeira produção a usar uma técnica animada da década de 1990 foi realizada por Kleber Mendonça Filho. Na época jornalista e crítico de cinema, Kleber já havia produzido algumas obras audiovisuais em *live action*. Em 1994, realiza junto com José Afonso Jr. o filme *Paz a Esta Casa*, a partir de imagens captadas de fotografias analógicas, em preto e branco, no tradicional bairro de Casa Forte em Recife. As imagens foram digitalizadas via sinal de câmera de vídeo em um computador amiga 4000<sup>105</sup>, na produtora Videotape, que fez as fusões entre os frames. Por fim, foram montadas em uma ilha Betacam Analógico, na TV Viva, de Olinda (SILVA JUNIOR, entrevista concedida ao autor via *chat on-line*, 20/11/2015). Ou seja, o filme tem base em fotos analógicas que foram digitalizadas, transformadas em vídeo e editadas em uma ilha de vídeo analógica. É a primeira animação que envolve um processo híbrido analógico/digital/analógico no estado.

Em um minuto e meio, Kleber mostra o cotidiano e a ruína de um antigo casarão. O curta começa mostrando a fachada da casa, os objetos, a decoração, os azulejos e também algumas cenas do cotidiano das senhoras que lá vivem. Por fim, revela uma pilha de escombros formada pelos restos da antiga moradia. É um filme muito sensível que trata de questões como memória, tempo e a destruição de um passado.

“A ideia do vídeo surgiu quando Kleber Mendonça, perambulando pelo bairro de Casa Forte/Poço da Panela, no Recife, local onde viveu sua infância, deparou-se com um monte de escombros de uma casa recém demolida” (SILVA JUNIOR, 2014). O diretor então resolveu criar a relação entre uma casa tradicional do bairro, seus habitantes e aquele monte de

---

<sup>105</sup> Este processo era parecido com o que se fazia em uma truca com um filme de película, porém, de forma digital, visto que a imagem era transferida para um computador. Este processo era relativamente caro para a época.

entulho. Para isso, tirou fotos dos entulhos e da casa da avó de sua namorada, da época que morava no mesmo bairro (figura 54).

**Figura 54** – Fotografias do filme *Paz a Esta Casa* (1994).



Fonte: Capturas de tela do arquivo digital do filme.

*Paz a esta casa* (1994) é um filme *sui generis* por estar localizado na fronteira de vários formatos cinematográficos. Conceitual e formalmente, está próximo do cinema experimental, porém sua narrativa é ficcional com uma forte base documental. "O vídeo provoca essa tensão entre elementos capturados no real (os escombros de uma demolição e uma performance doméstica de piano), costurados em uma ficção, porém com doses e probabilidades altas de ser algo plausível" (SILVA JUNIOR, 2014).

No entanto, tecnicamente, o filme é uma animação, visto que foi produzido quadro a quadro e depois teve os *frames* sequenciados, dando movimento à imagem. José Afonso Jr. diz que nunca tinha pensado o filme como uma animação. "Na época eu não vi desse modo. Percebia mais como uma sobreposição entre foto e vídeo, usando recursos das duas linguagens" (SILVA JUNIOR, entrevista concedida ao autor via *chat on-line*, 20/11/2015). Mas o próprio diretor, na sinopse do filme no *site* Youtube, indica que o filme é "[...] feito com fotos preto e branco animadas" (MENDONÇA FILHO, 2014). Todavia, em nenhuma mostra ou festival de que participou, *Paz a esta casa* foi indicado como animação.

José Afonso Jr. sugere que o filme ainda incita outras questões a partir da técnica e do processo que foi realizado. "O trabalho ainda antecipa, na era do analógico, a convergência como processo narrativo entre gramáticas (fotografia, vídeo, som direto), tornando indistinta a construção de sentido. É um filme feito de fotos? São fotos concatenadas para um filme?" (SILVA JUNIOR, 2014).

Realmente, é um filme híbrido, de difícil definição, que dialoga com várias formas artísticas e se encontra no limite de diversas técnicas e linguagens. De todo modo, nesta

pesquisa, acreditamos que o filme possua características suficientes para ser considerado uma animação ou, pelo menos, uma obra que faz uso de técnicas mistas, sendo a técnica quadro a quadro animada uma das principais.

### **O projeto de formação ‘Cinema de Animação’**

Na década de 1990, Lula Gonzaga concentra-se ao máximo na área de formação. Ele desenvolveu o projeto Cinema de Animação e, com apoio de prefeituras municipais e também da UNICEF, realiza diversas oficinas, algumas delas resultando em produtos filmicos. A primeira delas, e talvez a mais importante da carreira de Lula, foi uma oficina realizada em Igarassu de 1994 a 2000.

A História conta que em 1516 chegavam os primeiros portugueses ao solo pernambucano, no local onde seria fundada a cidade de Igarassu. Séculos depois, Igarassu seria o lugar no qual uma nova geração de animadores pernambucanos surgiria.

Em 1994, Lula Gonzaga começa a organizar uma oficina com o intuito de formar jovens animadores e realizar um filme em 35mm que contasse os fatos históricos relacionados à fundação da cidade de Igarassu. O projeto foi realizado pelo Ponto de Cultura Cinema de Animação Olinda – PE e pela empresa de Lula, A Saga Audiovisual, com coprodução da DECINE – CTAv, FUNARTE, Ministério da Cultura e UNICEF. O patrocínio da UNICEF foi fundamental para o projeto, pois, nas próprias palavras de Lula, o projeto “teve uma tranquilidade (para ser realizado), com início, meio e fim. Não teve paralisação” (LULA GONZAGA, entrevista concedida ao Programa Plano Aberto exibido no dia 07.02.2009 na TV Clube de Pernambuco. Quadro "Entrevista").

Lula estava procurando um local na cidade para montar o estúdio de animação e o pároco de Igarassu, Padre Luiz Thews, ofereceu para ele uma sala na Igreja Nossa Senhora do Livramento, localizada no centro histórico da cidade ao lado da prefeitura (LULA GONZAGA, depoimento dado no programa CURTA PERNAMBUCO da TVU-Recife, 08/07/2013). A ideia era organizar uma estrutura para atender 40 alunos de escolas públicas, jovens entre 15 e 23 anos. Mas não só os alunos de escolas públicas participaram. A oficina atraiu vários outros jovens interessados em aprender e trabalhar com animação, inclusive de municípios vizinhos.

O filme é dirigido por Lula Gonzaga e Silvana Delácio, esposa de Lula. Mas, segundo o próprio Lula, foi um trabalho inteiramente desenvolvido pelos alunos. “Eu procurei interferir quase nada. Não tem nenhum desenho meu, não botei o dedo em nenhuma cena [...]

não consertei nenhuma cena. [...] É realmente uma produção deles” (LULA GONZAGA, depoimento dado no programa CURTA PERNAMBUCO da TVU-Recife, 08/07/2013).

Houve uma pesquisa histórica muito detalhada que incluiu os alunos. Eles aprenderam sobre a história da cidade e visitaram vários locais históricos onde o filme se passa. O roteiro foi desenvolvido também pelos alunos com a orientação de Silvana Delácio, que também ministrava uma aula de interpretação teatral uma vez por semana. Posteriormente, os estudantes ficaram responsáveis pelo *storyboard* e por todos os desenhos de cenário e personagens.

Além da parte prática, Lula fez questão de mostrar aos alunos a diversidade de estilos e técnicas que podem ser usadas na animação. Por isso, toda sexta-feira, organizava exibições de filmes nacionais e internacionais, aproveitando para explicar um pouco de cada filmografia. "Aprendermos as diversas técnicas de animação pois o curso nos proporcionou conhecer diversos estilos e gêneros de diversos países onde se produz animação, [...] conhecendo um pouco da história e raízes da animação nacional" (JONATAS TAVARES, entrevista concedida ao autor por e-mail em 03/12/2015).

Lula também desenvolvia nessas conversas, questões relacionadas à estética e valorização de uma cultura local, ao conversar com os alunos sobre a formação de um gosto e de um olhar voltado para filmografias fora da produção massificada hollywoodiana. Tavares explica essas conversas como “uma experiência de extrema importância para nossa formação como profissionais e futuros criadores, na parte estética e valorizando nossa região. Aprendemos a ter um olhar crítico sobre aspectos históricos, culturas em nossa formação” (JONATAS TAVARES, entrevista concedida ao autor por e-mail em 03/12/2015).

Na parte prática, as oficinas de Lula prezavam pelo método artesanal da animação, utilizando desenhos em papel sobre mesa de luz, pintados à mão e capturados por uma truca em filme. A ideia é mostrar as bases da arte animada para que os alunos possam, a partir daí, decidir que tipo de caminho eles iriam seguir.

Nosso processo é estritamente artesanal, trabalha na mesa de luz, na forma de quando começou a animação. Mesa de luz no papel, desenhado na mão, usando os aparelhos de ilusão de ótica de quando surgiu a animação. [...] A gente entende que essa é a maneira mais correta de você entrar no mundo da animação, sendo bem redundante: começar pelo começo. Pegar pela base [...] depois de pegar a base você vai ter o domínio da animação na mão que é o essencial. A partir daí você vai para o computador, você faz o que você quiser: *stop motion*, mas você precisa ter o domínio. (LULA GONZAGA, depoimento dado no programa CURTA PERNAMBUCO da TVU-Recife, 08/07/2013).

Assim, Lula desenvolveu o MÉTODO OCA (Método Oficina de Cinema de Animação), que utiliza ferramentas baratas e pode ser oferecido em qualquer ambiente com a

montagem de um estúdio de animação itinerante, possibilitando o empoderamento cultural e a profissionalização dos jovens.

[Lula] desenvolveu um método pedagógico próprio de desenho animado artesanal, utilizando ferramentas de baixíssimo custo para produção, bem como transformando qualquer ambiente num estúdio de animação podendo ser em um acampamento, dentro de uma igreja ou terreiro, ou dentro de uma oca indígena (FESTIVAL CANAVIAL, 2014).

A oficina em Igarassu foi realizada desta mesma forma. Até pintura em acetato, uma técnica que na época já estava em desuso, foi utilizada pelos alunos. Lula acredita que, se os alunos aprendem este processo artesanal, eles estão aptos a desenvolver qualquer outro tipo de técnica.

Era o método tradicional, era uma iniciação. Era você ter um contato com o zoetrope<sup>106</sup>, os processos mais artesanais de animação. Ele não entra muito dos fundamentos, ele deixa a pessoa mais livre. Ele deixa você ir experimentando. Tem o contato com as ferramentas que se usava no começo da animação (ANDRÉ RODRIGUES, entrevista concedida ao autor, Olinda, 02/10/2015).

"Era uma oficina, não era um curso [...]. Ele [Lula] ensinava 'de tabela', a gente ia produzindo e ele ensinando. [...] Ele dava muito exemplo para a gente ver e colocava a gente para fazer na prática" (RAFAEL BARRADAS, entrevista concedida ao autor, Recife, 27/07/2015).

Um dos pontos negativos do processo artesanal de ensino de Lula era que os alunos não tinham um retorno imediato do que estavam fazendo. Segundo André Rodrigues, um ex-aluno do curso: "A gente sofre nesse sentido, pois não tinha *pencil test*<sup>107</sup>, e a gente assistia 'flipando'<sup>108</sup>. E só veio ver muito tempo depois o resultado pronto" (ANDRÉ RODRIGUES, entrevista concedida ao autor, Olinda, 02/10/2015).

O filme se destaca visualmente por misturar vários estilos e traços diferentes, o que não é comum em um filme de animação. Porém, no geral, o estilo usado no filme remete muito ao estilo mais *cartoon*, mais caricaturado, tanto no desenho quanto no movimento. Segundo um dos ex-alunos, André Rodrigues:

Você tinha liberdade, não tinha de seguir um estilo determinado. [...] A gente formou pequenos grupos que ficavam responsáveis por partes da história, e aí esse

<sup>106</sup> Dispositivo óptico desenvolvido pelo relojoeiro William Horner. Também conhecido como 'roda da vida'. Consistem em uma tira de papel com desenhos sequenciados colocados dentro de um tambor giratório. Ao se girar o tambor, através de frestas localizadas em sua lateral pode se observar o movimento do desenho (LUCENA JUNIOR, 2002).

<sup>107</sup> Antes de arte-finalizar os desenhos de uma animação, o animador realiza um teste com rascunhos feitos a lápis, chamado *pencil test* (CAVALIER, 2011).

<sup>108</sup> Movimento de papeis realizado com os dedos quando se está animando de forma tradicional. Serve para se ter um *preview* do movimento.

grupo fazia [a animação] dentro do estilo que era decidido ali, dentro daquele grupo. Eu acho bem legal hoje, na época não achava. Mas eu acho legal por isso, porque você vê a cara de todo mundo, [...] um trabalho coletivo mesmo (ANDRÉ RODRIGUES, entrevista concedida ao autor, Olinda, 02/10/2015).

Este tipo de filme é definido por Wells (1998) como *developmental animation*. O estilo se aproxima do que o autor chama de estilo ortodoxo, mas, por diversos fatores, especialmente por não fazer parte de um mecanismo industrial de produção, ele fica no ‘meio caminho’ rumo à animação tradicional dos grandes estúdios. Até então, a animação pernambucana se pautava em um viés mais experimental, ‘fugindo’ da produção hegemônica de Hollywood. Mas *Igarassu* (2005) traz autores que estavam mais inclinados a perseguir um caminho mais tradicional e lançar mão de um estilo mais comercial, dos *cartoons* americanos e dos *animes* japoneses.

Oficialmente, a oficina durou do dia 10 de agosto de 1994 a 21 de dezembro de 1996<sup>109</sup>. Mas alguns alunos continuaram a produção das sequências animadas até o ano de 1998. Porém, o filme demorou a ficar pronto e só foi lançado em 2005. Talvez o maior mérito da oficina não tenha sido somente a realização de um filme em 35mm, mas ter reunido jovens que ansiavam por uma oportunidade na área da animação. Podemos inclusive dizer que foi na oficina de Lula em Igarassu que nasceu a primeira geração de animadores do estado da era digital. Alguns dos alunos que se destacaram na produção foram: André Rodrigues, Antero Assis, Ercílio Leite, Felipe Soares, Genivaldo Justino, Ginaldo Dionísio, Jonatas Tavares, Lenildo Aguiar, Nely Viana, Rafael Barradas e Raimundo Nonato.

Lula para mim foi um teste vocacional, eu descobri que era aquilo que eu queria fazer. Mesmo que por amor, mas eu tinha que fazer aquilo ali. [...] A gente participou do processo como um todo, por isso que eu digo que é um teste vocacional. Você tem contato com tudo, não se aprofunda muito. Mas dali você já tem a certeza se é aquilo que você quer (ANDRÉ RODRIGUES, entrevista concedida ao autor, Olinda, 02/10/2015).

Outro mérito, segundo Lula e os próprios alunos, foi de mostrar que era possível realizar animação em Pernambuco. “Mostrar que pode ser feito em qualquer lugar, pode ser feita em Hollywood, pode ser feita em Igarassu, pode ser feita em uma aldeia indígena” (LULA GONZAGA, depoimento dado no programa CURTA PERNAMBUCO da TVU-Recife, 08/07/2013). “Além de juntar 'a galera', [...] além das dicas de animação [...], o mais importante é que Lula mostrou que era possível trabalhar com animação no Brasil. Existia isso aqui” (RAFAEL BARRADAS, entrevista concedida ao autor, Recife, 27/07/2015).

---

<sup>109</sup> Informação que consta no diploma recebido pelos alunos.

O trabalho de Lula sempre teve um cunho mais social do que profissional. Suas oficinas, especialmente na década de 1980 e início dos anos 1990, tinham o objetivo principal de atender comunidades carentes, especialmente as crianças, muito mais com o intuito de mostrar uma atividade diferente e curiosa do que preparar um animador profissional. Segundo Jonatas Tavares, um ex-aluno de Lula da oficina de Igarassu e que anos depois se tornou assistente dele em outras oficinas:

Nas oficinas mostramos aos alunos, que geralmente são alunos de baixo poder aquisitivo financeiro, que não precisa ter equipamentos de última geração para pode elaborar um bom desenho, buscamos dentro do limite de cada um valorizar sua criatividade acima de tudo (JONATAS TAVARES, entrevista concedida ao autor por e-mail em 03/12/2015).

Em uma oficina toda artesanal, na qual se usa mesa de luz e papel para realizar a animação, os alunos podem até aprender as técnicas e os princípios da animação. Mas, para a realização de um filme, eles precisariam contar com equipamentos caros, como truca, câmera e filme em película. Tratando-se, portanto, de um material pouco acessível, especialmente para uma comunidade carente. Desta forma, era muito difícil a continuidade da prática após a oficina.

Então a questão não é apenas uma consequência da metodologia usada, e sim da configuração tecnológica na prática da animação da época em que os cursos eram dados. Se nos anos 1990 surgiu uma geração de animadores a partir da oficina de Lula, isso se deve muito ao acesso às novas tecnologias digitais.

Na oficina em Igarassu, vários alunos já tinham contato com computadores, *scanners*, etc. Inclusive alguns já animavam em programas como o Animator e o 3D Studio Max. Assim, foi possível para vários continuar trabalhando com animação e entrar no mercado de trabalho, que na época, início dos anos 2000, era bem enxuto. Rafael Barradas e André Rodrigues montaram a primeira produtora de animação de Pernambuco, a Quadro a Quadro. Alguns começaram a dar aula de animação e trabalhar em produtoras. Com a abertura do Porto Digital, na década de 2000, alguns também foram trabalhar com jogos digitais.

Em paralelo à produção de *Igarassu* (2005), em 1995, Lula Gonzaga produziu mais um filme de oficina com 10 minutos de duração, que envolveu cerca de 300 alunos, com idade mínima de 10 anos, de 16 escolas da rede municipal do Recife, *A Cidade no Olhar da Criança*.

Através do olhar da criança/adolescente o filme se desenvolve numa linguagem poética, passeando pelo Recife e revivendo suas contradições e resistências nas sequências animadas dos monumentos: porto, rios, museus, pontes, praias, pôr-do-sol, casario, igrejas, etc. (ALUNOS, 1995).

Com o roteiro de Silvana Delácio, esposa de Lula, que também coordenou o projeto, a animação foi realizada a partir da técnica artesanal 2D e finalizada em 16mm com o patrocínio de 38 mil reais da Secretaria Municipal de Educação da Prefeitura do Recife. O filme teve a estreia em uma sessão no dia 10 de outubro no Teatro do Parque. Não tivemos acesso ao curta, pois a única cópia que existe está em Betacam.

Em 2002, Lula coordenou a Mostra Ibero-Americana De Cinema De Animação, que aconteceu no Teatro Fernando Santa Cruz, em Olinda, exibindo mais de 50 filmes do Brasil, Cuba, Argentina, Portugal e Espanha. Outro projeto que nasceu em Olinda foi o Cinema na Praça, que funcionou de 2000 a 2004 com o apoio da Prefeitura. Eram realizadas 4 sessões mensais, todas as sextas-feiras, em praticamente todos os bairros da cidade. Posteriormente, a iniciativa estendeu suas fronteiras para outras localidades do estado.

### **Uma nova geração de animadores pernambucanos**

Uma congruência de fatores, como acesso à tecnologia, formação, oportunidades de mercado, etc., faz com que, a partir dos anos 2000, a produção de animação de Pernambuco comece a crescer exponencialmente a cada ano. Obviamente, este crescimento se deve a um maior número de pessoas trabalhando com animação no Estado. Se até então praticamente só Lula Gonzaga e Patrícia Alves Dias tinham realmente se dedicado ao cinema de animação, a partir dos últimos anos da década de 1990 e, principalmente, a partir dos anos 2000, surge uma nova geração de artistas que possuem a animação como uma de suas prioridades de trabalho. E, como dito anteriormente, a oficina de Lula e a produção do curta coletivo *Igarassu* foi fundamental para este surgimento. A seguir, detalharemos o começo da carreira de dois ex-alunos de Lula Gonzaga, Rafael Barradas e André Rodrigues, que foram responsáveis por iniciar a primeira produtora de animação de Pernambuco.

Rafael Barradas, morador do Janga, município de Paulista, desde cedo gostava de desenhar e queria ser ilustrador. Aos oito anos, ao folhear um 'gibi' da Turma da Mônica, descobriu a animação:

Eu descobri animação sem querer, folheando uma revista da Mônica, por coincidência, as páginas formavam uma sequência, e aí quando eu passei o dedo, [...] o negócio se mexeu. Aí eu entendi a lógica, [...] comecei a fazer *flipbook*<sup>110</sup>. [...] Ficava riscando os livros, minha mãe ficava 'arretada'<sup>111</sup>. Eu riscava a bíblia porque

<sup>110</sup> Um flipbook é um livro que tem imagens sequenciais contidas uma em cada página sucetivamente de tal forma que quando as páginas são viradas por um usuário em rápida sucessão a partir da primeira página à última, ele cria a ilusão de movimento (JASON MIERS, 2010).

<sup>111</sup> Gíria que em Pernambuco “pode designar irritação de uma pessoa com algo ou alguém” (ALVES, 2008).

tinha muitas páginas (RAFAEL BARRADAS, entrevista concedida ao autor, Recife, 27/07/2015).

As experiências no *flipbook* ganharam força quando, em 1991, aos doze anos, um amigo da vizinhança, que tinha um computador, mostrou para ele o programa *Autodesk Animator*:

Eu ficava na casa dele enchendo do saco. A gente animava no *mouse*, no DOS, que tem a resolução de 320 x 240. Não tinha *layer*<sup>112</sup>, [...] não tinha *antialiasing*<sup>113</sup>, era serrilhado. Mas a gente ficava lá animando, brincando. Daí eu comecei a tentar fazer animação, mesmo achando que era uma coisa impossível fazer animação aqui no Brasil (RAFAEL BARRADAS, entrevista concedida ao autor, Recife, 27/07/2015).

Em 1994, a mãe de Rafael descobriu que, em Igarassu, município vizinho a Paulista, havia um curso de animação, a oficina de Lula Gonzaga. Rafael frequentou a oficina de 1994 até 1996, tempo suficiente para aprender conceitos básicos de animação e fazer amizade com outros jovens animadores.

Ao terminar o segundo grau, em 1999, tentou o vestibular para Design Gráfico, mas não passou. Sua mãe, novamente, descobriu uma vaga para animador na empresa Água Marinha: “Eu mexia com 3D studio do DOS e o Animator. Daí apareceu uma vaga na Água Marinha, que era uma editora multimídia, para animador. Uma coisa inimaginável na época. E os programas requeridos eram justamente o Animator e o 3D estúdio” (RAFAEL BARRADAS, entrevista concedida ao autor, Recife, 27/07/2015).

Rafael começou a trabalhar na Água Marinha fazendo animação para aulas multimídia e para o material educativo em CDs que acompanhavam os livros didáticos. Lá ele pôde ampliar o conhecimento adquirido na oficina de Lula, ao aplicar os conceitos básicos em plataformas digitais.

Já André Rodrigues, natural de Igarassu, foi levado para a animação por acaso. Durante um curso de desenho artístico no Centro de Artes de Igarassu, seu professor, Mestre Narciso, notou que o traço do aluno se encaixava muito bem no estilo de caricatura e *cartoon*. Nesta mesma época, Lula Gonzaga estava montando a oficina de cinema de animação em Igarassu. Mestre Narciso então resolveu apresentar André a Lula Gonzaga.

André foi um dos alunos que mais se destacou no curso de Lula e foi deste primeiro contato com animação que ele visualizou o que faria em sua vida profissional. André saiu do curso em 1998. “Eu 'pirei', foi meu primeiro contato com animação. Vi que era possível viver disso. [...] Depois que a gente saiu do curso, o contato com Lula foi mínimo, casual”

<sup>112</sup> “Em softwares gráficos, uma camada é o termo usado para descrever os diferentes níveis em que você pode colocar um objeto ou imagem” (BEAL, 2016b).

<sup>113</sup> “Na computação gráfica, *anti-aliasing* é uma função do *software* para diminuir *jaggies* - linhas que tem formato de degraus que devem ser suaves” (BEAL, 2016a).

(ANDRÉ RODRIGUES, entrevista concedida ao autor, Olinda, 02/10/2015). Mas a semente já estava plantada. André, então, resolveu reunir alguns amigos que tinha feito durante o curso para dar continuidade à ideia de fazer cinema de animação.

Quando a gente terminou o curso de Lula Gonzaga, a oficina de animação em Igarassu, a turma se reuniu para não morrer a 'estiga'<sup>114</sup>. Resolvemos que cada um iria produzir o filme do outro. Como eu fui o precursor dessa ideia, de fazer um curta, a minha ideia foi a primeira (ANDRÉ RODRIGUES, entrevista concedida ao autor, Olinda, 02/10/2015).

### ***Ontem x Hoje***

A ideia de André de reunir alguns amigos para fazer animações deu origem ao filme *Ontem x Hoje* (1999), que pode ser considerado um marco inicial da nova produção pernambucana, que cresceria bastante nos anos 2000. O primeiro fruto da nova geração surgida em Pernambuco e que marcaria um *boom* da produção animada nasce em 1999. O filme inclusive tem como tema principal um fator que seria fundamental para o crescimento da produção no Estado a partir da década de 2000: as novas tecnologias digitais.

Como dito anteriormente, o filme surgiu da ideia de André de não deixar morrer o entusiasmo em produzir animação, nasceu durante a oficina de Lula Gonzaga. Desta forma, André elaborou um roteiro simples, em que um personagem criado a partir da técnica de animação tradicional ganha vida, quando o seu criador (o próprio André) adormece sobre a mesa de luz. Este boneco feito em 2D trava uma batalha com um personagem 3D. André chamou então o amigo Rafael Barradas para ajudá-lo no projeto, especialmente com a parte 3D.

O filme ficou pronto em menos de um ano. Ele traz a interessante mistura de técnicas diferentes, que, por sinal, além de ser uma parte fundamental da trama, ainda dialoga com o contexto tecnológico que a animação vivia na época e que eles, enquanto ex-alunos da oficina de Lula Gonzaga, também viviam no dia a dia: o abandono das técnicas tradicionais de mesa de luz, papel, acetato, truca de filmagem, etc. Tais técnicas estavam sendo substituídas pelas tecnologias digitais, computador, *scanners*, mesas digitalizadoras e *softwares*. "Na época, [a gente] já colocava a animação quadro a quadro no papel como o ontem e o 3D como atual, moderno. [...] Mas no final, eles ficavam amigos e convivem um com o outro, uma mensagem massa" (RAFAEL BARRADAS, entrevista concedida ao autor, Recife, 27/07/2015).

Além da questão de equipamentos e processos, o filme também aborda um assunto que surgia a partir desta mudança de plataforma tecnológica: a estética do antigo 2D tradicional desenhado em papel e o visual do 3D, ainda bem básico, se comparado ao que é

<sup>114</sup> Gíria que significa 'instigação'.

feito hoje. Segundo Barradas, "3D do DOS bem antigo e feioso" (RAFAEL BARRADAS, entrevista concedida ao autor, Recife, 27/07/2015). Assim, o filme é uma alegoria do embate entre estas forças antagônicas do 'antigo' *versus* o 'moderno', do 'ultrapassado' *versus* o 'atual'.

*Ontem x Hoje* foi o primeiro filme de Pernambuco a participar do principal festival brasileiro de animação, O Anima Mundi, em 1999. Pelo que os realizadores lembram, a carreira do filme ficou restrita a este único, mas importantíssimo festival.

### ***O Bicho***

Empolgados com a aceitação de *Ontem x Hoje* no Anima Mundi, o grupo resolveu dar continuidade com o projeto de produzir curtas colaborativos e autorais. O segundo trabalho foi sugerido por Antero Assis, também ex-aluno da oficina de Lula. "Antero chegou com a ideia de *O Bicho*, uma adaptação da obra de Manuel Bandeira" (ANDRÉ RODRIGUES, entrevista concedida ao autor, Olinda, 02/10/2015).

O *storyboard* foi desenvolvido por Antero e André. A animação teve a participação ainda de Rafael Barradas e Ginaldo Dionisio. O processo de produção foi um misto da animação tradicional com papel em mesa de luz e digitalização a partir de um *scanner*, depois finalizada no computador.

Ainda não tivemos acesso ao filme *O Bicho* (2000), que possui uma única cópia em Betacam. Segundo o depoimento de Rafael Barradas, durante o curta, o poema homônimo de Manuel Bandeira é narrado. A animação mostra um ser que fica procurando comida no lixo e, ao final, assim como no poema, revela que o bicho é na verdade um homem. Ainda segundo Barradas, tanto o visual do filme quanto a animação seguem o estilo *cartoon*.

O filme, assim como *Ontem x Hoje* (1999), mistura a animação tradicional em mesa de luz com a parte digital no tratamento final das imagens, sequência e montagem de *frames* e pós-produção. Assim, mesmo sendo um filme de 2000, ele é abordado nesta parte do trabalho por ser um bom exemplo de uma produção tecnologicamente híbrida, típica deste período. O filme foi o segundo curta pernambucano a participar do Anima Mundi.

Estas duas produções podem ser consideradas as primeiras do estado que fugiam da estética experimental mais pura. Apesar de *Ontem x Hoje* misturar técnicas, o que é uma característica da animação experimental, os dois filmes buscaram mais o estilo comercial com forte influência do *cartoon* americano, valorização da parte técnica e dos princípios da

animação<sup>115</sup>. Esta, na verdade, se tornaria a marca da maioria dos ex-alunos da oficina realizada em Igarassu, especialmente André Rodrigues e Rafael Barradas.

*O Bicho* foi o segundo e último produto do grupo que se formou por conta da oficina de Lula, não porque os filmes foram mal recebidos, mas por conta de outras obrigações que tomavam o tempo dos participantes. "Depois disso, ninguém mais se instigou de fazer. Aí eu já comecei a trabalhar na Água Marinha, aí veio a Quadro a Quadro. [...] Depois de *O Bicho* cada um foi para um lado, trabalhar com outras coisas, eu dei a sorte de trabalhar na Água Marinha" (ANDRÉ RODRIGUES, entrevista concedida ao autor, Olinda, 02/10/2015).

### **Considerações sobre a década de 1990**

A animação na década de 1990 ainda vive a dificuldade de uma mudança de base tecnológica. O vídeo começa a deixar de ser um empecilho com a popularização de equipamentos como computadores, *softwares* de animação, *scanners* e *tablets* de desenho.

Em Pernambuco, a oficina em Igarassu, ministrada por Lula Gonzaga, serve de aglutinador de alguns jovens interessados em animação e que, apesar de aprenderem o processo artesanal com Lula, já estavam interessados e acostumados com os novos equipamentos digitais. Assim, para eles, mais do que a parte técnica, a oficina foi mais um estímulo e um incentivo, já que mostrava que era possível trabalhar com animação em Pernambuco. Pode-se dizer inclusive que a oficina de Lula só gerou uma geração de animadores porque a tecnologia digital permitiu uma continuidade no trabalho desses artistas.

Neste texto, destacamos apenas dois alunos de Lula, André Rodrigues e Rafael Barradas. Mas pelo menos meia dúzia de ex-alunos começaram a produzir e viver de animação depois da oficina em Igarassu. Entre eles, Jonattas Tavares, que acompanhou Lula nos anos seguintes como aprendiz e auxiliar; Ginaldo Dionízio, que, na década seguinte, realiza diversos trabalhos com Rafael e André; e Felipe Soares, que, nos anos seguintes, trabalhou em várias produtoras, como o BAM Estúdio e, recentemente, a Viu Cine.

Destaca-se também o papel que empresas de tecnologia como a Água Marinha, que contratou Rafael Barradas em 1999, teriam no surgimento dessa nova geração. Como veremos adiante, muitos profissionais e obras animadas surgem através do contato de designers e ilustradores com os *softwares* de produção de conteúdo multimídia em empresas que criavam *websites*, *banners* animados e apresentações em CD-ROM, além, claro, de produtoras de

---

<sup>115</sup> 12 conceitos estabelecidos por Walt Disney como essenciais para a criação de um desenho animado.

cinema e vídeo. Assim, mais do que os anos de 1980, a década de 1990 foi realmente um período de transição e de preparação para o que viria a surgir a partir de 2000.

## 5. CINEMA DE ANIMAÇÃO PERNAMBUCANO – FASE DIGITAL

### 5.1 Um novo começo – 2000 a 2004

Começa a surgir uma nova geração de animadores em Pernambuco. Não era mais uma investida quixotesca de uma pessoa só, pontuada por investidas de curiosos ou de autores que tangenciavam de maneira efêmera o cinema de animação, como como foi visto nas décadas anteriores.

A produção que se inicia em 1999, com *Ontem x Hoje*, de André Rodrigues, cresce gradativamente e continuamente. Desde essa data, Pernambuco lança pelo menos um filme de animação por ano (com exceção do ano de 2003, em que nenhuma animação foi finalizada). O começo dos anos 2000 é um período de assentamento, em que poucas, mas contínuas, produções são realizadas. Nos primeiros cinco anos da década (2000 – 2004), dez filmes foram lançados, uma média de dois filmes por ano. Pernambuco nunca conheceu uma sequência de produções tão duradoura de filmes animados.

Formação e acesso a novas tecnologias, combinados com o surgimento de festivais locais e um, ainda escasso, mercado de trabalho podem ser apontados como motivadores desse ‘ressurgimento’ do cinema de animação no estado. Destacamos também o aparecimento de editais de fomento para o cinema que iriam colaborar com o aumento quantitativo e qualitativo das produções que ficariam prontas na segunda metade da década. A seguir, trago um resumo da história destes editais para, em seguida, continuar a trajetória do cinema de animação pernambucanaaa.

#### **Editais de Fomento do Estado 1993-2010**

Na primeira metade da década de 1990, editais estaduais e municipais de incentivo à cultura são criados. Durante essa década, eles se aprimoraram e cresceram gradualmente juntamente com o cinema do estado. A visão do Governo em apoiar a cultura, em especial o cinema, através de editais menos burocráticos e sem a necessidade de mecenato foi fundamental para o fortalecimento do cinema em Pernambuco e o aumento da quantidade e qualidade da filmografia.

Na década de 2000, os editais continuam a evoluir e a ser peça fundamental para a consolidação do cinema pernambucano nacional e internacionalmente. Para o cinema de animação, porém, os editais demoraram a fazer efeito. Isto se deve muito mais ao contexto produtivo da animação, ainda fraco na década de 1990 e início de 2000. Mas algumas mudanças na legislação, no que se refere a incentivos culturais, no começo dos anos 2000,

também foram importantes para que projetos de animação fossem contemplados e valorizados.

A cultura pernambucana, incluindo a produção audiovisual, tem direito ao repasse de recursos financeiros garantido pela legislação estadual. O Sistema de Incentivo à Cultura (SIC-PE), criado pela Lei nº 11.005, de 20 de dezembro de 1993, estabelece o apoio, incentivo, valorização, divulgação e manutenção das manifestações culturais em todas as regiões de Pernambuco. Inicialmente, os recursos financeiros para o SIC-PE eram oriundos de pessoas jurídicas, compensadas através de benefícios fiscais, em três formas de contribuição: doação, patrocínio e investimento (PERNAMBUCO, 1993).

Em 1998, é lançado o edital Firmo Neto pela Prefeitura do Recife. Em 1999, o concurso é unificado com o prêmio Ary Severo do Governo do Estado, dando origem ao concurso de roteiros Ary Severo/Firmo Neto. Segundo Nogueira (2014, p. 131), este concurso de roteiro “foi fundamental para a retomada da produção de curtas metragens no Estado” (NOGUEIRA, 2014, p. 131). No início dos anos 2000, Pernambuco já criara uma conjuntura que exigia um aprimoramento das leis de incentivo para o cinema, e o concurso de roteiro Ary Severo e Firmo Neto já não abarcava o crescimento da cena e do mercado cinematográfico do estado.

Em 2002<sup>116</sup>, foi criado o Funcultura, o Fundo Pernambucano de Incentivo à Cultura, inserido no SIC-PE, a partir da Lei nº 12.310, que contempla os projetos culturais aprovados por meio de seleção pública com verba proveniente da arrecadação pelo Governo do Estado de Imposto sobre Circulação de Mercadorias e Serviços (ICMS) (PERNAMBUCO, 2002). “Este modelo está permitindo a democratização do acesso à cultura, através do fomento à produção artística e da difusão de bens culturais” (CULTURA.PE, 2015a), uma vez que garante o financiamento direto dos projetos culturais aprovados. Ao contrário, o modelo de mecenato, adotado até então, dificultava a arrecadação de recursos, pois dependia de captação e interlocução junto às empresas. Assim, o que acontecia na maioria das vezes era que, mesmo aprovados pelo edital do SIC-PE, muitos projetos não eram realizados. “Afinal, o objetivo das empresas era atrelar a identidade corporativa ao projeto cultural, por meio de estratégias de marketing” (CULTURA.PE, 2015a), e muitas vezes os projetos culturais eram incompatíveis com os interesses e perfil do contribuinte privado. “Com a criação do Funcultura, os projetos passam a ser analisados com base nas diretrizes estabelecidas

---

<sup>116</sup> O Funcultura foi criado em 2002, mas o primeiro edital só foi lançado em 2003.

coletivamente nas conferências estaduais de cultura com a participação de produtores e artistas” (CULTURA.PE, 2015a).

Em 2007 e 2008, foi lançado um edital exclusivo para o audiovisual de Pernambuco, que era desligado da linha de financiamento dos recursos do Funcultura. Porém, em 24 de agosto de 2009, foi assinada a Portaria nº 5 - 2009 (CULTURA.PE, 2015b), pela qual o audiovisual volta a ser incorporado no Funcultura através de um edital exclusivo da categoria, o Programa de Fomento à Atividade Audiovisual de Pernambuco, ou Edital do Audiovisual.

O edital do Audiovisual abrange todas as fases da realização de uma obra, desde a pré-produção até a sua difusão, como também contempla áreas de pesquisa, formação de profissionais e preservação de acervos (PERNAMBUCO, 2009).

Os projetos de animação têm uma participação tímida no início. Nenhuma animação foi aprovada durante a década de 1990. Em 2003, *Até o Sol Raiá*, a primeira animação totalmente feita em 3D de Pernambuco, de Fernando Jorge e Leandro Amorim, também recebe o prêmio de 80 mil reais. Seis anos depois, outra animação ganha o Ary Severo/Firmo Neto, *O Ex-Mágico da Taberna Minhota*, de Olímpio Gonçalves, em 2009. Durante a década de 2000, vinte e dois filmes foram vencedores do concurso de roteiro Ary Severo/Firmo Neto e, destes, apenas dois eram animações. Em 2010, o concurso, que era realizado pela Prefeitura do Recife em conjunto com o Governo de Pernambuco e existia desde 1998, é englobado como uma categoria do edital do audiovisual.

Já em relação ao Funcultura, a primeira animação<sup>117</sup> a ser contemplada foi *Vinil Verde*, de Kleber Mendonça Filho, em 2003, que recebeu 34 mil reais. Em 2006, *Hotel do Coração Partido*, de Raoni Assis, recebe cerca de 20 mil reais. 2007 foi a vez de *A quase tragédia de Mané ou o bode que ia dando bode*, de José Manoel, receber quase cinquenta mil reais.

### **Quadro a Quadro**

Alguns meses depois que Rafael Barradas havia sido contratado pela Água Marinha, uma nova vaga para animador foi aberta. Rafael então indica o amigo André Rodrigues e os dois começam a trabalhar juntos diariamente. Para André, a experiência de trabalhar diretamente em um computador foi um complemento ao conhecimento que havia aprendido com Lula. "Para mim, foi um outro laboratório, eu [es]tava vendo o resultado do processo" (ANDRÉ RODRIGUES, entrevista concedida ao autor, Olinda, 02/10/2015).

---

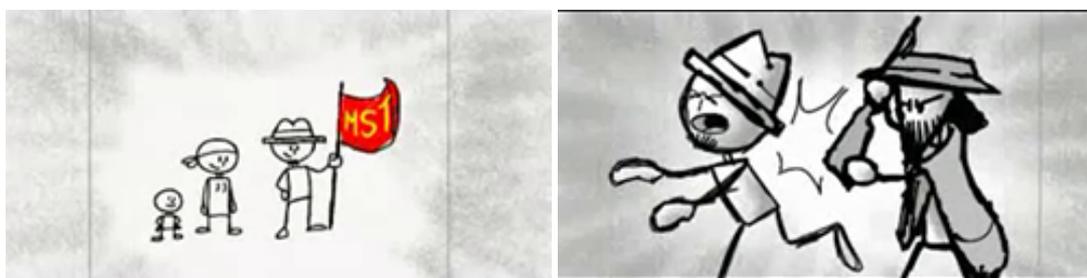
<sup>117</sup> *Vinil Verde* participou do edital, foi selecionado e distribuído como sendo do gênero ficção.

Na Água Marinha, André e Rafael conhecem o designer e ilustrador Carlos Vinicius e o editor Paulo Gomes. Juntos, os quatro começaram a fazer trabalhos de animação fora do expediente para diversos clientes. Como havia uma escassez de profissionais que trabalhavam com animação em Pernambuco, o número de trabalhos começou a aumentar. Os quatro resolveram se organizar e montar um grupo para atender essa demanda. "Começaram a surgir uns *'freelas'*<sup>118</sup> para publicidade e eu e Rafael éramos chamados. Foi quando começou a surgir a ideia da Quadro a Quadro" (ANDRÉ RODRIGUES, entrevista concedida ao autor, Olinda, 02/10/2015).

Alugaram uma sala em Boa Viagem e, depois do expediente na Água Marinha, eles se juntavam para produzir animações e ilustrações para campanhas publicitárias e institucionais. Paulo conhecia muitas pessoas que trabalhavam em agências de publicidade e produtoras de vídeo, a partir desta *network* começaram a aparecer mais clientes. Foi de Paulo a ideia de nomear o coletivo de trabalho Quadro a Quadro. "A gente já se denominava Quadro a Quadro [QaQ] como grupo. Mas a gente só abriu a empresa em 2004" (RAFAEL BARRADAS, entrevista concedida ao autor, Recife, 27/07/2015). Assim, mesmo não sendo ainda pessoa jurídica, a QaQ se torna a primeira empresa pernambucana que tinha como principal foco a produção de animação, não só em publicidade, mas também em obras autorais.

Um dos trabalhos que Rafael e André fizeram na Água Marinha foi uma aula de geografia para o Professor Carlos Alberto Chopinho. O tema da aula era a reforma agrária, e o professor resolveu criar uma narrativa sobre uma família que consegue um pequeno lote de terra para plantar, mas é expulsa por um grande latifundiário que tinha uma fazenda na vizinhança. Os membros da família começam então a trabalhar como boia-fria<sup>119</sup>, até se juntarem ao Movimento dos Sem-terra (MST) (figura 55).

**Figura 55** – *Vida Difícil* (2000).



Fonte: Capturas de tela do arquivo digital do filme.

<sup>118</sup> Serviços profissionais oferecidos por autônomos, sem vínculos empregatícios.

<sup>119</sup> Apelido que se dá ao trabalhador que trabalha no corte da cana-de-açúcar.

Aproveitando as cenas animadas para a aula, resolveu-se editar uma versão em formato de filme. "A gente curtiu a aula multimídia e viu que dava para compilar e fazer uma linha de raciocínio" (ANDRÉ RODRIGUES, entrevista concedida ao autor, Olinda, 02/10/2015). Surgiu, então, o primeiro curta-metragem assinado pela QaQ: *Vida Difícil* (2000). "Foi massa porque foi um vídeo que a gente fez para uma aula multimídia e acabou dando em alguma coisa" (RAFAEL BARRADAS, entrevista concedida ao autor, Recife, 27/07/2015).

*Vida Difícil* é uma animação 2D realizada com o uso de uma mesa digitalizadora no Aura. É a primeira obra da cinematografia pernambucana toda realizada digitalmente, em um computador. Os traços são muito simples, os personagens são quase 'bonequinhos de palito'. A animação é bem fluida, seguindo o estilo e os princípios de movimentação do *cartoon*. *Vida Difícil* (2000) foi a primeira animação selecionada e a ganhar um prêmio no III Festival de Vídeo de Recife, que aconteceu no Teatro do Parque. O filme ficou em segundo lugar na categoria experimental.

### **Festival de Vídeo do Recife**

Os festivais de cinema também têm um enorme peso na difusão e incentivo da produção do estado. Estes eventos serviram de vitrine, locais de troca de ideias e realização de oficinas e palestras. Na década de 1990, o Festival de Cinema de Pernambuco, futuro CINE-PE, torna-se um dos principais eventos no circuito de festivais do Brasil e um dos principais divulgadores do cinema pernambucano. Porém, a participação da animação feita no estado foi nula nessa década. As primeiras animações pernambucanas a serem exibidas no Festival foram *Vinil Verde*, de Kleber Mendonça Filho, e *Biodiversidade*, de Daniel Bandeira e Juliano Dorneles, em 2004, porém o filme *Vinil Verde* entrou como ficção.

O primeiro festival do estado a prestigiar a animação feita em Pernambuco a partir dos anos 2000 foi o antigo Festival de Vídeo do Recife, que teve sua primeira edição em 1998 e depois de alguns anos passou a se chamar Festival de Vídeo de Pernambuco. Em 2012, muda de nome novamente, agora para Fescine. A mudança de nome se deu porque o termo 'vídeo' remetia a uma especificidade tecnológica que já não cabia mais dentro da produção de cinema atual.

Quando surgiu, a ideia do Festival de Vídeo era prestigiar o formato vídeo, uma vez que obras feitas neste suporte eram preteridas em relação a obras realizadas em película. Assim, o evento seria um local importante para escoar a produção videográfica do estado. Grande parte da produção pernambucana de vídeo foi exibida no Festival. Outra função era, e

continua sendo, revelar novos talentos. Praticamente todos os realizadores de Pernambuco tiveram seus primeiros filmes exibidos no evento. Uma vez que ele é orientado exclusivamente para a exibição de curtas pernambucanos, fica então eliminada a possibilidade de concorrência nacional e internacional. Assim, torna-se mais fácil para um realizador iniciante exibir suas obras, o que foi uma ótima porta de entrada para a carreira de muitos diretores.

Para o cinema de animação pernambucano, o Festival de Vídeo foi fundamental, visto que este evento foi responsável pela exibição da maioria dos filmes de animação pernambucanos. O primeiro filme a participar foi *Vida Difícil*, de André Rodrigues e Rafael Barradas, no ano de 2000. Até o ano de 2005, não existia uma categoria específica para animação, os filmes animados concorriam dentro da categoria Experimental juntamente com filmes *live action* de cunho mais conceitual.

Outro fator importantíssimo do Festcine é a premiação em dinheiro para os três primeiros colocados de cada categoria (CULTURA.PE, 2015b). A premiação serve de estímulo para o aumento da produção. Inclusive, alguns autores produzem filmes com o intuito de participar do Festcine e tentar angariar um dos prêmios em dinheiro.

### ***Trans-postes***

A linguagem da animação sempre foi explorada por profissionais e artistas de áreas diversas: artistas-plásticos, cineastas de filmes *live action*, comunicólogos, etc. As novas tecnologias trouxeram o interesse de outras pessoas ligadas a áreas como computação e design. Em Pernambuco, a partir dos anos 2000, pôde-se observar o crescimento do interesse de jovens designers gráficos por programas como 3D estúdio, After Effects e Flash, mesmo não contando com disciplinas específicas nas grades dos cursos universitários. Alguns deles eventualmente acabariam se aventurando a fazer curtas de animação. Na maioria das vezes, eram testes despreziosos que acabavam por dar origem a filmes premiados e que ajudaram a alavancar a filmografia do estado.

Este fenômeno pode ser comparado aos experimentos dos cineastas do Movimento do Ciclo do Super-8, na década de 1970, que acabavam realizando obras espontâneas e experimentais simplesmente porque tinham à mão o material necessário. Na geração do início dos anos 2000, a maioria destes autores não estavam interessados em seguir carreira no cinema de animação. Porém, alguns acabaram seguindo caminhos ligados à área, seja no cinema, na publicidade, no *motion design*, em jogos digitais ou na academia.

O primeiro destes designers a lançar um curta foi Daniel Lopes. Em 1996, foi aluno de Lula Gonzaga em curso oferecido numa escola da Prefeitura do Recife<sup>120</sup>. "Era um curso de animação tradicional para adolescentes, que utilizava nas aulas mesas de luz [...]. Foi importante para dar os primeiros passos para compreender um pouco das técnicas básicas de animação quadro a quadro" (DANIEL LOPES, entrevista ao autor realizada por e-mail, em 24/08/2015).

No mesmo ano, resolveu treinar a técnica aprendida com Lula e, utilizando uma mesa de luz para serigrafia, começou a esboçar algumas ideias e os primeiros desenhos do que viria a ser o curta *Trans-postes*. "Na verdade meu objetivo era fazer algo com animação, como eu nem sabia desenhar bem e muito menos dominava alguma técnica, aquela experiência foi encarada como um projeto experimental" (DANIEL LOPES, entrevista ao autor realizada por e-mail, em 24/08/2015).

Ainda em 1996, entra no curso de Design<sup>121</sup> da UFPE, interessado em se aprofundar na área do design gráfico voltado para o audiovisual:

Eu resolvi trabalhar com animação por ter uma afinidade grande com as artes audiovisuais. Sempre me interessei em como aprender técnicas na criação de movimentos de objetos gráficos ou até mesmo *live action*. Na verdade eu entrei mais no curso de design da Federal pensando em seguir a carreira neste caminho do *motion design*, apesar de na época nem saber que existia esta modalidade dentro da carreira de design (DANIEL LOPES, entrevista ao autor realizada por e-mail, em 24/08/2015).

No ano de 1998, Daniel, trabalhando como bolsista da PROEXT, começa a desenvolver a identidade visual para a Net UFPE, sob a orientação da professora Gisela Carneiro Leão. Foram desenvolvidas quatro vinhetas, que acabaram não sendo usadas, porém elas foram enviadas e selecionadas para o Anima Mundi daquele ano, na categoria Portfólio. Até onde sabemos, é a primeira participação de Pernambuco no Festival.

No ano seguinte, Daniel consegue uma vaga de assistente de programação visual na produtora Oficina de Imagens. Teve o primeiro contato com as ferramentas utilizadas na criação de animação digital da época, em especial com o programa After Effects. Em 2001, contando com o apoio da Oficina de Imagens, Daniel lança o filme *Trans-postes* (2001).

*Trans-postes* é uma jornada surreal por uma série de fios e colunas de eletricidade. Durante o percurso, podemos ver postes e fios que se entrelaçam, transformam-se em linhas de trem, cabos de ônibus elétrico (figura 56), até chegar em uma casa em que a TV está ligada

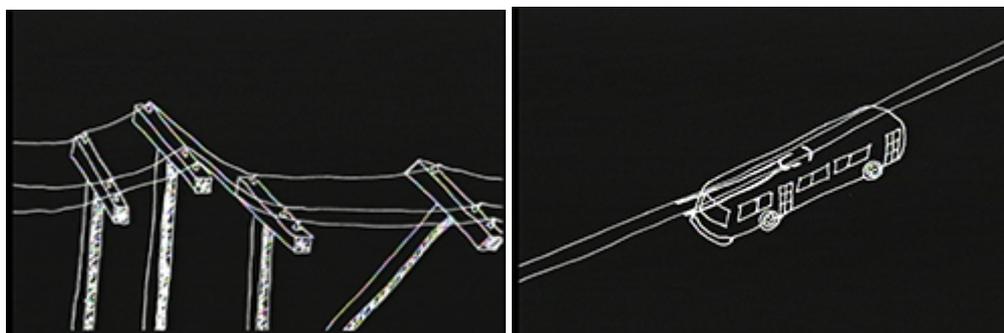
---

<sup>120</sup> Daniel Lopes não soube informar, mas provavelmente este curso em que ele participou foi o mesmo que deu origem ao filme *A Cidade no Olhar da Criança* (1996).

<sup>121</sup> Na época o curso era chamado Desenho Industrial com ênfase em Programação Visual.

e fora do ar. Aos poucos a imagem de um homem surge na tela e balbucia algo inteligível, até que uma mão entra em quadro e desliga a TV. As imagens são bidimensionais e formadas por traços simples e tremidos a partir de linhas brancas em contraste com um fundo todo preto.

**Figura 56** – *Trans-postes* (2001).



Fonte: Capturas de tela do arquivo digital do filme.

O autor conta que a ideia surgiu de lembranças de sua infância, quando andava no banco de trás do fusca de seus pais:

Como na época a gente andava muito de fusca e no banco de trás do carro. Eu pequeno demais e o ângulo de visão que eu tinha só dava praticamente para ver os postes das ruas. Daí a partir deste argumento eu fui desenvolvendo o argumento de numa 'estrada' só de postes. É um pouco surreal [...], mas a ideia de fato começou assim (DANIEL LOPES, entrevista ao autor realizada por e-mail, em 24/08/2015).

O processo de produção do filme foi bastante instintivo. Daniel conta que não houve um planejamento prévio das cenas, roteiro, *storyboard*, etc. A medida que ele ia criando os desenhos, ele também ia criando a narrativa. "Foi totalmente experimental, não tinha uma ideia de começo, meio e fim [...]. Eu ia desenhando de maneira espontânea e aos poucos ia desenrolando a estória. [...] a espontaneidade é uma marca deste projeto, que difere em muito da produção de um filme habitual" (DANIEL LOPES, entrevista ao autor realizada por e-mail, em 24/08/2015).

Além do que já foi dito sobre a 'falta' de um roteiro prévio, ele também cita a maneira como a música foi arranjada no filme, de certa forma, ao acaso: "A música foi algo que o próprio Muca<sup>122</sup> gravou vendo a animação poucas vezes. Ele gravou três bases de violão separadas e quando o Ricardo Brito (montador) juntou elas na mixagem, *voilà*, estava tudo no lugar e pronto para finalizar" (DANIEL LOPES, entrevista ao autor realizada por e-mail, em 24/08/2015).

<sup>122</sup> Samuel Arruda Guimarães, o Muca, artista pernambucano que trabalha em diversas áreas de produção. Iremos tratar dele com mais detalhes ao falarmos do seu filme *Fumofobia* (2002).

A técnica utilizada foi o desenho quadro a quadro feito com lápis grafite sobre papel. Foram desenhados cerca de mil e quatrocentos desenhos. Depois de cobrir com nanquim, já na produtora Oficina de Imagens, os desenhos foram escaneados durante os intervalos que ele tinha no trabalho.

O filme foi feito sem incentivo e com recurso próprio do autor. A parceria com alguns profissionais e com a produtora Oficina de Imagens, coordenada por Alice Gouveia, aconteceu sem o envolvimento de recursos financeiros, só cessão de material humano e físico. A produtora ofereceu o estúdio para gravação da trilha, realizada por Muca, e a ilha de edição para finalizar a montagem, que foi feita por Ricardo Brito. Evandro Borel fez o projeto gráfico (cartazes, folders e aplicações gráficas de divulgação). "Todos eles foram fundamentais para *Trans-postes* sair do papel. Literalmente" (DANIEL LOPES, entrevista ao autor realizada por e-mail, em 24/08/2015).

O filme participou do Anima Mundi e da 13ª edição do Festival Internacional de Arte Eletrônica – Videobrasil, ambos em 2001, e do Festival de Vídeo de Pernambuco, em 2002, no qual ficou em 3º lugar pelo júri oficial na categoria Experimental.

Por ter começado a ser feito em 1996 e finalizado em 2001, assim como os já citados *Ontem x Hoje* (1999) e *O Bicho* (2000), o filme é um excelente retrato desse período de transição entre o analógico e o digital.

Quando comecei a finalizar o curta *Trans-postes* o processo de criação da animação ainda estava entre o analógico e o digital. Eu utilizei o desenho quadro a quadro para a animação propriamente dita. E para a finalização e edição, utilizei o After Effects (DANIEL LOPES, entrevista ao autor realizada por e-mail, em 24/08/2015).

Em 2003 e 2004, Daniel sai da Oficina e Imagens. Trabalha como montador na Estação TV e videografo em campanha política, pela Malagueta filmes de Salvador. Em abril de 2005, vai ao Rio de Janeiro para trabalhar como assistente de montagem e pós-produção em uma produtora de vídeos publicitários, Tá na Lata Filmes

Foi interessante esta fase, pois nesta época a publicidade ainda se trabalhava com película cinematográfica. Do ponto de vista tecnológico era uma fase de transição entre a produção cinematográfica analógica e a fase digital. Daí foi uma ótima experiência para conhecer o processo de produção de um filme propriamente dito. Neste período (2005/2007) aprendi muita coisa relativa a montagem de filmes publicitários e sobre o seu processo de trabalho (pré-produção, filmagem, revelação, correção de cor, pós-produção e finalização) (DANIEL LOPES, entrevista ao autor realizada por e-mail, em 24/08/2015).

Durante os anos de 2012 e 2013, Daniel fez um mestrado profissional de Motion Graphic Design na Bau - Centro Universitário de Diseño de Barcelona. Hoje, mora no Rio de

Janeiro e trabalha como *motion designer freelancer* fazendo vídeos publicitários, vinhetas e *teasers*. *Trans-postes* (2001) foi o seu único filme autoral.

O filme para mim no momento era apenas uma maneira prática de aprender uma técnica de animação. Inclusive não tinha a ambição de me tornar um realizador de filmes de animação. Acho que minha ideia sempre foi a de trabalhar de maneira colaborativa como *motion designer* e videografista em projetos audiovisuais. Tanto é que até hoje não me empolguei para produzir outro projeto autoral semelhante com animação (DANIEL LOPES, entrevista ao autor realizada por e-mail, em 24/08/2015).

### ***A Árvore do Dinheiro***

Em 2002, outros designers realizariam mais um curta de animação: *A Árvore do Dinheiro* (2002), realizada por mim e Diego Credidio. Nós dois trabalhávamos no CESAR<sup>123</sup>. Juntamente com mais duas colegas de trabalho, Luciana De Mari e Isabela Aragão, criamos um grupo de trabalho chamado *Quattor*. A ideia do coletivo era dar vazão a projetos mais artísticos e também completar o orçamento com projetos comerciais. Uma das ideias da *Quattor* era investir na área do cinema de animação.

Após trabalharmos em algumas aberturas animadas de filmes e criarmos animações para sites de internet, em abril de 2002, resolvemos que era chegada a hora de produzir uma animação autoral. A ideia era mandar o filme para o 10º Anima Mundi, porém as inscrições para o festival principal já estavam encerradas. Mas a chamada para o envio de obras para o Anima Mundi Web, um braço do festival principal dedicado a filmes realizados com o Macromedia Flash, ainda se encontrava aberta. Porém, a equipe tinha menos de um mês para finalizar o projeto.

Na verdade, não havia um projeto, não havia um roteiro. A ideia inicial veio quando eu e Diego Credidio fomos juntos a uma sessão do Festival de Cinema de Pernambuco, no Centro de Convenções.

Eu fui com um amigo meu [Diego Credidio] para o CINE PE, que na época era Festival de Cinema de Pernambuco, e a gente viu uma animação chamada Patativa do Assaré, que falava do cordelista só que a técnica que o autor usou foi uma animação tradicional [...]. Eu disse: ‘Pô, esse cara deveria ter feito com [...] xilogravura’. [...] Eu decidi, eu vou fazer uma animação usando xilogravura. [...] E aí a história veio depois (MARCOS BUCCINI, entrevista ao programa Agora Curta da Rede Globo Nordeste, 09/03/2009).

O roteiro foi criado usando diversos arquétipos deste tipo de literatura:

---

<sup>123</sup> O CESAR é um centro privado de inovação tecnológica, criado em 1996 dentro das instalações do Centro de Informática da UFPE.

Aí eu pensei: ‘O que é que tem nessas histórias que se conta em cordel? Bom, tem um coronel, tem um moço, tem a moça que ele se apaixona e que deve ser filha do coronel, e tem o diabo’. Então, partindo destes quatro personagens eu criei a história da árvore do dinheiro, e a história saiu em uma manhã (MARCOS BUCCINI, entrevista ao programa Agora Curta da Rede Globo Nordeste, 09/03/2009).

Os versos foram feitos por um amigo, Felipe Pinto. A narração foi gravada por Sandrelly Coutinho, que tocava na banda de forró Pé d’Cana, e a trilha foi composta por Leo D. e William P. do estúdio Mr. Mouse.

A *Árvore do Dinheiro* foi o primeiro curta de animação pernambucano realizado no Macromedia Flash. Nós já trabalhávamos com o Flash para realizar sites, *banners* e apresentações multimídias desde 1998. Na verdade, o Flash, programa lançado para gerar conteúdo multimídia para a internet, acabou sendo uma ótima opção para animadores.

O Macromedia Flash surge em 1996, quando a Macromedia compra a empresa FutureWave e adquire os direitos sobre um programa de animação chamado *Future Splash Animator*. Um grande diferencial do programa era gerar arquivos vetoriais, animados, multimídia e interativos que poderiam ser visualizados em um navegador de internet, usando a linguagem de programação Java para renderizar<sup>124</sup> o conteúdo (WIKIPEDIA, 2015a). As aplicações em Flash para a internet cresceram em popularidade até o fim da década de 1990, justamente por serem uma alternativa leve e acessível para a criação e difusão de conteúdo dinâmico e interativo em páginas de internet e *banners* de publicidade.

Mas o Flash não produzia apenas conteúdo para a internet, era possível realizar apresentações para CD-ROM e jogos digitais simples. Aos poucos animadores também começaram a visualizar o Flash como uma solução prática para a realização de obras audiovisuais. Dentre os recursos do programa, o Flash permitia que se animasse quadro a quadro, possibilitava a separação em camadas e também tinha a função de *onion skin*<sup>125</sup>. Além disso, também tinha opções que dinamizavam e facilitavam a animação, como o *morph*<sup>126</sup> e a interpolação de movimentos (*tweening*)<sup>127</sup> (WIKIPEDIA, 2015a). Um dos marcos dessa produção é o videoclipe *Someone Else Not Me* do grupo musical Duran Duran (figura 56),

<sup>124</sup> Renderizar é o ato de compilar e obter o produto final de um processamento digital (MOREIRA, 2013).

<sup>125</sup> Onion Skin é o nome da função que a maioria dos programas de animação 2D possuem. Ele permite visualizar de uma só vez as imagens individuais da animação, geralmente com uma opacidade menor. Isso facilita que o animador consiga observar a continuidade de cada frame do movimento, comparando-o com os demais.

<sup>126</sup> Abreviação de metamorfose em inglês, *morphing* refere-se a uma técnica de animação na qual uma imagem é gradualmente transformado em outra. (BEAL, 2016c).

<sup>127</sup> Abreviação de *in-betweening*, que é o processo de gerar quadros intermediários entre as duas imagens para dar a aparência que a primeira imagem evolui suavemente para a segunda imagem. Interpolação é um processo fundamental em todos os tipos de animação, incluindo animação por computador (BEAL, 2016d).

feito pela empresa Fullerene Productions no ano de 2000, considerado o primeiro videoclipe totalmente produzido em Flash a ser transmitido pela MTV (WIKIPEDIA, 2015b).

**Figura 57** – Imagens do vídeo clipe *Someone Else Not Me* (2000) do grupo musical Duran Duran.



Fonte: Capturas de tela do arquivo digital do filme.

O uso da xilogravura e do Flash juntos foi um casamento perfeito. A xilogravura de cordel com suas imagens simples, traços grossos e imperfeitos e alto contraste preto e branco era ideal para ser trabalhada no Flash, que era um programa vetorial. O processo de criação das imagens era bem simples: os desenhos eram feitos usando canetas esferográficas, tentando emular o estilo da xilogravura de cordel. Os desenhos eram então escaneados, tratados no Adobe Photoshop para ficarem preto e branco com alto contraste e depois vetorizados no próprio Flash. A vetorização do Flash era ótima para esse projeto porque ela simplificava e distorcía um pouco as imagens, eliminando detalhes, o que deixava as bordas das imagens irregulares, similares ao corte da madeira das gravuras em xilo.

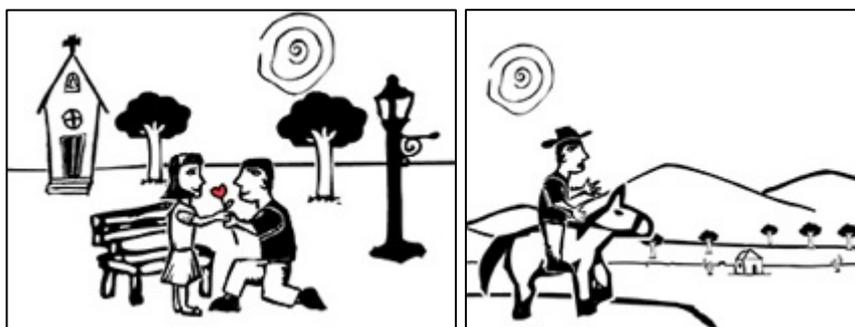
As animações foram feitas em recorte digital no Flash usando a ferramenta de *tweening*. Este estilo de animação é completamente 2D, ou seja, sem profundidade, e deixa os movimentos mais ‘duros’. Além disso, foram utilizadas em algumas cenas animações quadro a quadro, mas, para deixar o movimento menos fluido, alguns *frames* foram eliminados da animação.

Durante a realização da animação ‘A Árvore do Dinheiro’, procurou-se manter a essência das xilogravuras de cordel, não só nas ilustrações, como na própria animação e movimentos dos personagens. O objetivo não era criar um desenho animado, mas sim um cordel animado (BUCCINI, 2003).

A animação ficou pronta no prazo e foi enviada ao Anima Mundi Web. O resultado foi que *A Árvore do Dinheiro* (figura 57) ganhou o primeiro lugar pelo *cyberjuri*, voto dos internautas. Foi o primeiro prêmio para uma animação pernambucana em um evento produzido pelo Anima Mundi. A participação no Anima Mundi Web rendeu várias

reportagens locais e nacionais, o que ajudou bastante a divulgar e incentivar a produção local. O filme participou de diversos outros festivais e ganhou mais um prêmio, o primeiro lugar na categoria experimental do IV Festival de Vídeo de Pernambuco, pelo júri oficial.

**Figura 58** – *A Árvore do Dinheiro* (2002).



Fonte: Capturas de tela do arquivo digital do filme.

*A Árvore do Dinheiro* foi responsável também por mostrar que a tecnologia digital realmente tornou possível criar animações que ganhassem prêmios importantes com equipamentos relativamente baratos. “Eu fiz *A Árvore do Dinheiro* com um computador péssimo, desenhava os bonequinhos com caneta Bic, escaneava, passava pro Flash e animava lá toscamente, e ganhou o Anima Mundi [Web]” (MARCOS BUCCINI, entrevista ao programa Agora Curta da Rede Globo Nordeste, 09/03/2009).

Algumas outras animações, como as de Chico Liberato, já usavam as imagens do cordel como base estética. Mas *A Árvore do Dinheiro* foi a primeira, até onde se sabe, a criar digitalmente uma animação baseada em xilogravuras de cordel. Outras produções se seguiram e acabaram criando uma espécie de ‘subgênero’ dentro da animação brasileira, o Cordel Animado.

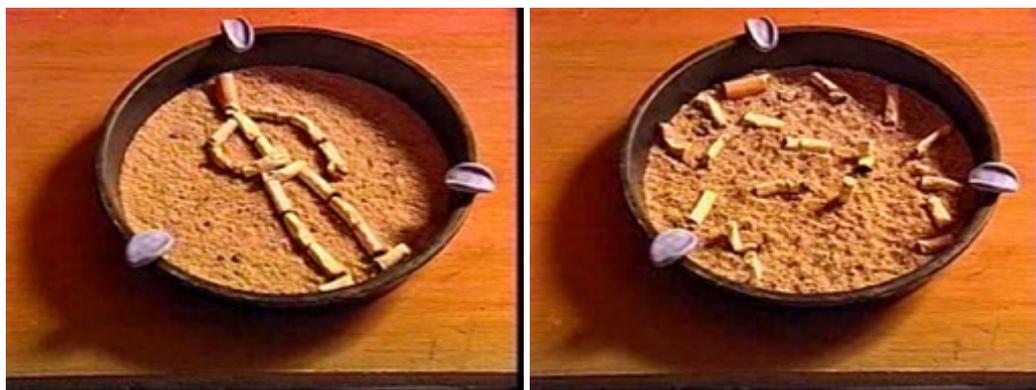
### ***Fumofobia***

Depois de 14 anos, Pernambuco produz um novo curta de animação em *stop motion*. O último havia sido *O Pavão Misterioso* de Patrícia Alves Dias, lançado em 1988. *Fumofobia* (2002) é um experimento antitabagista feito em vídeo analógico realizado pelo artista plástico Muca, apelido artístico de Samuel Arruda Guimarães, que trabalha no mercado publicitário há quase 30 anos como ilustrador, modelador de boneco, músico, dublador, sonoplasta e animador.

*Fumofobia* utiliza objetos, como cinzeiro e 'bitucas' de cigarros (figura 45). Os primeiros 45 segundos são compostos por uma filmagem das mãos de duas pessoas fumando

e usando o cinzeiro. Depois, mostra-se o cinzeiro visto de cima e as 'bitucas' ganham vida, formam o corpo de um homem, que, por fim, morre com uma coroa de flores por cima. O filme é bastante simples e objetivo. A animação é básica, quase não há movimento. Inclusive o filme tem menos de um minuto de cenas animadas. Visto que o vídeo analógico não tinha a função de registrar quadro a quadro, o realizador utilizou um truque muito engenhoso de, com a câmera gravando o tempo todo, passar a mão na frente da lente toda vez que houvesse uma mudança de *frame*. Na edição, aproveitava-se o quadro posterior à passagem da mão (BUCCINI *et. al*, 2015). O filme, assim como *Trans-postes* (2001), teve o apoio da produtora Oficina de Imagens. Participou do Festival de Vídeo de Pernambuco, recebendo o prêmio de melhor filme segundo o júri popular.

**Figura 59** – *Fumofobia* (2002).



Fonte: Capturas de tela do arquivo digital do filme.

### ***Vinil Verde***

De 1999 a 2002, pelo menos um filme de animação por ano foi produzido em Recife. Foram 6 filmes em quatro anos. No ano de 2003, porém, não houve nenhum filme de animação em Pernambuco. Já em 2004, 3 animações foram lançadas, e o que se sucede nos anos vindouros – de 2005 a 2010 – é um crescimento vigoroso do número de animações ano a ano, com alguns picos e algumas baixas, mas sempre com uma regularidade de lançamentos. Esse período é considerado o *boom* do cinema de animação pernambucano. O primeiro filme de 2004 que vamos abordar é *Vinil Verde*, de Kleber Mendonça Filho.

Dez anos depois de *Paz a esta casa* (1994), Kleber Mendonça Filho realiza mais um filme a partir de fotografias. *Vinil Verde* é um suspense e conta a história de uma mãe que dá de presente para a filha uma caixa de disquinhos de vinil coloridos. A filha poderia ouvir qualquer disco, menos o disco verde. Quando a mãe sai para o trabalho, a filha prontamente

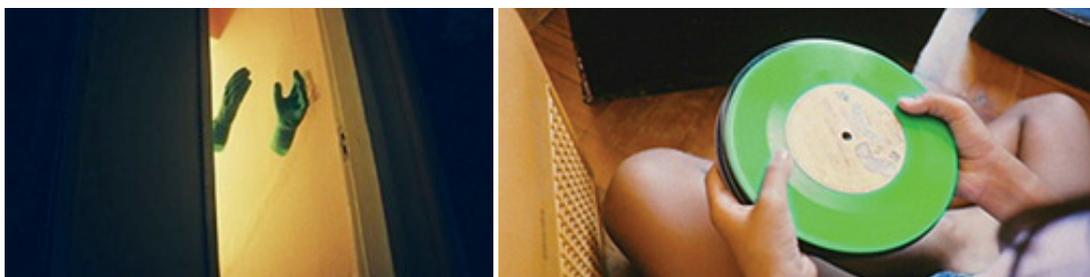
ouve o disco verde. No fim do dia, a mãe aparece em casa com um dos membros amputados. Isso se repete por três noites até a mãe falecer e a filha herdar seus medos e inseguranças.

O filme é uma livre adaptação de uma fábula russa chamada ‘Luvas verdes’. Beatriz Saldanha indica que elementos de conto de fadas estão presentes em vários aspectos do filme:

Desde referências mais diretas, como a frase ‘Era uma Vez’, na abertura, indo às fotografias que surgem como ilustrações de livros infantis, passando pela tripla repetição dos fatos – nos contos de fada, em geral, os fatos repetem-se três vezes antes da conclusão, com consequências distintas –, e a provação da protagonista (SALDANHA, 2013).

A realização foi feita a partir de mais de 500 fotos analógicas 35mm que foram reveladas, escaneadas e montadas em um Macintosh G4 usando o programa Final Cut. A inspiração para o uso desta técnica de fotografias sequenciadas vem do média-metragem *La Jetée* (1962), realizado pelo fotógrafo e cineasta francês Chris Marker. Em *Vinil Verde*, “Sua montagem [...] constrói toda a narrativa visual por meio de uma sequência de fotografias estáticas, indo contra o princípio primário do cinema como imagem em movimento, como se fossem fragmentos de memórias” (ROMERO, 2013).

**Figura 60** – *Vinil Verde* (2004).



Fonte: Capturas de tela do arquivo digital do filme.

A técnica de fotografias em sequência, geralmente, por não ter um *frame rate*<sup>128</sup> tão rápido quanto os 24qps<sup>129</sup> do cinema tradicional e por não ter uma continuidade fluida, acaba por quebrar a percepção do movimento natural, tão cara ao cinema *live action*. O cinema, por mais fantasiosa que seja sua narrativa, cria uma diegese em que tudo o que se passa ‘dentro’ do filme é real dentro daquele universo. Isso faz com que um monstro, que não existe na nossa realidade, possa existir dentro de um filme. Mas essa ‘aceitação’ pelo espectador de que o que é mostrado na tela existe passa por uma série de preceitos e padrões. Talvez o mais

<sup>128</sup> *Frame rate* é a quantidade de quadros por segundo. Quanto mais quadros por segundo, mais fluido e contínuo é o movimento. O cinema tradicional em película trabalhava com 24fps (*frames per second*). Já uma animação *full animation* como os filmes da Disney trabalhavam com 12fps. Um *frame rate* menor do que 10 já deixa o movimento visualmente ‘quebrado’.

<sup>129</sup> Quadros por segundo.

importante seja a percepção do movimento natural de personagens e coisas. Assim, filmes como *Vinil Verde* (2004) e *Paz a Esta Casa* (1994) vão de encontro a um dos principais cânones do cinema, a representação da realidade, ou a construção de um real que existe na diegese do filme. Estes filmes, ao mostrarem movimentos ‘quebrados’, mudam a impressão, a concepção do espectador em relação ao filme. Podem, portanto, transportar a consciência do público para outros níveis, corroborando e acentuando o conceito particular de cada obra. No caso de *Vinil Verde*, a fantasia e o universo dos contos de fadas, e, no caso de *Paz a Esta Casa*, a memória e as lembranças.

Da mesma maneira que consideramos *Paz a esta casa* (1998) um filme que se utiliza de uma técnica animada (então por isso pode ser considerado uma animação), também chegamos à mesma conclusão com *Vinil Verde*. Adotamos essa visão ainda que o filme tenha circulado nos festivais dentro da categoria de ficção. Dentre os festivais em que o filme participou, estão: Festival de Brasília, no qual ganhou prêmio de direção, montagem e Prêmio da Crítica; Festival Internacional de Curtas de São Paulo, no qual ganhou Menção Honrosa da ABD&C, ficou entre os 10 Mais – Escolha do Público e ganhou Prêmio Cachaça Cinema Clube; Festival Luso-Brasileiro de Santa Maria da Feira; Festival de Tampere; Cine PE; Festival Internacional de Curtas do Rio de Janeiro; Quinzena dos Realizadores – Festival de Cannes; e Festival de Cinema Latino-americano de Toulouse.

*Vinil Verde* foi a primeira obra realizada com uma técnica animada a receber financiamento do governo do estado, através do programa Funcultura, mesmo constando no projeto como ficção.

### ***Biodiversidade***

*Biodiversidade* (2004) é uma animação de dois minutos de duração que mostra, em uma estrada deserta, um cachorro comendo um pedaço de carne. De repente, um carro atropela o animal e seus restos se juntam ao pedaço de carne, que fica maior ainda. Chega então um urubu, que pousa perto do bolo de carne e começa a comê-lo. Mais um carro passa e atropela o urubu, o montante de carne e sangue fica maior ainda. Por fim, um mendigo se aproxima da carne e também começa a come-la, até que mais um carro passa e atropela o homem. No fim, a carne inicial, do cachorro, do urubu e do mendigo se juntam em um só pedaço de carne, sangue e vísceras (figura 60). A narrativa é bem simples, objetiva e violenta. Trata-se "Da mera constatação de que somos carne. E carne é tudo igual" (DANIEL BANDEIRA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 12/08/2015).

**Figura 60** – *Biodiversidade* (2004).



Fonte: Capturas de tela do arquivo digital do filme.

O filme foi realizado por Juliano Dorneles e Daniel Bandeira, sócios da Símio Filmes, uma das mais inventivas produtoras de cinema de Pernambuco, fundada em 2001. Juliano trabalha com cinema desde 2001, quando ainda cursava artes plásticas na UFPE. Ele é diretor de vários filmes e também atua como diretor de arte para algumas outras produtoras de Recife. Já Bandeira é roteirista, diretor e montador autodidata, "que equivale dizer 'horas de fuçadas em fóruns de internet'" (DANIEL BANDEIRA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 12/08/2015). Não chegou a terminar o curso de Publicidade. "Fiz o suficiente para conhecer meus amigos e companheiros do que viria a ser a Símio Filmes" (DANIEL BANDEIRA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 12/08/2015).

O filme é uma experiência que os dois diretores resolveram fazer por curiosidade, por ter acesso fácil aos meios de produção e pelo desafio de criar algo fora do que estavam habituados. Estes fatores estavam presentes em boa parte da filmografia animada do Ciclo do Super-8 e se repetiu com Bandeira e Dorneles.

*Biodiversidade* é a única experiência em animação da dupla. A impressão é que artistas iniciantes estão mais dispostos e ansiosos por experimentar novas possibilidades. Bandeira diz que resolveu fazer uma animação porque "na época, havia a curiosidade em experimentar o que fosse possível em audiovisual. E parecia também a melhor e mais expressiva forma de trabalhar com a ideia do filme" (DANIEL BANDEIRA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 12/08/2015). Já Juliano diz que se envolveu no projeto como correalizador "por gostar do argumento e por gostar de desenhar" (JULIANO DORNELES, entrevista ao autor realizada por e-mail em 24/08/2015). Juliano conta que "Daniel Bandeira me trouxe uma tirinha do que seria o filme e resolvi desenvolver a ideia com ele" (JULIANO DORNELES, entrevista ao autor realizada por e-mail em 24/08/2015).

Foram feitos apenas 120 desenhos em papel sulfite. Os desenhos foram escaneados e animados no After Effects. "Ele [Juliano] desenhou as matrizes dos desenhos, desmembrados,

e eu aplicava movimento a esses fragmentos. Básico, mas efetivo!" (DANIEL BANDEIRA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 12/08/2015).

Para ambos, o processo de produção do filme foi bastante experimental e empírico. Apesar de Bandeira já ter alguma experiência com programas de pós-produção, em especial o After Effects, e Dorneles ter feito na época da faculdade um curso de animação 2D que durou uma semana, "a coisa aconteceu de forma artesanal e intuitiva" (JULIANO DORNELES, entrevista ao autor realizada por e-mail em 24/08/2015). "Todo o processo foi autodidata, intuitivo" (DANIEL BANDEIRA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 12/08/2015), confirma Bandeira.

A dupla nunca havia feito nada parecido e faltava a ambos conhecimento e prática da produção de movimentos na técnica de animação 2D. Por isso, os movimentos do cachorro e do homem são duros, não realistas, repetitivos e viscerais. É justamente esta interpretação particular do movimento dos personagens que deu à obra uma expressão primitiva de crueza, que combina perfeitamente com a narrativa violenta e direta do filme e com o traço rabiscado e simplificado da imagem.

Outra questão estética que o movimento do filme traz é um contraste entre o movimento duro e não realista do homem e do cachorro andando em comparação ao movimento mais fluido e um pouco mais realista do urubu batendo as asas, que foi 'rotoscopado' a partir de uma filmagem real de um pássaro. Chama a atenção também no filme o *timing* perfeito das ações e acontecimentos, um mérito que se deve provavelmente ao talento de Daniel Bandeira na edição. Por fim, nota-se um competente trabalho sonoro. Não há música, o som ambiente se mistura a um zumbido de uma mosca, que aumenta durante a projeção à medida que o montante de carne aumenta na estrada. "O som deu um puta upgrade no conceito original [*sic*]" (DANIEL BANDEIRA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 12/08/2015).

Essa estética de traços básicos do desenho e do movimento limitado está muito associada às influências que Bandeira indica como as que foram pensadas para *Biodiversidade*. A inspiração veio dos trabalhos de "Phil Mulloy e Don Hertzfeldt. Feios, sujos e malvados. E Bill Plympton de lambuja" (DANIEL BANDEIRA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 12/08/2015).

O filme circulou muito bem em festivais pelo Brasil: MUMIA em Minas Gerais, CINE PE, Vitória Cinevídeo, Festival de Vídeo de Pernambuco e Fenart – Feira Nacional de Arte na Paraíba. E foi agraciado com prêmios nos dois últimos: melhor vídeo experimental no Festival de Vídeo de Pernambuco e melhor roteiro na Fenart, na Paraíba.

Mas, apesar da boa repercussão, para os realizadores, *Biodiversidade* é encarado mais como um experimento do que como uma obra mais relevante em suas filmografias. "Era basicamente um exercício estendido que ganhou uma vida própria" (DANIEL BANDEIRA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 12/08/2015). "Ele foi importante apenas porque serviu como experimento" (JULIANO DORNELES, entrevista ao autor realizada por e-mail em 24/08/2015). "Algumas pessoas ainda se lembram bem do filme, mas não tenho como avaliar se já ganhei algum sorriso por ele" (DANIEL BANDEIRA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 12/08/2015).

Este trabalho obviamente partiu da ideia de se fazer algo diferente e experimental, mas ele só existe muito mais por uma conjuntura tecnológica favorável do que uma questão técnica ou de linguagem. "O filme só aconteceu por estarmos na época da edição não linear ter sido popularizada, quando qualquer pessoa era capaz de editar filmes em seu computador pessoal. No início dos anos 2000" (JULIANO DORNELES, entrevista ao autor realizada por e-mail em 24/08/2015). A facilidade de se criar uma animação com pouco ou nenhum recurso, como foi o caso de *Biodiversidade*, consentiu que dois cineastas que têm suas carreiras voltadas exclusivamente para o *live action* se permitissem embarcar no processo trabalhoso de criar uma animação.

### ***Respiro, Suspiro, Piro***

Maurício Nunes é um dos personagens mais atuantes da animação em Pernambuco. Porém, até o momento, seu único filme como diretor é, segundo o próprio autor, uma pequena experiência chamada *Respiro, Suspiro e Piro* (2004). "Sou um cara de animação aqui de Recife que não tem filme" (MAURÍCIO NUNES, entrevista ao autor realizada por e-mail em 22/04/2015).

Maurício nasceu em São Paulo e se mudou para Maceió aos quatro anos de idade. Aos 19 anos, muda-se para o Recife com o intuito de cursar Design na UFPE. Antes de sair de Maceió, uma banda local, Xique Baratinho, entrega uma fita K7 a Maurício e pede que ele faça um videoclipe de uma das músicas. Maurício nunca tinha trabalhado com animação, e o máximo que ele fez foi um *storyboard* e 8 quadros de animação em papel manteiga. "Fiz sem mesa de luz e guardei, tinha isso em mãos quando vim a Recife" (MAURÍCIO NUNES, entrevista ao autor realizada por e-mail em 22/04/2015).

Ao chegar em Recife, a artista plástica Lucy Alcântara, uma amiga da mãe de Maurício, o apresenta a Diomedes Macêdo, um animador pernambucano que trabalhava com publicidade na produtora RTV e que estava começando a produzir um piloto para uma série

da Turma da Mônica. O único material que Maurício tinha realizado na época eram os 8 *frames* para o videoclipe da banda alagoana Xique Baratinho. Mas foi o suficiente para Maurício entrar no grupo de desenhistas que estava sendo recrutado por Diomedes. "Foi quando eu comecei a me inserir no mundo dos ilustradores e animadores de Recife" (MAURÍCIO NUNES, entrevista ao autor realizada por e-mail em 22/04/2015).

A experiência com a RTV durou cerca de dois anos. Depois disso, Maurício continuou como terceirizado da produtora fazendo comerciais animados até 2005. Neste meio tempo, em 2003, cursou a disciplina de Animação de Personagens, oferecida por mim, que na época era professor substituto do curso de Design da UFPE. Ele aproveitou o trabalho final da disciplina para realizar um experimento que acabou virando um pequeno curta: *Respiro, Suspiro e Piro*, lançado em 2004.

*Respiro, Suspiro e Piro* foi todo feito em papel sobre a mesa de luz e posteriormente escaneado. Maurício conta que a ideia é

uma alusão aos primeiros experimentos quando criança fazendo *flipbook* [...]. Era uma ação que vários amigos tínhamos juntos: [...] criar uma coisa mirabolante entre um cara e uma cesta de basquete. Cada um fazia uma coisa diferente [...]. Quando tu 'deu' a ideia [durante a disciplina Animação de Personagens], pensei: vou tentar realizar aquele experimento que a gente fazia" (MAURÍCIO NUNES, entrevista ao autor realizada por e-mail em 22/04/2015).

Assim, Maurício animou um personagem que, ao pular em direção a uma cesta de basquete, enterra a própria cabeça. O filme participou do Festival de Vídeo de Pernambuco em 2004, mas não existe mais. Maurício perdeu as cópias e os arquivos originais. Existia uma fita VHS no MISPE, a mesma usada no Festival de Vídeo de Pernambuco, porém fomos informados pela Fundarpe que não existe mais a cópia deste filme. Maurício ainda conserva os desenhos em papel e pensa, um dia, em refazer o filme a partir dos originais.

Maurício trabalhou ainda na Quadro a Quadro. Durante os intervalos de almoço, realizou o curta *O Budinha*, uma junção de oito minutos de experimentos, que nunca foi realmente finalizado nem enviado a nenhum festival ou mostra.

### **O crescimento da QaQ**

Na primeira metade da década de 2000, a Quadro a Quadro fez animações para VTs publicitários que ficaram bem conhecidos e com uma qualidade que não ficava atrás de produtoras do Sul/Sudeste. Entre os principais trabalhos estão os comerciais para a Cebion, com a produtora Ideia&imagem, e A Turma do Fon Fon, uma campanha do Detran, para a produtora RTV.

Ainda no início dos anos 2000, a produtora RTV resolveu montar um Núcleo de Animação. O primeiro projeto seria um piloto para uma série da Turma da Mônica, de Maurício de Sousa. André Rodrigues e Rafael Barradas são chamados para participar do projeto juntamente com Ginaldo Dionísio e outros dois animadores, Maurício Nunes e Gilmar Santos. O grupo trabalhou de graça, à noite, após o expediente nos seus respectivos empregos. O piloto ficou pronto, mas eles nunca tiveram uma resposta do resultado. O lado bom desta experiência foi que Maurício e Gilmar foram trabalhar na QaQ algum tempo depois. "Além de ter reunido essa galera, a gente aprendeu que o caminho não era aquele" (ANDRÉ RODRIGUES, entrevista concedida ao autor, Olinda, 02/10/2015).

O grupo oficializa a QaQ como pessoa jurídica, em 2004. Na época, o dono da Água Marinha, Sebastião Arreguy, ficou interessado em investir na nova produtora. Assim, ele registrou sua filha, Turla Alquete, como sócia. A entrada de Turla na empresa faz com que o horizonte de oportunidades se expanda, uma vez que ela atuava como produtora e se especializou em conseguir parceiros, clientes e verbas de editais.

### **Festival 60 segundos do Recife**

No ano de 2004, o tradicional Festival do Minuto restringiu as inscrições no evento para moradores do estado de São Paulo. Esta foi uma das razões que motivaram três estudantes universitários a organizar o Festival 60 segundos do Recife. A ideia era criar um festival local, aos moldes do festival paulista, mas sem vínculo com este. O evento em Recife foi restrito a vídeos feitos por universitários. A primeira edição aconteceu no dia 24 de maio na Fundação Joaquim Nabuco e teve como tema: 'Meu banheiro, meu mundo'.

Não foi possível averiguar todos os filmes que participaram do festival. Entre os filmes participantes encontramos duas animações. Uma delas foi *O Náufrago no Banheiro*, de Zózimo Neto e Rafael Travassos, animação feita em *stop motion* com massa de modelar. Segundo Zózimo, "É uma animação extremamente simples e rudimentar [...]. Tudo foi realizado em um fim de semana no quarto do meu amigo e fotografado com uma câmera fotográfica amadora" (ZÓZIMO NETO, entrevista ao autor realizada por e-mail em 28/07/2015).

O filme mostra um homem que fica preso em um banheiro durante anos e acaba virando um náufrago (figura 61). "Não tínhamos um roteiro, muito menos um *storyboard* a seguir. Partimos de uma ideia simples de satirizar o filme *Náufrago* [2000, de Robert Zemeckis]. [...] As cenas foram sendo concebidas *on the fly*. Não sabíamos nem usar *softwares* de edição na época" (ZÓZIMO NETO, entrevista ao autor realizada por e-mail em

28/07/2015). Apesar da crueza e do amadorismo, que ficam mais evidentes nos movimentos e especialmente na edição, o filme tem predicados, como a fotografia e a cenografia, se formos considerar que *O Náufrago no Banheiro* foi o primeiro trabalho dos dois autores e que eles tiveram pouquíssimo tempo e equipamentos inadequados para a realização do filme. Salientamos também que estas características negativas acabam contribuindo com o humor *non sense* da história.

**Figura 61** – *O Náufrago no Banheiro* (2004).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

A outra animação foi o *Banheiro Massa*, de Romero da Fonte e Maria Gabriela Cruz, ambos alunos de Publicidade da Faculdade AESO. Romero e Gabriela realizaram o filme com o objetivo de exibi-lo no Festival. O filme foi “...feito de forma totalmente caseira com uma câmera de vídeo VHS, utilizando a técnica de ‘Rec/Pause’ para tentar se aproximar do quadro-a-quadro” (ROMERO DA FONTE, entrevista ao autor realizada por e-mail em 25/08/2015).

Romero gravou em casa e editou na ilha de edição da faculdade. Como as imagens foram capturadas apertando o botão de gravar e depois colocando e tirando a pausa, técnica por ele chamada de ‘Rec/Pause’, vários frames eram capturados de uma só vez, o que deixou o movimento da animação demasiadamente ‘quebrado’. Para resolver este problema, Romero acelerou o filme na ilha de edição. A narrativa era muito simples: “não tinha muita história, entrava o personagem de massinha no banheiro, fazia as necessidades e depois dançava feliz” (ROMERO DA FONTE, entrevista ao autor realizada por e-mail em 25/08/2015).

## 5.2 O boom da produção – 2005 a 2010

Se o início dos anos 2000 foi um período de retomada e preparação, com uma média de dois filmes por ano, a segunda metade da década foi o período mais fértil para a animação em Pernambuco até então. A produção cresceu de 2 filmes por ano, da primeira parte da década, para uma média de 12,5 filmes ao ano. Vários são os fatores: os filmes contemplados nos editais de fomento começam a ficar prontos; surge um Núcleo de Animação em uma faculdade particular que, além de desenvolver filmes com os alunos, também apoiava projetos profissionais; o Festival de Vídeo 60’’ começa a ser realizado; o acesso às tecnologias digitais se consolida, o que permite a profissionais de outras áreas se aventurarem em experiências animadas, e, por fim, surge uma segunda geração de animadores desta era digital que iriam investir em trabalhos autorais e experimentais.

### *Caracolou*

*Caracolou* (2005) é uma animação infantil realizada pela designer e videomaker Juliana Freitas. Na época Juliana fazia parte do coletivo Telephone Colorido, uma produtora independente que preza por trabalhos altamente experimentais. *Caracolou* (figura 63) foi realizada com recursos federais provenientes do Edital Curta Criança promovido pela Secretaria do Audiovisual – SAV e Ministério da Cultura – MINC.

**Figura 62** – *Caracolou* (2005).



Fonte: Capturas de tela do arquivo digital do filme.

O filme aproveita algumas ideias que Juliana havia usado em sua primeira experiência com animação, um curta de um minuto que ela nunca divulgou. A história lembra ‘Alice no País das Maravilhas’. Uma menina vai escovar os dentes e se depara com uma formiguinha, ela ‘conversa’ com a formiga em uma língua incompreensível, mas, sem querer, ela deixa cair

uma gota em cima da formiga, que entra pelo ralo. A menina então é sugada para dentro do ralo e acaba caindo em um jardim surreal.

A filha de Juliana, Ingá, na época com sete anos, foi sem dúvida a maior inspiração para a realização do filme. Ao saber do edital, a diretora se estimulou a criar algo que dialogasse com a fase da infância em que a filha estava. Juliana conta que teve a inspiração para a história a partir “de uma brincadeira quando criança, um olhar para minha filha, acompanhando seus aprendizados” (JULIANA FREITAS, entrevista ao autor realizada por e-mail, em 04/08/2015).

As imagens são híbridas, uma mistura de desenhos a mão com fotografia e vídeo. Juliana conta que primeiro foram feitas as imagens filmadas, depois é que ela fez interferências por cima do vídeo. “O cenário foi sendo pintado em cima de cada *frame* do vídeo e a personagem Formiguinha Ninja foi construído posteriormente seguindo o diálogo com a criança atriz” (JULIANA FREITAS, entrevista ao autor realizada por e-mail, em 04/08/2015). O som e a música, feitos por Grilo e Thelmo Chirstóvam, são psicodélicos e lisérgicos.

A tecnologia teve um papel fundamental para o filme. Juliana o animou praticamente sozinha. E ela só conseguiu terminá-lo no prazo pelas facilidades que as ferramentas permitiam. Inclusive a tecnologia serviu de guia para Juliana optar por determinadas soluções em detrimento de outras. “Misturei *live action* e animação Flash usando o After Effects. [...] As tecnologias disponíveis tinham a ver com minha afinidade, conhecimento e busca por programas gráficos, o que estimulou a própria concepção de como realizar tudo” (JULIANA FREITAS, entrevista ao autor realizada por e-mail, em 04/08/2015).

Juliana resolveu trabalhar com animação por “Curiosidade, paixão e criação de personagens e fantasias que podem ser proporcionadas pela animação” (JULIANA FREITAS, entrevista ao autor realizada por e-mail, em 04/08/2015). Porém, ela tinha pouquíssima prática com a área quando resolveu submeter o projeto ao Curta Criança e se comprometer com a tarefa de realizar um curta animado. Ela tinha feito um curso de animação quadro a quadro, oferecido pela Universidade Federal de Pernambuco, em 1998, e havia feito alguns experimentos em mesa de luz e no Macromedia Flash. Foi uma tarefa ousada e que demandou da artista a busca por soluções práticas, adaptando decisões técnicas e estéticas ao prazo e às condições de trabalho.

O curta foi exibido em alguns festivais, inclusive no primeiro Animage, no Festival de Vídeo de Pernambuco e também na TVE e TV Brasil. Apesar da boa receptividade do público, Juliana não deu prosseguimento à carreira de animadora.

O estímulo, na época que mais experimentei a animação (de 1999 a 2006), era pouco. Mercado de trabalho não teria em Recife, a não ser quem trabalhasse comercialmente para publicidade. Para quem mais experimentava, os incentivos se restringiam, a meu ver, aos editais que, para a área de animação, estavam até crescendo nesse momento. Sinto que fui desestimulada por uma sequência de coisas, inclusive por ter finalizado o filme *Caracolou* sem me sentir satisfeita com o resultado final e a ‘solidão’ que a profissão me pareceu proporcionar, em relação a trocas profissionais (JULIANA FREITAS, entrevista ao autor realizada por e-mail, em 04/08/2015).

Para Juliana, *Caracolou* valeu por ser “um primeiro projeto aprovado em edital de cultura e pela experiência somada para a área do audiovisual, já que segui trabalhando com vídeo, mas não produzindo mais animação” (JULIANA FREITAS, entrevista ao autor realizada por e-mail, em 04/08/2015).

### *7 vidas*

*Caracolou* foi lançado no mesmo ano que *7 Vidas* (2005). Ambos são filmes dirigidos por mulheres e ambos foram as únicas incursões dessas autoras na área de animação. O motivo da não continuidade é bem parecido nos dois casos: a falta de uma perspectiva e de retorno financeiro na área de animação.

Figura 63 – *7 Vidas* (2005).



Fonte: Capturas de tela do arquivo digital do filme.

A animação *7 Vidas* (figura 64) nasceu na disciplina eletiva ‘Filmografia’ do curso de Radialismo e TV da UFPE. O trabalho final da disciplina ministrada por Thiago Soares era a entrega de um roteiro pronto. Assim, a então aluna do curso Catarina Apolonio criou o roteiro e o *storyboard* do que viria a ser o curta *7 Vidas*. A história mostra a relação de um gato chamado Tião, que adora sua dona, Sofia, que, por sua vez, odeia seu gato Tião. Assim, sempre que Tião se aproxima de Sofia, ela tira uma vida dele, o que se repete sete vezes durante o filme. Na verdade, a história é uma estratégia para mostrar a mesma situação de sete

formas distintas. Assim, cada vez que Sofia vai matar Tião, a autora muda a estética da imagem, da montagem e do som. Segundo Catarina, as sete fases são: 1- neutro; 2- comédia; 3- *western*; 4- drama; 5- videoclipe; 6- expressionismo; 7- experimental.

Para seu TCC (Trabalho de Conclusão de Curso), Catarina resolveu produzir o curta usando o roteiro da disciplina. A realização do curta era apenas uma ‘desculpa’, o que a aluna queria mesmo era um material inédito cujo design de som ela pudesse fazer, sua verdadeira paixão.

Para o TCC, queria fazer algo que tivesse a ver com desenho de som (nem sabia na época que isso existia – chamava de sonorização / sonoplastia). Foi difícil porque não conhecia ninguém que trabalhasse com pós-produção de som. Tinha só a vontade de fazer. [...] Resolvi usar o roteiro da cadeira eletiva porque assim teria uma animação para sonorizar do zero (CATARINA APOLONIO, entrevista ao autor realizada por e-mail, em 21/12/2015).

Segundo a autora, além disso, ela sempre teve curiosidade em trabalhar com o formato. O roteiro exigia que o filme fosse feito em animação: “A história não poderia ser contada como *live action* (precisaria de atriz, um gato, locação, etc.)” (CATARINA APOLONIO, entrevista ao autor realizada por e-mail, em 21/12/2015). Para a parte inicial, Catarina resolveu usar a técnica 2D de animação, que foi realizada no Macromedia Flash. Já a técnica do *stop motion* foi usada “por não saber trabalhar em 3D e por achar que seria menos complicado” (CATARINA APOLONIO, entrevista ao autor realizada por e-mail, em 21/12/2015).

Catarina apendeu a animar de forma empírica. Chegou a fazer uma oficina de *stop motion* que durou cinco dias, mas “não deu para aprofundar” (CATARINA APOLONIO, entrevista ao autor realizada por e-mail, em 21/12/2015). Porém, antes de começar a produção, preparou-se juntando algum dinheiro, assistindo animações de todos os tipos e conversando com pessoas da área. O filme foi realizado totalmente com recursos próprios. A única ajuda veio do Departamento de Comunicação da UFPE, que emprestou o equipamento do Laboratório de Áudio e Vídeo para a realização da parte em *stop motion*.

Segundo a diretora, a principal dificuldade na realização do filme foi justamente a falta de recursos que possibilitassem conseguir equipamentos mais adequados e condições de produção melhores. Somado a isso, Catarina fez o filme praticamente sozinha, pois, em Pernambuco, faltavam pessoas experientes na prática do *stop motion* que pudessem orientá-la e também ajudá-la a executar a ideia de forma mais profissional. O pouco dinheiro que ela conseguiu juntar gastou pagando alguns profissionais e fazendo testes para construir um boneco mais profissional. “Não tinha dinheiro e não pude fazer mais de 1 boneco. Gastei uma

grana com material na tentativa de fazer os bonecos de silicone, mas não deu certo” (CATARINA APOLONIO, entrevista ao autor realizada por e-mail, em 21/12/2015).

A partir daí, resolveu animar bonecos feitos de massa de modelar, criados pelo designer e artista plástico Moa Lago. Moa tinha bastante experiência em modelar bonecos, porém não tinha experiência em fazer bonecos para *stop motion*. “Durante as filmagens os bonecos não podiam ser muito manipulados para não se desgastarem e ainda tive dificuldades com o calor das luzes que derretiam a massinha” (CATARINA APOLONIO, entrevista ao autor realizada por e-mail, em 21/12/2015).

Desta forma, com material improvisado e sem muita experiência com a técnica de animação, Catarina teve de tomar algumas decisões que facilitariam a execução e não prejudicariam o resultado. A primeira decisão era não ter cenário, ela usou um fundo infinito neutro e tentou “resolver os cenários com o som, ao invés de cenografia, e o gênero de cada parte seria reforçado com os gêneros musicais escolhidos para cada uma das 7 partes” (CATARINA APOLONIO, entrevista ao autor realizada por e-mail, em 21/12/2015).

O mote de basicamente repetir as cenas em que Sofia mata Tião com pequenas diferenças foi uma alternativa bastante criativa. “Tentei resolver a execução do curta simplificando tudo ao máximo. [...] A parte em *stop motion* foi filmada somente 2 vezes (1 com luz neutra/uniforme e outra com sombras) e na edição transformei em 7 (cada vida do gato é uma repetição)” (CATARINA APOLONIO, entrevista ao autor realizada por e-mail, em 21/12/2015).

O filme também tem várias cenas que não são animadas, e sim filmadas, como, por exemplo, quando Sofia arremessa o gato contra a parede. Essa alternância entre animação e filmagem também proporcionou uma economia de trabalho de animação e edição. Isto porque o filme foi realizado em formato de vídeo e, como dito em capítulos anteriores, é uma operação muito trabalhosa realizar um filme quadro a quadro com o vídeo. Com *7 Vidas*, não foi diferente. A parte da edição foi extremamente trabalhosa, visto que era necessário extrair os *frames* estáticos de trechos de segundos filmados. “Filmei com uma câmera de vídeo Mini-DV (filmava segundos de cada quadro). Capturei as imagens e o ‘quadro a quadro’ fiz durante a edição no Adobe Premiere” (CATARINA APOLONIO, entrevista ao autor realizada por e-mail, em 21/12/2015).

Segundo a realizadora, “esse trabalho foi o primeiro no formato animação apresentado como TCC para o depto. de Comunicação da UFPE” (CATARINA APOLONIO, entrevista ao autor realizada por e-mail, em 21/12/2015). Não conseguimos ainda confirmar essa informação. Mas podemos afirmar que, segundo a nossa pesquisa até o momento, essa foi a

primeira animação feita como resultado de um TCC de um curso superior em Pernambuco que participou de festivais.

Catarina chegou a realizar alguns experimentos, vinhetas e pequenos filmes com animação, especialmente durante o tempo que passou estudando em Cuba. Mas para ela a animação nunca foi seu principal propósito. “A desculpa de trabalhar com animação sempre foi a possibilidade de ter um produto audiovisual onde eu pudesse fazer todo o áudio desde o zero” (CATARINA APOLONIO, entrevista ao autor realizada por e-mail, em 21/12/2015). Por fim, *7 Vidas* acabou sendo sua única incursão na área de produção de animação para festivais de cinema e de vídeo.

É difícil viver de animação no Brasil. Quando eu fiz a animação, conheci muita gente que fazia animação também, mas que não tinha essa atividade como atividade principal porque é um trabalho sofrido, demorado, exige muito e é mal pago. [...] A importância do trabalho foi que ele me deu o diploma na graduação. E serviu para eu continuar estudando áudio e animação sozinha até entrar para a escola de cinema, em Cuba (CATARINA APOLONIO, entrevista ao autor realizada por e-mail, em 21/12/2015).

### ***SomoS SomoS***

A Escola Recanto Infantil, que depois passou a se chamar apenas Escola Recanto, foi, durante vários anos, uma das principais referências de ensino da cidade do Recife que se baseava no modelo de aprendizado pregado por Paulo Freire. Em 2004, a turma que finalizava o ensino médio trazia pelo menos cinco alunos que, em alguns anos, se tornariam importantes figuras da animação no estado: Raoni Assis, artista plástico e diretor de animação; Nara Normande, diretora de animação; Victor Jucá, fotógrafo que trabalhou com a direção de fotografia do primeiro filme de Nara; André Pyrrho, animador, e Paulo Leonardo Fialho, também animador.

Destes, um dos que mais se destaca, especialmente na quantidade de produções, é Paulo Leonardo, talvez o animador pernambucano de cinema mais produtivo até hoje. Além de assinar a direção de pelo menos 9 filmes dentro da filmografia pernambucana, ele trabalha como animador, pós-produtor e editor de várias outras animações do estado, sem contar com os vários filmes realizados em oficinas que ministra. Seu trabalho se caracteriza pela experimentação de técnicas e linguagens. “Eu acho que sou experimental, [...] porque eu acho que eu sou meio ansioso, a ansiedade de experimentar todas as coisas. Só vou poder dizer qual o tipo de animação ‘que eu sou’ quando eu tiver feito quase tudo” (PAULO LEONARDO FIALHO, em entrevista concedida ao autor, Aldeia, 27/08/2015).

Outra questão que permeia a predileção de Paulo pelo experimental é a falta de amarras que esse estilo possui em relação a uma narrativa linear e fechada, geralmente presa a um roteiro. “Eu faço essa coisa do experimental porque não precisa tanto da coisa do roteiro” (PAULO LEONARDO FIALHO, em entrevista concedida ao autor, Aldeia, 27/08/2015). Revisando a filmografia de Paulo, pode-se notar que raramente ele repete uma técnica e está sempre buscando inovações na parte estética e na parte processual.

Ele conta que sempre quis trabalhar com desenho, mas, só depois que o pai comprou uma câmera VHS, é que ele se interessou por cinema. Aos 13 anos, Paulo realizou em casa, com os amigos, um pequeno filme *live action* de comédia pastelão com a câmera do pai. Ele o enviou para um concurso no Canal Fox Kids e teve sua produção selecionada. Segundo o autor, foi ali que ele resolveu seguir a carreira no cinema, “esses prêmios incentivam muito” (PAULO LEONARDO FIALHO, em entrevista concedida ao autor, Aldeia, 27/08/2015). Durante o período escolar, ele e a turma de amigos sempre usavam câmera de vídeo e o programa Macromedia Flash para fazerem os trabalhos. “A gente entregava filmes no lugar dos trabalhos escritos. Tinham umas coisas que eram com animação, tipo abertura do trabalho de história” (NARA NORMANDE, em entrevista concedida ao autor, Recife, 17/06/2015). Eles iam para a produtora Auçuba<sup>130</sup>, que era coordenada pelo tio de Paulo, para editar os filmes.

Quando saiu da escola, em 2004, tanto ele quanto o amigo André Pyrrho não conseguiram ser aprovados no primeiro vestibular. Decidiram então aproveitar o tempo livre para pôr em prática o plano de criar seu primeiro curta animado. Até então eles só tinham feito alguns poucos experimentos no Flash. Pyrrho então descobre o programa de animação *bitmap*<sup>131</sup> Mirage<sup>132</sup>, com o qual os dois resolvem tentar fazer algo. “Foi uma coisa de experiência, a gente descobrindo” (PAULO LEONARDO FIALHO, em entrevista concedida ao autor, Aldeia, 27/08/2015).

*SomoS SomoS* é baseado em uma história clássica que a mãe de Pyrrho sempre contava para ele, a fábula do ‘Lavrador, seu filho e o burro’ do fabulista francês Jean de La Fontaine. O roteiro é levemente inspirado na história original. Os autores tiveram a liberdade de usar os personagens e as situações da fábula para criar uma narrativa surreal e onírica. O mesmo acontece com os desenhos, levemente inspirados nas paisagens do interior, mais

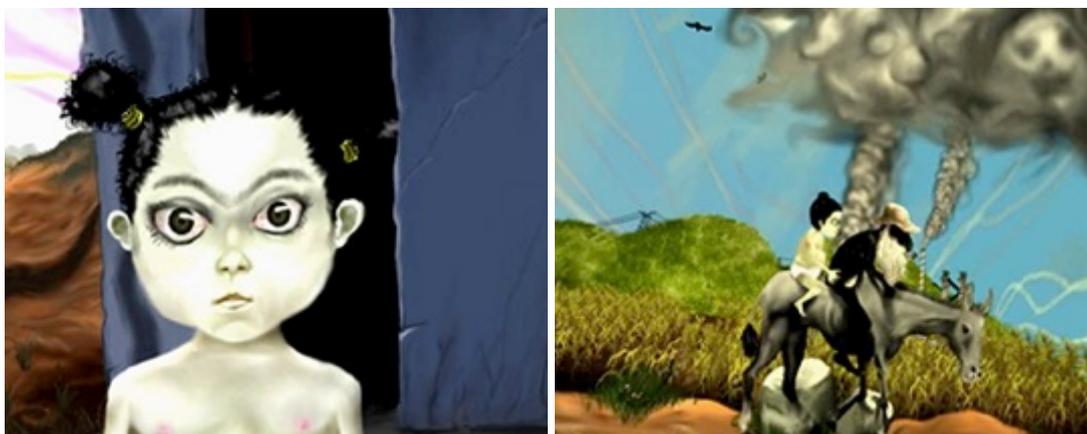
<sup>130</sup> Auçuba – Comunicação e Educação é uma ONG, criada em 1989, voltada à Comunicação e Educação. Dirige suas ações prioritariamente para a promoção e defesa dos direitos de crianças, adolescentes e jovens (AUÇUBA, 2016).

<sup>131</sup> A imagem *bitmap* consiste de uma matriz de pontos individuais (ou pixels), em que todos têm a sua própria cor (descrita usando *bits*, a menor unidade de informação possível para um computador).

<sup>132</sup> Programa de animação criado em 2003 a partir do *software* TVPaint.

especificamente da Zona da Mata de Pernambuco com suas plantações de cana-de-açúcar e engenhos, recheados de detalhes delirantes e lisérgicos (figura 65).

**Figura 64** – *SomoS SomoS* (2005).



Fonte: Capturas de tela do arquivo digital do filme.

O filme foi realizado a partir de pinturas digitais que eram animadas no Mirage. Para auxiliar a parte de animação, até porque nenhum dos dois tinha muita experiência com técnicas animadas, eles optaram por usar o recurso da rotoscopia como referência. “Tudo era bem simples, filmar tudo para ter referências tanto para o *timing*<sup>133</sup> quanto para o desenho, possibilitando o trabalho em coautoria nas mesmas sequências animadas” (ANDRÉ PYRRHO, entrevista ao autor realizada por e-mail, em 28/08/2015). “*SomoS SomoS* foi o filme que eu fiz com mais empenho, acho que porque tinha mais tempo. Os outros fiz com muita ansiedade, era atropelado o processo” (PAULO LEONARDO FIALHO, em entrevista concedida ao autor, Aldeia, 27/08/2015).

*SomoS SomoS* foi feito de forma independente, com recursos próprios. Mais uma vez, foi o acesso fácil às ferramentas de produção que permitiu que este filme fosse feito. “Vejo que o curta foi fruto de tecnologias da época [...] possibilitado apenas pelo avanço da internet e de computadores mais populares. [...] O filme só existiu pelo motivo das ferramentas de animação estarem acessíveis” (ANDRÉ PYRRHO, entrevista ao autor realizada por e-mail, em 28/08/2015).

A realização do filme se deu em um pouco mais de três meses, porém os computadores da dupla não tinham capacidade para renderizar o filme, visto que os arquivos

<sup>133</sup> A quantidade de quadros usados para animar uma ação. Esse princípio afeta a ‘personalidade’ e ‘naturalidade’ de um movimento (THOMAS; JOHNSON, 1981).

eram bem complexos e carregados. Só quando Pyrrho se muda para Maryland nos Estados Unidos, eles conseguem uma máquina capaz de finalizar o filme.

A fábula na qual o filme se baseia é sobre um velho, seu filho e um burro que estão a caminho da cidade. Em todo lugar que passam, são repreendidos pela maneira como o trajeto é feito: se o velho e o jovem estão em cima do animal, reclamam que é muito peso para ser levado por um pobre burro. Se o jovem está sobre o animal e o velho a caminhar, dizem que é um absurdo um jovem descansar enquanto um senhor de idade vai a pé. Se é o contrário, dizem que o senhor de idade tem mais resistência do que um jovem. No final, jovem e velho começam a carregar o burro nas costas e caem em um riacho.

A narrativa do curta pega a base da história, mas deixa de lado o final, no qual jovem e velho levam o burro nas costas e todos caem de uma ponte. O desfecho do filme é totalmente incomum e bizarro: quando chegam à cidade, velho e menina descansam enquanto o burro bebe água, quando, de repente, a cabeça do animal se solta do corpo e cai na poça d'água.

**Figura 65** – *SomoS SomoS* (2005) – imagens surreais.



Fonte: Capturas de tela do arquivo digital do filme.

As imagens, os sons e a montagem do filme seguem este estilo fantástico e irreal. As imagens, porém, carregam em si uma base bastante realista e detalhada, mas detalhes estranhos, como deformações, cores vibrantes em alguns elementos e uma perspectiva que fica entre o 2D e o 3D quebram esse realismo (figura 66). As composições em muito lembram quadros pintados a óleo, mas, em alguns momentos, elementos específicos como o céu e o telhado da casa possuem um estilo completamente diferente, muito mais chapado.

Os movimentos que foram realizados através da rotoescopia são fluidos e realistas (como o balançar da rede, o andar do burro e o movimento dos pés de trigo), enquanto outros (como o andar da menina) são artificiais e duros. O filme usa bastante movimentos

repetitivos. É um filme que joga muito com os contrastes entre o realismo e não-realismo das imagens e dos movimentos. No geral o filme impressiona pela maturidade demonstrada pelos realizadores, na parte conceitual e estética, levando-se em conta que *SomoS SomoS* é a primeira obra de ambos.

A repercussão do filme foi muito boa, circulou em diversos festivais e permitiu que Paulo e André iniciassem suas carreiras na área de animação, servindo de referência para os próximos trabalhos dos dois. Entre os prêmios e participações em festivais, enfatizamos: Destaque do júri, no Kinoforum – Festival Internacional de Curtas-Metragens de São Paulo; Primeiro lugar pelo Júri Profissional no MOSTRAMUNDO – Festival da Imagem em Movimento na Categoria Estudantil Médio/Fundamental; Prêmio especial do X Cine-PE na escolha do público, categoria Vídeo Nordeste. Além disso, o filme foi exibido na Semana da Animação no Canal FUTURA e no programa Zoom da TV Cultura. Paulo e Pyrrho nunca mais dirigiram um filme juntos, mas um sempre colabora nos trabalhos do outro.

### ***Céus!***

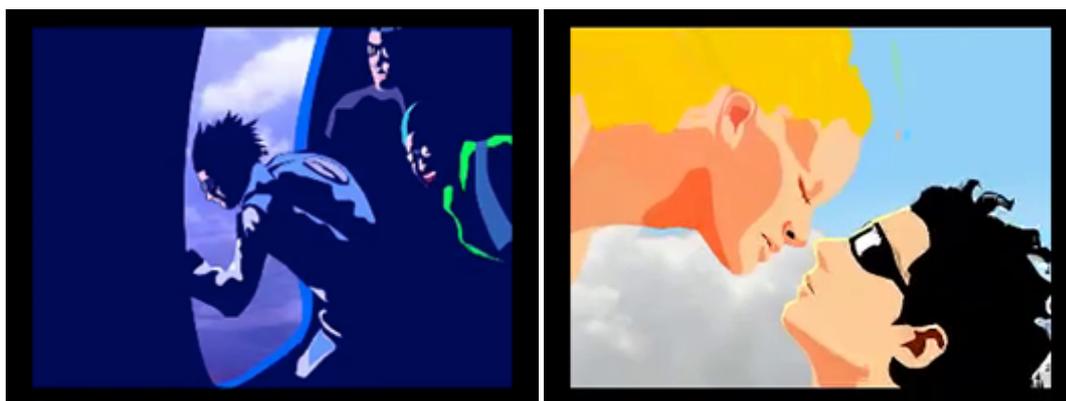
A animação *Céus!* (2005), dirigida pelo designer André Pinto e roteirizada pela jornalista e publicitária Andreza Vasconcelos, mostra a história de um paraquedista que é salvo por um anjo em forma de uma jovem mulher com tatuagens de asas nas costas. No fim, porém, ao chegar ao solo em segurança, o rapaz é atropelado e acaba sendo levado ao inferno por não ter sido ‘um bom menino’.

*Céus!* foi uma das produções mais bem sucedidas do ano de 2005, participou de vários festivais e ganhou um importante prêmio de melhor roteiro no Cine-PE de 2006, na categoria vídeo digital nordestino.

A animação foi toda produzida no Macromedia Flash. Em 2005, na sua oitava versão, o Flash já havia se tornado a ferramenta digital mais popular para a realização de filmes animados. “Na época só se falava em animação em Flash” (ANDRÉ PINTO, em entrevista concedida ao autor, Recife, 28/07/2015). Pode-se dizer que a facilidade de acesso e de uso do Flash permitiu uma grande democratização da produção de animação. Vários animadores fizeram suas primeiras produções usando o programa. “O Flash ajudou muito quem tinha uma ideia na cabeça e nenhum dinheiro no bolso. [...] Se André não tivesse domínio [...] da ferramenta Flash, o que deixou o processo todo infinitamente mais barato do que as técnicas tradicionais de animação, *Céus!* não existiria” (ANDREZA VASCONCELOS, entrevista ao autor realizada por e-mail, em 24/08/2015).

Além de democratizar a produção, o Flash também foi responsável por facilitar a distribuição de animações. Como era uma ferramenta voltada para a *web*, várias *webseries* e charges animadas surgem revelando animadores e criando um novo mercado. Dois exemplos são o *site* Charges.com, do cartunista Maurício Ricardo, e o site dos irmãos Piologo. Vale destacar também o papel de alguns festivais que abriam uma categoria especial para filmes feitos para a *web*, como o Anima Mundi por exemplo.

**Figura 66 – Céus! (2005).**



Fonte: Capturas de tela do arquivo digital do filme.

*Céus!* foi realizado com o apoio da Casullo, empresa de *web design* na qual André e Andreza trabalhavam, que cedeu o espaço e equipamentos. O filme contou também com o patrocínio de um edital da Chesf - Companhia Hidro Elétrica do São Francisco.

A gente conseguiu um incentivo da Chesf [...]. Na época a Chesf [...] tinha um edital. Andreza que trabalhava na empresa com a gente [na Casullo], tinha um contato com a Chesf e soube que estava tendo esse incentivo. Ela conversou com o pessoal e encaminhou o projeto. Era um valor pequenininho, mas um valor suficiente para encaminhar uma animaçõzinha como era o projeto da gente (ANDRÉ PINTO, em entrevista concedida ao autor, Recife, 28/07/2015).

O processo de produção do filme se deu basicamente no computador. Porém, a origem das imagens era desenho no papel. “Pegava uma foto ou imagem que eu desenhei, colocava no ‘palco’<sup>134</sup> do Flash e começava a vetorizar<sup>135</sup> por cima. Outras coisas eu desenhava, escaneava, coloria no Photoshop e botava [no Flash] como imagem [bitmap]” (ANDRÉ PINTO, em entrevista concedida ao autor, Recife, 28/07/2015). A animação usou dois processos distintos, o primeiro foi a animação quadro a quadro por substituição. “A cada

<sup>134</sup> A área de trabalho no Flash é chamada de ‘Palco’.

<sup>135</sup> “Em computação gráfica, imagem vetorial é um tipo de imagem gerada a partir de descrições geométricas de formas [...]. Uma imagem vetorial normalmente é composta por curvas, elipses, polígonos, texto, entre outros elementos, isto é, utilizam vetores matemáticos para sua descrição” (OFICINA DA NET, 2010). Assim, vetorizar é como se chama o processo de transformar ou redesenhar uma imagem em formato vetorial.

frame que eu fazia eu deletava o braço e colocava ele em posições diferentes” (ANDRÉ PINTO, em entrevista concedida ao autor, Recife, 28/07/2015). O segundo tipo de animação, usada em alguns elementos, como os cabelos, por exemplo, foi a interpolação de movimento, função que no Flash tem o nome de *tweening*. Esse recurso foi criado com o advento da computação gráfica. Nele, o animador define um ponto inicial e um ponto final e o programa cria as posições intermediárias.

Na época as animações finalizadas em Flash tinham um visual bem característico. A maioria usava cores chapadas e elementos muito geométricos. Os movimentos e os desenhos eram desprovidos de profundidade. Tudo era muito bidimensional. Tentando fugir desta estética, André resolveu finalizar *Céus!* no After Effects.

Depois que eu terminei tudo eu pensei em usar um material mais orgânico, fumaça e efeito de partícula, aí eu fui para o After Effects. [...] Para tirar um pouco a cara chapadona do Flash. Comecei a botar sombreado, separar a camada de cada personagem, efeito de movimento de *motion blur*<sup>136</sup> (ANDRÉ PINTO, em entrevista concedida ao autor, Recife, 28/07/2015).

Na parte sonora, André achou na internet uma música em ritmo de *blues* que já estava em domínio público. “O blues é associado ao cara vender a alma ao diabo, que tem um pouco a ver com a história de *Céus!*” (ANDRÉ PINTO, em entrevista concedida ao autor, Recife, 28/07/2015). Uma amiga do trabalho que também era DJ, Luana Fonte, fez uma mixagem da trilha do filme Fahrenheit 451, de autoria de Bernard Herrmann, que foi usada no início do filme.

Antes de *Céus!*, em 2000, André participou em um projeto do cartunista Miguel Falcão chamado *Vida de Artista*. O filme mostra uma valsa feita com limalhas magnetizadas de toner de máquinas de Xerox, animadas com um imã. *Vida de artista* é um exemplo de ‘animação mecânica’, quando uma ação animada é filmada em tempo real. Outro exemplo seria a filmagem do movimento de uma marionete ou fantoche. Como o filme não é realizado quadro a quadro ou por meio de animação computadorizada, não será incorporado ao *corpus* desta pesquisa.

### **Núcleo de Animação da AESO (BAM Estúdio)**

A Faculdade AESO/Barros Melo tornou-se, a partir de meados da década de 2000 até início da década de 2010, um dos nomes mais associados à animação pernambucana. Durante este período, a faculdade investiu em várias frentes dentro do campo da animação, a começar

---

<sup>136</sup> Efeito de desfoque que os objetos possuem quando fazem movimentos muito rápidos, que é simulado em alguns programas gráficos.

pela produção de curtas-metragens, videoclipes, vinhetas, comerciais etc., e na parte de formação acadêmica, com uma graduação e uma pós-graduação.

Este entusiasmo partiu da diretora de planejamento Izabella Barros Melo que, no início de 2005, resolveu reunir alguns professores para montar um Núcleo de Animação dentro da faculdade. A ideia era formar um laboratório que desenvolvesse projetos de animação e que pudesse integrar profissionais da área com os alunos da faculdade.

Por ser professor da casa, na época, e ter tido uma experiência prévia, com o curta *A Árvore do Dinheiro* (2002), eu acabei sendo convidado para coordenar o Núcleo. Em termos de infraestrutura, a faculdade já contava com excelentes estúdios de rádio, TV e fotografia. A montagem do laboratório em si também foi rápida. Alguns alunos foram convidados para estagiar no Núcleo. A primeira medida foi realizar um projeto inicial, com boa qualidade técnica e criativa, mas que teria de ser feito em pouco tempo e com pouco recurso. A intenção era que esse ‘projeto piloto’ servisse como instrumento de divulgação do Núcleo e da faculdade.

### ***A Morte do Rei de Barro***

O recém-inaugurado Núcleo de Animação da AESO precisava produzir algo em um tempo curto e com qualidade. Comecei a analisar algumas alternativas de roteiros que se encaixassem nas diretrizes impostas pela situação. Então lembrei de uma ideia que um amigo meu, Plínio Uchôa, tinha tido de usar bonecos de artesanato feitos de barro em uma animação. Plínio era um amigo de infância, estudamos juntos no Instituto Capibaribe e, posteriormente, no Colégio Marista. Também havíamos sido contemporâneos no curso de design da UFPE e estagiado juntos em uma empresa de *webdesign*, a Terceira Onda.

Plínio acabara de voltar ao Recife, de uma temporada morando e trabalhando com design em Curitiba. Então o procurei e expliquei a ele sobre a montagem do Núcleo e sobre o interesse em usar a ideia dos bonecos de barro como o primeiro projeto do laboratório, o que foi aceito por Plínio.

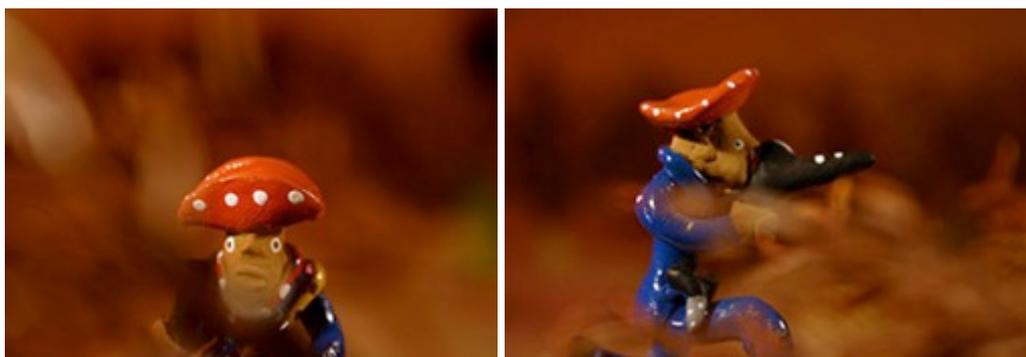
O título do filme era *A Morte do Rei de Barro*, e a ideia era bem simples: um grupo de bonecos de barro com aparência de cangaceiros montaria uma tocaia e trocaria tiros com outro grupo de bonecos cangaceiros, no fim seria revelado que tudo não passou de um jogo de xadrez<sup>137</sup>.

---

<sup>137</sup> Nas lojas de artesanato de Pernambuco, é comum acharmos jogos de xadrez em que os personagens são bonecos de barro.

A equipe era formada por amigos, Fábio Caparica, que atuou como assistente de produção, e o fotógrafo Ricardo Bicudo, ambos colegas do colégio Marista e do curso de design. Um dia antes do início das ‘filmagens’, fomos eu e Izabella ao Mercado de São Pedro, no Centro do Recife, e à Praça da Sé, em Olinda, para comprar objetos de artesanato para o filme.

**Figura 67** – *A Morte do Rei de Barro* (2005).



Fonte: Fotos digitais usadas no filme.

No dia da filmagem, ainda não havia sido decidido qual seria a técnica utilizada. Uma das ideias era fotografar os bonecos em vários ângulos com fundo verde e animar posteriormente no After Effects, usando fotografias reais do sertão como cenário. A outra seria montar realmente um cenário em miniatura e fotografar os bonecos em *stop motion*. O problema desta segunda ideia é que tínhamos um cenário muito ‘pobre’. Somente alguns objetos de cena, como uma casinha de barro, um cajueiro também de barro e várias pequenas plantas de plástico, que, por sinal, destoavam do restante do cenário. Foi construído um fundo infinito usando papel kraft<sup>138</sup>. Outro problema era a iluminação, a equipe tinha disponível apenas duas luzes, uma amarela e uma laranja, que mesmo assim não eram tão fortes.

Ao fazer um teste de fotografia e exibir a imagem em uma TV de referência, a equipe teve a certeza de que a melhor maneira era fazer o filme em *stop motion*. O cenário ‘precário’ mostrou-se uma paisagem minimalista e bela. Por conta da falta de iluminação, a profundidade de campo do filme ficou bem pequena, então, ao focar nos bonecos, os demais elementos de cena ficavam fora de foco e o fundo infinito feito com papel kraft virou um ‘céu em chamas’. As imagens foram capturadas por uma máquina fotográfica profissional. Para se ter um registro dos movimentos e ter a função de *preview*, o programa Frame Thief, próprio

<sup>138</sup> Papel, geralmente de cor marrom, usado para produzir sacos e sacolas, envelopes para correspondência e cartongens diversas.

para animação *stop motion*, foi usado em uma câmera menor, visto que ele não era compatível com a câmera profissional.

Outra questão é que, por decisão de Plínio, não foi utilizado um *storyboard*. As cenas seriam pensadas, planejadas e executadas na hora, uma decisão que, em princípio, vai de encontro ao que se ensina nos cursos de animação, mas que, no caso de um filme experimental, como o *A Morte do Rei de Barro* (2005), foi bastante acertada. A intuição e o acaso foram responsáveis por ideias e soluções que provavelmente não teriam existido se houvesse planejamento com antecedência. Cenas como a do cangaceiro correndo por dentro das árvores, ou a cena do giro da câmera, tudo foi feito de modo improvisado e intuitivo, com soluções criativas que surgiram na hora da filmagem.

Esta metodologia foi fundamental para o resultado estético e conceitual do filme, porém algumas questões práticas se tornaram difíceis. Por exemplo, depois de alguns dias de ‘filmagem’, não sabíamos se tínhamos material suficiente para a montagem do filme. Outra dificuldade surgiu na hora da edição. Não havia ordem das cenas. Assim, o processo de edição, que foi realizado por Leonardo Domingues, foi também um exercício de intuição e experimentação. Já que os bonecos de barro não tinham articulação, seus movimentos eram quase nulos. Movimentos de câmera e outros recursos foram acrescentados na etapa de edição e pós-produção, o que serviu para dar mais dinâmica ao filme.

O filme *A Morte do Rei de Barro* é um experimento em vários sentidos, no processo intuitivo de ser fazer o filme praticamente sem planejamento, na questão do movimento, ou falta de movimento, dos personagens e no uso de elementos do artesanato na produção. Neste último aspecto, o filme dialoga, mesmo que sem o conhecimento de ninguém da equipe na época da produção, com duas animações em *stop motion* pernambucanas: *As Corocas se divertem* (1977), de Fernando Spencer, que utiliza bonecas de pano compradas em uma feira de artesanato da Bahia; e *O Pavão Misterioso* (1988), de Patrícia Alves Dias, que usa como personagens os bonecos de Dona Edna, uma famosa bonequeira de Olinda.

Nos três casos, não houve mudanças na estrutura dos bonecos para adaptá-los à técnica de animação. O que houve foi uma adaptação técnica e estética do filme para encaixar as figuras do artesanato em seu estado natural na produção. A decisão de não mudar o boneco acaba por limitar bastante os movimentos dos personagens e suas possibilidades. No caso de ‘*O Pavão*’, os bonecos tinham dificuldade de ficar em pé e os realizadores tiveram que tomar decisões práticas para possibilitar que as cenas fossem capturadas. Já em ‘*As Corocas*’, a dureza das bonecas é acatada pelo realizador, que incorpora essa limitação à estética do filme ao assumir e deixar bem claro que as personagens não irão se movimentar de maneira

‘natural’, e sim de forma ‘quebrada’ ou simplesmente aparecendo e desaparecendo de um lugar para o outro. Em ‘*Rei de Barro*’, a ‘dureza’ e a falta de movimento também foram incorporadas ao filme, porém movimentos de câmeras e outros recursos de pós-produção foram usados para dar uma fluidez maior à animação dos bonecos.

*A Morte do Rei de Barro* teve uma repercussão muito grande, não só dentro do estado como também nacionalmente. Foram mais de quarenta participações em festivais e dez prêmios. Entre eles, estão: Sopot Film Festival da Polônia; Festival Guarnicê de Cinema do Maranhão – prêmio de melhor trilha sonora; Port City Animation Festival dos Estados Unidos; Festival de Cinema de Goiânia 2005 – prêmio de melhor vídeo; 9º Festival de Cinema, Vídeo e DCine de Curitiba – prêmio de melhor vídeo de animação; 12º Vitória Cine Vídeo – menção honrosa de animação; VII Festival De Vídeo de Pernambuco – prêmios de melhor animação/experimental pelo júri oficial e popular; Primeiro Granimado – prêmios de melhor trilha e cenografia; 28º Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano, em Havana; Euroshorts 2006, na Polônia, e 9º Amnesty International Film Festival, na Holanda.

### ***Banheiro Massa – 2005***

Um dos objetivos do Núcleo de animação da AESO era permitir que os alunos pudessem experimentar e produzir obras autorais. Foi assim que surgiu *Banheiro Massa* (2005), um filme dirigido por Romero da Fonte, na época aluno de publicidade, mas realizado de forma coletiva pelos estudantes que participavam do Núcleo.

Romero foi o primeiro estagiário a participar do Núcleo e foi ele quem chegou com a primeira ideia para um curta feito pelos alunos. Algum tempo antes, Romero fez um pequeno experimento também chamado *Banheiro Massa*, para um Festival 60 Segundos que aconteceu em Recife no ano anterior. Já mencionamos este filme quando falamos da primeira edição do Festival 60 Segundos.

A ideia era fazer uma refilmagem deste pequeno experimento, “dessa vez sem o limite de um minuto e com uma história amarrada, usando a estrutura do Núcleo de Animação” (ROMERO DA FONTE, entrevista ao autor realizada por e-mail em 25/08/2015). Romero escreveu o roteiro e fez um *storyboard*. Os alunos fabricaram os bonecos, mas o cenário foi encomendado a um marceneiro, que trabalhava para a Faculdade. A animação em si também foi realizada pelos alunos, com a ajuda do programa *Frame Thief*, próprio para stop motion.

*Banheiro Massa* é uma animação muito simples, uma história bem básica, feita de forma empírica pelos alunos da AESO, que não tinham experiência com a técnica. Porém, o

filme participou de trinta e cinco festivais, incluindo festivais na Polônia e Cuba, e ganhou três prêmios.

**Figura 68** – *Banheiro Massa* (2005).



Fonte: Foto digital usada no filme.

Romero faria ainda um outro filme no ano seguinte, chamado *Corrida de Jerico* – trataremos dele mais adiante. Ele pode ser considerado o ‘aluno símbolo’ da primeira fase do Núcleo de Animação. Foi com essa experiência de um pouco mais de um ano trabalhando no Núcleo que ele decidiu o que iria fazer em sua carreira.

Com a minha entrada no Núcleo de Animação eu percebi que não precisaria ser apenas um *hobby*, eu poderia ganhar dinheiro produzindo animação. [...] Hoje eu tenho a minha própria produtora de animação e pós-produção de vídeo. Trabalhamos na maior parte do tempo com publicidade, mas sempre temos nossos projetos que correm em paralelo (ROMERO DA FONTE, entrevista ao autor realizada por e-mail em 25/08/2015).

O Núcleo ainda produziria em 2005 um curta, *180 anos do Diário de Pernambuco*, contando a trajetória do periódico e fazendo paralelo com fatos históricos marcantes. O filme foi roteirizado e dirigido por Alexandre Jordão e teve a importante participação de Sebba Cavalcante. Para muitos o formato assemelha-se mais a um filme institucional ou promocional, porém ele também dialoga com o formato de curta-metragem. O resultado é que o vídeo foi selecionado tanto para mostras de filmes publicitários/institucionais quanto para o Anima Mundi, na categoria portfólio, e mostras de curtas, como no Festival de Tiradentes. O filme inclusive ganhou um prêmio: Menção Honrosa de Animação – FestNatal – II Mostra do Curta Nordestino.

### ***Menino Não***

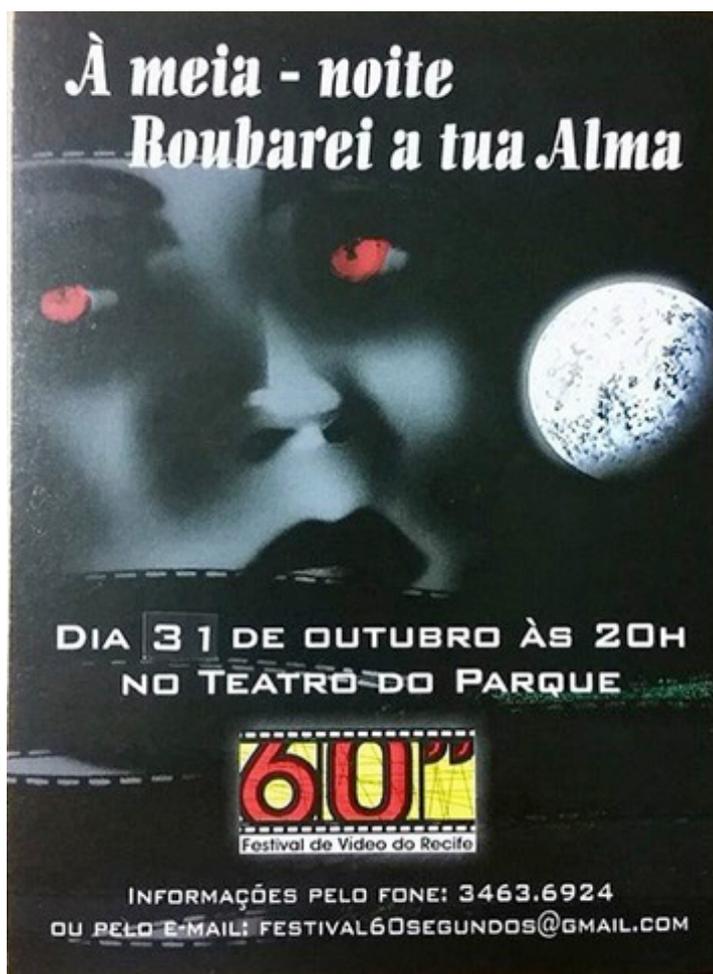
Leonardo Domingues e William Paiva eram sócios do estúdio Mr. Mouse, que existia desde 2000 e era especializado em produção fonográfica para a indústria da música, publicidade e cinema. Os dois sempre foram entusiastas das novas tecnologias digitais. William havia cursado alguns anos do curso de design e se interessava por ilustração e animação. Assim, por diversão, os dois produziram um micro curta, em 1997, chamado *Menino Não*. Porém, o curta só foi lançado em 2005. A história é sobre um menino que se chamava ‘Não’, e, por isso, sempre que lia placas de proibição, achava que a placa o estava mandando fazer aquilo que era proibido. A ideia era fazer uma série baseada em várias frases de proibição. Mas o único episódio a ficar pronto conta a história de Não indo ao zoológico e vendo uma placa com a frase ‘Não dê comida aos animais’. Ele prontamente joga um chiclete para um hipopótamo, que morre.

O filme não passou de uma brincadeira, um experimento dos dois. “Foi feita em After Effects, mais como uma experiência de como animar em *cut-out* do que com pretensões de fazer um filme” (WILLIAM PAIVA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 12/01/2016). O filme era bem simples e tinha poucos movimentos. “Mas foi nossa primeira experiência em fazer um filme de animação, e fizemos tudo da produção” (LEONARDO DOMINGUES, entrevista ao autor realizada por e-mail em 08/01/2016). William completa que o curta foi importante também “como experiência de sonorização para animação, coisa que eu nunca tinha feito, mas acabei fazendo várias nos anos seguintes” (WILLIAM PAIVA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 12/01/2016). *Menino Não* participou apenas de um festival, a primeira edição do Mostramundo Festival da Imagem em Movimento, na categoria internet.

### **II Festival 60 segundos do Recife**

Um pouco mais de um ano depois da primeira edição, o Festival 60 segundos do Recife volta a acontecer na cidade, desta vez as exposições foram no Teatro do Parque no dia 31 de outubro. O tema de 2005 foi ‘À meia-noite roubarei a tua alma’, uma homenagem ao personagem Zé do Caixão, criado pelo cineasta José Mojica Marins, ícone do cinema de terror *trash* brasileiro. Novamente só produções universitárias podiam participar. Das 35 obras selecionadas, 3 eram animações e 2 delas ficaram entre as vencedoras do evento.

Figura 69 – Panfleto do segundo Festival 60 segundos do Recife.



Fonte: panfleto original escaneado.

O primeiro lugar, que valia uma filmadora miniDV, ficou com uma animação chamada *Papa Papa*, dirigida por Nara Normande<sup>139</sup> (que na época assinou o filme como Nara Barreto Campelo). Feita em *stop motion* com massa de modelar, em sua produção, foram usadas mais de 1.500 fotos. A autora, hoje, considera *Papa Papa* apenas uma experiência. “Eu não considero um filme, considero realmente um experimento, mas mandei e ganhei o primeiro lugar. [...] Foi importante nesse sentido [...] de participar de um primeiro festival” (NARA NORMANDE, em entrevista concedida ao autor, Recife, 17/06/2015). Na época, Nara inclusive alegou que "Até uns dois dias antes de inscrevermos o vídeo, achávamos que não valeria a pena enviá-lo" (PREFEITURA DA CIDADE DO RECIFE, 2005). *Papa Papa* conta a história do papa figo que tenta pegar uma velhinha.

<sup>139</sup> Em 2011, Nara lançaria uma das principais produções de animação de Pernambuco, *Dia Estrelado*. Trataremos da carreira de Nara e do *Dia Estrelado* mais adiante.

O terceiro lugar do festival ficou com a animação *Macaco Satã*, de Igor Colares. Como prêmio, ele ganhou uma caixa de DVDs com filmes de Alfred Hitchcock. O filme foi realizado por Igor, seu irmão, Pablo Colares, e o primo, Lucas Mariz, que na época montaram um grupo chamado Pizza Animation, com o intuito de produzir alguns curtas como forma de diversão. Segundo Igor Colares, resolveram trabalhar com o Flash porque foi a ferramenta mais simples que eles conseguiram. “Nossos computadores conseguiam rodar versões antigas do Flash [...]. Cheguei a me aproximar de outros *softwares*, mas nenhum tão amigável” (IGOR COLARES, entrevista ao autor realizada por e-mail em 22/12/2015).

A ideia surgiu de uma brincadeira que eles tinham, “A entidade Macaco Satã fazia parte do imaginário da gente, era uma brincadeira de um monstro que existia entre nós” (IGOR COLARES, entrevista ao autor realizada por e-mail em 22/12/2015). O curta se passa em Brasília. Uma entidade maligna chamada Macaco Satã, que toma a alma das pessoas, tenta roubar a alma de um político. Após algumas tentativas falhas, o Macaco Satã saca um revólver e ‘estoura os miolos’ do político. O filme usa a violência gráfica em conjunto com humor negro, que estava muito em voga na época devido a animações como *Happy Tree Friends* e *South Park*, aliados a uma rebeldia contra a política do país. “Era a escatologia que curtíamos na época, uma vontade descontrolada de detonar os bandidos engravatados que convertemos nesta peça de arte” (IGOR COLARES, entrevista ao autor realizada por e-mail em 22/12/2015).

**Figura 70** – *À Meia Noite Roubarei a Tua Mala* (2005).



Fonte: Capturas de tela do arquivo digital do filme.

Outra animação que unia humor e política também participou do festival. *À Meia Noite Roubarei a Tua Mala*, de Abel Oliveira, Luiz Ataíde Neto e Amanda Tomasi. É uma animação originária da AESO, mas não do Núcleo de Animação, e sim da disciplina de RTVC ministrada por Luciana Jordão no curso de Publicidade e Propaganda. A técnica usada foi a de recorte digital feita no Macromedia Flash. O grupo teve a ajuda de Kadu Santos, que

não era aluno da AESO, mas era conhecido pelos realizadores, já tinha alguma experiência com o Flash e foi pago para fazer a animação.

O filme mostra os personagens envolvidos no escândalo do mensalão negociando a alma ao diabo. Neste sentido, o vídeo é apenas uma peça de humor, praticamente uma ‘charge’ política realizada com montagem de fotos. Esta foi a única participação do filme em festivais, mas serviu de exercício para que Abel, no ano seguinte, fizesse outra animação com a mesma técnica para ser o seu TCC do curso de publicidade.

Dois dos três prêmios ficaram com animações, as quais, em comparação aos demais filmes em *live action*, realmente chamaram a atenção do público e dos jurados. Inclusive, “a boa qualidade das animações apresentadas motivou Marcos Enrique a ressaltar em seu discurso final a importância dos realizadores locais em fazer e desenvolver mais projetos com técnicas em animação” (PREFEITURA DO RECIFE, 2005). Infelizmente não tivemos acesso aos filmes *Papa Papa*, de Nara Normande, e *Macaco Satã*, de Igor Colares, pois ambos já não possuem mais os respectivos arquivos. Tentamos entrar em contato com os produtores do evento, mas não tivemos retorno. Para realizar a pesquisa, nos baseamos no depoimento dos autores.

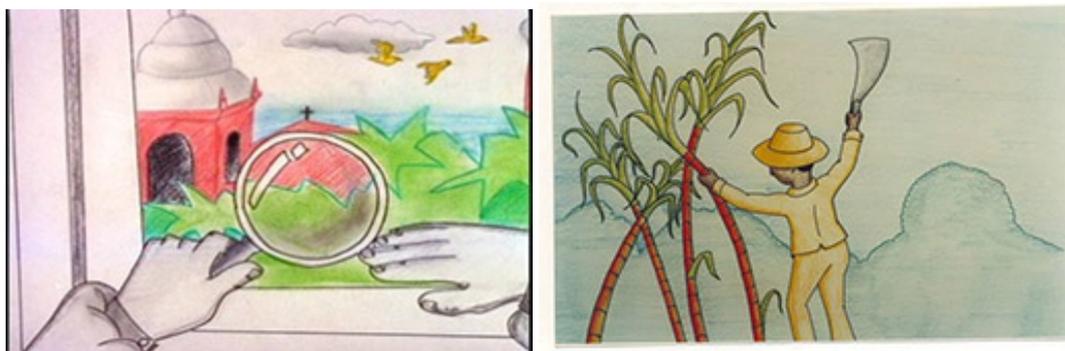
### ***Igarassu***

Ainda no ano de 2005, Lula Gonzaga finalmente consegue completar seu filme *Igarassu*, resultado de uma oficina realizada com vários alunos de escola pública e outros interessados que começou no ano de 1994 e durou até 1998, como foi visto anteriormente. Durante quase sete anos, Lula pós-produziu e finalizou a animação. Mas esse trabalho não foi contínuo, pois Lula tinha outras atividades, com oficinas pelo SESC e realização de alguns trabalhos comerciais, como vinhetas para a TV Jornal.

Outro motivo da demora foi o processo analógico pelo qual Lula se propôs a fazer o filme. "Lula fazia exatamente como era antigamente, filmar [...] na truca de cinema e tal. Levar para um laboratório em São Paulo, para revelar, [...] ele não admitia computador" (ANDRÉ RODRIGUES, entrevista concedida ao autor, Olinda, 02/10/2015).

O filme ficou com duração de 15 minutos, foi finalizado em película 35mm e contou com a trilha sonora feita por Naná Vasconcelos. Foi exibido no Cine-PE, 5º MUMIA, Festival Canavial, entre outros. Teve uma distribuição em diversas sedes da UNICEF em outros países e recebeu o primeiro lugar do prêmio Rodrigo de Melo Franco do IPHAN, de educação patrimonial, na categoria Regional.

**Figura 71** – *Igarassu* (2005).



Fonte: Capturas de tela do arquivo digital do filme.

Ainda em 2005, é fundada a Asaga Audiovisual e Cidadania, como pessoa jurídica de direito privado sem fins lucrativos, “com o desafio de estruturar melhor a formação e a produção no cinema de animação artesanal” (BENFEITORIA, 2016).

### ***O Lixo no Lixo***

Dirigido por Wellington Pereira e alunos da Escola Pública Municipal de Recife, com trilha sonora de Telmo Moraes e música de André Moraes e Telmo Carvalho. No ‘Dicionário de filmes brasileiros’ organizado e editado por Antônio Silva Neto, consta que *Lixo no Lixo* (2005) é um "filme de animação resultado de uma oficina comunitária realizada na comunidade do Ibura/Recife no ano de 2005". Na sinopse, consta que o filme "Aborda a questão do lixo e da preservação da natureza" (SILVA NETO, 2015).

Com 8 minutos de duração, a informação do Dicionário é que ele tenha sido produzido em 35mm. Esta informação parece incorreta, pois é notório o alto custo para se produzir um filme em 35mm, e dificilmente um filme realizado em uma oficina conseguiria ser finalizado neste suporte. Estas informações carecem de ser confirmadas. Não conseguimos ter acesso ao filme nem mesmo ao diretor. Na Cinemateca, consta que o filme participou da Mostra Infantil/Festivalzinho no Cine PE de 2006. Tentamos entrar em contato com o Festival sobre o filme, mas não obtivemos resposta.

Resolvemos incluir o filme na pesquisa por considerarmos que temos informações suficientes que indicam ser um filme pernambucano. Porém, faz-se necessário no futuro certificar se é realmente um filme de animação e também confirmar se foi finalizado em 35mm.

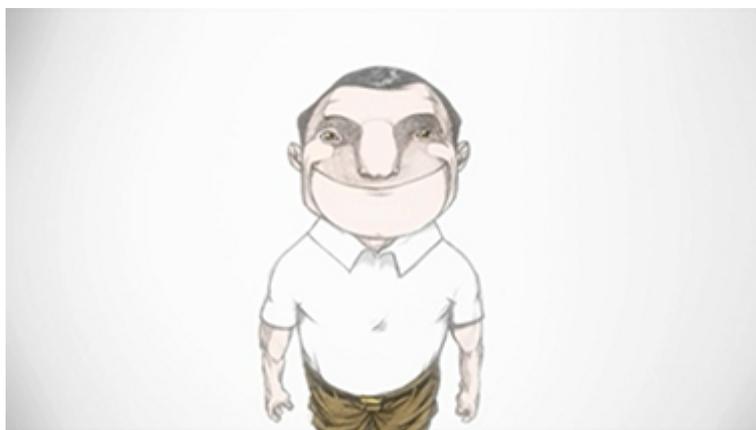
### ***Hotel do Coração Partido***

Se o ano de 2005 foi uma ‘explosão’ no número de produções em Pernambuco, com 13 filmes sendo realizados, o ano de 2006 conseguiu quase igualar a marca, com 11 produções finalizadas no estado. Três dessas produções foram originárias da AESO, sendo uma delas um trabalho de conclusão de curso. Algumas produções provêm de coletivos e oficinas, e o destaque é o *Hotel do Coração Partido* (2006), financiado pelo edital de fomento Funcultura.

Raoni Assis é um dos animadores que fazem parte da turma de alunos que acabou o ensino médio na Escola Recanto no ano de 2004, juntamente com Paulo Leonardo, Nara Normande e André Pyrrho. Estimulado por um grupo de estudos em que ele participava com os antigos colegas de colégio e mais alguns novos amigos, Raoni resolveu colocar um roteiro no edital do Funcultura e foi contemplado com um pouco mais de 20 mil reais para fazer a animação *O Hotel do Coração Partido*. O projeto recebeu o recurso em 2006 e no mesmo ano ficou pronto.

No entanto, antes de fazer o filme, ele, Paulo Leonardo Fialho e um amigo, Ayode França, fazem o que eles chamam de ‘protótipo’ do filme, um videoclipe para a banda Monbojó, chamado ‘Merda’. Com direção de Raoni, desenhos de Ayode e montagem de Paulo, o clipe usa fotos não sequenciadas, como fundo para personagens desenhados. Praticamente não há animação, só imagens paradas e ‘movimentos de câmera’. A equipe que fez o curta foi basicamente a mesma que fez o clipe, com exceção do também colega de escola André Pyrrho na parte do som.

**Figura 72** – *O Hotel do Coração Partido* (2006).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

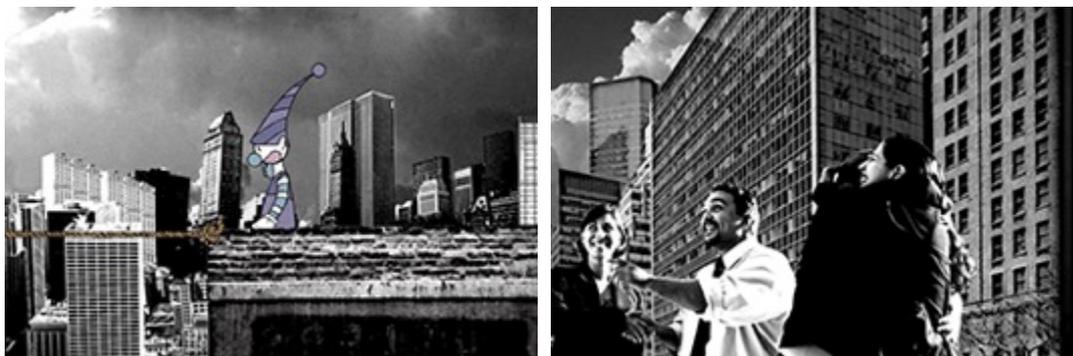
*O Hotel do Coração Partido* segue bastante este estilo minimalista. O filme é basicamente formado por ilustrações de personagens com fundo branco e pouquíssimos movimentos, como piscadas de olho, leves deslocamentos de cabeça e gestos bastante econômicos. A animação é totalmente pautada na narração, feita pelo próprio diretor, que nos conta a história de um personagem, Ronaldo, que tinha um coração maior do que os corações normais. E, a partir da comparação entre o coração e um hotel, o filme mostra como Ronaldo divide e distribui o espaço de seu coração entre as pessoas que ele conhece. A imagem serve, assim, praticamente como uma ilustração para o que está sendo dito na narração.

O filme teve uma excelente carreira em festivais, ganhando alguns prêmios: 2º lugar no prêmio Porta Curtas no Curta Cinema – Festival Internacional de Curtas do Rio de Janeiro de 2007; Melhor Animação em Vídeo no Curta-se – Festival Luso-Brasileiro de Curtas Metragens de Sergipe em 2007; Prêmio Melhor animação nacional no Festival Universitário de São Carlos.

### ***Na Corda Bamba***

O Núcleo de Animação da AESO havia crescido durante o ano de 2005. Foram contratados quatro profissionais para dar andamento aos projetos. O Núcleo começou a atender alguns projetos de cunho publicitário ou institucional, na maioria VTs para empreendimentos da própria Faculdade, como o Festival de Cinema Mostramundo e o Festival de Música Microfonia; uma vinheta de São João para a Rede Globo e um VT para o Centro Luís Freire, que na época era cliente de uma agência-escola, Inata, que funcionava dentro da AESO com alunos da faculdade. Mas esses profissionais também atuavam dando suporte para projetos autorais, como é o caso de *Na Corda Bamba* (2006), dirigido por mim, que na época coordenava o Núcleo.

**Figura 73** – *Na Corda Bamba* (2006).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

A história do filme é muito simples: um palhaço atravessa uma corda bamba entre arranha-céus e chama a atenção dos que estão passando nas ruas. Essas pessoas que antes estavam tristes, ficam apreensivas com o perigo que o palhaço está correndo, mas, quando ele chega ao outro lado da corda, todos ficam alegres e sorridentes. Porém, a ideia não surgiu dentro do Núcleo de Animação. Já era um projeto que eu tinha há 3 anos.

Como surgiu a ideia, na verdade eu estava conversando com o pessoal do Cordel do Fogo Encantado<sup>140</sup> para fazer um videoclipe, que acabou nem saindo. E eles tinham acabado de lançar aquele disco ‘O palhaço do circo sem futuro’ e esse nome ficou na minha cabeça martelando. Meu sobrinho nasceu e eu disse: ‘vou fazer uma história para ele [...], e aí eu tive essa ideia de fazer essa história de um palhacinho que estava na corda bamba [...], e as pessoas tristes (MARCOS BUCCINI, entrevista ao programa Agora Curta da Rede Globo Nordeste, 09/03/2009).

Não foi necessário escrever um roteiro, eu já havia criado um *storyboard* resumido com as principais situações que ocorreriam no filme. “A história foi se montando de uma maneira muito natural. Fatos, personagens e cenário foram se encaixando e no fim, acabei desenhando uma página de *storyboard* com todos os elementos que iriam constar no filme pronto” (BUCCINI, 2012, p. 12).

A música e principalmente o título não saíam da minha cabeça. Primeiro por que sempre achei a figura do palhaço muito complexa – uma figura que deve ‘sofrer’ para nos fazer rir. Além disso, fico pensando na pessoa por trás da maquiagem. Fiquei pensando muito em um filme de Jerry Lewis no qual um menino vai procurar o seu pai verdadeiro. Uma das últimas cenas é justamente o menino conversando com um palhaço bêbado e depressivo, essa imagem não saía da minha cabeça, assim como a capa do disco. Fiquei imaginando que ‘O Circo sem futuro’ além de representar os pequenos e decadentes circos que viajam pelo país, também podia significar o mundo ‘triste’ e ‘individual’ que vivemos. Fiquei pensando que o Palhaço poderia ser o herói, que tenta nos tirar desta ‘frieza’. Na hora me veio uma imagem de um equilibrista em uma corda bamba entre dois prédios, e as pessoas embaixo olhando – não era uma imagem específica, era algo geral. Então fechei a ideia: ‘um palhaço anda na corda bamba entre dois prédios para tirar as pessoas do transe da vida cotidiana’ - Um argumento para uma nova animação estava pronto (BUCCINI, 2012, p. 9).

O *storyboard* feito de maneira rápida e despreocupada já continha alguns elementos formais e estéticos de como eu pensava que seria o filme.

O palhaço desenhei rapidamente, sem pensar muito em detalhes, era algo que estava já ‘colado’ na minha cabeça. Quando fui desenhar as pessoas, coloquei umas máscaras, mas na hora lembrei de uma história em quadrinhos, ‘30 Dias de Noite’, que usava fotos dos rostos reais de pessoas ao invés de desenhá-los. Resolvi que seria assim (BUCCINI, 2012, p. 9).

Sempre que tinha um papel e uma caneta na mão, redesenhava a imagem do palhaço que tinha sido primeiramente feita no *storyboard*. Com isso eu fui aos poucos modificando

<sup>140</sup> Grupo musical originário da cidade de Arcoverde que existiu entre 1997 e 2010.

alguns detalhes e solidificando outros. A imagem final do palhaço, porém, foi definida a partir de estudos de Márcio Vieira, que na época trabalhava no Núcleo, os quais, por sua vez, já se baseavam nos esboços feitos por mim ao longo dos três anos. Anos mais tarde, me deparei com uma história em quadrinhos que eu havia lido em minha adolescência chamada ‘A noite dos Palhaços Mudos’, de Laerte. Para minha surpresa, a imagem do palhaço que eu havia trabalhado estes anos todos era muito parecida com a figura de um dos palhaços de Laerte. “Não só o visual do Palhaço lembrava muito o meu desenho original como a personalidade do Palhaço, que não fala e que se expressa por mímica” (BUCCINI, 2012, p. 10).

Outra surpresa se deu quando assisti ao documentário *Man On Wire* (2008), dirigido por James Marsh, história de um equilibrista, Philippe Petit, que, em 1974, andou clandestinamente na corda bamba por entre as Torres Gêmeas de Nova York. “O filme lembra muito minha animação. Sei que equilibristas andando entre prédios, não é uma novidade. Mas fiquei imaginando se em algum momento tive contato com estas imagens que de alguma forma ficaram impregnadas na minha memória” (BUCCINI, 2012, p. 9).

A ideia inicial era fazer o filme todo no programa Macromedia Flash. Porém, ao longo do processo, visualizaram-se alternativas mais práticas e que trariam um diferencial estético ao filme. “Na hora de fazer os cenários e as pessoas, eu achei que ia ficar um pouco sem graça se fosse tudo 2D, tudo igual e eu disse ‘vou fazer com fotografia’, e ficou interessante” (MARCOS BUCCINI, entrevista ao programa Agora Curta da Rede Globo Nordeste, 09/03/2009).

**Figura 74** – Pixilation em *Na Corda Bamba* (2006).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

Assim, apenas o palhaço seria desenhado e animado no Flash, o restante do filme seria feito com fotografias. As pessoas foram fotografadas quadro a quadro, usando a técnica de *pixilation* (figura 75), enquanto o cenário foi montado a partir de pedaços de fotos de diversas cidades e animado usando o After Effects. O filme acabou usando, portanto, três formas distintas de animação: 2D quadro a quadro, *pixilation* e animação digital com recorte.

Conceitualmente, essa mudança foi muito rica, pois o palhaço se destacaria visualmente por ser desenho e o restante, foto. Mas não só isso, foi decidido que o palhaço, o monociclo e a corda seriam os únicos elementos coloridos do filme. Além da facilidade para juntar figuras em preto e branco, o impacto visual também foi levado em consideração. Outra questão conceitual interessante é que o palhaço, que se movimenta a partir de uma animação *full*, mesmo sendo um desenho, parece muito mais ‘humano’ do que as pessoas que foram fotografadas quadro a quadro. Por fim, conceitualmente, decidiu-se que a cidade não deveria ser retratada a partir das fotos de uma cidade apenas.

A cidade que aparece ela é um recorte de várias cidades, então você tem Nova York, Chicago, tem São Paulo, tem Salvador, tem Recife. Se você olhar cada pedacinho, é uma cidade diferente. Acaba sendo uma cidade global e nenhum lugar ao mesmo tempo, então isso é interessante (MARCOS BUCCINI, entrevista ao programa Agora Curta da Rede Globo Nordeste, 09/03/2009).

*Na Corda Bamba*, assim como *A Morte do Rei de Barro*, teve uma carreira muito feliz em festivais. Ao total foram mais de 38 participações em festivais e 8 prêmios, incluindo um prêmio internacional de melhor animação no Euroshorts 2006, na Polônia. O filme também foi adquirido pela Programadora Brasil<sup>141</sup> e distribuído para diversos cineclubes, escolas, universidades, pontos de cultura, prefeituras, centros universitários, entre outros espaços.

### ***Corrida de Jerico***

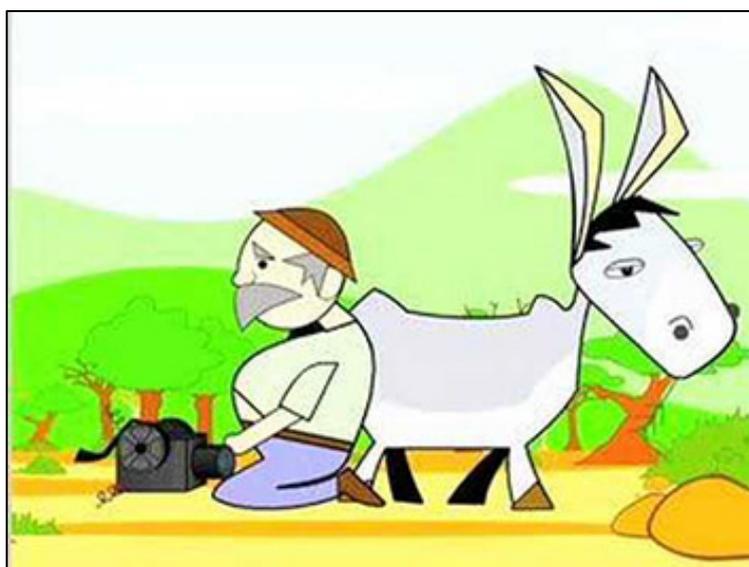
*Corrida de Jerico* (2006) é a segunda animação feita por alunos estagiários do Núcleo de Animação da AESO. O projeto surgiu a partir de uma demanda que o Núcleo teve de fazer os créditos de um documentário chamado *Ao vencedor, o capim* (2005), dirigido por uma aluna do curso de jornalismo, Carol Araújo. O documentário retratava uma famosa corrida de jericos que acontece anualmente na cidade de Panelas em Pernambuco.

---

<sup>141</sup> “A Programadora Brasil é um programa da Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura realizado pela Sociedade Amigos da Cinemateca sob a coordenação da Cinemateca Brasileira. Seu objetivo primordial é ampliar o acesso às produções recentes e aos filmes representativos da nossa cinematografia e que estão fora do circuito de exibição” (CURTADOC, 2013).

Os alunos encarregados de realizar os créditos foram Romero da Fonte, que já havia dirigido *Banheiro Massa* (2005), e Maria Gabriela Cruz, os quais resolveram então aproveitar a oportunidade e desenvolver uma animação sobre o evento. “Pensamos em como poderíamos fazer uma animação simples para a internet, mas ressaltando alguns elementos da cultura pernambucana” (ROMERO DA FONTE, entrevista ao autor realizada por e-mail em 25/08/2015). Decidiram, então, usar uma narrativa baseada em versos, como em um cordel, narrados por um locutor com sotaque regional.

**Figura 75** – *Corrida de Jerico* (2006).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

A animação voltada para um público infantil possui uma história ingênua e bem-humorada. Na tradicional corrida de jericos de Panela<sup>142</sup>, Seu Mané resolve participar da competição para ganhar dinheiro, mas o seu jericó resolveu não colaborar.

O filme foi produzido pensando em ser enviado para o Anima Mundi Web, que só aceitava filmes em Flash. Para agilizar o trabalho, optou-se por uma estética mais simples tanto nas imagens mais geométricas, de cores chapadas, quanto nos movimentos básicos e minimalistas criados usando a técnica de animação 2D com recorte.

Como vários trabalhos feitos por alunos, o mais importante não era um filme impecável como resultado, e sim o aprendizado. Os alunos envolvidos nunca haviam trabalhado com o Flash e o projeto serviu de aprendizado da ferramenta. O filme não foi selecionado para o Anima Mundi Web, mas participou de 16 festivais, ganhou 2 prêmios e,

<sup>142</sup> Cidade do interior pernambucano onde anualmente acontece uma tradicional corrida de jericos.

segundo um dos autores, teve alguns trechos exibidos em cadeia nacional pelo programa Hoje em Dia da TV Record em uma matéria sobre a corrida de jericos.

### ***Ocaso***

O Festival 60 Segundos do Recife continuou rendendo frutos para a cinematografia animada pernambucana mesmo depois da sua última edição. O primeiro deles foi *Ocaso* (2006). Zózimo Neto havia realizado uma animação de 1 minuto para o primeiro Festival 60 segundos do Recife, chamada *O Naufrago do Banheiro* (2004), em parceria com o amigo Rafael Travassos. Dois anos depois, ele realizaria sua segunda animação, *Ocaso*, como trabalho final do curso de Design e Hiperfídia no CEFET-PE (atual IFPE).

**Figura 76** – *Ocaso* (2006).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

O filme é a melancólica história de um garoto que, em uma noite de tempestade, resolve construir um robô para ser seu amigo. Por fim, ele dá sua própria vida para que o robô viva. Segundo o autor, o *insight* para o roteiro veio de uma música da banda inglesa Radiohead. A música chama-se ‘Street Spirit (fade out)’ e possui uma parte que diz ‘*this machine will, will not communicate*’. Este verso e o clima sombrio da música inspiraram Zózimo a criar o filme.

Nota-se uma grande evolução na qualidade geral do filme se comparado ao trabalho anterior de Zózimo. “Esse projeto foi bem melhor estruturado e planejado. O conhecimento sobre metodologias projetuais obtido nos cursos de design<sup>143</sup> até aquele ponto foram muito úteis para planejar o curta.” (ZÓZIMO NETO, entrevista ao autor realizada por e-mail em 28/07/2015).

<sup>143</sup> Zózimo, na época, também era aluno do curso de Design da UFPE.

Entretanto, a falta de experiência, especialmente na movimentação do personagem, é visível. Outra dificuldade da produção foi a realização da animação sem ajuda de programas de computador, segundo o autor, não foi possível configurar os *softwares* que facilitariam a movimentação dos bonecos por meio de recursos como *onion skin*, rotoscopia e *preview* das ações. Com isso a animação foi toda feita “às cegas” e só se tinha o resultado da cena quando um conjunto de fotos era passado para o computador. O realizador também cita a qualidade da imagem do curta, que não é tão boa pois ele não dispunha de um equipamento melhor, como câmeras e iluminação. Isso, no entanto, não tira os méritos do curta, especialmente na parte de direção de arte, montagem e roteiro. “Pesquisei muito material e técnicas e passamos uns meses trabalhando na pré-produção” (ZÓZIMO NETO, entrevista ao autor realizada por e-mail em 28/07/2015). *Ocaso* ganhou o segundo lugar na categoria animação no Festival de Vídeo de 2005.

Zózimo tinha o sonho de trabalhar com animação desde pequeno. Depois de fazer *Ocaso*, ainda pensou em montar um estúdio de *stop motion* com as colegas que ajudaram no filme, mas desistiram. “Vimos que era uma área muito complicada e com pouco retorno financeiro, logo era insustentável *pra* nós. [...] então pensei em outras profissões mais palpáveis” (ZÓZIMO NETO, entrevista ao autor realizada por e-mail em 28/07/2015).

*Ocaso* foi a última produção de Zózimo até o momento, que hoje trabalha como *game designer*.

Um dia [...] [es]tive num dilema de escolher entre duas áreas que gosto muito: *games* e animação. O fator financeiro falou mais alto. Apesar de a área de *games* não pagar salários exorbitantes, ao menos o mercado é mais promissor e rentável que o mercado de animação (ZÓZIMO NETO, entrevista ao autor realizada por e-mail em 28/07/2015).

Apesar de não estar mais atuando com animação, Zózimo tem orgulho do trabalho que realizou. “O fato de ter uma realização desta no portfólio agrega para a carreira. [...] *Ocaso* foi o meu “Livro”, ainda não plantei uma árvore, mas pelo menos matei a vontade de ter feito um curta *stop motion* do começo ao fim minimamente digno” (ZÓZIMO NETO, entrevista ao autor realizada por e-mail em 28/07/2015).

### ***Caminho***

Após o sucesso de *Macaco Satã* no festival 60 Segundos do Recife, a Pizza Animation continua a lançar animações feitas no Flash. Em 2006 foram duas, *Hero War* (2006), de Pablo Colares e Lucas Mariz, e *Caminho* (2006), de Igor Colares. A primeira, por não ter participado de Festivais, não foi incluída no *corpus* desta pesquisa. Ela foi lançada apenas na

internet e foi muito bem aceita e acessada. *Hero War* é uma sucessão de batalhas entre diversos tipos de heróis, desde personagens de jogos, até quadrinhos, séries e filmes.

*Caminho* é uma experiência diferente do que a Pizza Animation costumava fazer. “Na época, a mesma equipe que fazia as animações também arriscava uns pulos de *Parkour*<sup>144</sup>, então juntamos duas paixões” (IGOR COLARES, entrevista ao autor realizada por e-mail em 22/12/2015).

**Figura 77** – *Caminho* (2006).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

*Caminho* é uma animação curta que utiliza versos de um poema de Carlos Drummond de Andrade, ‘No meio do caminho tinha uma pedra, tinha uma pedra no meio do caminho’. Depois mostra a silhueta de jovens fazendo ‘manobras’ de *Parkour*, pulando e atravessando obstáculos. No final o filme se encerra com a frase, ‘Poeta, deixa da tua frescura e passa por cima’. “Nosso objetivo era apenas incentivar as pessoas, falar algo como ‘deixa de frescura e passa por cima’. Fizemos isso com um pouco de Drummond e Pennywise<sup>145</sup>” (IGOR COLARES, entrevista ao autor realizada por e-mail em 22/12/2015).

Foi utilizada a técnica de rotostopia. As ações dos personagens foram filmadas depois traçadas *frame a frame* no Flash. “Nesta época tínhamos acabado de adquirir nossa primeira mesa digitalizadora, ela foi fundamental para conseguir fazer o trabalho de forma mais rápida que o *mouse*” (IGOR COLARES, entrevista ao autor realizada por e-mail em 22/12/2015). O filme foi exibido no VII Festival de Vídeo de Pernambuco, sua única participação em festivais.

<sup>144</sup> “Parkour / Freerunning / Art du Déplacement é a disciplina física não-competitiva de treinamento para mover-se livremente ao longo e através de qualquer terreno usando apenas as habilidades do corpo” (PARKOURUK, 2016).

<sup>145</sup> “Pennywise é uma banda de *punk rock* americano de Hermosa Beach, Califórnia, Estados Unidos, formada em 1988. O nome é derivado do monstro, *It*, a partir do romance de Stephen King de mesmo título” (WIKIPEDIA, 2016c).

### ***O Dia em que o Brasil foi invadido pelos Estados Unidos***

Mais um realizador que estreou no Festival 60 Segundos do Recife foi lançado. *O Dia em que o Brasil foi invadido pelos Estados Unidos* (2006), de Abel Oliveira, foi realizado como Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) de Publicidade e Propaganda na AESO. O filme surge em uma época em que o governo norte-americano estava sendo rigidamente criticado pela invasão ao Iraque. Segundo o autor, o filme é uma “sátira a teorias de conspiração que de vez em quando eram recicladas e enviadas por e-mail” (ABEL OLIVEIRA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 28/08/2015), de que os Estados Unidos planejavam invadir também o Brasil, de que os livros de geografia americanos já mostravam a Amazônia como uma área internacional, etc.

**Figura 78** – *O Dia em que o Brasil foi invadido pelos Estados Unidos* (2006).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

O roteiro muito bem-humorado, desenvolvido juntamente com Luiz Ataíde, gira em torno de uma possível invasão dos EUA ao Brasil porque o presidente americano, na época, Bush descobriu que no Brasil havia, além de petróleo, muita água e que nossas defesas eram muito fracas. O que acontece é que os invasores, representados por astros do cinema de ação, são derrotados justamente pelas misérias do Brasil, como poluição, violência urbana e as queimadas nas florestas, etc.

[Foi] uma forma de criticar várias coisas ao mesmo tempo. O belicismo da administração Bush e a política de aumentar a percepção de ameaça terrorista para obter aprovação popular para guerras de invasão, alguns dos problemas do Brasil na época e até mesmo esse hábito dos brasileiros de replicar qualquer conteúdo que recebem sem antes averiguar se é verdadeiro ou não (ABEL OLIVEIRA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 28/08/2015).

O filme demorou mais de seis meses para ser feito. Ele foi todo animado com a técnica de recorte digital no programa Flash. As fotos usadas foram, na maioria, adquiridas na

internet e alguns elementos foram fotografados, como o corpo de vários personagens, veículos de plastimodelismo e objetos de cena. Cada tomada foi individualmente exportada em formato SWF, posteriormente convertida para formato de vídeo e editada no Sony Vegas. O som foi feito pelo irmão de Abel, que mora em Portugal. “Os fundamentos estavam todos lá. Câmeras digitais, computador, *software*, internet ‘rápida’ (1mbps<sup>146</sup>). As limitações foram mais devido à falta de experiência/conhecimento em animação e edição do que devido a *hardware* ou *software*” (ABEL OLIVEIRA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 28/08/2015).

Abel conta que no começo não sabia animar, mas tinha noção de cinema e edição, por conta de algumas disciplinas da faculdade. Sua formação técnica em animação foi totalmente autodidata. “Tudo foi aprendido à medida que era necessário fazer algo. A ideia sempre veio antes da necessidade ou da habilidade para animar” (ABEL OLIVEIRA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 28/08/2015). Porém, para fazer ‘*O Dia em que o Brasil foi invadido*’ ele fez um curso de Flash e Photoshop.

Segundo o próprio diretor, estilística, temática e tecnicamente, as obras de Abel bebem na fonte de animações com recorte analógico feitas pelo animador americano Terry Gilliam do grupo inglês Monty Python<sup>147</sup> e com recortes digitais da empresa Jibjab<sup>148</sup>. O estilo de animação com recorte é um dos mais básicos de todos, o que dificulta a representação de movimentos complexos. O estilo é chapado, literalmente 2D. Com o desenvolvimento de recursos em *softwares*, em especial o After Effects e o Toonboom, a animação realizada com recortes tem conseguido resultados técnicos bem mais avançados, especialmente os que envolvem a representação 3D, como profundidade e volume. De todo modo, a técnica continua sendo uma das mais primárias e, por isso, muito usada quando se quer ‘afastar’ um pouco o realismo do filme e também representar situações bem-humoradas.

Assim como as suas influências, citadas acima, os filmes de Abel possuem uma forte dose de humor e crítica social/política. Ele cita Molière ao falar desta questão: “‘*Ridendo castigat mores*’. É rindo que se castigam os costumes. Acredito que é possível ensinar/criticar ao mesmo tempo que se faz humor. Gosto da sátira e crítica social” (ABEL OLIVEIRA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 28/08/2015).

<sup>146</sup> MBPS – Mega Bytes por Segundo. Unidade de medida usada para calcular a velocidade de uma rede.

<sup>147</sup> Grupo de comediantes fundado em 1969 em Hampstead, subúrbio de Londres. O grupo iniciou com uma série na Rede de TV BBC e depois se consagrou com uma série de longas-metragens e diversas outras mídias. Vários trabalhos do grupo incorporam a animação de recorte feita por um dos seus membros, o único que não é inglês, Terry Gilliam (GENT, 2014).

<sup>148</sup> Jibjab é uma empresa novaiorquina criada em 1999 pelos irmãos Evan e Gregg Spiridellis que usa a técnica de animação com recorte para criar sátiras políticas e também cartões digitais personalizáveis (THE JIBJAB BLOG, 2016).

‘*O Dia em que o Brasil foi invadido*’ é um exemplo muito bem-acabado deste estilo. Tecnicamente, o filme tem algumas falhas, mas o *timing* das situações e as piadas inteligentes, em especial o final, mostram um filme ‘de aluno’ muito maduro. Além de participar em alguns festivais, e inclusive ganhar dois prêmios no Festival de Vídeo de Pernambuco de 2006 (melhor animação pelo voto popular e terceiro lugar pelo júri oficial na categoria animação), o vídeo postado no Youtube teve um efeito viral espantoso: em uma semana, já eram mais de 100.000 visualizações e, em menos de 3 meses, chegou à marca de 1 milhão de *views*. Nove anos depois, o filme está na marca de 2.098.725 acessos no canal oficial de Abel. Isso sem contar com os diversos outros usuários do Youtube que postaram novamente o vídeo. “Ao chegar a 300 mil *views*, fui entrevistado pelos principais jornais locais e, na altura da publicação da notícia, esse número beirava os 500 mil” (ABEL OLIVEIRA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 28/08/2015).

Por ter usado a música ‘Popozuda’ da banda De Falla sem autorização, Abel recebeu uma notificação da Sony Music dizendo que ele deveria pagar uma indenização pelo uso não autorizado da obra, porém Edu K, autor na música, havia gostado muito da animação e autorizou seu uso no curta.

Depois do filme ser um sucesso no Youtube, Abel conta que recebeu diversas propostas de parcerias para trabalhar na área de animação e montar seu próprio estúdio. “[Eu] tinha o local e os recursos para tornar isso possível e recusei na época por insegurança e falta de experiência” (ABEL OLIVEIRA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 28/08/2015). Abel está há mais de nove anos afastado da área de animação. Porém, segundo ele, uma animação em 3D está em fase de pré-produção. Mas o autor diz que, como sua área de trabalho é outra (ele atualmente trabalha com inteligência de mercado para uma grande construtora de Recife), a ideia é que a animação se mantenha apenas como *hobby*.

### **Comunicação**

Este é mais um filme realizado no âmbito acadêmico, nesse caso pelos alunos do curso de Radialismo e TV da UFPE, Paulo Fernando, que também assina como Paulo Sano, e Sérgio Rodrigo da Silva Santos. Não conseguimos muitas informações sobre o filme. O único contato que achamos foi o e-mail de Paulo Sano, porém ele nunca nos respondeu. *Comunicação* (2006) foi feito digitalmente com recorte e colagem e usa um humor “*nonsense*”, como a própria sinopse sugere, para tratar de política e comunicação no Brasil, misturando “fatos verídicos e [...] válidos devaneios dos autores” (PORTACURTAS, 2014).

**Figura 79 – Comunicação (2006).**



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

O filme começa com a criação divina dos mandamentos da Radiodifusão no ano 1965 A.C. Estes mandamentos são recebidos na terra por Roberto Marinho, que, nada satisfeito com o que lê, envia um exército ao paraíso para derrotar Jesus e criar uma nova tábula de mandamentos com a frase: ‘Integrar o Brasil antes que alguém o faça’. Já no ano de 2000 D.C., o filme mostra a televisão controlando as pessoas e, em 2006 D.C., aparece a figura do então Ministro das Comunicações em uma TV que sai do ar, a imagem fora do ar então vira moscas que são engolidas por uma pessoa que assistia à televisão.

A animação do filme é extremamente limitada, os personagens se movimentam por inteiro, ou seja, não existem movimentos dos membros, cabeça etc. As imagens praticamente se deslocam na tela, aparecem e desaparecem. O filme claramente se baseia no estilo de animação da série *South Park*, inclusive Paulo e Sérgio se apropriam da figura de alguns personagens da série durante o filme. Claramente é um filme realizado de forma amadora e despreocupada com a técnica, concentrando sua força no roteiro e na mensagem que deseja passar. O filme inclusive ganhou o prêmio de melhor roteiro de animação no I Festival de Cinema e Vídeo de Santa Cruz das Palmeiras em São Paulo, sendo também selecionado para vários outros festivais, como o MUMIA – Mostra Udigrudi Mundial de Animação (MG), 3ª MOSTRA MOSCA – Mostra Audiovisual de Cambuquira (SP), 12º Festival Brasileiro de Cinema Universitário (RJ), Perro Loco – Festival de Cinema Universitário Latino Americano (GO) e FX - Festival de Vídeo Acadêmico 2007 em Portugal.

### **Oficina de Animação Elefante Brilhante**

A Oficina de Animação Elefante Brilhante, coordenada por Lourival Batista ‘Cuquinha’ e Dani Brilhante, surgiu depois que os dois fizeram alguns clipes para a banda ‘Textículos de Mary’, em especial o da música ‘She-Ra’. Segundo Lourival, a ideia da oficina

era ensinar *stop motion* ‘trash’, feito com o mínimo de recurso e de maneira improvisada (LOURIVAL CUQUINHA, entrevista concedida ao autor por *chat* de internet, 2016).

A oficina foi realizada duas vezes, a primeira foi em 2006, em Olinda, com o patrocínio da Petrobrás e reuniu um público de jovens, de 15 a 29 anos, na maioria membros de comunidades carentes. A segunda vez foi pela Fundarpe no Festival de Inverno de Garanhuns, com um público mais geral.

Segundo a descrição da oficina que consta no *site* Kinooikos, “Os alunos desenvolveram seus próprios roteiros utilizando várias técnicas, passando por todas as etapas de uma produção audiovisual, da concepção do roteiro à edição final. Adequando o processo de criação ao trabalho em equipe” (KINOOIKOS, 2016). Lourival contou que ele e Dani mostravam a técnica minimamente aos participantes, mas a criação era mais focada no roteiro (LOURIVAL CUQUINHA, entrevista concedida ao autor por *chat* de internet, 2016).

O resultado da primeira oficina, realizada em Olinda, foram 07 animações (KINOOIKOS, 2016). Porém, Lourival só conseguiu nos passar o nome de 06 delas: *Coco da Caveira* (figura 81), de Gabriel Muniz e Jeyvis Gomes; *Sr. Batráquio* (figura 81), de Karina Francis e Roberta Rodrigues; *De Encontro ao Futuro*, de Sil; *Gota d’agua*, de Péricles Chagas e Rafaela Gomes; *Guerra de Joplin*, de Rodrigo Bnery, Icaro Muniz e Haroldo de Almeida; e *L’HÔPITAL*, de Juliana Notari. Até onde sabemos, apenas os filmes *Coco da Caveira* e *Sr. Batráquio* participaram de festivais, desta forma, só consideraremos estes dois para o *corpus* da pesquisa.

**Figura 80** – *Coco da Caveira* (2006) e *Sr. Batráquio* (2006), respectivamente.



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

*Coco da Caveira* é um filme em formato de videoclipe<sup>149</sup>, que conta a história de um rapaz que zomba de um defunto cuja caveira vem se vingar. A música original é de autoria da dupla Pereira e Sonhador. Já *Sr. Batráquio* mostra um sapo, que vive feliz na lagoa e se vangloria da vida fácil que leva. Por fim, descobrimos que era apenas o sonho de um rapaz, que teve de acordar para ir trabalhar. Os dois filmes realmente são trabalhos precários, como o próprio Lourival, que organizou as oficinas, afirmou. Não há um cuidado técnico com movimento, foco ou mesmo a estabilidade da câmera. Muitas partes são filmadas, e não animadas, e o material usado é improvisado. Ambas investem mais no roteiro e demonstram que não se precisa de muito para realizar uma obra de animação. Os filmes participaram do 18º Festival Internacional de Curtas-metragens de São Paulo, na categoria Formação do Olhar. O *Coco da Caveira* participou ainda da segunda edição do Festival Mostramundo, em Recife, ganhando o prêmio de melhor montagem na categoria universitária.

Ainda em 2006, os membros do Elefante Brillhante produzem, juntamente com o Coletivo Gambiarra Imagens, o curta em *stop motion Gambiarra*. O vídeo retrata o cotidiano e a paisagem de um bairro de periferia. Não há propriamente uma história, apenas o testemunho da rotina de uma comunidade. Assim como nos outros trabalhos do Elefante Brillhante, foram usados materiais do dia a dia como matéria prima para o cenário, além de brinquedos, bonecos e carrinhos de plástico, que foram animados de maneira bastante instintiva e espontânea. Não há cuidado com a continuidade de movimentos (personagens aparecem e somem do cenário) ou preocupação com qualquer princípio elementar da animação.

O coletivo Gambiarra Imagens foi fundado em 2004 com o objetivo de usar a facilidade de acesso aos meios de produção de informação e conhecimento, possibilitada pelo advento da tecnologia digital, para promover a democratização da comunicação, combatendo o monopólio de grandes corporações midiáticas. A sede do Coletivo está localizada no bairro Campina do Barreto, Zona Norte do Recife, onde os participantes produzem filmes autorais, entre outros produtos, como fotografia, programas de rádio, etc. Além disso, no local, acontecem outras atividades, como o Cine-Clube No Olho da Rua e o Mutirão de Graffiti.

O filme *Gambiarra* foi concebido como um curta-metragem, porém os membros do Coletivo resolveram usá-lo como uma vinheta institucional. A única participação da peça em Festivais foi no Mostramundo 2006.

---

<sup>149</sup> Estamos considerando o filme, visto que ele não é o videoclipe oficial da música. Ele apenas usa o formato de videoclipe dentro do curta, ou seja, o áudio é constituído apenas de uma música que dialoga com as imagens e contam uma história.

### ***Entre o novo e o nada***

*Entre o novo e o nada* (2006) é um fotodocumentário animado, realizado pelo artista plástico Márcio Almeida e pelo fotógrafo Marcelo Lyra, que faz parte de uma videoinstalação premiada no 46º Salão de Arte de Pernambuco. O projeto submetido ao salão consistia em adquirir uma casa de alvenaria e procurar uma família que morasse em um barraco e sugerir que essa família trocasse o barraco com tudo dentro por aquela casa de alvenaria que também estaria mobiliada. O barraco então seria desmontado e levado a um museu. “A ideia é mostrar que em todo deslocamento há perdas” (MÁRCIO ALMEIDA, entrevista concedida por telefone no dia 05/01/2016). Desta forma, uma família que morava em um barraco localizado perto do lixão da PE-15 foi transferida para uma casa de alvenaria, um pouco distante dali. O barraco foi desmontado peça por peça e foi remontado de maneira fiel ao que era originalmente no MAC (Museu de Arte Contemporânea).

A ideia de Márcio era filmar o processo e criar uma videoinstalação juntamente com o barraco montado. Marcelo Lyra estava encarregado de fotografar o processo para o *making of*, porém Márcio pediu que ele fizesse um *timelapse* de todo o processo para depois comparar com o vídeo. O resultado do *timelapse* agradou bem mais e o filme foi montado a partir das mais de cinco mil fotos tiradas por Marcelo.

**Figura 81** – *Entre o Novo e o Nada* (2006).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

*Entre o Novo e o Nada* está dentro da mesma categoria de obra animada que os filmes de Bruscky e de Ypiranga Filho. Filmes que nascem dentro do contexto das artes plásticas,

com o propósito de atender a uma demanda própria deste tipo de arte, mas que se utilizam de técnicas ligadas ao cinema de animação, o que gera obras híbridas em termos estéticos e conceituais. Neste caso, por exemplo, a obra foi pensada para ser exposta em um museu e uma parte dela, o vídeo, acabou sendo exibida em um festival, junto com outros filmes dentro da categoria animação. Indo além, pensando apenas no filme, deslocado da instalação, ainda podemos levantar a questão de se tratar de uma obra experimental que se utiliza de sequências de fotogramas capturados individualmente (o que já caracteriza uma técnica animada), mas cujo conteúdo é documental. Trata-se de mais uma forma de hibridização, que posiciona a obra entre duas categorias de filme, a animação e o documentário.

### **Notstopmotion**

Uma cena artística e cultural se desenvolve por meio de diversos tipos de iniciativas vindas dos poderes públicos, através de editais como o Funcultura; empresas, como o Núcleo de Animação da AESO-Barros Melo; e também iniciativas de indivíduos, como grupos de estudo, coletivos etc.

Raymond Williams, em seu livro *Cultura* (1992), destaca a importância destas organizações, das oficiais e organizadas àquelas que não possuem regras ou não exigem uma participação formal dos seus participantes. Em seu ensaio intitulado “A Fração *Bloomsbury*”, Williams se debruça sobre o grupo *Bloomsbury*, responsável pela introdução do modernismo nas artes inglesas. Para o autor:

Existem grupos culturais muito importantes que têm em comum um corpo de prática ou um *ethos* que os distingue, ao invés de princípios ou objetivos definidos em um manifesto. [...] Não há dúvidas quanto a importância social e cultural de tais grupos, desde os mais organizados aos menos organizados. Nenhuma história da cultura moderna poderia ser escrita sem se dar atenção a eles (WILLIAMS, 1999, p. 140).

Em 2007, um grupo de entusiastas da animação em Pernambuco começou a se encontrar para trocar ideias e experiências. O grande incentivador foi o designer e animador Maurício Nunes, que sentia a necessidade de trocar mais conhecimento e discutir animação, tecnicamente e também conceitualmente. Ele tinha reuniões semanais com Muca, que rendiam boas ideias e *insights* para futuros projetos. A partir daí, ele começou a visualizar um grupo de estudos, que se reunisse semanalmente para falar sobre animação e também produzir conteúdo.

Ele conseguiu mobilizar várias pessoas interessadas em animação para se encontrarem às quartas-feiras na sede da Quadro a Quadro: o amigo Muca; Nara Normande, que conhecia Maurício desde a infância, pois era irmã de um amigo dele em Maceió; Paulo Leonardo, que

conheceu através de Nara; Renata Claus, amiga que fazia Arquitetura no CAC; a própria equipe da QaQ; além de outras pessoas, como Germano Rebelo, Raoni Assis, Diego Mascaro, André Pyrrho e Antero Assis.

No início eram mais discussões gerais, trocas de conhecimentos, sem muita objetividade. “Tinha muita reunião, mas não tinha muito objetivo não. Eu ia para conhecer a galera, para conversar, trocar ideia” (PAULO LEONARDO FIALHO, em entrevista concedida ao autor, Aldeia, 27/08/2015). “Nessas reuniões, compartilhava-se o que cada um pesquisava” (RENATA CLAUS, em entrevista concedida ao autor, Recife, 17/09/2015).

As reuniões, que no início eram lotadas, com o tempo, foram se esvaziando, ficaram apenas algumas pessoas, entre elas: Renata Claus, Nara Normande, Paulo Leonardo, Raoni Assis, Diego Mascaro, Muca, André Pyrrho e o próprio Maurício. O grupo restante, então, resolveu partir para algo mais prático, Diego Mascaro ofereceu a garagem da casa dos pais para servir de local de trabalho.

**Figura 82** – Maurício Nunes, o ator Leo Ferrário e Renata Claus no set de 3x4.



Fonte: Foto fornecida por Maurício Nunes.

“A gente se reunia todo domingo na garagem da casa de Diego Mascaro. Aí era eu e Muca e uma molecada. A galera [es]tava com 17 anos e a gente com vinte e tantos anos” (MAURÍCIO NUNES, em entrevista concedida ao autor, Recife, 22/04/2015). O ‘expediente’ do grupo durava das 10 da manhã às 08 da noite. “Chegávamos lá e íamos

conversar sobre filmes, fazer uns testes de animação, tipo alguém tinha visto uma coisa que interessava e mostrava: ‘eita, como será que faz isso?’. E era bem assim, amigos se reunindo. Na verdade, nem tão amigos assim, porque a gente ‘tava’ se conhecendo” (NARA NORMANDE, em entrevista concedida ao autor, Recife, 17/06/2015).

**Figura 83** – Da esquerda para a direita: Renata Claus, Paulo Leonardo Fialho, Maurício Nunes e Diego Mascaro em uma reunião do grupo Notstopmotion.



Fonte: Foto fornecida por Maurício Nunes.

Os testes práticos eram feitos com o computador de Paulo, uma câmera e um tripé não profissional, o grupo fez diversos testes de *stop motion*. Em 2009, o grupo resolveu realizar um filme do início ao fim chamado *3x4* (figura 83 e 84). Segundo Paulo Leonardo, o roteiro mostrava as várias personalidades dentro da cabeça de um menino, “Um cara com raiva, um triste, um engraçado” (PAULO LEONARDO FIALHO, em entrevista concedida ao autor, Aldeia, 27/08/2015). A técnica usada foi *pixilation* com algumas intervenções com animação com massinha de modelar. Eles chamaram um amigo de Diego Mascaro, o ator Leo Ferrário, para fazer o papel principal. O equipamento também já era melhor, eles usaram máquinas fotográficas emprestadas da AESO – na época Paulo e Maurício davam aula no curso de animação. “Foi a primeira vez que tivemos contato com uma câmera boa, usava uma D70 com lente legal, uma olho de peixe” (MAURÍCIO NUNES, em entrevista concedida ao autor, Recife, 22/04/2015).

Nessa época, o grupo estava menor: Raoni e André pararam de ir às reuniões, e Muca ia de vez em quando. Nara também parou de frequentar os encontros quando teve o projeto do seu filme, *O Dia Estrelado*, aprovado em um edital do SIC. O filme *3x4* nunca foi terminado. A maior parte da equipe, hoje, não tem interesse em finalizar o curta, eles o consideram apenas um experimento, um exercício de técnica. Porém, Maurício ainda pensa em pegar o material bruto, trabalhar em cima dele e deixar o filme pronto.

O grupo Notstopmotion se desfez em 2009, enquanto grupo de estudos. Mesmo não deixando um legado material, como um filme, a experiência foi muito importante para o amadurecimento da animação em Pernambuco e estabeleceu uma parceria entre eles para projetos futuros. “Essa coisa na casa de Diego sedimentou o grupo” (PAULO LEONARDO FIALHO, em entrevista concedida ao autor, Aldeia, 27/08/2015). Assim, os membros do Notstopmotion serviram de mão de obra para o filme de Nara. Ainda em 2009, eles formaram a equipe de professores do Cine SESI e até hoje eles participam nos filmes uns dos outros. “O grupo de estudo se transformou nesse grupo de trabalho” (RENATA CLAUS, em entrevista concedida ao autor, Recife, 17/09/2015).

Diferentemente de uma boa parte dos realizadores de cinema *live action*, que possuem uma relação forte de amizade, companheirismo, cooperação e ‘brodagem’, características que basicamente funcionam como as engrenagens da produção pernambucana de cinema (NOGUEIRA, 2014), os animadores do estado colaboravam pouco uns com os outros. Claro que existiam parcerias, como a já citada Quadro a Quadro. Mas as ações eram pulverizadas e centradas em pequenos ciclos. Os participantes do Notstopmotion deram um passo à frente, agregando colaboradores e criando realmente um coletivo de trabalho que compartilha o que Williams (1999, p. 145) chama de “afeição pessoal e prazer estético”. Este grupo, inclusive, a partir da década de 2010, tenta se organizar politicamente e criar uma representação conjunta. Trataremos deste assunto mais adiante.

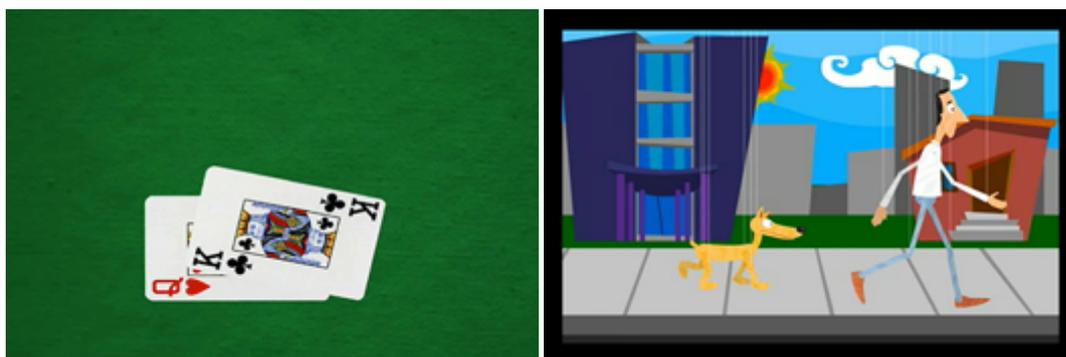
### ***Putaria do Baralho e Marionetes – o fim da Pizza Animation***

A Pizza Animation produz em 2007 seus últimos trabalhos: *Putaria do Baralho*, de Igor Colares, e *Marionetes*, de Lucas Mariz e Igor Colares. Assim como os trabalhos anteriores, ambos foram produzidos no Flash. Porém, existe uma diferença muito grande entre os dois filmes. Enquanto *Putaria do Baralho* é uma ideia muito boa, mas bastante simples, tanto em termos de narrativa quanto de animação e execução, *Marionetes* pode ser considerado o trabalho mais maduro da Pizza Animation, em todos os sentidos.

*Putaria do Baralho* foi criado com a intenção de participar do Festival do Minuto Vivo, que tinha como tema ‘sexo’. A história é bastante objetiva e funciona muito bem para um filme de um minuto. Toda feita com imagens de cartas de baralho, a animação começa com o Rei de Copas se despedindo da Rainha de Copas. Quando o Rei vai embora, chega o Rei de Paus e começa a ‘fazer sexo’ com a rainha. Quando o Rei de Paus vai embora, chega o Rei de Ouros, que também copula com a Rainha, que, em seguida, é ‘possuída’ por dois Valetes de Paus. Ela, então, é flagrada pelo Rei de Copas e foge, deixando-o sozinho. Por fim, chega o Coringa, que começa a ‘transar’ com o Rei de Copas (figura 85).

Os personagens são cartas, por isso a movimentação é muito básica, mas muito bem executada, deixando bem claro o que está se passando. “Como o tema era sexo, era engraçado mexer as cartas de forma frenética, pois qualquer pessoa que via sabia do que estávamos falando. Era uma forma sutil e divertida” (IGOR COLARES, entrevista ao autor realizada por e-mail em 22/12/2015).

**Figura 84** – *Putaria do Baralho* (2007) e *Marionetes* (2007), respectivamente.



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

Segundo Colares, eles queriam experimentar outras técnicas, daí o filme foi todo feito com cartas de verdade usando a técnica de *stop motion*. Porém, dois dias antes da entrega, o arquivo apresentou problemas e eles tiveram de refazer tudo usando o Flash, em apenas um dia, para não perder o prazo do festival. O filme acabou em segundo lugar.

Já *Marionetes* (figura 85) é o trabalho mais maduro do trio. É o filme mais longo que eles produziram, com seis minutos, e o primeiro que não apela para um humor mais ‘raso’. O roteiro é bem construído e mostra o dia a dia maçante de um homem. Acontece que tudo no mundo em que este homem vive é guiado por cordas, como em um show de marionetes. Aos poucos, vemos este homem ficando irritado com o seu cotidiano enfadonho, então ele começa a querer tomar atitudes que fujam da rotina, mas é sempre impedido pelas cordas amarradas

em seu corpo. Até que um dia ele usa uma tesoura e corta todas as cordas, cai no chão imóvel e chora de alegria.

O filme é muito bem costurado, tudo combina e se encaixa. O visual dos cenários e dos personagens usa muito bem as imagens chapadas do Flash, que, combinadas com a movimentação em duas dimensões, característica da animação com recorte, casam muito bem com o movimento de uma marionete. Os movimentos dos personagens e dos elementos de cenas são muito bem realizados. Nota-se que o trio estava conseguindo evoluir muito e ganhando mais experiência. “Mudamos um pouco a forma de animar, estávamos testando. Como eram personagens de cordas, animamos com interpolação de movimento, foi uma coisa nova pra gente” (IGOR COLARES, entrevista ao autor realizada por e-mail em 22/12/2015).

O filme ficou em terceiro lugar no Festival de Vídeo de Pernambuco. Porém, mesmo conseguindo um bom resultado e mostrando uma franca evolução, este foi o último trabalho autoral da Pizza Animation a participar de um festival. Segundo Igor Colares, o principal motivo de eles abandonarem a produção de animações foi o fato de eles não enxergarem na área uma fonte de renda boa o bastante para dar continuidade.

As nossas animações autorais eram mais um hobbie. [...] Deixei [de fazer,] pois a animação não se tornou uma fonte de renda para mim. Eu, meu primo e meu irmão nos divertimos bastante, ganhamos alguns prêmios, muitas mensagens legais, mas foi tudo que conseguimos com animação. [...] Elas só foram importantes pro meu primeiro emprego, depois não tiveram mais importância (IGOR COLARES, entrevista ao autor realizada por e-mail em 22/12/2015).

### ***Carlinhos***

A animação 2D *Carlinhos* surgiu como o exercício final da disciplina de animação ministrada mim, no curso de Publicidade da Faculdade Marista. “O curta trata de um menino com deficiência, sem um dos braços, que tem dificuldades para competir em provas de natação. Até que ele resolve encontrar uma forma de competir em pé de igualdade com outras crianças que não têm sua deficiência” (GUSTAVO MACIEL, entrevista ao autor realizada por e-mail em 31/07/2015). O filme é uma alegoria da situação de pessoas com deficiência física, mostrando como, mudando as condições de realização de tarefas, essas pessoas podem se sobressair em relação às sem deficiência. Gustavo cita a animação *Kiwi* (2006), realizada na New York City School of Visual Arts, como inspiração para *Carlinhos*, “em termos de estrutura narrativa e do próprio conceito da história, relacionado à superação” (GUSTAVO MACIEL, entrevista ao autor realizada por e-mail em 31/07/2015).

**Figura 85** – *Carlinhos* (2007).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

O grupo que fez a animação era formado por Gustavo Maciel, que roteirizou, dirigiu e fez as animações, Felipe Pachêco, que fez a produção, e Mozart Albuquerque, autor das ilustrações. A trilha foi feita por Gustavo e Felipe. O processo de produção foi totalmente empírico, pois nenhum aluno da equipe tinha experiência prévia com animação. Gustavo conta que os princípios básicos foram vistos durante a disciplina, mas, em suas palavras: “tivemos que ir aprendendo à medida que fomos desenvolvendo o filme. Cada novo passo exigiu um nível de esforço maior porque precisávamos aprender, planejar e executar” (GUSTAVO MACIEL, entrevista ao autor realizada por e-mail em 31/07/2015).

Para a realização do filme foram tiradas fotos das posições chave dos personagens. Mozart fez as ilustrações à mão com lápis de cor e hidrocor, separando cada elemento que seria animado. Depois de escaneados, os desenhos eram montados no Photoshop e animados no After Effects. O filme foi exibido por um tempo na página principal da Faculdade Marista, como exemplo de um trabalho bem sucedido realizado pelos alunos, mas só participou de um festival, o Anim!Arte 2007, vencendo a categoria estudante.

Nenhum dos alunos envolvidos voltou a trabalhar com animações autorais. Gustavo, porém, cita que chegou a roteirizar e dirigir uma série educativa para a Chesf que era em parte animação *stop motion* de recorte sobre cartolina, intitulada “Desigualdades Invisíveis”. A série foi premiada pela Aberje (Associação Brasileira de Comunicação Empresarial).

Reforçamos aqui a importância de se ter disciplinas que tratem de animação no currículo de cursos como Design, Artes Plástica, Publicidade e, obviamente, Cinema. Porém, disciplinas como estas têm mais o objetivo de apresentar um conteúdo diferente para os alunos, com a intenção de que eles tenham pelo menos uma noção do processo de se criar uma obra animada. Não é, portanto, a intenção da disciplina formar animadores

### *Até o Sol Raiá*

Até onde sabemos, foi em 2007 que os primeiros curtas-metragens em 3D foram feitos em Pernambuco. O primeiro, *Até o Sol Raiá*, é uma obra de Fernando Jorge e Leandro Amorim, que na época formavam a empresa ‘Fantoche’, prestadora de serviços de 3D e pós-produção para vídeos publicitários e institucionais.

Tanto Fernando quanto Leandro têm trajetórias parecidas. Ambos eram curiosos em relação a tecnologias digitais e programas gráficos. Fernando já usava o Corel Draw desde 1997 e, em 1999, entrou em contato com o site ‘3donline’. “Fiquei curioso para saber como aquelas imagens eram feitas. Descobri o nome do programa, comprei um livro de Fundamentos do 3D Studio Max e acabei o segundo grau praticamente reprovado porque foquei no aprendizado do 3D” (FERNANDO JORGE, entrevista ao autor realizada por e-mail em 21/06/2015). Já Leandro, quando criança, costumava brincar de descompilar e modificar os programas do pai, que era programador, assim como criar pequenos programas e jogos. Aos doze anos, um amigo lhe apresenta o programa 3D Studio R13, para a plataforma DOS. Ele conseguiu um livro em inglês e começou a se interessar pelo universo dos *softwares* 3D. “Poucos anos depois, já não me imaginava trabalhando com outra coisa a não ser Computação Gráfica” (LEANNDRRO AMORIM, entrevista ao autor realizada por e-mail em 18/06/2015). Os dois faziam parte de grupos de bate-papo nacionais e internacionais sobre 3D, através do mIRC<sup>150</sup> e ficaram amigos.

Os dois viajaram em 2000 para o Rio de Janeiro com a intenção de assistir ao Festival Anima Mundi. Ficaram na casa de amigos que haviam conhecido a partir dos *chats on-line* sobre computação gráfica. No Rio, além de irem ao festival, tiveram oportunidade de conhecer produtoras.

Eu fiquei na casa de Luis Felipe Cavalcanti, que trabalhava na Twister, na época. Então fiquei acompanhando a rotina dele indo para o estúdio. Fernando ficou na casa de Fernando Reule, que trabalhava na Seagulls Fly e foi a mesma lógica de acompanhar a rotina” (LEANNDRRO AMORIM, entrevista ao autor realizada por e-mail em 16/01/2016).

Voltaram ao Recife com a intenção de entrar no mercado de computação gráfica para vídeo e cinema. “Foi aí que peguei o catálogo telefônico e liguei para as [produtoras de vídeo] que achei na lista, pedi e-mail e enviei meu portfolio, que se resumia a algumas imagens 3D

---

<sup>150</sup> “Abreviatura de Internet Relay Chat, um sistema de bate-papo desenvolvido por Jarkko Oikarinen na Finlândia no final de 1980. IRC se tornou muito popular à medida que mais pessoas começaram a se conectar à Internet. Pois ele permite que pessoas ligadas em qualquer lugar na internet possam participar de discussões ao vivo. Ao contrário dos sistemas de bate-papo mais velhos, o IRC não está limitado a apenas dois participantes” (WEBOPEDIA, 2016).

renderizadas e uma vinhetinha simples feita no After Effects” (FERNANDO JORGE, entrevista ao autor realizada por e-mail em 21/06/2015). Três meses depois, Fernando foi contratado pela produtora Luni. Já Leandro conseguiu um emprego na Oficina de Imagens e, dois anos depois, na IdeiaImagem, que, segundo Leandro, era o único lugar dedicado exclusivamente à Computação Gráfica em Recife<sup>151</sup>.

Desde quando voltaram do Anima Mundi, os dois tinham vontade de investir em um trabalho mais autoral. Em uma conversa informal, Leandro sugeriu que seria uma ótima ideia animar em 3D um boneco de barro, típico do artesanato local. “Acreditava que esse tema, por ser regionalizado teria um apelo maior na busca de financiamento” (LEANNDRRO AMORIM, entrevista ao autor realizada por e-mail em 18/06/2015). Com o intuito de inscrever um filme em editais de fomento da Prefeitura do Recife e do Governo do Estado, em 2002, Fernando e Leandro se juntaram à produtora Página 21 para que esta desenvolvesse o projeto e também ajudasse na parte de produção executiva.

O filme nasceu basicamente da vontade dos dois de pôr em prática um conhecimento adquirido que não era possível ser explorado no mercado publicitário da época. “Trabalhávamos em produtoras de vídeo [...] e trabalhos com animação de personagens eram uma raridade, 3D era usado [apenas] para vinhetas com *flying logo*<sup>152</sup>” (FERNANDO JORGE, entrevista ao autor realizada por e-mail em 21/06/2015). Assim, além da vontade de realizar um trabalho autoral, sem as ‘amarras’ do mercado, Fernando e Leandro acreditavam que poderiam demonstrar uma maior excelência técnica em um trabalho mais complexo, como um curta-metragem.

Eu e Fernando estudávamos bastante 3D e todo esse esforço não tinha como ser demonstrado com o trabalho que fazíamos na época. [...] Achávamos que através de um curta-metragem, poderíamos medir nosso nível, ampliar os conhecimentos e mostrar para todos que poderíamos fazer um material de qualidade aqui em Pernambuco (LEANNDRRO AMORIM, entrevista ao autor realizada por e-mail em 18/06/2015).

Na primeira tentativa, em 2003, a proposta não foi selecionada. “Isso foi excelente porque a empolgação e o curto prazo para inscrição resultaram em um projeto que tinha muitas falhas, principalmente no tempo e custo de produção” (FERNANDO JORGE, entrevista ao autor realizada por e-mail em 21/06/2015). No ano seguinte, o projeto foi aprimorado, não só na parte de custos e planejamento mas também no roteiro, com a ajuda do professor da UFPE, Dirceu Tavares. Produziram um novo *storyboard* mais detalhado e um

<sup>151</sup> Na época, cada produtora tinha internamente um núcleo de computação gráfica.

<sup>152</sup> Quando a marca ou a parte textual aparece animada ‘voando’ na tela.

boneco de barro foi animado e enviado junto ao projeto como uma mostra da excelência técnica que se poderia alcançar no curta. Assim, em 2004, o roteiro de *Até o Sol Raiá* foi o primeiro projeto com a chancela de um filme animado aprovado no edital Ary Severo/Firmo Neto<sup>153</sup>, recebendo quase R\$ 80.000,00 de incentivo, “mas que, tirando os impostos sobrou R\$ 50.000,00” (LEANNDR O AMORIM, entrevista ao autor realizada por e-mail em 16/01/2016).

No mesmo ano, com a intenção de ter mais tempo para projetos próprios e tecnicamente mais elaborados, os dois fundam o Fantoche Studio. “A ideia do estúdio era prestar um serviço diferenciado ao mercado, principalmente com especialização em 3D, algo que na época não existia” (LEANNDR O AMORIM, entrevista ao autor realizada por e-mail em 18/06/2015). A Fantoche se tornou rapidamente muito requisitada pelas agências de propaganda e produtoras de vídeo para campanhas publicitárias.

Logo depois de ter ganhado a verba do prêmio, Leandro e Fernando começaram a pré-produzir a animação. Eles viajaram pelo agreste, fotografando artesãos, diferentes estilos de bonecos de barro e a arquitetura das cidades para ter referências e também montar um banco de texturas. O curta foi praticamente todo feito pelos dois, um trabalho intenso que ainda tinha de ser dividido com as demandas dos *jobs* de publicidade.

Desta forma, durante os anos de 2004 a 2007, a Fantoche viveu uma realidade muito comum para diversos produtores culturais: dividir o tempo entre a produção de um projeto autoral e trabalhos que completem o orçamento. Isso porque os prêmios dos editais, apesar de serem fundamentais para o crescimento da produção, não são suficientes para que os artistas se dediquem de forma integral ao projeto. “Frequentemente parávamos de produzir para fechar trabalhos de publicidade, nos recapitalizar e voltar a produzir o curta novamente” (LEANNDR O AMORIM, entrevista ao autor realizada por e-mail em 18/06/2015). Esta situação se torna ainda mais evidente quando se trabalha com animação, pois, em relação a outros produtos, o processo é muito lento e penoso.

Além do prêmio do Ary Severo, o filme também contou com uma premiação do Funcultura, quase R\$ 50,000,00, no ano de 2003, o que ainda não foi suficiente para finalizar o curta. Foi preciso que a Faculdade Maurício de Nassau fornecesse R\$ 10.000,00 para a finalização do som pela Onomatopéia, que entrou como parceira no projeto. Conseguiram também o apoio do Canal Brasil e TeleImage para finalização em 35mm, com um contrato de exclusividade de exibição no canal por 2 anos. Os diretores ainda afirmam que tiveram de

---

<sup>153</sup> Vinil Verde, de Kleber Mendonça, também foi contemplado no Funcultura do mesmo ano, porém o filme foi inscrito, e depois divulgado, como ficção.

tirar dinheiro do próprio bolso para completar o orçamento. No total, o curta custou mais de R\$ 150.000,00.

**Figura 86** – *Até o Sol Raiá* (2007).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

O filme estava marcado para estrear no Cine PE, mas a cópia 35mm não ficou pronta e os diretores resolveram adiar a estreia para o Anima Mundi. “Em 2007 voltamos para o Anima Mundi, dessa vez participando com o nosso filme no qual ganhamos dois prêmios no Anima Mundi RJ e dois prêmios no Anima Mundi SP” (LEANNDRO AMORIM, entrevista ao autor realizada por e-mail em 18/06/2015). Foram os primeiros prêmios, e únicos até hoje, de filmes pernambucanos na categoria principal do Anima Mundi<sup>154</sup>.

O filme ficou tecnicamente impecável em termos de composição, modelagem, iluminação, textura e movimento. Realmente Fernando e Leandro mostraram que era possível, apesar de toda a dificuldade, fazer um filme de animação 3D com uma qualidade tão boa quanto as melhores produções do país. A ideia dos diretores era realmente se espelhar em um cinema 3D mais comercial, dos grandes estúdios, na concepção de Wells (1998), ortodoxo. “Na época que começamos a produzi-lo, as animações no estado tinham uma pegada mais experimental e autoral. Nosso objetivo era seguir um processo mais próximo do que os [grandes] estúdios de animação utilizavam na época” (FERNANDO JORGE, entrevista ao autor realizada por e-mail em 21/06/2015). Assim, o filme espelha-se em padrões de qualidade técnica universais, que são empregados pelos grandes estúdios, porém usando elementos regionais próprios do estado de Pernambuco. Fernando acredita que nacionalmente esta mistura foi bem positiva para o filme.

O roteiro, muito bem amarrado, mostra um artesão que trabalha criando bonecos de barro. Antes de finalizar um dos bonecos, ele fura o dedo e uma gota de sangue cai na cabeça de um boneco cangaceiro. Quando o artesão dorme, o cangaceiro ganha vida e invade uma

<sup>154</sup> Em 2002, o filme *A Árvore do Dinheiro* de Marcos Buccini e Diego Credidio venceu a categoria *cyber júri* do Anima Mundi Web, um braço do Festival Anima Mundi.

pequena vila com o intuito de conquistar a moça mais bonita da cidade, inicia-se então um tiroteio. No fim, o artesão acorda e encontra o boneco do cangaceiro morto nos braços de sua amada.

O filme foi um marco para a produção de animação pernambucana, pois não só conquistou o Anima Mundi como também foi a primeira produção animada do estado, juntamente com o filme *O Jumento Santo e a Cidade que se Acabou Antes de Começar*, a concorrer ao prêmio de Melhor Animação Brasileira pela Academia Brasileira de Cinema, no ano de 2008. O filme ganhou também diversos outros prêmios: Prêmio Especial do Júri Oficial no Cine PE 2008; melhor roteiro no 31º Festival Guarnicê de Cinema do Maranhão; melhor filme no AnimaSerra 2008; melhor curta nacional e melhor direção de arte no Festival de Cinema de Triunfo 2008. Porém, mesmo com todo o sucesso e conquistas, *Até o Sol Raiá* foi o único trabalho autoral da Fantoche e dos seus sócios, Leandro Amorim e Fernando Jorge.

Em um certo momento percebemos que a demanda para o tipo de serviço que gostaríamos de prestar era muito reduzida e para o negócio se tornar sustentável era necessário buscar trabalhos em outros estados. O esgotamento mental pós *Até o Sol Raiá*, a falta de demanda, os objetivos pessoais distintos entre mim e meu sócio fizeram com que fechássemos a empresa (LEANNDRRO AMORIM, entrevista ao autor realizada por e-mail em 18/06/2015).

Assim, a Fantoche encerra suas atividades em 2009. Seus sócios seguem caminhos distintos. Fernando atua desde então como *motion designer*, mas sugere que está pensando em voltar a animar novamente. Leandro chegou a trabalhar com jogos digitais e foi sócio de uma empresa de captação de imagens aéreas com *drones*<sup>155</sup>, mas praticamente tem trabalhado com animação, *motion design* para publicidade e para alguns trabalhos autorais de outras pessoas.

### ***Rubra-Flor***

O segundo curta pernambucano realizado em 3D foi *Rubra-Flor*, uma animação que tem origem no âmbito acadêmico de ensino superior. O filme, realizado em 3D, é resultado do Trabalho de Conclusão do Curso (TCC) de Design/UFPE do aluno Matheus Maciel, orientado pelo professor Gutemberg Barros.

Matheus, mesmo antes de entrar no Curso de Design, já estudava animação 3D. “Sempre fui apaixonado por cinema e animação e desde a adolescência me imagino

---

<sup>155</sup> “Drones são formalmente conhecidos como veículos aéreos não tripulados (UAV). Essencialmente, um drone é um robô voador” (INTERNET OF THINGS AGENDA, 2015).

trabalhando na área. Já a escolha pelo 3D veio de uma falta de aptidão, nunca fui um bom desenhista” (MATHEUS MACIEL, entrevista ao autor realizada por e-mail em 16/08/2015). Ele já havia tentado realizar alguns curtas autorais com amigos, mas nenhum foi finalizado.

Matheus realizou todas as etapas da produção sozinho. Sabendo que seria assim, na fase de criação do roteiro, sentiu a necessidade de desenvolver uma história bem objetiva, curta, que fosse possível ser produzida em pouco tempo, com o conhecimento que tinha na época e recursos que estavam à mão. “Escrevi o roteiro já sabendo dessas limitações”. A história consiste na briga mortal entre dois beija-flores pela última flor em um mundo devastado. “Poucos personagens e apenas um cenário, ideal para minhas necessidades” (MATHEUS MACIEL, entrevista ao autor realizada por e-mail em 16/08/2015).

O filme participou de festivais importantes como o primeiro Animage – Festival internacional de animação de Pernambuco de 2007; Projeto Embaixada Pernambuco, no Rio de Janeiro em 2008, e o Anima Mundi 2008. Ganhou o primeiro lugar no Festival de Vídeo de Pernambuco 2007, na categoria animação.

**Figura 87** – *Rubra-Flor* (2007).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

Depois de formado, Matheus continuou trabalhando na área de animação. Deu aula no curso de Animação da AESO/Barros Melo. Em 2010, foi para o Rio de Janeiro e começou a trabalhar como generalista 3D, para publicidade e TV em uma produtora. Foi diretor de animação e assistente de direção do curta 3D *Um Apólogo* (2013), de Guga Braga. “Gostaria de trabalhar mais com cinema de animação, acho que é onde me sinto melhor, contando histórias do começo ao fim sem interferência de ninguém. Os editais são a melhor forma de conseguir custear esse ‘sonho’ mas são muito escassos e difíceis” (MATHEUS MACIEL, entrevista ao autor realizada por e-mail em 16/08/2015). No ano de 2014, Matheus foi contemplado com um edital do Ministério da Cultura para a realização de uma animação de

um minuto com a temática relacionada a resíduos sólidos. “Estou realizando-a completamente sozinho no meu tempo livre” (MATHEUS MACIEL, entrevista ao autor realizada por e-mail em 16/08/2015).

### ***Para um par***

Um grupo de amigos do curso de Rádio e TV da UFPE se reuniram para realizar uma animação em *pixilation*, para por em prática conhecimentos adquiridos. A animação *Para um Par* (2007), dirigida por Desireé Machado e Thaysa Zooby, narra a trajetória de um par de sapatos que sai de casa, enquanto sua dona dorme no sofá, para conseguir uma bolsa que combine com eles. “Fizemos esse vídeo a parte da UFPE, não era para nenhuma disciplina, eu os chamei para me ajudar a fazer um stopmotion e eles adoram a ideia, então construímos coletivamente o vídeo” (ANA OLÍVIA GODOY, entrevista ao autor realizada por e-mail em 09/05/2016).

**Figura 88** – *Para um Par* (2007).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

O vídeo é o primeiro trabalho lançado pelo coletivo Clarabóia Filmes, formado por Ana Olívia Godoy, Diogo Stanley, Juliana Galvão e Thiago Guimarães, além das diretoras, anteriormente citadas. “Era um grupo de amigos, nos juntamos pra colocar em prática o que víamos na universidade e ideias que tínhamos” (THAYSA ZOOBY, entrevista ao autor realizada por e-mail em 21/12/2015).

A técnica escolhida, o *pixilation*, é uma modalidade de *stop motion* que usa fotos de pessoas ao invés de bonecos e objetos. “Decidimos fazer *stop motion* pela viabilidade da execução” (THAYSA ZOOBY, entrevista ao autor realizada por e-mail em 21/12/2015). Realmente o *pixilation* se mostra uma técnica de execução muito simples e muito apropriada para pessoas sem experiência em animar e só exige uma câmera fotográfica. “De todos os participantes do coletivo, apenas Ana Olívia Godoy tinha alguma experiência com animação. [...] Nós sabíamos como funcionava a técnica, mas Ana Olívia Godoy sacava mais, tinha feito curso sobre o assunto” (THAYSA ZOOBY, entrevista ao autor realizada por e-mail em 21/12/2015). O filme só foi projetado uma única vez, no Festival de Vídeo de Pernambuco. Também foi exibido no dia 15 de março de 2008, no programa Curta Pernambuco da TV Universitária, em um programa especial com vídeos produzidos por alunos da UFPE.

Depois que seus membros se formaram, o grupo se dissolveu. *Para um par* foi a única experiência para todos do coletivo, apenas Ana Olívia Godoy ainda fez alguns pequenos trabalhos com técnicas animadas, como os créditos de alguns filmes.

### ***Coisinha Tão Bonitinha do Pai***

Roberto Silva, ou Beto Silva, é cartunista e animador. Começou a trabalhar cedo na área do vídeo e animação. Durante quinze anos, de 1990 a 2005, trabalhou na produtora 3BRASIS, onde ajudou a animar sequências para o documentário *Ordem dos Sonhos*<sup>156</sup>, de Maurício Correa Silva, sobre as cidades de Recife e Olinda, com destaque para os fatos marcantes da vida de Maurício de Nassau no Brasil. De 2006 a 2008, Beto Silva foi cartunista do Jornal do Commercio, desenhando o jogo dos 8 erros, e monitor da OI Kabum!.

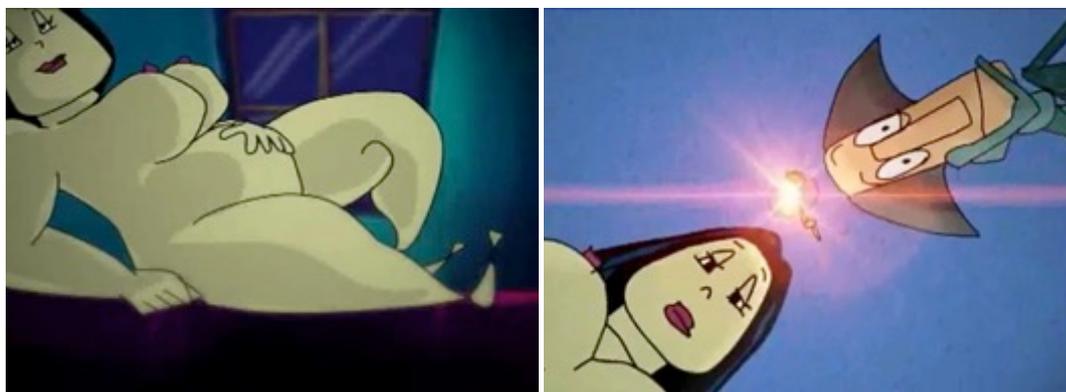
Em 2007, já na empresa Imagem Nordeste, ele dirige, juntamente com João Borba, o curta metragem *Coisinha Tão Bonitinha do Pai*, uma animação de humor com um conteúdo bastante erótico, algumas vezes explícito e escatológico. A história se passa em uma cidade do sertão nordestino que foi arrematada por uma forte onda de frio. Por conta das baixas temperaturas, o órgão sexual de Seu Valdemar sumiu. Ele, então, por não conseguir satisfazer a esposa Judite, entrega-se à bebida. Judite, por sua vez, tem um caso com o entregador de pizza. Um dia, quando Seu Valdemar volta para casa, encontra uma grande surpresa. Beto Silva conta que iria fazer uma história em quadrinhos com a trama, mas achou que seria mais

---

<sup>156</sup> Este filme, com 45 minutos de duração, possui 20 minutos de cenas animadas, feitas quadro a quadro. Realizado para a TV, sua produção começou em 2002 e foi finalizada em 2004, quando estreou na TV Universitária (MAURÍCIO CORREA SILVA, entrevista realizada com o autor via *chat on-line*, em 15/01/2016).

interessante criar uma animação (ROBERTO SILVA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 05/08/2015).

**Figura 89** – *Coisinha Tão Bonitinha do Pai* (2007).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

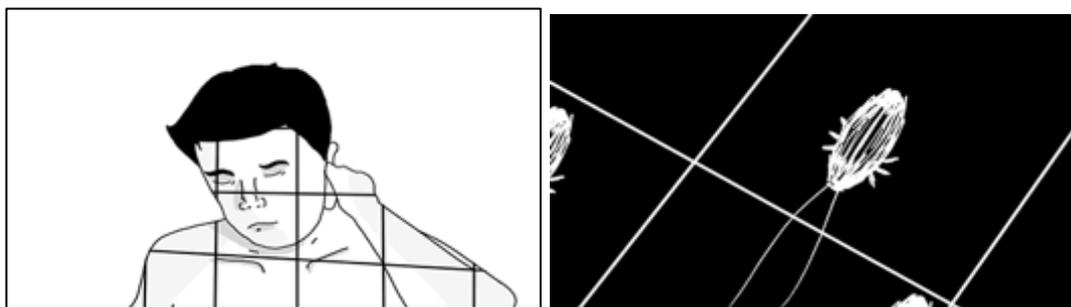
O filme foi realizado com recursos próprios na técnica 2D, com o uso do programa After Effects. Possui animação bem limitada e sem virtuosismo, os desenhos também são propositalmente feitos de maneira desleixada. Essas ‘imperfeições’ acentuam o humor libertino e escrachado do filme. A obra participou de dois festivais, o Festival de Vídeo de Pernambuco, no qual ficou em segundo lugar na categoria animação, e a primeira edição do Animage, em 2008. Para Beto Silva, o filme “foi uma janela para o mundo da animação” (ROBERTO SILVA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 05/08/2015).

### ***Intermúndio***

Olímpio Costa é economista e trabalha em um banco, porém, há alguns anos, resolveu se dedicar a produzir em diversas artes: literatura, cinema e artes plásticas, pois entendia que estas áreas seriam “potencializadoras do espírito humano” (OLÍMPIO COSTA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 11/01/2016). Ainda em suas palavras: “A animação penso ser ideal para unir estas artes” (OLÍMPIO COSTA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 11/01/2016). Olímpio já havia se aventurado em produções *live action*, como *Antropologia Animal* (2003). Foi quando viu *As Bicicletas de Belleville* (2003) no Teatro do Parque que resolveu se dedicar à área de animação.

A sua primeira incursão foi com *Intermúndio* (2007), dirigido por ele e animado por Maurício Nunes, feito de forma totalmente independente. O filme foi originalmente pensado para o primeiro Festival 60 Segundos do Recife, que tinha o tema ‘Meu banheiro, minha vida’. Mas não ficou pronto a tempo, então os dois resolveram fazer uma versão maior.

**Figura 90** – *Intermúndio* (2007).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

O filme mostra um homem em um banheiro. Quando não há ninguém no lugar e as luzes se apagam, várias baratas invadem o local. Ao acender a luz novamente, as baratas somem. O encontro destes dois ‘mundos’ acontece quando o homem acende a luz e encontra as baratas espalhadas pelo chão. Por fim, o homem esmaga uma delas. “A ideia central era colocar o banheiro dominado por baratas psicodélicas” (OLIMPIO COSTA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 03/05/2016).

As baratas foram animadas em After Effects e os humanos foram feitos em roscopia. [...] O filme foi concebido pela possibilidade de trabalhar camadas e finalização no After Effects. A incorporação do vídeo em vários programas de edição foi a novidade da época que facilitou o processo do filme. [...] A principal dificuldade foi encontrar um Pc poderoso que permitisse rolar os programas (OLIMPIO COSTA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 03/05/2016).

As imagens preto e branco contrastam, entre figuras geométricas dos ladrilhos do cenário, com a figura do homem, desenhada e animada a partir do processo de roscopia. As imagens e os movimentos não são naturais, nem os da roscopia. Também existe contraste entre os ‘mundos’ da luz acesa e da luz apagada. A luz apagada é o negativo da luz acesa. O ritmo da montagem da luz apagada é mais acelerado do que a montagem calma de quando a luz está acesa. E, por fim, a música acompanha a montagem, sendo mais calma com a luz acesa e mais agitada com a luz apagada.

O filme participou do IX Festival de Vídeo de Pernambuco em 2007, do Festival Cinesul em 2012 no Rio de Janeiro, do Festival MUBE em São Paulo e do Krakow Film Market na Polônia.

### *O Jumento Santo e a Cidade que se Acabou Antes de Começar*

Em 2006, o designer e tipógrafo Leonardo Buggy, sócio fundador da *fonthouse*<sup>157</sup> Tipos do Acaso, procurou o Núcleo de Animação da AESO com a intenção de encomendar um filme para divulgar o lançamento de uma nova fonte chamada *Armoribats*, criada com base no Movimento Armorial. A *Armoribat* era formada por dois conjuntos de fontes *dingbats*<sup>158</sup>:

Uma delas registra os ícones do Movimento Armorial em si, baseada em figuras presentes na obra de artistas como Ariano Suassuna, Gilvan Samico, Francisco Brennand e Miguel dos Santos. A outra transporta para a linguagem da tipografia imagens clássicas da xilogravura dos folhetos de cordel, uma das principais influências visuais dos armoriais (DIÁRIO DE PERNAMBUCO, 2008a).

As xilogravuras de J. Borges foram referências diretas para o segundo conjunto de imagens. Assim, a ideia de Buggy era criar duas animações, cada uma utilizaria a estética de uma das duas fontes. A intenção era mostrar como as imagens do *Armoribats* poderiam ganhar vida como personagens e também serem usadas como elementos dos cenários. Assim, foi chamado o roteirista e cineasta Leo Falcão para criar dois roteiros cuja principal diretriz era que todos os elementos das fontes deveriam estar presentes nas histórias.

**Figura 91** – *O Jumento Santo e a Cidade que se Acabou Antes de Começar* (2007).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

A primeira história criada chamava-se *O Cangaceiro da Távola Redonda*, que se baseava na fonte mais armorial, mas acabou não sendo animada. A segunda foi *O Jumento Santo e a Cidade que se Acabou Antes de Começar* (2007), baseada nas xilogravuras de cordel. O roteiro de Leo Falcão, realizado com o auxílio do redator publicitário André Muhler, reconta a história bíblica da origem do mundo, quando Deus resolve construí-lo. Os

<sup>157</sup> Empresa que cria e comercializa arquivos de fontes.

<sup>158</sup> Segundo o designer Leonardo Buggy, “um tipo de fonte que não tem caracteres alfabéticos, letras ou números, mas apenas figuras” (DIÁRIO DE PERNAMBUCO, 2008a).

anjos se reúnem e aconselham que ele faça primeiro um protótipo, a cidade de Noite Feliz. Porém, o diabo estraga tudo ao fazer com que o primeiro homem e a primeira mulher comam o caju proibido. Assim, Deus envia para a cidade de Noite Feliz o jumento Limoeiro, com a intenção de colocar as coisas em ordem. Porém, quando chega lá, Limoeiro é perseguido pelos homens e acaba fugindo, junto com vários animais em uma arca, após Deus enviar um dilúvio para acabar com tudo. Houve um pouco de repercussão pela maneira como o roteiro fazia uma releitura bem-humorada e faceira de trechos bíblicos. “Algumas pessoas acharam que estávamos comparando Jesus Cristo a um jumento” (WILLIAM PAIVA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 12/01/2016).

Antes de começar a produção da animação, o Núcleo foi contratado pela Rede Globo para realizar a vinheta animada para São João do Nordeste de 2006. Com isso, foi possível testar a movimentação de algumas figuras da tipografia. A produção começou a ser realizada no segundo semestre de 2006 pelo designer Sebba Cavalcanti e depois passou para as mãos de Leonardo Domingues e William Paiva, recém-contratados para trabalhar no Núcleo. Leonardo e William já tinham uma parceria com a AESO, tendo realizado a trilha sonora de vários trabalhos da faculdade, incluindo os curtas *A Morte do Rei de Barro* (2005) e *Na Corda Bamba* (2006).

Além das imagens que já existiam na fonte, foi necessário criar outros personagens e elementos de cenário, seguindo sempre um estilo parecido com as imagens de xilogravura. Para quebrar um pouco a monotonia do preto e branco das figuras, optou-se por criar intervenções gráficas nas imagens, mas sem comprometer a forma original presente na fonte. “Em um certo momento, achamos melhor levar as experiências visuais mais além e adicionar texturas, cores, etc.” (WILLIAM PAIVA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 12/01/2016).

Até pela configuração simplificada das imagens, a técnica escolhida foi a de recorte digital, usando o After Effects. Porém, com a intenção de dar mais ‘realismo’ às imagens recortadas, optou-se por fazer alguns testes de recortes reais em *stop motion*.

Primeiro experimentamos com *stop motion* de personagens impressos e montados em partes móveis de papelão. A ideia nunca foi fazer em *stop motion* mesmo, mas a gente queria que a estética fosse a mais orgânica possível. Aí, quando chegamos ao resultado que queríamos com os testes em *stop motion*, replicamos tudo dentro do computador com *cutout* para agilizar a produção (WILLIAM PAIVA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 12/01/2016).

A única parte de *stop motion* que ficou no filme foi uma pequena cena em que Deus cria o homem e a mulher. Deus é representado por uma mão, para servir de modelo, a mão de

um auxiliar de limpeza da faculdade foi fotografada em diversas posições e animada no computador.

Chama a atenção a movimentação bastante natural dos personagens. Ou seja, apesar de os desenhos não terem muitos detalhes e minúcias, o personagem da cabra pula como uma cabra, o pavão movimenta-se como um pavão. Foi um trabalho muito meticuloso dos animadores e dos diretores para alcançar esse tipo de movimentação com figuras que muitas vezes não facilitavam a representação de um movimento natural por falta de uma estrutura do próprio desenho.

Além das imagens, um forte elemento da regionalidade estética do filme está na narração, não só no sotaque como também nas expressões linguísticas usadas. William comenta que: “O filme perderia muito a força sem a narração solta de Jr. Black. Ele entendeu o roteiro, seguiu o básico mas acrescentou uma personalidade que não estava prevista mas que virou a cara do filme” (WILLIAM PAIVA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 12/01/2016).

A carreira do ‘*Jumento Santo*’ foi uma das mais consagradas em termos de número de prêmios e participações em mostras. Foram 58 exhibições em festivais e 13 prêmios no total. Entre os principais eventos e láureas, estão: Troféu Underdog no 2º Festival de Cinema Independente Camera Mundo em Rotterdam (2009); Melhor roteiro e Melhor filme na Mostra Infantil do 3º Granizado - Festival de Animação de Gramado (RS); 3º lugar na categoria Melhor animação brasileira no Anima Mundi 2008 (SP/RJ); Prêmio do Público no Curta Cinema 2007 – Festival Internacional de Curtas do Rio de Janeiro (RJ); Melhor vídeo de animação no FAM 2007 – 11º Florianópolis Audiovisual Mercosul (SC); Menção honrosa no CINEPORT – Festival de Cinema de Países de Língua Portuguesa 2007 (PB); Melhor vídeo, melhor roteiro, melhor direção e prêmio especial da crítica no Cine PE – Festival Audiovisual do Recife 2007 (PE). Além disso, dividiu com *Até o Sol Raiá* o ineditismo de ser a primeira animação pernambucana a concorrer ao prêmio de melhor curta-metragem de animação pela Academia Brasileira de Cinema. O filme ainda foi exibido em 06 festivais internacionais em países como Finlândia, Espanha, Canadá, Japão e Inglaterra.

Assim como *A Morte do Rei de Barro*, *Até o Sol Raiá* e outros filmes pernambucanos que se utilizam de forma substancial de elementos da estética local, ‘*O Jumento Santo*’ acabou encontrando uma certa resistência em eventos internacionais.

Aprendi que todos esses elementos são vistos com muito carinho por todos que, de alguma forma, têm essa linguagem já em seu repertório inconsciente. Mas aprendi também que se o expectador nunca viu um livrinho de cordel e tem contato com aquela estética fora de um contexto, acaba achando tudo muito tosco. E, claro, é um

universo muito enclausurado num gueto linguístico bastante difícil de ser traduzido sem perdas para outros idiomas (WILLIAM PAIVA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 12/01/2016).

Ainda em 2007, sai do Núcleo de Animação, que agora passa a se chamar BAM Estúdio, e William Paiva assume a coordenação. William ainda iria dirigir mais dois curtas, porém ‘*O Jumento Santo*’ foi o último filme dirigido por Leonardo Domingues, que, a partir daí, iria atuar apenas na direção de videoclipes e vídeos publicitários, até deixar a área do audiovisual para se dedicar somente à área de música e trilhas sonoras.

### ***Jimmy Rari***

Recife é sede de uma das quatro unidades da Oi Kabum! Escola de Arte e Tecnologia, que oferece a jovens de comunidades populares urbanas e estudantes da rede pública de ensino formação nas áreas de artes gráficas e digitais. “O programa tem como proposta fazer com que os jovens se apropriem das tecnologias da comunicação e da informação em processos criativos, podendo assim atuar nos campos de trabalho artístico e cultural” (OI FUTURO, 2012).

Em 2007, Pablo Ferrari, aluno da Oi Kabum! produz sozinho uma animação 2D chamada *Jimmy Rari*, feita como trabalho do curso de computação gráfica. “Decidi fazer um curta pra estudar e conhecer mais o *software* que eu estava estudando, porém acabou virando trabalho de conclusão do curso” (PABLO FERRARI, entrevista ao autor realizada por e-mail em 14/07/2016).

O filme relata a simples rotina de um garoto que queria conhecer um parque da cidade. A animação participou do Festival TV no Parque em 2008, ganhando o prêmio de R\$ 1.000,00. No entanto, ainda não tivemos acesso a ele, e o diretor não respondeu aos nossos últimos contatos. Infelizmente não foi possível assistir ao filme. O próprio diretor afirma que não tem nenhuma cópia. “Não [...] tenho este material em mãos. Acabou se perdendo com o tempo” (PABLO FERRARI, entrevista ao autor realizada por e-mail em 14/07/2016).

### ***The Bitter End***

Assim como vários outros filmes da cinematografia pernambucana, *The Bitter End* (2007) é claramente um filme independente, feito em um esquema de ‘curtição’ por uma pessoa que teve acesso a ferramentas de produção, sem compromisso com preocupações com uma carreira cinematográfica ou mesmo com questões artísticas que não fossem uma realização pessoal e diversão. Danillo José Aires Chagas produziu o filme sozinho em casa

usando o nome de uma produtora chamada Relaxa Produções, o que mostra bem qual foi o esquema de produção da animação.

**Figura 92** – *The Bitter End* (2007).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

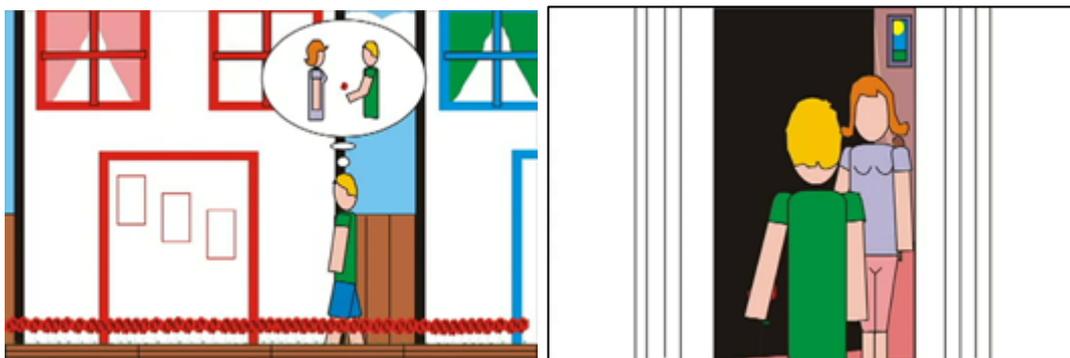
O filme é extremamente simples. Os personagens são representados por ‘bonecos de palito’ e os cenários não passam de linhas (figura 93). Os movimentos são tão simplificados que, muitas vezes, não dá para entender o que está acontecendo. Apesar do visual extremamente modesto, o jogo de figuras em preto e branco chama a atenção em algumas cenas. A história gira em torno de um vampiro que sai à noite por ruas escuras e boates à procura de uma vítima. Ele encontra uma garota e a mata sugando o seu sangue. O vampiro a deixa caída no chão, quando um corvo pousa perto da garota, se transforma em um ser humanoide (a princípio outro vampiro), e oferece seu sangue para a garota, que renasce e vai atrás do seu assassino para se vingar.

O título do filme, *The Bitter End*, é uma referência ao nome de uma música da banda Placebo, que toca durante a cena da boate. O único festival em que o filme participou foi o IX Festival de Vídeo de Pernambuco em 2007.

### ***Seu Merda!!!***

Em 2008 Danillo Chagas volta a lançar uma nova animação da Relaxa Produções. *Seu Merda!!!* segue a mesma cartilha da animação anterior. Apesar de não usar mais bonecos ‘palito’, os personagens e cenários são desenhos muito simples, constituídos de formas geométricas básicas e sem nenhum acabamento. A movimentação é muito primária e bastante amadora (figura 94).

**Figura 93** – *Seu Merda!!!* (2008).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

Em comparação com o filme anterior, o roteiro é bem mais ingênuo. Um rapaz vai encontrar a namorada, ele está atrasado porque aparentemente estava com outra garota. Para que a namorada não fique com ciúmes, ele apanha uma rosa para entregá-la como presente. Mesmo assim, a namorada fica furiosa com o atraso. O rapaz, então, bate com a rosa no rosto dela, e um espinho faz um corte que sangra. Nesta hora, aparece uma mensagem escrita ‘Em mulher não se bate nem com uma flor...’. A namorada começa a chorar e o rapaz vai embora. Ao chegar na calçada, um ciclista que vinha passando dá um murro no rapaz, e o letreiro completa: ‘... Seu merda!!!’. O filme participou do X Festival de Vídeo de Pernambuco 2008. *Seu Merda!!!* e *The Bitter End* foram os únicos filmes realizados por Danillo Chagas até o momento.

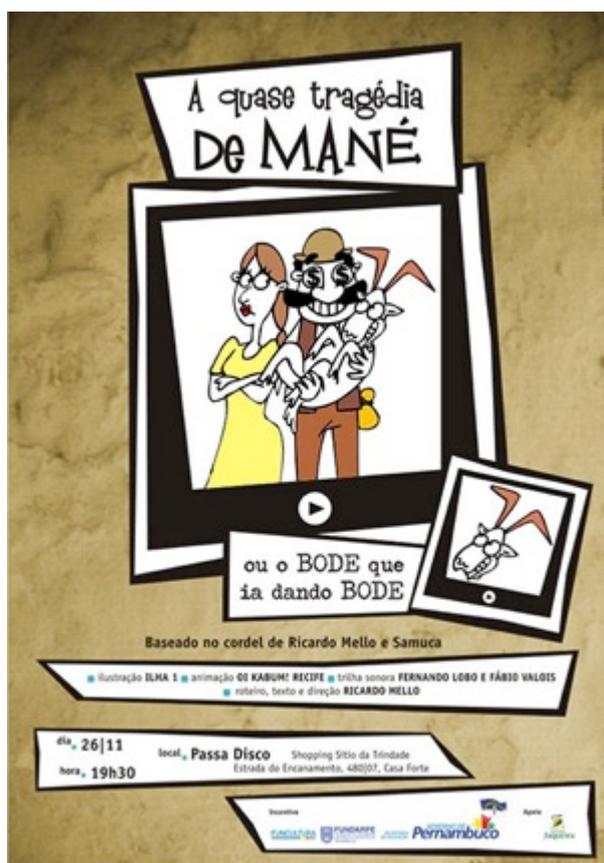
### ***A Quase Tragédia de Mané ou o Bode que ia Dando Bode***

O Núcleo de Computação Gráfica da Oi Kabum! Recife foi o local em que a animação *A Quase Tragédia de Mané ou o Bode que ia Dando Bode* foi realizada. Contemplada com o edital do Funcultura no ano de 2007, a produção contou com a parceria da Rec Produções e a Ilha 1 Animation. O filme foi todo animado pelos alunos da escola, sob a orientação do professor do curso de Jornalismo da Universidade Católica, Ricardo Mello, que também assina o roteiro e a direção. Para Ricardo Mello, “esse trabalho misturou pedagogia, experimentação e cultura, com produção em conjunto com alunos da escola Oi! Kabum do Recife” (CISNEIROS, 2009).

O filme, baseado em um cordel em formato de história em quadrinhos, escrito pelo próprio Ricardo e ilustrado pelo cartunista Samuca, foi divulgado na época do seu lançamento como um ‘vídeo-cordel’ (JORNAL DO COMMERCIO, 2008), “uma animação que respeita a oralidade do povo, a pronúncia da linguagem coloquial que ressoa pelas ruas dos quatro

cantos do Brasil” (ANTONELLI, 2009). O estilo do Cordel, tanto sua literatura quanto seu visual da xilogravura, influencia muitas obras animadas, especialmente as produzidas no Nordeste Brasileiro. Na verdade, podemos traçar aqui um subgênero do cinema de animação: O Cordel Animado.

**Figura 94** – Cartaz de lançamento do filme ‘A Quase Tragédia de Mané’ (2008).



Fonte: *website* Caramiolas<sup>159</sup>.

Na trama, Mané é um sertanejo que adora seu bode, então, a mulher de Mané, enciumada, mata o bode. Comovidos com o sofrimento de Mané, que não sabe o destino do seu bode querido, os moradores da cidade promovem celebrações religiosas que acabam elevando o bode de seu Mané ao *status* de milagreiro. Com isso, Mané se torna famoso. O filme aborda os fenômenos da ‘mídiação’ e da ‘celebrização’. A animação conquistou o prêmio de terceiro lugar do 11º Festival do Vídeo de Pernambuco.

<sup>159</sup> Disponível em: <<http://caramiolas.blogspot.com.br/2009/03/quase-tragedia-de-mane-ou-o-bode-que-ia.html>>. Acesso em 17 jun. 2016.

### ***Ki Beijo***

Em outubro de 2007, Pablo Ferrari (também conhecido como Ferrari Gospel) e Fábio Bola, ambos ex-alunos da Oi Kabum!, resolveram montar uma prestadora de serviços de design, computação gráfica, vídeo, animação, pós-produção e edição. A Ilha 1 Animation funcionava no bairro de periferia Chão de Estrelas. Um de seus primeiros serviços foi ajudar nas ilustrações da animação *A Quase Tragédia de Mané ou o Bode que ia Dando Bode* (2008).

**Figura 95** – *Ki Beijo* (2008).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

Em 2008, a Ilha 1 Animation produz uma animação de 1 minuto chamada *Ki Beijo*, com o objetivo de participar do Festival do Minuto. O filme começa mostrando uma fila enorme em uma barraca de beijo, na qual se paga R\$ 5,00 para ser beijado por uma bela moça. No fim da fila, está um velhinho. Quando chega a vez dele, a moça se recusa a beijá-lo e ainda oferece todo o dinheiro arrecadado para não o fazer.

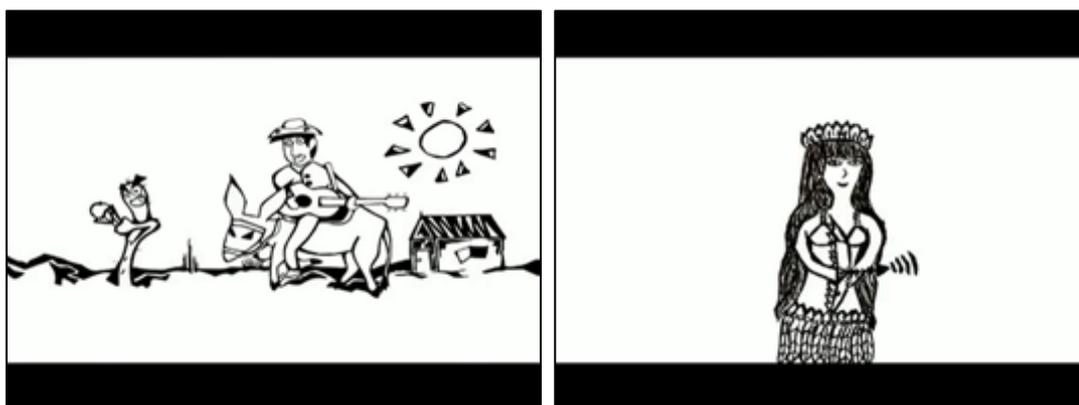
Foi utilizada a técnica de recorte digital, com desenhos simples e movimentos limitados (figura 96). *Ki Beijo* participou de dois festivais, o Festival do Minuto e também o Festival TV no Parque, que acontecia no Parque 13 de maio organizado pelo coletivo Mídia Sana.

### ***Desenhando Culturas – Formar para Transformar***

Em 2007, o Ponto de Cultura Cinema de Animação, coordenado por Lula Gonzaga, ofereceu um curso técnico de animação a 38 jovens de escolas públicas do Bairro de Santo

Amaro<sup>160</sup>. Uma cartela inicial indica que o projeto “une a técnica artesanal do desenho animado no estilo gráfico inspirado na xilogravura, com a tecnologia digital, para a realização de curso técnico de animação e produção de filme animado. Procurando resgatar o lado lúdico dos jovens alunos” (DESENHANDO, 2008).

**Figura 96** – *Desenhando Culturas – Formar para Transformar* (2008).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

Como em outros cursos ministrados por Lula, os alunos primeiramente realizavam as animações à mão em mesa de luz e papel. Porém, desta vez os *frames* foram escaneados e finalizados utilizando o programa Flash. Apesar de não creditado, um dos instrutores do curso foi Paulo Leonardo Fialho, que na época cursava Artes Plásticas.

Como produto final, foi realizado o filme *Desenhando Culturas – Formar para Transformar* (2008), que mostra várias manifestações culturais de Pernambuco, como o Coco, a Ciranda, o Forró, o Caboclinho, o Frevo, o artesanato, etc. Não existe narrativa, apenas cenas que mostram essas diversas facetas da cultura do estado. Os movimentos são formados por pouquíssimos quadros, que se repetem de forma cíclica, e traços tremidos, o estilo de desenho, apesar de tentar emular a xilogravura, varia muito durante o filme (figura 97). Isto se deve ao fato de que cada parte do filme é desenhada e animada por um aluno diferente.

A iniciativa foi patrocinada pela Fundarpe/Funcultura e apoiada pelo CETAP (Centro Técnico de Assessoria e Planejamento Comunitário). A oficina se deu nas instalações da Biblioteca Central da UFPE. Apesar de o filme ter ficado pronto no ano de 2008, ele só foi exibido na mostra Cine é Proibido Cochilar no ano de 2013, realizada na Representação Regional Nordeste do Ministério da Cultura. Este filme seria o último curta, até o momento

<sup>160</sup> Considerado um dos bairros de maior vulnerabilidade social de Recife.

lançado por Lula. Ele realizaria na década de 2010 ainda alguns videoclipes para Pontos de Cultura de Pernambuco.

Destacamos aqui a questão política que sempre esteve presente na vida de Lula Gonzaga. Seus filmes sempre vêm acompanhados de um viés político muito forte: bradando contra a censura da ditadura militar, no experimental *Vendo/Ouvindo* (1972); contra o consumismo desenfreado e um capitalismo desumano que deixa feridas na sociedade, em *Cotidiano* (1980), ou, no melancólico *A Saga da Asa Branca* (1979), fazendo uma denúncia poética da realidade da seca no sertão, que levou os nordestinos a abandonar sua região em busca de oportunidades no Sudeste, tirando-os de seu contexto e sua cultura. Além disso, Lula exerceu vários cargos em organizações de política cultural, entre eles, foi Suplente do Conselho Consultivo da SAV, Membro do CNPdC/Comissão Nacional dos Pontos de Cultura, GT Latino americano do Cultura Viva, membro da Rede Nordeste de Audiovisual dos Pontos de Cultura, representante de Audiovisual na Comissão dos Pontos de Cultura de PE e membro fundador da Conexão dos Pontos PE.

A política também está presente nas centenas de oficinas de cunho artesanal que ele já ministrou. Estas oficinas ocuparam a maior parte da vida de Lula. Elas são voltadas para crianças e jovens de baixa renda, com objetivo de provar que não precisamos estar em Hollywood para fazer animação, é possível realizar bons trabalhos em aldeias indígenas, quilombos, em qualquer lugar. O seu Método OCA (Método Oficina de Cinema de Animação) é exatamente isso, uma democratização do conhecimento da animação. Lula não está interessado em desenvolver uma ‘indústria da animação’, seu trabalho é social mais do que profissionalizante. Outra questão política sempre presente no discurso de Lula é a defesa do artesanato, dos folguedos populares e do folclore como uma fonte inesgotável de inspirações para projetos animados, em detrimento de estéticas e temáticas globalizantes, massificadas e imperialistas vindas do *cartoon* americano.

### ***O Mito do Fogo do Mato***

Após o sucesso de *SomoS SomoS* (2005), Paulo Leonardo trabalhou como animador e editor do curta *Hotel do Coração Partido* e do clipe *Merda*, ambos de Raoni Assis e realizados no ano de 2006. No mesmo ano, entrou no curso de Artes Plásticas na UFPE. Em 2007, participou como estagiário do projeto *Desenhando Culturas*, coordenado por Lula Gonzaga. Só em 2008, ele volta a assinar a direção de um filme, na verdade, dois. O primeiro deles chama-se *O Mito do Fogo do Mato*.

Entretanto, Paulo nunca parou de produzir, ele sempre está fazendo testes e pequenos experimentos com diversas técnicas animadas. Estas curtas experiências dão origem a vídeos de poucos segundos que ficam restritos apenas ao seu canal no Youtube. Muitos deles, porém, acabam influenciando seus trabalhos em curta-metragem.

**Figura 97** – *O Mito do Fogo do Mato* (2008).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

Este foi o caso do filme *O Mito do Fogo do Mato* (2008). “Na época eu estava experimentando com *light painting*<sup>161</sup> [...], resolvi fazer um *light painting* com fogo” (PAULO LEONARDO FIALHO, em entrevista concedida ao autor, Aldeia, 27/08/2015). O filme foi feito no quintal da casa dele com alguns amigos de seu irmão. Na época eles formavam uma banda chamada ‘Mata Verde’, que tinha como tema das músicas mitos do folclore como Caipora, Lobisomem e Boitatá.

A história trata justamente dessa figura, o Boitatá, um ser mitológico que possui a forma de uma cobra de fogo e protege a floresta, atacando aqueles que fazem queimada. No filme, um rapaz tenta colocar fogo na mata quando é surpreendido pelo boitatá, que acaba devorando-o. Ao invés de usar lanternas como na maioria dos *light paintings*, eles resolveram usar uma tocha para representar a figura do Boitatá (figura 98).

Paulo conta que o filme foi feito despreziosamente. Porém, mesmo sendo um filme curto, artesanal, caseiro e de uma narrativa muito sucinta, *O Mito do Fogo do Mato* é tecnicamente muito bem pensado e realizado. As cenas com o ator são feitas a partir da técnica de *pixilation* e *go motion*<sup>162</sup>. Já as cenas em que aparece o Boitatá foram feitas com

<sup>161</sup> Ação de desenhar com a luz. Geralmente feita a partir de fotografias de longa exposição (LIGHT PAINTING PHOTOGRAPHY, 2016).

<sup>162</sup> *Go motion* é uma técnica usada para dar mais realismo às imagens de objetos em movimento num filme de stop motion. “Enquanto os *frames* do stop motion são compostos por imagens estáticas tiradas enquanto o objeto está parado, os *frames* do *go motion* são tiradas enquanto o objeto está se movendo” (ZHANG, 2011). A técnica

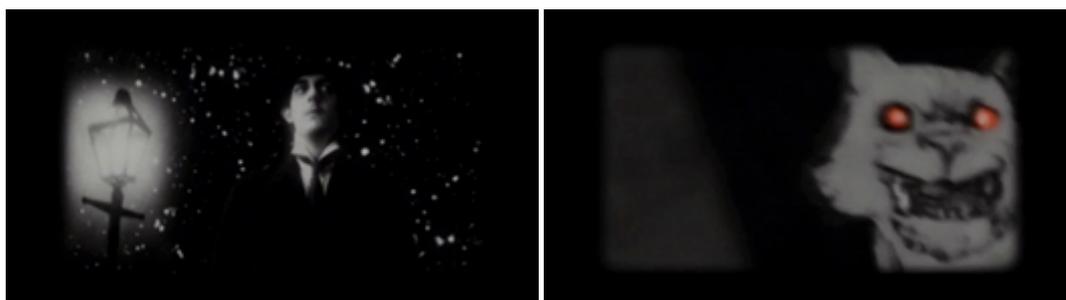
*light painting* usando uma grande tocha. O efeito é impressionante, visualmente, o rastro deixado pela tocha remete muito a uma grande cobra feita de fogo. Trata-se de um excelente exemplo de mistura de técnicas a serviço do conceito geral da obra. O filme participou do festival de Vídeo de 2008 na categoria experimental.

### ***As Scismas do Destino***

Uma das características mais marcantes do trabalho de Paulo Leonardo é a mistura de diversas técnicas animadas (e também filmadas) em um mesmo filme. O hibridismo de técnicas é um dos principais atributos de um filme experimental, segundo Wells (1998). Enquanto filmes animados ortodoxos raramente misturam técnicas, os filmes experimentais não possuem pudor de ter em uma mesma cena diversas técnicas diferentes. Em *As Scismas do Destino*, são tantas técnicas juntas ao mesmo tempo na tela, misturando o digital com o manual, foto com filmagem e desenho, que fica difícil identificar a essência de cada um dos elementos exibidos. Existe até a dúvida se o filme pode ser considerado uma animação ou um *live action* com muita interferência gráfica e algumas intervenções animadas. O autor defende a obra como animação.

As animações ilustram as imagens do autor. [...] O filme é híbrido em relação a técnica [...] são várias técnicas de animação, tem 3D, 2D, recorte digital, *stop motion* e, claro, tudo isso junto e misturado no After [Effects] [...] foi muita experimentação nesse sentido (PAULO LEONARDO FIALHO, entrevista ao autor realizada por e-mail em 22/01/2016).

**Figura 98** – *As Scismas do Destino* (2008).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

O filme é uma adaptação literal de trechos do poema de Augusto dos Anjos, escrito em 1908, ‘*As Scismas do Destino*’. O poema narra a caminhada que o poeta faz, a sós, nas escuras ruas e pontes do Recife e a sensação de medo e aflição causada pelos elementos que povoam as vias quase desertas. A ideia surgiu quando Paulo estava lendo o livro ‘EU’, uma

---

foi inventada por Ladislav Starevich na década de 1920 e recriada por Phil Tippett e a Industrial Light & Magic na filmagem dos ‘AT-AT walkers’ no filme *O Império Contra-ataca* (1980).

edição de 1920, com capa de couro e ortografia da época, que tinha sido um presente de seu bisavô para sua bisavó. “Fiquei muito inspirado pelas imagens que ele cria. O poema começa descrevendo Recife e eu me identifiquei com isso, aí resolvi fazer o filme. É um poema bem extenso, um dos mais longos do livro, isso era um desafio” (PAULO LEONARDO FIALHO, entrevista ao autor realizada por e-mail em 22/01/2016).

A produção do filme se estendeu por dois anos. A ideia de Paulo era realmente experimentar diversas técnicas, por isso resolveu fazer o filme sem pressa, planejando, experimentando e executando cena a cena. “Tudo muito informal e meio que na brincadeira” (PAULO LEONARDO FIALHO, entrevista ao autor realizada por e-mail em 22/01/2016). Ele pediu aos amigos que trabalhavam com animação para que cada um animasse uma estrofe, assim, o filme conta com a participação de Ayodê França, Nara Normande e outros participantes do grupo de estudo Notstopmotion.

O filme conta com duas versões, uma mais longa com 8 minutos, que traz os trechos do poema em cartelas, e outra, mais enxuta, com 4 minutos, sem as cartelas e com uma edição mais objetiva. O filme participou do Festival de Vídeo de Pernambuco, obtendo o segundo lugar na categoria experimental; 4º Fest Aruanda do Audiovisual Universitário Brasileiro; em que recebeu o prêmio de melhor animação; 12º Cine PE – Festival do Audiovisual e Festival Curta Taquary.

### ***Voltage***

Em 2008, o Núcleo de Animação da AESO, que havia mudado o nome para BAM Studio, era um dos poucos lugares de Recife que contratavam animadores para trabalharem em projetos autorais. Um destes animadores foi o artista visual Fillipe Lyra, na época com 25 anos e recém-graduado em Licenciatura em Artes Plásticas pela Universidade Federal de Pernambuco. Filippe conta que começou a trabalhar com animação ao acaso: “Foi a primeira oportunidade de trabalho que recebi após o término da minha graduação” (FILIPPE LYRA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 24/08/2015).

Ele entrou no Núcleo em 2006 sem ter tido nenhuma experiência prévia com animação. Na época era muito difícil encontrar animadores experientes em Recife, assim o Núcleo da AESO tinha também a ideia de formar novos profissionais com a prática do dia a dia. A ideia era “aprender os processos enquanto trabalhávamos” (FILIPPE LYRA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 24/08/2015).

Nos dois anos que passou trabalhando no estúdio, Filippe desempenhou diversas funções em variados projetos até que finalmente, em 2008, ele dirigiu o seu primeiro curta-

metragem autoral, chamado *Voltage*, em parceria com William Paiva, que na época era o coordenador do Núcleo.

O estúdio vinha do sucesso de ‘*O Jumento Santo*’, que tinha tido uma excelente aceitação nos festivais e uma ótima repercussão junto ao público. Porém, existia um dilema sobre o projeto seguinte: continuar com a temática regional vista em ‘*O Jumento Santo*’ ou partir para algo completamente diferente?

Havia a vontade de trabalhar com animação tradicional. Havia a vontade de fazer algo mais conceitual também. E havia a ideia de fazer um filme sem diálogos, numa tentativa de romper as fronteiras que *O Jumento Santo* [...] encontrou, por ser falado não só em português, mas em ‘pernambucês’ carregadíssimo” (WILLIAM PAIVA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 12/01/2016).

A ideia do curta surgiu do interesse de Filippe por sintetizadores modulares, que são equipamentos eletrônicos formados por um sistema de módulos que possuem funções específicas para criar ou modificar um determinado som analógico (EMW SYNTHESIZERS, 2014).

Meu pai possuía dois LPs de música eletrônica feita com modulares na década de 70, e desde então sempre achei interessante a sonoridade e a estética destes instrumentos cheios de cabos. [...] Era meu desejo que a animação apresentasse o maior nível de fidelidade possível ao tema escolhido, no caso a síntese modular. Por isso convidei William Paiva [que também é músico] para dirigir junto comigo o curta, solucionando dúvidas técnicas sobre síntese e dividindo responsabilidades (FILIPPE LYRA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 24/08/2015).

**Figura 99** – *Voltage* (2008).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

William lembra que “[Filippe] veio com uns desenhos de gente misturada a máquinas. Aí tivemos a ideia de trocar essas máquinas por módulos de um sintetizador modular e fazer um filme sobre a conexão entre eles e os resultados visuais e musicais disso” (WILLIAM PAIVA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 12/01/2016) (figura 100). Filippe explica que os acontecimentos do filme foram meticulosamente planejados e guiados pelo resultado sonoro da junção de diferentes módulos:

Estabelecemos que o caminho percorrido pelo som definiria a sequência de acontecimentos do filme. Cada módulo de sintetizador seria representado por robôs: osciladores, lfo, filtro, envelope, *sequencer* e *drum machine*. E assim demos sequência ao projeto, privilegiando sempre a conexão entre imagem e som (FILIPPE LYRA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 24/08/2015).

Ou seja, a narrativa do filme é exatamente uma sucessão de interligações entre seres-robôs, cada um representando um tipo de módulo. A conexão entre eles faz com que surjam ruídos diferentes, até que todos se unam. O som fica tão intenso que sobrecarrega os alto-falantes, causando uma explosão que devasta tudo ao redor.

A intenção de Filipe foi realizar o filme preservando ao máximo o aspecto manual do traço, assim tudo foi produzido em animação tradicional 2D. Os quadros eram criados manualmente em papel numa mesa de luz, em seguida os desenhos eram traçados em nanquim e digitalizados. A colorização das imagens era feita no Corel Painter, a texturização no Photoshop e o sequenciamento, assim como a pós-produção, era feito no After Effects. Em algumas cenas, foram usadas animações 3D como base para uma rotoscopia, com o intuito de acelerar o processo de produção.

Houve um certo hibridismo entre as técnicas utilizadas, mas era de meu interesse manter uma estética da manufatura, do produzido a mão. [...] Aquele foi um período de transição tecnológica, penso que hoje provavelmente eu nunca mais vou precisar utilizar uma mesa de luz (FILIPPE LYRA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 24/08/2015).

A grande dificuldade da produção foi encontrar outros animadores 2D, que trabalhassem com a técnica tradicional e que se adequassem ao estilo de traço que estava sendo usado no filme. Felipe Soares, ex-aluno de Lula Gonzaga, foi o único a preencher os requisitos necessários.

Outro aspecto notável do curta é a sincronização da edição entre imagem e som. Essa relação foi metodicamente planejada, William explica:

O filme foi também a oportunidade de realizar uma experiência que sempre quis fazer: associar cada um dos 24 *frames* de cada segundo do filme a uma semicolcheia da trilha. Assim, contávamos em *frames* a duração dos *takes*, onde os cortes entrariam, onde momentos chave da ação aconteceriam e, em teoria, cada elemento desse teria sua representação musical na trilha. O filme foi todo animado seguindo essa regra, e a trilha + desenho de som também. Quando tudo se juntou no final, deu muito certo e tudo ficou sincronizado (WILLIAM PAIVA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 12/01/2016).

*Voltage* (2008) é realmente um filme surpreendente, pois consegue unir questões técnicas precisas com um experimentalismo engenhoso e inventivo, sem apelar para o ‘experimental tosco, grosseiro ou malfeito’ tão peculiar em obras do gênero, mas, ao contrário, foge do ‘normal’ com um alto padrão estético e de qualidade técnica. Trata-se de

um filme realmente diferenciado dentro da filmografia pernambucana até aquele momento. Nas palavras de Felipe Lyra:

*Voltage* é um filme solitário em seu contexto. Um filme que abre novas possibilidades enquanto gênero em Pernambuco, pois é musical mas não é um clipe, é ficcional, didático e experimental ao mesmo tempo. É uma obra que nasce neste *locus* impreciso, e precisamos de filmes assim (FILIPPE LYRA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 24/08/2015).

A repercussão do curta foi uma das melhores da animação pernambucana até então. Participou de 40 festivais, entre eles: Haff – Holland Animation Film Festival Online Competition (Holanda); Aniwow – 4<sup>th</sup> (China) International Student Animation Festival; Viedram (Itália); Bit Films Awards 09 (Alemanha); Fantaspoa – V Festival Internacional de Cinema Fantástico de Porto Alegre; Mostra do Filme Livre 2009; Janela Internacional de Cinema do Recife; 8<sup>o</sup> Goiânia Mostra Curtas; XII FAM – Florianópolis Audiovisual Mercosul; Cinesul – Festival Ibero Americano de Cinema e Vídeo; Anima Mundi 2008 e CINE-PE 2018. Conquistou prêmios significativos, como o Prêmio Especial do Júri no I Animage – Festival Internacional de Cinema de Animação de Pernambuco; Melhor Filme de Animação no Vitória Cine e Vídeo e 1<sup>o</sup> Lugar na Categoria da Animação no X Festival de Vídeo de Pernambuco.

E talvez por não se apoiar em aspectos regionais, como *Até o Sol Raiá*, *‘O Jumento Santo’* e *A Morte do Rei de Barro*, o filme conseguiu contratos de distribuição em canais de TV por assinatura e revistas especializadas em países como Canadá e Reino Unido.

Eu creio que o meu filme se distancia do que era lugar comum em Pernambuco na época, fazer filmes "culturalmente pernambucanos". *Voltage* não tinha nada a ver com essa estereotipagem bairrista tão frequente nas produções locais. Acho até que por isso o filme foi melhor aceito fora de Pernambuco (FILIPPE LYRA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 24/08/2015).

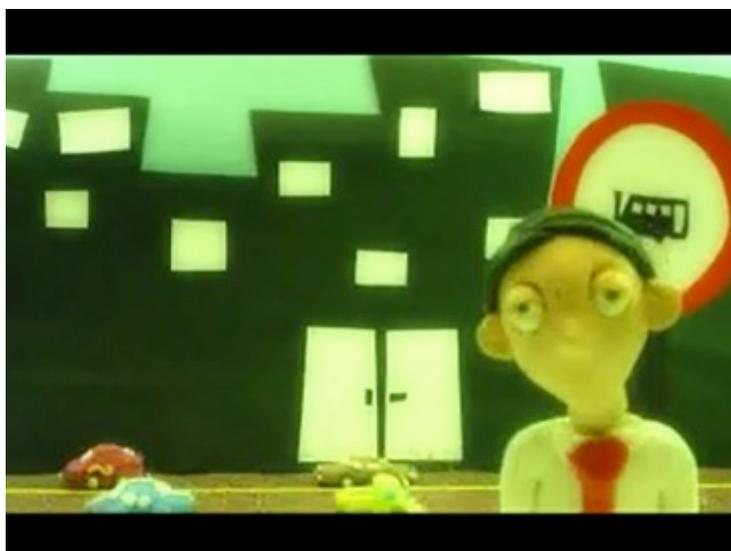
Ainda em 2008 Felipe se muda para São Paulo, onde trabalha como artista visual e ainda realiza, ocasionalmente alguns filmes animados de forma independente. Seu último filme chama-se *Diesel Rock and Stardust* (2014), participante do Anima Mundi 2014.

A animação para mim é uma ferramenta de expressão, e a utilizo quando acredito que suas especificidades contribuem positivamente para um projeto. Sou apaixonado pela animação quadro a quadro, há uma magia única que é inerente ao gênero, e já nos primeiros testes de movimento de um curta tenho a sensação de estar vendo algo completamente novo. É como saber como funciona o truque, e ainda assim ficar maravilhado com o resultado (FILIPPE LYRA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 24/08/2015).

### ***O Sonho de Rubens***

*O Sonho de Rubens* (2008) é mais uma animação independente feita por universitários pernambucanos, no caso alunos do curso de Publicidade da Universidade Católica: Mayra Lima, Francisco Pessoa (Xico Pessoa) e Victor Giovanni. Eles formavam uma agência chamada Coelho Branco. Ao contrário dos outros curtas universitários, *O Sonho de Rubens* não objetivava cumprir uma demanda acadêmica. O estímulo de fazer o filme veio quando eles souberam da realização de um festival de animação chamado Red Bull Animaker em Recife, no qual só podiam participar filmes universitários.

**Figura 100** – *O Sonho de Rubens* (2008).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

O filme foi realizado de forma independente, em mais ou menos duas semanas. Utilizaram-se materiais bastante simples: massa de modelar para objetos e personagens que se movimentavam e cartolina para os cenários. Nenhum dos participantes tinha experiência prévia com animação, daí tudo foi feito de forma intuitiva e empírica. Segundo Mayra Lima, a parte mais difícil foi a edição e a pós-produção, que aconteceu na ilha de edição da Universidade Católica.

O filme conta a história de Rubens, um homem que vive uma vida monótona e enfadonha. Assim que acorda, a esposa reclama. No trabalho, o patrão briga com ele. Até que, ao sair do trabalho, ele é atropelado e sonha que está voando junto com um cantor de *Reggae*. Quando Rubens acorda, ele percebe que está de volta a sua vida maçante e começa a chorar.

O filme foi realizado sem um material tecnológico adequado, a câmera não tinha boa qualidade e nenhum software foi usado para capturar as imagens. “Foi tudo no dedo, clique a

clique, sem marcador de frame. Foi bem guerrilha” (FRANCISCO PESSOA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 11/02/2016). Assim, o resultado tem falhas técnicas bem características de filmes *stop motion* feitos por iniciantes sem o equipamento necessário. Por exemplo, a câmera treme o tempo todo, os movimentos são bruscos e ‘quebrados’ e, em alguns momentos, objetos aparecem e desaparecem ou se deslocam sozinhos. Mas ao mesmo tempo o filme tem predicados que compensam as pequenas falhas. A figura do boneco de Rubens é muito expressiva. Os enquadramentos e o *timing* de animação são muito bons para um time que nunca havia produzido um *stop motion*.

*O Sonho de Rubens* participou de apenas dois festivais: X Festival de Vídeos de Pernambuco, no qual foi premiado como 3º colocado na categoria animação, e Concurso Cultural Videon Play. Apesar dos poucos festivais, para Mayra, que atuou como uma das diretoras:

A repercussão foi, na minha opinião, positiva. Nunca tínhamos feito nada em animação antes, e acabamos nos dando bem em todos os festivais que a gente participou. Hoje imagino que seria bem mais complicado, o cinema de animação ganhou mais espaço, existem formações na área, esse não era o caso na época (MAYRA LIMA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 17/01/2016).

Com o prêmio recebido no Festival de Vídeo, os três alugaram uma sala e montaram o escritório da Coelho Branco. “Foi o começo da vida ‘profissional’ pra mim, Xico e Victor” (MAYRA LIMA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 17/01/2016). Hoje nenhum deles trabalha diretamente com animação: Mayra Lima estuda design na França, Francisco Pessoa é editor de vídeo e Victor Giovanni é músico e *videomaker*.

### ***O Trambolho***

Em 2008, a Quadro a Quadro tinha se tornado uma importante referência na área de animação para a publicidade no estado. As demandas comerciais deixavam pouco tempo para projetos autorais voltados para cinema. Somente oito anos depois de *Vida Difícil*, a Quadro a Quadro volta a lançar um curta metragem. *O Trambolho* foi realizado nas horas vagas entre trabalhos de publicidade e a produção de um piloto de série, *Teo e sua turma*.

A história nasceu de uma conversa em um bar entre André Rodrigues e Ginaldo Dionísio. O roteiro é muito simples, não passa de uma piada: Um homem, antes de sair de casa, coloca um antigo celular no bolso, o tal ‘trambolho’. Ao entrar em um ônibus lotado, o celular é confundido com uma ereção, uma moça o acusa de assédio sexual e ele acaba sendo linchado e expulso do ônibus.

**Figura 101** – *O Trambolho* (2008).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

Apesar da simplicidade da história, o filme se destaca pela excelente qualidade dos desenhos, pela animação dos personagens e pelo *timing* de situações engraçadas. André conta que, nos festivais, os representantes do filme prestavam atenção na reação do público. “Estávamos experimentando *timing* de piada e funcionou muito bem. [...] As pessoas estavam rindo na hora certa, fazendo silêncio na hora certa” (ANDRÉ RODRIGUES, entrevista concedida ao autor, Olinda, 02/10/2015).

O Trambolho foi um filme que a gente fez sem grana, no espaço de tempo que a gente tinha. Teve de fazer em um mês, porque [se] entrasse o mês seguinte, já tinha trabalho [...]. Foi um experimento que funcionou muito bem, teve um retorno muito gratificante (ANDRÉ RODRIGUES, entrevista concedida ao autor, Olinda, 02/10/2015).

Em termos estéticos, *O Trambolho* segue a linha de animação praticada pela Quadro a Quadro. É um filme baseado em uma *gag*, a narrativa é linear e convencional, os desenhos seguem um estilo mais *cartoon* e a movimentação dos personagens segue os princípios da animação tradicional. É um filme que segue o “ortodoxo” de Wells (1998), mas que, ao ser criado em uma condição periférica, onde não há indústria, ele acaba sendo incluído na categoria “*developmental animation*”. Vale destacar que não existe juízo de valor em relação ao estilo das animações e suas categorizações. Nesta pesquisa, não estamos procurando valorizar o experimental ou o ortodoxo. Entendemos que todos estes tipos de animação possuem seus predicados e suas funções dentro de uma cadeia produtiva, devendo coexistir em harmonia e ser valorizados e apreciados em seus devidos campos.

*O Trambolho* realmente teve um bom desempenho em festivais e mostras, ganhou prêmio de melhor vídeo pernambucano no I Festival de Cinema de Triunfo, foi exibido no I Animage, Anima Mundi e na Mostra do Dia Internacional da Animação.

### ***Guia Prático para Mulheres sem Mestres***

Um ano depois de *Intermúndio* (2007), Olímpio Costa lança uma nova animação. Mais uma vez, ele recorre à rotoscopia em preto e branco, que mostra uma colagem de situações relacionadas à defesa pessoal das mulheres. “Surgiu de uma ideia de como as mulheres poderiam se defender de tarados dentro do ônibus Barro – Macaxeira. [...] Fomos animando as lições práticas e encaixando da melhor forma possível. No final ficou um mosaico meio perdido” (OLIMPIO COSTA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 03/05/2016).

**Figura 102** – *Guia Prático para Mulheres sem Mestres* (2008).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

O filme é bem econômico nos cenários, que, muitas vezes, nem existem. Nos movimentos, abusa muito de *loops* e animação extremamente limitada, quase composta de quadros-chave apenas. O estilo de desenho, porém, é bem mais elaborado e detalhado do que o de *Intermúndio* (2007). “O filme foi feito da maneira tradicional desenhado na mesa de luz, usando o programa TV Paint para finalizar. [...] Parte foi feita em 2D no papel e parte no 2D digital com rotoscopia” (OLIMPIO COSTA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 03/05/2016).

*Guia Prático para Mulheres sem Mestres* se inicia com as imagens de um lustre balançando e, em seguida, o corpo de um homem deitado. Na sequência, assistimos a um minuto e meio de uma mulher praticando tai chi chuan (figura 104). Em seguida, em um seguimento chamado ‘Defesa contra chatos’, uma moça de traços orientais é abordada por um

rapaz e revida aplicando-lhe um golpe. Na sequência intitulada ‘Defesa contra Mulher de Rua’, uma outra moça de traços orientais aproxima-se da mulher mostrada no trecho anterior e a agride puxando-lhe os cabelos. O filme segue com dicas de defesa pessoal, como ‘Grite sempre’ e ‘Treinamentos constantes’. Na parte seguinte, ‘Defesa contra taradinhos fingidos’, mostra-se uma moça em pé no ônibus, sendo abordada por um homem e, em seguida, derrubando-o no chão.

**Figura 103** – Exemplo de ilustração estilo desenho animado japonês.



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

O filme é todo entrecortado com cenas que remetem ao estilo de animação e quadrinhos japoneses, mostrando mulheres lutadoras (figura 104), o que nos remete a um dos termos de Wells (1998) sobre a animação experimental, que muitas vezes mistura estilos diversos em uma mesma obra. Na sequência final, uma dona de casa, sentada no sofá, assiste a essas ‘dicas’ na TV. Na cena seguinte, mostra-se essa dona de casa preparando o café da manhã para o marido (o mesmo homem que estava deitado no começo). A mulher está cozinhando com uma faca de cozinha e o homem começa a brigar com ela. A esposa então se vira com a faca na mão e, em seguida, mostra-se novamente a cena do lustre balançando. A mulher larga a faca no chão e, sorrindo, acende um cigarro. Trata-se de um roteiro muito inteligente que mistura o tema da violência contra a mulher com humor e cultura *pop* japonesa.

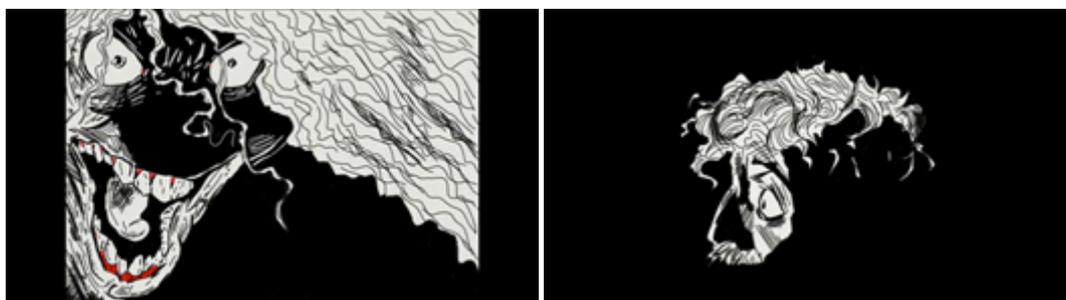
Feito de forma independente por Olímpio e alguns amigos, *O Guia Prático para Mulheres sem Mestres* teve uma carreira bem modesta, participando de apenas um festival, o

Festival de Vídeo de Pernambuco. “Este é um projeto que ficou inacabado e gostaria de refazer um dia” (OLIMPIO COSTA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 03/05/2016).

### *Apenas um Sorriso*

O que faz de um filme uma animação? Esta pergunta é recorrente na pouca literatura teórica e histórica acerca do tema. Vários fatores entram em jogo quando se quer separar o filme animado do filme *live action*, como: o filme ser feito quadro a quadro, ou existir uma intervenção quadro a quadro do artista na obra; a imagem e os movimentos serem capturados de forma contínua em frente a uma câmera, etc.

**Figura 104** – *Apenas um Sorriso* (2008).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

No caso do filme *Apenas um Sorriso* (2008), de Rodrigo Santos de Campos, a animação é inexistente. O filme mostra apenas imagens estáticas, que, no máximo, aproximam-se ou afastam-se da câmera, ou deslizam de um lado para o outro, não havendo movimento algum dentro da imagem e não havendo continuidade sequencial de uma ilustração para a outra. Mesmo assim, o filme é considerado uma animação. Inclusive concorreu na categoria Animação no 10º Festival de Vídeo de Pernambuco.

O recurso de usar imagens completamente estáticas é bastante comum em diversas obras animadas, seja porque, quanto menos frames são desenhados, mais fácil e rápida será a produção, o que acarreta uma economia de dinheiro, seja por questões estéticas. O cinema japonês é um excelente exemplo dessas duas razões para limitar ou mesmo anular a animação em uma cena. Nesta pesquisa, existem outros filmes assim, como *A Saga da Asa Branca* (1979) de Lula Gonzaga e *O Homem Dela* (2010) de Luiz Joaquim, do qual ainda iremos tratar. Porém, nestes dois exemplos, existem animações, mesmo que sutis, não no filme todo, mas em cenas específicas, diferentemente de *Apenas um sorriso*.

Seria o motivo de o filme ser considerado animado o fato de ter sido realizado com desenhos e não fotografias? Esta mesma pergunta foi feita por Leonardo Freitas Ribeiro a respeito de *O paradoxo da espera do ônibus* (2007), no texto ‘Bambi no ponto de ônibus: reflexão sobre animação *underground* no Brasil’. O filme, assim como *Apenas um sorriso*, é formado apenas de ilustrações estáticas, no máximo percorridas pela câmera ‘em movimento’.

Segundo Ribeiro (2015, p. 38), ‘*O paradoxo*’ “é uma antianimação”. Ele põe em xeque a relevância da técnica para o cinema animado, ou seja, ele se desfaz de uma das principais características que faz de um filme uma animação, a criação do movimento, em detrimento do estático, da ‘não-técnica’. Ribeiro (2015, p. 38) completa: “o valor deste curta é mostrar [...] que a técnica de animação é importante sim, mas não é indispensável como parâmetro para definir bons realizadores e bons filmes de animação”.

*Apenas um sorriso* mostra um homem preso, vivendo como um animal, atormentado e confuso, que não consegue distinguir entre o que é verdade e o que é delírio em relação ao seu passado, nem entender o porquê de estar preso. Como dito anteriormente, o filme é uma sucessão de imagens estáticas, em preto e branco, com estilo bem próximo das HQs da série *Sin City* e algumas referências do mangá japonês. Ao contrário de ‘*O paradoxo*’, o filme não é narrado. Os pensamentos do personagem nos são revelados através de legendas. Este recurso diminui demasiadamente a carga emocional do filme. A trilha sonora composta apenas de música clássica, em determinados momentos, parece muito exagerada. O único festival em que *Apenas um sorriso* participou foi o 10º Festival de Vídeo de Pernambuco.

### **Pós-graduação e Bacharelado em Animação Digital na AESO**

Cursos especializados em animação no Brasil ainda são poucos. A partir da década de 1990, com o início da disseminação dos computadores pessoais e dos softwares 3D e 2D, vários cursos técnicos voltados para o aprendizado de programas gráficos e animados surgiram. Eles continuam sendo a maioria e cumprem um papel muito importante em formar ou, pelo menos, incentivar a formação de uma mão de obra técnica. Porém, estes cursos voltados completamente para a técnica não abordam questões mais profundas e conceituais sobre a atividade da arte animada, papel desempenhado por cursos de graduação e pós-graduação.

Poucas foram as iniciativas de se criar cursos superiores de animação no país. Uma das primeiras foi o CECA - Centro de Estudos de Cinema de Animação no Rio de Janeiro, em 1967, formado por alunos da Escola de Belas Artes, sendo dissolvido um ano depois (NESTERIUK, 2011). Hoje o mais importante curso superior de animação no Brasil é o

Cinema de Animação e Artes Digitais da UFMG. O Curso teve início em 2009, mas sua origem é anterior, ele surge como um desdobramento do Núcleo de Animação formado na década de 1980, durante o convênio com a NFB do Canadá. “A relação da UFMG com a animação é antiga, surgiu de uma parceria feita nos anos 80 entre o Centro Técnico Audiovisual (CATv) da universidade com o National Film Board of Canadá (NFB), que resultou na criação do Núcleo de Animação da UFMG” (GLOBO UNIVERSIDADE, 2011).

Em Recife, algo semelhante aconteceu em 2006. Com o sucesso e repercussão positiva do Núcleo de Animação, a AESO, que é uma instituição de educação, naturalmente resolve investir na área do ensino de animação em nível superior. Antes de abrir um bacharelado, porém, a faculdade resolveu oferecer um curso de Especialização *Lato Sensu* em Animação Digital, com coordenação minha. Houve pouca procura, no entanto, e o curso não passou da primeira turma.

Mesmo com o fracasso da Especialização, a AESO aprova com o MEC em 2007 o curso de Bacharelado em Cinema de Animação, que é lançado em 2008 com uma turma pequena de apenas 15 alunos. Segundo a diretora da instituição Ivânia Barros Melo em entrevista ao Diário de Pernambuco:

Criamos um núcleo de animação há três anos que vinha sendo bastante utilizado pelos alunos dos cursos de comunicação e o resultado era animador. Vários vídeos foram premiados em festivais nacionais e até internacionais. Foi justamente por isso que o MEC nos deu o aval para abrimos um curso específico (DIÁRIO DE PERNAMBUCO, 2008b).

O curso, com carga horária de 3.500 horas/aula, divididas em sete períodos, foi uma iniciativa pioneira na Região Nordeste. Segundo o jornalista e cineasta Pedro Severien, que foi o primeiro a assumir a coordenação do curso no primeiro ano de funcionamento, em entrevista na mesma matéria do Diário de Pernambuco, “na faculdade, além de todo o conhecimento técnico necessário, investimos em um diferencial que é fundamental: a formação cultural e estética”. Assim, a grade curricular do bacharelado foi estruturada para não só desenvolver as habilidades do estudante em várias técnicas de animação tradicional, 2D, 3D e *stop motion*, como também aprimorar o conhecimento em matérias mais teóricas e também em práticas do audiovisual como um todo, em cadeiras como direção, roteiro, produção, montagem, sonorização e fotografia.

Mas, segundo o próprio Pedro Severien, em entrevista recente, o curso acabou não atendendo bem às propostas iniciais de ter uma formação mais integral e não só técnica:

Um curso nessa área deve preparar para os desafios profissionais de uma forma ampla tanto no mercado de trabalho quanto numa dimensão mais artística e

empreendedora. Mas em ambos aspectos o curso era deficitário, a meu ver. [...] Acho que houve uma tentativa de articular essas duas instâncias [comercial x experimental], mas isso não foi feito de forma consistente (PEDRO SEVERIEN, entrevista ao autor realizada por e-mail em 28/12/2015).

A faculdade conseguiu montar laboratórios de informática com a parceria da empresa Toon Boom, desenvolvedora do *software* de animação 2D mais usado para produções de cinema e televisão, uma iniciativa inédita para na região. Mesmo assim, para se ter uma formação mais ampla, o investimento em infraestrutura deveria ter sido maior e abarcar outras áreas e técnicas de animação.

Eu sempre tive proximidade com os professores do curso, eu estava no [BAM] estúdio e eu via que os outros cursos tinham mais espaço e o curso de animação era claramente ‘escanteado’. É porque não tinha aquele retorno financeiro muito favorável. E eles não investiam muito (FELIPE SOARES, entrevista concedida ao autor, Recife, 02/10/2015).

As fragilidades principais [do curso] se davam por conta da necessidade de uma infraestrutura cara que não foi devidamente planejada e instalada e também pela baixa remuneração dos professores, o que impedia o engajamento de um maior número de profissionais com conhecimento específico [...]. [O curso] me parecia uma ação instigante, inovadora, mas que não teve sustentação (PEDRO SEVERIEN, entrevista ao autor realizada por e-mail em 28/12/2015).

Como afirma Severien, a falta de professores capacitados em áreas específicas que se dediquem ao curso foi um dos graves problemas. Este fato se dá principalmente pela dificuldade de se conseguir animadores especializados com pós-graduação para lecionar em um curso superior. A falta de professores especializados acabava por gerar anomalias acadêmicas e enfraquecer a grade curricular e, conseqüentemente, a qualidade do ensino.

A grade curricular era meio bagunçada na ordem das coisas. O próprio fato deles buscarem ser um curso bem avaliado no MEC excluía gente muito boa, que não tinha mestrado, para botar gente que tinha mestrado, mas que era de outra área. [A disciplina de] *storyboard* era [ministrada por] um engenheiro. Isso tornava a coisa que devia ser muito divertida [em] uma coisa maçante. Era cálculo! (FELIPE SOARES, entrevista concedida ao autor, Recife, 02/10/2015).

Uma crítica que eu tenho ao curso é o que a gente chama no jornalismo de linha editorial. Todo jornal tem uma linha editorial, [...] eu acho que, usando esse linguajar, o curso não tinha essa linha editorial, tinha horas que você não sabia se o curso era cinema de animação, cinema, 3D... Sabe? Como a cadeira de história do cinema, que não era sobre cinema de animação, e nem falava de Pernambuco. Era generalista, do wikipedia. [...] Faltavam cadeiras de animação. [...] Outra coisa que eu achava complicada no curso era essa falta de interação da gente, aluno, com o estúdio. [...] Eu como aluno nunca entrei. Então como é que eu tenho um estúdio e quero ser referência, com uma galera enorme cheia de tesão e você não junta as coisas? (ULISSES BRANDÃO, entrevista concedida ao autor, Recife, 02/10/2015).

Assim, apesar de investir bastante em eventos e divulgação, o curso teve baixa procura e durou apenas seis anos, encerrando novas matrículas em 2014 e tendo sua última turma formada em 2016, dando lugar ao curso de Cinema Digital.

A gente via um mercado, as notícias [...] sobre o governo investindo em séries de animação, a animação brasileira ganhando prêmios internacionais. Estava numa ascensão, e aí o curso acabar veio na contra mão. E pegou todo mundo de surpresa (FELIPE SOARES, entrevista concedida ao autor, Recife, 02/10/2015).

Porém, por mais que tenha durado tão pouco tempo, que não tenha conseguido dar conta das propostas iniciais e tenha deixado uma sensação de que poderia ter sido melhor aproveitado, como a maioria das iniciativas pioneiras, o Curso de Animação da AESO ofereceu um legado positivo à animação pernambucana ao ter formado vários profissionais, alguns que migraram para fora do país e do estado, e tantos outros que atuam no mercado local. Talvez os exemplos mais significativos sejam duas produtoras: a Viu Cine e a Produções Ordinária.

A produtora Viu Cine foi fundada pelo jornalista Ulisses Brandão e mais dois sócios em 2012, na época ele era aluno do curso de Cinema de Animação da AESO e procurou incorporar a linguagem da animação aos projetos de filmes documentários e institucionais da produtora. No começo não foi fácil, mas aos poucos a Viu Cine conseguiu montar um núcleo de animação e contratar vários profissionais, a maioria deles alunos e ex-alunos do curso da AESO.

O primeiro grande projeto foi *A Turma do Zé Alegria* (2015), uma série de 10 episódios financiada pelo Funcultura e exibida na TVU. Em seguida, a Viu Cine realizou uma adaptação do livro ‘Pedrinho e a Chuteira da Sorte’, do jornalista Marcelo Cavalcante. O filme ficou pronto em 2015, participou de alguns festivais, foi exibido na TV aberta e também no telão da Arena Pernambuco antes de uma partida de futebol. A ideia é transformar *Pedrinho e a chuteira da sorte* (2015) em uma série e um longa-metragem.

Apesar de nova, a Viu Cine é uma das produtoras mais atuantes no mercado e tem em sua gestão profissionais com visão empresarial, o que falta para outras empresas do estado que trabalham com animação. A Viu Cine já aprovou uma nova série, *Além da Lenda*, em um edital da Ancine, e *Iuri Udi*, outra série de animação, já está com orçamento garantido também. Isso sem contar que mais um projeto de longa e dois outros projetos de série estão em fase de captação de recursos.

Outra iniciativa surgida da AESO foi a Produções Ordinária, das ex-alunas Marília Cantuária e Chia Beloto. A produtora se especializou em animações *cutout* analógico. A primeira experiência foi a produção de *Drink me* (2010) na aula de Animação Experimental. Em seguida, vieram projetos comerciais como vinhetas para o Canal Brasil e o Pernambuco



experiência na produção musical, realiza o primeiro festival exclusivo de animação em Pernambuco, o Animage. O texto de apresentação da primeira edição confirma a vocação do festival para com a produção local:

O ANIMAGE - I Festival Internacional de Cinema de Animação de Pernambuco surge como um complemento à recente e intensa produção local, que vem situando Recife como um dos mais importantes polos de animação do país. Ao mesmo tempo, cria uma interseção entre os realizadores locais, nacionais e internacionais com mostras competitivas e não-competitivas de filmes produzidos no Brasil e no exterior. [...] Ao possibilitar um diálogo entre a produção local, nacional e internacional, o Festival visa disseminar a cultura do cinema de animação na Região Metropolitana do Recife e contribuir para a maturidade conceitual e técnica dos realizadores locais (ANIMAGE, 2008).

Com a curadoria de Pedro Severien, que na época coordenava o curso de animação da AESO, o festival exibiu animações do mundo inteiro, divididas em três categorias competitivas: animações infantis, curtas e longas. As mostras aconteceram no Cinema da Fundação Joaquim Nabuco, no bairro do Derby, talvez o maior reduto do cinema de arte da capital pernambucana. Algumas sessões também ocorreram no Sítio da Trindade, no bairro de Casa Amarela.

Com o objetivo de fomentar e fortalecer a produção local o evento promoveu seis oficinas gratuitas, todas ministradas por profissionais que atuavam em Pernambuco: Animação Experimental (Maurício Nunes); Animação Toon Boom (William Paiva); Animação 3D (Eduardo Fernandes); *Stop Motion* (Muca); Introdução em Jogos (Diego Credidio); e Animação Tradicional para Adultos e Adolescentes (Márcio Vieira). Um apoio muito importante para a realização das oficinas foi o da Faculdade AESO, que acabara de lançar seu curso de Bacharelado em Cinema de Animação e disponibilizou alguns dos seus professores e laboratórios. Metade das vagas das oficinas foram preenchidas por alunos de Escola Pública a partir da 8ª série.

O Festival ocorreu de 25 a 30 de novembro, exibindo um total de 51 filmes, sendo 3 longas nacionais, 7 curtas internacionais e 7 curtas pernambucanas: *Caracolou* (2006) de Juliana Freitas, *O Trambolho* (2008) de André Rodrigues, *Hotel do Coração Partido* (2006) de Raoni Assis, *O Jumento Santo e a Cidade que se acabou antes de começar* (2007) de Leonardo Domingues e William Paiva, *Rubra Flor* (2007) de Matheus Maciel, *Voltage* (2008) de Fillipe Lyra e William Paiva e *Coisinha Tão Bonitinha do Pai* (2007) de Beto Silva. Os principais prêmios ficaram para *Dossiê Rebordosa* (2008) de Cesar Cabral, melhor curta; *Rua das Tulipas* (2007) de Alê Camargo, melhor curta infantil, e *O Garoto Cósmico* (2009) de Alê Abreu, melhor longa. O único prêmio para Pernambuco foi conquistado por *Voltage*, prêmio especial do júri.

O evento, que inicialmente foi programado para ser bienal, só teria uma nova edição em 2010. Nos anos seguintes, o festival cresceu e conseguiu se tornar um dos maiores festivais de animação do Brasil, consolidando Pernambuco na rota dos grandes eventos culturais na área de animação e mobilizando a classe de animadores do estado, ao trazer importantes convidados de outras regiões dentro e fora do país e promover oficinas e palestras. Falaremos mais adiante das outras edições do festival.

### *A Peleja dos Guerreiros Sá & Úde contra os Monstros Do & Ença no País dos Tropic & Ais*

Em 2008, a produtora Cabra Quente aprovou um projeto de R\$ 60.000,00 no Edital 001/08, Concurso Fiocruz Vídeo de fomento à produção de vídeos sobre temas da saúde, patrocinado pela Fundação Oswaldo Cruz – Fiocruz. Foram mais de 150 projetos inscritos no país e o roteiro de Wilson Freire, *A Peleja dos Guerreiros Sá & Úde contra os Monstros Do & Ença no País dos Tropic & Ais*, foi uma das três animações selecionadas para a série Anima Saúde. A série ainda conta com os filmes *Rattus Rattus* (2009) de Zé Brandão, do Rio de Janeiro, e *Meu corpo, meu mundo* (2009) de Érica Valle, de São Paulo.

**Figura 106** – ‘*A Peleja dos Guerreiros Sá & Úde*’ (2009).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

O filme de 16 minutos é mais um cordel animado em que os personagens Sá & Úde, que defendem o modo de vida saudável, lutam usando versos rimados contra os malvados Do & Ença, que disseminam enfermidades. Por conta do direcionamento e dos objetivos do edital que patrocinou a obra, o texto que guia a narrativa é bem didático e instrutivo, o que deixou o filme bem direto e até obvio, ao simplesmente ilustrar com imagens o que os versos dizem. Claramente, a intenção é mais informar e educar o público sobre prevenções de doenças do

que produzir uma obra com grandes pretensões estéticas ou artísticas. O filme conta, no máximo, com trechos bem-humorados e algumas piadas visuais.

Os personagens e cenários graficamente são uma mistura de imagens ao estilo das xilogravuras de cordel com elementos mecânicos, como engrenagens e roldanas. Os traços fogem um pouco do tipo de xilogravura tradicional, feito por J. Borges, por exemplo, que possui mais irregularidades e proporções imperfeitas. A inspiração está mais próxima dos gráficos de Gilvan Samico, um estilo mais geométrico e uniforme. Os movimentos são limitados, não naturais e mecânicos.

O filme foi desenvolvido em parceria com a empresa Z4, dos sócios Marcelo Vaz e Hime Navarro, uma empresa que já atuava no mercado de animação para publicidade em Recife há alguns anos. A Z4 também havia realizado alguns videoclipes exibidos na MTV para bandas como Astronautas e Rádio de Outono, porém não possuía nenhum curta-metragem no currículo.

Para ajudar na parte de animação com recortes, a produtora Cabra Quente contratou a Ilha 1 Animation, de Pablo Ferrari e Fábio Bola. Nos créditos, a Ilha 1 aparece sob a chancela de ‘coanimação’.

O filme teve várias exposições públicas em eventos de Saúde no Brasil, entre eles o 9º Congresso Brasileiro de Saúde Coletiva e o 2º Congresso de Política, Planejamento e Gestão em Saúde da Abrasco. Além de ter sido distribuído em DVD pelo Selo Fiocruz Vídeo.

### ***Sertão vazio, longe que só a gota***

A parceria da Cabra Quente com a Ilha 1 Animation deu tão certo que elas resolveram produzir mais uma animação juntas. *Sertão Vazio, Longe que Só a Gota* (2009) é uma animação autoral escrita por Pablo Ferrari e Wilson Freire, diretor de *A Peleja dos Guerreiros Sá & Úde contra os Monstros Do & Ença no País dos Tropic & Ais*. O roteiro foi baseado no poema homônimo de Murilo Geraldo Siqueira de Brito e mostra uma família que se muda para o sertão. A esposa só vê o lado ruim de morar em um lugar tão seco e tão quente. Ao mesmo tempo, devido ao aquecimento global, o mundo inteiro é inundado. No fim, as pessoas de todo o mundo começam a se mudar para o sertão.

O filme é todo feito digitalmente, tanto as imagens quanto a animação. Usa a técnica de recorte digital com desenhos e gestos muito simples dos personagens. Os movimentos de câmera e enquadramento são até bem elaborados, assim como os efeitos de iluminação e de pós-produção.

Para Ferrari, o projeto foi importante porque ajudou a fortalecer algumas parcerias com produtoras do Recife. Mas a repercussão do filme foi pouca, ‘*Sertão Vazio*’ participou apenas de festivais locais, como o Festival de Vídeo do Recife e o TV no Parque, no qual foi premiado com o valor de R\$ 1.000,00.

**Figura 107** – *Sertão Vazio, Longe que Só a Gota* (2009).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

Este foi o último projeto assinado pela Ilha 1 Animation. Hoje Pablo Ferrari e Fábio Bola trabalham com computação gráfica e eventualmente fazem alguns trabalhos de animação. “Entre os mais variados *jobs* que surgem de clientes, sempre surgem peças em animação” (PABLO FERRARI, entrevista ao autor realizada por e-mail em 14/01/2016). E, apesar de trabalharem em empresas distintas, continuam a parceria quando surge alguma demanda grande.

### ***Parádora***

*Parádora* (2009) é uma palavra que tem origem em ‘Para Dora’. Paulo Leonardo Fialho inspirou-se em teorias esotéricas do século XIX que tratam de reencarnação para criar uma emocionante homenagem para a sua filha Dora, que havia acabado de nascer. Segundo ele, o filme mostra “Uma vida entrando na terra” (PAULO LEONARDO FIALHO, em entrevista concedida ao autor, Aldeia, 27/08/2015).

O filme começa com sons e movimento (das letras do título) que remetem à água. Em seguida, uma sombra escura sai rastejando de uma piscina de águas negras, transforma-se em luz branca e mistura-se a um conjunto de luzes coloridas. Nadando em pleno ar, o ser de luz sobe uma escada até chegar ao topo de uma montanha, vira um ponto reluzente que ‘dança’ no céu e sobe até o espaço. Entre luzes, estrelas e nebulosas, vemos o ventre de uma mulher grávida que cresce. A tela escurece e ouve-se os gritos da mulher que sofre com as dores do

parto, uma luz branca surge tomando toda a tela e escuta-se o choro de uma criança. O filme se encerra com os dizeres ‘De Paulo para Dora’.

**Figura 108** – *Parádora* (2009).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

**Figura 109** – *Parádora* (2009).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

Assim como os seus outros filmes, Paulo realizou a animação de forma independente e bastante experimental. Ele mistura várias técnicas, imagens de naturezas diferentes e combina tudo em uma viagem colorida, psicodélica e sensorial. Os cenários foram todos feitos com pinturas. O ser de sombra e de luz foi animado usando rotoescopia, tendo como base a filmagem do próprio Paulo. A luz que ‘dança’ no céu foi feita usando a filmagem de uma lanterna. A mulher grávida que aparece no filme é a própria esposa de Paulo, ele usou um efeito do After Effects para simular um *timelapse* da barriga crescendo (figura 110). A imagem que vemos por trás é o ultrassom com vários efeitos. Já o som da mulher dando à luz é a voz da esposa de Paulo também, mas não foi gravado no parto, foi encenado

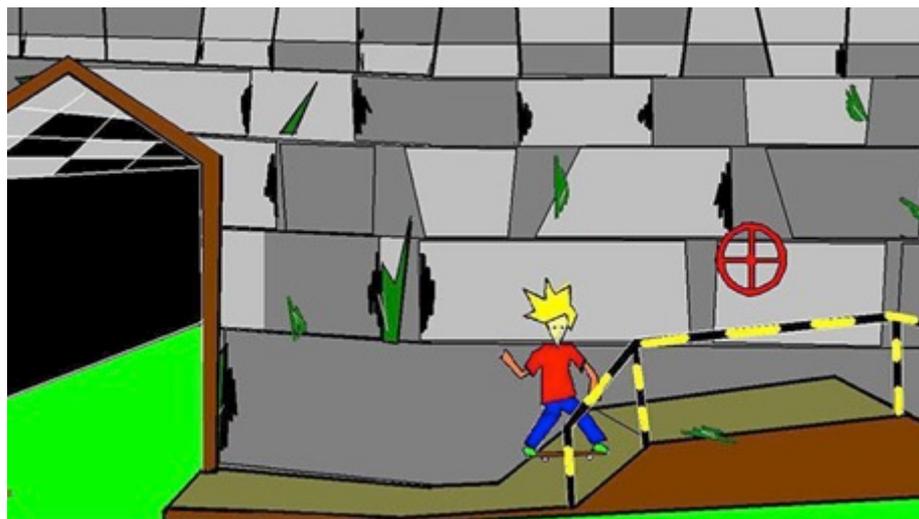
posteriormente. Todo esse material foi organizado e animado na pós-produção, realizada no After Effects.

O filme ganhou dois prêmios: o primeiro lugar na categoria animação no Festival de Vídeo de Pernambuco e terceiro lugar no IV Unico – Salão Universitário de Arte Contemporânea, evento promovido pelo Sesc Pernambuco em 2011.

### ***Skate Boy e o Anima Paulista***

Em 2008, Marco Aurélio, aluno de uma escola pública de Paulista, começou a se interessar por programas de computação gráfica, design gráfico e animação. Ele conta que o interesse surgiu mais como uma diversão. “Fiz alguns pequenos projetos de animação sozinho e comecei a pesquisar sobre o assunto” (MARCO AURÉLIO, entrevista ao autor realizada por e-mail em 07/01/2016).

**Figura 110** – *Skate Boy* (2009).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

Ele participou de algumas oficinas em eventos como o Animage. Também participou de um curso de seis meses na Aurora Filmes que, segundo ele, deu um bom embasamento sobre roteiro e demais processos da produção cinematográfica. Então, juntamente com outros jovens de escolas públicas e moradores da região, Marco Aurélio funda o Anima Paulista, um grupo que gostava de tecnologia e se uniu para produzir suas próprias obras, de forma totalmente independente e experimental. “Criávamos desenhos [animados] e os inscrevíamos nas mostras de vídeo pelo Brasil” (MARCO AURÉLIO, entrevista ao autor realizada por e-mail em 07/01/2016).

Marco Aurélio conta que na época a produção era escassa, o que tornava até fácil a entrada em festivais de filmes amadores, como os que ele produzia. “Chegamos até a viajar de graça para Fortaleza, para uma mostra de vídeo para a qual fomos selecionados” (MARCO AURÉLLIO, entrevista ao autor realizada por e-mail em 07/01/2016). O grupo funcionava como um laboratório colaborativo, que tinha sede no terraço da casa de um dos membros. Quem coordenava era Marco Aurélio, mas a ideia era a troca de experiências e conhecimento. A iniciativa funcionou entre 2008 e 2010.

O principal produto deste laboratório foi o filme *Skate Boy* (2009), baseado em uma música da banda Charlie Brown Jr., ‘O Couro Vai Comer’. “Escutei a música e imaginei a cena” (MARCO AURÉLLIO, entrevista ao autor realizada por e-mail em 07/01/2016). A história mostra um menino que aproveita o descuido do professor e foge da sala de aula para andar de *skate* no esgoto. Tanto os desenhos quanto os movimentos são muito básicos e limitados. Um trabalho muito elementar, primário e desprezioso.

Os *frames* foram criados individualmente no programa Corel Paint, depois sequenciados, uma maneira bem trabalhosa, imprecisa e rudimentar de fazer uma animação, visto que já existiam programas com recursos mais avançados, como o Áurea e o Flash. Para Aurélio, a maior dificuldade foi a falta de experiência e maturidade técnica da equipe. Todos estavam aprendendo, testando, errando e, às vezes, acertando.

O caso de Marco Aurélio e do Anima Paulista caracteriza bem o fenômeno de iniciativas de produção coletiva ou individual de forma amadora e autônoma, que funcionam praticamente sem recurso e só se tornam possíveis graças à facilidade de acesso aos meios de produção.

Foi um momento muito especial das nossas vidas, pois na época estudante de escola pública era muito discriminado. [...] Conseguimos alguns PCs velhos, os programas travavam direto, não tínhamos internet, todo marketing e descoberta das mostras de vídeo eram feitos em LAN *houses* com o dinheiro do lanche (MARCO AURÉLLIO, entrevista ao autor realizada por e-mail em 07/01/2016).

Nenhum membro do Anima Paulista seguiu a carreira de animador. Marco Aurélio, por exemplo, trabalha como programador *web*, mas afirma que gostaria ainda de se envolver com animação como *hobby*, “Gostaria muito pois é um ótimo passatempo” (MARCO AURÉLLIO, entrevista ao autor realizada por e-mail em 07/01/2016).

### ***Teo e sua turma em: o menino que não gostava de tomar banho***

Em 2008, a Quadro a Quadro recebeu do 1º Edital do Audiovisual do Funcultura o prêmio de 35.000 reais para produzir a série *Teo e sua Turma*, baseada em um conjunto de

livros infantis escritos por Andrea Alquete, psicopedagoga, prima de Turla, sócia da QaQ. Para a série de livros, Andrea criou 14 personagens que correspondem a diferentes personalidades, assim as crianças podem se identificar e identificar amigos e parentes. O piloto, com duração de 10 minutos, conta a história de um menino que não quer tomar banho. De uma forma lúdica, mostra os benefícios da higiene pessoal e como ela pode ser divertida. O filme é direcionado a crianças de 6 a 10 anos de idade.

A equipe de animadores e ilustradores da QaQ sempre foi bem reduzida e sazonal. Mas, com o dinheiro do edital ganho, a QaQ pôde juntar uma equipe maior e acabou o piloto em cerca de um ano. Visando o mercado nacional, foram contratados dubladores do Sudeste, que haviam participado de desenhos como *Digimon*, *Os Simpsons* e *Meninas Superpoderosas* (DIARIO DE PERNAMBUCO, 2008c). Porém, o resultado ficou aquém do que a equipe esperava. “Quando fizemos esse piloto, a gente não tinha experiência com série, com *timing*. [...] A história é muito boa, mas não conseguimos passar 100% da qualidade do livro para a história da animação” (ANDRÉ RODRIGUES, entrevista concedida ao autor, Olinda, 02/10/2015).

**Figura 111** – ‘Teo e sua turma’ (2009).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do *trailer* do filme.

‘Teo e sua turma’ ficou pronto antes de *O Trambolho* (2008), curta lançado um ano antes pela QaQ. Porém, não era a intenção lançá-lo como um curta-metragem e sim negociá-lo como um piloto de série. Mas, uma vez que não se conseguiu vender a série para nenhum patrocinador ou parceiro, os sócios da QaQ resolveram lançá-la em formato de curta em festivais no ano de 2009.

Podemos considerar a maior parte da produção da QaQ um contraponto em relação à produção de Paulo Leonardo Fialho, por exemplo. Enquanto este realiza projetos pessoais, experimentais e sem nenhum apelo comercial, a QaQ surgiu com a ideia de fazer animação

como um produto. Com um estilo refinado, bem-acabado e tradicional, a intenção do estúdio é ocupar lugar na produção publicitária de séries de TV, longas comerciais no estado e também em nível nacional. Certamente, existem projetos de curtas-metragens mais autorais e direcionados a festivais, porém eles são realizados no espaço de tempo que sobra dos projetos remunerados.

‘*Teo e sua turma*’, até pela origem do projeto como piloto de uma série de TV, tem um estilo mais ortodoxo, tanto esteticamente quanto conceitualmente. Direcionado para um público infantil, nota-se a intenção de seguir as regras da ‘boa animação’, adotada pelos grandes estúdios e pelos produtos de massa mais acessíveis, a começar pelo estilo dos desenhos, bem geométricos, de proporções agradáveis e limpos. O mesmo acontece com a animação de personagens, na qual se busca atender aos princípios básicos da animação tradicional. Não existem traços de regionalismo, experimentação ou qualquer característica que possa causar estranheza e comprometer a experiência do espectador médio, em especial as crianças.

O filme teve uma boa receptividade em festivais, participando da 15ª Mostra de Cinema Infantil de Florianópolis, Cinesul – Festival Ibero Americano de Cinema e Vídeo, 14º FAM – Festival do Audiovisual do Mercosul, Animaserra, Festival de Triunfo e conseguindo o segundo lugar na categoria animação no XI Festival de Vídeo de Pernambuco.

Depois de um período de crescimento, na segunda metade dos anos 2000, a QaQ começa a ter dificuldades financeiras. Eles precisam reduzir o quadro de funcionários e fechar o escritório físico. Em 2013, André Rodrigues juntamente com outros animadores que trabalhavam na QaQ conseguem uma oportunidade de trabalhar na produtora 2D Lab, no Rio de Janeiro. A viagem de André encerra por completo as atividades da QaQ. Porém, no final de 2015, a Quadro a Quadro retoma suas atividades com os membros originais. “Voltamos por que conseguimos fechar uma parceria com a Movable, empresa que presta serviços para a Playkids<sup>164</sup> dos EUA” (RAFAEL BARRADAS, depoimento concedido a o autor via *chat online*, em 14/06/2016). A ideia do grupo é investir mais em animações para jogos e aplicativos para *tablet* e celular.

### ***Saldo Devedor***

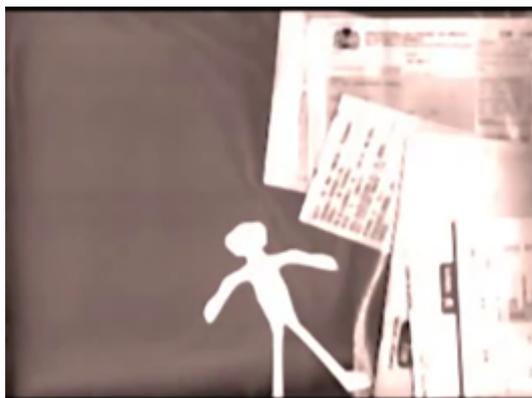
O jornalista Jarmeson de Lima já tem uma longa carreira na produção de eventos culturais, em especial o Festival Coquetel Molotov. Eventualmente, ele se aventura na

---

<sup>164</sup> Portal de conteúdo infantil dos Estados Unidos.

produção de obras audiovisuais, como o *Guia Prático para Mulheres sem Mestres* (2008) de Olímpio Gonçalves, no qual, além de atuar, também fez a sonoplastia. Sua primeira e única animação como diretor foi *Saldo Devedor* (2009), na qual também fez o roteiro, a edição e a produção.

**Figura 112** – *Saldo Devedor* (2009).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

Produzindo o filme todo em casa durante algumas semanas, Jarmeson usou a função de escâner de uma impressora multifuncional para capturar a imagem. Os objetos eram posicionados em cima do vidro e animados ali mesmo. “O filme só foi possível pela facilidade de uso do scanner acoplado à impressora” (JARMESON DE LIMA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 26/07/2015).

Segundo o autor, a ideia do filme surgiu “num dado momento de minha vida profissional em que dívidas se acumularam e para expurgar o *stress* resolvi produzir o filme” (JARMESON DE LIMA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 26/07/2015). O filme de apenas 2 minutos, feito com *stop motion* de recortes de papel, mostra um homem que é ‘engolido’ por diversos boletos de dívidas para pagar. Com a ajuda de uma pequena, moeda ele vai eliminando cada uma das dívidas. Porém, um dos boletos resiste e o homem só consegue se livrar dele com a ajuda de um cartão de crédito que atira moedas. No fim, o homem é derrubado pelo próprio cartão.

Jarmeson resolveu usar uma técnica animada “por sentir que tinha sido o meio mais interessante para desenvolver a ideia” (JARMESON DE LIMA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 26/07/2015). E, mesmo sem um treinamento ou conhecimento prévio, ele resolveu pôr em prática o projeto. O fato de ser um filme amador transparece nos movimentos picotados, duros, sem fluidez e pouca continuidade. A materialidade dos objetos e do próprio

vidro do escâner transparecem claramente ao espectador. Mas todo esse improvisado e falta de detalhes e capricho também servem para ampliar o humor do filme.

É mais um filme visceral e experimental, que não tem pudor de seu amadorismo técnico, uma empreitada quixotesca que alguns autores resolvem enfrentar para colocar em prática uma ideia. Mais uma vez, temos presente o importante papel da facilidade de acesso a tecnologias que permitam a feitura da animação.

Jarmeson considera o filme “um experimento na área para testar minhas habilidades na edição e produção de cinema” (JARMESON DE LIMA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 26/07/2015). Novamente, vemos uma obra realizada de forma isolada, sem continuidade, nem maior importância na carreira do autor. Apesar disso, Jarmeson garante que tem vontade de voltar a trabalhar com animações. O filme participou de apenas dois festivais: 11º Festival de Vídeo de Pernambuco e X Cine Chinelo no Pé.

### ***O Circo***

Mais um projeto de conclusão de curso dá origem a um filme de animação em Pernambuco, feito pelos alunos Hugo Luna, Mayara Bonfim, Priscila Xavier e Mariana Belo, estudantes de Design do CEFET (que atualmente se chama IFPE). O roteiro do filme foi baseado em uma história contada por um amigo em comum dos membros do grupo: quando mais novo, ele havia trabalhado em um pequeno circo recém-chegado à cidade, pois havia se apaixonado pela dançarina do circo. No roteiro final, foi adicionado um fim bem drástico e cômico. “Sabíamos que teríamos uma pegada de humor e que não iríamos levar muito a sério os detalhes de produção e qualidade técnica. A ideia era se divertir” (HUGO LUNA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 07/08/2015).

O filme foi feito em dois meses. As ilustrações foram desenhadas com mesa digitalizadora no Photoshop e animadas de forma empírica no After Effects. O diretor e animador do curta, Hugo Luna, afirma: “Não fiz curso algum. [Aprendi a animar] lendo livros, vídeo-aulas gratuitas e praticando bastante” (HUGO LUNA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 07/08/2015). Os desenhos são bastante simples e os movimentos dos personagens são ‘duros’ e sem esmero. No fim das contas, é um filme independente e amador, com várias limitações desde o roteiro até a montagem final e “só pôde ser feito com tão pouco estudo em animação por conta da facilidade de ilustração digital e por conta da forma fácil de o After trabalhar com isso” (HUGO LUNA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 07/08/2015).

O fácil acesso a equipamentos de produção digital foi responsável por um aumento no número de animações realizadas no mundo inteiro. No entanto, um número maior de animações não significa um aumento da qualidade dos filmes. Afinal, muitos destes são feitos por curiosos, entusiastas sem experiência e amadores. Na grande maioria, são pessoas que não passaram do primeiro filme. Este fenômeno não é um demérito a estas obras, pois uma filmografia é formada, em menor parte, por filmes profissionais e, em sua maioria, por experimentos, testes e por ações audaciosas. Estas ações servem para formar uma base e para renovar a produção. Elas são indícios de como será o estado de uma determinada filmografia daqui a alguns anos.

O Circo (2009) teve uma carreira muito curta, foi exibido apenas no Festival de Vídeo de Pernambuco. “Depois de passado um tempo, achei a qualidade muito fraca e resolvi não inscrever em mais nenhum. [... Mas] para mim ele tem algo de especial por ter sido realizado de forma bem experimental” (HUGO LUNA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 07/08/2015).

Hugo ainda trabalha com animação, mas mais em decorrência de demandas vindas dos projetos de design que ele faz de forma independente e também como funcionário da UFPE no cargo de Desenhista em Artes Gráficas. Porém, ele tem vontade de voltar a fazer uma produção autoral. “A animação é algo que eu sinto prazer físico em realizar [...] tenho uns 3 projetos engavetados por falta de tempo para desenvolver” (HUGO LUNA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 07/08/2015).

### ***Morte e Vida Severina***

Mesmo com toda a efervescência que acontecia em Pernambuco no final da década de 2000, o primeiro 'média'<sup>165</sup> da história da animação pernambucana é realizado em Brasília<sup>166</sup>. Dirigido pelo carioca Afonso Serpa, o filme é uma adaptação em 3D do poema *Morte e Vida Severina*, de João Cabral de Melo Neto. O projeto é um desdobramento da adaptação do poema para a linguagem dos quadrinhos, pelo desenhista Miguel Falcão, patrocinado pela FUNDAJ - Fundação Joaquim Nabuco e pela TV Escola.

Mas por que o filme foi feito fora de Pernambuco? Segundo Isabela Cribari, na época a diretora de Cultura da FUNDAJ, houve a necessidade de uma licitação e nenhuma produtora local participou, assim a empresa vencedora foi a brasiliense Ozi Filmes.

---

<sup>165</sup> A duração do filme *Morte e Vida Severina* é de 55 minutos. Alguns eventos colocam o filme como longa metragem, porém, nesta pesquisa, usaremos a norma da ANCINE, que considera longas-metragens filmes acima de 70 minutos de duração.

<sup>166</sup> A parte de som e dublagem foi realizada em Recife, pelo estúdio Onomatopeia.

A FUNDAJ é uma empresa pública federal e, como tal, não pode escolher com quem faz algum trabalho, bem dizer que quer fazer com empresas do estado, é obrigada a fazer uma licitação federal e as empresas locais não quiseram participar.... Contratação direta, pela lei, só abaixo de 8000 reais por ano (ISABELA CRIBARI, entrevista realizada com o autor via *chat on-line*, em 23/05/2015).

Na época, realmente poucas eram as empresas que poderiam aceitar um trabalho longo e complexo como este. A Fantoche já havia se separado, talvez a Z4 ou a Quadro a Quadro poderiam ter se interessado, mas o fato é que nenhuma empresa local se inscreveu no processo de seleção.

Fica então uma dúvida: este filme seria pernambucano, uma vez que foi realizado por uma empresa de Brasília e dirigido por um carioca? Segundo Isabela Cribari, que assina a supervisão geral, o filme é sim um filme pernambucano.

O filme é pernambucano porque a produção e toda a criação, inclusive argumento e várias escolhas criativas foram nossas. O autor dos desenhos, a escolha dos atores, das músicas, além do quê, tudo era submetido a nós para aprovação (ou não).... Primeiro fizemos os quadrinhos e, para tanto, convidamos Miguel Falcão para fazer os desenhos. Esta foi a primeira fase. Depois de um bom tempo é que licitamos a animação dos quadrinhos e chamamos Miguel para fazer os desenhos intermediários (ISABELA CRIBARI, entrevista realizada com o autor via *chat on-line*, em 23/05/2015).

O filme foi inclusive selecionado para fazer parte da Antologia do Cinema Pernambucano, produzida pela própria Cribari e sua sócia, Germana Pereira.

**Figura 113** – *Morte e Vida Severina* (2010).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

O filme segue à risca as ideias dos quadrinhos, adaptando quase que literalmente as alegorias visuais criadas por Miguel Falcão. Apesar de a animação ser feita usando a técnica 3D, tentou-se manter ao máximo o visual dos personagens e o traço riscado dos desenhos de Miguel. Assim, as hachuras e as texturas da ‘pena’ do desenhista são aplicadas aos objetos em

três dimensões. Em alguns casos, o resultado é muito bom, mas em outros as formas 3D distorcem de uma maneira estranha a trama de linhas. Mas, no geral, a escolha visual do filme foi muito acertada, o preto e branco, com traços fortes em alto contraste, que às vezes lembra a xilogravura, reforça a atmosfera fúnebre, a aspereza e aridez da situação ilustrada no poema.

*Morte e Vida Severina* (2010) não foi produzido com o intuito principal de participar do circuito de festivais. O filme tinha um ideal mais voltado à educação, dessa forma, DVDs foram distribuídos a escolas e organizações sociais. Mesmo assim, a animação foi exibida no Anima Mundi e algumas outras mostras, além de ser uma das finalistas do Japan Prize 2013, um concurso internacional para mídia educativa.

### ***O Homem Dela***

O jornalista Luiz Joaquim já havia realizado um filme experimental chamado Eiffel em 2008. Trata-se de uma homenagem ao filme *Os Incompreendidos* (1959) de Truffaut e, ao mesmo tempo, uma crítica ao ‘desenvolvimento’ da cidade do Recife, apresentando fotografias de vários ângulos das ‘torres gêmeas’, dois edifícios residenciais com dezenas de andares, construídos no Cais de Santa Rita, na frente do bairro de São José. Em 2010, Luiz Joaquim lança mais um curta, desta vez uma singela homenagem a dois dos seus ídolos na arte, o pintor Edward Hopper e a cantora Billie Holiday. “Sou fã de Billie Holiday e Edward Hopper há séculos. Quando ouvia a música dela, pensava nas obras dele. Quando via as obras dele, pensava nas músicas dela. Pensei em interpor os dois para ver que terceira sensação essa combinação poderia gerar” (LUIZ JOAQUIM, entrevista ao autor realizada por e-mail em 21/12/2015).

**Figura 114** – *O Homem Dela* (2010).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

Luiz então selecionou alguns quadros de Hoppe, entre mais de cinquenta, para compor a sequência de imagens que formaria a narrativa do filme e acompanharia a música ‘My Man’ de Billie Holiday. Em seguida, ele procurou o designer e amigo André Pinto, que já tinha experiência com edição de vídeo e animação.

Luiz Joaquim me procurou, ele já tinha a ideia, as imagens, tinha tudo, queria alguém só para editar. [...] A ideia era fazer uma poesia filmada com uma sequência de quadros. A princípio, essa sequência [...] seriam só os quadros, um ‘fadezinho’ entre um quadro e outro. Ai a gente começou a conversar. [...] E aí eu comecei a pensar assim: ‘e se a gente colocasse uma movimentaçãozinha de leve’. Primeiro eu queria animar para valer, mas Luiz Joaquim disse que não queria interferir tanto nos quadros de Hopper porque ‘os quadros por si só já dizem tudo’. ‘E se a gente colocasse umas coisas bem sutis que as pessoas não percebessem, mas, em uma segunda olhada, perceberiam que tem uma coisa viva ali (ANDRÉ PINTO, em entrevista concedida ao autor, Recife, 28/07/2015).

Trabalhamos os efeitos sobre elas de acordo com o ‘sentimento’ que a música de Billie ia impondo. Isto definido, fomos editando e experimentando os efeitos. [...] Foi excitante, ver os resultados ganharem movimento a partir de imagens que só existiam no campo da minha imaginação. Sua confecção, até o resultado final, era uma constante descoberta, com os ajustes nos efeitos que queríamos imprimir, até chegar ao que nos satisfizesse. [...] Não queríamos interferir muito na obra de Hopper. A ideia era mantê-la o mais intacta possível [...]. Eu entendia que o espectador deveria primeiro prestar atenção na obra como um todo, entendê-la e, só com muita atenção, perceber os movimentos ou mudança de contrastes localizados. Alguns são mais radicais que outros. O tom da música é que ditava isso. [...] A interação entre as duas coisas foi matematicamente calculada em sua sincronização. Inclusive o tempo de entrada e permanência das legendas em português. [...] Gosto de vê-lo como uma construção narrativa audiovisual com uma intenção muito específica, chamar a atenção para a obra de Hopper e à música de Billie Holiday (além do tema da pessoa que não consegue dominar um amor que é maior do que ela própria), considerando que as duas coisas já possuíam em si significados e agora ganham um terceira leitura ou infinitas novas possibilidades de leituras (LUIZ JOAQUIM, entrevista ao autor realizada por e-mail em 21/12/2015).

O filme é um exemplo de obra animada em que os elementos cinéticos são raros, esporádicos e muitas vezes imperceptíveis. Este tipo de obra tira do movimento, o elemento mais basilar de uma animação, o protagonismo, deixando a própria imagem estática e o som em primeiro plano. O ritmo lento e as imagens quase estáticas mudam o olhar e a percepção da narrativa, que passam a ser uma atividade de contemplação. A duração prolongada de um quadro na tela faz com que a consciência do espectador ultrapasse o pictórico chegando a um nível maior de aprofundamento no conceito.

O filme participou de poucos festivais: 1º Festival de Cinema Curta Amazônia; 5º Cine-OP Mostra de Cinema de Ouro Preto; 12º Festival Internacional de Curtas Metragens de Belo Horizonte e 12º Festival de Vídeo de Pernambuco, onde foi premiado como 2º lugar na categoria animação. A repercussão do filme, porém, foi muito positiva. Sua profundidade conceitual travestida de simplicidade na montagem e nas animações discretas chamou a

atenção de diversos críticos: “Aqui, neste belo e sensível filme, não há exploração, mas sim casamento. Eis uma obra preocupada com o sentido, e não com o efeito” (LIMA, 2010).

*O Homem Dela* [...] utiliza pinturas de Edward Hopper e música de Billie Holiday para criar um improvável (e, na forma como Joaquim o faz, absolutamente coerente) diálogo entre os dois artistas. É aquele típico projeto mágico: não existe nada demais; [...]. É na sensibilidade do realizador – o tempo de cada quadro de acordo com a voz da cantora, os sutis efeitos de animação, a própria ‘viagem’ que o filme proporciona – que reside o efeito estranho causado por *O Homem Dela*” (MIRANDA, 2010).

Dessa leveza, dessa desobrigatoriedade, conseguiu resgatar ludicidade de terreno que muitas vezes é seco pelo peso das obrigações rígidas. Musicou pinturas, ajuntou-as em ideal (sabendo utilizar ‘ideais’ de artistas contemporâneos), criou pequeníssimos movimentos dentro de uma arte que pressupõe imaginá-los (os movimentos na pintura), sob mesmo ritmo de ações. Delicado como supunha, concretizado com justeza (NADER, 2010).

A boa repercussão estimulou Luiz Joaquim a ter novas ideias para curtas, mas, até o momento, *O Homem dela* foi seu último filme. “Foi apenas uma experiência. Gostaria de tentar outras, mas é um trabalho laborioso e que requer muita dedicação e paciência (além de conhecimento técnico). Preciso administrar meu tempo para novas aventuras nesse campo” (LUIZ JOAQUIM, entrevista ao autor realizada por e-mail em 21/12/2015).

### ***O Homem Planta***

Em 2010, é lançado o último curta-metragem autoral do BAM Studio até o momento. *O Homem Planta* é um projeto escrito pelo jornalista Pedro Severien.

O filme surgiu inicialmente como um roteiro de ação direta inspirada nos filmes B de horror e ficção científica. [...] Escrevi a primeira versão do roteiro enquanto fazia mestrado na Universidade de Bristol (Inglaterra). Mas não consegui realizá-lo pelos desafios de arte e produção (PEDRO SEVERIEN, entrevista ao autor realizada por e-mail em 28/12/2015).

Em 2008, Severien se aproxima do cinema de animação ao assumir o cargo de coordenador do curso de animação da AESO. “Não tinha planos de trabalhar com animação. Me envolvi com o universo por uma oportunidade profissional” (PEDRO SEVERIEN, entrevista ao autor realizada por e-mail em 28/12/2015). William Paiva, coordenador do BAM Estúdio na época, conta que Severien trouxe o roteiro com a intenção de o produzir com a ajuda da Faculdade. “O argumento apresentado por Pedro Severien era bastante interessante. Ele queria fazer em *live action*, mas era tanta coisa absurda que resolvemos propor uma parceria e fazer em animação” (WILLIAM PAIVA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 12/01/2016). Assim, o filme começou a ser produzido pelo estúdio de animação.

O filme foi realizado em animação digital 2D e recorte. Ele mistura desenho e fotos nos mesmos cenários. “Queríamos fazer um filme de humor negro mais denso, com várias mensagens sobre o comportamento humano e ao mesmo tempo de realismo fantástico” (WILLIAM PAIVA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 12/01/2016). O filme conta a história de uma criatura meio homem meio planta criado por um cientista louco que discriminado por ser diferente. “Eu queria lidar com essa dimensão do não pertencimento, uma personagem deslocada que não é aceita” (PEDRO SEVERIEN, entrevista ao autor realizada por e-mail em 28/12/2015).

O projeto recebeu financiamento do Funcultura e também do mecenato municipal através do edital SIC 2009, com R\$ 27.000,00. O filme, porém, circulou pouco em festivais, sendo selecionado para a mostra não competitiva Panorama do Anima Mundi 2011; Festival de Vídeo de Pernambuco; Cinefest Votorantim e o primeiro Animacine.

**Figura 115** – *O Homem Planta* (2010).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

Por ter sido um filme com um orçamento alto para os padrões de curtas-metragens do estado, finalizado em película, patrocinado com verba pública, executado por dois experientes realizadores e produzido pelo BAM Estúdio, que já havia tido grandes sucessos com filmes menores e mais baratos como *A Morte do Rei de Barro* (2005), *Na Corda Bamba* (2006), e, principalmente, ‘*O Jumento Santo*’ (2007) e *Voltage* (2008), *O Homem Planta* (2010) teve uma carreira muito discreta em festivais e mostras. Severien não sabe dizer o que houve. “Até onde sei o filme foi inscrito em alguns festivais, mas parece não ter gerado muito interesse” (PEDRO SEVERIEN, entrevista ao autor realizada por e-mail em 28/12/2015). Ele admite que teve pouca participação no resultado do filme e que o produto final ficou aquém do que ele esperava.

Não participei de maneira incisiva da definição da técnica por não ter formação na área. Minha participação criativa se deu na escrita do roteiro, na construção do *storyboard* e da linguagem audiovisual. [...] Não o considero um filme determinante

na construção do meu trabalho autoral, pois a minha distância da técnica gerou também uma distância da estética que eu imaginava para o trabalho. [...] Acho que esteticamente ele é muito controlado, um pouco asséptico. A meu ver, o filme deveria ter uma textura mais suja, mais sombria, mais escura. Era pra ser uma peça de humor negro, mas no final fica no meio do caminho entre um filme educativo eco-consciente e uma comédia filosófico-existencialista (PEDRO SEVERIEN, entrevista ao autor realizada por e-mail em 28/12/2015).

Mesmo não alcançando o resultado imaginado, para ele o filme foi uma atividade positiva. “Foi uma experiência interessante como pesquisa, já que estava lidando com uma área que conhecia pouco” (PEDRO SEVERIEN, entrevista ao autor realizada por e-mail em 28/12/2015).

Talvez pela decepção com o resultado final, *O Homem Planta* foi o último filme autoral do BAM Estúdio até o momento.

É, depois disso ainda teve ensaios para se fazer até uma produção de direção de William Paiva, com conceito meu, [...] e era em 3D e fora isso ainda tinha outras em paralelo. Um é um curta meu que é bem comédia pastelão. E ficou lá engavetado. [...] Depois de *Homem Planta* só se faz coisas voltadas para o institucional. Acho que eles perderam o sentido, de achar a identidade do que seria a funcionalidade daquele estúdio. [...] Sei que eles tão querendo voltar. Tem outra pessoa assumindo, Silvio Ribeiro, Ele está aqui já faz um tempo, trabalhou na Globo. E agora ele está responsável e buscando gente. E quer voltar a fazer curtas para festival. Conversei com ele e o interesse da AESO é isso” (FELIPE SOARES, entrevista concedida ao autor, Recife, 02/10/2015).

### ***Brecha***

O curso de cinema da UFPE começou suas atividades em 2009, dentro do Departamento de Comunicação Social. Apesar de não ter disciplinas obrigatórias relacionadas à animação, o curso acaba contribuindo positivamente com a cena animada local, seja por meio da formação de profissionais de cinema que venham a trabalhar com a área, seja através de disciplinas eletivas ou mesmo trabalhos de disciplinas regulares do curso. Foi o que possibilitou o filme *Brecha* (2010).

As disciplinas oferecidas pelo curso de cinema também atraíram a atenção dos discentes de outras ênfases. As alunas Nathália D'Emery e Júlia Araújo já estavam nos últimos períodos do curso de Rádio TV quando resolveram se matricular na disciplina de Cenografia com a professora Silvia Macedo.

A atividade final da disciplina exigia a realização de um produto onde deveríamos construir o cenário, então aproveitamos o momento para nos desafiar e colocarmos em prática uma ideia que a gente já alimentava. Daí surgiu *Brecha*, que acabou virando algo muito maior do que um trabalho de faculdade, com uma repercussão muito bacana. [...] Uma integrante do grupo já tinha uma ideia da história, então percebemos que ela se encaixava no que a gente procurava como enredo pra animação. Originalmente a ideia não foi pensada para *stop motion*, mas

se encaixava dentro da proposta, porque era simples, enxuta, sem diálogos, com apelo visual (NATHÁLIA D'EMERY, entrevista ao autor realizada por e-mail em 28/12/2015).

A história brinca com o chavão ‘sair do armário’, no sentido de uma pessoa se assumir homossexual. O filme começa em preto e branco mostrando o dia a dia de um executivo que constantemente é ‘aterrorizado’ por uma grande mão que surge no elevador, no escritório e, na parte final do filme, em seu quarto. A mão está sempre convidando o personagem para a seguir, até que ele se convence e entra no armário seguindo a mão. Lá ele encontra um mundo colorido com vários casais homoafetivos e, finalmente, o personagem pode se assumir como homossexual (figura 117).

**Figura 116** – *Brecha* (2010).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

O grupo resolveu usar brinquedos articulados comprados em loja como personagens, ao invés de produzir os próprios bonecos. Trata-se de uma decisão muito interessante à medida que aproveita a ‘imagem’ de um personagem já famoso e distorce todas as ideias acerca dele. “[...] O uso de bonecos ainda reforçava a questão da sexualidade que seria trabalhada, porque permitia desconstruir a visão de um Ken e uma Barbie” (NATHÁLIA D'EMERY, entrevista ao autor realizada por e-mail em 28/12/2015).

Além de Nathália e Júlia, o grupo contava com Cássio Uchoa e Geraldo Monteiro. Nenhum dos integrantes tinha experiência prévia com animação e a produção foi totalmente autodidata e empírica. O grupo adquiriu os bonecos e passou um tempo testando movimentos e quantidade de *frames* necessária para cada ação. Só quando se sentiram confiantes é que eles passaram para a fase de gravação. O filme foi todo ‘filmado’ nos cômodos da casa de Nathália, usando uma máquina de fotografia semiprofissional, sem ajuda de um programa para auxiliar na animação. O curta ficou pronto em dois meses, maio e junho de 2010.

Os cenários feitos pelo grupo usando isopor eram muito leves e não estavam bem fixos ao chão, por isso eles se deslocavam várias vezes durante a filmagem. “Sempre foi tudo na base da experimentação, descobrindo durante o próprio processo de produção” (NATHÁLIA D'EMERY, entrevista ao autor realizada por e-mail em 28/12/2015). A falta de experiência e conhecimento fez com que o grupo precisasse criar soluções à medida que os problemas apareciam, houve muito imprevisto e muita criatividade para superar os obstáculos.

Um exemplo: em uma sequência, precisamos amarrar um objeto de cena com uma linha bem fina, pra controlar foto por foto a sua queda. Como não mexíamos com Photoshop, acabamos pintando a linha da mesma cor da parede do cenário ao fundo, assim ela ‘desapareceu’ e não precisamos de nenhum recurso de pós-produção (NATHÁLIA D'EMERY, entrevista ao autor realizada por e-mail em 28/12/2015).

A precariedade técnica e a falta de experiência da equipe ficam muito evidentes, em especial pelos movimentos bruscos dos personagens e também pelo tremer da câmera. O resultado é mais um filme feito com paixão, mas sem nenhum tipo de acabamento.

**Figura 117** – *Coração Delator* (2011).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

Um ano depois, a dupla Júlia e Nathália lançariam *Coração Delator* (figura 118), como trabalho de conclusão de curso de Rádio TV da UFPE. O filme, baseado em um conto de Edgar Allan Poe, segue a mesma lógica estética do primeiro curta, usando bonecos de brinquedo como personagens e, desta vez, com um acabamento um pouco mais elaborado, mas mantendo ainda a precariedade dos movimentos e da filmagem.

Desta vez, o desafio foi ainda maior, por ser um filme de horror, feito por apenas duas pessoas (na primeira animação, éramos 4), que exigia mais da direção de arte, caracterização e animação em si. *Coração [Delator]* também teve ótima repercussão (NATHÁLIA D'EMERY, entrevista ao autor realizada por e-mail em 28/12/2015).

Filmes como *Brecha* (2010) e *Coração Delator* (2011) acabaram tendo muita visibilidade em festivais e mostras, até ganhando prêmios, como o primeiro lugar para *Brecha* na categoria animação do Festival de Vídeo de Pernambuco 2010, visto que a produção em animação, especialmente em *stop motion*, ainda era bem pequena e qualquer obra realizada no estado ganhava um *status* que talvez não fosse realidade se houvesse uma produção maior e com melhor acabamento. Esse cenário vem mudando bastante na década de 2010, filmes feitos de maneira precária e amadora hoje têm menos espaço do que há seis anos.

Quando concorremos em duas edições do Festival de Vídeo de Pernambuco (atual FestCine), por exemplo, colocamos nossos vídeos na categoria principal de animação, quando a gente poderia ter escolhido a mostra universitária. Colocamos na profissional porque a gente sabia que o número de animações inscritas era sempre pequeno e com técnicas variadas. Nos dois anos não apareceu nenhum *stop motion* pra competir com a gente. Tinham animações maravilhosas, mas nenhuma em *stop motion* [...]. Então a animação de guerrilha que a gente fazia, com baixo orçamento, de repente ‘tava’ lá competindo com nomes grandes. Então o que poderia ser visto como precariedade, por outro lado se revelou positivo, porque tudo ali a gente construiu, usou as próprias mãos pra dar vida. O cinema feito pela gente era super à margem, mas, no geral, a animação em PE tem uma condição marginal, né? Se minha memória não falha, um ano depois da gente (só um ano!), apareceu, por exemplo, *Dia Estrelado*, de Nara Normande, que colocou o *stop motion* daqui num outro nível, super profissional (minha opinião). Aí na mesma época a cidade ganha um festival internacional totalmente voltado pra *stop motion* (Brasil Stop Motion), com oficinas, palestras, acesso a produções estrangeiras, espaço pra produções locais, etc. Tem o Animage também. Evoluímos! (NATHÁLIA D'EMERY, entrevista ao autor realizada por e-mail em 28/12/2015).

Tanto Nathália quanto Júlia nunca mais produziram outras animações autorais depois que saíram da faculdade.

Minha trajetória com animação não foi algo planejado, mas sim fruto de uma combinação entre a paixão pela área com outros fatores favoráveis, como colegas com a mesma sintonia e novidades que surgiram no curso (cadeiras ofertadas aos estudantes de Rádio e TV, a partir da entrada de novos professores, por conta do curso de Cinema que surgia naquela época). [...] Sigo trabalhando com produção de vídeos e, às vezes, surge algo na área de animação (mas não com a função de animadora). [...] Depois de formados, encontrar tempo pra outras experiências do mesmo tipo ficou muito complicado, já que a vida profissional de cada um seguiu caminhos com ritmos e atividades diferentes. [...] Não voltei a trabalhar com ideias próprias, mas sigo trabalhando em produções para instituições. Por exemplo, durante meu trabalho com o Centro Sabiá, produzi a animação *Você sabe o que é o Fundo Rotativo Solidário?*, com ilustração de Ianah Maia. [...] De todas experiências que sigo tendo em audiovisual, esta foi, de fato, a mais rica. E com desdobramentos profissionais super gratificantes, como a inclusão das duas animações na Antologia Cinema Pernambucano<sup>167</sup> (NATHÁLIA D'EMERY, entrevista ao autor realizada por e-mail em 28/12/2015).

<sup>167</sup> Idealizada e coordenada por Germana Pereira (Tangram Cultural) e Isabela Cribari (Set Produções Audiovisuais), com curadoria de Rodrigo Almeida, a ‘Antologia Cinema Pernambucano’ é uma coleção de mais de 200 filmes reunidos em um conjunto de 20 DVDs.

**1:21**

À 1:21 da madrugada, uma mulher acorda de um pesadelo. Ao olhar para seu marido, que está ao seu lado, nota que ele está morto. A arma do crime, uma faca, está no chão. Aos poucos, a mulher lembra que foi ela quem o matou, pois achou uma marca de batom em uma de suas camisas. A mulher pensa em se matar, mas resolve fugir. Arruma uma mala grande e, quando está se preparando para desmembrar o corpo do marido, ele acorda e olha desconfiado para a esposa ao seu lado, dormindo. Era tudo um sonho.

**Figura 118** – *1:21* (2010).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

*1:21* (2010) é um filme de suspense e assassinato que trabalha com a questão do sonho (figura 119). Trata-se de um roteiro bem elaborado que poderia ter sido feito com filmagem ao vivo. Mas a diretora Adriana Câmara resolveu usar fotografias ao invés de filmagem. Esta solução dá ao filme um estilo de fotonovela e colabora para a atmosfera onírica presente no roteiro, pois tira a veracidade dos movimentos e trabalha mais com o estático do que com a cinesia.

O filme foi realizado pela produtora Menina dos Olhos do Brasil, dirigida pela pernambucana Adriana Câmara. Na época ela morava no Rio de Janeiro e o filme foi todo feito em seu apartamento, em apenas uma noite. Na equipe, só ela, a diretora, e a atriz, Anamaria Sobral, são pernambucanas. Mesmo assim, o filme foi distribuído como sendo de Pernambuco. Segundo Anamaria, talvez porque, na época, o endereço da produtora de Adriana ainda estava oficialmente em Recife (ANAMARIA SOBRAL, entrevista concedida ao autor por *chat* de internet, 2016).

O filme teve uma boa carreira em festivais e mostras, participando do MUMIA – Mostra Udigrudi Mundial de Animação, Mostra de Cinema Tiradentes, Festival de Cinema de Pernambuco, Brasil Stop Motion, entre outros, e ainda foi incluído na Antologia do Cinema Pernambucano.

### *As Aventuras de Paulo Bruscky*

O cinema animado é, muitas vezes, visitado por cineastas *live action*. Várias são as razões, mas a principal delas é o experimento de uma nova linguagem ou uma ideia que, se realizada em *live action*, não teria o mesmo impacto ou simplesmente não seria possível ser feita. A animação pernambucana, desde o seu início, possui obras realizadas por cineastas já consagrados em filmes de ação ao vivo.

Em 2010, Gabriel Mascaro, na época um jovem cineasta promissor que se destacava especialmente pelos seus documentários, resolveu experimentar a linguagem animada para realizar um ‘documentário’ sobre (com) o artista plástico Paulo Bruscky.

Eu já havia trabalhado com o artista Paulo Bruscky na videoarte *O Meu Cérebro Desenha Assim -2* e isso nos motivou a fazer algo juntos novamente. A ideia era ir além de um simples registro documental sobre Bruscky, para criar uma experiência visual de confronto com o suporte virtual do Second Life e o próprio universo artístico de Bruscky, incluindo a sua trajetória com os trabalhos ligado à ‘arte-correio’ (*Mail ART*) e o Fluxus (MASCARO, 2011).

Gabriel já tinha uma aproximação com a animação por conta de seu irmão, Diego, que fazia parte do grupo Notstopmotion. Mas o filme que Gabriel resolveu fazer estava longe da técnica tradicional do *stop motion*, em que seu irmão estava se especializando. Ele resolveu usar a plataforma Second Life<sup>168</sup>, enquanto espaço diegético, para ‘gravar’ o documentário, utilizando uma técnica chamada *Machinima*. Ele já conhecia a técnica através de leituras sobre o tema. Ele também cita a “provocação” feita por Peter Greenaway no evento Videobrasil, alguns anos antes: “Ele falou que tudo o que foi feito até agora no cinema era literatura. O cinema começa como *Machinima*” (MASCARO in: DA COSTA, 2014, p. 129).

O termo *Machinima* tem origem na junção das palavras inglesas *machine* (máquina), *animation* (animação) e *cinema*. Esta técnica de produção audiovisual utiliza cenários, personagens, movimentos, os pontos de vistas (ou seja, a câmera virtual), etc. de um ambiente eletrônico 3D pré-existente para narrar uma história. Os acontecimentos são então gravados em tempo real e posteriormente editados, transformando-se em uma obra fílmica (LOWOOD, 2011).

Esta técnica tem sua origem remota na década de 1980, quando usuários de jogos eletrônicos registravam suas performances durante as partidas. O primeiro filme realizado

---

<sup>168</sup> “*Second Life* é uma plataforma hipermediática que foi criada em 1999 pela empresa Linden Lab. É um ambiente 3D *on-line* gratuito, no qual o usuário, ao se inscrever, recebe um avatar para interagir com outras pessoas na rede e também navegar e entrar e sair de ambientes” (DA COSTA, 2014, p. 71).

utilizando-se a plataforma de jogo eletrônico é datado de 1996 e foi feito por um grupo de jogadores chamados *The Rangers*, a partir do game ‘Quake’, um jogo de tiro em primeira pessoa. O filme chamado *Diary of a Camper* (1996), com menos de dois minutos de duração, mostra uma base militar sendo atacada por inimigos (figura 120).

**Figura 119** – *Diary of a Camper* (1996).



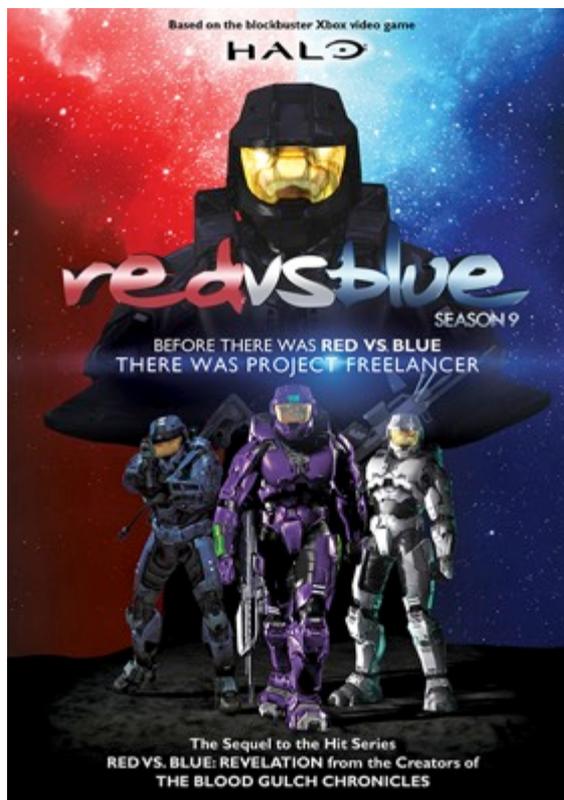
Fonte: *Website OV Guide*<sup>169</sup>.

A partir daí, surgiram vários similares, conhecidos como filmes de *Quake*. “Eles [os jogadores] descobriram que seu conhecimento de jogo e de tecnologia traduzia-se em atuação e direção, literalmente transformando jogadores em ‘câmeras’ para fazer esses filmes animados com baixo custo” (LOWOOD, 2011, p. 30). Foram criadas séries de filmes cada vez mais complexos, algumas com muito sucesso, como a *Red Vs Blues* (2003-2006), de Burnie Burns, Matt Hullum, Monty Oum e Gavin Free (figura 121). Festivais dedicados ao formato foram criados e, em 2010, um curta-metragem chamado *Red Dead Redemption: The Man From Blackwater* (figura 122) foi produzido a partir de um esquema hollywoodiano e exibido no canal a cabo da FOX (DA COSTA, 2014).

O *Machinima* então é “uma transgressão e subversão no uso de um meio” (MORAN, 2012). A tecnologia dos ambientes em 3D, especialmente para jogos, foi adulterada por alguns usuários. “Estes perceberam que os videogames eram não apenas meios de entretenimento através do jogo, mas também poderosos instrumentos para a criação de conteúdo audiovisual a custo quase nulo” (MACHADO, 2011).

<sup>169</sup> Disponível em: <www.ovguide.com>. Acesso em: 18 jun. 2016.

**Figura 120** – Cartaz de *Red Vs Blues (Season 9)*.



Fonte: *Website RedvsBlue Wiki*<sup>170</sup>.

**Figura 121** – *Red Dead Redemption: The Man From Blackwater* (2010) e *French Democracy* (2005), respectivamente.



Fonte: *Website Mubi*<sup>171</sup>, *Sens Public*<sup>172</sup>.

A grande parte dos *Machinimas* reproduzem a estrutura e até a narrativa dos jogos dos quais eles são realizados. Porém, em alguns exemplos, existe uma verdadeira apropriação da

<sup>170</sup> Disponível em: <[http://rvb.wikia.com/wiki/Red\\_vs\\_Blue:\\_Season\\_9](http://rvb.wikia.com/wiki/Red_vs_Blue:_Season_9)>. Acesso em: 18 jun. 2016.

<sup>171</sup> Disponível em: <<https://mubi.com/films/red-dead-redemption-the-man-from-blackwater>>. Acesso em: 18 jun. 2016.

<sup>172</sup> Disponível em: <<http://www.sens-public.org/article1035.html?lang=fr>>. Acesso em: 18 jun. 2016.

ferramenta para se criar uma obra completamente diversa da plataforma usada. Este é o caso do documentário ficcional *French Democracy* (2005), dirigido por Koulamata, codinome de Alex Chan, que usou a plataforma do videogame *The Movies* para contar uma versão da história verídica de dois jovens que morreram eletrocutados em uma subestação elétrica ao serem perseguidos por policiais em um subúrbio francês habitado basicamente por imigrantes mulçumanos (figura 122). “Esse Machinima acabou se destacando como uma crítica social em relação às questões da discriminação e vitimização de grupos minoritários que habitavam as periferias de cidades francesas” (DA COSTA, 2014, p. 81).

Os *Machinimas* estão cada vez mais populares pela facilidade de produção e distribuição via *sites* de compartilhamento de vídeo como Youtube e Vimeo. Alguns encontram espaço fora do circuito de festivais especializados. No campo do cinema de animação, esta técnica é louvada por alguns como sendo uma evolução do filme animado, já outros nem a consideram uma forma de animação. A questão neste caso é puramente processual, visto que o formato 3D já está mais do que inserido no domínio da animação. Os críticos protestam afirmando que os autores de *Machinima* não são animadores, visto que eles se utilizam de movimentos pré-existentes que fazem parte do sistema utilizado para a realização do filme. “Não há animação propriamente dita, mas uma atuação feita com a programação e gravada em vídeo” (MAGALHÃES, 2013, p. 53). Apesar de este ser um assunto muito pertinente para o âmbito da animação, em tempos de avanços da tecnologia que põem o fazer animado em xeque a cada novidade tecnológica, no presente estudo, não iremos adentrar nesta seara, visto que não é o objetivo deste trabalho. O importante, para o momento, é que, apesar de toda a polêmica, consideramos o *Machinima* uma técnica animada e as obras realizadas a partir deste artifício serão considerados no *corpus* desta pesquisa.

Gabriel Mascaro afirma que a técnica, então, parecia ideal para abordar um artista como Bruscky.

Quando eu comecei a pensar em abordar o Paulo Bruscky, foi naturalmente pensando já na possibilidade de cruzar esse deslocamento do real que acontece com o *Machinima*. [...] O *Machinima* oferecia essa possibilidade de deslocamento total do personagem, da persona do Paulo Bruscky, do artista que já por si só já tinha um repertório muito rico de deslocamento (MASCARO *in*: DA COSTA, 2014, p. 129).

O filme *As Aventuras de Paulo Bruscky* tecnicamente é uma novidade para a animação de Pernambuco, pois foi o primeiro a usar o *Machinima* em uma obra autoral que circulou em festivais e mostras. Mas a sua grande contribuição com a filmografia pernambucana de animação foi mesmo em termos de conteúdo e linguagem. O filme é uma mistura de elementos audiovisuais que dialogam em múltiplas camadas de significados e de

símbolos, não se prendendo a noções prévias. Ele leva “adiante as indagações do diretor sobre os limites entre ficção e documentário, realidade e virtualidade” (MATTOS, 2013, p. 70).

Para Gabriel Mascaro:

O *Machinima* está dentro deste contexto em estar com uma relação muito convergente com a internet, com televisão, com cinema, com tudo que está ali dentro. E no meu caso, eu desafiei um pouco tentando incluir a tradição documentária também, para criar ainda mais esse elemento dissonante de tudo [...]. Uma hibridade ainda mais complexa (MASCARO *in*: DA COSTA, 2014, p. 132).

Uma prova deste hibridismo de linguagens que o filme utiliza para discutir a rigidez muitas vezes imposta a obras audiovisuais é que *As Aventuras de Paulo Bruscky* participou de diversos eventos em categorias distintas.

Ele estreou como documentário, mas passou como animação e concorreu como *Machinima*. Então, assim, ele fez um circuito muito plural que mostra também que a própria ideia de indexação do cinema contemporâneo, ou da produção audiovisual contemporânea, [...] já naufragou. [...] A impossibilidade de hoje em dia a gente ficar tentando indexar as coisas porque elas se convergiram [...]. Na verdade a indexação, ela é feita pelas pessoas que organizam a exposição desse trabalho. (MASCARO *in*: DA COSTA, 2014, p. 133).

O filme de Mascaro vai além da questão da categorização de uma obra. Ele mexe com os elementos mais basilares de uma peça audiovisual. “Mascaro e Bruscky jogam com o lugar dos sujeitos e objetos, colocam problemas que extrapolam o escopo do cinema narrativo, seja ele documental, de ficção ou mesmo ensaio” (MORAN, 2012).

O filme começa com a tela de *login* do *Second Life*, e o usuário Paulo Bruscky se conectando à rede. Em seguida, a tela de criação e edição do avatar é visualizada, enquanto Bruscky cria um avatar semelhante à sua imagem real (figura 123). Após criar o avatar<sup>173</sup>, vemos o personagem de Bruscky surgindo no fundo do oceano. Ao sair da água (em um lugar que seria o Marco Zero do Recife), Paulo encontra Gabriel Mascaro deitado em uma esteira de praia. Eles conversam, Paulo se apresenta e diz que é novo no *Second Life* e que queria conhecer pessoas e lugares interessantes. Gabriel diz trabalhar com filmagens dentro do *Second Life*, então Paulo o convida para ‘fazer um documentário’ sobre ele, registrando suas ‘aventuras’ no *Second Life*. “A minha inspiração foi nos vídeos caseiros. Vídeos íntimos produzidos através da técnica *Machinima* para satisfazer uma relação de encomenda mesmo [dentro do jogo]” (MASCARO *in*: DA COSTA, 2014, p. 130).

<sup>173</sup> “**Avatar** significa **manifestação corporal** de um **ser super poderoso**, na religião hindu. [...] Esta palavra também tem sido muito usada pela mídia e em informática, porque são criadas figuras semelhantes ao usuário, por exemplo, nas redes de relacionamento, permitindo a personalização dentro do computador, ganhando assim um corpo virtual” (SIGNIFICADOS, 2016)

**Figura 122** – *As Aventuras de Paulo Bruscky* (2010).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

O ‘registro’ começa com uma entrevista dentro d’água (figura 122). Registros de passeios de Paulo Bruscky por lugares exóticos, jogando-se de um prédio, tendo relações sexuais, dançando em uma boate ou passeando pelos destroços de um acidente aéreo no fundo do mar são intercalados com depoimentos sobre aspectos da vida e obra do artista, além das impressões dele sobre o Second Life, suas possibilidades e outros pensamentos. O filme, portanto, não é um documentário do artista Paulo Bruscky em seu atelier ou sobre sua biografia, é um registro de uma experiência artística e pessoal em um mundo virtual onde basicamente tudo é possível: voar, cair de um prédio e não se machucar, andar debaixo d’água sem precisar respirar, etc.

A particularidade do documentário de Mascaro está no uso do espaço virtual não como uma continuidade do mundo cotidiano, não como um lugar sujeito a leis físicas como a gravidade por exemplo, mas como campo para reinvenção de toda e qualquer regra. [...] O *Second Life* confere ao vídeo sua materialidade, não é um meio de realização como outro qualquer, como seria a captação ou animação (MORAN, 2012).

Essa possibilidade deixa os artistas livres para criar experiências únicas que só podem existir em um ambiente como o *Second Life*. Ao mesmo tempo, ressignifica toda a lógica de um filme registro, ou do que seria verdade em um documentário. Isso porque a verdade existe, ela está sendo mostrada, mas é restrita àquele espaço virtual, suas leis e como ele funciona.

Questões caras ao documentário perdem o sentido. Não há realidade a ser registrada, ela é construída virtualmente a partir de parâmetros. A imagem inexistente a priori. Logo, como o realizador deve se posicionar, pouco importa. Ou melhor, importa muito pois no lugar da voz de Deus dos documentários, temos a imagem de Deus. Uma câmera onisciente que adota todo e qualquer ponto de vista, pois ela não tem limites físicos (MORAN, 2012).

Paul Wells (1998) indica que uma das características da animação experimental é mostrar sua materialidade, revelar o processo. Este aspecto é usado de maneira muito interessante no filme de Mascaro. Ele revela os painéis de controle, os mecanismos de ação e

os comandos usados para fazer o personagem ir de um lugar ao outro, realizar um movimento, ou mudar o cenário de dia para noite. Essa ‘materialidade virtual’ não é escondida, ela é exposta.

Se o cinema verdade opera tornando evidente o dispositivo e o cinema direto procura apagá-lo, aqui o documentário é o dispositivo, pois o *Second Life* e suas possibilidades são tema do trabalho tanto quanto Bruscky. [...] Neste aspecto, *As aventuras de Paulo Bruscky* é um documentário contemporâneo ao explicitar suas estratégias, ao exibir seus mecanismos de construção. (MORAN, 2012).

**Figura 123** – O personagem fazendo sexo e caindo de um prédio.



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

Esta verdade própria do jogo é visualizada inclusive quando acontecem falhas no sistema, que no caso se deram muitas vezes por conta da lentidão da conexão do diretor. Assim, cenários carregados pela metade, travamentos e inclusive o corpo distorcido do personagem principal são incorporados ao filme, corroborando o viés de registro documental da obra (figura 125).

**Figura 124** – Falhas do sistema documentadas e o personagem fazendo tai chi chuan no espaço.



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

Outra questão levantada pelo filme é a tênue linha que separa o documentário de uma ficção, visto que muito do que é mostrado é encenado, vários enquadramentos possuem planejamentos prévios. Para Patrícia Moran:

O trabalho em tese é um documentário, mas seu título filia-se, ao contrário, a ficções de ação, ficções criadas pelo cinema dominante de Hollywood. Trata-se de um filme de aventura do personagem do documentário, *mise en abyme*<sup>174</sup> como diriam os franceses. Temos efetivamente um personagem e suas aventuras no sentido mais banal possível (MORAN, 2012).

O papel da personagem retratada em um documentário é também colocado em xeque. *As Aventuras de Paulo Bruscky* joga com as atribuições do sujeito documentado e sujeito autor. O filme pode também ser visto como uma experiência criativa do próprio Bruscky, uma obra também sua, apesar de dirigida por Gabriel Mascaro. Assim, a parte ‘documental’ seria realizada por Mascaro, mas o conteúdo criativo é uma parceria dos dois.

É esta a proposta de Gabriel Mascaro ao propor um vídeo-documentário de um criador profícuo como Paulo Bruscky: alcançar a singularidade do criador, mantê-lo como sujeito da criação, mesmo sendo ele o objeto do trabalho. Ou seja, já não se trata de um vídeo sobre o Paulo Bruscky, mas com o Paulo Bruscky (MORAN, 2012).

O projeto foi vencedor da V edição do Concurso de Roteiros Rucker Vieira, promovido pela Massangana Multimídia Produções da Fundação Joaquim Nabuco. O filme teve uma excelente carreira em festivais. Estreou no Festival É Tudo Verdade, dedicado a documentários; participou também do Festival Internacional de Curtas de São Paulo; Janela Internacional de Cinema do Recife; Festival de Vídeo de Pernambuco; Festival de Tiradentes; Mostra do Filme Livre, onde ganhou o prêmio de melhor curta; Cine Esquema Novo; Cine PE; Festival Internacional de Arte Contemporânea – Videobrasil/Sesc; Prêmio da Residência Artística VideoFormes (FRA); Cachoeira DOC, onde ganhou uma menção honrosa; Curta Cinema – Festival Internacional de Curtas do Rio de Janeiro, ganhando Menção Honrosa pelo Júri Jovem Nacional; Grande Prêmio do Cinema Brasileiro, promovido pela Academia Brasileira de Cinema, no qual foi finalista; entre outros.

### ***Drink Me***

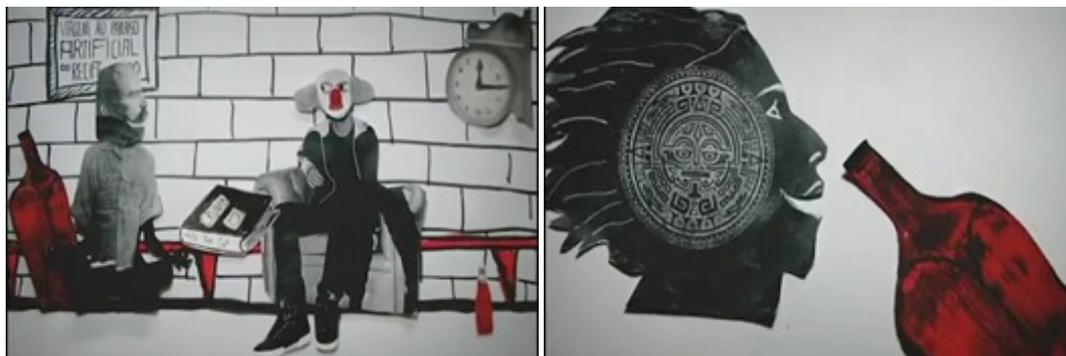
O curso de animação da AESO deixou poucos frutos em termos de produções filmicas. Uma das mais interessantes saiu da disciplina de animação experimental, ministrada por Maurício Nunes, a animação *Drink me* (2010). O filme, dirigido pelos alunos Juliana Rogge, José Telles, Chia Beloto, José Diniz, Raiony Costa, Eduardo Monteiro e Marília Cantuária, que assinam a obra como coletivo ‘Mais Vale uma na mão voando do que dois pássaros’, conta a história de um homem que, ao adormecer no banco do metrô, entra numa viagem lisérgica na qual um mendigo lhe oferece uma garrafa de bebida. Segundo a sinopse

---

<sup>174</sup> “Traduzido como ‘Narrativa em abismo’. São narrativas que contêm outras narrativas dentro de si. Pode aparecer na literatura, pintura e cinema” (WIKIPEDIA, 2013).

que está na página do filme no *site* Vimeo, "*Drink Me* traz à tona reflexões a respeito da curiosidade inerente aos jovens e ao consumo de substâncias com procedência duvidosa. Uma *bad trip* pintada em três cores” (ROGGE, 2012).

**Figura 125** – *Drink me* (2010).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

O filme foi todo realizado na técnica de *cutout* analógico com fotos e desenhos em papel (figura 126). O aspecto artesanal das imagens e da animação formam uma combinação perfeita com a atmosfera lisérgica e onírica do filme. A experiência serviu de laboratório para que dois membros do grupo, Chia e Marília, que formaram posteriormente a produtora Produções Ordinária, especializassem-se em *cutout* analógico.

### **.Zip**

A animação *.Zip* (2010) é um dos produtos resultantes da primeira edição do Edital da Gente, proposta de parceria lançada pela Oi Kabum! Recife para coletivos e/ou grupos que atuem nas comunidades populares da cidade. *.Zip* é o resultado do encontro dos alunos Túlio Bonagura, Felipe Araújo e Marlon David da Oi Kabum! com a Rede Coque Vive.

**Figura 126** – *.Zip* (2010).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

O filme utiliza fotomontagens animadas por meio da técnica de recorte digital e mostra, a partir do olhar de duas crianças, uma comunidade sufocada pela invasão do seu espaço pelos prédios e arranha-céus que brotam em seu entorno, frutos da especulação imobiliária desenfreada e da ganância das grandes construtoras (figura 127). É um filme singelo, que trata de um tema tão importante e atual, feito por pessoas que vivem diariamente este tipo de exploração.

*Zip*. ficou em primeiro lugar, escolhida pelo júri popular, na mostra competitiva de vídeo TV no Parque, edição do dia 23 de janeiro de 2011. A animação também participou do 13º Festival de Vídeo de Pernambuco.

Durante o contato com Túlio, o diretor nos informou que realizou outro filme com animação chamado *Black and White*, de 10 minutos de duração, feito em preto e branco, enquanto ainda estava estudando na Kabum!. Ele não tem certeza do ano de produção, provavelmente 2009. Além de Túlio, participaram do filme Monique Roal, Emmyleide Leite e Ewerton de Oliveira.

Segundo Túlio, “a principal técnica foi vídeo captado no centro do Recife e realizando animações dentro das capturas” (TÚLIO BONAGURA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 18/04/2016). “Ele é um curta de vídeo com algumas partes em animação. [...] O processo de animação foi em cima das filmagens, sobreposições de imagens [...] estáticas em cima dos vídeos” (TÚLIO BONAGURA, entrevista concedida ao autor por *chat* de internet, 2016).

O filme participou do festival TV no Parque e em algumas outras mostras na América Latina. Não tivemos acesso à obra, ao entrar em contato com a Oi Kabum!, um dos coordenadores nos informou que a única cópia que existe está na sede do Rio de Janeiro e que seria muito difícil que ela fosse encontrada e enviada para Recife. Como não conseguimos comprovar que se trata de uma animação, ou que tenha uma quantidade de animação maior do que 60% da sua duração, resolvemos não colocar o filme na lista de animações pernambucanas. Uma pesquisa futura será necessária para averiguá-lo e catalogá-lo, caso seja necessário.

### ***Expresso e Pesadelo***

Paulo Leonardo Fialho continua experimentando técnicas e, em 2010, lança duas animações. A primeira dela chama-se *Pesadelo*, um experimento de pouco mais de um minuto que segue a lógica de um pesadelo, no sentido literal. Um homem anda por um

cemitério seguido por uma mulher de branco. Ele entra em uma porta, sobe a escada e chega a uma sala onde uma caveira com um bisturi arranca-lhe a pele do rosto, tornando-o também uma caveira. O filme em preto e branco é feito com desenhos estáticos recortados e animados no After Effects, usando a técnica de recorte digital (figura 128). A obra só participou do Festival de Vídeo de Pernambuco.

**Figura 127** – *Pesadelo* (2010) e *Expresso* (2010), respectivamente.



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

O outro filme realizado por Paulo em 2010 chama-se *Expresso*. A animação é feita em um tipo bem particular de rotoscopia, em que os quadros de uma filmagem prévia são impressos (na maioria das vezes em preto e branco) e o artista interfere, de formas variadas, em cima de cada quadro (figura 128). Paulo na época trabalhava dando aula no curso de animação da AESO e lá teve contato com um curta-metragem americano em que um artista filmou o pôr do sol em Nova York, imprimiu os quadros e interveio neles um a um. Outra inspiração veio da animação canadense chamada *When the Day Breaks* (1999), de Amanda Forbis e Wendy Tilby, que também usa filmagem real modificada com pintura.

*Expresso* (2010) é uma ideia simples que resultou em um filme plasticamente rico e bastante poético. Paulo filmou a sua ida ao trabalho, que consistia em sair de casa quando o sol estava nascendo e tomar diversas conduções: uma van, um metrô e um ônibus. O filme é um registro lírico da jornada que tantas pessoas fazem todos os dias ao se deslocar de transporte público nas grandes cidades. Paulo imprimiu os 270 *frames* em 30 folhas de papel amarelado, interferiu com lápis de cor e aquarela, escaneou tudo e sequenciou no After Effects. O resultado é um misto de imagens filmicas com pintura animada. O filme participou de alguns festivais, entre eles o Animage e o Festival de Vídeo, no qual ficou com o prêmio de 3º lugar na categoria animação.

Durante a década de 2010, Paulo continuou a lançar filmes experimentais, um por ano. *Ciclo do Ser* (2011) é uma animação feita a partir de fotos analógicas que retorna ao tema do

nascimento e morte, como em *Parádora* (2009). O filme participou do Festival de Vídeo de Pernambuco, na categoria experimental. *Abrupto* (2012), codirigida por Ayodê França, usando a técnica de desenhos quadro a quadro e uma pequena rotoscopia no final, possui uma narrativa surreal, baseada em sonhos. Participou de vários festivais, ganhando diversos prêmios. No mesmo ano, Paulo ajuda a produzir o curta *Reminiscências* (2012), dirigido pela sua esposa, Clarissa Machado. Seu último filme como diretor até o momento é *O Papa Figo* (2013), realizado com xilogravuras, que conta a história folclórica de um senhor rico que sofre de uma doença e precisa comer fígado de crianças. Paulo diz que fez o filme em um curto espaço de tempo, pois, quando soube que sua esposa estava grávida pela segunda vez, resolveu fazer um curta para conseguir algum dinheiro que ajudasse com o enxoval da criança (PAULO LEONARDO FIALHO, em entrevista concedida ao autor, Aldeia, 27/08/2015). O filme participou de alguns festivais, como o Curta Taquary e o FestCine (antigo Festival de Vídeo do Recife), conseguindo o 3º lugar na categoria animação.

Em 2013, com o patrocínio do Funcultura, Paulo começa a produzir o curta *A Orelha Encantada ou Alma de Gato*, baseado em um conto escrito pela sua avó. O filme é feito em 2D digital e será o primeiro curta pernambucano realizado para ser projetado no formato de exibição 3D. Segundo o autor, este será o seu filme mais convencional (PAULO LEONARDO FIALHO, em entrevista concedida ao autor, Aldeia, 27/08/2015). A previsão de lançamento é para o ano de 2016. Paulo ainda está atuando como diretor de animação do curta-metragem *Bolhas*, com direção de Mateus Alves, sendo realizado em rotoscopia com pinturas do artista plástico Daaniel Araújo.

### **Considerações anos 2000**

De 2000 a 2010, foram contabilizadas 75 animações, quase o triplo de toda a produção anterior. A partir de 2000, a produção começa tímida, com poucos filmes por ano, mas constante. Em 2005, porém, observamos um *boom* no número de produções. Neste ano, foram realizados 13 filmes, o maior número em um ano até então. Até 2010, a quantidade de animações se manteve em uma média de 10 filmes por ano.

Em termos de técnica e conteúdo, nota-se que a primeira metade da década de 2000 é um período de tentativas e descobertas. Só a partir da segunda metade é que podemos observar um aprimoramento e uma consciência maior dos realizadores. Os filmes começam a ser feitos com mais zelo e a conquistar prêmios importantes. Este é o período em que obras patrocinadas com dinheiro do governo começam a ficar prontas. Também é o período do

início da produção do Núcleo de Animação da AESO, um verdadeiro marco em se tratando de qualidade fílmica, técnica e também em continuidade de lançamentos.

Assim como aconteceu na década de 1970, no Ciclo do Super-8, o fácil acesso ao material de produção foi fator primordial para o impressionante aumento do número de produções na década de 2000.

Acho que hoje em dia, com grande investimento das leis de incentivo governamentais e com o desenvolvimento tecnológico, *softwares* cada vez mais intuitivos utilizados para criação de animações, o mercado criativo de animação foi se tornando cada vez mais amplo e diversificado. Acho que fatores como estes estão contribuindo e muito para a quantidade e principalmente pela qualidade das novas obras" (DANIEL LOPES, entrevista ao autor realizada por e-mail, em 24/08/2015).

O acesso a essa tecnologia, de importância cada vez mais crescente, possibilitou que amadores produzissem animações de baixo orçamento intermediadas por programas gráficos e de edição, como o Macromedia Flash e Adobe After Effects. Na verdade, trata-se do rebatimento local de um fenômeno global que provocou um crescimento exponencial de animações por todo o mundo desde meados do ano 1988, mas que, no Brasil, devido a questões políticas e econômicas, se manifestou apenas após a liberação das importações nos anos 90 (SANTOS, 2013, p. 25). O número de animações brasileiras inscritas no maior festival do país é uma prova disso:

O aumento de interessados por essa área pode ser comprovado pelo crescimento das produções nacionais que se inscreveram no Anima Mundi - festival anual que traz ao público brasileiro uma seleção com os melhores filmes e vídeos nacionais e internacionais do mundo da animação. As produções tupiniquins saltaram de 81 filmes em 2000 para 293 em 2004 (ALVES, 2005).

Como se trata de um período de transição, o início da década é marcado por animações que misturam o processo manual com intervenção digital em uma etapa posterior. Aos poucos, os filmes vão ficando totalmente digitais. A veia experimental das produções continua forte, porém há um crescimento de animações que possuem um viés mais tradicional, em especial nos trabalhos de principiantes e também na produção autoral dos profissionais que trabalham com publicidade, pois estes levam para os curtas as técnicas e o conceito usados em filmes comerciais ou institucionais.

Aumenta o número de oficinas, muitas voltadas para comunidades carentes e outras originárias dos festivais de cinema do estado. Com isso, começam a surgir filmes oriundos de oficinas e TCCs (Trabalhos de Conclusão de Curso) de graduações. Surge um curso de graduação específico para cinema de Animação na AESO. O curso durou pouco, problemas com a organização e a baixa demanda causaram o seu fim. Os frutos oriundos deste curso

foram mais visíveis em termos de mão de obra e empreendedores do que propriamente filmes. Outra escola a se destacar no fim da década de 2000 foi a Oi Kabum!. A escola atende jovens de comunidades carentes em diversas áreas da computação gráfica. Diversos títulos foram produzidos na Oi Kabum! e circularam em diversos festivais. Estes filmes de oficinas e escolas possuem limitações técnicas muito comuns em filmes de iniciantes. Porém, mais do que sua importância em termos de qualidade, prêmios e visibilidade, estas obras atendem uma necessidade básica de qualquer filmografia: a formação e a continuidade futura. O aumento deste tipo de filme é um indício de um futuro promissor para qualquer produção.

A consequência do crescimento da quantidade de filmes pernambucanos é uma movimentação em festivais, na mídia e nos mercados que ajudou a selar o amadurecimento da produção, como veremos no capítulo seguinte.

## 6. DISCUSSÕES

Neste estudo, foi realizado um levantamento histórico do cinema de animação pernambucano, uma produção duplamente periférica. O cinema animado pernambucano nasceu tardio em relação aos grandes centros do país. Feita de modo independente, sem contar com um mercado forte e uma quantidade satisfatória de profissionais capacitados, essa produção ainda lida com o fator de marginalidade em relação ao cinema *live action* dentro do estado.

É fácil notar na trajetória da animação pernambucana dois *booms* de produção. Ambos possuem em sua gênese o fator tecnológico. O primeiro ocorreu na década de 1970, com o advento do Super-8, e o segundo, a partir dos anos 2000, com a disseminação da tecnologia digital, ambas tecnologias baratas, em comparação com o 35mm, e de fácil acesso. As duas 'explosões' possuem, além do fator tecnológico, algumas semelhanças, como a participação de vários amadores, que enxergavam na arte da animação uma forma de expressar suas ideias e experimentar novas técnicas. Nos dois casos, os primeiros filmes eram despretensiosos e realizados de maneira independente, sem ajuda de recursos do governo ou entidades particulares.

Se os dois *booms* possuem fatores semelhantes, também notamos várias diferenças entre eles. A primeira delas é que, durante o Ciclo do Super-8 do Recife, não há uma produção constante. Na verdade, há intervalos de anos entre as animações. Já na retomada pós anos 2000, vamos ter uma produção constante<sup>175</sup>, que cresce vertiginosamente nos anos de 2005 e 2006. As animações do Ciclo do Super-8 foram um fenômeno isolado no tempo, não houve uma continuidade. Já nos anos 2000, criam-se fatores que permitem um prosseguimento na produção e, mais do que isso, um fortalecimento do mercado profissional. Essa profissionalização implicou diretamente um melhoramento do nível técnico e artístico dos filmes.

Apesar de ter relacionado todas as animações pernambucanas encontradas desde o ano de 1968 até 2016, esta pesquisa encerra as descrições individuais e detalhadas das animações (capítulo 3) no ano de 2010, dada a necessidade de impor um recorte. O principal motivo é que a aproximação temporal das obras produzidas na presente década dificulta um pouco a análise das mesmas em relação ao contexto geral da produção do estado. Percebeu-se que, a partir de 2010, além de o número de produções crescer demasiadamente, é possível observar algumas diferenças estéticas e conceituais (especialmente uma maior preocupação com

---

<sup>175</sup> Exceção para o ano de 2003, do qual não foi registrada nenhuma animação.

questões da produção comercial) em relação à produção anterior. Essas diferenças serão exploradas neste capítulo de discussão de uma maneira mais introdutória do que aprofundada. Então, devido a esse início de um novo ciclo, de uma nova fase, a pesquisa histórica mais detalhada foi encerrada em 2010. A produção de 2011 a 2016 será melhor detalhada em um próximo estudo.

Além disso, visto que o foco basilar deste trabalho é a catalogação e preservação das animações pernambucanas, foi considerado mais urgente e importante nos termos aos anos que vão de 1968 até 2010. Isto se dá pelo motivo de que a má conservação dos filmes e a falta de interesse em documentar este tipo de obra fazem com que as animações deste período corram mais riscos de serem perdidas e esquecidas. Além de tudo, por serem obras mais antigas, estas animações e seus realizadores são mais difíceis de serem acessados. Ainda, a quantidade de filmes produzidos entre 2011 e 2016 (67 animações) é próxima do que se produziu de 1968 até 2010 (101 animações), o que demandaria praticamente o dobro do esforço a que esta pesquisa se dispôs. Sem contar que esta tese ficaria com volume extremamente extenso, o que se tornaria impraticável.

Mesmo assim, visto que possuímos muitas informações sobre os seis últimos anos, a seguir, faremos, em forma de apontamentos, um resumo do que mais importante ocorreu no cenário do cinema de animação pernambucano entre 2011 e 2016, elencando as obras mais relevantes e tratando de questões a respeito do perfil dos filmes.

### **6.1 Apontamentos sobre as tendências e direcionamentos do cinema de animação pernambucano - anos de 2011 a 2016**

Um dos fatos primordiais deste período, a partir de 2011, é a consolidação e o amadurecimento da animação pernambucana. É expressivo o crescimento da quantidade e da qualidade dos filmes, assim como uma profissionalização maior dos animadores. Se avaliarmos em retrospecto o perfil dos realizadores de animação no estado de Pernambuco, veremos que quase todos foram artistas que tinham como ocupação principal outras atividades, como o próprio cinema *live-action*, design e artes plásticas. Poucos tinham na animação o foco principal do seu trabalho. Mesmo depois do ressurgimento da animação no estado com a tecnologia digital, na década de 2000, este fato não mudou.

Se, a partir do ano 2000, a tecnologia não era mais um problema, faltava um mercado que abarcasse estes profissionais e formação na área. As poucas oportunidades profissionais eram aproveitadas por um número pequeno de aventureiros. A maior demanda estava ainda nos comerciais publicitários, mas oportunidades surgiram em novos meios, como dos

ambientes virtuais de ensino. Foi a partir destas ‘brechas’ que surgiram empresas como a Quadro a Quadro e a Z4. Já a animação autoral estava basicamente toda entregue a entusiastas e amadores, que, com dinheiro próprio, produziam suas obras, mas sem ter condições de uma dedicação exclusiva ao cinema de animação.

Essa realidade muda na década de 2010. Uma série de fatores contribui para a formação de uma conjuntura favorável para os profissionais que desejavam viver de animação. Desta maneira, uma nova geração, que deu seus primeiros passos durante a década de 2000, passa a ter na animação a sua principal atividade profissional, sendo que muitos deles dedicam-se a atividades autorais e não comerciais.

Por conta, principalmente, dos financiamentos do governo e de uma demanda por conteúdo nacional nas redes de TV<sup>176</sup>, houve um 'aquecimento' da atividade de animação no estado. Isso acarretou uma certa inversão no contexto de produção. Se antes praticamente todos os filmes eram fruto do esforço e do investimento particular e solitário dos próprios animadores, começamos a ver projetos maiores, mais complexos, que envolvem um número maior de trabalhadores, garantindo aos profissionais de animação uma renda fixa durante algum tempo.

**Figura 128** – *Ex-Mágico*, a ser lançado em 2016.



Fonte: Capturas de tela do arquivo digital do filme.

Um dos responsáveis pelo crescimento da quantidade e qualidade da animação em Pernambuco é sem dúvida o edital de fomento do Governo do Estado, o Funcultura. Até 2010, o Funcultura havia premiado 8 projetos de curtas animados e mais alguns que, de alguma forma, tinham a ver com animação, como é o caso dos festivais específicos de animação, o curso de formação Animalibras e a série de TV Mingote, que teve a primeira temporada

<sup>176</sup> Lei 12.485 (Lei da TV Paga) "que determinou a exibição de uma cota de produções brasileiras independentes dentro da programação dos canais a cabo" (CAETANO, 2013).

aprovada pelo SIC da Prefeitura do Recife e a segunda temporada pelo edital do Funcultura. Dos oito aprovados, seis foram lançados e tiveram carreiras excelentes, participando e ganhando prêmios em festivais importantes. Apenas um dos curtas aprovados não foi realizado e teve o recurso devolvido aos cofres públicos, que foi *O Palhaço do Coqueiro*, proposto pela Quadro a Quadro. O último, *O ex-mágico da Taberna Minhota*<sup>177</sup>, proposto por Olímpio Gonçalves e aprovado em 2010, está pronto, com seu lançamento marcado para 2016 (figura 129).

De 2011 até 2015<sup>178</sup>, 16 projetos de curtas-metragens foram aprovados. Destes, um projeto, *O Pulo do Gato*, da Quadro a Quadro, não foi realizado e os recursos foram devolvidos aos cofres públicos. Três projetos foram finalizados, *Deixe Diana em Paz* (2014), *O Gaivota* (2015) e *O Mundo Bita*<sup>179</sup> (2015). Os demais continuam em produção ou finalização. Além dos curtas, o Funcultura também patrocinou mais um festival exclusivo para animação: o Animacine. *A Turma do Zé Alegria* (2014), um produto para a TV, foi finalizado pela Viu Cine, empresa que investe em documentários e animação. Outras duas séries para TV aprovadas pela Produções Ordinária foram *Noisé* (2015) e *Lá Vem!* (2015-2016). Apesar de ser um produto seriado para TV, os episódios individuais da série *Lá vem!* e a compilação dos episódios em um só filme de *Noisé* dão origem a curtas-metragens que são exibidos em mostras e festivais. Em 2015, a Rec Produções, uma das maiores produtoras de Pernambuco, aprovou no Funcultura recursos para realizar um piloto de série, *As Fadas Magrinhas*. Também em 2015, a pesquisa *Trajatória do cinema de Animação em Pernambuco*, de minha autoria, foi aprovada para publicação em livro.

O próprio Funcultura vem demonstrando interesse em ampliar o incentivo para o segmento de animação no estado. Um exemplo disso é que, a partir de debates com os realizadores do estado, desde o 6º Edital do Funcultura Audiovisual, em 2013, os organizadores entenderam que a produção de uma animação é bem mais onerosa do que a de um filme *live-action*. Assim, o teto para curtas animados subiu para R\$ 120.000,00, maior do que o teto para curtas *live action*, que é de R\$ 100.000,00 (8º EDITAL DO PROGRAMA DE FOMENTO À PRODUÇÃO AUDIOVISUAL DE PERNAMBUCO – FUNCULTURA 2014/2015, 2015). Mas falta ainda repensar os prazos para projetos animados, que são bem mais trabalhosos do que os de outras linguagens. Vale destacar também que, há alguns anos, a FUNDARPE procura incluir um animador na comissão de seleção.

<sup>177</sup> O filme será lançado com o título *O Ex-Mágico*.

<sup>178</sup> Quando este texto foi escrito, ainda não havia saído o resultado do 9º Edital do Programa de Fomento à Produção Audiovisual de Pernambuco Funcultura 2015-2016.

<sup>179</sup> Projeto aprovado com o nome de *O Circo Mágico do Bita I*.

Não é só a questão da quantidade de filmes que estão sendo produzidos com verba do governo. O edital tem contribuído para a melhoria da qualidade dos filmes. Paulo Fialho corrobora essa questão. “Eu sinto mais peso para fazer o filme do Funcultura, tem de ficar mais bem feito. Não pode ser de qualquer jeito” (PAULO LEONARDO FIALHO, em entrevista concedida ao autor, Aldeia, 27/08/2015). Essa melhora na qualidade pode ser comprovada quando se analisa as carreiras e os prêmios dos filmes produzidos com dinheiro do edital. Existe então uma profissionalização da produção, seja ela mais comercial ou autoral. Contribuições que antes eram feitas na ‘brodagem’<sup>180</sup>, agora podem ser remuneradas, mesmo que não seja com um valor ideal.

No dia 4 de junho de 2014, é publicado no Diário Oficial do Estado de Pernambuco a Lei 15.307, que transforma o Edital do Audiovisual do Funcultura em uma Lei do Audiovisual. Isso assegura a continuação e manutenção do financiamento público do Estado para toda a cadeia produtiva do audiovisual pernambucano (NOGUEIRA, 2014). A aprovação desta lei talvez seja uma das maiores vitórias do cinema pernambucano e deverá garantir uma continuidade de crescimento para os próximos anos.

**Figura 129** – Festival Brasil Stop Motion.



Fonte: *Website* do primeiro festival Brasil Stop Motion<sup>181</sup>.

Os editais públicos e atividades como oficinas, curadoria de mostras, etc. têm garantido que alguns artistas possam se sustentar com atividades relacionadas à animação. E foi a partir dos recursos do Funcultura que mais dois festivais dedicados à animação surgiram no estado, ajudando a movimentar mais ainda a cena local. O Brasil Stop Motion, coordenado

<sup>180</sup> “O termo brodagem começou a ser utilizado para expressar um modo de fazer de produzir algo em parceria (música, cinema, artes plásticas), na década de 1990, no Recife. A gíria pernambucana é um aportuguesamento da palavra em inglês *brother*, e surge como forma de designar uma irmandade (no caso de um grupo de amigos), ou uma camaradagem (no caso de um favor)” (NOGUEIRA, 2014, p. 33).

<sup>181</sup> Disponível em: <<http://www.brasilstopmotion.com.br/2011/index.php>>. Acesso em: 18 jun. 2016.

por Ana Farache e Paulo Cunha, tem desempenhado papel fundamental para a fortificação da técnica no estado. O sucesso de público em todas as edições do festival comprova que está se formando uma plateia interessada em animação em Pernambuco.

O festival foi o primeiro exclusivamente dedicado à técnica do *stop motion* no país. Sua primeira edição ocorreu em 2011 e, desde então, o festival oferece oficinas gratuitas, mesas redondas e palestras com convidados nacionais e internacionais. Já passaram pelo festival nomes como os animadores uruguaios Walter Tournier, Lala Severi e Fernando Sequeira; os poloneses Szymon Wolski, Piotr Kardas e Monika Kuczyniecka; os espanhóis Marcos López e Borja Guerrero; os britânicos Barry Purves e Tim Allen; os italianos Donato Di Carlo e Carlo Paolillo, do Dadomani Studio, de Milão; os tchecos Jan Balej e Michael Carrington; além dos brasileiros Adriana Mota, Policarpo Graciano, Luciano do Amaral, Quia Rodrigues e Daniel Herthel, bem como vários artistas locais. Em sua primeira edição, o festival teve uma mostra não competitiva ‘Olhar Pernambucano’ com 5 filmes e ainda a exibição fora de competição de *Dia Estrelado* (2011), de Nara Normande. Nas outras edições, poucos filmes pernambucanos foram exibidos.

**Figura 130** – Festival Animacine.



Fonte: *Website* do segundo festival Animacine<sup>182</sup>.

O terceiro festival de animação do estado nasceu em 2013, sob a coordenação de Lula Gonzaga. O Animacine acontece em 3 cidades do Agreste de Pernambuco, Gravatá, Bezerros e Caruaru, prezando pela animação realizada de forma artesanal e pelo ensino das técnicas

<sup>182</sup> Disponível em: <<http://www.animacine.com.br/>>. Acesso em: 18 jun. 2016.

artesanais. Por isso, a maioria das oficinas oferecidas são manuais. Em 2014, Lula sofre um derrame que o deixa com várias sequelas. No mesmo ano, ele é homenageado pelo Festcine.

A doença, porém, não o impediu de continuar ativo. Nos anos de 2014 e 2016, produz, em parceria com a Secretaria de Meio Ambiente do Recife e Conselho Municipal de Meio Ambiente, a MARE – Mostra Ambiental do Recife, que ocorreu no Jardim Botânico, Escolas Municipais e Cinema São Luiz. Em 2015, realiza a segunda edição do Animacine – Festival de Animação do Agreste, que trouxe como convidado Sávio Leite, realizador e organizador do Festival MUMIA de Belo Horizonte e, como homenageado, o artista e animador baiano Chico Liberato. Atualmente, Lula luta para erguer a sede do Ponto de Cultura Cinema de Animação no município de Gravatá/PE, onde pretende oferecer suas oficinas e preservar a memória da animação brasileira criando o Museu de Animação Lula Gonzaga.

A opção de Lula por investir no Agreste vem coroar a Região como um novo polo de produção de filmes animados em Pernambuco. Este movimento começou com a criação de um projeto de extensão chamado Animando Histórias, ligado ao curso de Design da UFPE, coordenado por mim. O projeto tem o objetivo de:

pesquisar, roteirizar e produzir animações baseadas em histórias, contos, lendas e mitos da Região Nordeste. Além de incentivar a criação e produção de novas narrativas que estejam inseridas no contexto cultural nordestino e/ou que tenham o Nordeste como pano de fundo (BUCCINI; QUARESMA, 2014, p. 65).

O Animando Histórias funciona incentivando os alunos a desenvolver animações e também trazendo projetos externos. Os primeiros dois curtas lançados, *O Macaco e o Rabo* (2011) e *O Cangaceiro* (2012), nasceram dentro da disciplina de Animação 2D, ministrada por mim (figura 132). Em 2012, o projeto passou a funcionar no laboratório de animação Maquinário. Outra ação do projeto é dar apoio a Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC), assim nasceu *A Escada* (2013), dirigido pelo aluno André Aroxa (figura 132). O primeiro projeto externo a ter o apoio do Animando Histórias foi *Salu e o Cavalo Marinho* (2014), dirigido por Cecília da Fonte e patrocinado pelo Funcultura (figura 132). A animação é uma história fictícia baseada na infância do Mestre Salu, importante rabequeiro da Zona da Mata do estado. Todos estes curtas tiveram uma excelente trajetória em festivais. Atualmente o projeto está prestes a lançar dois novos curtas, ambos também produzidos com recursos do Funcultura: a animação em *stop motion Nimbus*<sup>183</sup> e *O Consertador de Coisas Miúdas*, baseado na história em quadrinhos feita por João Lin e lançada na revista Ragu. Outra iniciativa do Núcleo de Design da UFPE/CAA é produzir pequenas animações de um minuto como trabalho final da disciplina de Animação Experimental, a qual também ministro. De

<sup>183</sup> Aprovado no Funcultura 2010-2011 sob o título de ‘A Tempestade’.

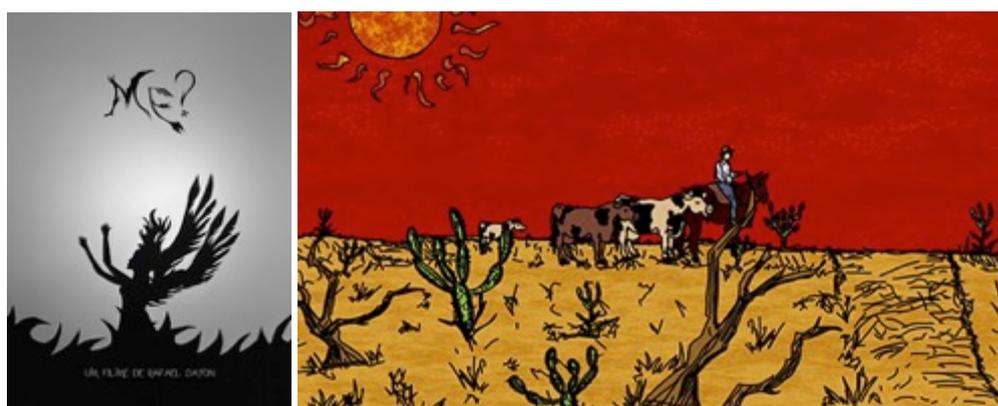
quatro turmas realizadas entre os anos 2014 e 2015, 13 animações resultantes da disciplina foram lançadas, sendo exibidas em diversos festivais e ganhando vários prêmios.

**Figura 131** – *O Macaco e o Rabo* (2011), *O Cangaceiro* (2012), *A Escada* (2013) e *Salu e o Cavalo Marinho* (2014), respectivamente.



Fonte: Capturas de tela do arquivo digital do filme.

**Figura 132** – Cartaz do filme *ME?* (2015) e imagem de *Céu Árido* (2015), respectivamente.



Fonte: Blog Ana Rosenrot<sup>184</sup> e captura de tela do arquivo digital do filme, respectivamente.

A iniciativa surgida no Centro Acadêmico do Agreste – UFPE já demonstra resultados fora do *campus*. Dois ex-alunos da disciplina de Animação Experimental, Helena Ferreira e Rafael Dayon, em conjunto com o jornalista Uhélio Gonçalves, formaram o coletivo

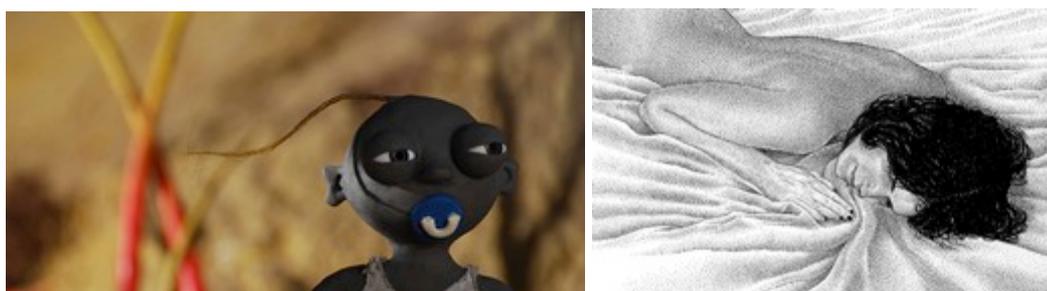
<sup>184</sup> Disponível em: <<http://anarosenrot.blogspot.com.br/>>. Acesso em 18 jun. 2016.

3 cineastas e começaram a produzir curtas autorais. Os dois primeiros curtas do grupo, *ME?* (2015) e *Céu Árido* (2015), estão participando de vários festivais e ganhando prêmios (figura 133).

Dentre as principais obras produzidas entre 2011 e 2016, destacamos cinco filmes. *Dia Estrelado*, filme de estreia de Nara Normande, lançado no ano de 2011, é um dos filmes mais significativos dessa nova geração de animadores. É um *stop motion* com bonecos de massa que conta a história de uma família que vive em um cenário árido e estéril. A equipe foi formada por alguns dos principais nomes da nova animação pernambucana, amigos de Nara do grupo Notstopmotion. *Dia Estrelado* (figura 134) é um filme muito bem realizado, finalizado em 35mm, pode ser considerado um salto de qualidade dentro da filmografia local. O filme participou e ganhou prêmios em diversos festivais nacionais e internacionais, entre eles, foi concorrente no Grande Prêmio do Cinema Brasileiro em 2013 e no Festival de Havana.

No ano de 2013, o jornalista Júlio Cavani lança a animação *Deixe Diana em Paz*, que confere movimento aos desenhos do artista plástico Ricardo Cavani (figura 134). Os desenhos são realizados com a técnica do pontilhismo e animados com a técnica de recorte no After Effects. O desenho bastante realista contrasta com a animação mínima e arrastada. O filme estreou no importante Festival de Brasília e também foi finalista do Grande Prêmio do Cinema Brasileiro.

**Figura 133** – *Dia Estrelado* (2011) e *Deixe Diana em Paz* (2013).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

Raoni Assis lança mais um filme em 2014. *O Gaivota* é uma animação feita em 2D e conta a história de um senhor que toma conta de um carro clássico, o Gaivota do título (figura 135). Ele relembra a trajetória do veículo na história do Brasil e a sua importância. Os desenhos primorosos de Ayodê França ganham movimentações mínimas e algumas cenas completamente estáticas, enquanto uma narração, feita pelo próprio Raoni, descreve a história

da relação entre aquele homem e o carro Gaivota. O filme participou de vários festivais como Animage, Festcine, Dia Internacional da Animação e Anima Mundi.

**Figura 134** – *O Gaivota* (2014) e *Mundo Bita. Bita* (2015).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

Em 2015, é lançado pela produtora Mr. Plot o curta *Mundo Bita* (figura 135). Bita é um personagem foi desenvolvido por Chaps Melo para um aplicativo educacional para aparelhos móveis. O aplicativo contava com trechos musicais, que acabaram fazendo mais sucesso do que o próprio software. A Mr. Plot então resolveu produzir vários clipes musicais com o personagem e lançar em DVD. A produtora conseguiu contrato de distribuição com a Sony Music e veiculação no canal à cabo Discovery Kids. O curta surgiu com a ideia de ser um piloto para uma série com narrativa. O filme foi exibido em poucos festivais, mas o mais importante é o fato de *O Mundo Bita* ser uma série de sucesso nacional produzida inteiramente em Pernambuco, empregando mão de obra local e provando que é possível fazer sucesso comercial em um contexto periférico.

Também em 2015, a Viu Cine lança *Pedrinho e a Chuteira da Sorte* (figura 136). Dirigido por Marcos França e baseado em um livro do jornalista Marcelo Cavalcante, o filme conta a história de um garoto, jogador de futebol, que passa a jogar muito bem por ser convencido de que ele estava usando uma ‘chuteira da sorte’. O filme foi feito com recursos da própria produtora e um apoio da Prefeitura do Recife, com a intenção de ser exibido na Rede Globo Nordeste. A ideia para um futuro próximo é transformar o filme em série e também em um longa-metragem.

Todos os filmes citados acima foram patrocinados pelo Funcultura, com exceção de ‘*Pedrinho*’, e, juntamente com outras obras não citadas nesse texto, contribuíram para um amadurecimento da produção de animação no estado. Especialmente em termos de qualidade técnica, estas produções comprovam que Pernambuco possui condições de atingir objetivos maiores comercialmente e artisticamente.

**Figura 135** – *Pedrinho e a Chuteira da Sorte* (2015).



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

## 6.2 Observações sobre estilo e estética das animações pernambucanas

Nesta parte discursiva, em uma primeira instância, esta filmografia será observada a partir das categorias de Wells (1998): Ortodoxas, Experimentais e *Developmental Animation*. Porém, durante a pesquisa, deparamo-nos com questões que não são abarcadas por estes modelos, em especial, a existência de um forte apelo para o uso de elementos identitários regionais. A realidade não-industrial e periférica da produção animada pernambucana nos fez recorrer a autores como Featherstone (1997), Shohat e Stam (2006), Canclini (2008), Hall (1999), Williams (2011) e Albuquerque Júnior (2009) para discutir a identidade cultural local inserida nas obras do cinema animado pernambucano. A partir do panorama histórico realizado, observaram-se dois pontos relacionados à estética e ao pensamento estilístico e autoral dentro da animação pernambucana. Estes dois pontos servirão como base para a discussão que se segue:

- 1) O primeiro quesito a ser notado diz respeito a como uma produção independente e não-industrial se apodera de elementos estilísticos do cinema de animação Ortodoxo e Experimental, de que forma estes elementos são trabalhados e quais prevalecem.
- 2) O segundo aspecto refere-se a uma nova dicotomia que surge entre artistas que exploram elementos tradicionais da cultura nordestina: uns tentam, ao máximo, manter imaculados os elementos regionais, enquanto outros, estética ou conceitualmente, extrapolam, deslocam, deturpam ou reconstroem estes predicados.

Por fim, será feita uma sobreposição do que foi observado, objetivando entender como as obras Ortodoxas e Experimentais se relacionam com o quesito da identidade cultural. Mesmo

que, na parte histórica, só tenhamos detalhado os filmes até 2010, iremos usar nas discussões algumas obras e fatos marcantes que ocorreram entre os anos de 2011 e 2016, visto que possuímos informações relevantes de vários filmes até o presente ano.

### 6.2.1 O Ortodoxo e o Experimental no cinema animado pernambucano

Como explicado no capítulo 1, Wells (1998) prega uma dicotomia entre um cinema de animação massificado feito pelos grandes estúdios (Animação Ortodoxa) e obras de cunho mais artístico, livres das amarras impostas pelo mercado (Animação Experimental). Entre estes dois polos, encontram-se filmes que dialogam com parâmetros do Ortodoxo e do Experimental, essa categoria chama-se *Developmental Animation*.

Por levarem em conta o contexto do cinema comercial hollywoodiano, as categorias de Wells precisam ser observadas sob o prisma do contexto periférico do cinema pernambucano de animação. A primeira questão que se faz em relação ao conceito de Ortodoxo de Wells é que, para ele ser puro, ele deve acontecer dentro de um contexto de indústria: grandes estúdios, grandes investimentos, linha de produção com centenas de animadores, grande penetração em mercados globais e uma forte rede de divulgação e comercialização. Filmes Ortodoxos, como Wells entende, influenciam estética e conceitualmente cinematografias ‘menores’ no mundo todo.

Assim sendo, não encontramos estas características ortodoxas puras no cinema de animação pernambucano. Na verdade, o que se vê é a reverberação de um estilo ortodoxo, refletida em produções locais. Assim, para ser puramente Ortodoxo, o cinema tem de influenciar, ditar regras. As cinematografias que recebem essa influência são apenas uma contrafação, uma simulação do que é produzido pelos grandes estúdios. Pode-se dizer, então, que, institucionalmente, não encontramos a ortodoxia em Pernambuco, porém as características estéticas deste estilo estão presentes em várias obras realizadas no estado.

Já os filmes experimentais possuem uma lógica diferente. Eles valorizam o conceito, o acaso, o empirismo, a estética amadora e casual. A forma final não é o mais importante, é uma consequência do processo, não interessa o acabamento ou a montagem perfeita, o importante é o ato de animar. As regras são soltas e dinâmicas. Pelo aspecto plural e multifacetado deste tipo de produção, a influência de uma cinematografia para outra existe<sup>185</sup>, mas não é o ditame principal. Não existe uma lógica dominada pelo mercado. Assim, filmes experimentais ‘puros’ podem ser encontrados em qualquer lugar, sob qualquer condição,

---

<sup>185</sup> Como é o caso dos filmes feitos diretamente na película por Normam McLaren, que influenciaram diversos autores mundo a fora.

inclusive em cinemas periféricos, como é o caso do cinema pernambucano.

Isto posto, discutiremos agora, em uma perspectiva histórica, as nuances do cinema de Animação Ortodoxo e Experimental na filmografia pernambucana, década por década. Como uma ferramenta de discussão, usarei o *continuum* baseado em cores mostrado na página 38 e os termos e condições apresentadas por Wells (1998), como visto no capítulo 1 deste trabalho.

Entretanto, antes de adentrarmos esta discussão, faz-se importante deixar claro que as observações futuras não possuem nenhum juízo de valor. Nesta pesquisa, não se considera um filme, por ser mais experimental, de melhor qualidade técnica ou artística do que outro com características mais ortodoxas e tradicionais, e vice-versa. As observações a seguir são de caráter puramente descritivo neste sentido, pois consideramos que, em qualquer filmografia, tanto os filmes mais autorais e experimentais quanto os mais comerciais, que seguem padrões hegemônicos, possuem, cada um, o seu espaço e importância.

O primeiro filme mencionado como sendo uma animação pernambucana é *A Luta* (1968), de Sergio Bezerra Pinheiro, realizado diretamente na película, uma técnica essencialmente experimental. Podemos dizer, desta forma, que o cinema de animação pernambucano nasce experimental. Esta tendência se perpetua na década seguinte, durante o Ciclo do Super-8 do Recife.

As animações realizadas dentro do Ciclo do Super-8 obedeciam ao conjunto de paradigmas estético-ideológicos que faziam parte deste contexto. Entre outros aspectos, nota-se nessa produção uma negligência com as regras da arte cinematográfica comercial, a exaltação da precariedade técnica, o tema da Censura e até o desbunde. Estando o Super-8 à margem de uma produção já periférica, estas características do “amadorismo”, do “mal-acabado” e do “vernacular” eram mais do que bem-vindas e bem-vistas pela maioria dos realizadores e de certa parcela do público de festivais, que esperavam ver naquela produção um descomprometimento que trouxesse um respiro de criatividade e inovação da forma e da linguagem (QUARESMA; BUCCINI, 2015).

Onze foi o número de produções ligadas ao Ciclo, todas elas feitas dentro de uma lógica contracultural e de cunho experimental. *Vendo/Ouvindo* (1972), de Lula Gonzaga e Fernando Spencer, um filme cacofônico de figuração e movimentos simples, mas conceitualmente rico, abre a produção animada do Ciclo. *Puf no Cosmo das Cores* (1972), de Osman Godoy, e a trilogia *Dinâmica dos Traços* (1972), de Ypiranga Filho, são filmes feitos diretamente na película Super-8, como dito anteriormente, uma técnica por si só experimental. Estas obras estariam bem próximas da extremidade avermelhada do *continuum*.

Em 1975, Walderes Soares, cineasta conhecido pelos experimentos em filme Super-8, lança 5 animações, quatro delas em *time-lapse*, série *PIX*, e uma em animação 2D, *O Homem que Punha a Mão para Fora*. Dessas, a série *PIX* são obras de narrativas puramente visuais.

Já ‘*O Homem*’, narrativamente, possui um curso linear, a experimentação está mais em seus desenhos, quase estáticos, uma solução adotada por vários filmes do início do cinema animado ou por estúdios que fugiam de um estilo massificado, como exemplo, podemos pensar em *The Tell Tale Heart* (1954), de Ted Parmelee, produzido pela UPA. Essas características posicionariam o filme na parte alaranjada do *continuum* de cores.

*As Corocas Se Divertem* (1977), de Fernando Spencer, pode ser considerado o filme do Ciclo que mais se aproxima da metade amarelada do *continuum*, porém ainda se localizando na parte laranja. Realizado em *stop motion*, uma técnica que fica entre o Ortodoxo e o Experimental, tem como propriedades experimentais o uso de um elemento artesanal (bonecas artesanais), que é deslocado de sua função primordial para se tornar personagens de uma animação. As bonecas de pano, como figuras de um artesanato local, podem ser consideradas elementos divergentes em relação à imagem massificada, dominante no cinema de animação Ortodoxo. O filme também possui uma despreensão e uma audácia em relação à ‘boa forma’ de fazer animação, o que o afasta ainda mais do polo Ortodoxo do *continuum*.

Por fim, os últimos filmes animados do Ciclo, realizados por Paulo Bruscky na técnica de *xerofilme*, são extremamente experimentais em todos os sentidos. Os filmes de Ypiranga e Bruscky já possuem em seu DNA uma fuga da narratividade e um viés mais conceitual e de sentido aberto, justamente por virem de uma esfera diferente dos demais, as artes plásticas, promovendo então uma ligação com o campo cinematográfico dos Filmes de Vanguarda, do início do século passado.

Não devemos deixar de observar que muitas destas características presentes nos filmes do Super-8 existem não só devido a posicionamentos ideológicos e estéticos, que contrapunham o hegemônico Cinema Americano, ou veia criativa e vanguardista dos cineastas superoitistas, mas também pela carência de equipamentos adequados, conhecimentos técnicos da arte de animar e ausência de prática com os instrumentos.

A pouca produção das duas décadas que sucederam o Ciclo do Super-8 foi caracterizada pela tendência artesanal. Lula Gonzaga, que tem a arte popular como um dos pilares de sua formação, produz em 1979 o seu filme mais emblemático, *A Saga da Asa Branca*. O filme possui elementos de um cinema mais tradicional, como uma narrativa mais linear, uma narração que serve de base aos acontecimentos e uma figuração das imagens. Porém, estes itens não chegam a caracterizar um direcionamento forte para o Ortodoxo, no máximo, aproximam o filme do centro do *continuum*. A obra dialoga com o experimentalismo ao lançar mão de insumos rústicos para compor a base da animação, exaltando a materialidade que fundamenta o filme e os escassos movimentos não naturais dos

personagens e objetos. Já *Cotidiano* (1980), também de Lula, é uma refilmagem de *Vendo/Ouvindo* (1972) e herda do seu predecessor todas as características experimentais.

Entra em cena a segunda artista a ter um foco em animação no estado. Patrícia Alves Dias já trabalhava como artista plástica quando fez *Presepe* (1986) durante um curso promovido pelo NFB no Rio de Janeiro. Patrícia tem em sua formação como artista as influências das pinturas *naïf* da mãe e de diversos artistas populares de Olinda com quem conviveu na infância e adolescência. Para ela foi natural pensar em uma técnica manual para realizar *Presepe*. O filme é todo feito em aquarela e bico de pena. A temática aborda os mamulengos, bonecos do artesanato local. A animação faz uso de uma narrativa linear. As imagens, porém, captam a essência das gravuras e quadros dos artistas pernambucanos.

Em 1988, Patrícia novamente recorre às artes populares para a realização de uma animação em *stop motion*. Ela usa as peças feitas por uma bonequeira de Olinda como personagens do seu filme *O Pavão Misterioso*. Assim como Spencer fez em ‘*As Corocas*’, Patrícia não muda os bonecos, ela os usa tal qual foram feitos, mais uma vez, um deslocamento em relação à função primordial dos objetos e uma reação contrária ao estilo globalizado do cinema comercial. Entretanto, a narrativa, baseada em um cordel homônimo, é bastante linear, o que torna a estrutura do filme bem próxima das obras do cinema hegemônico e tradicional.

Durante a década de 1980 e 1990, Lula Gonzaga ministra várias oficinas que dão origem a diversos curtas. A técnica utilizada é a tradicional animação quadro a quadro em papel e acetato, que, durante a maior parte do século XX, foi associada ao Cinema de Animação Ortodoxo. Lula, porém, distorce um pouco esta técnica ao abdicar de vários dos princípios básicos da animação, tão caros a Walt Disney, e investir em um esquema de animação e desenho mais voltado para o autodidatismo de cada aluno. Ou seja, o material e o processo quadro a quadro é tradicional, mas cada aluno percorre um caminho próprio para realizar suas cenas. São filmes colaborativos, em que o estilo de traço e a maneira de animar irão variar ao longo de uma mesma obra. Esta característica acompanha as oficinas de Lula até hoje.

Nota-se então que a questão do artesanal e a influência de uma arte popular permeia boa parte das animações das décadas de 1980 e 1990. A partir do discurso dos principais nomes da animação pernambucana destas décadas, Lula Gonzaga e Patrícia Alves Dias, pode-se considerar o uso de elementos regionais tanto um fator natural, visto que eles estavam envolvidos neste meio, quanto uma maneira de se afastar do cinema feito em Hollywood. Trata-se de um discurso estético, mas também político. Veremos mais sobre este assunto

adiante.

Assim, a plasticidade das animações se aproxima do Ortodoxo, já que são figurativas, porém elas não seguem padrões estéticos originários dos grandes produtores. Ao nos atermos à narrativa e à estrutura das animações, veremos que elas se apresentam como histórias lineares, com princípio, meio e fim, com arquétipos universais, aproximando-se dos esquemas clássicos da literatura e teatro, tão caros ao estilo Ortodoxo.

Isto posto, podemos observar uma afinidade da animação pernambucana com o centro do *continuum*, mais especificamente, localizando-se entre a parte esverdeada e amarelada, com uma identificação maior em relação à *Developmental Animation*. O experimentalismo mais extremista vai dando lugar a temas, narrativas e estruturas mais convencionais, assim como a figuração e os movimentos. Estes filmes buscam um distanciamento do Ortodoxo, usando elementos regionais, estranhos aos padrões comerciais, e aproximando, de uma forma natural, as obras de uma realidade e contexto local. Um ponto fora da curva é o filme *Paz a Esta Casa* (1994), de Kleber Mendonça Filho, que usa a técnica animada de fotos em sequência e ofusca as fronteiras entre o filme documentário, de ficção e experimental. A obra passeia próximo ao lado avermelhado do *continuum*.

A partir dos anos 2000, com o advento da computação gráfica, que tornou a tecnologia de produção animada mais próxima de qualquer pessoa, houve um aumento expressivo de autores e de filmes. Esta ampliação de obras resultou em uma fragmentação maior de estilos e tendências. Mas, no geral, a produção pernambucana até hoje tem flutuado mais próximo ao meio do *continuum*, em obras que se utilizam ora de elementos ortodoxos, ora de elementos experimentais, excluindo-se poucas exceções, que eventualmente se aproximam das extremidades.

O início dos anos 2000, porém, foi um período de retomada e a produção começava a crescer. Neste momento, notamos um domínio de elementos da ortodoxia nas animações. Os responsáveis por essa mudança foram, em especial, ex-alunos da oficina ministrada por Lula Gonzaga em Igarassu, com destaque para Rafael Barradas e André Rodrigues. Quando acabaram o curso de Lula, estes garotos resolveram usar o conhecimento aprendido nas aulas e o material de informática disponível em casa para criar filmes autorais. Por serem jovens e terem crescido vendo e admirando os *cartoons* e longas da Disney, desenhos animados japoneses, os *Animes*, e jogando vídeo games, como *Street Fighter* e *Mario Bros*, foi mais do que natural para eles usar estes estilos hegemônicos em suas primeiras obras. Assim, filmes como *Ontem x Hoje* (1999), de André Rodrigues, *O Bicho* (2000), de Antero Assis, e *Vida Difícil* (2000), de Rafael Barradas, as primeiras produções dos anos 2000, sofrem muita

influência da Animação Ortodoxa. Este estilo iria se perpetuar, não só na carreira de Rafael e André, que se tornariam sócios fundadores da produtora Quadro a Quadro (QaQ), mas também nas dos outros integrantes da oficina em Igarassu que se voltaram para o mercado de animação comercial.

Ainda na primeira metade da década de 2000, esta tendência ortodoxa é interrompida, a partir de obras que podem ser classificadas como *Developmental Animation*. *Tras-postes* (2001), de Daniel Lopes, *A Árvore do Dinheiro* (2002), de Marcos Buccini e Diego Credidio, *Fumofobia* (2002), de Muca, *Vinil Verde* (2004), de Kleber Mendonça Filho, *Biodiversidade* (2004), de Juliano Dorneles e Daniel Bandeira, *Respiro, Suspiro, Piro* (2004), de Maurício Nunes, estão localizados no meio do *continuum*. Algumas destas obras pendem para o esverdeado, mais ortodoxo, como *A Árvore do Dinheiro*, que usa uma estética de xilogravura, mas com uma trama linear, e *Respiro, Suspiro, Piro*, um pequeno experimento que usa animação e ilustrações mais tradicionais. Já outras estão bem no meio do *continuum*: *Tras-postes*, que usa uma técnica tradicional, mas com um roteiro que tende ao abstrato; *Fumofobia*, *stop motion* realizado com pontas de cigarro, e *Biodiversidade*, roteiro linear, mas com desenhos e movimentos rudimentares. O mais experimental, que circula pela parte laranja claro do *continuum* é *Vinil Verde*, narrativa tradicional, mas que se utiliza da técnica animada de sequências de fotos, quebrando, assim, o movimento e o realismo do filme.

Nesta época, destacamos uma produção crescente feita por amadores, pessoas que nunca haviam tentando a técnica de animação, mas, por ter a facilidade de acesso aos meios de produção, resolvem fazer filmes e mandar para festivais. Estes ‘curiosos’, em geral, decidem fazer animações por brincadeira, para experimentar um *software* novo que estão aprendendo, porque ficaram sabendo de um festival, ou até por uma demanda de curso, muitas vezes uma faculdade. Muitas dessas pessoas não pensam em seguir na área, e realmente a maioria não segue. Grande parte destes filmes são influenciados pelas características basilares do Cinema de Animação Ortodoxo, narrativa linear, estruturas padronizadas, imagens figurativas, técnicas tradicionais, etc. Mas, devido à falta de experiência, de prática, de conhecimento técnico e, muitas vezes, de condições adequadas, os filmes acabam não alcançando um bom nível técnico e conseqüentemente não conseguindo chegar perto do polo Ortodoxo. Filmes como *O Náufrago do Banheiro* (2004) e *Ocaso* (2006), de Zózimo Neto; *O Banheiro Massa* (2004), de Romero da Fonte e Maria Gabriela Cruz; *Papa Papa* (2005), de Nara Normande; *Carlinhos* (2007), de Gustavo Maciel; *The Bitter End* (2007) e *Seu Merda!*, de Danillo Chagas; *O Sonho de Rubens* (2008), de Victor Giovanni Branco de Lima, Mayra Lima e Francisco Pessoa, são exemplos (só para citar

alguns) de obras assim.

O ano de 2005 é um exemplo da fragmentação que seria característica da filmografia animada pernambucana nos anos seguintes. 2005 foi o primeiro *boom* de filmes animados, 13 em um só ano. Enquanto filmes como *O Menino Não*, de William Paiva e Leonardo Domingues, e *Igarassu*, de Lula Gonzaga, acabam usando preceitos do Ortodoxo, *SomoS SomoS*, de André Pyrrho Nascimento e Paulo Leonardo Fialho, e *Caracolou*, de Juliana Freitas, exploram qualidades lisérgicas e oníricas, como distorções, sobreposições e elementos surreais, aproximando as obras do Experimental. No meio-termo, temos a maior parte dos filmes, como *180 Anos do Diário de Pernambuco*, de Alexandre Jordão e Marcos Buccini, e *À Meia Noite Levarei a Tua Mala*, de Abel Filho, Luiz Ataíde e Amanda Tomasi, feitos com animação de recorte digital; *7 Vidas*, de Catarina Apolônio, que explora a mesma cena em sete estilos diferentes, e *A Morte do Rei de Barro*, de Plínio Uchôa e Marcos Buccini, que, assim como ‘*As Corocas*’ e *O Pavão Misterioso*, usa bonecos do artesanato para contar a disputa de dois grupos rivais de cangaceiros.

Nos anos seguintes, este padrão se repete. Podemos observar diversas apropriações de técnicas e concepções experimentais. Abaixo, são elencadas algumas dessas assimilações. Observamos narrativas *nonsense*, subjetivas e interpretativas em *Comunicação* (2006), de Paulo Sano e Sérgio Santos, *Guia Prático Para Mulheres Sem Mestre* (2008), de Olímpio Gonçalves, *O Homem Dela* (2010), de Luiz Joaquim, *Drink Me* (2010), de Eduardo Monteiro. Existe também uma fusão linguagens em obras como *Entre o Novo e o Nada* (2006), de Márcio Almeida e Marcelo Lyra, no caso um cruzamento de documentário com elementos das artes plásticas, e *As Aventuras de Paulo Bruscky* (2010), de Gabriel Mascaro, que, usando uma técnica inusitada, o *machinima*, realiza um documentário/ficção/videoarte. É possível, ainda, identificar hibridismo e inovações técnicas em *As Scismas do Destino* (2008), *O Mito do Fogo do Mato* (2008) e *Parádora* (2009), além do uso de uma técnica puramente experimental, interferência rotoscópica por cima de frames impressos, em *Expresso* (2010), todos de Paulo Leonardo Fialho. Na verdade, se existe um nome na animação pernambucana, nas décadas de 2000 até 2010, que representa o experimentalismo, este é Paulo Leonardo Fialho, um artista inquieto que objetiva o processo, a experiência e menos o resultado.

Várias obras relacionadas a técnicas e conceitos experimentais têm surgido na filmografia pernambucana por conta de duas ações distintas. A primeira delas são as oficinas do Cine SESI, realizadas pelos animadores Paulo Leonardo Fialho, Maurício Nunes, Nara Normande, Renata Claus e Enzo Giaquinto. Os instrutores aproveitam as oficinas de uma semana para testar diversas técnicas como *light painting*, animação com areia, recorte

analógico, etc (figura 137). A segunda atuação é a disciplina de Animação Experimental, do curso de Design da UFPE, no campus de Caruaru (figura 137). Durante a disciplina, diversas técnicas alternativas são mostradas aos alunos, que no fim precisam entregar um curta de um minuto baseado em um conceito pré-estabelecido. Estes esforços mostram aos alunos que é possível fazer animação com pouco recurso e que o cinema animado não se limita a filmes comerciais da Pixar, Disney, *Animes* japoneses e séries para crianças.

**Figura 136** – Filmes realizados pelo Cine SESI: *O Som da Luz das Estrelas* (2011) e *Terra de Brincantes* (2011); e pela disciplina de Animação Experimental do curso de Design da UFPE: *Power Charques* (2014) e *Íncubo* (2014), respectivamente.



Fonte: Captura de tela do arquivo digital do filme.

Por outro lado, algumas produções, em menor número, lançam mão de recursos técnicos, estéticos e conceituais do cinema hegemônico. Os filmes que mais chegam perto do extremo ortodoxo são *Até o Sol Raiá* (2007), de Fernando Jorge e Leandro Amorim; *Trambolho* (2008) e *Téo e Sua Turma Em: O Menino que Não Gostava de Tomar Banho* (2009), ambos de André Rodrigues. Todos eles possuem um modelo figurativo de desenho com unidade de estilo, usam técnicas em voga no cinema comercial, apresentam uma movimentação que segue os princípios básicos da ‘boa animação’, bem como um conteúdo claro, uma narrativa linear e centrada em diálogos. Quase todos estes filmes têm ligação, de algum modo, com o mercado de animação, tanto de publicidade quanto de séries de TV.

A partir dos anos 2000, com um aumento de demanda por filmes publicitários e institucionais, surgiu uma excelente oportunidade para animadores montarem seus estúdios e

produtoras. Desde então, o mercado tem se desenvolvido. Geralmente, filmes comerciais tendem a representar padrões hegemônicos, fazendo com que os artistas que trabalham nessa área se acostumem a valorizar a utilização de uma técnica mais apurada, princípios visuais mais acessíveis e comuns. Este estilo se reflete então nas produções autorais destes artistas.

Já os filmes que ficam no meio termo entre o Ortodoxo e o Experimental, a partir de 2006, apresentam-se em grande quantidade. Destacamos alguns e suas características: filmes que se aproximam demasiadamente do extremo Ortodoxo pela figuração e narrativa linear, mas que divergem em algumas outras características são *Na Corda Bamba* (2006) de Marcos Buccini; *Rubra Flor* (2007), de Matheus Maciel; *Voltage* (2008), de William Paiva e Filipe Lyra; *Homem Planta* (2010), de Pedro Severien e William Paiva. Estes filmes encontram-se na parte azul-esverdeada do *continuum*.

Como visto anteriormente, alguns filmes possuem uma narrativa linear e outras prerrogativas do cinema ortodoxo, mas se afastam dele por conter elementos regionais, que seriam estranhos a esse tipo de obra. Neste grupo, destacamos: *O Cangaceiro* (2012), de Marcos Buccini; *O Jumento Santo e a Cidade Que Acabou Antes de Começar* (2007), de Leonardo Domingues e William Paiva; *A Peleja dos Guerreiros Sá & Úde Contra os Monstros Do & Ença no País dos Tropic & Ais* (2009), de Wilson Freire.

Já filmes que dialogam mais com o Experimental mas mantêm ligações com o extremo Ortodoxo são bastante multifacetados. Alguns poucos exemplos são filmes com narrativas não convencionais, como *Hotel do Coração Partido* (2006), de Raoni Assis, e *Intermúndio* (2007), de Olímpio Gonçalves; bem como animações com pouco ou nenhum movimento, exemplificadas por *Apenas um sorriso* (2008), de Rodrigo Santos de Campos.

Notamos que a animação pernambucana desloca-se de um ponto mais experimental do *continuum* de Wells (1998) na década de 1970, passando pelo centro nas décadas de 1980 e 1990, chegando a ficar perto do polo Ortodoxo no início dos anos 2000. Porém, com o aumento expressivo do número de obras, notamos que a animação pernambucana se divide em uma pluralidade muito intensa de estilos e concentra-se em sua maioria no centro do *continuum* de Wells, inserida no campo do *Developmental Animation*. Até aí não existe surpresa, visto que, em uma região periférica, é muito difícil conseguir alcançar o extremo Ortodoxo, uma vez que não temos aqui uma indústria ou uma produção comercial expressiva. Ao mesmo tempo, dificilmente manteríamos uma grande produção extremamente experimental, pois não existem incentivos para tal.

No entanto, dentro da área dedicada à *Developmental Animation*, onde estaria a maior parte da animação cinematográfica pernambucana? A partir dos sete termos e condições de

Wells, podemos visualizar melhor as características da animação pernambucana e observar se estas características apontam para uma produção mais experimental ou ortodoxa.

### 6.2.2 Os Termos e as Condições de Paul Wells e a animação pernambucana

A primeira relação é a Configuração/Abstração, que observa se o filme utiliza imagens figurativas ou abstratas. Dentro do domínio do figurativo, existe uma infinidade de tipos. O Ortodoxo geralmente se aproveita da figuração clássica do *cartoon* ou da figuração natural do corpo humano com algumas distorções caricaturais. Visualizamos que os poucos filmes totalmente ou bastante abstratos estão localizados no início do cinema de animação do estado, são eles: *A Luta* (1968), *‘Puf’* (1972) e a série *Dinâmica dos Traços* (1972). Os demais filmes tendem à figuração ou a diversos graus de simplificação desta, através de uma quantidade enorme de estilos. Alguns modos de representação, porém, podem ser observados, como um traço mais ortodoxo inspirado no *cartoon*, verificado no trabalho das empresas Quadro a Quadro, Viu Cine e Mr. Plot. Além disso, um estilo de imagem bastante comum é visto nos filmes inspirados nas xilogravuras de cordel, como em *A Árvore do Dinheiro* (2002), *‘O Jumento Santo’* (2007) e *O Cangaceiro* (2012).

Wells (1998) não discute a questão do movimento dentro desta seara, mas, para esta pesquisa, gostaria de observar o movimento das animações em conjunto com a Configuração/Abstração. Movimentos mais simplificados (ou inexistentes) estão mais associados ao lado experimental da animação, assim como movimentos mais realistas ou naturais estão ligados à Animação Ortodoxa. A maioria das produções pernambucanas possuem movimentos chamados de ‘animação limitada’, que, segundo Furniss (2009, p. 133), “tende a usar ciclos ou ser bastante desprovida de movimento”. Na filmografia de Pernambuco, há exemplos de filmes com pouca ou total ausência de animação. *O Homem que Punha a Mão para Fora* (1975), *Apenas um Sorriso* (2008), *O Homem Dela* (2010) e *Deixe Diana em Paz* (2013) são exemplos. Esta característica distancia estas obras da ortodoxia. São muito comuns também movimentos quebrados, como em *Vendo/Ouvindo* (1972), *As Corocas Se Divertem* (1977) e em vários filmes amadores e realizados em oficinas. Estes movimentos quebrados se dão por questões estéticas e também por falta de conhecimento do procedimento de animar. Movimentos quebrados tendem a diminuir com o uso dos computadores, pois vários programas já facilitam este processo. Os ciclos citados por Furniss podem ser encontrados também em vários filmes, como *Vendo/Ouvindo* (1972), *A Saga da Asa Branca* (1979) e *Biodiversidade* (2004). A maioria dos filmes que usam a animação limitada, porém, apenas simplifica o movimento, usando menos quadros, assim como ações específicas e

econômicas, como é o caso de *Céus!* (2005) e *Coisinha Tão Bonitinha do Pai* (2007). Em número menor, mas ainda em uma boa quantidade, encontramos animações que tendem para o realismo ou naturalismo. Algumas produções mais atuais e que tendem para o modelo ortodoxo, como *Até o Sol Raiá* (2007), *Teo e Sua Turma* (2009), *Salu e o Cavalo Marinho* (2014) e *Pedrinho e a Chuteira da Sorte* (2015), usam este estilo de movimento. Porém, animações mais experimentais também aproveitam movimentos mais realistas e naturais, umas através da rotoscopia, como *Intermúndio* (2007), *Guia Prático Para Mulheres Sem Mestre* (2008) e *Íncubo* (2015), outras por meio da animação tradicional mesmo, como em *Voltage* (2009).

Devido a uma semelhança muito grande entre estes dois pares de conceitos e com o objetivo de facilitar a análise, junto os termos e condições da ‘Continuidade Específica/Não Continuidade’ e ‘Forma Narrativa/Forma Interpretativa’. A Continuidade Específica e a Forma Narrativa seguem uma lógica de histórias clássicas, e com um formato e estrutura conhecidos do público. Já a Não Continuidade e a Forma Interpretativa se relacionam a filmes que, em princípio, não possuem uma história formal. Entre estes polos, existe uma infinidade de tipos narrativos, por exemplo, a narrativa aberta, a narrativa surreal, o filme poema, a imagem sonho, etc. Assim como a questão da Configuração, a Continuidade e a Narrativa no cinema de animação pernambucano são mais experimentais no Ciclo do Super-8. Na verdade, apenas nesse momento, ocorrem filmes verdadeiramente interpretativos e subjetivos. O restante da produção está entre o narrativo clássico e um tipo de narrativa mais aberta ou surreal. No *continuum* colorido, essas obras estariam entre o azul puro e o laranja, em suas várias gradações. Mais perto do extremo Interpretativo, temos *Paz a Esta Casa* (1994), *Parádora* (2009), *Ciclo do Ser* (2011), *Homem Dela* (2010) e *Expresso* (2010). Em um meio-termo, na parte amarelada, *As Aventuras de Paulo Bruscky* (2010), *Noisé* (2014) e *Guia Prático Para Mulheres Sem Mestre* (2008) seriam exemplos. Chegando no esverdeado, temos narrativas mais incomuns, mas que seguem uma estrutura convencional, como em *Transpostes* (2001), *Biodiversidade* (2004), *Comunicação* (2006), *Drink Me* (2010) e *Deixem Diana em Paz* (2013). A grande parte das demais animações segue um modelo narrativo e de continuidade tradicional, entre o esverdeado e o azul puro.

O quarto aspecto é a Dinâmica do diálogo/Dinâmica da musicalidade, o qual tem muito a ver com a questão da narrativa. De um modo geral, filmes ortodoxos se baseiam em diálogos, ou narrações, enquanto filmes puramente experimentais constroem sua trajetória a partir do ritmo, da musicalidade. Mais uma vez, o extremo experimental está muito presente no início da produção. Basicamente, todos os filmes animados do Super-8 se utilizam da

Dinâmica da musicalidade. Mas esta forma praticamente desaparece nas outras épocas da animação pernambucana, alguns exemplos mais recentes são *Paz a Esta Casa* (1994), *Transpostes* (2001), *Voltage* (2008), *O Homem Dela* (2010), *Noisé* (2014) e a série *Lá Vem* (2015-2016) e em vários filmes dirigidos por Paulo Leonardo Fialho. A grande maioria do restante da produção é baseada na Dinâmica do diálogo, o que engloba também os diversos tipos de narração. É importante destacar que animações ‘mudas’ (sem diálogos ou narração) em que a música não exerce um papel fundamental na evolução do filme e só pontua ou acentua situações não são considerados dentro da Dinâmica da musicalidade. Porém, dentro do continuum, elas podem estar na parte amarelada do *Developmental Animation*.

A Evolução do Conteúdo/Evolução da Materialidade, de uma forma bastante resumida, refere-se ao fato de uma animação expor ou não a sua materialidade e o seu processo. A materialidade revelada está muito presente nos primeiros filmes pernambucanos, como nos acetatos arranhados e amassados de *Vendo/Ouvindo* (1972), nas bonecas de pano de ‘*As Corocas*’ (1977), nos materiais rústicos de *A Saga da Asa Branca* (1979) e no vidro da máquina copiadora em *Xeroperformance* (1980). A materialidade torna a aparecer nos bonecos do artesanato usados em *O Pavão Misterioso* (1988) e em *A Morte do Rei de Barro* (2005), nas pontas de cigarro de *Fumofobia* (2002), na tocha usada para fazer *light painting* em *O Mito do Fogo do Mato* (2008), nos objetos e recortes de papel de *Saldo Devedor* (2009), nos bonecos de brinquedo de *Brecha* (2010) e *Coração Delator* (2011), nos papeis pintados de *Expresso* (2010), nos lambe-lambes colados no muro de *Power Charques* (2014), entre outros. Como se pode ver, existem muitas animações que revelam a materialidade, praticamente todas realizadas em *stop motion* ou fotografia, por exemplo. Mas, ao observar o todo da filmografia pernambucana, percebe-se uma maioria de animações que escondem essa materialidade, dando mais importância ao conteúdo. Está, portanto, a maior parte das obras, neste quesito, nas áreas azul e verde do *continuum*.

Filmes experimentais, muitas vezes, usam, em uma mesma obra ou mesmo em uma mesma cena, uma multiplicidade de estilos, ao passo que filmes comerciais ortodoxos usam um estilo único. Em se tratando de Unidade de Estilo/Estilos Múltiplos, na animação pernambucana, *Presepe* (1986) usa dois tipos de pintura (bico de pena e aquarela) em momentos diferentes do filme, porém, com a lógica que também é usada no cinema Ortodoxo, para representar sonho ou uma realidade alterada. Os filmes de oficina de Lula, como *Igarassu* (2005) ou *Desenhando Culturas* (2008), também possuem estilos diferentes uma vez que cada aluno fica responsável por uma cena. O resultado pode até se aproximar de uma ideia experimental, mas a intenção básica é pedagógica mais do que estilística. Já *7 Vidas* (2005)

coloca uma multiplicidade de estilos a serviço da narrativa. *Caracolou* (2005) já assume uma performance mais experimental ao misturar técnicas. *Na Corda Bamba* (2006) e *O Homem Planta* (2010) misturam fotos com desenho animado, *Guia Prático Para Mulheres Sem Mestre* (2008) mistura rotoscopia com desenhos do tipo Mangá (histórias em quadrinho japonesas). Todos os filmes citados acima estariam na parte amarelada, alaranjada e avermelhada do *continuum*, ou seja, na parte mais experimental. Porém, apesar de existirem diversos exemplos de Estilos Múltiplos na filmografia pernambucana, o que domina mesmo é uma Unidade de Estilo.

Ausência do Artista/Presença do Artista talvez seja o termo e condição de Paul Wells que mais aproxima a produção pernambucana do Experimental, pois a animação no estado é majoritariamente autoral. O único caso de produções em que há uma ausência do artista são as obras voltadas para o mercado comercial. Em Pernambuco, podemos elencar pouquíssimas. A principal delas é *O Mundo Bita* (2015), que é uma série e virou um curta. No caso, os animadores e desenhistas devem emular um estilo já padrão usado nos episódios da série televisiva. Outros poucos exemplos seguem a mesma lógica, mas em menor escala, como curtas realizados por vários animadores como *‘Teo e Sua Turma’* (2009), *Salu e o Cavalo Marinho* (2014) e *Pedrinho e a Chuteira da Sorte* (2015). No mais, existe a forte presença autoral nas obras pernambucanas de animação. Podemos também elencar um outro caso de Ausência do Artista nos filmes baseados na xilogravura de cordel, como *A Árvore do Dinheiro* (2002), *‘O Jumento Santo’* (2007) e *O Cangaceiro* (2012). Isto se dá porque estes filmes emulam de forma bastante fiel um estilo já existente e já impessoal. Assim, perde-se a presença do artista.

A partir das observações acima, baseadas nos termos e condições trazidos por Paul Wells, podemos dizer, de uma forma bem generalizada, que a animação pernambucana é figurativa, mas não segue o figurativo clássico, e sim uma pluralidade de formas. Além disso, normalmente, utiliza-se de movimentos da ‘animação limitada’, possui continuidade específica, é narrativa, utilizando-se da dinâmica do diálogo e da evolução do conteúdo, assim como apresenta unidade de estilo e conta com a presença forte do artista.

A partir do que foi visto, a questão autoral é o termo e condição experimental mais importante para o cinema de animação pernambucano. Porém, esta realidade começa a mudar com a chegada de novas produtoras e novas diretrizes do fomento nacional. Assim, a animação pernambucana começa a viver uma nova dicotomia entre o autoral e o comercial a partir da década de 2010. A seguir, analisamos esta questão à luz da Teoria dos Campos de Bourdieu.

### 6.2.3 O Comercial e o Autoral no campo da animação pernambucana

Especialmente a partir de 2011, fortalece-se em Pernambuco uma produção com características comerciais mais voltada para a realização de séries. Inicia-se uma busca para conquistar mais espaço dentro do campo da animação no estado. Essa tentativa de legitimação acontece no âmbito estético, mas ela ocorre principalmente quando se trata de questões políticas e de fomento público.

Assim, claramente, podemos perceber dois núcleos distintos. Um grupo está mais voltado para o mercado, possui um estilo mais convencional de desenho, movimento e narrativa, valorizando muito a parte técnica e menos a parte conceitual. Estariam neste núcleo os animadores Rafael Barradas, André Rodrigues, André Arôxa, Felipe Soares, Marcos França, Fernando Jorge, Leandro Amorim, Matheus Maciel, entre outros. Já outro grupo mais autoral possui trabalhos mais plurais em termos de técnicas e representações, dá menos valor à narrativa clássica, enaltece muito mais o conceito e a subjetividade. Este segundo núcleo tem origem em grupos de estudo e coletivos, como o *Notstopmotion* e *Mais vale uma na mão voando do que dois pássaros*. Seus membros são: Paulo Leonardo Fialho, Maurício Nunes, Nara Normande, Renata Claus, Raoni Assis, Olímpio Gonçalves, Chia Beloto, Marila Cantuária, Rui Mendonça, Guma Farias e Paulo Sano.

É importante ressaltar que estes grupos não são fechados. Eventualmente, membros de um podem circular no outro e mudar, em uma obra ou outra, o estilo. Apesar de não haver animosidade, mas respeito, entre os grupos e um sentimento de que ambas as formas de animação são importantes para o estado, existe uma certa luta, talvez bastante velada, pela hegemonia do cinema de animação pernambucano. Este conflito disfarçado pode ser notado em certas atitudes e declarações de alguns animadores. Esse embate se torna mais aparente quando se discute o destino de recursos públicos e tipos de investimento que deverão ser adotados pelo Estado. O grupo dos animadores do mercado prega a necessidade de construir uma indústria, com a coexistência (em menor grau) de produções autorais e experimentais. Já o grupo experimental sabe e admite que é necessário incrementar o mercado, mas luta para que a produção independente e de autor seja tão bem atendida e valorizada quanto a produção comercial.

Uma análise destas duas visões pode ser feita a partir das próprias produções que foram realizadas de 2000 até o momento. É importante frisar, neste momento, que a filmografia pernambucana é composta praticamente por curtas-metragens, sendo a única exceção o média *Morte e Vida Severina* (2010). Ora, é notório que, na atual conjuntura

brasileira, o curta-metragem não é um formato apreciado pelo mercado, ele não rende o mesmo dinheiro que uma série ou um longa pode render. Para alguns, o formato curta é visto como trampolim para uma carreira em outros padrões. Mas determinados autores não pensam assim, eles estão mais interessados em usar os filmes curtos como laboratórios de experimentação e válvula de escape para suas ideias artísticas.

Talvez isso explique, pelo menos em parte, a nítida tendência de se fazer filmes mais voltados para o experimental em Pernambuco até 2010. Usando como exemplo Paulo Leonardo Fialho, que lança uma média de um filme por ano desde 2005, suas animações nascem de experimentos despreziosos. O próprio autor afirma que pensa pouco no roteiro, ele está mais interessado no processo, no resultado imediato e casual deste projeto. Apesar de usar seus curtas como fonte de renda, Paulo não tem outro objetivo para os filmes que não a exibição em festivais e mostras.

Já as produtoras Quadro a Quadro, Mr. Plot e Viu Cine possuem objetivos diferentes de Paulo em relação aos seus filmes curtos. Se olharmos em retrospecto, boa parte dos curtas lançados por essas empresas tem uma intenção mercadológica. *‘Teo e Sua Turma’* (2009), *O Mundo Bitá* (2015) e *Pedrinho e a Chuteira da Sorte* (2015) foram todos originários de (ou pretendiam dar origem a) produtos comerciais, como séries para televisão ou longas-metragens. Assim, o curta, para estas empresas, é, na maioria das vezes, não um fim em si mesmo, e sim uma forma de alavancar, testar ou prototipar um produto para o mercado.

Este embate pode ser observado a partir da noção de ‘campo’ de Bourdieu. Para ele, o campo é um ‘espaço’ ou um ‘sistema’ no qual diferentes agentes ocupam posições distintas e ‘lutam’ para legitimar suas ideias e posicionamentos. Assim, o Experimental constrói um discurso de afastamento do grande mercado e da criação de produtos comerciais baseados em diretrizes massificadas impostas pela indústria. Já o mercadológico constrói um discurso de afastamento do experimental, do não convencional, do impopular. Cada um tenta legitimar os seus argumentos e, de forma sutil, deslegitimar ou menosprezar as argumentações do outro.

Quando Paulo Leonardo diz “Não faço muita coisa de publicidade e acho isso bom” (PAULO LEONARDO FIALHO, em entrevista concedida ao autor, Aldeia, 27/08/2015), fica muito evidente sua satisfação em relação ao seu trabalho autoral e independente, livre das amarras do mercado. Outro exemplo de legitimação de uma estética experimental são os critérios adotados por Nara Normande à frente da curadoria do Animage. Durante vários anos, pouquíssimos filmes pernambucanos participaram do festival, enquanto ela era curadora. Os poucos que foram selecionados eram frutos do grupo de amigos de Nara e prezavam pela cartilha do experimental. Deixar diversos filmes de qualidade fora do mais importante festival

pernambucano de cinema de animação eliminou a possibilidade de se ter uma vitrine da produção local, porém criou uma legitimação de apenas um estilo da produção do estado, o estilo experimental.

Ao discutir sobre o papel do curta-metragem como um reduto do cinema autoral e experimental, mas que vem sendo cada vez menos apreciado por editais e perdendo espaço nacionalmente para séries de TV e longas, Nara afirma que:

Tem pessoas incríveis que não têm um longa e que conseguem viver bem porque lá [em outros países] eles olham diferente para o curta, sabe? Eu acho que tem um super preconceito aqui no Brasil, sabe? Se você falar que você é realizador e que você não fez um longa, as pessoas te olham assim, como se você não fosse (NARA NORMANDE, em entrevista concedida ao autor, Recife, 17/06/2015).

Sobre a possibilidade de realizar uma série de TV:

Eu ‘tô’ tentando planejar [minha carreira], mas eu sou super desorganizada. Por exemplo, eu pensei em série, porque não uma série massa? E conseguir fazer uma vida mais estável. [...] Tem horas que você está super bem e tem horas que você: ok, como vai ser mês que vem? Sabe? [...] E série tem isso, tenho visto coisas boas em séries. Tem um pouco de preconceito [em relação a séries], mas tem coisas muito boas em séries. É isso, tem que ter cuidado! (NARA NORMANDE, em entrevista concedida ao autor, Recife, 17/06/2015).

Podemos notar no discurso de Nara uma retórica em defesa do formato curta e, conseqüentemente, do cinema autoral e experimental, em contraponto a um pensamento, em princípio, generalizado no meio cinematográfico brasileiro que enxerga como demérito o curta-metragem. Nesse caso, Nara não ataca o cinema comercial em si, mas todo o pensamento que vai contra o formato curta-metragem. Já quando é perguntada sobre série de TV, Nara afirma que existe preconceito, mas que isso vem mudando, pois tem visto coisas boas em séries. Sabendo de sua inclinação para o autoral, entende-se que essa possibilidade de realizar um projeto em série dependeria do fato de ela, enquanto autora, ter toda uma liberdade criativa, da mesma maneira que tem com seus outros projetos, tanto que Nara finaliza a fala com a frase: “É isso, tem que ter cuidado!”.

Isto posto, a partir das falas de Nara, notamos que a questão que o grupo do experimental busca legitimar não é um formato ou uma independência apenas estética, mas a liberdade de autoria criativa nos projetos. Fica sugerido que projetos comerciais tirariam isso dela enquanto autora.

Por outro lado, existe uma parcela de produtores que acreditam que o caminho é a criação de obras que deem lucro e se sustentem. Felipe Soares, que trabalha na Viu Cine, uma das mais novas e atuantes produtoras de animação do estado, declara “que pode até ser um filme cabeça, mas que seja um filme cabeça que saiba se vender” (FELIPE SOARES,

entrevista concedida ao autor, Recife, 02/10/2015). O discurso comercial é corroborado por Ulisses Brandão, um dos sócios da Viu Cine, que se declara membro de um grupo de produtoras que pretendem investir em obras rentáveis. Este grupo enxerga como objetivo emergencial da animação pernambucana a criação de uma indústria.

Às vezes, a gente discute muito essa dualidade entre comercial e autoral, quando a gente não tem nem o comercial estruturado. A gente não tem nem indústria, então como é que a gente quer discutir o pós-indústria? Então vamos primeiro instrumentar essa indústria (ULISSES BRANDÃO, entrevista concedida ao autor, Recife, 02/10/2015).

Quando perguntado sobre o sucesso da série animada *O Mundo Bitá*, feita totalmente em Pernambuco, Ulisses declara que a Viu Cine realmente prioriza produções mais comerciais. “Em termos de projeto, para mim, [O Mundo Bitá] é uma referência de como a gente pode trabalhar para chegar, até porque é uma linha que a gente simpatiza mais, que é uma linha comercial de mercado, e aí, ele torna-se ainda mais forte para a gente” (ULISSES BRANDÃO, entrevista concedida ao autor, Recife, 02/10/2015).

Ao ser questionado sobre a dicotomia que existe entre o cinema autoral/experimental e o cinema mais comercial no estado, Ulisses declara que existe, na produção local, amarras impostas pelo que ele chama de ‘ditadura do autoral’ e explica que há uma nova ordem surgindo, na verdade que tem origem fora do estado.

Acho que, antes de entrar em Pernambuco, tem que ver o Brasil. A gente, e a Z4, é na verdade um reflexo de uma política que está por trás. [...] [Uma] política de se criar uma indústria do audiovisual. [...] E Pernambuco sempre foi meio que uma ilha em relação a isso. Sempre foi uma coisa bem mais autoral. Eu até na faculdade criticava essa **ditadura do autoral** [grifo do autor]. Você só pode fazer isso! Você não pode fazer algo comercial, que não presta. Como se a qualidade tivesse alguma relação com um ou com o outro. Mas aí isso já começou a mudar. [...] E aí, eu acho que é por isso que você consegue ver [O Mundo] Bitá, ver a gente, a Z4, porque a gente já vem numa mentalidade diferente. [...] A gente é reflexo dessa mudança de cultura que é nacional e que chega um pouco em Pernambuco (ULISSES BRANDÃO, entrevista concedida ao autor, Recife, 02/10/2015).

Claramente, observa-se, nos discursos de ambos, tentativas de legitimar os respectivos pensamentos. Segundo Bourdieu, os agentes dominantes de um campo utilizam estratégias discursivas para impor significações e preposições que tornem o seu discurso hegemônico. Cria-se então o que Bourdieu chama de ‘doxa’, uma crença, uma verdade estabelecida e fixada pelos agentes Ortodoxos em relação aos dominados, Heterodoxos, firmando assim o domínio do campo. Esta relação politicamente construída entre o senso comum dominante e a reação dos dominados cria uma dinamicidade no campo (BOURDIEU, 1996; BOURDIEU & EAGLETON, 1999).

Quanto mais um campo se desenvolve, o ortodoxo e o heterodoxo tendem a criar cada

vez mais tensões de disputa pela sua hegemonia. Começam a se tornar mais nítida as separações e os embates. Foi o que aconteceu no início do cinema, como vimos no primeiro capítulo, quando o campo cinematográfico era disputado por artistas vindos das artes plásticas e artistas vindos das artes narrativas, como teatro e literatura. Outro exemplo é a disputa entre os membros do grupo do Super-8 que defendiam uma maior profissionalização, uma melhor qualidade técnica e a representação da cultura pernambucana, o chamado Grupo dos Conservadores, e os que defendiam um cinema marginal, experimental e independente, o Grupo dos Anarquistas, como foi visto no capítulo 3.

Trata-se exatamente do que está acontecendo com o cinema de animação pernambucano, em relação ao experimental/autoral e ao ortodoxo/comercial. Nas décadas de 1970 até o início da década de 2000, a produção era voltada quase que exclusivamente para a lógica experimental. Na década de 2000, os agentes ortodoxos/comerciais começam a surgir dentro do campo do cinema animado de maneira mais expressiva. Essa mudança é encabeçada pela produtora Quadro a Quadro, formada por jovens fortemente influenciados pela animação norte-americana e japonesa, com domínio das novas tecnologias e que estavam entrando em um mercado de trabalho cada vez mais forte. Durante a década de 2000, estes animadores produziram pouco para o cinema, visto que a demanda de mercado ocupava boa parte do tempo da produtora. O campo da animação cinematográfica, até então, era dominado por uma produção experimental e amadora, e praticamente não havia atrito entre os agentes. A ‘doxa’ era a hegemonia do filme autoral e independente.

Somente a partir de 2010, com uma nova mentalidade de investimento que já crescia nacionalmente e, finalmente, chegava a Pernambuco, é que empresas já com experiência no mercado, como a Z4, e novas produtoras, como a Viu Cine e a Mr. Plot, começam a produzir conteúdo autoral para TV e cinema. Cria-se, assim, um campo dinâmico e busca-se legitimar o estilo ortodoxo/comercial entre os realizadores, em festivais, em organizações políticas e, principalmente, nos editais de fomento do estado.

Como se pode notar, este choque é muito recente, e, como afirma Bourdieu (1974), cada campo tem uma história própria e é o resultado de um vagaroso processo de depuração e refinação. Isto posto, pode-se dizer que talvez este campo ainda não seja tão desenvolvido. Não é a nossa intenção esgotar este assunto na presente pesquisa. Fica então a sugestão de novas pesquisas acerca deste tema em trabalhos futuros.

#### 6.2.4 O Regionalismo no cinema de animação pernambucano

A maioria das obras ortodoxas e as experimentais da animação pernambucana, mesmo possuindo diversos predicados positivos, não apresentam muitas novidades ou originalidade em relação às obras matrizes que as influenciaram. Para citar alguns exemplos, *O Trambolho* (2008) e *‘Teo e Sua Turma’* (2009) são obras comuns e seguem convenções observadas em praticamente toda produção comercial para cinema ou TV<sup>186</sup>. O mesmo acontece no polo Experimental, filmes como *Puf no Cosmo das Cores* (1972), *Série PIX* (1975) e *Expresso* (2010) são trabalhos que aproveitam técnicas já utilizadas por artistas experimentais de outras partes do mundo – *pintura na película, time-lapse e rotoscopia pintada sobre fotogramas impressos* (respectivamente) – sem necessariamente acrescentar algo novo a elas.

Um dos principais elementos diferenciadores de filmes pernambucanos é o uso de elementos regionais. Como visto no capítulo 2, as temáticas locais e os seus elementos identitários são uns dos principais artificios para a estruturação da identidade regional em obras de arte realizadas em regiões periféricas. Esta identidade é uma criação, uma convenção, e serve, na maioria das vezes, como reação política e estética a um padrão globalizado e imperialista.

Na recente História da Arte em Pernambuco, destacamos dois movimentos que se inspiram em histórias, personagens, elementos do artesanato e das manifestações populares: o Movimento Armorial e o Movimento Manguê. Apesar de os dois praticamente se basearem na mesma matéria-prima, a maneira como eles se apropriam e utilizam estes componentes regionais é completamente divergente.

O Armorial busca resgatar e preservar uma cultura nordestina primitiva, com suas origens ibéricas. Para os membros deste movimento, a cultura popular deve ser imaculada e protegida de qualquer forma dominante de cultura estrangeira. Já o Movimento Manguê baseia-se nas influências do regional, porém não só nos elementos rurais e arcaicos, como o maracatu, também são usados elementos urbanos e atuais, misturados com o máximo de inspirações vindas da cultura de massa. Ao aceitar as influências externas, o Manguê distorcia, subvertia, urbanizava, contemporizava e reinterpretava a cultura popular.

Observamos então que, recentemente, em Pernambuco, dois polos distintos de pensamento em relação ao regional surgiram e se digladiaram. Podemos encontrar na filmografia animada pernambucana traços destes dois movimentos em diversos filmes. Denominaremos então estes dois tipos como:

---

<sup>186</sup> Lembrando que *‘Teo e Sua Turma’* (2009) foi originalmente pensado como um piloto de série.

1. Tradicionais: filmes que seguem o pensamento associado ao Movimento Armorial ao utilizar elementos regionais vinculados a um universo do rural, do antigo, de um sertão imaginário do passado. Estes elementos são usados da maneira mais ‘pura’<sup>187</sup> e ‘intocada’ possível, tentando preservar ao máximo as características anacrônicas e originais.
2. Não tradicionais: animações que se apropriam de elementos regionais, não necessariamente rurais, e os subvertem ao misturá-los com influências diversas, inclusive estrangeiras.

Traçaremos a seguir um panorama histórico desta filmografia que dispõe de características regionais, observando se estas estão mais voltadas para o pensamento tradicional ou não tradicional. O primeiro filme em que foi possível encontrar o uso de um elemento regional foi *As Corocas se Divertem*, de 1977. O diretor Fernando Spencer utiliza bonecas de pano compradas em uma feira de artesanato na Bahia e as coloca para ‘contracenar’ com objetos que tinha à mão, na sua casa, como brinquedos, etc. Podemos observar, além das bonecas, outros artefatos que possuem uma ligação com o regional, mas que atuam mais como coadjuvantes, como é o caso de uma carranca e, no final, um boneco de barro. Os demais objetos, ao contrário, possuem um caráter muito mais urbano e global, como as placas de trânsito, o carrinho de brinquedo, as carinhas chinesas, etc. Se formos observar ‘*As Corocas*’ a partir da divisão tradicional ou não tradicional, podemos dizer que Spencer, ao se apropriar de objetos do artesanato e os deslocar para um outro contexto completamente diferente, mais urbano, está fazendo um tipo de fusão mais próximo da hibridização que foi implementada anos mais tarde pelo Movimento Mangue do que da rigidez do Armorial.

A segunda animação é *A Saga da Asa Branca*, de Lula Gonzaga, de 1979. Como dito anteriormente, a obra de Lula, mesmo não se aproximando do Movimento Armorial, usa diversos estereótipos que atuam de formas diferentes na película. Ao mesmo tempo que evocam uma poética da saudade, de um sertão utópico, realizam uma crítica social e política, trazendo a narrativa para um contexto mais real e atual e utilizando-se de uma figuração mais neutra. Estaria, então, essa obra um pouco mais voltada para o tradicional, porém sem ser extrema.

---

<sup>187</sup> Evidentemente qualquer que seja a apropriação realizada de um elementos regional, ela nunca será imaculada. Qualquer tipo de deslocamento irá violar a pureza da obra primária.

Na década de 1980, destacamos as duas produções autorais de Patrícia Alves Dias. Ambas se apropriam de elementos do artesanato como base para as histórias e a estética dos filmes, no caso, o mamulengo em *Presepe* (1986) e, em *O Pavão Misterioso* (1988), a literatura de cordel e, novamente, bonecos de artesanato. Enquanto o último preserva o texto do cordel e as figuras do artesanato dentro do contexto original, o primeiro já desloca a figura do mamulengueiro para uma cidade grande, onde sua arte é ignorada e desprezada. Isso talvez seja até uma metáfora do que a autora viveu durante a produção do curta, quando, segundo ela, os colegas de curso desmereciam o uso de elementos de identificação nordestina dentro da animação. De todo jeito, ambos os filmes de Patrícia seguem um modelo mais tradicional.

Nos anos 2000, *Vida Difícil* (2000), de Rafael Barradas, contextualiza a história de uma família de sem-terra na Zona da Mata. Assim como *A Saga da Asa Branca*, *Vida Difícil* é um filme sobre questões sociais e políticas da região. Também, como o filme de Lula, foge de uma estética figurativa regionalista. Os personagens são ‘bonecos de palito’ e o cenário é mínimo, muito próximo ao estilo adotado pelos estúdios UPA e Zagreb Films. Talvez o elemento regional mais característico seja a música, executada em uma viola.

Em 2002, o cordel animado *A Árvore do Dinheiro*, de Marcos Buccini e Diego Credidio, é lançada no Anima Mundi Web. O filme é um exemplo de uma estética totalmente tradicional, desde a história, com todos os arquétipos do imaginário nordestino, até a figuração de um Nordeste “sem espaço físico e sem tempo cronológico, mas com um tempo e espaço imaginários” (MELO; QUEIROZ, 2008, p. 2). As imagens emulam a xilogravura das capas dos folhetos de cordel, a narração é feita em versos de sextilha com um sotaque carregado e, por último, a música também se utiliza de uma viola que toca a chamada ‘escala sertaneja’ bastante característica. O filme possui uma ânsia pela autenticidade dos elementos regionais e foi realizado justamente pensando em se preservar o máximo possível a tradição do cordel: desde os personagens estereotipados, como o coronel e o diabo, até o próprio movimento dos personagens, que é mais limitado para combinar com a simplicidade das imagens (BUCCINI, 2003).

Em 2005, mais um *stop motion* é realizado com bonecos do artesanato, *A Morte do Rei de Barro*, de Plínio Uchôa e Marcos Buccini, dá vida a bonecos de barro, muito populares nas feiras de artesanato, para contar a história de um duelo entre dois bandos de cangaceiros. Assim como em ‘*As Corocas*’ e *O Pavão Misterioso*, os verdadeiros bonecos de barro foram usados na filmagem, aproximando-se, dessa forma, de uma ideia de preservação da integridade dos elementos regionais. Porém, *A Morte do Rei de Barro* ‘quebra’ um pouco esta pureza ao lançar mão de uma montagem rápida de vídeo clipe, movimentos de câmera

inspirados em filmes modernos, como *O Baile Perfumado* (1996) e *Matrix* (1999), e uma narrativa menos tradicional, com cenas ‘soltas’ e desconexas. Também em 2005, *SomoS SomoS*, de Paulo Leonardo Fialho e André Pyrrho, contextualiza um antigo conto francês na Zona da Mata. Porém, ao invés de uma representação fiel dos canaviais, casas de taipa e usinas de açúcar, os autores apresentam estas locações através de uma lente surreal e lisérgica.

Em 2007, *O Jumento Santo e a Cidade Que Acabou Antes de Começar*, de Leonardo Domingues e William Paiva, retoma as figuras da xilogravura, os arquétipos e o humor presentes nas histórias tradicionais de cordel para recontar a história da criação bíblica do mundo. No mesmo ano, Fernando Jorge e Leandro Amorim lançam *Até o Sol Raiá*, uma animação 3D com elementos da cultura popular nordestina. O filme se passa na sala de um artesão que cria bonecos de barro que ganham vida quando uma gota de sangue cai na cabeça de um deles. O curta, assim como ‘*O Jumento Santo*’, também trabalha os clichês tradicionais dos filmes sobre o Nordeste, porém dando uma roupagem mais comercial do que, por exemplo, *A Morte do Rei de Barro*. Os bonecos de barro são caricaturados e ‘embelezados’ para atender a um padrão estético global. Os movimentos são ‘realistas’ e o filme utiliza-se com maestria de todos os princípios da ‘boa animação’. *Até o Sol Raiá* maquia esses elementos regionais para os tornar mais ‘consumíveis’ e os utiliza como ‘embalagem’ para uma trama comum.

*A Quase Tragédia de Mané ou o Bode que ia Dando Bode* (2008), de Ricardo Mello, também se baseia no estilo cordel, porém só a parte textual. As imagens do filme são baseadas nos desenhos do cartunista Samuca e fogem do estilo de xilogravura tradicional. Em 2008, Lula Gonzaga lança um filme realizado em uma oficina. *Desenhando Culturas* é uma colagem de diversas cenas, cada uma desenhada e animada por um aluno diferente, mostrando um tipo de dança ou folguedo popular. Nota-se que a inspiração de todos são as xilogravuras tradicionais, mas o estilo varia tanto que, muitas vezes, perde-se essa ligação estética.

Outra animação baseada em cordéis, *A Peleja dos Guerreiros Sá & Úde contra os Monstros Do & Ença no País dos Tropic & Ais* (2009), de Wilson Freire, utiliza um traço mais regular e limpo de xilogravura, mais próximo do estilo do artista Gilvan Samico. Os desenhos fogem um pouco do convencional ao configurar os personagens para parecerem robôs, com as juntas formadas por roldanas e engrenagens. O filme é todo cantado em verso, apelando para a musicalidade nordestina.

*Morte e Vida Severina* adapta não só o poema, mas uma história em quadrinhos desenhada por Miguel Falcão para a animação 3D. Na parte narrativa, temos a mesma história do retirante Severino, que sai do sertão em busca de uma vida melhor no Recife. O poema de

João Cabral de Melo Neto é uma ode à força do sertanejo que luta para sobreviver às injustiças da seca, dos latifúndios e da miséria urbana. Esteticamente, o filme surpreende ao adaptar com precisão, para a técnica 3D, as imagens criadas por Miguel para a HQ. Trata-se de uma plástica que, apesar de ser em preto e branco, foge do estilo tradicional do cordel e outras representações comuns do Nordeste, dando uma personalidade singular ao filme.

A partir de 2010, uma grande quantidade de filmes com temáticas regionais são realizados nas oficinas do Cine SESI. A ideia da equipe é, em uma semana, pesquisar, roteirizar e produzir uma animação sobre alguma característica da cidade em que a oficina está sendo realizada. O interessante é que a abordagem, geralmente, foge do convencional e dos estereótipos, apelando para histórias mais peculiares com técnicas artesanais e experimentais. Destacam-se alguns filmes: *Lembranças de Naiara* (2010), *Terra de Brincantes* (2011), *O Som da Luz das Estrelas* (2011), *Lençol de Areia* (2012), *Pé de Tambor* (2013) e *Fim de Feira* (2014).

Em alguns filmes, o regionalismo está bem mais diluído, como é o caso de *Dia Estrelado* (2011), de Nara Normande. Nara é uma das realizadoras que tenta fugir do estereótipo da ‘cultura nordestina’. Ela até admite que, no começo, a ideia, ao fazer um filme sobre a seca, era ambientá-lo no sertão, porém, durante o desenvolvimento do curta, ela tentou ao máximo deixá-lo mais universal

Eu queria que fosse uma região árida, queria que remetesse um pouco ao sertão, porque também tem essa coisa que todo mundo fala sobre o sertão e tal e eu tinha essa coisa de querer falar sobre a água. E as pessoas associam um pouco com o sertão, [...] tentei quebrar um pouco com algumas ideias colocadas no filme durante o processo. Acho que [...] são formas, maneiras de abordar, né? Se você pega um filme que aborda de alguma maneira o sertão você não pode achar que é um filme de sertão e pronto. Porque tem N maneiras de você falar sobre isso, sobre o sertão. E tem coisa que fica legal, mas tem coisa que fica batida. [...] Eu mostrei esse filme na Romênia e eles associaram a um lugar lá deles, e isso é massa, sabe? É universal nesse sentido. Não tem tipo um forró tocando, a música quando toca é uma coisa mais estranha [...]. E aí eu acho tranquilo, porque a associação mais próxima é o sertão mesmo e eu não vou negar isso e foi a ideia inicial e não tem para que negar isso, né? (NARA NORMANDE, em entrevista concedida ao autor, Recife, 17/06/2015).

*Salu e o Cavalo Marinho* (2014), de Cecília da Fonte, conta a história da infância de Mestre Salu. O filme procura mostrar de uma forma legítima e autêntica elementos do folgado do cavalo marinho e alguns costumes da Zona da Mata de Pernambuco. Cecília teve todo um cuidado documental ao exigir que desde a vegetação, passando pelas vestimentas, até os passos das danças fossem retratados com fidelidade. A linguagem visual e narrativa é totalmente voltada para o cinema de animação Ortodoxo. Podemos, então, entender que o

filme utiliza uma linguagem cinematográfica universal para abordar uma temática bem específica da região.

Por último, analisaremos as obras da Produções Ordinária, *Noisé* (2014) e a série *Lá Vem* (2015-2016). Em ambos os casos, os elementos identitários nordestinos servem como base. O primeiro se baseia tanto em expressões da linguagem urbana do Recife quanto no modo de ser arquetípico do recifense. Já o segundo promove figuras típicas do folclore e da mitologia urbana do estado. Todas as obras são feitas através de recorte de fotografias e desenhos de maneira analógica e prezam por uma narrativa não linear, pelo humor satírico e o *nonsense*. Os filmes da Produções Ordinária literalmente destroem e reconstróem elementos da cultura pernambucana, tanto de origem rural quanto urbana. Podemos, inclusive, inferir que são obras pós-Mangue, que vão além da mistura ‘comportada’ realizada pelo Movimento Mangue nos anos 1990. Enquanto Chico Science e contemporâneos criavam obras híbridas, porém respeitando tanto a raiz local quanto o que era importado da cultura global, os filmes da Produções Ordinária são iconoclastas e corrompem, não só os símbolos locais como os internacionais e também o fruto desta mistura. O Movimento Mangue, inclusive, é ‘atacado’ em alguns segmentos de *Noisé* (2014).

#### 6.2.4.1 Filmes de artesanato e o cordel animado

A partir de uma apreciação geral dos filmes de animação pernambucanos que possuem características regionais, pode-se notar a existência de dois ‘subgêneros’: os cordéis animados e os filmes de artesanato.

Os filmes de artesanato são aqueles que exploram objetos do artesanato local em sua narrativa ou como parte da produção. Estes artefatos artesanais podem estar no filme tanto representados, em desenhos, por exemplo, quanto fisicamente presentes. No primeiro caso, podemos citar *Presepe* (1986), no qual mamulengos são pintados com aquarela e bico de pena; *Até o Sol Raiá* (2007), em que bonecos de barro são modelados em 3D, e *O Buraco Onde os Homens se Escondiam* (2012), que usa os ornamentos da cerâmica Kandiweus. No segundo caso, o filme realmente utiliza os objetos físicos. O primeiro a ser produzido assim foi *As Corocas se Divertem* (1977); em seguida, *O Pavão Misterioso* (1988); *A Morte do Rei de Barro* (2005); além dos filmes da oficina Cine Sesi, *Lençol de Areia* (2012), *Pé de Tambor* (2013), *Formões, Macetes e Cavacos* (2013) e *Rendares* (2012).

Já os cordéis animados são inspirados na literatura de cordel, seja a parte literária do texto rimado em sextilhas ou a figuração das imagens produzidas com xilogravuras. As soluções plásticas sintéticas, o traço forte, incisivo, a rude e a bela expressividade das

ilustrações das capas dos folhetos de cordel acabaram se tornando, independente da poesia, um símbolo da cultura nordestina e umas das mais significativas expressões do imaginário popular (HATA, 1999).

Dentre os filmes catalogados, vários recorrem às propriedades do cordel. O primeiro foi *O Pavão Misterioso* (1986), que usou como base o cordel homônimo, neste caso, porém, só na parte textual; já *A Árvore do Dinheiro* (2002) se utiliza tanto dos versos quanto das imagens; *Corrida de Jerico* (2006) usa versos em sextilha; *O Jumento Santo* (2007) não traz versos, apenas as imagens; *A Quase Tragédia de Mané ou o Bode que ia Dando Bode* (2008) não aproveita as imagens típicas das xilos, apenas os versos; *Desenhando Culturas* (2008) emprega imagens inspiradas nas xilogravuras, mas nem sempre essa semelhança acontece, visto que o filme é uma produção coletiva e os traços mudam de uma cena para outra; *A Peleja dos Guerreiros Sá & Úde contra os Monstros Do & Ença no País dos Tropic & Ais* (2009) possui desenhos mais estilizados e modificados, além de usar os versos de forma cantada e não recitada; e, finalmente, *O Cangaceiro* (2012) utiliza versos e imagens do cordel.

Uma breve discussão sobre os filmes de artesanato pode ser encontrada quando tratamos do filme *A Morte do Rei de Barro*, na página 191. Já sobre o cordel animado, existem alguns textos publicados<sup>188</sup>, mas adiantamos que estes assuntos merecem ser discutidos em pesquisas futuras, podendo-se observar estes fenômenos sob diversos prismas do conhecimento, como a estética, a cultura popular, a linguagem cinematográfica, etc.

#### 6.2.4.2 Ideias conflitantes em relação aos elementos identitários nordestinos

Podemos notar, quantitativamente, que uma ideia mais tradicional e estereotipada da cultura nordestina prevalece nas obras de Pernambuco. Notamos também, pelo discurso dos autores mais ligados ao cinema de animação comercial e ortodoxo, que esta tradição tem muito valor e deve ser explorada e preservada. Para muitos, este seria o grande diferencial das obras cinematográficas de Pernambuco.

O recurso gráfico regional traz muito a linguagem da terra. Falta uma dedicação maior de resgatar mais profundamente essas raízes e um aprimoramento técnico para juntar com os roteiros bons. Vejo muitos roteiros bons e a animação não tem o capricho que o roteiro tem (ANDRÉ RODRIGUES, entrevista concedida ao autor, Olinda, 02/10/2015).

<sup>188</sup> Alguns textos sobre cordéis animados: Buccini (2003); Melo e Queiroz (2008); Buccini *et. al.* (2011a); Buccini *et. al.* (2011b); Buccini *et. al.* (2011c); Bucchioni (2012).

Observa-se também que existe uma preocupação de usar a técnica para preservar características destes elementos identitários de forma pura. Ao discutir sobre uma vinheta feita para a Rede Globo usando o visual da xilogravura de J. Borges, o animador André Rodrigues manifesta este desejo de preservar as características originais da obra:

Na minha própria animação, senti falta de tempo para estudar mais a arte e entender como o próprio J. Borges conceitua aquilo ali. Eu só estava vendo e replicando, eu não estava pensando como ele pensa para fazer aquilo ali. Você põe um universo que é bidimensional, ‘chapadão’ e eu não estava conseguindo explorar aquilo ali. Eu ainda estava muito preso à profundidade, tentei dar uma profundidade e, para mim, fugiu da estética da xilogravura (ANDRÉ RODRIGUES, entrevista concedida ao autor, Olinda, 02/10/2015).

Da parte dos animadores que trabalham com produtos mais comerciais, nota-se uma preocupação de não só preservar a cultura e explorá-la mas também torná-la acessível em um âmbito nacional e até global. Isso corrobora a realização de obras como *Até o Sol Raiá* e *Salu e o Cavalo Marinho*, que, mesmo sendo tradicionais em relação ao conteúdo, fogem da figuração mais primitiva, como os traços da xilo e os bonecos de barro para investir em uma aparência mais comum e aceitável. Em termos de roteiro, também se espelham nas narrativas ortodoxas, porém contextualizadas dentro do ambiente regional, em sua maioria, na área rural do estado.

Eu acho que, da mesma forma que você consome algo mais comercial, como *O Senhor Dos Anéis*, que é uma coisa de mitologia nórdica, acho que a gente tem também que ter o orgulho e talvez seja apenas uma coisa que a gente não esteja sabendo fazer, que é trabalhar o regional, sem deixar de lado o fato que as pessoas de fora podem se identificar. Então pode ser uma coisa louvável que seja regional, mas que tenha a veia universal e que todo mundo se identifique e que seja uma coisa de identidade nossa (FELIPE SOARES, entrevista concedida ao autor, Recife, 02/10/2015).

Isto se dá pois, realmente, a estética pura de algumas obras pode encontrar barreiras, especialmente fora do país. Um exemplo foi o filme *A Morte do Rei de Barro*, que não conseguiu uma penetração tão boa em festivais internacionais. Em certa ocasião, eu ouvi de um americano que eu poderia ter usado ‘bonecos mais bonitos’. Outro exemplo é ‘*O Jumento Santo*’. William Paiva, ao falar da concepção do filme *Voltage* (2008), argumentou sobre “a ideia de fazer um filme sem diálogos [no caso, *Voltage*], numa tentativa de romper as fronteiras que ‘*O Jumento Santo*’ encontrou, por ser falado não só em português, mas em ‘pernambucês’ carregadíssimo” (WILLIAM PAIVA, entrevista ao autor realizada por e-mail em 12/01/2016).

Já autores que se identificam mais com o cinema experimental e autoral entendem que estes elementos estão presentes no dia a dia, e que não adianta fugir deles. Porém, estes

animadores compreendem que o uso impensado, desleixado e negligente destes signos ‘puros’ seria apenas uma reprodução estéril de algo autêntico, que não contribui em nada com a filmografia e com a cultura do estado. Estas alegorias culturais, portanto, devem ser ressignificadas e tiradas da zona do conforto e do sentido estereotipado e tradicional.

Devo confessar que eu já vim de uma escola criticando a necessidade de se utilizar de padrões estéticos regionais para contar histórias regionais. [...] O pessoal *underground* tem um termo que é ‘bumba meu ovo’, galera da universidade, [UFPE], do Telefone Colorido<sup>189</sup>. Cheguei em Recife vendo isso. Eu tinha uma ideia de fazer um encontro armorial de arte nova, Armoriarte. Tiraram a maior onda [de mim]. E hoje eu tenho um pé atrás de iniciar com a xilo e com a ‘pegada’ cultural. [...] Mas agora eu vejo que é importante para manutenção e difusão de alguns símbolos, algumas prerrogativas estéticas, que não são nem nossas, vieram de fora, da África, Portugal, mas que aqui teve uma junção diferente. [...] Eu acho muito bom que se preserve e que se recicle e se reveja. O caboclo de lança, se tivesse um herói no Brasil seria ele. [...] A cultura popular, o primitivo, entra imbricado em um bocado de coisa, de conflito social, de autoestima histórica, de repressão, cultura negra, entra numa celeuma que é um lugar que tem de ter muito cuidado. Para você não estar utilizando uma estética a seu serviço, mas [...] para aquela comunidade que gerou aquilo ali de fato. [...] Vitalino tem um lugar específico, ele não é um técnica como aquarela (MAURÍCIO NUNES, em entrevista concedida ao autor, Recife, 22/04/2015).

Para estes artistas, não é uma questão de proibir, mas de como usar esses elementos dentro do filme. Trata-se de como, a partir do contexto em que estamos todos imersos, uma nova ideia será trabalhada. Enquanto os ortodoxos buscam o estereótipo e a pureza, os experimentais buscam a novidade. Existem, inclusive, argumentos, entre os cineastas autorais, que entendem que o modelo tradicional e estereotipado do Nordeste está ligado a um fator mais comercial.

Como trabalhar isso sem ser apelativo? [...] É muito mais louvável quando é por uma investigação artística e não por uma manutenção de uma estética. Não é só para manter aquilo ali, é para investigar. [...] Fazer por fazer é erro em qualquer lugar. [...] Primeiro, a história tem de pedir muito isso, e investigar ao ponto de não cair no banal (MAURÍCIO NUNES, em entrevista concedida ao autor, Recife, 22/04/2015).

Mas é isso, o jeito de abordar e não exatamente o tema. [...] Eu não acho errado [usar elementos regionais], mas a gente tem que se questionar do porquê e se é honesto e sincero. Eu quero fazer isso mesmo? E se for honesto e for passar no sertão, não tem problema nenhum. Eu só acho que você tem que se questionar bem sobre a abordagem do que você quer falar. É pensar assim: mas isso aqui não já foi muito usado, porque que eu vou fazer de outra forma? Eu não sou contra, mas é que, como já foi usado muito, eu acho que tem que tomar cuidado quando for usar. Acho que é isso, tomar cuidado porque tem muita gente mesmo que tem aversão. [...] O pessoal que tá começando acha que é isso, sabe? O Nordeste é isso, vamos fazer assim porque agrada mais. Os sulistas adoram, é bem aceito. Então eu acho que tem um pouco isso, sabe? Uma inocência por um lado e por outro não. (NARA NORMANDE, em entrevista concedida ao autor, Recife, 17/06/2015).

<sup>189</sup> Telefone Colorido foi um coletivo artístico pernambucano que tinha no audiovisual uma de suas principais áreas de atuação.

Estes cineastas acreditam que o uso exagerado de representações regionais pode ser encarado como limitante para a filmografia do estado. Eles acreditam em uma pluralidade maior, talvez maior do que a dos anos 1990.

Acho que ficou impregnado um pouco de você achar que o regional é só o forró, que o regional é o cordel e que o regional é só isso. E não é, né? É super completa a nossa cultura, tem influências de mil coisas e de coisas atuais. Então, agora você pegar e senta e faz filmes que contestem o modelo de cidade que a gente vive é uma modinha [...]. Naquela época, era o maguebeat. E não é exatamente uma modinha, são as angústias dos tempos que a gente vive. [...] Passou essa necessidade de se afirmar [...]. Tinha essa necessidade de se unir, e agora não, acho que até se a gente conseguir quebrar isso, de mostrar que filme nordestino não é só isso, tem muita coisa. (NARA NORMANDE, em entrevista concedida ao autor, Recife, 17/06/2015).

Essa valorização das questões regionais, como visto no capítulo 2 sob os argumentos de Albuquerque Jr. (2009), foi algo construído a partir de intenções políticas que acabaram resultando em um discurso estético de empoderamento e resistência dentro das artes nordestinas. Estas ideias foram hegemônicas por décadas, porém nota-se que, especialmente a partir da década de 1990, este embate simbólico, entre o tradicional e o não tradicional, começou a se fortificar. O Movimento Mangue, como dito anteriormente, foi uma ruptura dessa tradição extremista, que existia, por exemplo, no Movimento Armorial.

No entanto, mesmo dentro do contexto do Mangue, existia uma certa obrigatoriedade de se recorrer aos elementos regionais. Vinte anos depois da morte de Chico Science, o maior expoente do Maguebeat, o que podemos notar é uma ruptura cada vez maior com a estética do regional. Autores mais jovens, ao utilizar elementos identitários, tendem a criticar e, muitas vezes, desconstruir não só a estética mais tradicional mas também o hibridismo tão característico do Movimento Mangue.

Com essa coisa de ter destaque os filmes daqui, tipo *O Baile Perfumado*, é muito forte nesse sentido, é muito daqui né? Teve uma coisa que ficou assim muito tempo. E nesse momento que a gente tá, não precisando mais, pode fazer, mas a gente não precisa mais fazer filme assim (NARA NORMANDE, em entrevista concedida ao autor, Recife, 17/06/2015).

Esta mudança de configuração dentro da esfera cultural pernambucana, em que a hegemonia do Armorial perde espaço para o Mangue, que, recentemente, já é ‘atacado’ por autores mais jovens, pode ser observada trazendo as ideias de Bourdieu sobre os conflitos dentro de um campo. Nota-se, também, que um estilo não desaparece totalmente. O Armorial, por exemplo, pode ter perdido força e estar mais fraco dentro da ‘doxa’, ou seja, do discurso hegemônico, porém ainda continua sendo usado por alguns artistas com ideias mais

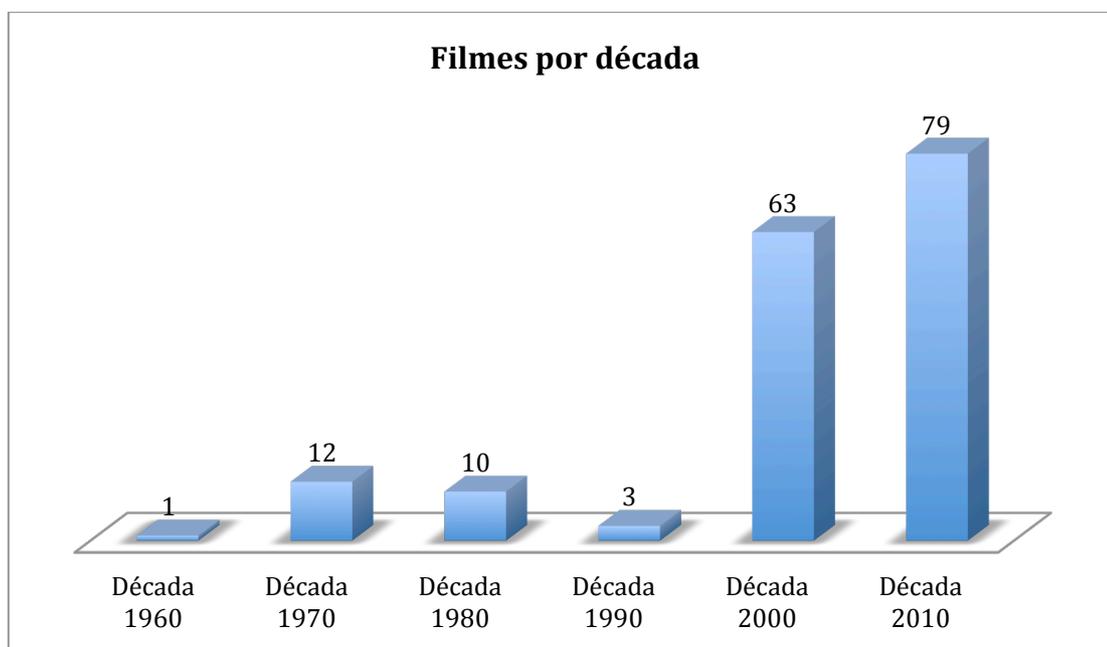
‘conservadoras’. Esta permanente tensão é que mantém o campo dinâmico, em um perpétuo movimento.

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa teve como objetivo principal abordar a trajetória do cinema de animação pernambucano, uma iniciativa ainda inédita tanto no âmbito acadêmico como fora dele. A partir de uma operação arqueológica em diversas fontes e arquivos, foi possível catalogar 168 obras animadas que atendessem aos pré-requisitos desta pesquisa<sup>190</sup>. Destas, tivemos acesso a 139 animações, 82,8% dos filmes catalogados.

Quando esta sondagem foi iniciada, não havia ainda noção da quantidade de obras, quantos e quem eram os realizadores. Foi necessária uma pesquisa de fôlego a partir de entrevistas<sup>191</sup>, gravações de palestras e debates, catálogos de eventos, bibliografias específicas, matérias de jornais e revistas, programas de TV, etc. para conseguir reunir estas 168 obras e seus realizadores em uma única lista (anexo 1). Abaixo, expõem-se alguns gráficos que foram elaborados com o intuito de facilitar uma visualização geral dos dados recolhidos. Porém, é importante destacar que esses dados referem-se ao que foi encontrado nestes anos de pesquisa. Como qualquer investigação histórica, futuras descobertas podem mudar – ou mesmo desqualificar – algumas destas afirmações. Além disso, os dados das tabelas e gráficos devem ser periodicamente revistos e suas atualizações divulgadas.

Gráfico 1 – Filmes por década



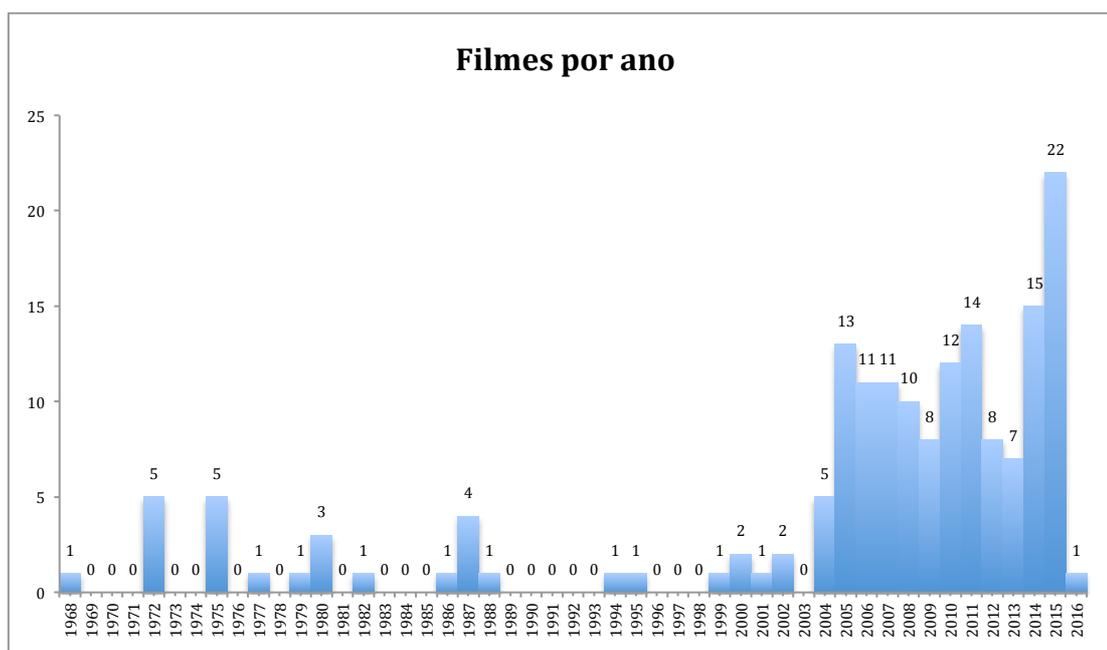
Fonte: autor.

<sup>190</sup> Ver início do capítulo 3.

<sup>191</sup> Ao total foram realizadas 52 entrevistas, sendo 11, pessoalmente e o restante, por e-mail.

Primeiramente, trazemos um gráfico com a quantidade de filmes por década (gráfico 1). Nota-se que existem dois picos: na década de 1970, quando realmente começa a produção, e em 2000. Estas duas situações se devem à tecnologia como facilitadora do aumento produtivo, em especial, ao fato de, em ambos os casos, ter havido um barateamento desta tecnologia. Na década de 1970 e começo de 1980, esta tecnologia foi o filme Super-8.

**Gráfico 2 – Filmes por ano.**



Fonte: autor.

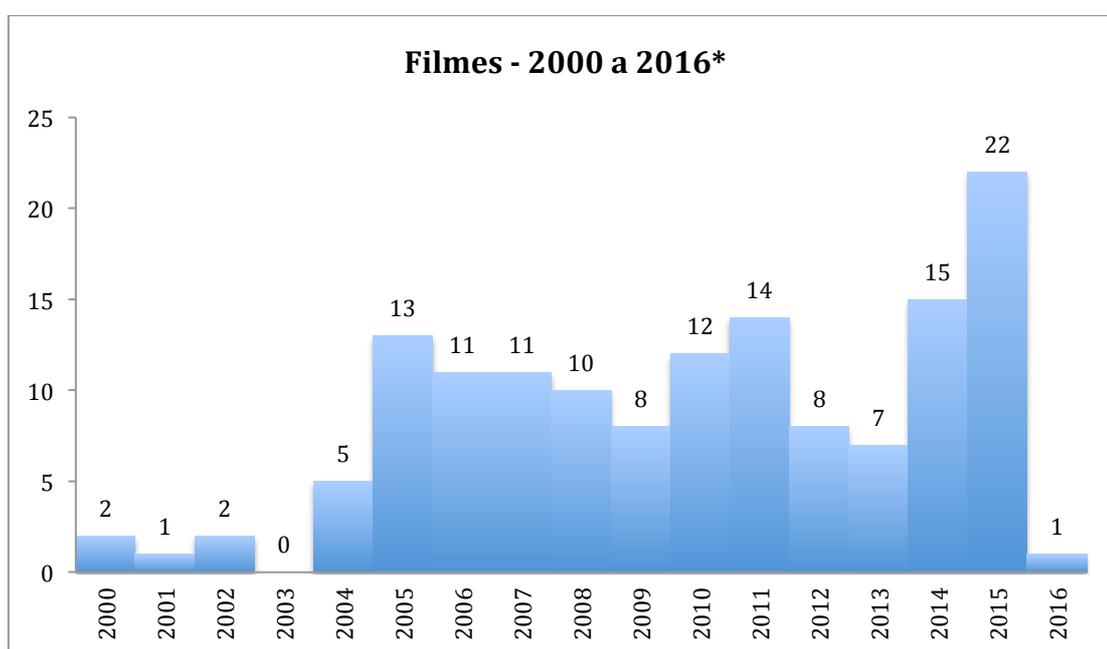
Observando o gráfico 2, fica claro como a década de 1980 e, principalmente, a década de 1990 foram estéreis para a filmografia de Pernambuco. Como não havia recursos para se produzir em película (16mm e 35mm<sup>192</sup>), foi um período dominado por uma tecnologia digital de vídeo que dificultava muito a prática animada, por não permitir a captura quadro a quadro.

Colocam-se então indagações: teria esse fenômeno acontecido em outros lugares? Como se deu esta questão em polos de produção financeiramente mais desenvolvidos, como São Paulo e Rio de Janeiro? E o que teria acontecido em outras regiões periféricas, por exemplo, Bahia e Ceará? Como o intuito desta pesquisa era elaborar um panorama da trajetória do cinema de animação no estado de Pernambuco, não foi possível adentrar estas questões. Além do mais, é notório que existe pouco material acerca da história da animação brasileira, principalmente a partir da década de 1980 até hoje. Sugere-se então que novos trabalhos acadêmicos, baseados nesta tese, possam explorar este assunto no futuro.

<sup>192</sup> O Super-8 havia caído em desuso, se tornando caro e escasso.

A partir de 1999, a produção de animação pernambucana é praticamente ininterrupta. Nota-se que a quantidade de filmes por ano varia um pouco, com algumas baixas e alguns picos. Tendo o primeiro grande pico ocorrido em 2005, com 13 filmes, e o maior deles até hoje, em 2015 com 22 filmes (gráfico 3). De 1999<sup>193</sup> até 2015<sup>194</sup>, temos uma média de 8 animações sendo produzidas em Pernambuco a cada ano. Mais adiante, discutiremos um pouco o perfil desta produção, porém, antes, trago um pouco dos dados recolhidos sobre o perfil dos realizadores e o mercado estadual.

**Gráfico 3 – Filmes 2000 a 2016**



Fonte: autor.

O mercado do cinema de animação pernambucano, por muito tempo, lidou com questões de uma produção fora do eixo. Sem oportunidades comerciais, que poderiam sustentar projetos autorais, sem incentivo de recursos públicos e com poucas iniciativas de formação, essa produção, até os anos 2000, é formada basicamente por experimentos artísticos e filmes amadores.

O perfil dos realizadores de filmes animados do Ciclo do Super-8 ficou restrito a cineastas de filmes *live action* e artistas plásticos que usaram técnicas animadas como evasão

<sup>193</sup> Ano em que foi realizado o filme *Ontem x Hoje*, um marco da produção dos anos 2000.

<sup>194</sup> Desconsideramos nesta estatística o ano de 2016, pois ainda estamos na metade do ano, e foi observado que grande parte das animações são lançadas durante o segundo semestre.

\* O ano de 2016 foi catalogado apenas até o mês de maio.

para ideias específicas. Mesmo que vários destes autores tenham feito mais de uma animação, não houve continuidade. Essa produção é marcada por uma forte experimentação de técnicas, conceitos e linguagens. O resultado é uma filmografia *underground*, contestadora e contracultural.

A exceção foi Lula Gonzaga, responsável pelas primeiras obras pernambucanas a realmente terem um retorno financeiro: os dois filmes realizados no Rio de Janeiro. *A Saga da Asa Branca* (1979) e *Cotidiano* (1980) conseguem romper o circuito de festivais e mostras para se tornarem produtos rentáveis dentro do mercado cinematográfico, beneficiados pela Lei do Curta.

Lula é considerado o primeiro autor a se dedicar de forma mais enfática ao cinema de animação pernambucano e, por pelo menos 15 anos, foi o único. Só em 1986, temos a entrada de um segundo elemento, Patrícia Alves Dias, a primeira animadora do estado. Por muitos anos, estes dois nomes foram os únicos a representar o cinema animado pernambucano. Esta situação atravessa a década de 1990, período em que temos apenas 3 obras realizadas, visto que Patrícia se muda para o Rio de Janeiro e Lula começa a se dedicar exclusivamente à realização de oficinas de formação.

Em 2000, surge uma nova geração de animadores. Impulsionados por uma oficina de Lula Gonzaga no município de Igarassu, estes novos realizadores crescem em um ambiente mais favorável, em termos tanto de facilidade de produção quanto de aquecimento do mercado. Isso tudo ocorre por conta das inovações tecnológicas, que facilitaram não só o acesso de pessoas físicas a ferramentas de produção como também o surgimento de produtoras e estúdios de animação voltados para o mercado publicitário e de novas tecnologias. Pela primeira vez no estado, um bom número de pessoas tinha a animação como sua fonte de renda principal. E, a partir deste momento, existe uma proliferação de animadores profissionais. Talvez devido a seu próprio perfil e pelas recentes oportunidades criadas no mercado, esta geração tem se dedicado, dentro do cinema de animação, a trabalhos mais comerciais e baseados em um estilo tradicional, que, observados a partir das categorias de Wells (1998), aproximam-se do extremo Ortodoxo do *continuum*. Em pouco mais de 30 anos, entre um pico de produção e outro, pode-se notar uma inversão do extremo Experimental, nos anos 1970, para um aumento do número de obras fortemente identificadas com o estilo Ortodoxo.

A partir de 2005, a produção se torna mais abundante e plural. Na segunda metade da década de 2000, nota-se o surgimento de um grupo de animadores com um perfil mais autoral e experimental, que dificilmente assumiam projetos comerciais. Nesta época, existe uma

configuração mais propícia do mercado para que animadores pudessem sobreviver fora do eixo da publicidade e de filmes empresariais. Primeiramente, os editais de fomento começam a ficar mais fortes, conseguindo aprovar mais projetos com maiores recursos. Em segundo lugar, oportunidades de trabalho surgem a partir de iniciativas de formação (curso superior da AESO, oficinas do Cine SESI, etc.) e divulgação (participação na produção, curadorias, júris e oficinas de Festivais, além dos prêmios em dinheiro).

Mas as novas tecnologias também trazem de volta os filmes feitos por amadores. Se, na década de 1970, estes iniciantes da animação são cineastas e artistas plásticos que tinham noções de estética e conceitos artísticos, nas décadas de 2000 e 2010, vemos surgir uma produção volumosa, realizada por entusiastas dos meios digitais, alguns com formação e experiência em design, computação, radialismo, artes plásticas e cinema. Porém, muitos destes apenas tinham um conhecimento básico de *softwares* de animação e não estavam preocupados com questões estéticas ou de conceito. Alguns filmes, inclusive, não entraram na nossa lista pois não conseguiram participar de festivais ou mostras, ficando restritos ao ambiente em que foram produzidos e à veiculação em *sites* de compartilhamento de vídeo.

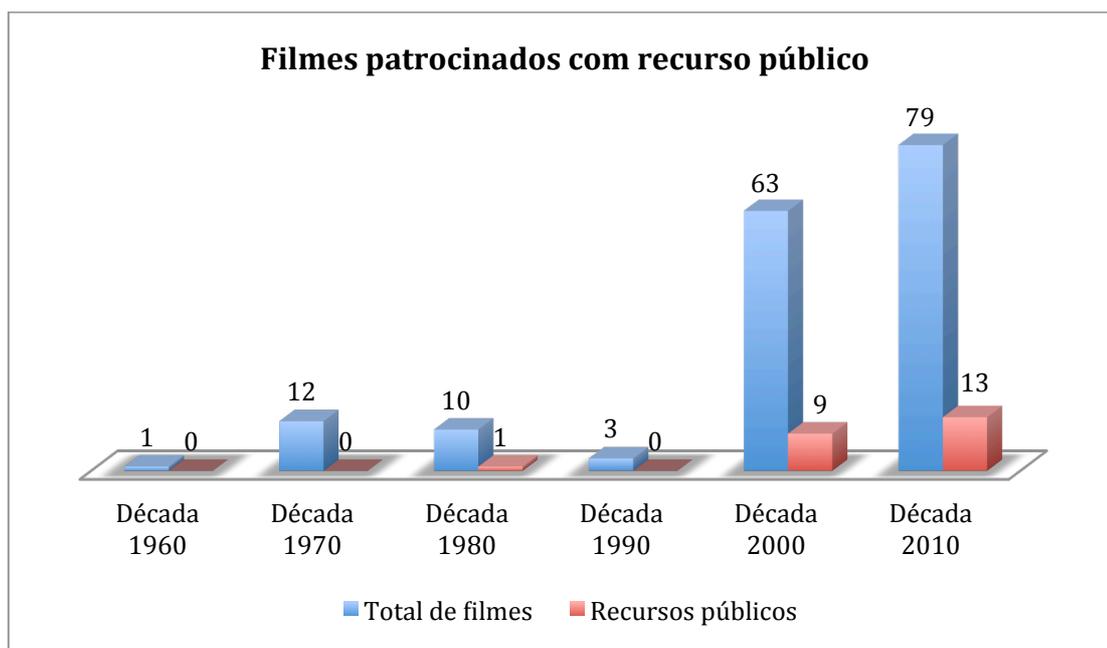
A produção amadora ajuda a aumentar o volume da filmografia animada do estado. Mas, visto que os filmes ficam restritos a poucos festivais, em sua maioria, com pouca representatividade, e os seus autores, muitas vezes, não seguem a carreira na animação, qual é a sua real contribuição? A partir do que foi pesquisado, não temos ainda condições de discorrer sobre este assunto de forma aprofundada. Fica, então, uma sugestão para que novas pesquisas, quantitativas e qualitativas, abordem o papel deste cinema amador dentro do contexto mercadológico e artístico da produção animada pernambucana. Sugerimos, ainda, uma pesquisa que faça um censo demográfico dos profissionais de animação de Pernambuco.

Nota-se um amadurecimento da produção, de maneira geral, a partir de 2010. Além da questão técnica, que ficou mais evoluída por conta de cursos, oficinas e o próprio amadurecimento dos profissionais, um dos principais fatores para a melhora qualitativa dos filmes é que uma parte dessa produção começou a ser realizada através de leis de incentivo, especialmente o Funcultura. Na década de 2000 inteira, 9 filmes lançados tiveram patrocínio de editais públicos. Já de 2010 até maio de 2016, 13 lançamentos tiveram este tipo de incentivo (ver gráfico 4).

Estes editais possuem um rigor na prestação de contas e também no processo de seleção dos projetos. E, com este tipo de recurso, foi possível para os autores contratarem serviços especializados, inclusive de fora do estado. Tudo isso viabilizou a melhora na qualidade das obras, o que pode ser provado pela maior quantidade de prêmios conquistados e

pela maior presença de filmes pernambucanos em eventos de destaque. Esta produção realizada na década de 2010 está bastante dividida entre o viés Experimental/autoral, que ainda continua sendo em maior número, e o Ortodoxo/comercial, que ganha força a partir de uma política de incentivo que prioriza obras como séries e longas-metragens.

**Gráfico 4** – Filmes patrocinados com recurso público.



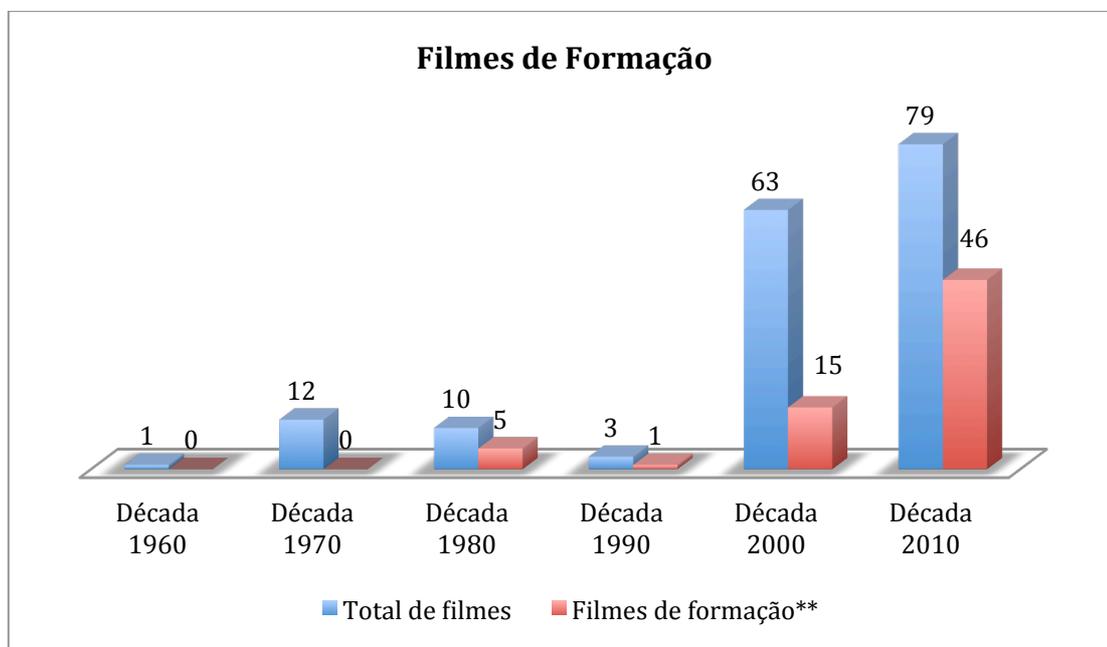
Fonte: autor.

Um tipo bem específico de produção se tornou muito comum na filmografia pernambucana a partir da década de 2000: filmes de formação, ou seja, obras realizadas a partir de ações de formação, como oficinas, disciplinas e trabalhos de conclusão de curso. O primeiro destes filmes foi *Presepe* (1986), realizado como projeto final do curso da NFB, realizado no Rio de Janeiro. Dentro do estado, os primeiros foram os 4 filmes das oficinas do I Encontro Nacional de Cinema de Animação, em 1987. A partir da segunda metade da década de 2000, os filmes de formação ganham cada vez mais espaço na filmografia do estado. Estes filmes possuem objetivos mais pedagógicos do que artísticos, mas muitas obras feitas neste contexto acabam participando do circuito de festivais, mostras e ganhando prêmios.

Para se ter ideia da influência deste tipo de produção no número de filmes realizados no estado, basta dizer que eles coincidem com o *boom* da produção em 2005, quando 4 destas obras foram lançadas. De 2000 a 2009, 15 filmes de formação foram realizados, o que

significa quase  $\frac{1}{4}$  da produção da década. De 2010 a maio de 2016, 46 dos 79 filmes catalogados são de formação, ou seja, mais da metade (gráfico 5).

Gráfico 5 – Filmes de formação.



Fonte: autor.

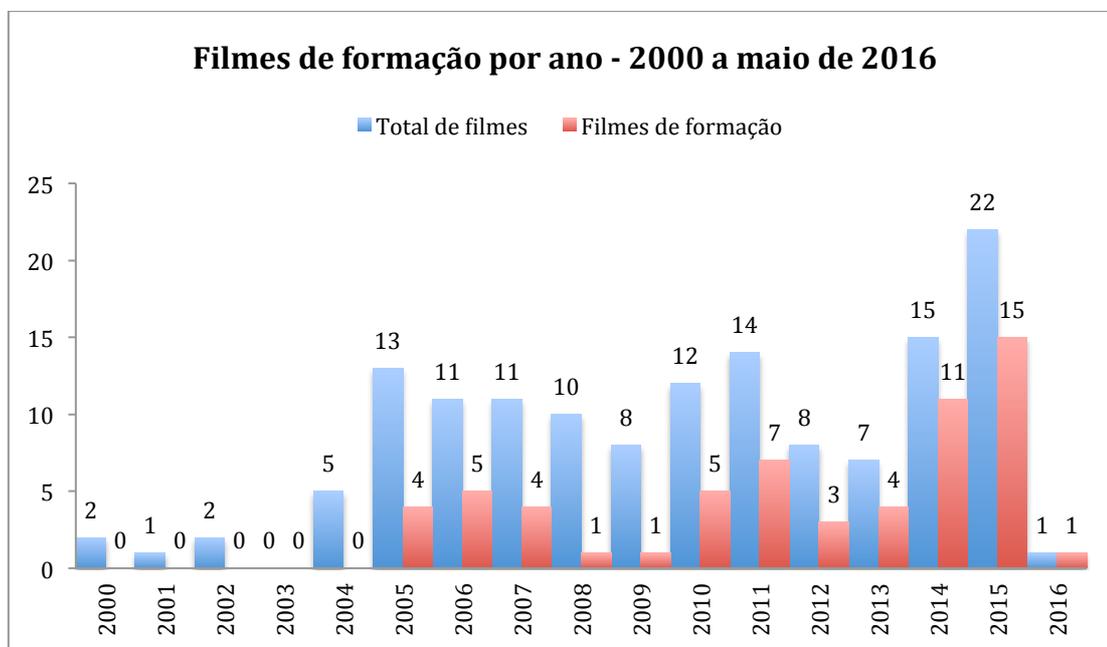
Observando o gráfico ano a ano dos lançamentos das animações de formação (gráfico 6), podemos notar o crescimento deste tipo de filme na atual década e como ele se torna a maioria da produção a partir de 2013. Analisando caso a caso, pode-se dizer que este fenômeno é sazonal, pois depende de iniciativas específicas. No contexto da década de 2010, podemos apontar duas ações que contribuíram com 27 das 46 obras realizadas até então: as oficinas do Cine SESI (14 filmes) e a disciplina de Animação Experimental do Núcleo de Design da UFPE/CAA (13 filmes).

No entanto, mesmo contando com uma vasta realização de filmes de estudantes, as oficinas, cursos de curta duração, disciplinas isoladas e eventuais trabalhos de conclusão de curso não são a solução para a formação de profissionais a curto prazo. Falta ao estado um empreendimento de formação profissional e técnica. O aumento na demanda de produção dos últimos anos faz com que Pernambuco já comece a sentir um problema muito comum nos grandes centros produtores do país: a insuficiente quantidade de profissionais qualificados. Faltam, entre outras coisas, honorários competitivos para manter os profissionais no estado<sup>195</sup>;

<sup>195</sup> Este cenário tem mudado de maneira muito modesta por conta de alguns projetos de séries que estão começando a ser desenvolvidos no estado com recursos governamentais.

existe uma forte concorrência de uma indústria de jogos localizada no Porto Digital<sup>196</sup> e, mais ainda, falta formação técnica para os diversos tipos de animação.

**Gráfico 6** – Filmes de Formação por ano – 2000 a maio de 2016.



Fonte: autor.

As atuais opções de formação em animação no estado não são ideais para a necessidade do mercado. Temos as oficinas de animação 2D tradicional para crianças e jovens que são ministradas por Lula Gonzaga e as oficinas do Cine SESI, além de cursos de curta duração que acontecem em Festivais. Este tipo de ação tem um propósito muito importante, mas ele é mais voltado para as questões socioeducativas do que propriamente para resolver demandas e carências de mercado.

O Projeto Animando Histórias, que funciona dentro do curso de Design no Centro Acadêmico do Agreste, ainda não possui uma estrutura suficiente para formar diversos profissionais. Além do mais, não são muitos alunos que participam do projeto e que se interessam em seguir a carreira de animador. As práticas servem mais para dar uma ideia do processo de animação aos jovens designers.

No curso de Cinema da UFPE, as disciplinas que abordam o cinema animado são raras e descontínuas, sendo apenas oferecidas como eletivas na grade do curso. O único curso de graduação dedicado exclusivamente à animação do estado, promovido pela faculdade

<sup>196</sup> "O Porto Digital é um dos principais parques tecnológicos e ambientes de inovação do Brasil. [...] sua atuação se dá nos segmentos de games, multimídia, cine-vídeo-animação, música, fotografia e design" (PORTO DIGITAL, 2015).

AESO/Barros Melo, fechou as portas em 2014, depois de 6 anos. Talvez, para a conjuntura atual, o melhor seria a abertura de um curso técnico de animação que suprisse estas lacunas no mercado.

### **7.1 Animação pernambucana e a identidade cultural local**

Outra questão tratada nesta pesquisa é a utilização de elementos identitários nas obras realizadas em Pernambuco. Das 168 animações pernambucanas catalogadas neste estudo, cerca de 48 apresentam elementos identitários da cultura nordestina, ou seja, quase um terço de toda a produção animada pernambucana recorre a estas características. Sendo que a maior parte (27) foi realizada nesta última década. Foi possível observar, através do discurso dos realizadores, que a maneira de encarar, de lidar e de utilizar estes elementos varia bastante e possui uma forte relação com o pensamento hegemônico de cada época sobre o assunto.

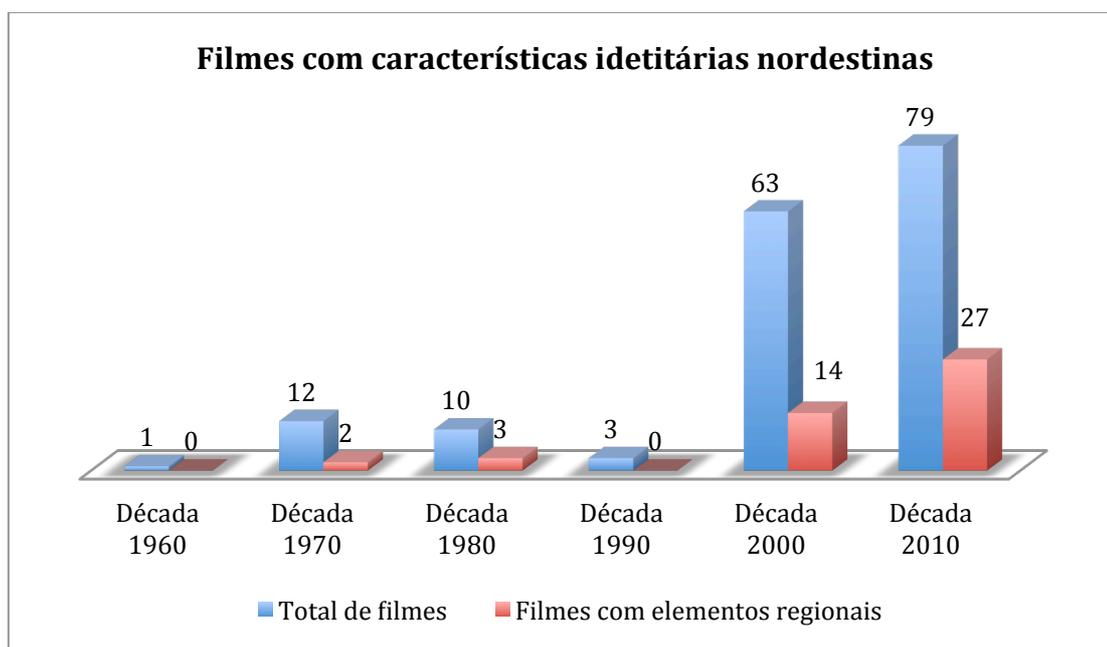
Durante o Ciclo do Super-8, ao contrário do que aconteceu com o cinema *live action*, o estilo regional foi praticamente esquecido pelos animadores. A única exceção é o filme *As Corocas Se Divertem* (1977), que por sinal é realizado de uma maneira bastante anárquica, se compararmos ao que era esperado de um filme com elementos populares e artesanais. Na década de 1980, Patrícia Alves Dias e Lula Gonzaga lançam mão destes elementos em suas obras de uma forma até natural e preservando os aspectos tradicionais do popular. Existia nessa época um discurso bastante político de defesa dos elementos identitários do Nordeste. Seria uma forma de diferenciação, não só em relação ao cinema hollywoodiano, mas ao cinema de animação feito nos outros estados. Eles acreditavam, portanto, que o regional deveria ser apropriado da maneira mais pura e imaculada possível, características pregadas pelo Movimento Armorial, que na época podia ser considerado um forte pensamento.

A década de 1990 foi marcada por um período de escassez no cinema animado. Mas, ao contrário, no cinema *live action*, o que marcou foi a Retomada do Cinema Pernambucano, que tem como principal referência *O Baile Perfumado* (1996), de Paulo Caldas e Lírio Ferreira, um filme sobre o cangaço. Nas artes, especialmente na música, o que dominava era o Movimento Mangue, com uma ideologia de hibridismo do regional com o global. Já não se tratava de uma estética regional pura, mas uma mistura, que se apropriava do que estivesse ao seu alcance.

Nos anos 2000, 15 filmes são realizados usando elementos característicos do Nordeste. Os resultados são diversos, filmes como *A Árvore do Dinheiro* (2002) e ‘*O Jumento Santo*’ (2007) partem de uma estética mais tradicional. Já *A Morte do Rei de Barro* (2005) usa o tradicional dos bonecos de barro, mas utiliza o rock na trilha sonora e referências a filmes

hollywoodianos em sua montagem e jogo de câmera, seria então algo mais próximo do Movimento Manguê, em que elementos distintos convivem de maneira respeitosa. Já *SomoS SomoS* (2005) apenas contextualiza uma história clássica na Zona da Mata, mas, através de uma história surreal e imagens líricas, já antecipa o que vários autores fariam na década de 2010: macular, especialmente através do humor *nonsense*, os estereótipos e os modelos identitários no Nordeste do Brasil.

**Gráfico 7** – Filmes com características identitárias nordestinas.



Fonte: autor.

O número de animações a usar os elementos regionais cresce na década de 2010, quase um terço das obras usam alguma forma de identificação com a tradicional cultura do Nordeste. Podemos observar que boa parte delas ainda utilizam um modelo característico do Movimento Armorial, geralmente este estilo é empregado por animadores com um estilo mais comercial e tradicional. Existe uma volta a um cinema de animação experimental mais radical, como foi na década de 1970. Estes animadores experimentais ou fogem do tema ‘regional’, ou se apropriam dele, deslocam-no e deturpam todos os traços pré-concebidos do que seria a ‘cultura nordestina’. Estes autores defendem uma outra visão acerca da cultura do Nordeste. Trata-se de uma visão mais urbana, mais moderna, mais universal, mas mantendo traços identitários que eles compartilham e vivem no dia a dia. O livreto de Cordel, da

infância de Lula Gonzaga, representa menos a identidade nordestina para um jovem realizador do que a decoração do Iraque<sup>197</sup>, por exemplo.

Por fim, podemos declarar, ao fim da pesquisa, que as diversas condições periféricas, como as encontradas na produção animada pernambucana, acabam modificando e subvertendo os ditames considerados universais, presentes em filmografias de regiões em que a indústria do cinema de animação e também seu contra ponto, o cinema de animação experimental e autoral, encontram-se mais amadurecidos e sedimentados. Regiões fora-do-eixo, tendem a priorizar outras dicotomias, outras questões, e gerar, assim, outras ansiedades e motivações: a relação com a temática regional, por exemplo. Assim, o contexto da animação pernambucana modifica estes embates externos e cria suas próprias questões. Porém, nota-se que com o amadurecimento do campo, estes enunciados vão se modificando e que as temáticas universais começam a ganhar força dentro do contexto cultural do estado.

Destacamos, mais uma vez, que esta pesquisa não é pautada em nenhum juízo de valor em relação às questões estéticas, estilísticas e conceituais abordadas. Não consideramos certo ou errado o uso de elementos regionais, independente de como são utilizados. Também não queremos destacar e dar mais importância a filmes que usam determinado padrão estético em detrimento de outros. O que foi feito nesta tese são observações a partir de um panorama histórico que possibilitam entender um pouco mais dos predicados estilísticos da filmografia animada pernambucana, assim como as ideias por trás destas produções.

## **7.2 E a saga da animação pernambucana continua...**

Muitos assuntos foram abordados nesta pesquisa. De uma maneira generalista, procuramos abordar temas como mercado, perfil dos autores, estética, pensamentos ideológicos, regionalismo, impacto das tecnologias, influências externas, evolução técnica, contexto histórico-cultural do estado e também de fora dele, etc. Este estudo teve um caráter completamente exploratório e pretende servir de base para novos estudos em relação ao que foi feito e ao que ainda será feito na produção animada pernambucana. Por isso mesmo, não foi nossa intenção fechar as análises em uma única base teórica. A ideia foi realmente iniciar diversos tipos de discussões que serão retomados por mim e por outros pesquisadores em estudos futuros. Além disso, pretendemos que essa pesquisa sirva de exemplo para que outros estudiosos realizem trabalhos semelhantes com outras filmografias dos demais estados e regiões, especialmente aquelas cinematografias periféricas que ainda não tiveram suas

---

<sup>197</sup> Estabelecimento recifense no qual ocorrem algumas festas alternativas.

histórias contadas, seus ‘heróis’ reconhecidos e que estão ameaçadas de serem esquecidas e perdidas para sempre.

Ao longo deste vasto panorama de quase 50 anos de produção, notamos um amadurecimento inegável. Ao mesmo tempo, diversos outros fatores ainda continuam cristalizados, no bom sentido, como uma necessidade de diferenciação através de elementos identitários locais, tradicionais ou não.

O crescimento quantitativo de nossa produção é evidente, mas ainda estamos longe do número que se produz nos grandes polos nacionais, especialmente quando falamos de obras profissionais e de boa qualidade, com potencial para concorrer em grandes festivais e conquistar prêmios.

As características periféricas continuam. Ainda estamos longe demais das capitais. Porém, a partir de uma organização comercial e estrutural de algumas produtoras, de uma cooperação com entidades do governo e das facilidades que as novas tecnologias trazem para a comunicação e o trabalho a distância, estamos diminuindo estas diferenças. Já começamos a dar os primeiros passos, mas ainda temos um longo caminho a percorrer.

Olhando para frente, as perspectivas são muito positivas. Pernambuco tem um dos melhores editais de fomento do Brasil, uma estrutura tecnológica que está disponível a custos módicos para os realizadores, através do Portomídia<sup>198</sup>, além de um riquíssimo repertório cultural a ser explorado. Se, de 2010 até o momento, já se produziram mais filmes do que em toda a década passada, podemos esperar muito da produção pernambucana nos próximos anos. Supondo que o crescimento se mantenha estável na segunda metade da década de 2010, Pernambuco ultrapassará a marca de 100 animações produzidas em menos de uma década, um número muito expressivo para um estado à margem dos grandes centros.

O desafio agora é fomentar mais o mercado para manter os bons profissionais no estado e possibilitar que eles se dediquem integralmente à área de animação. É preciso formar melhores animadores, mais especializados e capacitados, e elevar o nível das animações, tanto tecnicamente quanto conceitualmente. A superação desses desafios poderá transformar a animação periférica pernambucana em um dos principais centros produtores do país.

---

<sup>198</sup> O Portomídia é a ação do Porto Digital que tem como objetivo contribuir para a estruturação de um polo de economia criativa internacionalmente relevante no Recife, oferecendo estrutura e capacitação para realizadores de diversas formas artísticas (PORTOMIDIA, 2015).

## REFERÊNCIAS

8º EDITAL DO PROGRAMA DE FOMENTO À PRODUÇÃO AUDIOVISUAL DE PERNAMBUCO – FUNCULTURA 2014/2015. Disponível em:

<[http://www.cultura.pe.gov.br/wp-content/uploads/2015/01/8\\_EDITAL-AUDIOVISUAL-DE-PERNAMBUCO-2014\\_2015\\_alterado-em-23\\_01\\_2015.pdf](http://www.cultura.pe.gov.br/wp-content/uploads/2015/01/8_EDITAL-AUDIOVISUAL-DE-PERNAMBUCO-2014_2015_alterado-em-23_01_2015.pdf)>. Acesso em: 20 de mai. 2015.

AGÊNCIA ESTADO. Mostra reúne produção de Super8mm. *In: Estadão*. 2002. Disponível em: <<http://cultura.estadao.com.br/noticias/cinema,mostra-reune-producao-de-super-8mm,20021129p1901>>. Acesso em: 15 nov. 2014.

ALBUQUERQUE JÚNIOR, Durval Muniz de. **A invenção do Nordeste e outras artes**. São Paulo: Cortez, 2009.

ALENCAR, Miriam. **O cinema em festivais e os caminhos do curta metragem no Brasil**. Rio de Janeiro: Artenova/Embrafilme, 1978.

ALUNOS fazem desenho-animado. **Jornal do Commercio**, Recife, coluna Roteiro, 10 out. 1995.

ALVES, Patricia. **O maravilhoso mundo da animação**. Revista ProNews, nº 65, Recife. 2005. Disponível em: <<http://www.revistapronews.com.br/siteantigo/edicoes/65/capa.html>>. Acesso em: 23 out. 2012.

ALVES, Marciano Marcolino. Arretado *In: Dicionário Informal*. 2008. Disponível em: <<http://www.dicionarioinformal.com.br/arretado/>>. Acesso em: 08 out. 2015.

AMIDI, A. **Cartoon Modern**. San Francisco: Chronicle, 2006.

ANIMAGE. **Festival**. 2008. Disponível em: <<http://www.animagefestival.com/2008/festival.html>>. Acesso em: 02 jan. 2016.

ANJOS, Moacir dos. **Local/global; a arte em trânsito**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

ANTONELLI, Diego. Cordel, cultura popular e o bode. *In: Revista Internacional de Folkcomunicação*. v. 7, n. 14, 2009

ASSOCIAÇÃO CULTURAL VIDEOBRASIL. **TV Viva**. Disponível em: <<http://site.videobrasil.org.br/acervo/artistas/artista/93884>>. Acesso em: 21 de set. 2015.

AUÇUBA. **Quem somos**. Disponível em: <[http://www.aucuba.org.br/portal/?pagina=quem\\_somos](http://www.aucuba.org.br/portal/?pagina=quem_somos)>. Acesso em: 07 de fev. 2016.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. São Paulo: Papyrus, 1993.

\_\_\_\_\_; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papyrus, 2006.

AZEREDO, Ely. IV festival de cinema amador JB/Mesbla. **Jornal do Brasil**. Rio de Janeiro, p. 10, 07 nov. 1968. Disponível em: <<https://news.google.com/newspapers?nid=0qX8s2k1IRwC&dat=19681107&printsec=frontpage&hl=pt-BR>>. Acesso em: 26 mar. 2015.

BARBALHO, Alexandre. **Estado, mídia e identidade**: políticas de cultura no Nordeste contemporâneo. Revista Alceu, v. 4, n.8, p. 156-167, jan./jun. 2004.

BARROS, Frederico Machado de. **Cantiga de Longe**: o Movimento Armorial e a proposta de uma música de concerto brasileira. Dissertação de mestrado PUC-Rio, 2006. Disponível em: <[https://www.academia.edu/6322951/Cantiga\\_de\\_Longe\\_-\\_O\\_Movimento\\_Armorial\\_e\\_a\\_proposta\\_de\\_uma\\_m%C3%BAsica\\_de\\_concerto\\_brasileira](https://www.academia.edu/6322951/Cantiga_de_Longe_-_O_Movimento_Armorial_e_a_proposta_de_uma_m%C3%BAsica_de_concerto_brasileira)>. Acesso em: 04 fev. 2016.

BEAL, Vangie. What is antialiasing. *In: Webopedia*. Disponível em: <<http://www.webopedia.com/TERM/A/antialiasing.html>>. Acesso em: 05 abr. 2016a.

\_\_\_\_\_. What is layer. *In: Webopedia*. Disponível em: <<http://www.webopedia.com/TERM/L/layer.html>>. Acesso em: 05 abr. 2016b.

\_\_\_\_\_. What is morphing. *In: Webopedia*. Disponível em: <<http://www.webopedia.com/TERM/M/morphing.html>>. Acesso em: 05 abr. 2016c.

\_\_\_\_\_. What is morphing. *In: Webopedia*. Disponível em: <<http://www.webopedia.com/TERM/T/tweening.html>>. Acesso em: 05 abr. 2016d.

BECK, Jarry. **Animation Art**: from pencil to pixel, the history of cartoon, anime & CGI. Nova York: HarperCollins, 2004.

BENDAZZI, Giannalberto. **Cartoons**: One Hundred Years of Cinema Animation. Bloomington: Indiana University Press, 1995.

BENFEITORIA. **Sede Ponto de Cultura Cinema de Animação**. 2016. Disponível em: <<https://benfeitoria.com/cinemadeanimacao>>. Acesso em: 20 mai. 2016.

BEZERRA, Cláudio. **Tradição e ruptura no audiovisual**: um estudo de linguagem do vídeo popular em Pernambuco na década de 1990. 2001. 141 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2001.

BEZERRA, Amilcar. Estrela Armorial: a presença de Ariano Suassuna na mídia nacional. *In: XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, 2005, Rio de Janeiro. **Anais XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. 2005. São Paulo: Intercom, 2005.

BHABHA, Homi Komi. **O local da cultura**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2008.

BLAIR, Preston. **Cartoon animation**. Laguna Hills: Walter Foster, 1994.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **Film Art**: an Introduction. Nova York: McGraw-Hill, 2001.

- \_\_\_\_\_. **Figuras traçadas na luz**. Campinas: Editora Papyrus, 2009.
- BOURDIEU, Pierre. **Economia das Trocas Simbólicas**. São Paulo: Perspectiva, 1974.
- \_\_\_\_\_. **Questões de Sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983.
- \_\_\_\_\_. 2. Esboço de uma teoria da prática. *In.*: ORTIZ, Renato. **Pierre Bourdieu: Sociologia**. São Paulo: Ática, 1983.
- \_\_\_\_\_. **Razões Práticas: sobre a teoria da ação**. São Paulo: Papyrus, 1996.
- \_\_\_\_\_. **O poder Simbólico**. 10ª Edição, RJ: Bertrand Brasil, 2007.
- \_\_\_\_\_. EAGLETON, T. A Doxa e a Vida Cotidiana: uma entrevista. *In.*: ZIZEK, S. **Um Mapa da Ideologia**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1999, pp. 265-278.
- BRAGA, Claudia M. Melodrama: as estratégias trágicas da emoção na modernidade. *In.*: GOMES, André Luís; MACIEL, Diógenes André Vieira. **Dramaturgia e Teatro: intersecções**. Maceió: EDUFAL, 2008.
- BRASILANIMA. **Jô Oliveira**. 2013. Disponível em: <<http://brasilanima.blogspot.com.br/2013/04/jo-oliveira.html>>. Acesso em: 05 ago. 2013.
- BRUSCKY, Paulo. Cinema de Inversão/Invenção. *In.*: MACHADO, Arlindo (org.). **Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- BUCCHIONI, Xenya. Varal digital. **Revista da Cultura**. São Paulo, n. 65, p. 22-24, 2012.
- BUCCINI, M. A abstração do movimento: uma aplicação em cordel animado. **2º Congresso Internacional de Pesquisa em Design**. Rio de Janeiro, Brasil, 2003.
- \_\_\_\_\_.; VIEIRA, Rosângela; QUARESMA, Christiane. *Mise-en-scene*, movimento e interpretação em animações baseadas no estilo da xilogravura de cordel. *In.*: **Intercom**, 2011, Recife. Anais do XXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2011a.
- \_\_\_\_\_.; VIEIRA, Rosângela; QUARESMA, Christiane. Xilogravura em motion graphics - a representação do movimento em animações baseadas no estilo da xilogravura de cordel. *In.*: **Encontro Nacional de Estudos sobre Quadrinhos**, 2011, Recife. Anais do Encontro Nacional de Estudos sobre Quadrinhos, 2011b.
- \_\_\_\_\_.; VIEIRA, Rosângela; QUARESMA, Christiane; Paes, Davi; FERRAZ, Milena. . Elementos Gráficos da xilogravura de cordel no cinema de animação. *In.*: **5 CIDI - Congresso Internacional de Design da Informação**, 2011, Florianópolis. Anais do 5 CIDI - Congresso Internacional de Design da Informação, 2011c.
- \_\_\_\_\_.; QUARESMA, Christiane; SANTANA, Shirley. **Reflexões sobre a interação imagética entre o cinema e a animação**. *In.*: 5º CIDI - Congresso Internacional de Design da Informação, 2011, Florianópolis. Anais do 5º CIDI - Congresso Internacional de Design da Informação, 2011d.

\_\_\_\_\_. **A gênese da criação**: insight, acasos e encargos. Recife, 18p. Trabalho não publicado.

\_\_\_\_\_.; QUARESMA, Christiane. Animando Histórias do Nordeste do Brasil. *In: Cadernos de Extensão 2014*. v. 3. Recife: PROEXT-UFPE & Ed. Universitária da UFPE, 2014.

\_\_\_\_\_.; CUNHA, Paulo ; FALCÃO, Eveline . O cinema de Animação em Pernambuco: interpretação e mapeamento histórico (1968-2010). *In: Alcar 2015 - 10 Encontro Nacional de História da Mídia*, 2015, Porto Alegre. **Anais da Alcar 2015 - 10 Encontro Nacional de História da Mídia**, 2015.

CAETANO, Daniel. De Patinho Feio a Cisne. **Revista Filmecultura**, Rio de Janeiro, n. 60, p. 6-9, ago./set. 2013.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Pensamento, 1995.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas híbridas**: Estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008.

CAVALIER, Stephen. **The world history of animation**. University of California Press: California, 2011.

CAVANI, Júlio. Um eterno inventor de linguagens. *In: Diário de Pernambuco*. 2004a. Disponível em: <[http://www.old.pernambuco.com/diario/2004/08/04/viver1\\_0.html](http://www.old.pernambuco.com/diario/2004/08/04/viver1_0.html)>. Acesso em: 14 nov. 2014.

CHANG, Yen-Jung. **Toward a Hybrid Aesthetic**: An Interplay Between Traditional 2D Hand Drawn and 3D Computer Animation for a Dream-Inspired Story. 2009. 148f. Tese (Doutorado em Design and Social Context) - RMIT University, Melbourne, Australia, 2009.

CINEMA PERNAMBUCANO. **O Coelho Sai**. Disponível em: <<http://www.cinemapernambucano.com.br/filme.php?filme=390>>. Acesso em: 12 de mai. 2014.

CINEMATECA BRASILEIRA. **Cinemateca - Fontes**. Disponível em: <<http://www.cinemateca.gov.br/cgi-bin/wxis.exe/iah/?IsisScript=iah/showfonte.xis&fonte=UFS/1972-1978&environment=/d/iah/^cf:/web/cinemateca/www/wwwroot/cinemateca/cgi-bin/iah/^bf:/web/cinemateca/www/wwwroot/cinemateca/bases/iah/^siah/iah.xis^v2.5.2>>. Acesso em: 02 ago. 2014.

CISNEIROS, Tiago. Curta-metragem de professor da Católica conquista prêmio no Festival do Vídeo de Pernambuco. *In: Boletim Unicap*. 2009. Disponível em: <[http://www.unicap.br/assecom2/boletim/2009/dezembro/boletim\\_16.12.2009.html](http://www.unicap.br/assecom2/boletim/2009/dezembro/boletim_16.12.2009.html)>. Acesso em: 12 de out. 2015.

CORDEIRO, Edmundo. Sirk e Fassbinder : o que é o melodrama?. **4º SOPCOM**. Lisboa, p. 1135-1140, 2005.

CULTURA.PE. **Breve Histórico**. Disponível em:

<<http://www.cultura.pe.gov.br/pagina/funcultura/sobre/breve-historico/>>. Acesso em: 11 mai. 2015a.

\_\_\_\_\_. **Legislação**. Disponível em:

<<http://www.cultura.pe.gov.br/pagina/funcultura/sobre/legislacao/>>. Acesso em: 11 mai. 2015b.

CURTADOC. **Programadora Brasil reabre inscrições para filmes e vídeos**. 2013.

Disponível em: <<http://curtadoc.tv/news/programadora-brasil-reabre-inscricoes-para-filmes-e-videos-4/>>. Acesso em: 13 de abr. 2016.

DA COSTA, Eugênio Siqueira. **Machinima**: uma relação entre hipermídia e cinema a partir da tipologia dos planos de câmera. 2014. 142 f. Dissertação (Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Design e Expressão Gráfica) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2014.

DAHL, Gustavo. Visão Geral do CTAV e parceria com National Film Board. In: **3º Fórum de Co-Produção Brasil-Canadá**. São Paulo, 2008. Disponível em:

<<http://www.ctav.gov.br/2008/02/22/forum-de-co-producao-brasil-canada-visao-geral-do-ctav-e-parceria-com-national-film-board/>> Acesso em: 20 mai. 2015.

DANIELS, David. History of strata cut. In: **Strata Cut**. 2012. Disponível em:

<<http://stratacut.com>>. Acesso em: 15 jun. 2016.

D'ELLIA, Céu. **planeta T E R R A / E A R T H planet 1986**. 2012. Disponível em:

<<https://vimeo.com/33168593>>. Acesso em: 20 de jul. 2014.

DENIS, Sébastien. **O cinema de animação**. Lisboa: Texto & Grafia, 2010.

DESENHANDO culturas. Produção de Lula Gonzaga. Recife: Asaga Produções, 2008.

Arquivo digital (7 min.): arquivo mp4, Ntsc, son., cor.

DIARIO DE PERNAMBUCO. **Bienal seleciona projeto tipográfico inspirado no Armorial**. Recife, Caderno Viver, 27 mar. 2008a. Disponível em:

<[http://www.pernambuco.com/diario/2008/03/27/viver15\\_0.asp](http://www.pernambuco.com/diario/2008/03/27/viver15_0.asp)>. Acesso em: 23 de nov. 2015.

\_\_\_\_\_. **Faculdade oferece curso de cinema de animação**. Recife, Caderno Urbana, 08 jun.

2008b. Disponível em: <[http://www.pernambuco.com/diario/2008/06/08/urbana8\\_0.asp](http://www.pernambuco.com/diario/2008/06/08/urbana8_0.asp)>. Acesso em: 18 de dez. 2015.

\_\_\_\_\_. **Cinema de animação tem o que comemorar**. Recife, Caderno Viver, 28 out. 2008c.

Disponível em: <[http://www.diariodepernambuco.com.br/2008/10/28/viver6\\_0.asp](http://www.diariodepernambuco.com.br/2008/10/28/viver6_0.asp)>. Acesso em: 02 de out. 2015.

ENCICLOPÉDIA BRITANNICA. Lech Walesa. 2014. Disponível em:

<<http://www.britannica.com/biography/Lech-Walesa>>. Acesso em 07 nov. 2015.

EMW SYNTHESIZERS. **Introdução Sintetizadores Modulares Parte 1**. 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=c-FyTjVsO3o>>. Acesso em: 22 dez. 2015.

FEATHERSTONE, Michael. **O desmanche da cultura**. São Paulo: Nobel, 1997.

FESTIVAL CANAVIAL. **Lula Gonzaga**. 2014. Disponível em: <<http://festivalcanavial.com.br/2014/lula-gonzaga/>>. Acesso em: 22 nov. 2015.

FIGUEIRÔA, Alexandre. **O cinema Super-8 em Pernambuco**: do lazer doméstico à resistência cultural. Recife: FUDARPE, 1994.

\_\_\_\_\_. **Cinema Pernambucano**: uma história em Ciclos. Recife: Fundação de cultura da cidade de Pernambuco, 2000.

FREIRE, D. ; TENORIO, L. ; BUCCINI, Marcos ; QUARESMA, Christiane . Espaço Profundo nas animações da Escola de Zagreb. *In: P&D Design Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*, 2012, São Luis. Anais do P&D Design Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2012.

FURNISS, MAUREEN. **Art in motion**: animation aesthetics. New Barnet: John Libbey, 2009.

GENT, James. **The Pythons**: Monty Python official website. 2014. Disponível em: <[http://www.montypython.com/python\\_The\\_Pythons/14](http://www.montypython.com/python_The_Pythons/14)>. Acesso em: 21 mai. 2016.

GLOBO UNIVERSIDADE. **UFMG cria primeiro curso de Animação e Artes Digitais do Brasil**. 2011. Disponível em: <<http://redeglobo.globo.com/globouniversidade/noticia/2011/08/ufmg-cria-primeiro-curso-de-animacao-e-artes-digitais-do-brasil.html>>. Acesso em: 11 jan. 2016.

GOMBRICH, E. H. **Arte e Ilusão**: Um estudo da psicologia da representação pictórica. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

GOMES, Andréia Pietro. História da animação brasileira. *In: Centro de Análise do Cinema e do Audiovisual*. Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2008. Disponível em: <<http://www.cenacine.com.br/wp-content/uploads/historia-da-animacao-brasileira1.pdf>>. Acesso em: 01 dez. 2014.

GUNNING, Tom. The Cinema of Attraction: early film, its spectator and avant-garde. **Wide Angle**. n. 3-4, v. 8, p. 63-70, 1986.

HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. Rio de Janeiro: DP&A, 1999.

HATA, Luli. **O Cordel das Feiras às Galerias**. 224 f. Dissertação (Mestrado em Teoria e História Literária) - Universidade Estadual de Campinas. 1999. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=vtls000199277&fd=y>>. Acesso em: 20 jan. 2003.

HATFIELD, Charles. The Presence of the Artist: Kim Deitch's Boulevard of Broken Dreams vis-a-vis the Animated Cartoon. **ImageText**: Interdisciplinary Comic Studies, v. 1, n. 1,

ISSN: 1549-6732. 2004. Disponível em:

<[http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1\\_1/hatfield/index.shtml](http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1_1/hatfield/index.shtml)>. Acesso em: 20 jul. 2013.

INAGAKI, Camila Mitiko; DE PAULA, Bruna Thaís; SCHNEIDER; Carla. O legado canadense, através do NFB, no desenvolvimento do cinema de animação no Brasil. *In: XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul*. Chapecó, de 31 mai. a 02 jun. 2011.

INTERNET OF THINGS AGENDA. **Drone**. 2015. Disponível em:

<<http://internetofthingsagenda.techtarget.com/definition/drone>>. Acesso em: 15 jun. 2016.

ITAÚ CULTURAL. Dinâmica dos traços II. *In: Panorama do Super 8 cinema e vídeo*.

Disponível em:

<[http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia/cinema/index.cfm?fuseaction=Detalle&CD\\_Verbete=5065](http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia/cinema/index.cfm?fuseaction=Detalle&CD_Verbete=5065)>. Acesso em: 15 nov. 2014.

JASON MIERS. **Method of making an animated flipbook**. US 7812998 B2. 01 nov. 2006; 12 out. 2010. Google Patents. Disponível em:

<<https://www.google.com/patents/US7812998>>. Acesso em: 12 out. 2015.

JONES, Matthew. Orthodox Animation, Experimental Animation, and What Lies Between.

*In: MCMA 552*: Matthew Jones. 2012. Disponível em:

<<http://mattjonesmcm552.blogspot.com.br/2012/01/orthodox-animation-experimental.html>>. Acesso em: 12 abr. 2016.

JORNAL DO BRASIL. **Novo encontro com o cinema amador**. Rio de Janeiro, p. 4, Caderno b, 3 e 4 nov. 1968.

JORNAL DO COMMERCIO. **Cordel Animado**. 2008. Disponível em:

<[http://jc.uol.com.br/jornal/2008/11/26/not\\_309054.php](http://jc.uol.com.br/jornal/2008/11/26/not_309054.php)>. Acesso em: 20 dez. 2015.

JÚNIOR, Waltter. **Fordismo e Toyotismo – Resumo**. 2015. Disponível em:

<<http://www.estudoadministracao.com.br/ler/toyotismo-fordismo-resumo/>>. Acesso em: 14 jul. 2016.

KINOOIKOS. **Oficina de Animação Elefante Brilhante**. Disponível em:

<<http://www.kinoos.com/mapa-projetos/entidade/93/>>. Acesso em: 20 jan. 2016.

KLEIN, Norman. **Seven Minutes: The Life and Death of the American Animated Cartoon**. Londres e Nova York: Verso, 1993.

LAMARRE, Thomas. **The anime machine: A media theory of animation**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

LIGHT PAINTING PHOTOGRAPHY. **History**. Disponível em:

<<http://lightpaintingphotography.com/light-painting-history/>>. Acesso em: 15 jun. 2016.

LIMA, Paulo Santos. Curtas: Achados e perdidos. *In: Revista Cinética*, 2010. Disponível em: <<http://www.revistacinetica.com.br/cineop10curtas.htm>>. Acesso em: 20 fev. 2016.

LOWOOD, Henry. A tecnologia encontrada: jogadores como inovadores na produção de machinima. *In*: MORAN, Patrícia. **Machinima**. Patrícia Moran (org.), Janaina Patrocínio (org.). São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, 2011.

LUCENA JUNIOR, Alberto. **Arte da Animação**: Técnica e estética através da história. São Paulo: Senac, 2002.

LUZ, Filipe Costa. Animação Digital: Reflexos dos novos mídias nos conceitos tradicionais de animação. *In*: 8º Congresso LUSOCOM, Lisboa, 2009. **Anais do 8º Congresso LUSOCOM**. Lisboa, 2009. Disponível em: <[https://www.academia.edu/1497227/Anima%C3%A7%C3%A3o\\_Digital\\_Reflexos\\_dos\\_nos\\_media\\_nos\\_conceitos\\_tradicionais\\_de\\_anima%C3%A7%C3%A3o](https://www.academia.edu/1497227/Anima%C3%A7%C3%A3o_Digital_Reflexos_dos_nos_media_nos_conceitos_tradicionais_de_anima%C3%A7%C3%A3o)>. Acesso em: 05 mar. 2016.

MACHADO, Arlindo. Máquina de animação. *In*: MORAN, Patrícia. **Machinima**. Patrícia Moran (org.), Janaina Patrocínio (org.). São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, 2011.

MACHADO, Marta. Desafios do longa. **Revista Filmecultura**, Rio de Janeiro, n. 60, p. 16-20, ago./set. 2013.

MAGALHÃES, Marcos. Marcos Magalhães, a câmera Oxberry e a criação do núcleo de animação. *In*: **Revista Filme Cultura**, n.49, 2007.

\_\_\_\_\_. Qual será a técnica de animação do futuro?. **Revista Filmecultura**, Rio de Janeiro, n. 60, p. 48-53, ago./set. 2013.

MARCONI, Celso. **Cinema**: uma panorâmica. Recife: Asa, 1986.

MASCARO, Gabriel. Entrevista: Gabriel Mascaro (PE), realizador de “As Aventuras de Paulo Bruscky”. **Cine Esquema Novo**. 07 abr. 2011. Disponível em: <<http://cineesquemanovo.org/2012/entrevista-gabriel-mascaro-realizador-de-as-aventuras-de-paulo-bruscky/>>. Acesso em: 04/02/2016.

MATTOS, Carlos Alberto. Animadocs. **Revista Filmecultura**, Rio de Janeiro, n. 60, p. 65-70, ago./set. 2013.

MELO, Izabel de Fátima Cruz. **"Cinema É Mais do que Filme"**: Uma História do Cinema Baiano Através das Jornadas de Cinema da Bahia nos Anos 70. 2009. Dissertação em História Social do Brasil - Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2009.

MELO, Mayra Cristina de, QUEIROZ, Meiriédna. “A árvore do dinheiro”: uma narrativa mitológica nordestina. **Razon y Palabra**. Atizapán de Zaragoza, vol. 13, n. 60, jan.-fev. 2008. Disponível em: <[http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n60/melo\\_queiroz.htm](http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n60/melo_queiroz.htm)>. Acesso em 01 abr. 2016.

MENDONÇA FILHO, Kleber. Paz a esta casa *In*: **Youtube**, 2014. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=hNFnZg\\_5U1g](https://www.youtube.com/watch?v=hNFnZg_5U1g)>. Acesso em: 05 abr. 2015.

MIRANDA, Marcelo. Curtas - Série 1. *In:* **Filmes Polvo Revista de Cinema**, 2010. Disponível em: <<http://www.filmespolvo.com.br/site/eventos/cobertura/985>>. Acesso em: 13 out. 2015.

MORAN, Patricia . Deslocamentos de Paulo Bruscky por Gabriel Mascaro: um documentário no Second Life. *In:* **Revista Z Cultural**, (UFRJ), v. VIII, p. 1-s/n, 2012. Disponível em: <<http://revistazcultural.pacc.ufrj.br/deslocamentos-de-paulo-bruscky-por-gabriel-mascaro-um-documentario-no-second-life-por-patricia-moran/>>. Acesso em: 04 abr. 2016.

MOREIRA, Vitor. O que é renderizar?. *In:* **O Professor Web**. 2013. Disponível em: <<https://oprofessorweb.wordpress.com/2013/12/10/o-que-e-renderizar/>>. Acesso em: 25 jun. 2015.

MORENO, Antonio. **A experiência brasileira no cinema de animação**. Rio de Janeiro: Editora Arte Nova S.A., 1978.

\_\_\_\_\_. 1º Encontro Nacional do Cinema de Animação. **Revista Cinemin**. Rio de Janeiro, n. 34, mai./jun. 1987. Disponível em: <[http://faustojunior.com/arquivos/Reliquia\\_I-EncontroBrasilAnimacao.pdf](http://faustojunior.com/arquivos/Reliquia_I-EncontroBrasilAnimacao.pdf)>. Acesso em: 05 set. 2015.

MULTIRIO. **MultiRio**: Catálogo de produtos 2009 a 2012. Rio de Janeiro: MultiRio - Empresa Municipal de Multimeios, 2012.

NADER, Cid. 5ª CineOP – Mostra de Cinema de Ouro Preto. *In:* **Cinequanon**, 2010. Disponível em: <[http://www.cinequanon.art.br/gramado\\_detalhe.php?id=610&id\\_festival=94](http://www.cinequanon.art.br/gramado_detalhe.php?id=610&id_festival=94)>. Acesso em: 02 fev. 2016.

NATIONAL FILM BOARD OF CANADA. **The National Film Board of Canada: Canada's public film producer and distributor**. 2012. Disponível em: <<http://onf-nfb.gc.ca/en/home/>>. Acesso em: 05 abr. 2015.

NESTERIUK, Sergio. **Dramaturgia de série de animação**. São Paulo: Programa de Fomento à Produção e Teledifusão de Séries de Animação Brasileira – ANIMATV, 2011.

\_\_\_\_\_. Indústria animada. **Revista Filmecultura**, Rio de Janeiro, n. 60, p. 10-15, ago./set. 2013.

NOGUEIRA, Amanda Mansur. **O novo Ciclo de cinema em Pernambuco**: a questão de estilo. 2009. 160 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2009.

\_\_\_\_\_. **A brodagem no cinema em Pernambuco**. 2014. 237 f. Tese (Doutorado em Comunicação) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2014.

O BRASIL DE JÔ OLIVEIRA. **Quem é Jô Oliveira?**. 2013. Disponível em: <<http://www.obrasildejooliveira.com.br/#!/about/c4nz>>. Acesso em: 04 de out. 2015.

OFICINA DA NET. **O que é desenho vetorial?**. 2010. Disponível em: <[https://www.oficinadanet.com.br/artigo/design/o\\_que\\_e\\_desenho\\_vetorial](https://www.oficinadanet.com.br/artigo/design/o_que_e_desenho_vetorial)>. Acesso em: 17 de mai. 2016.

OI FUTURO. **Oi Kabum**. 2012. Disponível em: <<http://www.oifuturo.org.br/educacao/oi-kabum/>>. Acesso em: 14 de abr. 2016.

OLIVEIRA, Lucia Lippi. A invenção do nordeste e do nordestino. *In*: XIII Congresso Brasileiro de Sociologia, Recife, 2007. **Anais do XIII Congresso Brasileiro de Sociologia**. Recife, 2007.

ONLINE ETYMOLOGY DICTIONARY. Disponível em: <<http://www.etymonline.com/index.php?term=style>>. Acesso em: 08 ago. 2013.

ORTIZ, Renato. **Pierre Bourdieu**: Sociologia. São Paulo: Ática, 1983.

PATMORE, Chris. **The complete animation course**: the principles, practice, and techniques of successful animation. Nova York: Barron's, 2003.

PARKOURUK. **What is Parkour / Freerunning / Art du Deplacement?**. Disponível em: <<http://www.parkouruk.org/about/what-is-parkour/>>. Acesso em: 01 jun. 2016.

PERNAMBUCO. Assembleia Legislativa do Estado de Pernambuco. **Lei nº 11.005 de 20 de dezembro de 1993**. Dispõe sobre o Sistema de Incentivo à Cultura e determina providências pertinentes. Diário Oficial do Estado - Poder Executivo, Recife, PE, 21/12/1993. Disponível em:

<<http://legis.alepe.pe.gov.br/arquivoTexto.aspx?tiponorma=1&numero=11005&complemento=0&ano=1993&tipo=TEXTTOORIGINAL>>. Acesso em: 11 mai. 2015.

\_\_\_\_\_. Assembleia Legislativa do Estado de Pernambuco. **Lei nº 12.310 de 19 de dezembro de 2002**. Consolida e Altera o Sistema de Incentivo à Cultura, e dá outras providências. Diário Oficial do Estado - Poder Executivo, Recife, PE, 19/12/2002. Disponível em: <<http://legis.alepe.pe.gov.br/arquivoTexto.aspx?tiponorma=1&numero=12310&complemento=0&ano=2002&tipo=TEXTTOORIGINAL>>. Acesso em: 11 mai. 2015.

\_\_\_\_\_. Fundação do Patrimônio Histórico e Artístico de Pernambuco - FUNDARPE. **Portaria nº 5. Portaria Fundarpe Nº 05, de 24/08/2009**. 2009. Disponível em: <<http://www.cultura.pe.gov.br/wp-content/uploads/2014/06/Portaria-Fundarpe-05-2009.pdf>>. Acesso em: 11 mai. 2015.

PONTO CINEMA DE ANIMAÇÃO. **Cinema de animação**, 2009. Disponível em: <<http://pontocinemadeanimacao.blogspot.com.br/2009/09/planeta-terra-direcao-coletiva-duracao.html>>. Acesso em: 01 de out. 2015.

PORTACURTAS. **Comunicação**. Disponível em: <<http://portacurtas.org.br/filme/?name=comunicacao>>. Acesso em: 20 de out. 2014.

PORTO DIGITAL. **O que é o Porto Digital**. Disponível em: <<http://www.portodigital.org/parque/o-que-e-o-porto-digital>>. Acesso em: 22 mai. 2015.

PORTOMÍDIA. **Sobre o Portomídia**. Disponível em: <http://portomidia.org/#/portomidia.php>. Acesso em: 22 mai. 2015.

PREFEITURA DA CIDADE DO RECIFE. Animações ganham prêmios no Festival 60" de Vídeo. *In: Boletim Diário - Sec. Comunicação*. 2005. Disponível em: <http://www.recife.pe.gov.br/noticias/imprimir.php?codigo=135069>>. Acesso em: 08 mar. 2015.

QUARESMA, Christiane. **O Cinema de Animação Durante o Ciclo de Super-8 do Recife**. Monografia de conclusão do curso de Design. Departamento de Design. Universidade Federal de Pernambuco, 2013.

\_\_\_\_\_. Imagem técnica, experiência artesanal: Apontamentos para uma significação da prática de animação no cinema experimental. *In: XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom*, Rio de Janeiro, 2015. **Anais do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom**. Rio de Janeiro, 2015.

\_\_\_\_\_.; BUCCINI, Marcos. Uma transa animada: animação e Super-8 no Recife da década de 1970. *In: LEITE, Sávio (org.). Maldita animação brasileira*. Belo Horizonte: Favela é Isso Aí, 2015. p. 71-81.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível: estética e política**. São Paulo: EXO experimental org. 2009.

RIBEIRO, Martha. Realismo sedutor ou o retorno do real na cena contemporânea. *In: RIOS, João Tadeu de Oliveira. REPERTÓRIO: Teatro & Dança*, n. 19, p. 150-160, 2013.

RIBEIRO, Leonardo F. Bambi no ponto de ônibus: reflexão sobre a animação underground no Brasil. *In: LEITE, Sávio (org.). Maldita animação brasileira*. Belo Horizonte: Favela é Isso Aí, 2015. p. 31-40.

ROGGE, Juliana. Drink me. *In: Vimeo*. 2012. Disponível em: <https://vimeo.com/49992667>>. Acesso em: 01 abr. 2016.

ROMERO, Heitor. Vinil Verde. *In: Cineplayers*. 2013. Disponível em: <http://www.cineplayers.com/critica/vinil-verde/2704>>. Acesso em: 04 abr. 2015.

ROZOWYKWIAT, Joana. Ypiranga Filho: o invencionista da Ribeira. *In: O Nordeste*. 2003. Disponível em: [http://www.onordeste.com/onordeste/enciclopediaNordeste/index.php?titulo=Ypiranga+Filho&ltr=y&id\\_perso=4030](http://www.onordeste.com/onordeste/enciclopediaNordeste/index.php?titulo=Ypiranga+Filho&ltr=y&id_perso=4030). Acesso em: 14 nov. 2014.

RUTHERFORD, Leonie. Australian Animation Aesthetics. *in: The Lion and the Unicorn*. Baltimore, v. 27, n. 2, p. 251-267, abr. 2003.

SALDANHA, Beatriz. A Criança e o Cinema - Vinil Verde. *In: Cinequanon*. 2013. Disponível em: [http://www.cinequanon.art.br/grandeangular\\_detalle.php?id=99](http://www.cinequanon.art.br/grandeangular_detalle.php?id=99)>. Acesso em: 04 abr. 2015.

SANTOS, Sandro Lopes dos. **A imagem animada enquanto meio de manutenção das tradições populares na contemporaneidade brasileira**. Dissertação (Mestrado em Design) - Pontífica Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro. 2013.

SANTOS, Priscila. Redescobrimo Paulo Bruscky: Os três caminhos de sua produção audiovisual. *In*: VI Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom, 2006, Brasília. **Anais do VI Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom**. Brasília, 2006.

SHOHAT, Ella; STAM, Robert. **Crítica da imagem eurocêntricas**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

SIGNIFICADOS. **Avatar**. Disponível em: <<http://www.significados.com.br/avatar/>>. Acesso em: 17 jun. 2016.

SILVA, Anna Paula de Oliveira Mattos. **Transformações do popular na cultura contemporânea**; tradição e inovação na Recife dos anos 90. Monografia do Prêmio Silvio Romero, CNCP/Iphan, 2006.

SILVA JUNIOR, José Afonso. Paz a esta casa. *In*: **Foto em movimento**, 2014. Disponível em: <<http://fotoemmovimento.com/paz-a-esta-casa/>>. Acesso em: 18 de jul. 2015.

SOLANKI, Hiren. Excuse Me, Who Are You... and Do You Speak Animese?: The Distinctive Language of Animation. **The Phoenix Papers**. Denton, v. 1, n. 1, p. 21-36, abr. 2013.

SILVA NETO, Antonio Leão da. **Dicionário de filmes brasileiros**: curta e média - metragem. São Paulo: Ed. do Autor, 2002.

SPENCER, Fernando. **20 Anos de Cinema 1969/1989**. Recife: Bagaço, 1989.

THE JIBJAB BLOG. **History**. Disponível em: <<http://blog.jibjab.com/history/>>. Acesso em: 01 de jun. 2016.

THOMAS, Frank; JOHNSON, Ollie. **The Illusions of Life**: Disney Animation. Nova York: Disney Editions, 1981.

VANOYE, F. 2003. **Os usos da linguagem**. Martins Fontes: São Paulo.

VOGLER, C. 1997. **A jornada do escritor**. Ampersand: Rio de Janeiro.

WEBOPEDIA. **IRC - Internet Relay Chat**. Disponível em: <<http://www.webopedia.com/TERM/I/IRC.html>>. Acesso em: 15 de jun. 2016.

WELLS, Paul. **Understanding animation**. New York: Routledge, 1998.

\_\_\_\_\_. **Animation**: genre and authorship. Londres: Wallflower, 2002.

\_\_\_\_\_. **The Animated Bestiary**: animals, cartoons, and culture. Nova Jersey: Rutgers, 2009.

WIKIPEDIA. “**Mise en abyme**”. 2013. Disponível em:  
<[https://pt.wikipedia.org/wiki/Mise\\_en\\_abyme](https://pt.wikipedia.org/wiki/Mise_en_abyme)>. Acesso em: 24 fev. 2016.

\_\_\_\_\_. **Macromedia Flash**. 2015a. Disponível em:  
<[https://pt.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Flash](https://pt.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash)>. Acesso em: 22 out. 2015.

\_\_\_\_\_. **Duran Duran**. 2015b. Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Duran\\_Duran](https://en.wikipedia.org/wiki/Duran_Duran)>. Acesso em: 22 out. 2015.

\_\_\_\_\_. **Pinscreen animation**. 2015c. Disponível em:  
<[https://en.wikipedia.org/wiki/Pinscreen\\_animation](https://en.wikipedia.org/wiki/Pinscreen_animation)>. Acesso em: 16 jun. 2016.

\_\_\_\_\_. **Lei do Curta**. 2016a. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Lei\\_do\\_Curta](https://pt.wikipedia.org/wiki/Lei_do_Curta)>. Acesso em: 09 jan. 2016.

\_\_\_\_\_. **Mamulengo**. 2016b. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Mamulengo>>. Acesso em: 05 jun. 2016.

\_\_\_\_\_. **Pennywise (band)**. 2016c. Disponível em:  
<[https://en.wikipedia.org/wiki/Pennywise\\_\(band\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Pennywise_(band))>. Acesso em: 14 jun. 2016.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura**. São Paulo: Paz e Terra, 1992.

\_\_\_\_\_. “A fração Bloomsbury”. *In*: Revista Plural, nº6. São Paulo, USP, Programa de Pós-graduação em Sociologia, 1999.

\_\_\_\_\_. **Cultura e materialismo**. São Paulo: Editora Unesp, 2011.

XAVIER, Ismail. **Alegorias do subdesenvolvimento**: Cinema novo, Tropicalismo, cinema marginal. São Paulo: Brasiliense, 1993.

ZHANG, Michael. Go Motion: A Motion Blur Technique Invented for Star Wars’ AT-AT Walkers. *In*: **Peta Pixel**. 2011. Disponível em: <<http://petapixel.com/2011/10/25/go-motion-a-motion-blur-technique-invented-for-star-wars-at-at-walkers>>. Acesso em: 15 jun. 2016.

**ANEXO 1** – Tabela com todas as animações pernambucanas catalogadas seguindo as diretrizes desta pesquisa.

**DÉCADA DE 1960 – 1 animação**

#	Título	Ano	Direção
1.	A Luta	1968	Sérgio Bezerra Pinheiro

**DÉCADA DE 1970 – 12 animações**

#	Título	Ano	Direção
2.	Vendo/Ouvindo	1972	Lula Gonzaga e Fernando Spencer
3.	Puf no Cosmo das Cores	1972	Osman Godoy
4.	Dinâmica dos Traços I	1972	Ypiranga Filho
5.	Dinâmica dos Traços II	1972	Ypiranga Filho
6.	Dinâmica dos Traços III	1972	Ypiranga Filho
7.	O Homem Que Punha a Mão para Fora	1975	Walderes Soares
8.	PIX PGE-1	1975	Walderes Soares
9.	PIX PGE-2	1975	Walderes Soares
10.	PIX PGE-3	1975	Walderes Soares
11.	PIX Close	1975	Walderes Soares
12.	As Corocas Se Divertem	1977	Fernando Spencer
13.	A Saga da Asa Branca	1979	Lula Gonzaga

**DÉCADA DE 1980 – 10 animações**

#	Título	Ano	Direção
14.	Cotidiano	1980	Lula Gonzaga e Fernando Spencer
15.	Xeroperformance	1980	Paulo Bruscky
16.	LMNUZX, Fogo!	1980	Paulo Bruscky
17.	Aépta	1982	Paulo Bruscky
18.	Presepe	1986	Patrícia Alves Dias
19.	Crianças de Olinda	1987	Direção Coletiva
20.	Titica de chuva	1987	Direção Coletiva
21.	SOS Menor	1987	Direção Coletiva
22.	O Tatu	1987	Direção Coletiva
23.	O Pavão Misterioso	1988	Patrícia Alves Dias

**DÉCADA DE 1990 – 3 animações**

#	Título	Ano	Direção
24.	Paz a Esta Casa	1994	Kleber Mendonça Filho
25.	A Cidade no Olhar da Criança	1995	Lula Gonzaga
26.	Ontem x Hoje	1999	André Rodrigues

**DÉCADA DE 2000 – 63 animações**

#	Título	Ano	Direção
27.	Vida Difícil	2000	Equipe Quadro a Quadro
28.	O Bicho	2000	Antero Assis
29.	Trans-Postes	2001	Daniel Lopes

30.	A Árvore do Dinheiro	2002	Marcos Buccini e Diego Credidio
31.	Fumofobia	2002	Samuel Arruda Guimarães (Muca)
32.	Vinil Verde	2004	Kleber Mendonça Filho
33.	Respiro, Suspiro e Piro	2004	Maurício Nunes
34.	Biodiversidade	2004	Daniel Bandeira e Juliano Dorneles
35.	Banheiro Massa	2004	Romero da Fonte e Maria Gabriela
36.	O Náufrago do Banheiro	2004	Zózimo Neto e Rafael Travassos
37.	Menino Não	2005	William Paiva e Leonardo Domingues
38.	A Morte do Rei de Barro	2005	Plínio Uchôa e Marcos Buccini
39.	180 Anos de Diário de Pernambuco	2005	Alexandre Jordão e Marcos Buccini
40.	Banheiro Massa (refilmagem)	2005	Romero da Fonte
41.	7 vidas	2005	Catarina Apolônio
42.	SomoS SomoS	2005	André Pyrrho Nascimento e Paulo Leonardo Fialho
43.	Céus!	2005	André Pinto e Andrezza Vasconcelos
44.	Caracolou	2005	Juliana Freitas
45.	Igarassu	2005	Lula Gonzaga
46.	À meia noite roubarei a tua mala	2005	Abel Filho, Luiz Ataíde, Amanda Tomasi
47.	O Lixo no Lixo	2005	Wellington Pereira
48.	Papa Papa	2005	Nara Normande
49.	Macaco Satã	2005	Igor Colares
50.	Gambiarra	2006	Coletivo Gambiarra Imagens
51.	Sr. Batráquio	2006	Karina Francis e Roberta Rodrigues
52.	Coco da Caveira	2006	Gabriel Muniz de Souza Queiroz e Jeyvis Gomes da Silva
53.	Caminho	2006	Igor Colares
54.	Entre o Novo e o Nada	2006	Márcio Almeida e Marcelo Lyra
55.	Ocaso	2006	Zózimo Neto
56.	Hotel do Coração Partido	2006	Raoni Assis
57.	Na Corda Bamba	2006	Marcos Buccini
58.	Corrida de Jerico	2006	Maria Gabriela Cruz e Romero da Fonte
59.	O Dia que o Brasil foi Invadido pelos Estados Unidos	2006	Abel Filho
60.	Comunicação	2006	Paulo Sano e Sérgio Santos
61.	Putaria do Baralho	2007	Igor Colares e Pablo Colares
62.	Carlinhos	2007	Gustavo Serrano Maciel
63.	Intermúndio	2007	Olímpio Costa
64.	Rubra Flor	2007	Matheus Maciel
65.	Coisinha Tão Bonitinha do Pai	2007	Roberto Silva (aka Beto Silva) e João Borba
66.	Marionetes	2007	Lucas Mariz e Igor Colares
67.	The Bitter End	2007	Danillo Chagas
68.	Para um Par	2007	Thaysa Zooby e Desiree Machado
69.	O Jumento Santo e a Cidade Que Acabou Antes de Começar	2007	Leonardo Domingues e William Paiva
70.	Até o Sol Raiá	2007	Fernando Jorge e Leandro Amorim
71.	Jimmy Rari	2007	Pablo Ferrari
72.	O Mito do Fogo do Mato	2008	Paulo Leonardo Fialho

73.	As Scismas do Destino	2008	Paulo Leonardo Fialho
74.	Trambolho	2008	André Rodrigues
75.	Voltage	2008	William Paiva e Filipe Lyra
76.	Seu Merda	2008	Danillo Chagas
77.	Guia Prático Para Mulheres Sem Mestre	2008	Olímpio Costa
78.	O Sonho de Rubens	2008	Victor Giovanni Branco de Lima, Mayra Lima, Francisco Pessoa
79.	A Quase Tragédia de Mané ou o Bode que ia Dando Bode	2008	Ricardo Mello
80.	Apenas um Sorriso	2008	Rodrigo Santos de Campos
81.	Desenhando Culturas	2008	Lula Gonzaga
82.	Ki Beijo	2009	Pablo Ferrari
83.	Parádora	2009	Paulo Leonardo Fialho
84.	The Skate Boy	2009	Marco Machado
85.	Téo e Sua Turma Em: O Menino que Não Gostava de Tomar Banho	2009	André Rodrigues
86.	Saldo Devedor	2009	Jarmeson Lima
87.	O Circo	2009	Hugo Luna
88.	Sertão Vazio, Longe Que Só a Gota	2009	Pablo Ferrari
89.	A Peleja dos Guerreiros Sá & Úde contra os Monstros Do & Ença no País dos Tropic & Ais	2009	Wilson Freire

#### DÉCADA DE 2010 – 79 animações

#	Título	Ano	Direção
90.	Morte e Vida Severina em Desenho Animado	2010	Afonso Serpa
91.	Brecha	2010	Julia Araújo e Nathália D'Emery
92.	O Homem Dela	2010	Luiz Joaquim
93.	Expresso	2010	Paulo Leonardo Fialho
94.	Drink Me	2010	Coletivo mais vale uma na mão voando que dois pássaros
95.	Pesadelo	2010	Paulo Leonardo Fialho
96.	.ZIP	2010	Felipe de Araújo, Marlon David e Túlio Bonagura
97.	Homem Planta	2010	Pedro Severien e William Paiva
98.	As Aventuras de Paulo Bruscky	2010	Gabriel Mascaro
99.	1:21	2010	Adriana Câmara
100.	Lembranças de Naiara	2010	Alunos da Oficina de Animação do Projeto Cine Sesi Cultural
101.	Cachoeira Pequena	2010	Alunos da Oficina de Animação do Projeto Cine Sesi Cultural
102.	Ciclo do Ser	2011	Paulo Leonardo Fialho
103.	Causos e Contos	2011	Marcos Buccini, Ricardo Bicudo e Fábio Caparica
104.	Dia Estrelado	2011	Nara Normande
105.	Coração Delator	2011	Júlia Araújo e Nathália D'Emery
106.	Wilma	2011	Eva Jofilsan
107.	O Macaco e o Rabo	2011	Direção Coletiva dos alunos da disciplina animação digital UFPE
108.	FEIJAM- Resistência + Cultura Popular	2011	José Diniz e Rui Mendonça
109.	Menores e abandonados	2011	Turma de Computação Gráfica da FBV
110.	Chapéu	2011	Geraldo Monteiro
111.	Lol Fight	2011	Alan Tonello
112.	O Professouro	2011	Alunos da Oficina de Animação do Projeto Cine Sesi Cultural

113.	O Som da Luz das Estrelas	2011	Alunos da Oficina de Animação do Projeto Cine Sesi Cultural
114.	Terra de Brincantes	2011	Alunos da Oficina de Animação do Projeto Cine Sesi Cultural
115.	Boi Fuião	2011	Alunos da Oficina de Animação do Projeto Cine Sesi Cultural
116.	Reminiscências	2012	Clarissa Machado
117.	Abrupto	2012	Ayodê França e Paulo Leonardo Fialho
118.	O Fim da Gota Serena	2012	Antônio Roberto
119.	O Cangaceiro	2012	Marcos Buccini
120.	Visceral	2012	Bruno Cabús
121.	Programa de Múmia	2012	Diego Lacerda
122.	O Buraco Onde os Homens se Escondiam	2012	Alunos da oficina de animação do Cine Sesi Cultural
123.	Lençol de Areia	2012	Alunos da oficina de animação do Cine Sesi Cultural
124.	Grão Amargo	2013	Alunos da oficina de animação do Cine Sesi Cultural
125.	Enquadrados	2013	Jorge Borges e Cecília Almeida
126.	Pé de Tambor	2013	Alunos da oficina de animação do Cine Sesi Cultural
127.	Deixe Diana em Paz	2013	Júlio Cavani
128.	A Escada	2013	André Arôxa
129.	O Papa-Figo	2013	Paulo Leonardo Fialho
130.	Um Sonho de Menino	2013	Quiá Rodrigues
131.	Salu e o Cavalo Marinho	2014	Cecília da Fonte
132.	O Gaivota	2014	Raoni Assis
133.	Power Charques	2014	Rafaela Cavalcanti, Sara Regia, Fernanda Xavier
134.	All You Need is Sex	2014	Luiz Melo, Larissa Rocha, Rafael Senhorinho
135.	O Espantalho e o Vagalume	2014	Thiago Savona
136.	Amor Objeto	2014	Rayana França e Helena Ferreira
137.	Instinto	2014	Yngrid Soares
138.	Corpus et penetraciones	2014	Taísa Bernardino, Eduardo Oliveira e Juliana Morato
139.	Mãos	2014	Alunos do projeto Fotolibras
140.	Fim de Feira	2014	Alunos da oficina de animação do Cine Sesi Cultural
141.	Noisé	2014	Chia Beloto
142.	O Mistério do Carmo	2014	Bruno Cabús e alunos da Oficina Animeco
143.	A Cena e a Cana	2014	Bruno Cabús, Paulo Leonardo Fialho e alunos da oficina de animação
144.	Dia de Macarronada	2014	Janaina Calazans e Fernanda Regueira
145.	Festa Popular	2014	Direção Coletiva
146.	Íncubo	2015	Ayrton Moraes de Luna, Hugo Leonardo Ramos da Silva
147.	Brejo Tropical	2015	Alunos da oficina de animação do Cine Sesi Cultural
148.	Cuité Animado	2015	Alunos da oficina de animação do Cine Sesi Cultural
149.	História de pescador	2015	Alunos da oficina de animação do Cine Sesi Cultural

150.	Macário pelo mundo	2015	Gabriella de Vasconcelos Lucena
151.	Massacre no Janela	2015	Lorena Martins Arouche e Camilla Lapa
152.	Pedrinho e Chuteira da Sorte	2015	Marcos França
153.	Objeto Sexual	2015	André Vieira, Bruno, e Romildo Valença
154.	ME?	2015	Rafael Dayton
155.	Sprit	2015	Elvis Leonardo
156.	Escalpelo	2015	Thayná Torella
157.	Jelly Beans Acid	2015	Natália Lima, Mizac Campos, Teófilo Vilela
158.	Súbito	2015	Ayodê França
159.	Mundo Bitá	2015	Chaps Melo
160.	Poesia animada	2015	Quiá Rodrigues
161.	Resistência emocional	2015	Bruno Cabús
162.	Veludasas Vozes Veladas	2015	João Paulo Soares e Neidjane Tenório
163.	Lá Vem a AeroMonga	2015	Chia Beloto, Marila Cantuária, Rui Mendonça, Guma Farias e Paulo Sano
164.	Lá Vem a Alaursa	2015	Chia Beloto, Marila Cantuária, Rui Mendonça, Guma Farias e Paulo Sano
165.	Lá vem Comadre Fulozinha	2015	Chia Beloto, Marila Cantuária, Rui Mendonça, Guma Farias e Paulo Sano
166.	Máscara de Papel	2015	Isabela Fernandes e Nina Gomes
167.	Céu Árido	2015	Rafael Dayon
168.	A Perna cabeluda	2016	Yoga Viana

## ANEXO 2 – DVD com as entrevistas coletadas nesta pesquisa.

Lista de entrevistas que estão no DVD:

Nome	Arquivo
Abel Oliveira	Abel Oliveira 28.08.15.pdf
Ana Olivia Godoy	Ana Olivia Godoy 09.05.16.pdf
André Arôxa	Andre Aroxa 15.09.15.mp3
André Pinto	Andre Pinto 28.07.15.mp3
André Pyrrho	André Pyrrho 28.08.15.pdf
André Rodrigues	Andre Rodrigues 06.10.15.mp3
Andreza Vasconcelos	Andreza Vasconcelos 24.08.15.pdf
Beto Silva (Antônio Roberto)	Beto Silva 05.08.15.pdf
Bruno Cabús	Bruno Cabús 21.12.15.pdf
Catarina Apolônio	Catarina Apolonio 21.12.15.pdf
Cecilia da Fonte	Cecilia da Fonte 06.01.16.pdf
Chaps Melo	Chaps Melo 07.01.16.pdf
Daniel Bandeira	Daniel Bandeira 12.08.15.pdf
Daniel Lopes	DANIEL LOPES 24.08.15.pdf
Diego Credidio	Diego Credidio 11.01.16.pdf
Diego Lacerda	Diego Lacerda 25.12.15.pdf
Eva Jofilsan	Eva Jofilsan 12.01.16.pdf
Fernando Jorge	Fernando Jorge 21.06.15.pdf
Filippe Lyra	Filippe Lyra 24.08.15.pdf
Gabriella Lucena	Gabriella Lucena 07.07.15.pdf
Gustavo Maciel	Gustavo Maciel 31.07.15.pdf
Hugo Luna	hugo luna 07.08.15.pdf
Igor Colares	Igor Colares 22.12.15.pdf
Jarmesson lima	Jarmesson Lima 26.07.15.pdf
Juliana Freitas	Juliana Freitas 04.08.15.pdf
Juliano Dorneles	Juliano Dorneles 24.08.15.pdf
Júlio Cavani	Julio Cavani 21.12.15.pdf
Leandro Amorim	Leandro Amorim 18.06.15.pdf
Leonardo Domingues	Leonardo Domingues 08.01.16.pdf
Luiz Joaquim	Luiz Joaquim 21.12.15.pdf
Lula Gonzaga	Lula 10.05.13.gp Lula Gonzaga 05.09.13.mp3
Marcio Vieira	Marcio Vieira 24.07.15.pdf
Matheus Maciel	Matheus Maciel 16.08.15.pdf
Mauricio Nunes	Mauricio 22.04.15.m4a
Mayra Lima	Mayra Lima 17.01.16.pdf
Nara Normande	Nara Normande 16.06.15.m4a
Nathália D'Emery	Nathália D'Emery 23.12.15.pdf
Olímpio Costa	Olímpio Costa 03.05.16.pdf
Osman Godoy	osman-godoy1-12.08.2013.3gp
Pablo Ferrari	Pablo Ferrari 14.01.16.pdf
Patrícia Alves Dias	Patricia Alves Dias 17.09.2015.mp3
Paulo Leonardo	Paulo leonardo 27.08.2015.mp3
Pedro Severien	Pedro Severien 28.12.15.pdf
Rafael Barradas	Rafael 26.07.15.mp3
Renata Claus	Renata Claus 17.09.2015.mp3
Romero da Fonte	Romero da Fonte 25.08.15.pdf
Thayná Almeida	Thayná Torella 23.12.15.pdf
Thaysa Zooby	Thaysa Zooby 21.12.15.pdf
Thiago Savona	Thiago Savona 31.12.15.pdf
Túlio Bonagura	Túlio Bonagura 18.04.16.pdf
Viu Cine	Viu cine 06.10.2015.mp3
William Paiva	William Paiva 12.01.16.pdf
Ypiranga Filho	Ypiranga 15.04.15.WAV
Zózimo Neto	Zózimo Neto 28.07.15.pdf