UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN

CHRISTIANE QUARESMA MEDEIROS

O CINEMA DE ANIMAÇÃO DURANTE O CICLO DE SUPER 8 DO RECIFE

Caruaru
2013

CHRISTIANE QUARESMA MEDEIROS

O CINEMA DE ANIMAÇÃO DURANTE O CICLO DE SUPER 8 DO RECIFE

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Federal de Pernambuco como exigência para obtenção do título de bacharel em Design.

Orientador: Ms. Marcos Buccini Pio Ribeiro

Caruaru
2013

Catalogação na fonte
Bibliotecária Simone Xavier CRB4 - 1242

M488c Medeiros, Christiane Quaresma
O Cinema de animação durante o ciclo de super 8 do Recife. / Christiane Quaresma Medeiros. - Caruaru: O Autor, 2013.
76f.; il.; 30 cm.

Orientador: Marcos Buccini Pio Ribeiro
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de Pernambuco, CAA. Design, 2013.
Inclui referências bibliográficas

1. Cinema e filmes – Super 8 – Pernambuco. 2. Criatividade. 3. Cultura. I. Ribeiro, Marcos Buccini Pio. (Orientador). II. Título.

740 CDD (23. ed.) UFPE (CAA 2013-72)

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN

PARECER DE COMISSÃO EXAMINADORA
DE DEFESA DE PROJETO DE
GRADUAÇÃO EM DESIGN DE

CHRISTIANE QUARESMA MEDEIROS

"O cinema de animação durante o ciclo de super 8 do Recife"

A comissão examinadora, composta pelos membros abaixo, sob a presidência do primeiro, considera a(o) aluna(o) CHRISTIANE QUARESMA MEDEIROS
APROVADA(O)

Caruaru, 17 de setembro de 2013.

Professor Marcos Buccini Pio Ribeiro

Professor Amilcar Almeida Bezerra

Georgia da Cruz Pereira

AGRADECIMENTOS

Neste momento que, como nenhum outro, pede uma retrospectiva, e onde pessoas, cidades, animais de estimação, cursos e entidades sobrenaturais são igualmente contemplados com o "muito obrigada", começarei romantizando o CFCH, este prédio que foi palco de boa parte de minha vida acadêmica, e onde, a despeito dos anos de improdutividade, adquiri conhecimentos que, sem dúvida alguma, me auxiliaram nesta pesquisa.

Agradeço a todos que contribuíram diretamente para que eu conseguisse seguir com este curso até o fim, em especial minha mãe, meu pai, meu padrasto e minha madrasta.

E também aos irmãos Thiago, Cinthia e Rafael pelo apoio.

Aos amigos cujo auxílio nesta empreitada é imensurável: Robertinha, pelo apoio dado a minha decisão de estudar em Caruaru; Camilo Maia, por todo suporte e mediação no aprendizado em Design; Laura Alves, pela atenção dispensada a pesquisa e outras que se deram ao longo do curso; Sabri, por não me deixar padecer durante o difícil percurso do 7 de espadas.

Às manecas e equipe Livrinho de Papel Finíssimo, que me deram a oportunidade de exercitar alguns dos conhecimentos recém adquiridos no curso, além do aprendizado que me proporcionaram. E às amigas criativas, como Ioanna, que sempre me dão a mesma chance.

Aos colegas de curso e a todas as professoras e professores especiais e inspiradores.

À toda a Equipe Azul Banana – Maara, Roni, Joicy e Safi, que foram minha faculdade de convivência e companheirismo para além do âmbito acadêmico. Por todas as pontas que seguramos juntos em Caruaru, senkiu!

E, como não poderia deixar de mencionar, à Caruaru, cidade acolhedora e especial, vou morrer de saudade.

Às aulas de História da Animação, que me deram uma nova perspectiva acadêmica, direcionada para a pesquisa em história e teoria da animação. Ao projeto de extensão Animando Histórias e Maquinário, onde pude dar os primeiros passos nas atividades de produção em animação. E a toda a turma do Maq., por me acompanhar nessa empreitada.

Às aulas de Poética da Imagem, ministradas pelo Professor Paulo Cunha no PPGCOM, pelo arcabouço teórico em que se baseia o presente trabalho.

Agradeço a todos que contribuíram diretamente com esta pesquisa, no fornecimento de suporte, filmes ou entrevistas: Lula Gonzaga, Velocidade, Osman Godoy, Alexandre Figueirôa e Rafael Coelho da Página 21.

A todos os que ousaram fazer animação no período abordado no presente projeto, pelo trabalho inspirador.

Por fim, a Marcos Buccini, pela orientação, parceria, companheirismo e paciência neste que não é o primeiro e nem será o último.

Valeu, galera!

“Arranje uma câmera, reúna a turma, vá para a rua. A transa é filmar.”

(Título de artigo de Geneton Moraes, publicado no Diário de Pernambuco em 03/06/1973.)

RESUMO

Este trabalho busca pesquisar e analisar animações pernambucanas produzidas durante o contexto do ciclo de super 8 do Recife (década de 1970 e início de 1980). A pesquisa orienta-se segundo abordagem teórica proposta por Michael Baxandall, que propõe um olhar sobre a obra histórica do ponto de vista de seu processo criativo, na medida em que este reflete, antes, determinadas circunstâncias do contexto sociocultural onde a obra foi gerada. Assim, é papel deste trabalho debater sobre estas circunstâncias, que abrangem desde especificidades técnicas das tecnologias envolvidas (no caso, a cadeia produtiva envolvendo as películas de super 8, 16 e 35mm), problemas de acessibilidade das mesmas, valores culturais que estes materiais adquirem e como são abarcados pelo mercado, e que movimentos estéticos são concebidos em torno dos mesmos. Entenderemos, antes, como estas ferramentas se inserem no processo produtivo de animação, numa década em que esta linguagem ainda era uma arte exclusivamente filmada e dependente da tecnologia de bitolas, câmeras e projetores para ser produzida e comercializada. O estudo se divide em duas etapas: a pesquisa e seleção destas animações, e a análise das animações selecionadas. Foram encontradas 12 animações produzidas no recorte periódico proposto, a maior parte delas em super 8. De todas, tivemos acesso apenas a seis, que compõem o *corpus* a ser analisado. Foi considerado na análise a aplicação de soluções que refletissem a ideologia e os parâmetros estéticos que envolveram o contexto produtivo do ciclo de super 8 do Recife. A pesquisa visa suprir, ainda, uma lacuna historiográfica, trazendo narrativa à produção de animação pernambucana, ainda que restrita a uma única década desta história.

Palavras-chave: História da animação pernambucana, ciclo do super 8 do Recife, processo criativo e cultura

ABSTRACT

This work aims to research and analyze animations made in the state of Pernambuco, Brazil, that were produced during the super 8 movement in Recife (from the early years of 1970s to the early years of 1980s). The research is guided by the theoretical approach proposed by Michael Baxandall, providing a glimpse into the historical work from the creative process point of view, and reflecting certain circumstances from the sociocultural context in which the work was created. Therefore, we intend to debate about the circumstances surrounding this film movement, from the technical characteristics of the technologies involved in it (in this case, the production chain concerning the Super 8, 16 and 35mm film support), to the accessibility issues of these materials and their results, as: the cultural values attached to it; how the market accepted it; and the aesthetic appointments that arise from it. So we must understand how these variables fit into the animation production process, in a decade in which this language was still an art exclusively filmed, and the way it was produced and distributed depended and was influenced by the film support, the cameras and the projectors. The research is divided into two parts: first, there were the search and the selection of these animations; and, second, the analysis of the chosen animations. We found twelve animations produced into the proposed time lapse, most of them made in the super 8 support. We had access to only six of the twelve films. Those formed the research corpus that was analyzed. The analysis considered the solutions that were applied and that reflected the ideology and aesthetic parameters involving the productive context in the Recife's super 8 movement. In addition to that, this research aims to fulfill a historiographical gap: the record of the animation production in Pernambuco.

Keywords: History of Pernambuco animation, super 8 movement in Recife, creative process and culture

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....09
1 O OLHAR SOBRE A OBRA HISTÓRICA: PROCESSO CRIATIVO E CULTURA.....13
2 AS TECNOLOGIAS E SUAS DIMENSÕES SOCIAIS.....18
2.1 Animação: O processo produtivo.....18
2.2 Da bitola à filmagem: Os meios técnicos e acessibilidade.....23
2.3 O mercado e os valores culturais das tecnologias.....28
3 O CICLO DE SUPER 8 DO RECIFE.....35
4 LINGUAGEM E ESTÉTICA NA ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL.....40
5. METODOLOGIA.....47
5.1 Procedimentos de pesquisa e seleção das animações.....47
5.2 Procedimentos de análise.....49
6 RESULTADOS DA PESQUISA E SELEÇÃO.....51
7 ANÁLISE.....56
7.1 Vendo/Ouvindo (1972).....56
7.2 Puf no cosmo das cores (1972).....58
7.3 As corocas se divertem (1977).....59
7.4 A saga da asa branca (1979).....62
7.5 Cotidiano (1980).....64
7.6 Xeroperformance (1980).....66
7.7 Discussão.....67
CONCLUSÃO.....71
REFERÊNCIAS.....73

INTRODUÇÃO

Como toda narrativa histórica, a da animação mundial não deixa de ser limitada, no sentido de que muitos espaços, momentos e agentes dessa história não estão inseridos nesta narrativa. Um breve olhar sobre um livro de história da animação mundial nos leva a crer que a história da animação é exclusivamente norte-americana, europeia e asiática. São poucos os autores que dedicam um espaço de seu estudo para tratar da produção que ocorre fora destas áreas. E, ainda quando isto ocorre, é possível que esses espaços sejam inseridos como agentes meramente periféricos, ou abordados em economia de palavras, citando-se apenas títulos e anos, como podemos observar em Cavalier (2011). O caso do Brasil é como tantos outros: Austrália, países africanos e outros países da América Latina, como Cuba e Argentina. A ausência desses países na narrativa histórica tradicional não necessariamente está ligada a um atraso no início da produção de animação nesses espaços, sendo que a Austrália tem sua primeira animação em 1914, e o Brasil em 1917, mesma década do desenvolvimento da produção norte-americana, por exemplo (CAVALIER, 2011). Ainda, a Argentina, já em 1917, produz o primeiro longa-metragem de animação da história (BENDAZZI, 1994).

A exemplo da historiografia da animação mundial, no Brasil, a narrativa histórica a respeito da animação no país se guia por algumas regiões principais, enquanto parte da produção nacional segue ainda não contada, por razões das mais diversas. Em várias áreas do conhecimento, revisões historiográficas buscam inserir na narrativa histórica os papéis e agentes daqueles 'esquecidos' ou ignorados, a medida em que esta inserção passa a se fazer importante para determinado grupo em dado contexto.

Assim, o presente estudo surge do esforço de se investigar as origens da produção de animação em Pernambuco, em vista de uma lacuna historiográfica. A história da animação em Pernambuco ainda é uma história não contada. Não figura na historiografia da animação nacional, que por si só já é escassa. A primeira – e, até o momento, única – obra dedicada a história da animação no Brasil é *A experiência brasileira no cinema de animação*, do animador e pesquisador Antônio Moreno, publicada em 1978. Apesar de registrar a história da animação no Brasil até o final da década de 1970, não menciona produção em Pernambuco, que empreendeu experimentos em cinema de animação durante toda a década. Essa história vem sendo atualizada em outros tipos de publicações (artigos de revista, por exemplo), porém, o desconhecimento da produção pernambucana do período (ou pelo menos da maior parte dela) permanece.

Atualmente, parte dessa produção de animação pernambucana pode ser encontrada em uma ou outra obra dedicada ao cinema, como a *Enciclopédia do Cinema Brasileiro* (2000), por exemplo, que no verbete "animação" trata de incluir na história da animação nacional *A saga da asa branca* (1979), do pernambucano Lula Gonzaga. Parte dessa produção também consta na historiografia do cinema pernambucano, como pode ser observado nas obras de Alexandre Figueirôa (1994, 2000). No entanto, sem um estudo exclusivamente focado na linguagem, a história da animação em Pernambuco segue não contada.

Até o momento, as animações pernambucanas mais antigas de que se tem conhecimento são as produções da década de 1970 inseridas no contexto do ciclo de super 8 do Recife. Como já assinalado, tais produções são referenciadas nos estudos de Figueirôa (1994, 2000) sobre este ciclo, sendo observadas, no entanto, sob a luz dos paradigmas que guiaram a produção de cinema naquele contexto. Ao passo que não é possível excluí-los da discussão, é preciso adicionar paradigmas específicos da linguagem de animação ao debate, a fim de se compreender como essa produção lida com problemas próprios de sua linguagem.

A pesquisa se volta para o processo criativo de tais produções, buscando relacionar os resultados estéticos das obras às condições de produção do contexto e circunstâncias que guiaram a produção. Para tanto, orientamos a pesquisa a partir da proposta metodológica de Michael Baxandall (2006). A abordagem que o autor propõe é de cunho analítico e conjuga história e análise crítica. Pauta-se no princípio de que toda obra é a solução de um problema. Problema este que se modifica ao longo do processo criativo em vista de circunstâncias de ordem sociocultural que impõem tais mudanças. Para se entender como o contexto sociocultural afeta o processo criativo de um projeto de animação é preciso compreender, em primeiro lugar, que demandas se impõem sobre o projeto. A presente pesquisa mantém seu foco em demandas da ordem da tecnologia (em suas dimensões técnicas e sociais) e da estética.

A organização do trabalho se dá na forma que segue exposta. Antes de mais nada, tratamos de apresentar no primeiro capítulo a orientação teórica da pesquisa, e onde se justifica todas as decisões tomadas referentes a mesma: dos temas elencados para os capítulos seguintes ao olhar que lançamos sobre as obras analisadas no presente trabalho e o que pretendemos tirar delas.

No segundo capítulo, abordamos problemas de ordem tecnológica. Neste segmento buscamos expor o processo produtivo de animação e responder como a tecnologia do dispositivo cinematográfico se insere neste processo. Abordaremos, ainda, questões de acessibilidade, e por fim, buscamos expor as dimensões sociais dessas tecnologias, ou seja,

que valores se colocam sobre as mesmas, os movimentos de legitimação, aceitação e rejeição, a cena e o mercado que se formam em torno delas, bem como sua ideologia estética, que direcionam formas de produzir cinema.

Sabendo que o super 8 foi um fenômeno nacional, no terceiro capítulo nos voltamos para o contexto específico do Recife. Buscaremos entender como se forma a cena local e como se entendeu o cinema dentro desse contexto específico. Também abordaremos questões estruturais locais concernentes a acessibilidade.

O quarto capítulo tem a função de esclarecer o principal descritor das animações produzidas no período: animação experimental. O que queremos dizer quando falamos que uma animação é experimental? Para tanto, buscamos autores que tratam de tentar responder a questão. Em seguida, lançamos o olhar para alguns focos de produção de animação experimental no século XX para entender como se deram, a que responderam, e que parâmetros estéticos adotaram ou quebraram. O intuito dessa exposição não é bem estabelecer comparações com a produção de animação experimental pernambucana, mas entender que muitas das soluções empreendidas nestes diferentes contextos tornaram-se consagradas e serviram de referência para realizadores de contextos sócio-históricos diversos.

No quinto capítulo serão expostos os procedimentos metodológicos das duas etapas do estudo. A pesquisa e seleção das animações foi feita com base no cruzamento de três fontes de dados: a base de dados da Cinemateca Brasileira, que tem por objetivo catalogar as obras da filmografia brasileira; a bibliografia de que dispomos sobre o ciclo de super 8 do Recife; e dados coletados em entrevistas aplicadas com dois dos realizadores. Para a análise, nos baseamos em pontos que nos permitissem propor relações entre as obras e seu contexto de produção.

A pesquisa resultou em 12 filmes pernambucanos de animação, produzidos entre 1972 e 1980. Esta produção se deu nas mãos de realizadores diversos, e também variou técnica e esteticamente. Estes dados encontram-se no sexto capítulo, referente aos resultados desta etapa do estudo.

Já os resultados da análise são apresentados no sétimo capítulo, onde temos primeiramente uma análise individual de cada animação e em seguida a discussão, com cruzamento de dados das análises individuais, dos resultados e da pesquisa sobre o contexto produtivo.

Por fim, esclarecemos que este trabalho não trata apenas do super 8, ou exclusivamente da produção de animação nesta película específica. Aqui, entendemos o super 8 como gerador de um contexto produtivo, formador de profissionais, cuja orientação

estético-ideológica permitiu a esses realizadores empreender experiências também em cinema de animação.

1 O OLHAR SOBRE A OBRA HISTÓRICA: PROCESSO CRIATIVO E CULTURA

O olhar sobre a obra histórica pode ser bastante variável. Poderíamos observar os elementos estéticos do objeto em estudo de um ponto de vista simbólico, ou técnico, para citar exemplos possíveis. No entanto, adotamos uma abordagem teórica que trata de relacionar a obra ao seu contexto produtivo.

Esse enfoque se pauta, sobretudo, na proposta analítica de Michael Baxandall (2006). O autor propõe uma abordagem metodológica que permite ao historiador da arte a análise de obras com produção distante no passado. A base de sua teoria encontra-se em dois princípios. Em primeiro lugar, o de que a obra é a solução de um problema. Com esse postulado, o autor termina por destacar o processo criativo (etapa de solução do problema, resultando na obra final). Ainda, tal ponto de vista entende o processo criativo de modo mais objetivo, distanciando-se das explicações de cunho excessivamente pessoal e psicológico, que buscam reconstituir algo como um estado de espírito do criador da obra. Para o autor, o problema que o artista precisa resolver durante o processo criativo da obra é composto de termos bastante palpáveis. O que nos leva ao segundo ponto: o problema (cuja obra é a solução) é formulado pelas circunstâncias socioculturais específicas do contexto em que esta obra foi produzida. É do contexto sociocultural que surgirão os termos específicos do problema, que envolvem desde os recursos técnicos e materiais disponíveis até orientações estéticas da localidade na época de sua produção. Assim, processo criativo e cultura relacionam-se na medida em que o primeiro é guiado pelo último.

Encontramos em Fayga Ostrower (1987) semelhante enfoque. Para a autora, "a natureza criativa do homem se elabora no contexto cultural" (p. 5) porque a cultura é determinante de tudo que diz respeito ao indivíduo. A sensibilidade e a consciência (aspectos necessários para a criação) estão atreladas a ela. Também as materialidades estão inseridas dentro de um contexto sócio-histórico, que não só as permitem, como também as dão forma.

> "Toda atividade humana está inserida em uma realidade social, cujas carências e cujos recursos materiais e espirituais constituem o contexto de vida para o indivíduo. São esses aspectos, transformados em valores culturais, que solicitam o indivíduo e o motivam para agir. Sua ação se circunscreve dentro dos possíveis objetivos de sua época. Assim, o conceito de materialidade não indica apenas um determinado campo de ação humana. Indica também certas possibilidades do contexto cultural, a partir de normas e meios disponíveis. Com efeito, para o indivíduo que vai lidar com uma matéria, ela já surge em algum nível de informação e já de certo modo configurada – isso, em todas as culturas; já vem impregnada de valores culturais" (OSTROWER, 1987, p. 43).

Entendemos, com isso, que cada materialidade abrange possibilidades e restrições, que direcionam até certa medida o processo criativo. E é assim que a "individualidade subjetiva" do artista no momento da criação representaria, antes, a sua própria cultura (OSTROWER, 1987).

Assim, posto que a cultura media o processo criativo, formulando o problema que o artista precisa resolver, resta-nos entender melhor a natureza desse problema. Para Michael Baxandall (2006), o problema é composto por termos específicos (circunstâncias específicas de ordem material, técnica, estética, etc) que ele chama de *diretrizes*. Segundo o autor, são as *diretrizes* que dão forma ao objeto. Um segundo aspecto a ser considerado a respeito do problema é o seu caráter evolutivo, pois as *diretrizes* podem se impor em qualquer etapa da produção de uma obra, modificando o problema inicial. Desse modo, o processo criativo, para Baxandall (2006), não consiste apenas de uma etapa inicial, pré-produtiva, onde se toma todas as decisões referentes a obra, que segue em produção de acordo com o que fora determinado. Mas de uma condição que acompanha toda a produção na tomada de decisões que direcionam este processo produtivo e têm como resultado a obra final. O processo criativo, assim, direciona o processo produtivo do início ao fim.

Precisamos esclarecer agora que tipo de obra pode ser analisada segundo essa abordagem teórica. Baxandall (2006) a formula para a análise de pinturas históricas. Mas desenvolve os termos de aplicação da mesma a partir de uma análise da construção de uma ponte – a ponte do Rio Forth, projetada por Benjamin Baker na Escócia em fins do século XIX. Baxandall (2006) organiza uma narrativa do processo criativo da ponte, com foco em uma série de pormenores (as *diretrizes*) que se interpuseram entre a intenção inicial e o resultado final, aspectos que afetaram a produção da ponte, em resumo: suas causas. O conjunto de *diretrizes* reunidas compreende desde os motivos que levaram à necessidade de uma ponte naquele rio (o mercado, cidades e instituições beneficiadas), passando pelas condições técnicas e materiais disponíveis para construção de pontes na localidade, especificidades de ordem natural ("o fundo argiloso do rio", "os ventos laterais", etc.), além de algumas demandas de ordem pessoal, como o interesse de Baker em determinados assuntos e modelos, que faz com que o mesmo busque soluções segundo esses interesses. A partir desse exemplo, o autor estabelece os principais objetivos de aplicação de sua metodologia:

> "Tentamos reconstruir ao mesmo tempo o problema específico que o autor queria resolver e as circunstâncias específicas que o levaram a produzir o objeto tal como é". (...) "Nossa atividade será sempre relacional – tratamos das relações entre um

> problema e sua solução, da relação entre o problema e a solução com o contexto que os cerca" (BAXANDALL, 2006, p. 48).

Em seguida, para demonstrar as possibilidades de emprego da metodologia na crítica de arte, Baxandall aplica a mesma na análise de três obras: *O retrato de Kahnweiler* (1910), de Picasso; *Uma dama tomando chá* (1735), de Chardin; e *O batismo de Cristo* (1440-50) de Piero della Francesca. Como atentado pelo próprio autor, sim, "é bem mais difícil entender o encargo de um pintor que o de um construtor de pontes" (BAXANDALL, 2006, p. 82). A respeito disso, a primeira observação que devemos fazer é que, ao contrário do projetista de pontes, que recebeu seu encargo e os termos do problema que devia solucionar, é o próprio artista quem escolhe seu encargo, e ele mesmo constrói os termos específicos de seu problema (as *diretrizes*). De certo modo, as "causas" de sua obra são voluntárias, porque ele mesmo as seleciona. As diretrizes de Picasso teriam sido formuladas por ele mesmo. Parece-me, agora, que chegamos a um impasse: como dar conta da subjetividade que envolve as escolhas pessoais do autor da obra? Sobre isto, dois pontos precisam ser esclarecidos.

Em primeiro lugar, como já assinalado, não é proposta desta abordagem tentar reconstituir um estado de espírito do autor da obra. Mas de considerar as condições que incidiram na tomada de decisões concernentes à obra durante seu processo de produção, afetando seu resultado final. Mesmo quando falamos em "causas voluntárias", entendemos que estas refletem, antes de tudo, o próprio contexto. Pois o artista seleciona os termos de seu problema como "um ser social inserido em determinadas circunstâncias culturais" (BAXANDALL, 2006, p. 87). Em outras palavras, as circunstâncias culturais de um dado contexto sócio-histórico encerram as escolhas do artista em uma determinada quantidade de possibilidades.

Em segundo lugar, e consequência disto, não se trata do autor da obra. A relação que tal abordagem teórica propõe é sempre entre a obra e o seu contexto, o "conceito de intenção se aplica mais aos quadros que aos pintores" (BAXANDALL, 2006, p. 81).

Tudo isto posto, um ponto que é importante observar diz respeito a flexibilidade da proposta metodológica. Cada uma das pinturas supracitadas é analisada por Baxandall segundo diferentes ordens de *diretrizes*. Ao analisar *O retrato de Kahnweiler* de Picasso, por exemplo, Baxandall destaca circunstâncias mercadológicas – as instituições, os meios, os mecanismos de aceitação (legitimidade) e rejeição, que mediavam a circulação e eventual comercialização de obras de arte – além dos paradigmas de representação que envolviam a arte da pintura no referido contexto. Já com *Uma dama tomando chá* de Chardin, Baxandall

propõe uma relação entre a pintura e o pensamento científico da época. Desse modo, retira do contexto aspectos socioculturais de diferentes naturezas, que se relacionam com a obra.

Ainda, estes exemplos de análise que o autor empreende, ao passo que cumprem sua função de demonstrar a aplicação da teoria, ao mesmo tempo expõem eventuais problemas que o pesquisador pode se deparar ao utilizar a proposta metodológica, e que neste trabalho também tomamos como parâmetros. Na análise da obra de Picasso, por exemplo, Baxandall nos confronta com o problema da noção de *influência*. Sobretudo em análises como estas, que lidam com fatores causais, o termo *influência* pode corromper o sentido das conclusões que se tiram sobre a obra. Ele observa, por exemplo, ao estabelecer uma relação entre Picasso e Cézanne: "Antes de mais nada, o termo já contém um viés gramatical que decide indevidamente sobre o sentido da relação, quem age e quem sofre a ação de influência: parece inverter a relação ativo/passivo que o ator histórico vivencia" (p. 101). Em *Uma dama tomando chá* de Chardin, Baxandall atenta para o problema da relevância dos aspectos do contexto a serem relacionados com a obra. Para ele, os dados do contexto destacados devem sempre ter relação direta com aspectos pictóricos da obra, a fim de se evitar análises por demais subjetivas ou superficiais. Já em *O batismo de Cristo*, Baxandall se detém sobre o problema da distância cultural do pesquisador em relação a obra a ser analisada, e atenta para o perigo das generalizações baseadas em conceitos do tempo e da cultura do pesquisador ao se voltar para obras do passado.

Entendendo que tal abordagem analítica foi possível no caso da ponte e também no caso de pinturas de períodos históricos diversos, resta confirmar a possibilidade de aplicação na análise de obras de cunho cinematográfico, como as de animação. Sobre isso, um exemplo de iniciativa onde esse escopo teórico é utilizado para análise de obra audiovisual é a dissertação de mestrado *Análise fílmica de A Filha do Advogado utilizando os Padrões de Intenção de Michael Baxandall*, de Marcelo Henrique Costa de Melo, defendida em 2011 no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPE. O mesmo programa de pós-graduação ofereceu no primeiro semestre de 2012 a disciplina *Poética da imagem*, ministrada pelo Professor Paulo Cunha, que tive oportunidade de acompanhar como ouvinte. Durante a disciplina, a metodologia foi apresentada e trabalhada com foco de aplicação no audiovisual.

A abordagem de Baxandall integra o presente estudo enquanto orientação teórica, que direciona o nosso olhar sobre o objeto de estudo da pesquisa. Se aplica no sentido de nos permitir propor relações entre as obras e seu contexto, segundo dois grandes grupos de diretrizes gerais, que compreendem demandas de ordem tecnológica e estética. Não é objetivo do trabalho o determinismo no apontamento de causas e *diretrizes* dos filmes. Mas antes,

entender a obra a partir do leque de opções que o "animador" pernambucano teve para produzi-la. Assim, elencamos nos capítulos seguintes alguns tópicos sobre o contexto de produção local e/ou nacional, que promoveram aos cineastas pernambucanos este leque de opções. Na análise, veremos como as obras dialogam com estas possibilidades e restrições impostas pelo contexto.

2 AS TECNOLOGIAS E SUAS DIMENSÕES SOCIAIS

Quando se fala em processo produtivo de animação, ferramentas da tecnologia cinematográfica, tais como bitolas, câmeras e projetores, normalmente não têm lugar na discussão. Isto justifica-se no fato de que na atualidade, com o filme digital, o processo do animador envolve a utilização de *softwares* em praticamente todas as etapas da criação, desde a elaboração das imagens, passando pelo processo de animação em si, edição, sonoplastia e renderização[1], gerando um arquivo de filme digital. Mesmo quando a animação passou por etapas manuais de produção – desenhos, por exemplo – utilizam-se formas digitais de captação dessas imagens, como *scanners*, e o restante do processo segue no computador.

Na década de 1970, no entanto, é impossível dissociar o processo do animador destas ferramentas do dispositivo cinematográfico, pois neste momento, o cinema de animação ainda era uma arte exclusivamente filmada[2]. Posto isto, este capítulo perpassa três pontos chave para compreensão da presente pesquisa. Inicialmente, será exposto o processo produtivo em animação, para esclarecer como as ferramentas da tecnologia cinematográfica se inserem no mesmo e a importância das mesmas para este processo. Em segundo lugar, aborda-se questões ligadas a acessibilidade destes materiais, e por fim, como foram abarcados pelo mercado cinematográfico da época e os valores culturais que se impuseram sobre os mesmos. Valores estes que, consequentemente, eram transpostos para o filme.

2.1 Animação: O processo produtivo

Para fins de definição, toma-se aqui "animação" na acepção de Aumont (2006), como "formas de cinema nas quais o movimento aparente é produzido de maneira diferente da simples tomada de cena analógica" (p. 18). Ou seja, a diferença fundamental entre o cinema tradicional e o cinema de animação é que o primeiro implica a captação de um movimento que de fato existiu. Na animação, por outro lado, o movimento é necessariamente construído.

À exemplo da pintura e outras artes de representação, a animação dispõe de uma grande variedade de técnicas que permitem representar o movimento. Abaixo, seguem expostas algumas dessas técnicas já conhecidas e executadas na década de 1970 (MORENO, 1978; LAYBOURNE, 1979).

---

[1] Render é como chamamos o processo de transformação de um arquivo de programa em um arquivo de vídeo (ex: mp4, wmv, avi) compatível com *players* de vídeo (ex: Real Player, Windows Media Player, BS Player).

[2] Quando não era filmada, era desenhada direto na película, como veremos adiante. O que, de todas as ferramentas, exclui apenas a câmera. Ainda usa a película e ainda destina-se a projeção.

- Animação 2D tradicional: Também conhecida como desenho animado, consiste em desenhar isoladamente cada quadro da animação. Tradicionalmente, o desenho é produzido em papel fixado a uma mesa própria para a função. Iluminada por baixo, a mesa permite que o animador visualize o desenho anterior, para ter um maior controle da sequência de imagens que compõem o movimento. Em seguida, essas imagens são redesenhadas em acetato, que consiste em uma folha de plástico transparente. O acetato foi introduzido na indústria de animação para evitar que o animador precisasse redesenhar todo o cenário para cada imagem da sequencia de movimento do personagem. Assim, o cenário podia ser uma única imagem por baixo do acetato, enquanto este conteria apenas os desenhos do personagem ou elemento que se movimenta (CAVALIER, 2011). Para cada segundo de animação, desenha-se entre 24 e 12 quadros de imagens em sequência.
- *Stop motion*: Técnica que utiliza bonecos, marionetes ou objetos. À comparação com a anterior, em vez de desenhar, fotografa-se quadro a quadro o movimento destes materiais (muitas vezes, este processo já era realizado pela câmera filmadora). Manuais da década de 1970 tendem a dividir a técnica em duas, de acordo com a natureza dos elementos a serem animados (marionetes e bonecos ou objetos).
- Animação por recorte: Técnica que consiste em animar marionetes feitas com recortes de papel. O personagem é desenhado em papel de forma desmembrada (cabeça, tronco e membros separados entre si). Em seguida, são recortados e montados através de alfinetes ou fitas, resultando numa marionete de papel com seus membros móveis. Para conferir movimento, segue-se o mesmo princípio do *stop motion*: uma fotografia para cada pose.
- *Pixilation*: Técnica semelhante ao *stop motion*, porém utiliza pessoas no lugar de bonecos e marionetes. Para cada movimento da pessoa, é produzida uma fotografia.
- *Time-lapse*: Nesta técnica, uma câmera parada é programada para tirar uma foto de uma dada paisagem a um intervalo de tempo previamente especificado (por exemplo: uma foto a cada uma hora). Esta é a técnica que permite-nos visualizar o nascer e o pôr do sol de um dia em apenas um minuto de filme, ou menos[3].

[3] Por fotografar alterações reais do espaço (as alterações não são criadas), é de se perguntar se tal técnica ainda poderia ser considerada animação. Porém, tal técnica permite-nos que observemos em movimento fenômenos que de outro modo não poderíamos observar como tal, como o desabrochar de uma flor ou a decomposição de um animal, por exemplo. Ao comprimir o tempo, tal técnica confere movimento a fenômenos que normalmente observamos como apenas estados fixos.

- Desenho direto na película: A técnica consiste em desenhar cada quadro da animação direto sobre a película, excluindo a câmera filmadora do processo. Pode se dar em película transparente (virgem) ou velada. Na película virgem, o desenho pode ser produzido com marcadores ou tinta. Na velada, pode-se arranhar a emulsão preta. Também foi aproveitado neste processo a película já usada, ou seja, com imagens filmadas na mesma.
- Outras técnicas menos executadas na década de 1970 utilizavam desenhos em areia; pintura em vidro; *pin-board* (desenhos produzidos com a sombra de pinos pregados em um quadro); e até computação gráfica – já utilizada na época, porém segundo Laybourne (1979), os equipamentos necessários não estavam ao alcance de animadores independentes, pois tinham um custo altíssimo.

Quanto ao seu processo produtivo, expõe-se abaixo modelo baseado em descrição do processo feita por Antônio Moreno (1978).

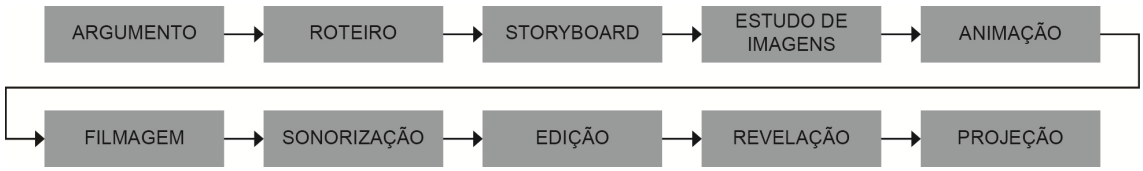

Diagrama 1 – Processo produtivo de animação

A exposição do processo feita por Moreno refere-se a produção especificamente de desenho animado. No entanto, o processo é basicamente o mesmo para animações produzidas com o uso de qualquer técnica. Basta entender que a etapa de animação destrincha-se em subetapas específicas para cada técnica de representação do movimento empregada.

Como pode se observar no diagrama, animar é apenas parte do processo produtivo. E a ilusão de movimento nunca ocorrerá sem um dispositivo que permita que todas as imagens de uma animação 2D tradicional ou de uma animação *stop motion* sejam apresentadas a uma determinada taxa de imagens por segundo que cause essa ilusão de movimento. Ou seja, o animador que produz sua animação usando a técnica 2D tradicional e, portanto, desenhando isoladamente cada sequência do movimento que ele pretende representar, ao final desse processo não tem uma animação, e sim apenas um conjunto de imagens desenhadas. Estas podem vir a simular movimento, desde que o problema do dispositivo seja solucionado. Antes do cinema, diversas soluções foram propostas e experimentadas com este objetivo. Objetos como os da figura 1 são exemplos disto. Baseavam-se na disposição de ilustrações em

sequência, que ao serem giradas a uma determinada velocidade, simulavam movimento do desenho. O cinema, no entanto, foi o que melhor solucionou o problema da ilusão do movimento. Além disso, permitiu à arte da animação ser industrializada, comercializada e desenvolvida como linguagem.

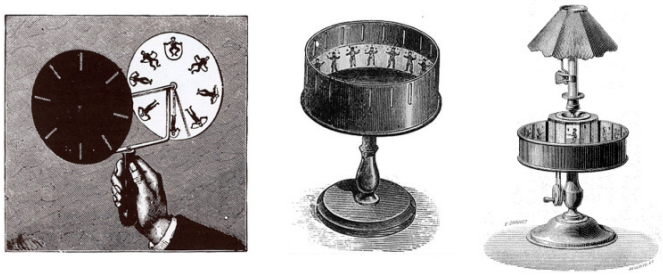

Figura 1 - Respectivamente: phenakistoscope, zoetrope e praxinoscope
Fonte: www.ideafixa.com; www.stageninedesign.com; upload.wikimedia.org

De todo o processo de produção exposto, a etapa de animação é a que toma mais tempo, podendo se estender por anos. Este fator varia a depender da técnica e da complexidade da produção, mas no geral, pode se dizer que algumas horas são necessárias para se obter um segundo completo em animação. Ainda, a depender da técnica de animação, esse processo também implica a necessidade de equipamentos específicos, como vimos no caso da animação 2D, que requer uma mesa de desenho específica (figura 2).

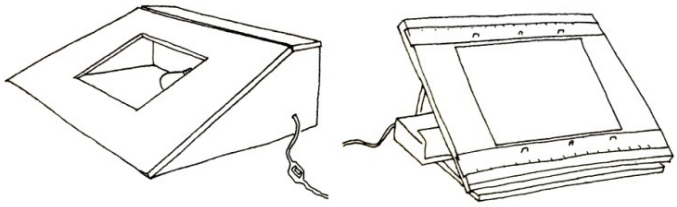

Figura 2 - Exemplos de mesas de luz para animação 2D tradicional
Fonte: LAYBOURNE, 1979

Mesmo etapas comuns ao cinema tradicional, como a filmagem, em animação podem requerer mais tempo de produção ou equipamentos específicos. A filmagem em cinema *live-action*, por exemplo, ocorre em tempo real, enquanto em animação filma-se individualmente cada quadro do segundo. Ainda, esta etapa de filmagem em animação carece de um equipamento conhecido no Brasil como “truca”, onde fixavam-se os elementos a serem animados numa base (desenhos em papel ou acetato, fotos de animação *stop motion*, etc.) e também a câmera numa haste apontada para baixo, como pode ser visualizado na figura 3.

Etapas como sonorização (inclusão de trilha sonora e dublagens) também podiam ser mais complexas no cinema de animação. Pois, enquanto no cinema tradicional a própria câmera podia permitir a captação direta do som, em animação, a trilha sonora, dublagens e demais efeitos de som precisavam ser produzidos à parte e sincronizados em etapa extra. A perfeita sincronia entre os movimentos de boca dos personagens e as vozes da dublagem[4] era um trabalho extremamente minucioso.

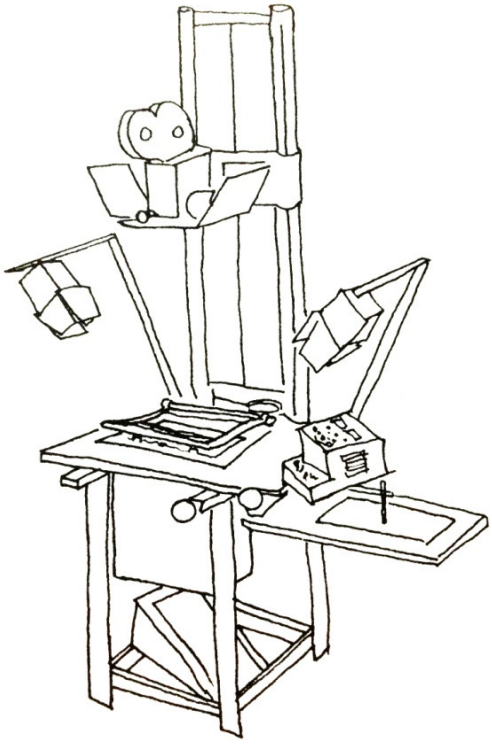

Figura 3 - Exemplo de truca
Fonte: LAYBOURNE, 1979

É importante lembrar ainda que a maior parte dos processos aqui expostos seguem parâmetros americanos, foco de produção onde se desenvolveu uma indústria e, mais importante, onde esses parâmetros foram estabelecidos. Como veremos adiante, o caso do Brasil é de algumas adaptações deste sistema. Mesmo que Antônio Moreno exponha em sua obra de 1978 o processo de produção geral de uma animação, é provável que nem todos os cineastas de animação brasileiros se amparassem segundo o mesmo esquema de produção, nem tivessem acesso fácil a equipamentos ou serviços relacionados (laboratórios de revelação, por exemplo), ou mesmo às informações sobre os meios técnicos. Ademais, em espaços onde não se desenvolveu uma indústria em torno de uma tecnologia, a produção tende

[4] Processo conhecido como *lipsync*.

a ser não especializada. Ou seja, muitas etapas ficam a cargo de um mesmo indivíduo ou simplesmente não são executadas.

Para esta pesquisa, interessa saber um pouco mais sobre os meios técnicos das etapas de filmagem, revelação e projeção, que envolvem o uso das películas, e que, como pode se observar no diagrama, é o fim de todo o processo produtivo de animação. Como etapa posterior a da animação, poder-se-ia alegar que tal atividade é estritamente técnica e não pertence mais a etapa de desenvolvimento criativo da obra. No entanto, como veremos adiante, a etapa de filmagem não se trata apenas de um registro técnico de uma obra já finalizada que só precisa de um dispositivo que a coloque em movimento. Na etapa de filmagem o processo criativo continua, com iluminação, movimentos de câmera e efeitos como *fade-in*, *fade-out*, sobreposição e fusão[5], que afetam o resultado estético da obra.

Posto isto, talvez agora pareça mais compreensível o impacto que um movimento de produção em torno de uma bitola como o super 8 tenha sobre a produção de animação. Pois, como uma arte de cunho cinematográfico e, portanto, dependente da tecnologia cinematográfica para ser produzida e comercializada, a animação sofre ou usufrui das mesmas condições de produção de cinema estabelecidas em uma dada localidade.

2.2 Da bitola à filmagem: Os meios técnicos e acessibilidade

Bitola é nada mais do que a largura da película. Este formato diz respeito a toda uma cadeia de produção, que envolve não só a película, como também aparelhos filmadores e projetores compatíveis com a bitola (figura 4). Ao longo da história do cinema, mais de 20 formatos de película foram inventados e introduzidos no mercado, com sua respectiva aparelhagem acessória. No entanto, apenas alguns deles se tornaram de uso comum. Entre estes, temos as películas de 35mm, 16mm e 8mm.

[5] Tratam-se de efeitos de corte entre um plano e outro do filme. O *fade* diz respeito a transição gradual entre um plano do filme e uma tela preta ou branca, sendo *fade-in* quando a transição vai da tela para o plano, e *fade-out* o inverso, ou seja, quando a transição ocorre do plano para a tela. Fusão é o mesmo que o *fade*, porém quando a transição gradual ocorre de um plano para outro. Já a sobreposição diz respeito a, como diz o nome, sobreposição de planos.

Figura 4 - Rolo, câmera e projetor de super 8.
Foto: Marcos Buccini, a partir de materiais do acervo de Lula Gonzaga.

O formato de 35mm é o mais antigo. Foi introduzido por Thomas Edison em 1892 e também utilizado pelos Irmãos Lumière em 1895. Adotado como padrão na indústria cinematográfica, é comercializado até hoje, tanto em produções filmadas direto nesta película, quanto produzidas em qualquer formato (vídeo, digital, etc.) e apenas finalizadas em 35mm. O formato de 16mm foi lançado pela Eastman Kodak em 1923. A bitola continuou sendo desenvolvida e variações da mesma foram introduzidas no mercado posteriormente, como o super 16 e o ultra 16. Quanto a bitola de 8mm, foi introduzida no mercado em 1932, também pela Eastman Kodak. O super 8 é uma variação da mesma, lançada em 1965 pela mesma empresa (ROGGE, 2012; WIKIPEDIA, 2013).

Este espaço da película é ocupado, como pode ser observado na figura 5, pelo fotograma (área onde será gravada a imagem), pelas perfurações, além de uma pequena área reservada à inclusão da faixa de som. A área do fotograma define a resolução da imagem filmada. Assim, quanto maior for a largura da película, maior o espaço disponível para o fotograma, e consequentemente, maior será a resolução da imagem projetada. O espaço ocupado pelas perfurações também compete para uma resolução maior ou menor, pois afetará, como vimos, o espaço destinado ao fotograma. É o que acontece entre as bitolas de 8mm tradicional e a super 8. Ambas possuem 8mm de largura, porém no super 8 as perfurações são menores, permitindo um espaço maior para o fotograma – 4,5mm na bitola de 8mm tradicional e 5,79mm na super 8 – como pode ser observado na mesma imagem (SUPER8DATA, 2009).

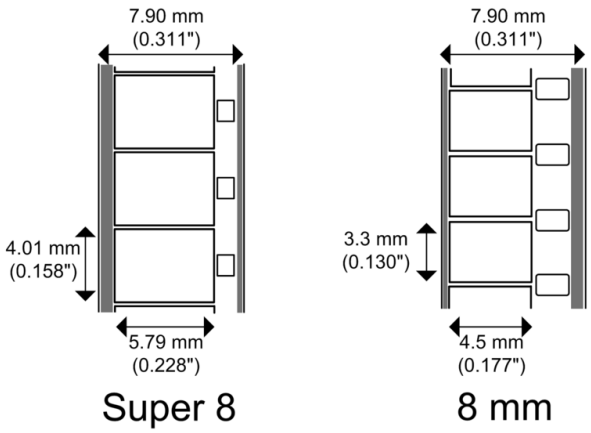

Figura 5 - Configuração do espaço na película de super 8 e de 8mm tradicional
Fonte: en.wikipedia.org

Como já assinalado, uma dada película em determinada bitola não poderia ser comercializada sem toda uma cadeia produtiva em torno dela, envolvendo comércio de câmeras, prestação de serviços de laboratórios de revelação e, em última instância, a existência de cinemas com projetores compatíveis com a referida bitola. Isso traz à discussão questões de acessibilidade. Para quem estava a tecnologia e as informações necessárias para a produção de cinema, e especificamente, de cinema de animação?

Um primeiro aspecto que levaremos em conta diz respeito ao valor financeiro destes materiais. Na bibliografia consultada, estes valores são expressos em cruzeiros, moeda já sem ponto de referência para a atualidade. No entanto, uma vez que a intenção de apresentar estes valores é justamente a de pontuar diferenças de acessibilidade entre bitolas, não precisaremos de conversões para compreender. Assim, Miriam Alencar (1978) expõe o depoimento de um cineasta destacando as diferenças de valores para se produzir 10 minutos de filme em 35mm ou 16mm. Para o primeiro, seria necessário um investimento de Cr$2.800,00, enquanto o 16mm custaria Cr$400,00. Ou seja, com o mesmo investimento de Cr$2.800,00, o realizador podia produzir 10 minutos em 35mm ou 70 minutos em 16mm. Não só o preço, mas a própria estrutura física das bitolas afetava as relações de vantagem financeira de uma sobre a outra. Pois nas bitolas mais largas, o fotograma é maior também em altura, ocupando mais espaço também em sentido longitudinal. Isso significa dizer que a mesma metragem em duas bitolas diferentes comportam quantidades desiguais de fotogramas e, portanto, a mesma metragem em duas bitolas filmam diferentes quantidades de minutos. Isso afeta a relação de diferença financeira entre as duas, pois mesmo que o valor da metragem fosse o mesmo para duas bitolas diferentes, ainda assim uma seria capaz de filmar mais tempo que a outra. Em

depoimento para obra de Alexandre Figueirôa (1994), Firmo Neto revela que com 15 metros[6] de filme em 8mm a 18 quadros por segundo, obtinha-se poucos mais de três minutos de filme. A mesma metragem em 16mm filmaria apenas pouco mais de 1 minuto. Mesmo o dobro, ou seja, 30 metros de filme em 16mm, resultava em cerca de dois minutos de filme, ainda não conseguindo alcançar os 3 minutos que se obtinha com 15 metros de 8mm.

Apesar de bem mais barato do que o 16mm e o 35mm, o super 8 (inclui-se aqui não só a película, como também a câmera e outros custos de produção possíveis) não era tão acessível assim. Como Celso Marconi (1986) apontaria em uma palestra no Festival de Arte da Paraíba em 1979:

> "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'" (p. 43).

Diferente da bitola de 35mm, as outras praticamente entraram em desuso na indústria cinematográfica, sobretudo após a proliferação do vídeo. Apesar disso, alguns cineastas e animadores ainda se utilizam dessas tecnologias para produzir seus filmes.

Quanto às câmeras, Laybourne (1979) aponta em seu manual sobre como produzir animação no período: "a mais importante ferramenta em animação é a câmera" (p. 180). Também era de grande variedade, em alguns casos, versões diferentes da mesma bitola careciam de diferentes câmeras filmadoras para sua utilização. Segundo o autor, modelos novos de câmeras super 8, por exemplo, "como carros, surgem a cada outono" (p. 182). O principal atributo que uma câmera filmadora precisa ter para ser inserida na produção de animação é a possibilidade de filmar quadro a quadro. Ao passo que nem todas as câmeras possuíam tal propriedade, outras foram projetadas especificamente para o cinema de animação. A maior parte delas, no entanto, servia tanto à animação quanto ao cinema *live-action*. Em seu manual, Laybourne (1979) expõe os valores aproximados desses equipamentos. Uma câmera filmadora de super 8 barata custava entre 150 e 300 dólares. A mais cara podia custar mais de mil dólares. Sabemos que esses valores não expressam o custo das mesmas no Brasil, mas o conhecimento destes podem ajudar a entender a diferença de valores entre a tecnologia do super 8 e a de outras bitolas. A título de comparação, um dos modelos mais baratos de câmera filmadora de 16mm custava cerca de 700 dólares.

[6] Firmo Neto expressa esses valores, não em metro, mas em pés. Foram convertidos para tornarem-se mais claros.

Esses equipamentos eram produzidos no exterior e, portanto, como produto importado, o acesso aos mesmos também dependia, em parte, do governo brasileiro. Alexandre Figueirôa (2000), em seus estudos sobre o ciclo de super 8 no Recife, mostra como a tecnologia para o super 8 encareceu ao longo da década de 1970, em vista de interferências dos órgãos oficiais. Em 1976, por exemplo, a Cacex[7] proibiu a importação de equipamentos de super 8 por considerá-los supérfluos. Já em 1977, os impostos para importação desses produtos encareceram sobremaneira o valor dos mesmos no mercado nacional (FIGUEIRÔA, 2000).

As já mencionadas trucas implicavam um custo extra. A vantagem desse tipo de material é que podia ser comprado ou construído. No comércio, a variedade de trucas era imensa. Laybourne (1979) expõe pelo menos 10 modelos delas, que variam de complexidade e consequentemente de preço. Trucas como a da figura 3 (rever página 22) são relativamente complexas e podiam custar mais de cinco mil dólares. Possuem a base móvel, onde serão posicionadas as folhas de acetato com desenhos, podendo se deslocar para os dois lados, bem como para frente e para trás. Isso permite a representação de efeitos de câmera diversos. Outras trucas permitiam ainda o movimento em 360º de sua base e movimentos da câmera em sua haste. As mais complexas permitiam ainda rotoscopia e combinação de animação com cenas filmadas. Em resumo, a truca mais barata custava cerca de 150 dólares, enquanto a mais cara podia sair por mais de 30 mil.

No Brasil, as trucas foram utilizadas desde o início da produção em animação, como podemos atestar em Moreno (1978), que em seu livro *A experiência brasileira no cinema de animação* exibe uma imagem do animador Seth[8] utilizando um dos primeiros modelos desse material no Brasil.

A inclusão do som (trilha sonora, vozes e sonoplastia) demandava aparelhagem extra. Além de equipamento específico de som, fazia-se necessário uma moviola, equipamento que permite a sincronização entre a fita de som e o filme.

Assim, temos uma estrutura que, de certo modo, determina quem pode fazer cinema, que consiste no indivíduo ou produtora capaz de reunir recursos para trabalhar com os formatos disponíveis no mercado, o 35mm, e alternativamente o 16mm. Nessa conjuntura, o super 8 surge como uma forma mais acessível de produção. Podemos dizer que o super 8, em toda a sua acessibilidade, resolve, portanto, o problema de quem pode fazer cinema? Como veremos adiante, não se trata apenas de acessibilidade. Para que o super 8 seja utilizado para

[7] Cacex: Carteira de Comércio Exterior do Banco do Brasil – Órgão que tratava dos assuntos de importação e exportação de produtos.
[8] Autor da primeira animação brasileira, O Kaiser, de 1917.

fins cinematográficos, em primeiro lugar, é preciso que hajam movimentos de legitimação da bitola para este fim. Em segundo lugar, estes movimentos não são absorvidos de forma homogênea, variadas instituições e agentes do cinema daquele contexto atribuirão diferentes valores e expectativas para o super 8. Valores que, em última instância, serão transpostos ao próprio filme. Na década de 1970, a película é a apresentação final do produto de animação. É na forma de uma película que uma animação é abarcada pelo mercado. Antes de ser *stop-motion* ou animação 2D, ela era super 8 ou 35mm. Tais materiais já estão impregnados de valores culturais. Sendo assim, a obra finalizada em película 16mm ou 35mm já tinha um caminho traçado dentro do mercado. Para entender o que o super 8 veio a representar neste contexto sócio-histórico, precisaremos pontuar algumas informações sobre o mercado.

2.3 O mercado e os valores culturais das tecnologias

Até a década de 1970, a parcela de fato lucrativa do mercado cinematográfico brasileiro correspondia às salas de exibição[9]. Menos para os produtores brasileiros, visto ser esse mercado, já na época, amplamente dominado pela produção norte-americana (ALENCAR, 1978; MARCONI, 1986). Esse domínio viciava o gosto do público, que se tornava cada vez mais orientado para as produções norte-americanas. Era esse cinema norte-americano específico que apreendiam como a forma legítima de fazer cinema (MARCONI, 1986). Qualquer outra forma, até a nacional, soaria como um modo até "errado" de produzir cinema. Para Celso Marconi (1986), em última instância, esse domínio sobre o público e os exibidores brasileiros afetava o desenvolvimento da produção de cinema nacional.

> "Está na exibição todo o estrangulamento do cinema não só pernambucano, mas brasileiro. É a dominação do mercado exibidor pelos produtores norte-americanos que faz com que a produção brasileira seja tão difícil" (MARCONI, 1986, p. 73)

De fato, sem possibilidades de comercialização, a produção nacional se tornava uma atividade insustentável. Para o exibidor, saía muito mais barato veicular os filmes estrangeiros em seus cinemas, pois muitos deles podiam ser comprados a preços fixos e muito baixos. Já com relação a produção nacional, o mesmo exibidor tinha a obrigação de pagar ao produtor da obra uma porcentagem da renda da bilheteria (ALENCAR, 1978).

Nesse contexto, o produtor brasileiro (de longa ou curta-metragem) precisava lutar constantemente pelo seu espaço no mercado de salas de exibição, recorrendo ao Estado, para

[9] Salas de exibição é como chamamos o segmento de mercado que compreende a prestação do serviço de exibição cinematográfica (BRASIL, 2012).

que este interferisse em nome das produções nacionais. Não faltaram leis de proteção ao cinema nacional. Mas estas, como menciona Miriam Alencar (1978), não incidiam sobre a produção estrangeira. Tais medidas legislativas cumpriam apenas reservar uma pequena parcela do espaço das salas de exibição para a produção nacional, mantendo, no entanto, a desproporção entre o montante brasileiro e o estrangeiro.

No que cabe ao longa-metragem, a primeira lei de proteção à produção nacional surgiu em 1932, fixando a proporção de filmes nacionais que deveriam ser inseridos na programação das salas de exibição de cada mês. Em 1939, determinou-se que os cinemas seriam obrigados a exibir pelo menos um filme nacional anualmente. Em 1946, esse número aumentou para três filmes ao ano. No ano de 1951, decidiu-se que os cinemas deveriam exibir um filme nacional para cada oito estrangeiros, mantendo-se a desproporção. A partir de 1959, o espaço reservado a produção nacional nas salas de exibição passou a ser determinado em dias por ano. Neste ano, por exemplo, ficou estabelecido que cada cinema deveria exibir filmes nacionais em pelo menos 42 dias do ano, número aumentado para 56 dias em 1963. Tais determinações afetavam de formas diferentes os vários cinemas do país, pois enquanto alguns cinemas funcionavam diariamente, outros abriam as portas em apenas um dia da semana. Sendo assim, no ano de 1970 foi determinado que o número de dias em que o cinema deveria exibir filmes nacionais seria proporcional a quantidade de dias que o estabelecimento funcionasse durante a semana. Eis os extremos dessa resolução: Para os cinemas que funcionavam sete dias por semana, a exibição de filmes nacionais deveria ocorrer em 28 dias por trimestre (totalizando 112 dias por ano). Já os que funcionavam em apenas um dia na semana, deveriam exibir os nacionais em apenas quatro dias por trimestre (totalizando 16 dias por ano). A taxa de 112 dias por ano dedicados a produção nacional não agradou os exibidores, que também recorreram ao Estado para assegurar-lhes o negócio. Foi assim que em 1971, conseguiram que a resolução mudasse, diminuindo de 112 para 98 os dias anuais de exibição nacional obrigatória. Em seguida, no mesmo ano, conquistaram uma nova baixa, dessa vez para 84 dias, o que entraria em vigor já a partir de 1972 (ALENCAR, 1978). Vê-se, com isso, o choque de interesses que envolveu a legislação de proteção ao cinema nacional.

O quadro era ainda mais difícil para o produtor de animação, pois, como vimos, o processo produtivo em animação é mais longo e oneroso do que o cinema *live-action*, tornando a produção de longas-metragens uma atividade bastante difícil. Até o fim da década de 1970, o país produziu apenas três longas-metragens de animação – *Sinfonia Amazônica* (1953), de Anélio Lattini Filho; *Presente de natal* (1971), de Álvaro Henrique Gonçalves; e

Piconzé (1972), de Yppê Nakashima. A experiência dos três evidencia uma conjuntura desfavorável a produção continuada em longas de animação.

O primeiro levou seis anos para ser concluído. Segundo Antônio Moreno (1978), foi a animação brasileira mais premiada[10] e não teve problemas para ser distribuída. Nem por isso pode se dizer lucrativa. "Foi um sucesso financeiro, menos para Lattini, de quem se descontou todas as despesas com publicidade, cartazes, fotos e *trailers*" (MORENO, 1978, p. 78). Além disso, nem sempre havia a possibilidade de atestar se o valor da renda de bilheterias indicado pelo exibidor era o valor real, o que criava uma situação favorável à alteração de dados e consequente engodo do produtor. Em depoimento para obra de Antônio Moreno (1978), Lattini sugere ter sido ludibriado por exibidores e recebido menos do que deveria pelas bilheterias de sua animação. Além disso, em 1977 ele tentou relançar a animação nos cinemas nacionais. Porém, como fazia mais de cinco anos da primeira censura do filme, o mesmo já não se encaixava nos critérios da lei de obrigatoriedade de exibição de filme brasileiro (MORENO, 1978). Ou seja, a animação poderia ser relançada, porém sem fazer parte da cota de filmes brasileiros a serem exibidos, o que já não a tornava atraente aos exibidores.

Presente de natal (1971), de Álvaro Henrique Gonçalves, foi o segundo longa-metragem de animação (e primeiro longa colorido). Levou três anos para ser produzido, com as funções de animação (técnica de animação 2D tradicional) e filmagem concentradas em um único indivíduo – o próprio Álvaro Henrique Gonçalves. Segundo Antônio Moreno (1978), a obra teve grande dificuldade para ser distribuída e só conseguiu ser exibida na cidade de Santos, em São Paulo.

Piconzé (1972), de Yppê Nakashima, parece ter tido melhor desempenho no mercado que as demais, fazendo grande sucesso (MORENO, 1978). Porém, levou cinco anos para ser produzida, com várias funções do processo concentradas no próprio Yppê Nakashima.

O espaço para a animação na TV brasileira também era predominantemente ocupado pelas produções estrangeiras. Ademais, o foco da animação na TV eram séries, que podiam demandar tanto ou mais recursos quanto um longa de animação, sendo igualmente inviável para a conjuntura. A primeira série de animação brasileira para TV só foi produzida na década de 1980 – *A Turma da Mônica*, de Maurício de Souza. E ainda assim, não foi veiculada na TV, pois o estúdio preferiu distribuí-la em coletânea no segmento de mercado de vídeo doméstico[11] (NESTERIUK, 2011).

[10] Devemos lembrar que Antônio Moreno escreve seu livro em 1978. Portanto, foi a animação brasileira mais premiada até o referido ano.
[11] Diz-se do segmento de mercado de venda e locação de filmes (ANCINE, 2010).

Sendo assim, a linguagem de animação no Brasil se desenvolveu principalmente em obras de curta-metragem[12], compartilhando os mesmos problemas de mercado e conquistas para este tipo de cinematografia. Muito embora do ponto de vista do processo produtivo o curta-metragem fosse mais acessível ao animador, nem por isso o mercado era menos árido. Também houveram leis de proteção ao filme curto, mas, assim como a legislação que amparava os longas, também tinham suas deficiências. De modo geral, essa legislação cumpriu estabelecer quantidade de dias de exibição obrigatória de curtas-metragens nacionais em cinemas, além de fixar os valores que deveriam ser pagos aos produtores dessas obras.

Assim, em 1967, estabeleceu-se que os cinemas ficavam obrigados a exibição de filmes de curta-metragem nacionais durante pelo menos 28 dias do ano. O valor a ser pago ao produtor pela exibição do filme deveria ser proporcional ao valor do ingresso cobrado no cinema, bem como a quantidade de poltronas de sua sala de exibição. No entanto, fora do controle e das possibilidades de fiscalização do órgão regulamentador, muitas fraudes eram cometidas pelos exibidores. Além de não cumprirem os 28 dias por ano, também não pagavam os produtores devidamente. Em vez do valor proporcional a bilheteria, pagavam preços fixos (cada vez mais baixos). Outro tipo de fraude era a troca de filme entre exibidores sem conhecimento do produtor, que não recebia nada pela exibição no outro cinema. Assim, a cota determinada pela lei poderia ser cumprida sem que o exibidor pagasse por todos os filmes que foram exibidos. A consequência é que nem todas as obras aptas a serem exibidas o foram. De acordo com Miriam Alencar (1978), em dois anos (1967 a 1969) "cerca de 150 filmes de curta metragem receberam o certificado de Classificação Especial[13]. Desse total, apenas uns 50 conseguiram exibição" (p. 129). Até 1975, mudanças foram feitas, angariando conquistas para os produtores nacionais. Além de conseguir um aumento da quantidade de dias para exibição compulsória dos curtas (35 dias em 1973 e 56 dias em 1975), em 1975 foi determinado que toda exibição de um longa estrangeiro devia acompanhar a exibição de um curta nacional. Tal resolução só entraria em vigor, no entanto, em 1978 (ALENCAR, 1978). É importante ressaltar que essa legislação não protegia todas as obras de curta-metragem. Em geral, apenas as obras em 35mm eram amparadas pela lei, enquanto as outras bitolas ficavam à margem do mercado.

Desse modo, sem espaço nas salas de exibição e na TV, e sem o devido amparo pelas leis de proteção, restava ao animador de curta-metragem o circuito de festivais nacionais para

[12] E paralelamente na publicidade e no *motion graphics*.
[13] Para ser exibido, o filme passava por uma seleção prévia, feita por órgão ligado ao governo. Os que recebiam o certificado de Classificação Especial, estavam aptos a prospectar exibidores em potencial.

exibir suas obras. A grande dificuldade desse segmento de mercado, no entanto, era o fato de não ser lucrativo. Muitos deles concediam prêmios, mas estes não impulsionavam carreiras. Nem pelo prêmio em si (muitas vezes consistiam apenas de produtos e serviços ligados a atividade cinematográfica, tais como cartucho de filme e revelação em laboratórios) e nem pelo prestígio conferido ao autor premiado. Segundo Miriam Alencar (1978), prêmio capaz de afetar positivamente a comercialização de uma dada obra, só o de um festival com a importância do de Cannes, por exemplo. De todo modo, os festivais tinham grande importância. Através dos mesmos, podia se estabelecer redes de contato, parcerias e até negócios. Porém, mais importante era a possibilidade de veiculação dessas obras que não conseguiam galgar espaço em outros meios (ALENCAR, 1978). Para grande parte dos produtores, os festivais não foram somente a única forma de exibição de sua produção a um público, mas a própria legitimação de sua obra como expressão cinematográfica.

De todo modo, essa distribuição sem possibilidades de lucro ou mesmo de recuperação do custo investido na obra, afetaria a própria visão que se teria do curta-metragem que, ao contrário do longa, não seria considerado uma forma autônoma de cinema. Antes, era visto como um trampolim, um ritual de passagem para o "cinema de verdade". Nesse sentido, a importância do curta-metragem parecia ser, principalmente, o fato de, através dele, se revelarem novos cineastas (ALENCAR, 1978). Pois uma carreira continuada na produção de curta-metragem era algo insustentável na já especificada conjuntura. Obviamente houveram aqueles que dispunham de recursos para empreender uma carreira continuada em curta-metragem, inclusive no cinema de animação. O que é importante frisar aqui é que este não foi o padrão e a realidade da maioria, para quem o curta-metragem era um caminho para o longa.

Entre os curtas especificamente, pode se dizer que a mesma lógica hierarquizada estigmatizava as produções em cada bitola. Como já mencionado, as leis de proteção ao curta, sobretudo a que exigia a exibição de um curta nacional para cada longa estrangeiro, abarcava apenas obras produzidas ou finalizadas em 35mm. Todas as outras desamparadas pela lei seguiam sob a alcunha de cinema amador. Desse modo, também as bitolas de 8mm ou 16mm cumpriam, para alguns, a função de trampolim para o 35mm, o modo "profissional" de fazer curta-metragem. Um exemplo pode ser observado no caso do Festival Brasileiro de Cinema Amador, que surgiu em 1967. De regularidade anual, em 1971, o festival mudou o enfoque. Passou a aceitar apenas obras em 35mm e alterou o nome para Festival Brasileiro de Curta-Metragem. Uma das justificativas dos realizadores foi o fato de que os próprios produtores de curtas em 16mm que surgiram nas edições anteriores do festival "passaram a se voltar para o

35mm, pelas possibilidades de ver seu produto exibido nos circuitos comerciais" (ALENCAR, 1978, p. 107).

É nesse contexto de valores já consolidados para a obra nacional, o curta-metragem e as tecnologias utilizadas para esta atividade que surge o super 8, em 1965, como uma bitola para uso doméstico (festas de aniversário, viagens de família, e afins). Porém, com custos bem abaixo do necessário para uso das outras bitolas, logo chamou a atenção de pessoas interessadas em produzir cinema (MARCONI, 1986). Como já observamos, para existir cinema em super 8 é preciso que haja movimentos de legitimação da bitola para fins de expressão cinematográfica. No caso do super 8, o circuito de festivais contribuiu bastante neste sentido, pois em um contexto onde a política de fomento e legislação de proteção não existiam para o super 8, sem os festivais para escoar a produção, não se poderia falar de cinema nesta bitola. Assim, festivais que já existiam passaram a aceitar e premiar filmes em super 8. Além disso, outros festivais surgiram, dedicados exclusivamente à bitola. Miriam Alencar (1978) lista todos os festivais que ocorreram no ano de 1977 com algum tipo de apoio da Embrafilme[14]. Dos 16 festivais listados, seis eram exclusivamente dedicados ao super 8.

Ainda assim, a despeito destas iniciativas no sentido da legitimação, houve também uma grande resistência das instituições regulamentadoras, que mantiveram uma política restritiva para o super 8. A postura discriminatória entre bitolas foi comum e acompanhou toda a década de 1970. O que leva Celso Marconi a proferir no Festival de Arte da Paraíba em 1979[15]:

> "A arte cinematográfica não pode simplesmente ser enquadrada em bitolas. Não é o fato de um filme ter sido feito em 16mm, 35mm, 70mm, 150mm ou 8mm que vai determinar a sua qualidade. A essência do cinema está na imagem projetada. Aquela que o espectador vê. E não no processo de um filme mais ou menos largo" (MARCONI, 1986, p. 41).

Ele completaria: "É questão fundamental partir para um cinema em 8mm que seja livre de censura, de auto-censura, de esquemas comerciais, de patrocínios bitoladores" (MARCONI, 1986, p. 43 e 44). Para Celso Marconi (1986), o sentido da utilização do super 8 estava além da simples forma barata de produzir. A bitola de super 8 seria um meio de não se render às imposições de um mercado que restringia quem podia fazer cinema. Representava a "luta por uma cinematografia brasileira" e "contra os comerciantes das imagens" (p. 42). Ainda, os filmes em super 8, ao não serem devidamente amparados pela lei e nem

[14] Supõe-se que houveram outros festivais, sem o apoio da referida instituição.
[15] O texto integral da palestra foi publicado em seu livro "Cinema: Uma panorâmica" (1986).

comercializados, não sofriam as mesmas pressões do mercado que existiam para o 35mm. E ao serem veiculados em circuitos alternativos e não oficiais de mostras (como veremos em capítulo seguinte), nem sempre sofriam a mesma pressão da censura que o cinema profissional em 35mm[16]. Essa abertura também contribui para que o super 8 tenha sido a saída crítica e reflexiva sobre a conjuntura do país, que na ocasião vivia uma ditadura. Assim, o super 8 foi o cinema crítico, que contestava a ditadura militar. Foi o cinema crítico que reagia aos modos de fazer cinema, propondo inovações na linguagem cinematográfica.

> "Talvez a afirmação de Caetano Veloso, ao assistir à Jornada de Salvador de 1973, dizendo gostar dos filmes em super 8 porque eles eram ruins, seja aquela que melhor ilustra o papel do super 8, no cinema brasileiro. Ruim, naquele momento, significava o não comprometimento em se obter com a bitola o mesmo desempenho do cinema comercial. 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 essas manifestações, o mais importante era o contexto geracional que representavam com suas rupturas ideológicas e estéticas e da qual o super 8 fazia parte" (FIGUEIRÔA, 2000, p. 77 e 78).

Não houve uma unidade estética, ideológica ou discursiva. O super 8 gerou inúmeras cenas e abarcou orientações diversas: do cinema de artista, passando pelo cinema "anarco-superoitista" daqueles que propunham novas formas de fazer cinema, até aqueles que usaram a bitola para produzir cinema segundo paradigmas estéticos do cinema comercial. A articulação desse movimento não se deu em nível nacional e sim de forma fragmentada e regional (ITAÚCULTURAL, 2013). Assim, direcionamos nosso foco agora para o contexto superoitista específico do Recife.

[16] É preciso esclarecer que festivais e mostras devidamente regulamentados precisavam passar os filmes pela censura antes da exibição.

3 O CICLO DE SUPER 8 DO RECIFE

Na década de 1970, o super 8 foi um fenômeno de amplitude nacional. Em Recife, representou uma retomada na produção de cinema, que desde a década de 1930 figurava apenas em poucas produções esparsas.

Antes do super 8, Pernambuco havia vivido apenas um momento de concentração de produção local, durante a década de 1920 e início da década seguinte. A despeito da falta de estrutura local e de conhecimentos técnicos, da equipe não especializada nas funções que executavam e da improvisação na execução dos processos, o estado produziu 13 longas-metragens de cinema mudo. Sem mencionar as dificuldades de distribuição, pois na ocasião os cinemas exibidores já demonstravam preferência pelo cinema estrangeiro. Essa concentração de produção, que ficou conhecida como o "ciclo do Recife", entra em declínio com a difusão do cinema sonoro, pois o estado ainda não estava preparado para este tipo de produção. Entre as décadas de 1930 e 1960, continuariam produzindo cinema em Pernambuco, porém com poucas iniciativas e sem sinal de uma produção continuada (FIGUEIRÔA, 2000).

Na década de 1970, vê-se um novo foco de produção de cinema surgir em Recife, com o uso principalmente do super 8. Alexandre Figueirôa (1994, 2000) situa o ciclo do super 8 do Recife em dez anos, entre 1973 e 1983. Neste período foram produzidos cerca de 250 filmes na cidade.

A introdução da tecnologia do super 8 no estado de Pernambuco ocorreu ainda na década de 1960. Esse material, no entanto, foi adquirido no exterior e não em Pernambuco. O equipamento necessário a filmagem em super 8 só apareceu no comércio local nos dois primeiros anos da década de 1970. De modo que em 1972, Firmo Neto já tinha um laboratório equipado para a produção em super 8 no estado (FIGUEIRÔA, 1994).

Como em outras localidades, o super 8 foi utilizado como bitola para uso doméstico, servindo ao propósito de filmar festas de aniversário, casamento e afins. Em seguida, chamou a atenção de interessados em trabalhar com cinema, que viram no super 8 vantagens de uso em relação às outras bitolas. Na época, a bitola mais barata era o 16mm e, ainda assim, tornava a produção inviável para muitos. Fernando Spencer, um dos expoentes do cinema super 8 em Recife, por exemplo, já tentava produzir filmes desde a década de 1960 em 16mm, mas não conseguia concluí-los em vista do custo que o uso dessa bitola implicava.

É importante ressaltar que a produção do período não é exclusivamente em super 8. As atenções estão voltadas para esta bitola, é verdade. O super 8 é o pivô, por assim dizer, de um surto de produção e do surgimento de uma nova geração de cineastas no estado. Essa nova geração logo se depara com um mercado de cinema restrito que valoriza, fomenta e protege o cinema profissional feito em 35mm. Nesse sentido, o super 8 dá a conhecer um mercado desfavorável para seu próprio uso, chamando as atenções para as outras bitolas e para os variados modos de se fazer cinema. Vale lembrar, igualmente, que sendo o 35mm tido como a forma profissional de se fazer cinema, é, ainda que com ressalvas, a expectativa de profissionalização de alguns.

De acordo com Alexandre Figueirôa (2000), os primeiros filmes de curta-metragem em super 8 no estado foram os produzidos para participar da II Jornada Nordestina de Curta Metragem de Salvador em 1973, que naquele ano incluiu o super 8 na mostra competitiva. Isso mostra como a legitimação da bitola como expressão cinematográfica no segmento de circuito de festivais impulsionava a produção, ao lado dos aspectos de acessibilidade da tecnologia e dos incentivos em prêmios que esses festivais podiam proporcionar, como equipamentos, cartuchos de filmes, revelação em laboratório, e até dinheiro.

Dos 11 filmes pernambucanos inscritos na Jornada, sete foram selecionados. O restante foi exibido em mostra não competitiva do mesmo festival. A Jornada revelou os primeiros nomes dessa geração, entre eles: Kátia Mesel, Fernando Spencer, Athos Eichler, Osman Godoy, Lula Gonzaga, Geneton Moraes, Paulo Cunha, Ricardo Almeida e Cleto Mergulhão. Ao longo da década de 1970, outros nomes despontariam e se juntariam aos primeiros, como Celso Marconi, Amin Stepple, Paulo Bruscky e Jomard Muniz de Brito (FIGUEIRÔA, 1994, 2000).

Em Recife, a crítica e a produção do ciclo super 8 caminharam juntas desde o início da década de 1970, pois três dos cineastas do ciclo possuíam colunas nos jornais locais, a saber: Geneton Moraes, Fernando Spencer e Celso Marconi. Além de noticiar sobre a cena e as produções locais, bem como suas repercussões nos festivais nacionais, também foram publicados artigos sobre a bitola super 8 e como produzir cinema com a mesma, artigos que ressaltavam as vantagens do super 8 em relação às outras bitolas (FIGUEIRÔA, 1994, 2000). Assim, os interessados em fazer cinema e que viam no super 8 a oportunidade de produzir, encontravam a legitimação da bitola como forma de expressão cinematográfica também através desses meios de comunicação.

A propósito do gênero das obras, foram produzidos documentários que retratavam temas da cultura nordestina, ficções e animações. O ciclo não foi homogêneo em termos

estéticos ou ideológicos. Alguns utilizavam o super 8 para tentar reproduzir a estética e a linguagem do cinema convencional. Mas, no geral, tentou-se inovar na linguagem cinematográfica e empreenderam-se filmes experimentais, que buscavam fugir dos padrões comerciais (FIGUEIRÔA, 1994, 2000). Em comparação com o que fora produzido no chamado Ciclo do Recife, por exemplo, Celso Marconi (1986) considera que este movimento apenas reproduziu a estética cinematográfica americana. No movimento em torno do super 8 isso também teria acontecido, entre "cineastas que consideravam fundamental fazer um cinema "certo" e não uma arte pessoal, criativa" (MARCONI, 1986, p. 30). Porém, entre os que se dispuseram a fazer cinema com a referida bitola, muitos tentaram inovar, propondo novas formas narrativas.

> "Não nos interessava fazer um cinema narrativo, contar uma história certinha com ator e tudo mais. Os filmes super 8 que se viam nos festivais e tentavam ser uma cópia dos exibidos nas salas comerciais eram malfeitos ou caricatura de um cinema brasileiro que já era ruim. Até utilizávamos atores, mas noutro sentido, como elemento de cena ou para recitar textos" (Geneton Moraes em FIGUEIRÔA, 2000, p. 73).

Esse espírito de subversão aos meios do cinema não se limitava ao conteúdo da obra, ou seja, ao momento da produção em si, mas também às formas de lidar com o restrito mercado de distribuição. Assim, empreenderam-se em Recife, também mostras livres em espaços alternativos que, desvinculadas dos mecanismos oficiais de distribuição, e longe da fiscalização e da censura, deixavam às obras exibidas liberdade para criticar e repudiar, inclusive o regime militar.

A princípio, exaltou-se, ou pelo menos pode se dizer que se fez pouco caso, da precariedade técnica das produções. Ao longo da década de 1970, no entanto, os problemas enfrentados pelos superoitistas para produzir e distribuir as obras, e os debates em torno do super 8, competiram para que muitos voltassem às atenções para a qualidade técnica das produções, o mercado e as possibilidades de comercialização das mesmas, além da profissionalização dos cineastas envolvidos. Esse debate também não era homogêneo. Alguns buscavam o reconhecimento do super 8 como bitola profissional, a fim de que a mesma fosse amparada pelas instituições de fomento e legislação de proteção. Outros temiam que essas conquistas junto aos órgãos oficiais terminassem por eliminar o caráter crítico e subversivo das obras superoitistas (FIGUEIRÔA, 1994).

Sobretudo, em Recife, se pensou sobre o super 8 e seu papel na cinematografia nacional e pernambucana. Em 1976, foi fundado o Grupo de Cinema Super 8 de Pernambuco (Grupo 8), por iniciativa de Fernando Spencer, Celso Marconi, e outros superoitistas. O grupo

surge como ação de apoio a produção de super 8 no estado, e promoveu, com apoio de instituições locais, cursos na área e um festival dedicado ao super 8 no Recife. O Festival de Cinema Super 8 do Recife teve três edições, entre 1977 e 1979.

Entre os problemas enfrentados pelos produtores em Recife, havia a já mencionada em capítulo anterior distribuição deficiente, que restringia a circulação das obras ao não lucrativo circuito de festivais. O envio a festivais fora do estado também implicava um risco ao produtor pernambucano: o de perda da obra, visto serem a maior parte delas em filme positivo, ou seja, tratavam-se de peças únicas, sem possibilidades de reprodução sem perda de qualidade. Para um exemplo, Alexandre Figueirôa (2000) relata o ocorrido com a obra "Tempo nublado", de Amin Stepple:

> "enviado para o I Festival Universitário do Filme Super 8, patrocinado pelas Faculdades Integradas Estácio de Sá, no Rio de Janeiro. O filme participou posteriormente de uma mostra no Cineclube Glauber Rocha, sem problemas, mas na Estácio, segundo Amin Stepple, a cópia foi apreendida pelo diretor da faculdade, um militar" (FIGUEIRÔA, 2000, p. 48).

Fosse pela censura, fosse pela desorganização, o risco de perda não era exclusividade pernambucana. Em depoimento para a obra de Antônio Moreno (1978), por exemplo, o animador carioca Marcos Magalhães conta como sua animação em super 8 "A semente" seguiu, a convite do INC, para festivais no exterior em 1975 e nunca retornou ao Brasil. Para o animador, uma refilmagem, nesses casos, era mais viável, visto que a matéria prima da animação estava muitas vezes registrada em papel ou celuloide, bastando-se refilmar o mesmo material. A refilmagem, no caso da animação, não implicava refazer toda a produção, ao contrário do produtor de cinema *live-action*. Além do risco da perda, muitas vezes o filme já vinha da revelação pela Kodak com danos. Mas os produtores pernambucanos sofreriam ainda problemas específicos da estrutura local, como pode se observar adiante nas palavras de Alexandre Figueirôa (1994):

> "Como no cinema profissional brasileiro de 16 ou 35mm, para o super 8 também não se contava com equipamentos de apoio sofisticados, o que era mais sério ainda em Pernambuco onde só se tinha o material básico, ou seja: câmera, projetor, coladeira e editor manual. Mesmo as câmeras disponíveis no comércio local eram muito simples. As que contavam com recursos assemelhados às câmeras profissionais de 16 e 35mm demoraram a aparecer no Recife e, quando isto aconteceu, eram muito caras para o realizador amador, que não tinha nenhum retorno com os filmes em super 8" (FIQUEIRÔA, 1994, p. 69).

No que diz respeito ao acesso aos equipamentos, outros entraves se adicionariam ao longo da década, como já mencionado em capítulo anterior, competindo para o aumento dos preços desses materiais no mercado local em meados de 1970.

O movimento em torno do super 8 em Recife entra em declínio a partir do final da década de 1970 e início de 1980, a despeito do esforço de alguns em continuar utilizando a bitola durante esse período. Muitos foram os motivos para tal. Para começar, as tentativas de reconhecimento da bitola pelas instituições de fomento e proteção ao filme nacional seguiam sem resultados concretos. Assim, o encarecimento dos materiais necessários (bitola, câmeras, etc.) num mercado sem possibilidades de ressarcimento dos custos "investidos" tornavam a produção cada vez mais insustentável. E os festivais, que eram a única fonte de escoamento dessas produções, se tornam menos numerosos a partir do final da década. Assim, alguns cineastas, como Spencer, se voltaram para as outras bitolas de 16mm e 35mm (FIGUEIRÔA, 2000). Por fim, as facilidades do vídeo viria enfraquecer ainda mais o movimento em torno do super 8. Celso Marconi (1986) lembra que no início de 1980, o equipamento necessário a produção de vídeo ainda era mais caro do que o do super 8. No entanto, algumas vantagens do vídeo, como a não necessidade de revelação e possibilidade de reutilização da mesma fita, tornava a produção em vídeo mais barata. Assim, a mesma Jornada da Bahia, que em 1973 abriu a mostra competitiva para obras em super 8, impulsionando a produção da primeira geração de obras pernambucanas em super 8, em 1983 abria às portas para a participação do vídeo. O super 8 já não fazia parte da mostra desde 1982[17].

Para o cinema de animação pernambucano, o ciclo de super 8 do Recife foi, talvez, a origem de sua produção no estado. Pois de acordo com Alexandre Figueirôa (2000), *Vendo/Ouvindo*, de Lula Gonzaga e Fernando Spencer, foi anunciado, já na época, como a primeira animação pernambucana. Outras animações foram produzidas ao longo da década, pelos mesmos cineastas do ciclo super 8 do Recife e sob os mesmos princípios de experimentalismo e crítica à conjuntura e às regras da arte cinematográfica – nesse caso específico, aos modos de se fazer animação. Antes de passar a uma exposição e análise mais detalhada dessas obras, cabe entender alguns dos paradigmas próprios da animação tida como experimental, o intercâmbio desse tipo de produção com movimentos artísticos e cinematográficos históricos, bem como sua relação com o cinema de animação convencional.

[17] Na verdade, a Jornada restringiu a competição às obras em 16 e 35mm já em 1979, causando muitos protestos por parte dos produtores recifenses (FIGUEIRÔA, 2000; MARCONI, 1986). Devido aos protestos, o festival voltou a aceitar os filmes em super 8 na edição do ano seguinte, 1980. A partir de 1982, no entanto, a Jornada vetaria os filmes em super 8 definitivamente (ITAUCULTURAL, 2013).

4 LINGUAGEM E ESTÉTICA NA ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL

Sabemos que o experimental marcou a produção de super 8 no Recife e outras regiões do Brasil. Cabe agora pontuar alguns aspectos que concernem a estética e a linguagem do que se entende por obra experimental, com foco na animação.

O caráter experimental em uma obra fílmica tem um sentido dúbio. De um lado, pode-se creditar o termo a uma postura ligada a experimentação no sentido de busca e proposta de novas soluções. Porém, o termo também costuma ser empregado quando a obra se utiliza de uma série de práticas e atributos técnicos e estilísticos específicos já associados ao termo. Referenciando Noguez (1979), Aumont (2006) expõe alguns dos critérios que comumente atribuem a um filme a alcunha de experimental:

> "ele 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).

Ponderando o tema especificamente do ponto de vista do cinema de animação, Paul Wells (1998) entende a obra experimental em sua dinâmica com a animação comercial – que ele chama de animação ortodoxa – e que segue esquemas estéticos e de produção convencionais. Para o autor, a relação entre as duas é antagônica. Assim, a animação experimental responde à ortodoxa de modo a desconstruir ou reinventar seus princípios fundamentais. Ou seja, entender a animação experimental seria entender também as regras e convenções de representação que se estabeleceu na indústria de animação. Para Paul Wells (1998), a animação experimental e a ortodoxa estabelecem seu diálogo em torno dos seguintes pontos: Configuração da imagem, narrativa, materialidade da obra, estilo, presença do artista e som.

Quanto a configuração da imagem, trata-se dos princípios que regem a representação da mesma. A indústria de animação se desenvolve em torno da representação naturalista dos seres, objetos e plantas, ainda que em formas caricaturadas. Na animação experimental, por outro lado, é comum se rejeitar esses princípios, recorrendo ao uso de representações não naturais dos seres ou até formas abstratas em vez de figurativas.

As estratégias narrativas na animação tradicional em muito se assemelham a forma do cinema convencional *live-action*. Animações convencionais costumam ter uma narrativa

linear, acompanhada de narração ou diálogos que guiam a trama e auxiliam o entendimento. Mesmo animações seriadas que estabeleceram recursos narrativos próprios dessa linguagem, ainda assim mantêm uma continuidade lógica e linear nas histórias que são apresentadas. A animação experimental abre mão da narrativa convencional, rejeitando essa continuidade linear e estimulando a subjetividade nas respostas interpretativas dos espectadores.

A materialidade da obra é normalmente velada na animação convencional, que prefere manter seu *design* invisível, para que o espectador se relacione unicamente com o seu conteúdo: a história. A obra experimental, por outro lado, pode dialogar com sua própria materialidade, expondo seus meios técnicos.

No que cabe ao estilo, enquanto na animação ortodoxa se preza pela unidade estilística, o experimentalismo pode abolir este princípio, se valendo de uma profusão de estilos ao longo da narrativa. O que nos leva ao ponto da presença do artista, que é mais comum na animação experimental, no sentido de que se tratam de expressões individuais do autor. Em contraponto estariam as animações ortodoxas, cujo autor passa despercebido em nome de um estilo de representação comum, já consagrado e amplamente utilizado.

Por fim, quanto ao som, a animação ortodoxa se vale do diálogo e de estratégias convencionais de sonoplastia. A trilha sonora, na animação ortodoxa, assim como no cinema *live-action* tradicional, acompanha a trama com o objetivo de estimular a emoção do espectador através de estilos musicais e estratégias sonoras que se tornaram convencionais no cinema. Já a animação experimental faz usos não convencionais do som, inclusive podendo abolir o diálogo.

Um ponto que Paul Wells (1998) não insere em sua lista é o da representação do movimento, que julgamos importante abordar, visto ser o movimento um elemento estético à parte, representado isoladamente. Por exemplo, em animação nem sempre uma representação imagética naturalista dos seres acompanha um movimento naturalista dos mesmos. Independentemente da configuração da imagem, a representação do movimento pode soar natural ou falsa. Existem três aspectos da representação do movimento que devemos considerar aqui.

O primeiro diz respeito a percepção de movimento e implica causar a simples sensação de movimento. O truque, nesse caso, é fazer parecer que várias imagens em sequencia são na verdade uma única em movimento. Para que este conjunto de imagens em sequencia seja eficiente em sua intenção de causar impressão de movimento, é preciso atentar para uma série de pontos, entre eles, a velocidade entre uma imagem e outra da sequencia e o espaço entre elas (ARNHEIM, 1998). Ou seja, precisam estar suficientemente próximas e

obter uma transição suficientemente rápida para que não sejam percebidas de modo fragmentado. Ainda, para Arnheim (1998), “Com a exposição de um mínimo de cerca de vinte quadros por segundo, pode-se ver movimento contínuo”.

Um segundo aspecto da representação do movimento refere-se a reprodução natural do mesmo e tem relação com a anatomia dos seres. Esse aspecto implica, para citar um exemplo, fazer a imagem de um cachorro, não só mover-se em pura percepção de movimento, mas mover-se como um cachorro o faz na natureza.

Finalmente, o terceiro aspecto da representação do movimento que nos interessa, diz respeito às convenções que se estabeleceram na arte da animação que postulam como o movimento deve ser representado. Os tradicionais “12 princípios da animação” de Walt Disney são exemplos de como uma representação não naturalista dos seres, que implica esticamentos e achatamentos de corpos fisicamente impossíveis, se tornaram, por convenção, uma forma correta de representar o movimento.

É a própria indústria de animação, sobretudo para TV, que quebra com estes parâmetros, empreendendo formas alternativas de representar o movimento, do ponto de vista de qualquer destes três aspectos expostos. Uma quebra de parâmetros que se tornou vigente na indústria ficou conhecida como “animação limitada” e refere-se a quantidade de quadros que são desenhados para cada segundo de animação. Como sabemos, quanto menos quadros compõem o segundo, mais visíveis ficam à nossa percepção as várias imagens que participam do todo em movimento. Formas de animação limitada utilizando 8 e até 6 quadros por segundo (em vez do tradicional 24 quadros para cada segundo) serão amplamente utilizadas na animação para TV, no intuito de viabilizar e baratear a produção. A despeito da razão econômica nesse caso, a animação limitada também será amplamente utilizada com fins estéticos (FURNISS, 2009). Animações experimentais também tenderão a quebrar esses parâmetros estéticos da forma de representação do movimento tida como correta.

Para Stephen Cavalier (2011), a evolução da animação experimental ou *avant-garde* compõe uma história da animação alternativa, paralela ao desenvolvimento de uma indústria de animação. Mas como veremos, nem sempre a animação experimental responde ou se propõe a solucionar problemas de sua própria linguagem, estando algumas vezes ligadas a movimentos estéticos de outras artes de representação, como a pintura ou o cinema *live-action*.

De fato, a animação experimental tem origem nas mãos de artistas ligados a movimentos de vanguarda como o futurismo e o dadaísmo. As primeiras animações abstratas, segundo Giannalberto Bendazzi (1994), são quatro trabalhos pintados diretamente na película

em 1910 por Arnaldo Ginna, pintor ligado ao futurismo. Na década de 1920, na Europa, os artistas Hans Richter e Viking Eggeling começam a produzir pinturas sequenciadas em rolos de papel. As pinturas se repetiam ao longo do rolo com pequenas variações, sugerindo movimento. Para conferir movimento real àquela sequência de imagens, no entanto, eles precisavam do cinema. Assim, transpor as imagens para a película foi uma consequência natural. O resultado foram três animações produzidas por Hans Richter entre 1920 e 1925, com movimento de formas abstratas como quadrados e retângulos. À exemplo de Malevitch, Richter também reduziu as formas a elementos básicos (LESLIE, 2004). No mesmo período, o artista Walter Ruttmann também produziria curtas de animação com formas abstratas, seguindo sua teoria de que cinema abstrato era pintar no tempo. Quanto ao Viking Eggeling, produziu *Diagonal Symphonie* (figura 6) em 1924, onde uma forma abstrata se movimenta e se metamorfoseia em outras formas, acompanhada de sons de batidas desconexas em instrumentos diversos e outros ruídos (BENDAZZI, 1994). Para Esther Leslie (2004), o uso da animação nesse contexto não se tratava apenas de experimentos isolados. "O filme *avant-garde* surgiu de uma extensão de problemas concebidos nas artes plásticas: como representar processos rítmicos não apenas no espaço e em superfícies planas, mas também no tempo" (LESLIE, 2004, p.37).

Figura 6 - *Frames* de *Diagonal Symphonie* (1924) de Viking Eggeling
Fonte: Captura do arquivo da animação

As opiniões sobre a "pintura em movimento" foram divididas. Enquanto alguns julgaram como anti-arte, outros entenderam que se tratava de dar a arte o que faltava a ela (o movimento), tornando-a absoluta (LESLIE, 2004). Como se vê, não se tratava de responder demandas de uma linguagem cinematográfica ou da indústria de animação, as preocupações estavam voltadas para a pintura.

Já em 1916, os futuristas haviam determinado que o cinema deveria ser uma arte autônoma, sem a pretensão de imitar o teatro, deveria ser uma extensão da pintura (LESLIE, 2004). Segundo Esther Leslie (2004), artistas como Eggeling, Ruttmann e Richter "esperavam

que a animação pudesse ser, acima de tudo, a salvação da pintura e não do filme" (p. 46). É importante observar que nesse contexto também foram produzidos filmes em *live-action*, alguns dos quais realizados pelos próprios produtores de animação, como Hans Richter, cuja preocupação estava na plasticidade da matéria fílmica e os meios e artifícios passíveis de moldá-la. Nesse sentido, suas animações e filmes *live-action* se dão segundo os mesmos princípios, pois para o mesmo, a representação natural era uma forma de restrição.

Um outro exemplo onde a produção experimental de animação esteve ligada a movimentos estéticos ocorreu na década de 1940, nos Estados Unidos. Na Califórnia, teve início um movimento cinematográfico em torno do *Art in Cinema Festival*, que teve sua primeira edição em São Francisco em 1946, incitando a produção experimental na região. O festival durou até 1954, quando uma nova geração de cineastas experimentais já estava formada para seguir independentemente. Foi um movimento também de separação – mais do que de oposição, segundo Bendazzi (1994) – do cinema convencional, ora representado por Hollywood. E, sobretudo, onde se produziu tanto cinema *live-action* quanto animação.

> "O movimento de filme experimental da costa oeste não fez distinção entre *live-action* e animação. O conceito "experimental" da imagem fílmica era justamente o elemento unificador entre cineastas tão diferentes" (BENDAZZI, 1994, p. 140).

Assim, o movimento não só agregou cineastas *live-action* e animadores, como também indivíduos que trabalhavam com as duas linguagens. A produção variou técnica e esteticamente, envolvendo desde animações abstratas que encontravam referências em estilos e temas orientais como mandalas, até animações que trabalhavam elementos figurativos como fotografias, na técnica do recorte (figura 7). O som que acompanhava essas produções também variava, de músicas a colagem de ruídos diversos. Entre os cineastas do contexto, destacam-se Jordan Belson, Harry Smith e Hy Hirsch, que tiveram carreiras em animação continuadas até a década de 1960 e 1970 (BENDAZZI, 1994).

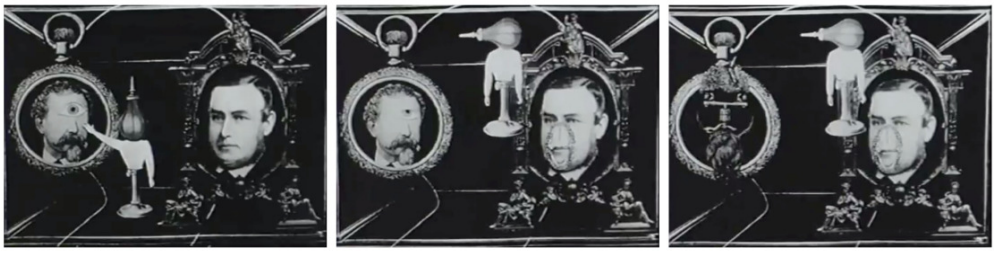

Figura 7 - *Frames* de *Film nº12* (1950-60) de Harry Smith. Animação usava colagens.
Fonte: Captura do arquivo do filme

Sobretudo, a animação experimental figurou bastante em iniciativas individuais, desvinculadas de movimentos generalizados. Dois dos mais expressivos animadores experimentais são Len Lye em Londres e Norman McLaren na Escócia, Londres e depois no Canadá. As carreiras de ambos tiveram início na década de 1930 e se estenderam pelas décadas adiante.

Len Lye (figura 8) preocupava-se, sobretudo, com a representação do movimento, o qual ele buscou trabalhar em outras formas de representação, como a escultura. Com o filme, no entanto, as possibilidades de explorar o movimento eram muito maiores, o que fatalmente o levou à arte da animação. Ele empreendeu muitas técnicas: animação quadro a quadro, desenho direto na película, o que ele fazia com pintura, *stencil*, ou simplesmente arranhando a película, além de mixar cenas filmadas com animação abstrata (em geral pintadas sobre a própria película) (BENDAZZI, 1994).

Figura 8 - *Frames* de *Rainbow Dance* (1936) de Len Lye
Fonte: Captura do arquivo da animação

Norman McLaren também demonstrava ter seu foco sobre a representação do movimento. Segundo ele, animação não se tratava de uma "arte de desenhos em movimento, mas do movimento desenhado" (BENDAZZI, 1994, p. 117). Sua carreira é marcada principalmente pela pintura direto na película. Em sentido diferente dos animadores que até então haviam utilizado a técnica, o trabalho de McLaren podia apresentar formas abstratas ou figurativas (figura 9). A partir da década de 1940, passou a trabalhar na National Film Board do Canadá, onde produziu até a década de 1980. Sendo uma instituição governamental, McLaren teve liberdade de criação e para empreender experimentos durante toda a sua carreira. Em 1943, foi solicitado a organizar um departamento próprio para a animação dentro da NFB, contribuindo para a formação de outros animadores orientados para o experimental ao longo do século XX, como o Ryan Larkin (BENDAZZI, 1994) e até o brasileiro Roberto

Miller[18]. Norman McLaren também produziu alguns poucos trabalhos em *pixilation* que, a despeito da quantidade, são obras marcantes a ponto de tal técnica ser associada a ele até os dias atuais.

Figura 9 - Animações de McLaren pintadas direto na película. Respectivamente: Love on the wing (1938) e Begone Dull Care (1949)
Fonte: Captura dos arquivos das animações

Resta saber que a animação experimental não se restringiu a representações abstratas, muito embora este tenha sido um foco recorrente. Utilizou-se muito a representação naturalista do corpo humano, animais e objetos, porém, em uma abordagem narrativa mais subjetiva ou poética. Muitas técnicas foram aproveitadas, desde a pintura direto na película, passando pelo tradicional 2D, *pixilation*, recorte, *stop motion pinboard*, e até computação gráfica.

O aspecto não industrial e não comercial dessas obras se dá por muitos motivos. Em primeiro lugar a indústria tende a agregar técnicas e procedimentos os mais baratos e passíveis de execução em tempo hábil, além da possibilidade de especialização do trabalho, o que exclui técnicas mais elaboradas ou abordagens muito pessoais. Em segundo lugar, há de se considerar o olhar do espectador, já habituado a determinadas formas de representação. Mas eventualmente essas obras foram comercializadas, curiosamente na publicidade e aberturas de filmes. Para citar um exemplo, os primeiros trabalhos abstratos de Len Lye foram aproveitados em propagandas do serviço de Correio de Londres. Mais tarde, esse tipo de produção encontraria algum espaço também em vinhetas de TV e clipes musicais. No entanto, via de regra, sobreviveu à margem de um mercado, em espaços alternativos como circuitos de festivais, museus e galerias, e destinado a um público muito específico.

[18] Roberto Miller passou seis meses na NFB do Canadá sob instrução de Norman McLaren. Retornando ao Brasil, integra-se ao Centro Experimental de Ribeirão Preto e dá início a uma carreira continuada em animação, com pintura direto na película, a partir do final da década de 1950 (MORENO, 1978).

5 METODOLOGIA

O estudo dividiu-se em duas etapas, com objetivos e procedimentos metodológicos distintos. A primeira etapa consistiu da pesquisa e seleção das animações a serem analisadas. Em seguida, buscou-se analisar a obra em suas relações com o contexto produtivo.

Foram aplicadas três entrevistas semi-estruturadas com dois dos realizadores. As entrevistas visaram suprir demandas das duas etapas do estudo, tanto a pesquisa e seleção das animações, quanto a análise do processo das obras em sua relação com o contexto produtivo. A aplicação das entrevistas será devidamente explanada nos tópicos correspondentes a cada etapa.

5.1 Procedimentos de pesquisa e seleção das animações

A pesquisa se deu com base no cruzamento de três fontes: o catálogo da cinemateca brasileira, a bibliografia sobre o ciclo super 8 do Recife e os dados de entrevistas e outros contatos menos formais com realizadores e pesquisadores. O uso das três fontes foi necessário para suprir as eventuais faltas e falhas das mesmas.

Foi do nosso interesse encontrar obras que atendessem aos seguintes critérios: curtas de animação pernambucanos, produzidos na década de 1970 e início da década de 1980. Como obra pernambucana, consideramos aquelas em que a autoria do argumento, roteiro, direção e animação fossem de realizadores pernambucanos. Apesar do enfoque no ciclo de super 8 do Recife, não restringimos a pesquisa às obras produzidas necessariamente em super 8. Entendemos o ciclo como um foco de produção onde se permitiu a realização cinematográfica em mais de uma bitola. Ademais, a relação com o ciclo de super 8 do Recife, mesmo nas obras em 35mm, pode se dar em termos estéticos ou ideológicos.

5.1.1 O catálogo da cinemateca

Apesar de desconhecidas pelos livros de história da animação, muitas das animações pernambucanas já foram catalogadas e constam na base de dados do audiovisual da Cinemateca Brasileira. A Cinemateca Brasileira é um Órgão do Governo Federal ligado a Secretaria do Audiovisual. Entre as bases de dados do órgão, consta a Filmografia Brasileira, que tem por objetivo catalogar toda a produção audiovisual do país desde 1897 até hoje. A catalogação teve início na década de 1950 e, segundo site da instituição, passou a ser oferecida em plataforma virtual a partir do ano 2001 (FUNDAÇÃO CINEMATECA

BRASILEIRA, 2012). A catalogação da Filmografia Brasileira baseia-se em fontes diversas, a saber:

> "Anotação de letreiros dos materiais salvaguardados no acervo, arquivos digitais de obras restauradas na própria instituição, documentação não fílmica como anuário de jornais, roteiros de longas e curtas-metragens, textos de locução para cinejornais, livros e periódicos, pesquisas acadêmicas e em documentação de fundos pessoais e institucionais são as principais fontes de dados" (FUNDAÇÃO CINEMATECA BRASILEIRA, 2012).

Sendo assim, as animações pernambucanas foram previamente pesquisadas através desta base de dados, que funciona no *site* da instituição. O resultado das obras encontradas no *site* da cinemateca foi confrontado com os dados da bibliografia sobre o super 8 no Recife, bem como dados fornecidos em entrevistas, sobretudo para a confirmação de informações específicas (ano de produção, bitola utilizada, etc), pois foi comum encontrar dados incorretos na referida fonte. O uso das outras fontes justifica-se também porque, apesar de quase todas as obras encontrarem-se devidamente catalogadas no *site* da cinemateca[19], algumas das animações foram catalogadas como sendo do gênero "experimental", sem qualquer menção a animação, e por este motivo careceram de confirmação em outras fontes de pesquisa.

5.1.2 Bibliografia sobre o ciclo de super 8 do Recife

Apesar de ausentes na historiografia da animação, muitas das animações pernambucanas constam na historiografia do cinema pernambucano. Neste estudo, utilizou-se as duas obras de Alexandre Figueirôa (1994 e 2000) para encontrar possíveis animações ou dados sobre animações e seus realizadores, que conhecemos a partir de outras fontes. A obra de Figueirôa foi importante, sobretudo, porque menciona as obras em um contexto.

5.1.3 Entrevistas

Foram aplicadas três entrevistas semi-estruturadas, sendo duas com o realizador Lula Gonzaga e uma com o realizador Osman Godoy[20]. Para esta etapa de pesquisa a aplicação das entrevistas se deu com o objetivo de descobrir possíveis outros realizadores e/ou animações, e principalmente confirmação de dados encontrados nas fontes anteriormente citadas.

[19] Apenas uma das animações encontradas não consta catalogada na cinemateca.
[20] Os realizadores serão devidamente apresentados em capítulo seguinte.

5.2 Procedimentos de análise

A aplicação da etapa anterior da pesquisa resultou em 12 obras de animação encontradas. Destas, o único critério de seleção de obras para compor o *corpus* da análise foi o acesso às mesmas. Este critério justifica-se no fato de que as fontes de que dispomos não são suficientes para nos permitir analisar estas obras sem assisti-las. Este critério trouxe uma dificuldade para o estudo, pois o acesso a essas obras foi bastante difícil. Cinco delas[21] não foram encontradas e não tivemos acesso a uma sexta[22], pois não conseguimos entrar em contato com o realizador. Assim, das 12 obras encontradas, apenas seis compõem o *corpus* a ser analisado[23].

5.2.1 Pontos a serem considerados na análise

Para a análise, observamos os seguintes pontos sobre as obras: produção, tema, configuração da imagem, configuração do movimento, narrativa, som e repercussão.

O ponto "produção" buscou identificar aspectos da estrutura local, tais como a precariedade ou não dos recursos técnicos, bem como sua exaltação, o que foi comum no contexto do super 8. Entre outros aspectos estruturais, como a divisão das funções ou concentração das mesmas nas mãos de poucos ou mesmo um único indivíduo. Além do aparente improviso ao longo do processo produtivo. Esses dados estruturais falam muito sobre o contexto, tanto do ponto de vista das condições de produção, quanto do ponto de vista ideológico, como veremos, quando a precariedade técnica é adotada pelo significado "marginal" que confere ao filme.

O tema das obras foi observado no intuito de encontrar nos mesmos questões comuns à produção do contexto, como repúdio à censura ou ao regime militar, além de aspectos ligados ao folclore e a cultura local.

Para observar possíveis quebras de parâmetros estéticos, também comuns a produção do ciclo de super 8 do Recife, utilizamos os pontos elencados por Paul Wells em capítulo anterior sobre linguagem e estética na animação experimental. Foi feita, no entanto, uma síntese destes pontos, pois alguns deles possuíam a mesma natureza. Por exemplo, ele considera configuração da imagem e estilo separadamente, quando entendemos que o estilo pode ser observado a partir da configuração dessa imagem. Outros pontos, tais como presença

[21] Referem-se as obras do Walderes Soares, a serem especificadas em capítulo seguinte.
[22] Refere-se a obra de Paulo Bruscky, a ser especificada em capítulo seguinte.
[23] Apesar de não passarem pelo mesmo processo de análise das demais, estas obras que não tivemos acesso serão devidamente mencionadas a partir de tudo o que conseguimos reunir sobre as mesmas através das fontes utilizadas.

do artista, não consideramos relevante abordar. Assim, sintetizando os pontos elencados por Paul Wells, obtivemos os seguintes parâmetros para observar essas animações do ponto de vista estético: configuração da imagem, narrativa e som. Outro ponto de cunho estético que julgamos de importância ser observado foi a configuração do movimento, que adiciona-se a nossa lista.

Por fim, foi observada a repercussão dessas obras no contexto, a fim de identificar o que significaram para o mesmo, se tiveram repercussão semelhante a das obras em *live-action*, etc. Também foi observada para marcar as diferenças de repercussão em obras produzidas em super 8 e as produzidas em 35mm.

É preciso esclarecer que eventualmente, nem todos os pontos observados nas obras apresentaram uma relação muito clara com o que elencamos do contexto produtivo. Ainda assim, não deixaram de ser observados para que fosse possível obter uma imagem mais precisa do filme.

Com base nesses pontos, foi feita uma análise individual de cada animação. Em seguida, complementou-se a análise com uma discussão que não coube fazer nas análises individuais (por exemplo, quando envolvia o cruzamento de dados de mais de um filme).

5.2.2 Entrevistas

Para esta etapa, as entrevistas buscaram contribuir com o levantamento de dados sobre o processo criativo e produtivo dessas obras. Além de tirar dúvidas que não puderam ser atendidas a partir dos dados que foram possíveis obter de cada obra (incluindo o acesso a mesma). Como já foi observado, só conseguimos entrevistar dois dos animadores: Lula Gonzaga e Osman Godoy. Quando não foi possível obter entrevista com o autor da obra, buscou-se dados sobre o processo criativo da animação nas demais fontes, inclusive no relato dos outros realizadores entrevistados.

Esclarecemos que, apesar de enriquecer a pesquisa, o relato do realizador não é essencial para este modelo de análise, visto ser possível observar nos resultados de suas obras como as circunstâncias do contexto se impuseram estética, ideológica e tecnicamente. Ainda assim, consideramos a inviabilidade de acesso a maior parte dos realizadores como uma limitação do trabalho.

6 RESULTADOS DA PESQUISA E SELEÇÃO

De acordo com os procedimentos e critérios expostos, foram encontradas 12 animações, que seguem expostas abaixo.

Tabela 1 – Resultado da pesquisa

TÍTULO	ANO	AUTOR	TÉCNICA	BITOLA	TEMPO
Vendo/Ouvindo	1972	Lula Gonzaga Fernando Spencer	Animação 2D tradicional	Super 8	5’
Puf no cosmo das cores	1972	Osman Godoy	Pintura direto na película	Super 8	3’
O homem que punha a mão para fora	1975	Walderes Soares Pinto	2D sobre papel	Super 8	3’30’’
Pix PGE-1	1975	Walderes Soares Pinto	*Pixilation*	Super 8	2’30’’
Pix-PGE-2	1975	Walderes Soares Pinto	*Pixilation*	Super 8	2’06’’
Pix-PGE-3	1975	Walderes Soares Pinto	*Pixilation*	Super 8	3’45’’
Pix Close	1975	Walderes Soares Pinto	*Pixilation*	Super 8	2’30’’
As corocas se divertem	1977	Fernando Spencer	*Stop motion*	Super 8	4’
A saga da asa branca	1979	Lula Gonzaga	Animação 2D tradicional	35mm	7’
Cotidiano	1980	Lula Gonzaga	Animação 2D tradicional	35mm	5’30’’
Xeroperformance	1980	Paulo Bruscky	Xerofilme (Técnica inventada pelo realizador)	Super 8	0’41’’
LMNUZX, Fogo!	1980	Paulo Bruscky	Xerofilme (Técnica inventada pelo realizador)	Super 8	0’09’’

A pesquisa se deu com base no cruzamento de três fontes: o catálogo da cinemateca, a bibliografia sobre o ciclo super 8 do Recife e os dados de entrevistas e outros contatos menos formais com realizadores e pesquisadores.

Antes da pesquisa, já tínhamos conhecimento de que Lula Gonzaga produziu animação no período e foi o primeiro realizador a ser entrevistado. *Vendo/Ouvindo*, produzido pelo mesmo em parceria com Fernando Spencer, é a única das obras que não consta no catálogo da cinemateca, mas é uma das primeiras obras em super 8 mencionadas na obra de Alexandre Figueirôa (1994, 2000) como fazendo parte da primeira remessa de filmes pernambucanos em super 8, que participaram da Jornada da Bahia. Ainda segundo Alexandre Figueirôa (1994, 2000), a obra foi divulgada já na época como sendo o primeiro filme de

animação pernambucano. Para análise, o acesso a todas as obras foi fundamental. *Vendo/Ouvindo* foi a última animação que tivemos acesso, em vista de seu formato, ainda em super 8, havendo a necessidade de um projetor compatível para ser exibida, cuja dificuldade de se encontrar nos dias atuais é grande em vista do fato de se tratar de um objeto em desuso. Assim, a projeção se deu na casa do próprio realizador com o auxílio de Zeilton, projecionista pernambucano conhecido como "Velocidade", e foi registrada com câmera digital para posterior análise.

Quanto às demais obras de Lula Gonzaga – *A saga da asa branca* e *Cotidiano* –já tínhamos conhecimento das mesmas. As obras também se encontram catalogadas na cinemateca, porém com alguns erros de informação na catalogação de *Cotidiano*, que consta como sendo produzida em bitola de 16mm, quando na verdade foi realizada em 35mm. Não são mencionadas na obra de Figueirôa, provavelmente por terem sido produzidas em 35mm , já no final da década e em co-produção no Rio de Janeiro. Para este trabalho, no entanto, manteremos as duas no *corpus* a ser analisado, pois consideramos que refletem um desdobramento de carreira de um realizador que teve participação no ciclo do super 8 do Recife. As duas já encontravam-se em versão digital e suporte DVD. Ambas nos foram fornecidas pelo próprio realizador.

A animação do Osman Godoy – *Puf no cosmo das cores* – foi de nosso conhecimento através de Hanna Godoy, filha do realizador, em contato com a mesma a respeito de seu documentário sobre Fernando Spencer. A obra é mencionada nos estudos de Figueirôa (1994, 2000). E também foi catalogada pela cinemateca brasileira, porém com alguns erros quanto ao título (Puf no cosmo das 'flores' no lugar de 'cores') e ao ano (1974 no lugar de 1972). O autor dispunha de uma versão digital da obra e nos forneceu em DVD.

Todas as animações do Walderes Soares foram encontradas primeiramente no catálogo da cinemateca e também são mencionadas nas obras de Figueirôa (1994, 2000). Porém, não compõem o *corpus* a ser analisado, pois não tivemos acesso a nenhuma delas, cujo paradeiro ainda é incerto. No entanto, as fontes de que dispomos nos dizem algo sobre essas obras. As informações técnicas dispostas na tabela 1 são baseadas na catalogação feita pela Cinemateca Brasileira. Com exceção da técnica utilizada em *O homem que punha a mão pra fora*, ausente na catalogação da cinemateca e informada por Lula Gonzaga em entrevista. Ainda segundo ele, trata-se de uma animação 2D tradicional, porém filmada em papel e não em acetato. Baseado em um conto de Ignácio de Loyola, *O homem que punha a mão pra fora* se passa em um futuro fictício onde a força do sol é tamanha, que se busca evitar qualquer tipo de exposição ao mesmo. O protagonista é um homem que decide colocar a mão para fora de

casa, resultando no derretimento da mesma. Com representação naturalista das imagens e o movimento fragmentado, *O homem que punha a mão pra fora* ficou em terceiro lugar de Melhor Roteiro no IV Festival Nacional de Cinema Amador de Sergipe em 1976. As demais obras identificadas com a abreviatura "PIX" no título são experimentos em *pixilation* retratando paisagens do Recife. Segundo Figueirôa (1994), a abreviatura completa (PIX-PGE) diz respeito a *pixilation* e *plan de grand ensemble*[24]. O autor também menciona que o próprio Walderes afirmava ter o trabalho do Norman McLaren como referência. No entanto, apesar de serem catalogadas como *pixilation*, a descrição que se faz dessas obras nas fontes consultadas sugere que tenha sido utilizado, não o *pixilation*, mas o *time lapse*, uma técnica próxima do *pixilation*, como se viu no capítulo 2.1. Seria necessário, de fato, acesso às animações para afirmar mais. Tais obras também circularam em festivais e valeram prêmios para o realizador. Walderes Soares era arquiteto. Durante o ciclo de super 8 produziu algumas obras, entre animação e *live-action*. Também teve participação em produções de outros superoitistas, na montagem ou como técnico de som.

As corocas se divertem, *stop motion* realizado por Fernando Spencer, foi primeiramente encontrada no catálogo da cinemateca brasileira. É citada na obra de Figueirôa (1994) já como produção de um momento onde o cineasta abandonava o super 8 para produzir em outras bitolas, que não sabemos se é o caso desta animação, pois no catálogo da Cinemateca Brasileira consta como uma obra em 35mm, mas outras fontes, como o catálogo do site Cinema Pernambucano (2013), indica que foi produzida em super 8. O filme foi telecinado em versão digital para ser lançada em coletânea de Fernando Spencer que acompanha documentário sobre o mesmo – Paixão de Cinema, de 2005. A produtora do documentário, Página 21, nos forneceu a obra. O mesmo documentário possibilitou que confirmássemos o ano de produção da obra, que constava na base de dados da cinemateca como 1978, mas durante o documentário Spencer exibe a embalagem da película da animação, que indica o ano de 1977.

Por fim, *Xeroperformance* e *LMNUZX, Fogo!*, animações de Paulo Bruscky, foram de nosso conhecimento através dos estudos de Figueirôa, e posteriormente encontradas no catálogo da cinemateca. Apenas *Xeroperformance*, que tem versão digital hospedada no YouTube, compõe o *corpus* a ser analisado, pois não tivemos acesso a *LMNUZX, Fogo!*. Através de sua catalogação na cinemateca, sabemos que se trata de um filme em que se aplica a mesma técnica utilizada em *Xeroperformance*.

[24] *Plan de grand ensemble*: planos muito abertos.

Assim, em resumo, apenas seis das animações encontradas compõem o *corpus* a ser analisado, a saber: *Vendo/Ouvindo*, *Puf no cosmo das cores*, *As corocas se divertem*, *A saga da asa branca*, *Cotidiano* e *Xeroperformance*.

Quanto aos realizadores, apesar de estarem todos unidos nesta pesquisa por suas produções em animação, a verdade é que são marcados por trabalhos bem distintos entre si dentro do ciclo de super 8.

Luiz Gonzaga Oliveira – o Lula Gonzaga – foi o único deles orientado para a animação desde o início. Antes do ciclo, viajou para o Rio de Janeiro, no intuito de trabalhar com cinema. Aprendeu a animar em uma produtora de publicidade – a Persin Perrin – onde trabalhou durante cerca de um ano. Voltou para Recife no início da década de 1970, onde começou a trabalhar com animação para publicidade em uma produtora local, a Center. De acordo com Antônio Moreno (1978), a publicidade sempre foi a grande saída para os animadores brasileiros, que não conseguiam angariar recursos para continuar produzindo cinema de animação. O super 8 deu a Lula Gonzaga a chance de fazer isso. *Vendo/Ouvindo* foi seu primeiro curta-metragem de animação. Durante a década de 1970, participou ainda de muitas das obras de Fernando Spencer, em funções variadas. Simultaneamente a isto, manteve seu trabalho, animando para publicidade. Em meados da década de 1970, no entanto, um fato o deixaria impossibilitado de dar continuidade ao seu trabalho em Recife. As agências de publicidade da cidade passaram a adotar cada vez mais o vídeo, abandonando a película. Como as câmeras de vídeo da época não tinham a função de registro quadro a quadro, produzir animação se tornou uma atividade inviável. Por este motivo, Lula precisou voltar ao Rio, onde teria trabalho, fosse no cinema, fosse na publicidade. Foi lá que ele produziu *A saga da asa branca* e *Cotidiano*, com recursos de Flavio Migliaccio. Em 1982, Lula Gonzaga participou de um programa de estágio da Embrafilme, que enviaria animadores brasileiros para se especializar em estúdios consagrados de animação internacionais. Marcos Magalhães, diretor carioca já mencionado em capítulo anterior, foi estudar no National Film Board no Canadá. Já o carioca Antônio Moreno e Lula Gonzaga foram para a Zagreb Film[25], na Croácia, importante polo produtivo de animação. Lula ainda passou um tempo estudando

[25] Zagreb Film foi um dos primeiros estúdios de animação da então República Croata da Iugoslávia. Foi criado na década de 1950, e até a década de 1970 viveu sua "era de ouro", ganhando notoriedade em festivais internacionais e prêmios, inclusive um Oscar em 1962 (o primeiro para uma animação não americana). Dois fatos contribuiriam para que a Zagreb Film se tornasse uma excelência artística em animação. O primeiro deles foi o fato de ser financiada pelo Estado, não precisando se render às pressões do mercado e da indústria. O segundo foi o fato desse Estado, apesar de comunista, não ter adotado o modelo stalinista de ditadura, e portanto o estúdio não precisou se render também às imposições estéticas do realismo socialista. O resultado é uma produção mais autoral, com uma abordagem mais experimental e que ficou conhecida como "Escola de Zagreb" (BECK, 2004).

animação em Praga antes de retornar ao Brasil. O realizador trabalha com animação até hoje, através de projetos de formação em animação no estado de Pernambuco[26].

O Osman Godoy era militar. Sua produção em super 8 durante a década de 1970 é marcada por ficções, muito embora seus documentários sejam mais numerosos. Começou a produzir em super 8 ainda em 1969, porém no Amazonas, onde realizou um documentário de longa-metragem sobre o local. Em 1972, ele produziu dois de seus trabalhos mais expressivos: *O décimo terceiro trabalho* e *A górgona doméstica*, duas ficções sobre a TV brasileira de cunho nitidamente crítico. Sua produção durante o ciclo de super 8 do Recife se deu até 1975, quando deixou Recife. Além das produções de cinema, também fez filmes instrutivos para o CPOR, onde trabalhava. Por ser militar, Osman Godoy tinha acesso a recursos que eram inviáveis para os demais superoitistas, como os explosivos usados para os efeitos especiais de seu *O décimo terceiro trabalho*. *Puf no cosmo das cores* foi a primeira e única animação de sua carreira, que perdura até os dias atuais.

É difícil falar de Fernando Spencer sem soar insuficiente, pois sua contribuição para o cinema pernambucano está muito além da produção cinematográfica. O que também vale para o ciclo de super 8 do Recife, onde atuou não só como cineasta, mas também como crítico. Spencer começou sua carreira de cineasta ainda na década de 1960, tentando trabalhar com 16mm. Seu trabalho pode se dizer diversificado, ainda, em termos de bitola e gênero. De fato, ele ficou conhecido como o "cineasta das três bitolas" porque trabalhou tanto com super 8, quanto com 16 e 35mm, sendo a maior parte da sua obra, no entanto, em super 8. Quanto aos gêneros, produziu principalmente ficção e documentário, onde se consagrou. Sua experiência com animação resume-se a participação em *Vendo/Ouvindo* e a produção de *As corocas se divertem*, onde de fato atuou como animador.

Paulo Bruscky atuava com arte conceitual desde a década de 1960. Sua produção audiovisual começa a partir de 1979, já num momento em que os superoitistas abandonavam aos poucos o super 8 para trabalhar com outras bitolas. Neste período, o super 8 sobreviveu nas mãos dos cineastas mais experimentais do ciclo, como Jomard Muniz de Brito, Geneton Moraes e Amin Stepple. Segundo Priscila Santos (2006), Paulo Bruscky optou pelo super 8 por questões de acessibilidade, pois sua produção dialogava mais com o conceito da videoarte, que já despontava no Rio de Janeiro e em São Paulo. Seus xerofilmes (objetos do presente estudo), são desdobramentos de pesquisa que o autor já vinha fazendo em arte xerox.

[26] Os dados expostos sobre o realizador Lula Gonzaga são baseados principalmente em entrevistas aplicadas com o mesmo.

7 ANÁLISE

7.1 Vendo/Ouvindo (1972)

Num fundo preto, um rosto, composto apenas por dois olhos, duas orelhas e uma boca, escuta e vê com atenção. Mas nunca fala. Os sons que se escutam são os sons do cotidiano, sons que por vezes pedem uma resposta. Mas quando a boca se abre, uma tarja a impede de dar continuidade e indica o fim do filme. Esse é *Vendo/Ouvindo*, desenho animado de Lula Gonzaga em parceria com Fernando Spencer. É uma das primeiras obras do ciclo de super 8 do Recife e contém muito do que marcaria a produção em super 8 da época: o uso da bitola como veículo de crítica social, nesse caso para com a censura da ditadura, a despreocupação com os meios técnicos de produção e o repúdio ao esquema americano de fazer cinema.

O tema de *Vendo/Ouvindo* é, sem dúvida, a censura. Segundo Lula Gonzaga, a ideia partiu de Fernando Spencer. Ele ficaria responsável pelo som (uma colagem de sons diversos, entre ruídos e músicas), enquanto a Lula caberia a animação. O desenho animado foi produzido em acetato já usado, reaproveitado de um comercial que Lula havia produzido na Center, produtora que trabalhava em Recife. Ele limpou o acetato, retirando o desenho ali contido, para produzir *Vendo/Ouvindo* por cima, sem dar importância a possíveis manchas ou traços do antigo desenho, e até mesmo arranhados em vista de sua utilização prévia. A produção contou ainda com a participação de Firmo Neto, que realizou as filmagens. A montagem foi realizada na casa de Fernando Spencer por ele mesmo.

Numa paródia clara com o cinema comercial americano, a abertura do filme conta com os rostos de Lula Gonzaga, Fernando Spencer e Firmo Neto simulando o leão da MGM (figura 10). Os créditos iniciais são apresentados em seguida, com recortes de jornais ao fundo. Abandonando o formalismo das produções cinematográficas tradicionais, a equipe técnica é apresentada por gírias da época. “Uma transa animada de Lula Gonzaga e Fernando Spencer” apresenta os realizadores. Já a função de som é exibida como “curtição sonora”.

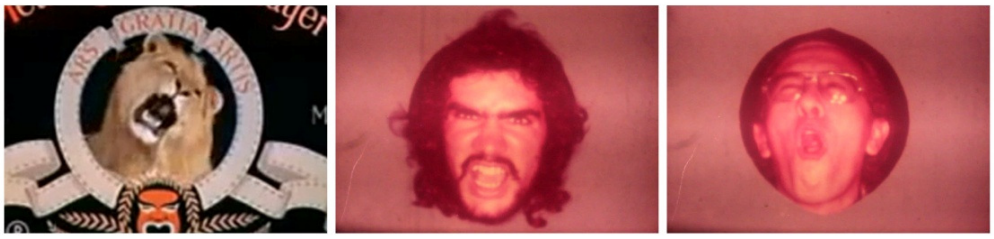

Figura 10 - Figura 1 - Marca da MGM de 1967 até meados de 1970 e frames da abertura de Vendo/Ouvindo
Fonte da imagem da MGM: http://www.youtube.com/watch?v=EOY3IA1yCPI
Fonte das imagens de *Vendo/Ouvindo*: Captura do arquivo digital do filme

As imagens são bastante sintetizadas (figura 11), e como já se disse, reduzidas aos elementos de expressão e sentidos, nesse caso apenas os olhos, as orelhas e a boca. O movimento também é bastante simplificado. Apenas os olhos apresentam movimentos mais acentuados, voltando-se para um lado e outro de acordo com o som, e por vezes, se revirando de modo cômico. Sem imagens intermediárias entre uma pose e outra dos olhos, a transição de uma para outra se dá por fusão, permitindo uma passagem menos brusca. A boca apresenta uma variação mais sutil, como se estivesse sempre se preparando para abrir. Já as orelhas não se movem, mas são dotadas de um aspecto tremido, estratégia bastante comum no cinema de animação para passar a sensação de movimentação constante. Além disso, o movimento desses elementos é cíclico, o que significa dizer que se repetem ao longo de toda a animação. Isso justifica a produção ter sido tão rápida (cerca de dois dias, segundo Lula Gonzaga), pois não foram necessários muitos desenhos. Figueirôa (1994) indica que para 7048 fotogramas da animação, foram produzidos 48 desenhos.

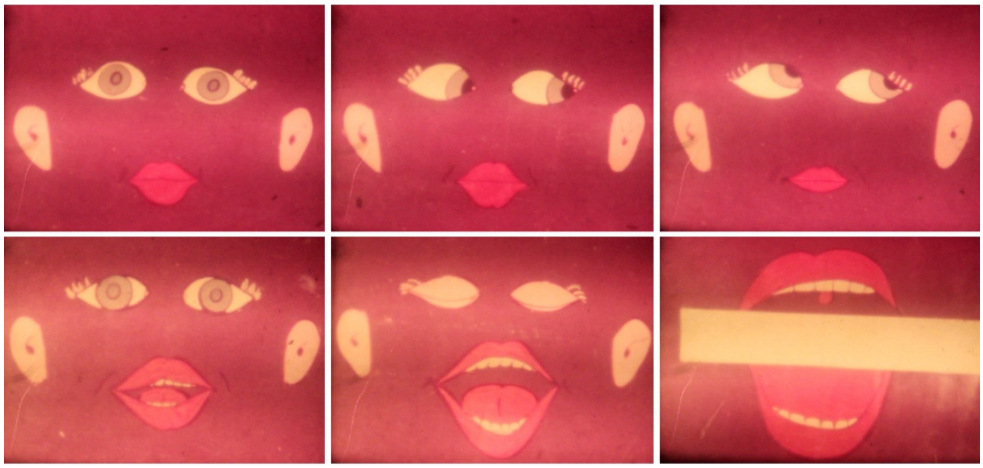

Figura 11 - *Frames* de *Vendo/Ouvindo* (1972)
Fonte: Captura do arquivo digital do filme

O som é bastante marcante, consistindo de colagem de diversos tipos de fontes, entre eles: ruído de armas de fogo, som de ambulância, entrevistas (uma delas com um militar), ruído de mosquito, trechos do programa do Chacrinha, músicas de Raul Seixas, risadas, ruído de avião, a valsa Danúbio Azul, entre outros. Esse tipo de tratamento sonoro foi observado em outras obras experimentais, como as do *avant-garde* europeu da década de 1920. Como vimos em capítulo anterior, na produção de animação experimental é comum que o som seja também desconstruído ou pelos menos deslocado de seus sentidos convencionais.

Quanto a repercussão do filme, como já assinalado, trata-se de uma das primeiras obras realizadas em super 8 no estado. Foi um dos 11 filmes pernambucanos inscritos na Jornada da Bahia de 1973, um dos sete selecionados e angariou o 3º lugar de Melhor Filme. De acordo com Alexandre Figueirôa, foi uma das obras mais aplaudidas pelo público no festival.

7.2 Puf no cosmo das cores (1972)

Trata-se de uma animação abstrata, que mostra a trajetória de um ponto preto e sua interação com outros pontos coloridos. A princípio, os pontos se deslocam por um caminho pré-determinado, em seguida passam a interagir com cenas do mundo real.

É, até onde se sabe, a única experiência com pintura direto na película durante o ciclo de super 8 do Recife. Sobre as referências, Osman disse que na ocasião tinha conhecimento do trabalho do Norman McLaren, de quem teria visto uma animação no passado.

As pinturas foram realizadas com canetas coloridas destinadas a lâminas de retroprojetores, muito embora fossem ainda muito grossas para o espaço de um fotograma de super 8. A princípio, Osman Godoy tentou fazer um filme somente com as pinturas na película. No entanto, a dificuldade de se manter a continuidade do movimento em cada fotograma era imensa, pois não havia a referência da imagem anterior para saber em que lugar exatamente o ponto da imagem seguinte deveria estar. A solução foi fazer uma filmagem prévia nessa película, que serviria de base para as pinturas. A natureza das imagens captadas são duas: em primeiro lugar, filmaram-se desenhos que representavam o caminho pelo qual os pontos passariam (figura 12); em segundo lugar, cenas diversas, tais como de imagens semelhantes a ilustrações de HQ e objetos (figura 13). Com essas imagens, tornou-se possível sequenciar com maior precisão a trajetória dos elementos pintados no espaço do fotograma, facilitando a representação de seu movimento. Quanto aos elementos pintados na película, tratam-se basicamente de pontos, que interagem entre si e metamorfoseiam-se em outras formas, muitas vezes preenchendo toda a tela com o efeito plástico da pintura (figura 14).

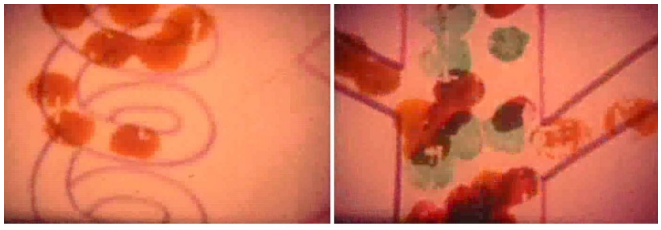

Figura 12 - Desenhos previamente filmados marcam a trajetória das pinturas realizadas diretamente na película
Fonte: Captura do arquivo do filme

Figura 13 - Imagens filmadas de outras naturezas são utilizadas em interação ou não com os elementos pintados
Fonte: Captura do arquivo do filme

Figura 14 - Pintura preenche toda a tela
Fonte: Captura do arquivo do filme

Quanto a narrativa, apesar de reduzidas as formas a elementos básicos como pontos e traços, durante algum tempo o filme apresenta uma continuidade linear dos fatos. Em seguida, detém-se mais sobre o aspecto plástico das pinturas na película, explorando seus efeitos visuais, como é mais comum em animações produzidas segundo a técnica, configurando-se como uma obra de experiência sobretudo visual. Já o som, composto pela captação de ruídos de naturezas diversas, não foi produzido especificamente para o filme, trata-se de música concreta lançada em disco, que também se assemelha aos tratamentos que se deu ao som em outras animações experimentais.

Apesar de ser uma produção de 1972, não foi enviada para a Jornada da Bahia de 1973, junto aos primeiros filmes em super 8 do ciclo. O autor enviou, em vez dela, outros trabalhos de 1972, como *O décimo terceiro trabalho* e *Noronha*. *Puf no cosmo das cores* foi enviado, de qualquer modo, para a Jornada baiana do ano seguinte (1974) e chegou a ser premiado como Melhor Filme de Animação na I Mostra Internacional do Filme Super 8 no Paraná (FIGUEIRÔA, 1994).

7.3 As corocas se divertem (1977)

Stop-motion com bonecas artesanais que dançam ao som de um chorinho, interagindo com outros bonecos e objetos. Em depoimento para a obra de Figueirôa (1994), Spencer conta que encontrou as bonecas numa cidade quando voltava da Bahia com Celso Marconi. Em entrevista para o documentário *Paixão de Cinema* (2005), dedicado a sua vida e obra, Spencer

indica que produziu as 3.600 fotografias sozinho, para obter quatro minutos e meio de filme. Ainda segundo Figueirôa (1994), o próprio Spencer teria feito a montagem e incluído o som.

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. Aqui, insere-se também erotismo irreverente, marcado pela presença do personagem Kong, um macaco de brinquedo que persegue as bonecas, o que em dado momento ele faz disposto de uma ereção, que o autor da obra não deixa de manter sob foco da câmera.

Além das bonecas compradas especificamente para o propósito, observa-se um certo improviso nos demais materiais utilizados para compor o cenário e o corpo de personagens. 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 filme (figura 15). Ou seja, se fez a animação com o que se tinha em termos de materiais, sem a preocupação em se construir um cenário para o filme.

Figura 15 - Elementos de cena
Fonte: Captura do arquivo do filme

Existe uma certa lógica linear na narrativa, porém mas sutil do que observamos na animação convencional. Não há diálogos ou narração que guiem o espectador. Como no cinema mudo, o único indicativo verbal que se apresenta aparece em quadro à parte com letreiro expondo a fala das bonecas (figura 16). 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. A despeito disso, a experiência é sobretudo visual, a história está em segundo plano.

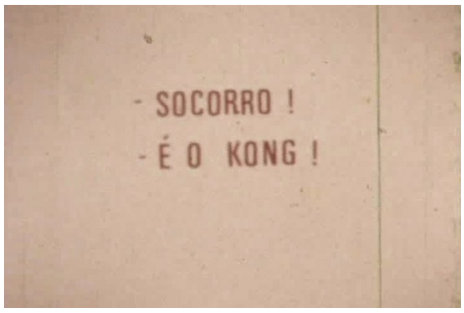

Figura 16 - Letreiro indica a fala das bonecas
Fonte: Captura do arquivo do filme

Quanto ao movimento, este varia entre a fluidez e o abrupto. Sobre isto, como já observado em capítulo anterior, numa animação (ou mesmo num filme *live-action*), não atentamos para a enorme quantidade de *frames* que compõem o movimento. O que vemos é uma unidade, um elemento que se movimenta. Quanto mais diluído em quadros intermediários for o movimento de um ponto a outro, mais fluido ele será. Quanto menos quadros intermediários entre uma posição e outra do elemento, mais evidente ficam esses quadros intermediários, mais visíveis ficam à nossa percepção. Na abertura do filme, podemos ver os quadros intermediários do movimento das bonecas. 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*. Durante a animação, o movimento tende a ser mais fluido, porém com alguns momentos abruptos: bonecos somem ou aparecem no meio de um *take* já em andamento. O que é utilizado como recurso estético, quando aparecem ou desaparecem em sequência, por exemplo (figura 17).

Figura 17 - Bonecas aparecem em sequência
Fonte: Captura do arquivo do filme

A trilha sonora é um chorinho que acompanha toda a animação ininterrupta, o que também é bastante comum em obras experimentais com foco na experiência visual,

simplesmente ser acompanhada por uma música. Norman McLaren costumava utilizar música jazz para acompanhar suas animações abstratas.

O fim é marcado pelo mesmo boneco de barro segurando uma câmera que vemos em seu documentário *Adão foi feito de barro* (1978), sobre a produção de bonecos de barro de Caruaru.

As corocas se divertem circulou em festivais e ganhou dois prêmios no VI Festival de Cinema Nacional de Cinema (Sergipe, 1978): 2º Lugar de Melhor Filme e Melhor Filme de Comunicação.

7.4 A saga da asa branca (1979)

Produzida quando Lula Gonzaga encontrava-se no Rio de Janeiro, *A saga da asa branca* é uma metáfora da migração nordestina para o sul do país. Conta a história de um pássaro (a asa branca do título) que foge da seca nordestina para encontrar lugar no espaço urbano.

A animação conta com uma estrutura de produção muito diferente da que ele encontrou no Recife. Não só houve a possibilidade de produzir em 35mm, como também houve acesso a outros recursos, comuns a produção de animação comercial. A produção é mais especializada (no sentido de divisão do trabalho), mas ainda assim Lula concentra as funções de argumento, direção, desenhos e animação. Houve também o envolvimento de estúdios e laboratórios para etapas de som e filmagem.

No entanto, a despeito da estrutura, em termos de estilo e linguagem, Lula Gonzaga tomou algumas decisões pouco convencionais. Quanto a configuração da imagem, a animação combina cenários bastante sintéticos, reduzidos a elementos básicos para identificar a localidade, com cenários mais detalhados (figura 18). Os personagens são, em geral, bastante detalhados em sua composição. Tanto no cenário quanto nos personagens (porém com maior evidência nos personagens), a materialidade dos meios técnicos está exposta, identifica-se, por exemplo, os traços de lápis utilizados para produzir os sombreados dos personagens (figura 19). Há uma unidade estilística no traço, porém não na aplicação das cores e textura, que podem mudar de configuração ao longo do *take* (figura 20).

Figura 18 - Variedade estilística na composição dos cenários
Fonte: Captura do arquivo do filme

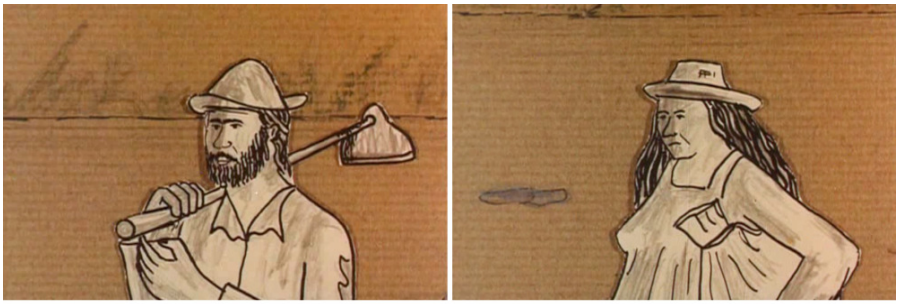

Figura 19 - Traços de lápis expostos
Fonte: Captura do arquivo do filme

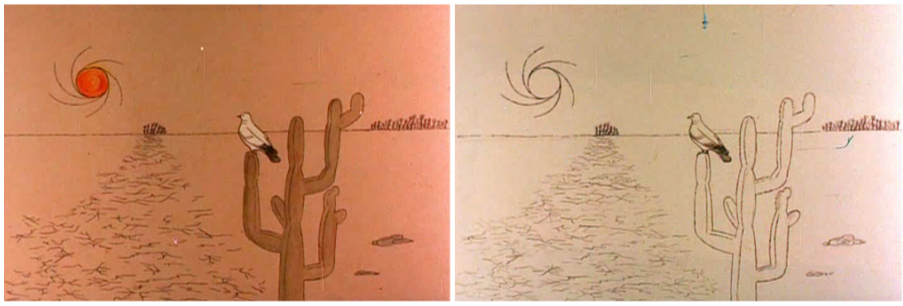

Figura 20 - Mudança de configuração
Fonte: Captura do arquivo do filme

O movimento é representado de formas variadas. Utiliza-se movimentos de câmera com ausência de movimento dos personagens e elementos; fusão entre as poses que compõem o movimento sem imagens intermediárias (figura 21); bem como movimento fluido, em geral conferido apenas ao pássaro, protagonista. Observou-se também o emprego da metamorfose, recurso bastante comum no cinema de animação.

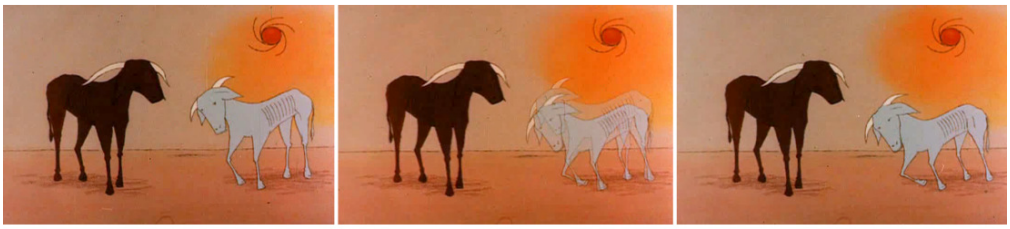

Figura 21 - Fusão entre poses
Fonte: Captura do arquivo do filme

Existe uma linearidade narrativa e uma narração que direciona a percepção do espectador, mas esta não é tão convencional, lembrando um poema, até no modo como é proferida, em tom declamatório.

O som divide a obra em duas partes: a parte narrada, prólogo da história, uma introdução à saga da asa branca; e a parte musical, uma versão "apocalíptica" da música *Asa Branca*, de Luiz Gonzaga e Humberto Teixeira (que também faz a narração). A estrutura de som conta ainda com orquestra sinfônica.

A saga da asa branca foi produzida em um momento em que a Lei do Curta já se encontrava em vigor. Tal lei, como já assinalado em capítulo anterior, determinava que as salas de exibição (cinemas) veiculassem um curta-metragem nacional para cada exibição de longa-metragem estrangeiro. Utilizando o benefício da lei, *A saga da asa branca* circulou pelas salas de exibição do país, inclusive gerando renda.

7.5 Cotidiano (1980)

Refilmagem em 35mm de *Vendo/Ouvindo*, *Cotidiano* parte do mesmo argumento da animação de 1972: um rosto reduzido a seus elementos básicos de expressão e percepção sensorial (olhos, orelhas e boca) paira num fundo preto. O personagem escuta e vê com atenção, mas quando tenta falar, uma tarja o impede e sela o fim da animação. Apesar de seguir o mesmo argumento, o mesmo estilo de imagem e o mesmo tipo de abordagem sonora, *Cotidiano* difere em alguns aspectos da animação em que se baseia. A principal diferença é a utilização de imagens fotográficas e jornais para compor o cenário, enquanto em *Vendo/Ouvindo* este cenário é um fundo preto durante toda a animação.

Com uma maior divisão do trabalho, Lula assume o argumento, som, animação, letreiro e filmagens, que ele fez com a truca da *Cooperativa Brasileira de Cinema*. A pintura e sequência de imagens ficou a cargo de Silvana Delácio. A fotografia dessas imagens coube a outra equipe. A montagem cabe a Raphael Valverde, e a produção à Flavio Migliaccio. Mesmo com essa estrutura, Lula Gonzaga optou por manter os mesmos aspectos de limitação

de recursos que a produção de *Vendo/Ouvindo* passou. Por esse motivo, *Cotidiano* também foi produzido com acetato reaproveitado.

Não foram utilizadas as mesmas imagens de *Vendo/Ouvindo*, os desenhos foram todos refeitos, porém mantendo-se o mesmo estilo (figura 22). Em *Vendo/Ouvindo* não participamos da visão do personagem, esta visão é suposta e representada. Em *Cotidiano* esse ponto é modificado, ao se trazer para o cenário imagens tais como recortes de jornal e fotografias (figura 23), ampliando a experiência visual do filme. As imagens percorrem cenas do cotidiano que envolvem desde problemas sociais como a fome, a violência, a falta de moradia, a guerra; até os mecanismos de esquecimento e acomodação, como o consumo, as novelas, as celebridades, o futebol e o carnaval. A natureza da maior parte dessas imagens (recortes de jornal) tem ainda um outro efeito sobre o aspecto visual da obra: a inclusão do texto no filme. O caráter do texto em nada difere das imagens que são postas. Assim, vemos um recorte de jornal com um "Como será o mundo com seis bilhões de famintos" contrastar com uma propaganda de apartamentos que diz "Um sofisticado estilo de vida para quem gosta de viver bem e sabe ser prático". Esses recortes contendo fotografias e texto aparecem e desaparecem do cenário, que alterna cenas com fundo preto (tal qual *Vendo/Ouvindo*) e com essas imagens.

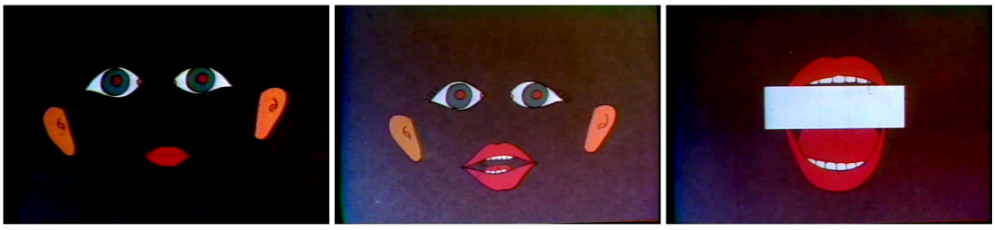

Figura 22 - Configuração da imagem em *Cotidiano* é a mesma que em *Vendo/Ouvindo*
Fonte: Captura do arquivo do filme

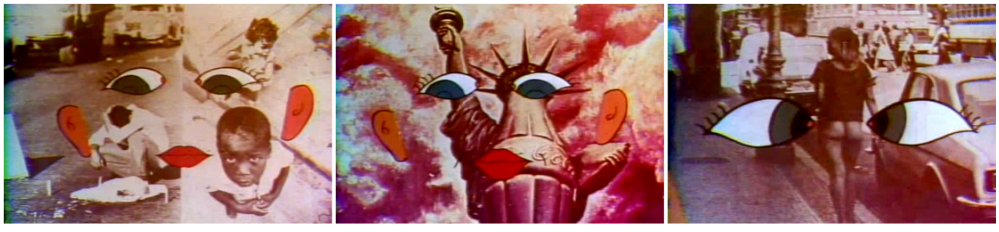

Figura 23 - Imagens de natureza fotográfica compõem o fundo
Fonte: Captura do arquivo do filme

O movimento se dá principalmente nos olhos, que alternam entre algumas posições chave. A troca de uma pose pra outra se dá sem imagens intermediárias, deixando o movimento menos suave e mais abrupto. O movimento dos olhos se dá de modo a se

relacionar com o som e também com as imagens do fundo. A despeito das imagens aparecerem por trás do personagem, ele move os olhos em sua direção como se pudesse vê-las.

O som é mais diversificado em *Cotidiano*, mas segue o mesmo princípio de colagem de sons diversos que temos em *Vendo/Ouvindo*. Aqui ouvimos ruídos tais como: criança chorando, disparos de armas de fogo, trens, narração de futebol, acidente automobilístico, homem tossindo, multidão festejando, máquina de escrever, som ambiente de pessoas e risos. Além de músicas como de natal, samba e marchinha de carnaval. Finalmente, a animação termina ao som do *O Guarani*, tema da *Voz do Brasil*. Existe, como era de se esperar, uma integração entre o som e os demais elementos (imagens do cenário, dos olhos e das orelhas).

Assim como *A saga da asa branca*, *Cotidiano* circulou pelas salas de exibição do país, em usufruto do benefício da Lei do Curta, que vigorava na época.

7.6 Xeroperformance (1980)

Xeroperformance (figura 24) é um experimento plástico com a máquina de Xerox, onde o autor se debruça sobre a máquina e movimenta-se, enquanto a mesma capta e imprime imagens do seu movimento. Em seguida, esse conjunto de imagens xerocadas são filmadas quadro a quadro para obterem movimento real. Nesse momento, o movimento é recomposto num novo arranjo que confere ao mesmo um aspecto diferente do que fora no momento da captação.

Figura 24 - *Frames* de *Xeroperformance*
Fonte: http://www.youtube.com/watch?v=fbz-pGuLfI8

É preciso esclarecer, antes de mais nada, que a Xerox já era utilizada na indústria de animação, mas não como técnica de animação e sim como tecnologia auxiliar de seu processo produtivo. Laybourne (1979) fala, por exemplo, em "xerografia", que consiste nos usos que se fez da cópia de Xerox no processo produtivo de animação. Uma das funções da Xerox no desenho animado seria, por exemplo, o de fazer as cópias dos desenhos criados no papel direto em acetato. O uso da Xerox, nesse caso, competiria para atenuar os custos de produção,

em vista da não necessidade de possuir uma pessoa adicional na equipe técnica exclusivamente para a função de refazer os traços do papel no acetato. Eventualmente, também recorreu-se a Xerox pelas propriedades estéticas que esse tipo de impressão poderia conferir a obra animada. Nenhuma dessas atividades, como já foi dito, utiliza a Xerox para *criar* os quadros da animação, como vemos no trabalho de Paulo Bruscky. A animação é produzida a partir de outros meios (desenho ou foto, por exemplo), para serem, então, xerocadas.

Como um *pixilation*, Paulo Bruscky utiliza a máquina de Xerox como ferramenta de captação da imagem, no lugar da câmera fotográfica. Não quero dizer, com isso, que o problema que o autor estivesse tentando resolver fosse a dinâmica da máquina de Xerox em relação a da câmera fotográfica, ou tentando empreender uma forma especial de *pixilation*. A associação que faço com o *pixilation* tem a intenção única de nos ajudar a entender a natureza da técnica criada pelo autor, por ser o *pixilation* uma técnica de animação já conhecida. De acordo com Priscila Santos (2006), tais experimentos, que o realizador chama de 'xerofilme', surgiram como extensão de pesquisas que ele já vinha fazendo com arte xerox. A mesma técnica seria empreendida ainda em *LMNUZX, Fogo!* (1980), desta vez sendo a própria máquina o alvo de captação, que é incendiada enquanto registra sua destruição (SANTOS, 2006).

Por serem obras que buscam trabalhar problemas de outra arte de representação – no caso a arte xerox – *Xeroperformance* não compartilha dos mesmos princípios da animação industrial. Não existe a preocupação de narrar uma história ou situação. O conteúdo é sua experiência visual e o que ela incita em termos de reflexão sobre a arte xerox e sobre o filme. E, tenha sido ou não uma preocupação do autor, também sobre a animação e os meios possíveis de representação do movimento.

7.7 Discussão

A primeira coisa que os resultados da pesquisa revelam é que a produção de animação do período não foi expressiva em termos de quantidade. Estamos falando de 12 animações num contexto produtivo que, segundo Alexandre Figueirôa (2000), gerou cerca de 250 obras. Do ponto de vista da produção especificamente de animação, entretanto, esse número representa a primeira grande concentração de produção de animação no estado, número que não seria alcançado mesmo na década seguinte. Pois sem um suporte acessível como o super 8, mesmo a produção de cinema *live-action* diminuiu bastante na década de 1980, numa

proporção de cerca de 250 obras na década de 1970 (com o super 8) para cerca de 15 filmes na década de 1980 (sem o super 8, em 16mm ou 35mm) (FIGUEIRÔA, 2000).

Ainda, em termos qualitativos, essa tímida produção de animação é bastante expressiva, pois representa a diversidade em possibilidades cinematográficas que foram empreendidas no período. Podemos dizer que esta diversidade se apresenta, ainda, dentro dessa pequena produção de animação especificamente, pois muitas formas de animação foram experimentadas, do tradicional desenho em acetato até a pintura direto na película. A produção de animação acompanhou todo o ciclo. Desde as primeiras obras que foram produzidas para a Jornada da Bahia em 1973, das quais fazia parte *Vendo/Ouvindo*, que foi muito bem recebida pelo público e ficou em 3º lugar na categoria Melhor Filme. Não só no ciclo de super 8 do Recife, mas o movimento em torno do super 8 em geral não fez distinção de gênero para a animação, que circulou pelos mesmos festivais do cinema *live-action*, concorrendo e ganhando prêmios com eles.

Do ponto de vista específico do autor, temos que essa produção também não foi expressiva no que diz respeito a carreira individual dos cineastas que se arriscaram nesta linguagem, com exceção de Lula Gonzaga. Salvo as obras deste, as animações que foram produzidas não são os grandes trabalhos desses realizadores, que se consagraram fazendo outro tipo de filme. É bem verdade que nenhum deles teve o cinema de um modo geral por função primordial (no sentido de tirar seu sustento da produção cinematográfica), mas alguns deles tinham o cinema *live-action* por aspiração, o que não se pode dizer da animação. Não houve continuidade no uso da linguagem de animação na carreira da maioria dos realizadores, a produção de animação do período constitui-se, em sua maioria, de iniciativas isoladas. Em resumo, com exceção de Lula Gonzaga, as animações pernambucanas do período não foram realizadas por cineastas de fato envolvidos com esta linguagem. O que só pode se justificar pela grande acessibilidade do suporte super 8. Salvo também o trabalho do Paulo Bruscky, cujo uso da animação teve um sentido peculiar e um outro tipo de importância.

De todo modo, de cunho experimental, pode se dizer que tais animações foram produzidas segundo os mesmos princípios e valores cinematográficos que dominaram as produções em *live-action* do período. Sabendo que "experimental" é um conceito tão dúbio, resta-nos perguntar qual foi o caráter desse atributo experimental nos filmes de animação que foram produzidos no período. Assim, temos animação experimental no sentido de novas propostas mesmo, novos modos de representar o movimento, caso das animações de Paulo Bruscky. Também foram experimentais no que cabe a restringir-se a um circuito não industrial e não comercial. Com o uso principalmente do super 8, manteve-se à margem do

mercado, figurando em circuitos de exibição alternativos e sob alcunha de amador. Quanto ao caráter experimental que pode ser observado na linguagem e estética das produções, temos que essas produções aboliram a representação naturalista na configuração da imagem, exibindo formas sintéticas como temos em *Vendo/Ouvindo* e *Cotidiano*, ou mesmo completamente abstratas como em *Puf no cosmo das cores*; adotaram formas narrativas não convencionais; aboliram as estratégias de som convencional e a narração e adotaram formas alternativas ou limitadas na representação do movimento. Também podemos dizer que eventualmente expôs sua própria materialidade, como na *Saga da Asa Branca*, e dialogou com ela, como em *Xeroperformance*.

Cabe se perguntar a que atendia essa produção de animação, bem como suas quebras de parâmetros estéticos. O que podemos dizer é que o ciclo de super 8 do Recife agregou demandas diversas que competiram para o uso da animação. Temos de um lado a obra de Paulo Bruscky, que dialoga com as artes plásticas, configurando-se como uma extensão de problemas constituídos nela. Os demais realizadores encontraram seus parâmetros de produção dentro do próprio conjunto 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 que vemos em *Vendo/Ouvindo* e *As corocas se divertem*, fazendo parecer que a produção é quase uma brincadeira.

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. Entretanto, a despeito dessa estrutura, a produção dialoga com o modo superoitista de trabalhar com cinema. Um exemplo é o reaproveitamento de acetato usado em *Vendo/Ouvindo* que, já nesse momento, não se deu por escassez de recursos, mas por motivo de valor em um contexto onde a precariedade técnica e a marginalidade era exaltada. Procedimento que será reproduzido em *Cotidiano* oito anos depois, uma animação que dispôs de toda a estrutura de produção que *Vendo/Ouvindo* não teve. O que mostra que o ciclo de super 8 do Recife não foi somente escola de como fazer cinema sem estrutura, mas também de como fazer cinema a despeito dessa estrutura.

Por fim, cabe observar as diferentes repercussões que tiveram as animações produzidas em super 8 e 35mm. Enquanto as primeiras circularam em mostras locais e

festivais nacionais, onde foram eventualmente premiadas, as produzidas em 35mm percorreram as salas de exibição (cinema) do país, gerando renda para seu realizador.

CONCLUSÃO

Este estudo objetivou propor relações entre a produção de animação pernambucana da década de 1970 e seu contexto produtivo. Para tanto, nos baseamos em abordagem teórica que se adequasse a este intuito, propondo um olhar sobre a obra do ponto de vista de seu processo criativo, enquanto este devia ser visto do ponto de vista das circunstâncias socioculturais que se impuseram sobre o mesmo.

Propomos duas demandas de circunstâncias socioculturais a afetar o fazer artístico da obra: demandas da ordem da tecnologia e da estética. Quanto a primeira, observamos que esta não se limitava às suas possibilidades técnicas e de acessibilidade, pois valores culturais se impõem sobre estes materiais, afetando não só a distribuição do filme finalizado em determinada bitola, mas também a produção da obra que, inserido no contexto produtivo daquela bitola, absorve a ideologia estética daquela cena. Entendemos que estes paradigmas contextuais (o mercado, a acessibilidade das tecnologias, a estética da cena) cabem ser considerados a qualquer produção do período no local, sejam obras em animação ou filmes em *live-action*.

Assim, buscamos adicionar aos paradigmas estéticos de produção desse contexto, princípios fundamentais da linguagem de animação, concernentes a representação do movimento e configuração da imagem. Pois apesar da maior parte destes cineastas não serem animadores, ao se propor a produzir animação, depararam-se com estes princípios e precisaram resolvê-los, cada um a seu modo. Vimos também como os paradigmas estético-ideológicos do contexto afetam a observação dos princípios fundamentais da linguagem de animação, visto se tratar de orientação de quebra de parâmetros estéticos.

Vimos também que nem sempre as animações foram produzidas segundo os valores estéticos do contexto. Pois as obras de Paulo Bruscky atendem a outro corpo ideológico, concernente as artes plásticas, e envolvendo, portanto, uma linguagem diferente da cinematográfica.

Entendemos que o estudo não esgota as possibilidades de relações entre a cultura e estas obras. Em primeiro lugar, escolhemos observá-las do ponto de vista das possibilidades técnicas, do mercado, da ideologia estética da cena. Entretanto, poderíamos ter feito o estudo a partir de outro agrupamento de circunstâncias culturais. Mas mesmo ao estudo que nos propomos, observamos muitas limitações, que nos impedem de afirmar mais. Uma dessas limitações se deu, por exemplo, pela inviabilidade (em vista do tempo tido para a realização

desta pesquisa) de análise mais detalhada das obras em *live-action* produzidas no contexto em busca de mais paralelos possíveis. Também não foi o caso de fazer um estudo detalhado sobre qualquer um dos pontos expostos (narrativa, configuração da imagem, configuração do movimento, som, etc.), visto que um aprofundamento maior em qualquer destes aspectos demandaria um trabalho individual para cada. Acreditamos que também enriqueceria bastante o estudo um conhecimento maior sobre a produção de animação superoitista no restante do país. Que outras cenas, e às voltas de que ideologias estéticas, o super 8 gerou em outras regiões do país, e como se deu as experiências em animação nesses locais? Entendemos, no entanto, estas limitações como possíveis desdobramentos de pesquisa.

Também objetivamos, com este trabalho, preencher uma lacuna historiográfica, dando a conhecer a produção do estado. Este estudo não teve o intuito de ser completo, restringindo-se a uma década da produção de animação no Estado de Pernambuco. Faz-se necessário dar continuidade ao mesmo, buscando o conhecimento e possível catalogação das produções de décadas posteriores. Mas ainda que consideremos apenas seu recorte específico, podemos dizer que o estudo não foi capaz de abarcar seu objetivo inicial – nesse caso, a totalidade de obras do período da década de 1970, devido a grande dificuldade de encontrá-las, deixando o estudo com esta enorme lacuna referente às obras do Walderes Soares (cerca de metade das produções do período). Ainda assim, este trabalho exploratório cumpre iniciar um processo de conhecimento da produção de animação pernambucana e de preenchimento desta lacuna historiográfica da animação brasileira.

REFERÊNCIAS

ALENCAR, Miriam. **O cinema em festivais e os caminhos do curta metragem no Brasil**. Rio de Janeiro: Artenova/Embrafilme, 1978.

ANCINE - Agência Nacional do Cinema. **Vídeo doméstico**: mapeamento, 2010. Disponível em: <http://www.ancine.gov.br/media/SAM/Estudos/Mapeamento_VideoDomestico_Publicacao.pdf>. Acesso em: 20 de jun. 2013.

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual**. São Paulo: Thomson Pioneira, 1998.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico do cinema**. Campinas: Papirus, 2006.

BAXANDALL, Michael. **Padrões de intenção**: a explicação histórica dos quadros. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

BECK, Jerry. **Animation Art**: from pencil to pixel, the history of cartoon, anime & CGI. Harper Design: New Youk, 2004.

BENDAZZI, Giannalberto. **Cartoons**: One Hundred Years of Cinema Animation. Bloomington: Indiana University Press, 1995.

BRASIL. Instrução Normativa nº 104, de 10 de julho de 2012. **Dispõe sobre o Registro de Obra Audiovisual Não Publicitária Brasileira, a emissão de Certificado de Produto Brasileiro e dá outras providências**. 447ª Reunião da Diretoria Colegiada, de 10 de julho de 2012.

CAVALIER, Stephen. **The world history of animation**. Califórnia: University of California Press, 2011.

CINEMA PERNAMBUCANO. **As corocas se divertem**. Disponível em: <http://www.cinemapernambucano.com.br/filme.php?filme=390>. Acesso em: 12 de mai. 2013.

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 Pernambbuco, 2000.

FUNDAÇÃO CINEMATECA BRASILEIRA. **Filmografia brasileira**. Disponível em: <http://www.cinemateca.gov.br>. Acesso em: 23 de abr. 2012.

FURNISS, Maureen. **Art in animation**: animation aesthetics. New Barnet: John Libbey, 2009.

GAVIA, Leo. Animação. In: **Enciclopédia do cinema brasileiro**. (orgs.) MIRANDA, Luiz Felipe; RAMOS, Fernão. São Paulo, SENAC, 2000.

ITAU CULTURAL. **Panorama do super 8 cinema e vídeo**. Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia/cinema/home/index.cfm>. Acesso em: 12 de ago. 2013.

LAYBOURNE, Kit. **The animation book**: a complete guide to animated filmmaking – from flipbooks to sound cartoons. Nova York: Crown, 1979.

LESLIE, Esther. **Hollywood flatlands**: animation, critical theory and the avant-garde. Londres: Verso, 2004.

MARCONI, Celso. **Cinema**: uma panorâmica. Recife: Asa, 1986.

MELO, Marcelo Henrique Costa de. **Análise filmica de A Filha do Advogado utilizando os Padrões de Intenção de Michael Baxandall**. 2011. 300p. Dissertação Mestrado - Universidade Federal de Pernambuco, Recife. 2011.

MORENO, Antonio. **A experiência brasileira no cinema de animação**. Rio de Janeiro: Editora Arte Nova S.A., 1978.

NESTERIUK, Sergio. **Dramaturgia de série de animação**. São Paulo: Programa de Fomento á Produção e Teledifusão de Séries de Animação Brasileira – ANIMATV, 2011.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. Petrópolis: Vozes, 1987.

PAIXÃO DE CINEMA. Marcílio Brandão. Recife: Página 21, 2005, DVD.

ROGGE, Michael. **More than one hundred years of film sizes**. 2012. Disponível em: <http://wichm.home.xs4all.nl/filmsize.html>. Acesso em: 10 de jul. 2013.

SANTOS, Priscila. **Redescobrindo Paulo Bruscky**: Os três caminhos de sua produção audiovisual. VI Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom. Brasília, Brasil, 2006.

SUPER8DATA. **8 mm film formats**. 2009. Disponível em: <http://super8data.com>. Acesso em: 10 de jul. 2013.

WELLS, Paul. **Understanding animation**. New York: Routledge, 1998.

WIKIPEDIA. **List of film formats**. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_film_formats>. Acesso em: 10 de jul. 2013.