

O nascimento do cinema de animação em Pernambuco

The birth of animation movies in Pernambuco

Marcos Buccini e Rodrigo Carreiro¹

Resumo: Em 1972, Fernando Spencer e Lula Gonzaga realizaram a animação *Vendo/Ouvindo* e, assim, deram início à trajetória do cinema de animação em Pernambuco. O filme fez parte do início do Ciclo do Super-8 do Recife, uma onda de realizações cinematográficas que durou de 1973 a 1983. Ao todo, onze animações foram produzidas por seis diretores durante esse período. Este ensaio procura, a partir de uma abordagem histórica, comentar o processo de realização de cada obra e o papel de cada realizador dentro do contexto do Ciclo do Super-8 pernambucano, além de analisar os filmes em relação às características estéticas, às condições de produção e ao pensamento ideológico e político da época.

Palavras-Chave: Animação. Cinema pernambucano. Super Oito.

Abstract: *In 1972, Fernando Spencer and Lula Gonzaga created the animation Vendo/Ouvindo and began the trajectory of the animated film in Pernambuco. The film is part of the Recife's Super-8 Cycle, a wave of cinematic achievements that lasted from 1973 to 1983. During this time, six directors produced eleven animation films. In this essay, using a historical approach, we pretend to discuss the process of making each animation and the role of each director within the cycle context. We also analyze all the works in the perspective of their aesthetic characteristics, production conditions and ideological and political positions.*

Keywords: *Animation. Pernambuco's cinema. Super-8.*

Introdução

Com uma única exceção envolta em mistério², os primeiros registros conhecidos de experimentações animadas feitas para o cinema no estado de Pernambuco datam da década

¹ Marcos Buccini é professor do Núcleo de Design UFPE/CAA e doutorando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, com pesquisa sobre a história da animação pernambucana. E-mail: marcosbuccini@gmail.com. Rodrigo Carreiro é professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco e pesquisa sobre cinema de gênero e *sound design*. E-mail: rcarreiro@gmail.com.

² O primeiro registro de um filme animado pernambucano data de 1968. *A Luta* seria uma animação desenhada diretamente sobre a película de 35mm, realizada pelo diretor Sérgio Bezerra Pinheiro. Este curta foi exibido e premiado no IV Festival Brasileiro de Cinema Amador em 1968. No entanto, esta pesquisa não conseguiu localizar nem o filme e nem seu diretor. Apesar de algumas fontes, publicadas em 1968, citarem *A Luta* como uma produção pernambucana, não existe qualquer menção a um ou outro em nenhuma pesquisa

de 1970, no período conhecido como Ciclo do Super-8 de Recife. Isso significa que a história da animação pernambucana é muito recente; possui pouco mais de quatro décadas. E, por mais que a produção do estado tenha crescido em qualidade e quantidade, ela ainda hoje é uma produção realizada à margem da margem e que, por isso, enfrenta muitas dificuldades e percalços que essa condição impõe. A carência de registros e pesquisas de sua memória histórica é um desses percalços. De certo modo, é possível assegurar então que a história do cinema animado pernambucano ainda segue sem ser contada.

Globalmente a historiografia do cinema de animação praticamente só abarca países do eixo América do Norte/Europa Ocidental. Pouco se fala de filmografias periféricas como as da América Latina, África e Oceania. Já a história da animação no Brasil, além de não figurar dentro da historiografia mundial, praticamente inexistente dentro do próprio país, sendo escassa, pouco difundida e, sobretudo, pouco revisada e debatida. O único livro lançado sobre o assunto data de 1978 e se chama *A Experiência Brasileira no Cinema de Animação*. O livro foi escrito por Antônio Moreno. Recentemente pode-se notar alguns esforços por parte de textos acadêmicos e até documentários³ que buscam resgatar a memória da animação no Brasil. Porém, essa mal contada história da animação brasileira repete o que acontece em nível mundial, ao preterir a produção das regiões fora do eixo Sul/Sudeste do Brasil.

Como acontece com a grande maioria das filmografias localizadas na periferia da periferia, as obras e os agentes da narrativa animada pernambucana são praticamente desconhecidos no âmbito nacional e até local. O pouco que se escreveu, em termos de pesquisa histórica, sobre a animação pernambucana pode ser escassamente encontrado no livro de Alexandre Figueirôa intitulado *O Cinema Super 8 em Pernambuco*, publicado em 1994, e em algumas outras raras fontes.

Até onde sabemos, o primeiro trabalho acadêmico com foco exclusivo nas animações realizadas em Pernambuco foi a monografia de Christiane Quaresma, *O Cinema de Animação Durante o Ciclo de Super-8 do Recife*, defendida no ano de 2013, no curso de Design da UFPE. O presente ensaio toma este trabalho como ponto de partida e procura expandi-lo em diversas direções, examinando novos títulos e procurando comentar, a partir de uma abordagem histórica, o processo de realização de cada obra e o papel de cada

historiográfica sobre o cinema pernambucano. Nenhum realizador, crítico ou pesquisador do cinema da época se recorda do diretor ou da obra.

³ *Luz, anima, ação* (2013) de Eduardo Calvet e *O Cinema Animado* (2014) de Arnaldo Galvão e Sérgio Nesteriuk.

realizador dentro do contexto do Ciclo do Super-8 pernambucano, sem deixar de analisar os filmes em relação às características estéticas, às condições de produção e ao pensamento ideológico e político da época.

O Ciclo do Super-8

Após o Ciclo do Recife, ocorrido na década de 1920, a produção cinematográfica pernambucana vive um grande hiato. Só com a introdução da bitola de Super-8, em 1970, é que surgiu uma nova onda de realizações que viria a se tornar fundamental para a continuação do cinema no estado. Este fenômeno é conhecido como o Ciclo do Super-8 do Recife, e durou de 1973 a 1983 (FIGUEIRÔA, 2000).

Na verdade, o Super-8 foi um fenômeno nacional. Porém, sua importância foi muito maior para as cinematografias periféricas, a exemplo da produção audiovisual na região nordestina. Em alguns estados, o Super-8 fez ressurgir o cinema local; em outros, deu condições a cineastas de produzirem filmes pela primeira vez. Assim, com o acesso a um equipamento originalmente feito para uso doméstico, cineastas amadores colocaram Recife dentro da movimentação cinematográfica nacional, participando de festivais, sendo aplaudidos e ganhando prêmios (FIGUEIRÔA, 1994).

Os filmes realizados no Ciclo foram muito diversos em temática, formatos e objetivos narrativos, políticos e históricos: ficções, documentários sociológicos e antropológicos sobre as manifestações culturais da região, filmes experimentais, etc. A única unidade que se tinha era a vontade de fazer cinema como veículo contestador do *status quo* e revelador das inquietações da época. Foi neste cenário que surgiram as primeiras experimentações animadas do estado.

A animação pernambucana surgiu de forma tardia em relação a produção nacional. Apenas em 1972 o primeiro curta de animação foi realizado em Pernambuco, nada menos que 55 anos de atraso em relação ao primeiro curta brasileiro, *O Kaiser*. O filme em questão foi *Vendo/Ouvindo* (1972), de Fernando Spencer e Lula Gonzaga, um dos primeiros filmes do Ciclo do Super-8 e, segundo Figueirôa (1994), já na época anunciado como sendo o primeiro filme de animação do estado – uma condição, portanto, da qual os realizadores tinham conhecimento e até mesmo usaram como artifício de marketing. Entre os diretores pernambucanos que fizeram parte do Ciclo do Super-8, Lula Gonzaga merece destaque, pois ele é considerado o primeiro animador pernambucano e o único que continuou trabalhando com desenho animado, depois que o Ciclo terminou.

No início da década de 1970, Lula Gonzaga, que havia passado um ano no Rio de Janeiro aprendendo animação, começa a realizar as primeiras propagandas animadas do estado em parceria com a produtora Center. Segundo ele, era um mercado não explorado na região. “Todos os primeiros trabalhos [em publicidade de Pernambuco] fui eu. O Brasil inteiro fazia no Rio e São Paulo” (GONZAGA, 2013).

Na Center, Lula conheceu o cineasta Fernando Spencer. Deste contato surgiu uma parceria que resultou no primeiro curta pernambucano de animação, o já citado *Vendo/Ouvindo*. Segundo Lula Gonzaga, a ideia que deu origem a *Vendo/Ouvindo* veio de Spencer (GONZAGA, 2013). Eles queriam fazer uma experiência animada utilizando como base uma banda sonora composta por Spencer a partir de uma colagem de sons, que iam de ruídos do cotidiano, como carros, aviões, armas de fogo, ambulâncias, sons de TV, até músicas de Raul Seixas e a valsa *Danúbio Azul*. Gonzaga ficou responsável por criar uma animação quadro a quadro pintando sobre acetato. A ideia era fazer algo simples, rápido e barato. Ele conseguiu na produtora Center alguns acetatos usados, os limpou e os reutilizou, não se importando com eventuais manchas e arranhões. Durante o filme, um rosto composto apenas de olhos, boca e orelhas parece reagir aos sons diversos, tentando o tempo todo falar, mas sem conseguir. Quando finalmente a boca se abre para falar, uma tarja com o nome 'FIM' a cobre, impedindo-a de falar e sinalizando o final bem-humorado do filme.

Talvez as circunstâncias em que o título fora realizado (curto tempo, pouco dinheiro, material reaproveitado etc.) tenham funcionado como diretrizes para que o formato do filme fosse tão simples, original e direto, com animação e grafismos minimalistas, prezando muito mais pela ideia de contestação do que por virtuosismos técnicos ou visuais. Para o jornalista Jomard Muniz de Brito, o filme vale “(...) muito mais como ideia em processo, como projeto crítico-criativo, do que mesmo como obra realizada. *Vendo/Ouvindo* é um documento dos impasses culturais em que sobre/sub/vivemos” (BRITTO *apud* SPENCER, 1989, p. 12).

Os autores fizeram o filme pensando em ser uma crítica simbólica à censura imposta pela ditadura militar da época. Nas palavras de Lula: “O cara podia ver e ouvir, (...) mas não podia falar. Negócio bem da época da ditadura. (...) Tem gente que entendeu, tem gente que não entendeu. Disseram que era um filme 'udigrudi'. (...) Mas o filme funcionou bem” (GONZAGA, 2013).

Vendo/Ouvindo foi a única experiência de Gonzaga dentro do Clico do Super-8. Em meados da década de 1970, a introdução do vídeo na produção publicitária, substituindo a

película, impossibilitou que ele continuasse trabalhando no Recife. Uma vez que as câmeras de vídeo não possuíam a função de filmar quadro a quadro, como ocorria com a câmera de película, a produção de um filme animado com este equipamento se tornava uma tarefa muito mais cara e complexa. Gonzaga sabia, contudo, que no Rio e São Paulo ainda se usava película na publicidade; assim, ele voltou ao Rio para trabalhar. Lá, produziu dois curtas em 35mm, *A Saga da Asa Branca*, de 1979, e *Cotidiano*, de 1980, sendo este último quase uma refilmagem de *Vendo/Ouvindo*.

Pintura na película

Osman Godoy foi um dos primeiros diretores do Ciclo a testar a bitola. Em 1969, quando ainda residia na Amazônia, começou a filmar com rolos de 8mm. Mudou-se para Recife trazendo todo o equipamento. Foi em uma sessão em sua casa que Fernando Spencer realmente pôde visualizar o potencial do Super-8.

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

Em meio a trabalhos de ficção e documentários, Osman resolveu experimentar a técnica de animação pintada sobre a película⁴, usando canetas de retroprojeter para desenhar sobre o filme Super-8. Esta experiência, que resultou no filme *Puf no Cosmo das Cores*, se deu de uma forma bastante empírica, visto que o autor não tinha conhecimento técnico ou prático acerca do processo. À medida que foi realizando o filme, Godoy passou a encontrar dificuldades que não tinham sido previstas. Estes empecilhos, no entanto, foram contornados com a improvisação e adequando o conteúdo fílmico ao contexto prático e experimental da produção.

A primeira adversidade foi o material usado. O diâmetro da ponta da caneta de projetor era muito grande em relação à área útil da película. A solução foi simplificar os desenhos, utilizando figuras básicas, e criar uma narrativa simples, que mostra a trajetória de um pontinho preto em um labirinto repleto de pontos coloridos, até que estes pontos chegam ao 'mundo real' e se metamorfoseiam em manchas e outras formas mais complexas

⁴ Nesta forma de animar o artista usa uma película virgem, velada ou que contenha imagens para desenhar, pintar ou raspar. Também conhecida como *cameraless*, pois não necessita de uma câmera para ser realizada.

que interagem com os objetos. Este caso mostra como o lado artístico e criativo do filme estava sujeito às limitações impostas pelos meios, materiais e processos, num exemplo evidente daquilo que David Bordwell (2009, p. 320) chama de paradigma do problema/solução: o trabalho de um diretor de cinema consiste, grosso modo, em solucionar problemas de representação que são continuamente atravessados por circunstâncias limitadoras de naturezas diversas: tecnológicas, econômicas, políticas, culturais etc. Outra questão enfrentada pelo diretor foi a falta de referência espacial de um quadro para o outro. A questão foi solucionada de forma simples: fazendo uma filmagem prévia com luz estourada. “Eu tentei fazer tudo o que era possível, marcar em uma régua a posição dos fotogramas para ter uma ideia de tempo inclusive, mas depois eu vi que era difícilíssimo fazer, daí parti para essa coisa mesmo, da filmagem como referência” (GODOY, 2013). O resultado é um filme simples, abstrato e muito criativo. *Puf no Cosmo das Cores* extrai beleza e poesia da precariedade e da improvisação, todas características marcantes das obras em Super-8 do começo do Ciclo do Recife.

Ainda em 1972, outro filme feito diretamente na película é realizado, porém em outro contexto. *Dinâmica dos traços II*, realizado pelo artista Ypiranga Filho, pertence muito mais ao campo das artes plásticas não-narrativas do que ao âmbito do cinema Super-8. Tanto que, até onde se sabe, foi exibido somente na Mostra Marginália 70 – Experimentalismo no Super-8 Brasileiro, organizada pelo Instituto Itaú Cultural. No filme, ele utiliza uma película velada⁵ que é raspada com diversos tipos de materiais, como esponja de aço e lixas. Segundo o artista Paulo Brusky, “as rasuras dos sentidos da diagonal e da perpendicular procuram dar a sensação de uma pessoa andando num canal” (BRUSKY in MACHADO, 2001, p. 23).

Walderes Soares

Somente três anos depois, em 1975, foram realizados novos filmes de animação em Pernambuco. O arquiteto Walderes Soares, um dos membros mais atuantes, versáteis, preciosistas e criativos do Ciclo, produz sozinho cinco curtas.

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

⁵ Quando a película é exposta a luz e a parte sensível é completamente queimada, deixando uma camada escura que pode ser raspada.

Ele gostava de realizar experimentos visuais curtos, fortemente inspirados nos trabalhos de cineastas experimentais. Segundo Figueirôa (1994, p. 195), várias obras de Walderes exploram a parte plástica, produzindo “experimentos visuais com a câmera Super-8 em que a narrativa construía-se unicamente pelas imagens”. Walderes era habilidoso e gostava de experimentar novas possibilidades técnicas, e “seus trabalhos demonstravam a busca de uma expressão plástica própria ao Super-8, bastante inventiva” (FIGUEIRÔA, 1994, p. 20).

Ele trabalhou com cinema por vários anos, mas, curiosamente, todas as experiências de Walderes com animação foram realizadas em 1975. Ele usou basicamente duas técnicas: *time-lapse*⁶, nos filmes *PIX PGE 1, 2, 3* e *PIX PGE CLOSE*, e animação 2D em papel, em *O Homem que Punha a Mão para Fora*. Até onde sabemos, estes filmes só existem no formato Super-8 e o paradeiro deles é desconhecido, havendo uma grande chance de que estejam perdidos para sempre⁷. Assim, para este ensaio, as descrições e informações sobre os filmes *O Homem que Punha a Mão para Fora* e a série *PIX* foram retiradas de fontes bibliográficas e depoimentos de pessoas que conheciam Walderes e assistiram aos filmes.

A abreviatura 'PIX', que abre todos os títulos da série, vem de *pixilation*. Já 'PGE' é a sigla de *Plan de Grand Ensemble*, que significa 'plano muito aberto'. Então os três primeiros seriam *pixilation* de um plano muito aberto. O quarto seria *pixilation* de um plano aproximado. Estes filmes foram todos feitos utilizando a mesma técnica: fotos registradas com câmera em tripé, clicando em um intervalo específico de tempo regular, e depois reproduzidas em 24 quadros por segundo, o que resulta em uma imagem acelerada. Em outras palavras: tudo o que acontece em frente a câmera por duas horas e meia é visto em apenas três minutos e meio, no caso de *PIX PGE 1*.

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

⁶ Técnica na qual fotos são tiradas em um intervalo específico de tempo e depois essas imagens são exibidas de forma acelerada.

⁷ O professor e pesquisador Alexandre Figueirôa, em depoimento informal ao autor, informou que quando assistiu aos filmes de Walderes, na década de 1980, eles já estavam bem gastos e com as trilhas sonoras prejudicadas, Recife, 12/08/2013.

Não possuímos muitas informações sobre os filmes da série *PIX*. O único que possui uma sinopse disponível é o *PIX PGE 1*:

Entardecer do centro comercial do Recife visto desde Olinda, filmado em 'Pixilation' e 'Plane de Grande ensemble', tripé, filme 160 ASA. São cerca de 3.200 fotogramas, tomadas um a cada segundo, durante duas horas e trinta minutos (UFS/1972-1978⁸ *apud* CINEMATECA BRASILEIRA, 2014).

Os filmes dessa série, portanto, não são narrativos. Não contam histórias, são experiências visuais puras, um recorte de espaço e tempo em velocidade alterada.

Já *O Homem Que Punha a Mão Para Fora* é uma animação 2D tradicional, desenhada sobre papel. O roteiro é baseado em um conto de Ignácio de Loyola e conta a história do modo de vida em uma pequena vila, em um futuro distante, quando o sol quentíssimo torna a terra árida e impossibilita os habitantes de saírem de suas casas durante o dia. Porém, um dos moradores insiste em colocar a mão para fora e a mão derrete. Segundo Lula Gonzaga, os desenhos, feitos pelo próprio Walderes, eram bem naturalistas e o movimento da animação era quebrado e limitado (GONZAGA, 2013). Inclusive, a ficha da Cinemateca Brasileira diz que o filme foi feito “através desenhos fixos” (CINEMATECA BRASILEIRA, 2014). Os filmes de animação de Walderes são importantes para o Ciclo, não só pela qualidade técnica e inventividade, mas também pela quantidade. Afinal, eles compõem quase metade da produção de animações do período.

Stop motion pioneiro

Em 1977, Fernando Spencer, que já havia dirigido juntamente com Lula Gonzaga a animação *Vendo/Ouvindo*, realiza a primeira animação em *stop motion* de Pernambuco. A ideia surge em uma viagem de carro a Bahia junto com o cineasta e crítico Celso Marconi. Spencer encontra, em uma feira de artesanato, algumas bonecas e resolve fazer um filme animado com elas.

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

As Corocas se Divertem é um filme muito simples, rudimentar e claramente feito de modo improvisado. Sua narrativa é quase inexistente, como diz Quaresma (2013, p. 60): “a

⁸ UFS/1972-1978: UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE. Centro de Cultura e Arte. Filmes concorrentes Festival Nacional de Cinema : 1972/1978, catálogo. Apresentação de Jonicael Cedraz de Oliveira. Aracajú, 1979. 208 p. Incl. fichas técnicas e sinopses dos filmes apresentados.

experiência é sobretudo visual, a história está em segundo plano”. O diretor deu vida a bonecas de pano que dançam e se divertem, interagindo com outros objetos, que se movem pela tela ao som de um chorinho. No meio do filme, porém, o personagem Kong, um macaco dotado de uma enorme ereção (que por sinal fica bem focada pela câmera), persegue as bonecas com a intenção de ter relações sexuais com elas (o que acaba efetivamente acontecendo). Esta cena mostra bem o sentimento de irreverência e bom humor com que o cineasta tratou o filme.

Spencer, em 1977, já era um importante cineasta, autor de obras significativas, que prezavam pelo rigor técnico e pelo acabamento. Mas o que vemos neste filme é uma animação que carece de cuidado visual, tanto em fotografia como em iluminação e, naturalmente, na animação. Os movimentos dos bonecos são bruscos e toscos. O cenário é improvisado. A impressão é de um filme caseiro, amador e sem maiores pretensões. Nota-se no filme todas as falhas de um iniciante na técnica da animação.

Provavelmente esta falta de conhecimento do processo contou para o resultado, ou talvez o tratamento quase de rascunho (ou a falta de um tratamento, de fato) seja proposital. Possivelmente Spencer encarou este filme como uma verdadeira experiência, no espírito dos primeiros filmes do Ciclo, nos quais basta ligar a câmera e começar a filmar – ou, no caso, animar. Encarar o experimento animado só como uma 'curtição'. Ou seja, provavelmente o movimento tosco dos bonecos ocorre em decorrência de uma despreocupação de Spencer com o processo e com o resultado. Inclusive, este aspecto bruto e sem fluidez do movimento, de certa forma, combina com a textura rústica das bonecas de pano artesanais. Christiane Quaresma apresenta uma opinião perspicaz sobre a representação do movimento no filme:

O que para alguns pode parecer uma forma precária ou rudimentar, até errada, de se representar o movimento, encontra sentido ao revelar o truque da percepção de movimento. A abertura da animação dá a ver aquilo que o cinema esconde por princípio: o *frame* individual e sua multiplicidade, está tudo exposto. (...) E se não foi planejado, em última instância demonstra uma despreocupação com uma forma “correta” de se representar o movimento com a técnica *stop motion* (QUARESMA, 2013, p. 61).

Nas fontes consultadas não foi achada nenhuma declaração de Spencer sobre essa questão. Ele nunca foi perguntado, nas entrevistas que concedeu, sobre o tema. Assim, podemos especular que ele provavelmente não pensou em qualquer justificativa para o modo tecnicamente desleixado como animou as bonecas. O fato é que o filme, apesar de parecer tosco para muitos, possui predicados inegáveis. Afinal, é um trabalho bastante

autoral de Spencer: ele produziu, animou e montou o filme sozinho. Ele tinha muito carinho pela animação e a considerava uma experiência única, diferente e divertida na sua filmografia. O cineasta sempre citava *As Corocas...* em entrevistas (embora os entrevistadores não lhe dessem maior importância), ao contrário de *Vendo/Ouvindo*, que sequer aparece em sua filmografia oficial.

Outra característica marcante do filme é sua ligação com a cultura popular do Nordeste. Spencer foi, talvez, o maior defensor da documentação e do uso dos elementos e manifestações populares nos filmes de Super-8. E, de todos os filmes de animação do Super-8, este é o único que traz referências claras aos símbolos e artefatos da cultura nordestina. Assim, Christiane Quaresma observa que:

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

Paulo Brusky e os xerofilmes

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

No fim da década de 1970, em sintonia com a primeira geração de videoartistas do Brasil, Brusky começou a realizar obras audiovisuais em Pernambuco utilizando o Super-8. Naquela época, a bitola se mostrava uma alternativa mais barata e acessível do que o vídeo. A produção audiovisual de Paulo Brusky reúne cerca de 30 filmes, em categorias chamadas por ele de ‘filmes de artista’, ‘videoarte’ e ‘xerofilmes’, realizados entre 1979 a 2005. Os formatos usados pelo artista foram Super-8 e vídeo (U-matic e VHS), sendo o Super-8 o mais usado.

Destes, talvez os xerofilmes sejam as obras mais relevantes. Estes filmes surgem como uma evolução da arte xerox, que o artista já vinha explorando. O resultado é um formato original, que repercutiu de forma bastante positiva no mundo das artes plásticas e do cinema experimental, sendo exibido tanto em festivais de cinema como em galerias e exposições de arte no Brasil e exterior (SANTOS, 2006). Os xerofilmes são “produzidos com base em seqüências de imagens de diversos materiais obtidas por meio de experiências feitas no visor da máquina xerográfica” (BRUSCKY, 2003, p. 83). Assim, primeiro

utilizava-se a máquina xérox para registrar imagens quadro a quadro. Em seguida, as cópias xerográficas eram filmadas quadro a quadro com uma câmera Super-8. No final, o movimento era recomposto de maneira acelerada (24 quadros por segundo), na projeção do filme.

O interessante desta técnica é o fato de que a imagem inicial não é capturada por uma câmera, e sim por uma máquina fotocopadora. É este dispositivo que cria os quadros que serão parte do filme. A câmera Super-8, na verdade, só registra estas imagens no celuloide, de forma que a película serve apenas como suporte para a projeção audiovisual. Para Alexandre Figueirôa, os xerofilmes

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

Ao todo Bruscky realizou três produções com esta técnica: *Xeroperformance* (1980), *LMNUWZ, fogo!* (1980) e *Aépta* (1982), esta última realizada em Nova York, durante o período de intercâmbio pela Fundação Guggenheim. Por ter sido realizada fora de Pernambuco em um contexto bastante distante da conjuntura cultural local, não consideramos *Aépta* um filme pernambucano.

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

Por atuar em uma esfera distinta da animação cinematográfica, as intenções e objetivos do artista são bem particulares das artes conceituais e performática. Porém, não há como negar que os Xerofilmes estimulam reflexões sobre a própria arte de animar e suas possibilidades estéticas e processuais, ao utilizar o corpo do artista e um dispositivo não convencional.

Conclusão

O cinema pernambucano conheceu dois grandes Ciclos. O Ciclo do Recife deixou uma herança imaterial para a geração da década de 70, visto que pouco material filmico restou daquela época. Mas em termos de ideal, para muitos cineastas do Super-8, o Ciclo do Recife era um referencial estético e político. No caso do Ciclo do Super-8, a questão é mais complexa. Podemos nos perguntar: qual teria sido o espólio deixado para as gerações futuras?

É inquestionável que o Ciclo do Super-8 foi um período fértil para cinema pernambucano e que colocou o Estado como um dos principais centros produtores de cinema do país na época. Porém, o crítico Jean-Claude Bernardet, que acompanhou de perto as produções em Super-8 de Pernambuco e Bahia, argumenta que:

“se quisermos dizer que se cumpriu um objetivo foi se ter mantido durante um certo tempo uma produção em ação, possibilitando a determinadas pessoas uma aprendizagem da técnica - embora fraca devido ao equipamento - e da linguagem cinematográfica” (BERNARDET *in* FIGUEIRÔA, 1994, p. 172).

Podemos afirmar, de fato, que sem o Super-8 praticamente não haveria produção de cinema do Nordeste nos anos 1970.

Vários realizadores surgem neste período graças ao acesso ao equipamento barato, podendo assim ter um primeiro contato com a produção filmica e adquirir uma familiaridade com a linguagem do cinema. Foram bem poucos os nomes da época que se tornaram cineastas. Alguns continuaram a trabalhar com audiovisual, produzindo para televisão e publicidade, escrevendo críticas, ou pesquisando e ensinando em universidades. De todo modo, é fato que não houve uma herança estrutural, visto que para se fazer um filme Super-8 não se necessitava de uma grande equipe ou muitos equipamentos. As câmeras, projetores e outros mecanismos usados no Super-8 ficaram defasados em pouco tempo. Além disso, a maioria das produções eram amadoras e independentes, não precisando, assim, ter uma grande organização por trás, de forma que nenhuma produtora organizada surgiu na época.

Assim, seu legado se deu muito mais em termos de inspiração do que realmente uma estruturação ou sedimentação de uma base material, prática ou de políticas públicas para os anos seguintes. Para a geração que veio depois, a ideia de que era possível fazer cinema no estado com poucos recursos – bem sedimentada após o Ciclo do Super-8 – serviu de exemplo. Além disso, um legado inegável deixado pelo Ciclo do Super-8 é que foi dentro da produção superoítista que surgiu o cinema de animação em Pernambuco. Mas, para além

do pioneirismo, qual a importância destas obras e autores para o futuro da animação pernambucana nas décadas seguintes?

Um conjunto de fatores foi responsável pelo surgimento das primeiras animações. O primeiro foi a presença de um artista como Lula Gonzaga, que havia adquirido o conhecimento técnico em sua estada no Rio. Outro fator fundamental foi a facilidade técnica que o Super-8 dava para que cineastas sem conhecimento acerca de animação pudessem se aventurar em experimentos despreziosos. Por último, o movimento do Super-8 que aconteceu nacionalmente permitiu que essa produção pudesse circular e ser reconhecida e legitimada como arte cinematográfica.

Em termos quantitativos, a produção de animação foi inexpressiva se comparada com a quantidade de ficções e documentários feitos no período, visto que o Ciclo produziu mais de 200 filmes (FIGUEIRÔA, 2000) e só conseguimos catalogar 11 animações. Porém, devemos levar em consideração que não havia uma produção anterior; tivemos de começar do zero.

Em termos qualitativos, esta tímida porém expressiva produção chama a atenção por ter um viés bastante experimental e representar a diversidade de possibilidades cinematográficas que foram empreendidas no período, tanto em termos de linguagem quanto em técnica e estética. Ao todo, cinco tipos diferentes técnicas animadas foram utilizadas: animação tradicional 2D, pintura ou intervenção direta na película, *time-lapse*, *stop motion* e xerofilme.

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

Isto posto, podemos qualificar estas obras dentro de um contexto contra-cultural e de natureza experimental. Pois, por mais diferentes que estas experiência fossem entre si, o que unia todas elas era um conjunto de paradigmas “estético-ideológico da cena que faziam

parte, que envolvia, entre outros, a negligência com as regras da arte cinematográfica, a exaltação da precariedade técnica, a crítica ao regime militar e até o desbunde” (QUARESMA, 2013, p. 69). Estes elementos, juntamente com soluções inusitadas e criativas, eram cultuados e esperados nos filmes do Super-8. Caetano Veloso exprime bem este pensamento ao dizer que gostava dos filmes Super-8 porque eram ruins: “Ruim naquele momento significava o não comprometimento em se obter com a bitola o mesmo desempenho do cinema comercial” (FIGUEIRÔA, 1994, p. 196).

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

Uma das características principais do Clico do Super-8 foi a formação de grupos e o trabalho colaborativo. Esse legado também compartilhado pelas gerações seguintes, com a profusão de coletivos como o caso do Van Retrô na década de 1980 e a lógica da ‘brodagem’ da cena atual (NOGUEIRA, 2014). Na contramão dessa tendência, porém, as primeiras experiências animadas em Pernambuco nasceram de iniciativas individuais e isoladas. Provavelmente um dos motivos para esta falta de colaboração nas obras animadas seja o fato de elas, no geral, terem surgido de necessidades específicas de cada artista, no sentido de explorar uma técnica ou experiência devia saciar uma curiosidade singular de cada realizador, em relação aos limites e desafios de determinados processos cinematográficos.

Do total de seis realizadores que resolveram encarar a empreitada de produzir um filme animado, somente dois – Lula Gonzaga e Walderes Soares – exploraram as técnicas de animação por um intervalo mais longo de tempo. Os demais realizadores tiveram apenas vivências casuais com o cinema de animação.

Assim, por conta do isolamento dos agentes realizadores, da multiplicidade de técnicas e materiais em uma produção tão pequena e a falta da continuidade de novos filmes não se criou condições para o amadurecimento, o desenvolvimento e o compartilhamento das informações e dos processos no cinema de animação em Pernambuco. Somente em

2000 surge uma nova geração que, estimulada pelas facilidades das tecnologias digitais, dá início a uma produção sólida de animações.

Referências bibliográficas

- BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz**. Campinas: Editora Papyrus, 2009.
- BRUSCKY, Paulo. Cinema de Inversão/Invenção. *In*: MACHADO, Arlindo (org.). **Made in Brasil**: três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- CINEMATECA BRASILEIRA. Disponível em: <http://www.cinemateca.gov.br/>. Acesso em: 02/08/2014.
- FIGUEIRÔA, Alexandre. **O cinema Super-8 em Pernambuco**: do lazer doméstico à resistência cultural. Recife: FUDARPE, 1994.
- _____. **Cinema Pernambucano**: uma história em Ciclos. Recife: Fundação de cultura da cidade de Pernambuco, 2000.
- GODOY, Osman. Entrevista com Osman Godoy. **Programa Cinema 11**. Recife: TV Universitária PE, 2008. Programa de TV. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rWJh3bLhce0>. Acesso em: 18 set. 2014.
- _____. **Depoimento**. Recife. Entrevista concedida em 18/08/2013 a Marcos Buccini e Christiane Quaresma.
- GONZAGA, Lula. **Depoimento**. Recife. Entrevista concedida em 10/05/2013 a Marcos Buccini e Christiane Quaresma.
- MACHADO, Rubens. **Marginália 70: O Experimentalismo no Super 8 Brasileiro**. São Paulo: Itaú Cultural, 2001.
- NOGUEIRA, Amanda Mansur Custódio. **A brodagem no cinema em Pernambuco**. Tese de Doutorado em Comunicação (UFPE), Recife, 2014.
- QUARESMA, Christiane. **O Cinema de Animação Durante o Ciclo de Super-8 do Recife**. Monografia de conclusão do curso de Design. Departamento de Design. Universidade Federal de Pernambuco, 2013.
- SANTOS, Priscila. Redescobrimo Paulo Bruscky: Os três caminhos de sua produção audiovisual. **VI Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom**. Brasília, Brasil, 2006.
- SPENCER, Fernando. **20 Anos de Cinema 1969/1989**. Recife: Bagaço, 1989.