



Animação Pernambucana: passado, presente e futuro¹

Marcos BUCCINI²

Eveline FALCÃO³

Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, PE

RESUMO

A animação Pernambucana surge tardia em relação ao cenário nacional. Em um pouco mais de quatro décadas, a produção do estado teve dois *booms*, um durante o Ciclo do Super 8, na década de 1970, e outro com a popularização da tecnologia digital, a partir dos anos 2000. Baseado em uma catalogação prévia, este artigo faz um resumo histórico e uma análise dos principais acontecimentos, obras e personagens que fizeram, e fazem, o cinema de animação em Pernambuco.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema de animação; Pernambuco; História da animação; Animadores pernambucanos

INTRODUÇÃO

A maior parte da historiografia do cinema de animação foi escrita por autores americanos do norte ou europeus ocidentais. Estes textos praticamente ignoram produções oriundas de outros lugares, com rara exceção para a atual produção japonesa. O resultado é que a trajetória do cinema animado resume-se basicamente aos acontecimentos e personagens originários dos grandes centros produtores, ficando, assim, as narrativas provenientes de regiões periféricas fora da história da animação 'oficial'.

A história da animação brasileira é um bom exemplo do desconhecimento e descaso com a memória dos pioneiros e das obras basilares da nossa filmografia. O único livro que existe data de 1978, *A Experiência Brasileira no Cinema de Animação*, de Antônio Moreno. Desde então, pouco se explorou além do que Moreno escreveu e, assim como na historiografia mundial, o foco é excludente, resumindo-se em grande parte ao que foi realizado no eixo Sul/Sudeste, ficando as demais regiões relegadas a breves e incompletos relatos.

¹ Trabalho apresentado no DT 1 – Comunicação Audiovisual do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 2 a 4 de julho de 2015.

² Doutorando do PPGCOM - Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPE, email: marcosbuccini@gmail.com.

³ Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Design da UFPE/CAA, email: eveline.falcao@yahoo.com.br.



Um exemplo desta negligência com a história das áreas periféricas é a quase inexistência de registros textuais e pesquisas da produção animada em Pernambuco⁴. Mesmo os acadêmicos que estudam a história do audiovisual pernambucano e os profissionais que atuam no mercado pouco conhecem sobre o passado da animação no estado.

O presente texto é um pequeno extrato de uma pesquisa maior que busca traçar a evolução e o amadurecimento da produção do cinema de animação pernambucano, desde sua origem até os dias atuais, com o intuito de colaborar com o preenchimento desta lacuna na história do audiovisual pernambucano e do cinema de animação brasileiro.

Como a pesquisa ainda está em andamento, apresentamos aqui um panorama geral e resultados parciais sobre o que chamamos de 'fase analógica' e 'fase digital' da produção animada de Pernambuco. A 'fase analógica' destaca o passado: os pioneiros e as primeiras obras, especialmente o *boom*, que acontece no chamado Ciclo do Super 8 do Recife. Já a 'fase digital', o presente, possui um recorte temporal que se inicia nos anos 2000 e dura até os dias atuais. O texto a seguir objetiva-se em apresentar e estabelecer os marcos fundamentais destes períodos, identificando os principais autores, obras e acontecimentos. Analisando importância destes para o crescimento e amadurecimento da atual filmografia animada de Pernambuco. Por fim, observamos, com base nos dados que possuímos, uma perspectiva do futuro próximo do cinema de animação de Pernambuco.

As informações da 'fase analógica' foram, boa parte tiradas do livro de 1994: O cinema Super-8 em Pernambuco: do lazer doméstico à resistência cultural, de Alexandre Figueirôa, além de entrevistas com alguns autores. Já a 'fase digital', por ser um período mais recente, é possível encontrar muitas informações sobre estas obras e autores, especialmente em *websites*, catálogos de festivais e matérias jornalísticas. Porém, infelizmente o conteúdo destes textos é, em geral, muito superficial, desta forma, está sendo necessário entrevistar os diretores e produtores para a obtenção de dados mais detalhados com os quais seja possível compreender o contexto econômico, artístico e criativo nos quais esses filmes foram produzidos.

⁴ O primeiro trabalho acadêmico com foco exclusivo nas animações realizadas no estado de 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, sob a orientação de Marcos Buccini.



Uma das primeiras etapas da pesquisa foi um mapeamento dos filmes de animação pernambucanos⁵. Até o momento foram catalogados 124 filmes. Esta cronologia serve de base para o presente artigo.

PASSADO: FASE ANALÓGICA

Mesmo tendo vivido um período áureo entre os anos de 1923 a 1931, conhecido como o Ciclo do Recife, e mantido uma pequena produção, mesmo que escassa e irregular, durante as décadas seguintes, o cinema pernambucano só irá produzir sua primeira animação no ano de 1968. *A Luta*, uma animação desenhada diretamente sobre a película de 35mm, realizada pelo diretor Sérgio Bezerra Pinheiro é o primeiro registro de uma obra animada do estado. O curta foi exibido e premiado no IV Festival Brasileiro de Cinema Amador, promovido pelo Jornal do Brasil (AZEREDO, 1968). As informações acerca do filme e do realizador são poucas, basicamente resumem-se a três edições do Jornal do Brasil, ao livro de Moreno (1978) e autores que posteriormente utilizam a informação do livro de Moreno. Faz-se necessário um aprofundamento que possa confirmar se essa obra é mesmo pernambucana, pois não encontramos nenhuma referência ao filme ou ao seu diretor em nenhum texto da historiografia do cinema pernambucano.

Um primeiro surto de produções animadas foi iniciado no começo da década de 1970, com a chegada do equipamento de Super 8, e durou até o princípio da década de 1980. O formato Super 8, originalmente concebido para uso doméstico, logo se torna uma alternativa barata para proto-cineastas e artistas independentes. Este período, conhecido como o Ciclo do Super 8, viu surgir mais de duzentos e cinquenta filmes no estado (FIGUEIRÔA, 1994). Destes, mapeamos onze títulos realizados utilizando-se técnicas animadas.

O primeiro filme surgiu de uma parceria entre o cineasta Fernando Spencer e o animador Lula Gonzaga. *Vendo/Ouvindo* (1972) é uma “crítica simbólica à censura imposta pela ditadura militar”⁶. A animação é muito simples e direta. Nela, um rosto composto apenas por suas partes básicas se movimenta reagindo a diversos tipos de sons. Quando a boca parece que vai falar, uma tarja aparece e anuncia o fim da animação. Na época, desconhecendo ou descartando o trabalho de Sérgio Bezerra

⁵ Um detalhamento maior deste mapeamento pode ser encontrado em Buccini *et. al.* (2015).

⁶ Lula Gonzaga, entrevista concedida no Recife em 10/05/2013.



Pinheiro, *Vendo/Ouvindo* foi anunciado como a primeira animação pernambucana (FIGUEIRÔA, 1994).

Mais duas animações são produzidas no ano de 1972, ambas utilizando a técnica de intervenção direta sobre a película. *Puf no Cosmo das Cores*, realizada pelo cineasta Osman Godoy com canetas de retroprojeto sobre a película virgem. Na segunda, *Dinâmica dos traços II*, o artista plástico Ypiranga Filho raspou a película velada com lâminas de barbear, lixas e palha de aço sobre um espelho⁷. O resultado, segundo o artista Paulo Brusky, é "a sensação de uma pessoa andando num canavial" (MARGINÁLIA 70, 2001, p. 23).

Em 1975, o arquiteto e cineasta Walderes Soares realiza algumas produções com a técnica de *timelapse*⁸, a série *PIX-PGE*⁹ 1, 2 e 3 e *PIX-Close*. Os filmes não possuem narrativa, são experiências visuais puras, um recorte de espaço e tempo em velocidade alterada. Walderes também realiza *O Homem que Punha a Mão para Fora*, feito com desenhos quase estáticos sobre papel, o filme se baseia em um conto de Ignácio de Loyola. Em 1977, Fernando Spencer realiza a primeira animação com a técnica do *stop motion* em Pernambuco, *As Corocas se Divertem*. Com peças de artesanato e objetos do dia a dia, o cineasta produziu uma despreziosa e rústica animação na qual bonecas de pano dançam ao som de um chorinho e são perseguidas por um macaco.

No fim da década, quando o Ciclo do Super 8 já dava seus últimos suspiros, o artista plástico Paulo Brusky produz os dois últimos filmes de animação em Super 8 de Pernambuco. Baseado em suas experiências com Arte Xerox, que utiliza uma máquina fotocopadora como instrumento artístico, Brusky realiza *Xeroperformance* e *LMNUWZ, fogo!*. No primeiro, o artista se debruça sobre o vidro da máquina copiadora, o que resulta em um *pixilation*¹⁰. Na segunda animação, ele literalmente coloca fogo na máquina que registra, em poucos segundos, sua própria destruição. Em ambos, a máquina copiadora é utilizada como dispositivo para capturar as imagens primárias. Posteriormente é que filma-se quadro a quadro com a câmera.

⁷ Ypiranga Filho, em entrevista realizada em 15/04/2015, alertou para o fato de o filme fazer parte de uma trilogia, composta também pelas obras *Dinâmica dos traços I* e *Dinâmica dos traços III*. Todas são intervenções sobre a película. Estas duas obras que complementar a trilogia, no entanto, não foram documentadas em mostras ou festivais, como *Dinâmica dos traços II*.

⁸ Técnica na qual fotos são tiradas em um intervalo específico de tempo e depois essas imagens são exibidas de forma acelerada.

⁹ A abreviação PIX remete a *pixilation* (técnica *stop motion* realizada com pessoas) e PGE, *Plan de Grand Ensemble* (plano muito aberto).

¹⁰ Nome que se dá a uma animação *stop motion* que captura imagens de pessoas e não de objetos.



Lula Gonzaga, no fim da década de 1970, agora morando no Rio de Janeiro, lança dois curtas em 35mm: *A Saga da Asa Branca* (1979), homenagem operística à música “Asa Branca” de Luiz Gonzaga e Humberto Teixeira, e *Cotidiano* (1980), uma refilmagem de sua primeira animação, *Vendo/Ouvindo*. Podemos afirmar que Lula era o único artista pernambucano que realmente dedicava-se a fazer animação. Porém, sua produção foi pouco expressiva nas décadas seguintes. Depois de um estágio na Escola de Zagreb na Croácia, ele dedicou-se ao projeto de oficinas chamado Cine Anima – Oficina Mostra de Cinema de Animação Itinerante, além outras atividades ligadas ao ensino e difusão do cinema de animação¹¹.

No início da década de 1980, com a introdução do equipamento de vídeo, e o conseqüente desuso das câmeras de Super 8, a produção de animação torna-se quase nula. Isto se deu porque o vídeo analógico não permitia a gravação quadro a quadro, o que tornava muito laboriosa a atividade de animar. A principal produção deste período se deve a Patrícia Alves Dias, que pertencia a um grupo de jovens cineastas que começava a realizar trabalhos autorais em Recife. Depois de participar de um curso de formação no Rio de Janeiro, fruto de uma parceria entre a Embrafilme e o National Film Board do Canadá, no qual ela produz o filme *Presepe* (1986), Patrícia em conjunto com a TV VIVA realiza *O Pavão Misterioso* (1988), uma animação stop motion gravada com vídeo U-matic que, segundo a própria autora, é a "primeira experiência stop motion em vídeo do país" (ALVES DIAS, 2015). O filme, baseado em um famoso folheto de cordel de José Camelo de Melo, foi todo realizado com bonecos do artesanato popular confeccionados pela mestre bonequeira conhecida como Dona Edna e ganhou prêmios importantes como o Coral do Festival de Havana.

A fase analógica da animação em Pernambuco é marcada por uma produção experimental. Tecnologias de baixo custo foram fundamentais para que existisse, não só um pico na produção na década de 1970, mas para que os filmes fossem feitos, em sua maioria, como frutos de experiências descompromissadas, levadas quase que na brincadeira pelos seus autores. Destaca-se também o fato de os filmes serem produções independentes bancadas pelos próprios artistas, ou por parceiros. Não havia ainda um incentivo governamental ou de uma grande produtora. Os artistas eram curiosos e, fora Lula Gonzaga e Patrícia Alves Dias, não tinham formação ou treinamento em técnicas animadas.

¹¹ Para mais informações sobre as animações do Ciclo do Super 8 do Recife, ver Quaresma (2013).



As características citadas acima dão origem a obras de cunho bastante pessoal e muitas vezes contestadoras em relação à cultura dominante e até ao modelo de cinema tradicional e comercial. Várias produções possuem uma forte ligação com movimentos artísticos abstratos e de vanguardas. Outras procuram na cultura popular a matéria-prima para suas narrativas e estilos gráficos.

Esta realidade se repete de forma bastante semelhante com o surgimento da tecnologia digital no estado, a partir do ano 2000. Porém, alguns fatores fazem com que esta nova geração que surge consiga criar um ambiente propício ao fortalecimento e continuidade da produção no estado. A seguir detalharemos estas questões.

PRESENTE: FASE DIGITAL

Anos 2000: tecnologia, fomento e festivais

O primeiro dos fatores determinantes para o impressionante aumento da produção de animações em Pernambuco na década de 2000 foi a popularização dos microcomputadores. O acesso a essa tecnologia, de importância cada vez mais crescente, possibilitou que amadores produzissem animações de baixo orçamento intermediadas por programas gráficos e de edição, como o Macromedia Flash e Adobe After Effects. Como se trata de um período de transição, o início da década é marcado por animações que misturam o caráter manual com o novo advento da intervenção digital.

O primeiro trabalho dessa nova era é *O Bicho*, de Antero Assis, primeiro filme pernambucano a participar do Festival Anima Mundi, lançado em 2000, que teve seus *frames* feitos à mão e sequenciados digitalmente. Outro exemplo semelhante é *Transpostes*, de Daniel Lopes, animação de 2001 feita com desenhos a lápis e animada no *software* Adobe After Effects. No âmbito nacional, a primeira realização desta nova fase a chamar a atenção para Pernambuco foi *A Árvore do Dinheiro* (2002), de Marcos Buccini e Diego Credidio, toda feita no Flash, a animação emula o estilo gráfico das xilografuras de cordel. O filme ganhou o prêmio do cyberjuri no Anima Mundi Web.

Outra questão importante para a retomada da produção de curtas de animação foram os editais de fomento. Em 1998, é lançado o primeiro concurso de roteiro Ary Severo/Firmo Neto. As primeiras 11 edições foram realizadas em parceria do Governo do Estado de Pernambuco e da Prefeitura da Cidade do Recife. "O concurso foi fundamental para a retomada da produção de curtas metragens no Estado"



(NOGUEIRA, 2014, p. 131). Contudo, os projetos de animação têm uma participação tímida no início. O primeiro a ser contemplado com um edital pernambucano foi *Isabel*, de Liz Donovan, que em 2002 recebeu o Ary Severo. No ano seguinte, *Até o Sol Raiá*¹², de Fernando Jorge e Leandro Amorim também recebe o prêmio. Seis anos depois, outra animação ganha o Ary Severo/Firmo Neto, *O Ex-Mágico da Taberna Minhota*¹³, de Olímpio Gonçalves, em 2009. Em 2010, o concurso é inserido como uma categoria do edital do Funcultura Audiovisual, que vai surgir em 2007.

O mais importante edital de fomento do estado é o Funcultura - Fundo Pernambucano de Incentivo a Cultura. Ele é criado em 2002 e inserido no SIC-PE¹⁴, a partir da Lei nº 12.310, que garante o financiamento dos projetos culturais contemplados com verba proveniente da arrecadação do Governo do Estado de Imposto sobre Circulação de Mercadorias e Serviços (ICMS). O cinema era uma categoria dentro do edital geral, mas em 24 de agosto de 2009, foi assinada a Portaria nº 5 - 2009, que inclui um edital paralelo do Funcultura exclusivo para produções audiovisuais, o Programa de Fomento à Atividade Audiovisual de Pernambuco, ou Edital do Audiovisual. O edital do Audiovisual abrange todas as fases da realização de uma obra, desde a pré-produção até a sua difusão, como também contempla áreas de pesquisa, formação de profissionais e preservação de acervos (PORTAL CULTURA PE, 2015a).

Na área da educação, no ano de 2005, destaca-se a criação de um laboratório de produção dentro da Faculdade AESO - Associação de Ensino Superior de Olinda. O Núcleo de Animação AESO, depois renomeado para BAM Estúdio, chegou a contar com uma equipe sendo paga para fazer animações autorais, produzindo diversos títulos, tanto de alunos quanto de profissionais. Entre eles *A Morte do Rei de Barro* (2005), de Plínio Uchôa e Marcos Buccini; *Na Corda Bamba* (2006), de Marcos Buccini; e *O Jumento Santo* (2007), de Leo Domingues e William Paiva. Os filmes tiveram uma excelente carreira em festivais, ganharam vários prêmios e impulsionaram a divulgação da produção pernambucana nacionalmente.

Motivada pelo sucesso das produções do estúdio, a AESO lança em 2008 o curso de graduação de Animação Digital. O curso durou apenas 6 anos. Por conta de uma baixa procura e dificuldades de conseguir animadores com pós-graduação para lecionar, o curso fecha as portas e dá lugar ao curso de Cinema Digital.

¹² *Até o Sol Raiá*, lançada em 2007, é a primeira produção em 3D do estado e conquistou vários prêmios, inclusive no Anima Mundi.

¹³ Animação que ainda está em produção e tem previsão de lançamento para este ano.

¹⁴ Sistema de Incentivo a Cultura de Pernambuco.



Os festivais de cinema também têm um enorme peso na difusão e incentivo da produção do estado. Estes eventos serviram de vitrine, local de troca de ideias e realizações de oficinas e palestras. O primeiro deles foi o antigo Festival de Vídeo do Recife, que teve sua primeira edição em 1998 e depois de alguns anos passou a se chamar Festival de Vídeo de Pernambuco. Em 2012, muda de nome novamente, agora para Fescine. Este evento foi responsável pela exibição da maioria dos filmes de animação pernambucanos. Uma vez que ele é orientado exclusivamente para a exibição de curtas pernambucanos, fica então eliminada a possibilidade de concorrência nacional e internacional. Assim, torna-se mais fácil para um realizador iniciante exibir suas obras, sendo então uma ótima porta de entrada para a carreira de muitos diretores. Outro fator importantíssimo do Fescine é a premiação em dinheiro para os três primeiros colocados de cada categoria (PORTAL CULTURA PE, 2015b).

Em 2008, a REC Beat produções lança o primeiro festival exclusivo de animação de Pernambuco, o Animage. Nos anos seguintes o festival cresceu e se tornou um dos maiores festivais de animação do Brasil. Além de conseguir uma boa receptividade em relação ao público em geral, o Animage consegue mobilizar a classe de animadores ao trazer importantes convidados de outros estados e de fora do país, promovendo oficinas e palestras.

Esses fatores, a popularização do acesso à tecnologia, incentivos financeiros e a realização de festivais que valorizam a produção local, fizeram com que a década de 2000 contabilizasse 52 animações no total, o dobro da soma de todas as animações das quatro décadas anteriores.

Década de 2010: A consolidação da produção pernambucana

A primeira metade da segunda década do século XXI mostra a consolidação e o amadurecimento da animação pernambucana. É expressivo o crescimento da quantidade e da qualidade dos filmes. Assim como uma profissionalização maior dos animadores.

Se avaliarmos em retrospecto o perfil dos realizadores de animação no estado de Pernambuco, veremos que quase todos foram artistas que tinham como ocupação principal outras atividades, como o próprio cinema *live-action*, design e artes plásticas. Poucos tinham na animação o foco principal do seu trabalho, mesmo depois do ressurgimento da animação no estado com a tecnologia digital, na década de 2000.

Essa realidade muda depois do ano de 2010. Uma série de fatores contribui para a formação de uma conjuntura favorável para os profissionais que desejavam viver de



animação. Assim, uma nova geração, que deu seus primeiros passos durante a década de 2000, passa a ter na animação a sua principal atividade profissional.

A década se inicia com a produção de um média metragem. Porém, mesmo com toda a efervescência que acontecia em Pernambuco na época, o primeiro 'média' da história da animação pernambucana é realizado em Brasília. Dirigido pelo carioca Afonso Serpa, o filme é uma adaptação em 3D do poema *Morte e Vida Severina*, de João Cabral de Melo Neto, produzido pela FUNDAJ - Fundação Joaquim Nabuco e pela TV Escola. Segundo Isabela Cribari, na época a diretora de Cultura da FUNDAJ, uma empresa pública federal, em projetos com orçamento acima de R\$ 8.000,00, é obrigada a fazer uma licitação federal para contratar um serviço¹⁵. Como nenhuma produtora local participou da licitação, a empresa vencedora foi a brasiliense Ozi Filmes.

Um exemplo de amadurecimento da animação pernambucana no início da década de 2010 é o filme *As Aventuras de Paulo Bruscky*, dirigido pelo documentarista Gabriel Mascaro. A animação é um documentário experimental animado que acompanha as experiências do artista plástico na plataforma virtual *Second Life*, "levando adiante as indagações do diretor sobre os limites entre ficção e documentário, realidade e virtualidade" (MATTOS, 2013, p. 70). O filme utiliza uma técnica chamada Machinima, que são animações realizadas dentro de ambientes de videogames e que usam os comandos internos dos jogos para dar vida aos personagens e contar uma história, pegando emprestado ainda os cenários e os pontos de vistas (ou seja, a câmera virtual). "Não há animação propriamente dita, mas uma atuação feita com a programação e gravada em vídeo" (MAGALHÃES, 2013, p. 53).

No mesmo ano começam a ser produzidos filmes a partir de oficinas promovidas pelo SESI - Serviço Social da Indústria. O projeto chamado Cine SESI prevê aulas de animação para estudantes a partir de 16 anos, professores e pessoas ligadas à arte, educação e cultura em cidades do interior do Brasil (CINE SESI, 2015). Formou-se então um grupo de animadores que ficariam responsáveis por viajar e oferecer oficinas de uma semana em diversas cidades do interior do Brasil. Entre os participantes destacamos, além de Maurício Nunes, Paulo Leonardo Fialho, Nara Normande, Renata Claus, Diego Mascaro e Raoni Assis.

A partir do ano de 2011, decidiu-se que o resultado da oficina deveria ser um pequeno curta metragem. Desde então o projeto já produziu dezenas de filmes e

¹⁵ Isabela Cribari, entrevista concedida via internet em 23/05/2015.



quatorze deles participaram de festivais pelo Brasil, como o Anima Mundi, na categoria futuro animador. Este resultado expressivo se deu com o desenvolvimento de uma metodologia de ensino que envolve desde a criação de um roteiro usando como base alguma característica ou particularidade da região, até a escolha de materiais próprios do local e técnicas experimentais de stop motion¹⁶.

No ano de 2011 é lançado o filme mais significativo dessa nova geração de animadores. *Dia Estrelado*, filme de estréia de Nara Normande, é um *stop motion* com bonecos de massa que conta a história de uma família que vive em um cenário árido e estéril. A equipe foi formada por alguns dos principais nomes da nova animação pernambucana. *Dia Estrelado* é um filme muito bem realizado e pode ser considerado um salto de qualidade dentro da filmografia local. O filme participou e ganhou prêmios em diversos festivais nacionais e internacionais, entre eles o Grande Prêmio do Cinema Brasileiro em 2013 e o Festival de Havana.

No mesmo ano, uma proposta ligada à academia começa a se destacar na cinematografia do estado. O projeto de extensão da UFPE Animando Histórias, coordenado pelo professor de design Marcos Buccini. O objetivo do Animando Histórias é:

"pesquisar, roteirizar e produzir animações baseadas em histórias, contos, lendas e mitos da Região Nordeste. Além de incentivar a criação e produção de novas narrativas que estejam inseridas no contexto cultural nordestino e/ou que tenham o Nordeste como pano de fundo" (BUCCINI; QUARESMA, 2014, p. 65).

No ano seguinte, o projeto Animando Histórias passou a funcionar no laboratório de animação Maquinário, dentro do CAA o laboratório Maquinário. O projeto de extensão já lançou três curtas, todos com uma boa trajetória em festivais. Outra iniciativa do Núcleo de Design da UFPE/CAA é produzir pequenas animações de um minuto como trabalho final da disciplina de Animação Experimental, também ministrada pelo professor Marcos Buccini. Até o momento seis animações resultantes da disciplina foram lançadas. Este trabalho em conjunto com outras ações, como o Festival Animacine¹⁷, tem ajudado a promover uma interiorização da produção de animação em Pernambuco.

Outro festival totalmente dedicado à animação estréia no estado. O Brasil Stop Motion, como o nome já diz, é um evento totalmente dedicado à técnica do *stop motion*.

¹⁶ Maurício Nunes, entrevista concedida no Recife em 22/04/2014.

¹⁷ Evento organizado por Lula Gonzaga e que teve a primeira edição em 2013.



O festival tem sido um sucesso de público e também, assim como o Animage, cumpre a missão de formação e troca de informações ao trazer importantes nomes da animação nacional e internacional para dar palestras e oficinas.

No ano de 2013, o jornalista Júlio Cavani lança a animação *Deixe Diana em Paz*, que confere movimento aos desenhos do artista plástico Ricardo Cavani. Realizado com financiamento do Funcultura, o filme estreou no importante Festival de Brasília e também foi finalista do Grande Prêmio do Cinema Brasileiro.

Mais um *boom* na produção de animações acontece no ano de 2014, o número de filmes lançados chega a doze. Vale destacar que dessas, oito foram fruto de oficinas, cursos ou disciplinas. Iremos discutir o papel dessas ações mais adiante. Ainda neste ano, duas produções 2D quadro-a-quadro, financiadas pelo Funcultura, foram finalizadas em 2014: *Salu e o Cavalo Marinho*, de Cecília da Fonte, que também foi patrocinado pela Petrobrás, e *O Gaivota*, de Raoní Assis. Ambas participaram do Animamundi e fazem uma excelente carreira em festivais.

No dia 4 de junho de 2014, é publicado no Diário Oficial do Estado de Pernambuco a Lei 15.307, que transforma o Edital do Audiovisual do Funcultura em uma Lei do Audiovisual. O que assegura a continuação e manutenção do financiamento público do Estado para toda a cadeia produtiva do audiovisual pernambucano (NOGUEIRA, 2014). A aprovação desta lei talvez seja uma das maiores vitórias do cinema pernambucano e que deverá garantir uma continuidade de crescimento para os próximos anos.

PASSADO, PRESENTE E FUTURO: CONSIDERAÇÕES SOBRE O QUE PASSOU E O QUE ESTÁ POR VIR

É nítido notar na trajetória da animação de Pernambuco dois *booms* de produção. Um, na década de 1970, com o advento do Super 8, e o segundo a partir dos anos 2000, com a disseminação da tecnologia digital, ambas tecnologias baratas, em comparação com o 35mm e de fácil acesso. As duas 'explosões' possuem, além do fator tecnológico, algumas semelhanças, como a participação de vários amadores, que enxergavam na arte da animação uma forma para expressar suas ideias e experimentar novas técnicas. Nos dois casos, também, os primeiros filmes eram despretensiosos e realizados de maneira independente, sem ajuda do governo.



Se os dois *booms* possuem fatores semelhantes, também notamos várias diferenças entre eles. A primeira delas é que, durante o Ciclo do Super 8 do Recife, não há uma produção constante. Na verdade há intervalos de anos entre as animações. Já na retomada pós anos 2000, vamos ter uma produção constante¹⁸ e que cresce vertiginosamente nos anos de 2005 e 2006. As animações do Ciclo do Super 8 foram um fenômeno isolado no tempo, não houve uma continuidade. Já nos anos 2000, criam-se fatores que permitem um prosseguimento na produção e, mais do que isso, um fortalecimento do mercado profissional. Essa profissionalização implicou diretamente em um melhoramento do nível técnico e artístico dos filmes.

Os editais de fomento, como já mencionado anteriormente, se desenvolvem bastante no estado de Pernambuco durante a década de 1990 e 2000, impulsionando fortemente o cinema pernambucano. Os projetos de filmes animados, porém, demoram a explorar estes fomentos. Vários fatores contribuíram para tal. Entre eles a falta de organização e profissionalização da classe de animadores no estado e a própria visão do Edital, que era muito voltado para a linguagem *live action* e não atendia algumas particularidades do cinema animado.

Esta realidade vem mudando. O número de projetos de animação submetidos aos editais vem crescendo nos últimos anos. Os animadores estão mais organizados e com uma visão mais profissional da prática animada e de mercado. Juntos, o Funcultura e o concurso Ary Severo/Firmo Neto selecionaram um total de 27 projetos de curtas-metragens de animação, formação e séries de TV animadas. Dos projetos selecionados 11 obras foram concluídas e lançadas¹⁹.

O próprio Funcultura vem demonstrando interesse em ampliar o incentivo para o segmento de animação no estado. Um exemplo disso é que, a partir de debates com os realizadores do estado, desde o 6º Edital do Funcultura Audiovisual, em 2013, os organizadores do edital entenderam que a produção de uma animação é bem mais onerosa do que a de um filme *live-action*, assim o teto para curtas animados subiu para R\$ 120.000,00, maior do que o teto para curtas *live action*, que é de R\$ 100.000,00 (8º EDITAL DO PROGRAMA DE FOMENTO À PRODUÇÃO AUDIOVISUAL DE PERNAMBUCO – FUNCULTURA 2014/2015, 2015). Mas falta ainda repensar os prazos para projetos animados, que são bem mais trabalhosos do que os de outras

¹⁸ Exceção para o ano de 2003, do qual não foi registrada nenhuma animação.

¹⁹ Contando com o curta *Mãos* (2014) que não foi financiado diretamente mas foi o resultado do projeto Fotolibras, que realiza o curso Animalibras.



linguagens. Vale destacar também que, há alguns anos a FUNDARPE procura incluir um animador na comissão de seleção.

Por conta, principalmente, dos financiamentos do governo e de uma demanda por conteúdo nacional nas redes de TV²⁰, houve um 'aquecimento' da atividade de animação no estado. O que acarretou em uma certa inversão no contexto de produção. Se antes praticamente todos os filmes eram fruto do esforço e do investimento particular e solitário dos próprios animadores, começamos a ver projetos maiores, mais complexos, que envolvem um grande número de trabalhadores, garantindo aos profissionais de animação uma renda fixa durante algum tempo.

Porém, o estado de Pernambuco já começa a sentir um problema muito comum nos grandes centros produtores do país: a insuficiente quantidade de profissionais qualificados. Falta, entre outras coisas, honorários competitivos para manter os profissionais no estado; existe uma forte concorrência de uma indústria de jogos localizada no Porto Digital²¹; e, mais ainda, falta formação técnica para os diversos tipos de animação.

As atuais opções de formação em animação no estado não são ideais para a necessidade do mercado. Temos as oficinas de animação 2D tradicional para crianças que eram ministradas por Lula Gonzaga e as oficinas do Cine SESI, além de cursos de curta duração que acontecem em Festivais. Este tipo de ação tem um propósito muito importante, mas ele é mais social-educativo do que propriamente voltado para resolver um problema de mercado.

O Projeto Animando Histórias, que funciona dentro do curso de Design no Centro Acadêmico do Agreste, ainda não possui uma estrutura suficiente para formar diversos profissionais. Além do mais, não são muitos alunos que participam do projeto e que se interessam em seguir a carreira de animador. As práticas servem mais para dar uma ideia do processo de animação aos jovens designers.

No curso de Cinema da UFPE, as disciplinas que abordam o cinema animado são raras e descontínuas, sendo apenas oferecidas como eletivas na grade do curso. O único curso de graduação dedicado exclusivamente à animação do estado, promovido pela faculdade AESO/Barros Melo, fechou as portas em 2014, depois de 6 anos. Talvez

²⁰ Lei 12.485 (Lei da TV Paga) "que determinou a exibição de uma cota de produções brasileiras independentes dentro da programação dos canais a cabo" (DANIEL CAETANO, 2013).

²¹ "O Porto Digital é um dos principais parques tecnológicos e ambientes de inovação do Brasil. (...) sua atuação se dá nos segmentos de games, multimídia, cine-vídeo-animação, música, fotografia e design" (PORTO DIGITAL, 2015).



para a conjuntura atual o melhor seria a abertura de um curso técnico de animação, que suprisse esta lacuna no mercado.

As oficinas, cursos de curta duração, disciplinas isoladas e eventuais trabalhos de conclusão de curso podem não ser a solução para a formação de profissionais a curto prazo. Mas essas iniciativas, com certeza, exercem uma influência muito grande no número de animações feitas no estado. Estes filmes possuem objetivos mais pedagógicos do que artísticos, mas muitos filmes feitos neste contexto acabam participando do circuito de festivais e mostras. De 2000 a 2009, foram nove filmes de estudantes. Já de 2010 até o momento, este número triplicou e passou para vinte e sete filmes. Os projetos que mais contribuíram para tanto foi o Cine SESI e as iniciativas do Núcleo de Design da UFPE do campus de Caruaru.

Olhando para frente, as perspectivas são muito positivas. Pernambuco tem um dos melhores editais de fomento do Brasil, uma estrutura tecnológica está disponível a custos módicos para os realizadores, através do Portomídia²², e além de que o estado possui um riquíssimo repertório cultural a ser explorado. Se, de 2010 a meados de 2015, já se produziu mais filmes do que em toda a década passada, podemos esperar muito da produção pernambucana nos próximos anos. Supondo que o crescimento se mantenha estável na segunda metade da década de 2010, Pernambuco ultrapassará a marca de 100 animações produzidas em dez anos. Um número muito expressivo para um estado à margem dos grandes centros.

REFERÊNCIAS

8º EDITAL DO PROGRAMA DE FOMENTO À PRODUÇÃO AUDIOVISUAL DE PERNAMBUCO – FUNCULTURA 2014/2015. Disponível em: http://www.cultura.pe.gov.br/wp-content/uploads/2015/01/8_EDITAL-AUDIOVISUAL-DE-PERNAMBUCO-2014_2015_alterado-em-23_01_2015.pdf. Acesso em: 20 de mai. 2015.

ALVES DIAS, Patrícia. **Material Pavão para Marcos**. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <marcosbuccini@gmail.com> em 12 abr. 2015.

AZEREDO, Ely. IV festival de cinema amador JB/Mesbla. **Jornal do Brasil**. Rio de Janeiro, p. 10, 07 nov. 1968. Disponível em: <https://news.google.com/newspapers?nid=0qX8s2k1IRwC&dat=19681107&printsec=frontpage&hl=pt-BR>. Acesso em: 26 mar. 2015.

²² O Portomídia é a ação do Porto Digital que tem como objetivo contribuir para a estruturação de um polo de economia criativa internacionalmente relevante no Recife, oferecendo estrutura e capacitação para realizadores de diversas formas artísticas (PORTOMIDIA, 2015).



BUCCINI, Marcos; CARNEIRO CUNHA, Paulo; FALCÃO, Eveline. O cinema de animação em Pernambuco: interpretação e mapeamento histórico (1968-2010). **ALCAR 2015 - 10º Encontro Nacional de História da Mídia**. Porto Alegre, 2015.

_____; QUARESMA, Christiane. Animando Histórias do Nordeste do Brasil. In: **Cadernos de Extensão 2014**. v. 3. Recife: PROEXT-UFPE & Ed. Universitária da UFPE, 2014.

CAETANO, Daniel. De Patinho Feio a Cisne. **Revista Filmecultura**, Rio de Janeiro, n. 60, p. 6-9, ago./set. 2013.

CINE SESI. Oficinas. Disponível em: <http://www.cinesesi.com.br/oficinas>. Acesso em: 21 de mai. 2015.

FIGUEIRÔA, Alexandre. **O cinema Super-8 em Pernambuco: do lazer doméstico à resistência cultural**. Recife: FUDARPE, 1994.

MAGALHÃES, Marcos. Qual será a técnica de animação do futuro?. **Revista Filmecultura**, Rio de Janeiro, n. 60, p. 48-53, ago./set. 2013.

MARGINÁLIA 70: o experimentalismo no Super-8 brasileiro / curadoria e texto Rubens Machado Júnior; texto Ricardo Ribenboim. São Paulo: Itaú Cultural, 2001.

MATTOS, Carlos Alberto. Animadocs. **Revista Filmecultura**, Rio de Janeiro, n. 60, p. 65-70, ago./set. 2013.

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

NOGUEIRA, Amanda Mansur. **A brodagem no cinema em Pernambuco**. 2014. 237 f. Tese (Doutorado em Comunicação) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2014.

PORTAL CULTURA PE. Legislação. Disponível em: <http://www.cultura.pe.gov.br/pagina/funcultura/sobre/legislacao>. Acesso em: 11 de mai. 2015a.

_____. Festcine. Disponível em: <http://www.cultura.pe.gov.br/pagina/audiovisual/acoes/festcine>. Acesso em: 23 de mai. 2015b.

PORTO DIGITAL. O que é o Porto Digital. Disponível em: <http://www.portodigital.org/parque/o-que-e-o-porto-digital>. Acesso em: 22 mai. 2015.

PORTOMÍDIA. Sobre o Portomídia. Disponível em: <http://portomidia.org/#/portomidia.php>. Acesso em: 22 mai. 2015.

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.