

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

Christiane Quaresma Medeiros

ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL NO SUPER 8 BRASILEIRO

Recife
2016

CHRISTIANE QUARESMA MEDEIROS

ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL NO SUPER 8 BRASILEIRO

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de mestre pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, na linha de pesquisa Estéticas e Culturas da Imagem e do Som, sob orientação da Profª. Dra. Nina Velasco E Cruz.

Recife - PE
2016

Catálogo na fonte
Bibliotecário Jonas Lucas Vieira, CRB4-1204

M488a Medeiros, Christiane Quaresma
Animação experimental no Super 8 brasileiro / Christiane Quaresma
Medeiros. – Recife, 2016.
138 f.: il., fig.

Orientadora: Nina Velasco e Cruz.
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco,
Centro de Artes e Comunicação. Comunicação, 2017.

Inclui referências e anexos.

1. Animação. 2. Super 8. 3. Cinema experimental. 4. Cinema nacional.
I. Cruz, Nina Velasco e (Orientadora). II. Título.

302.23 CDD (22.ed.)

UFPE (CAC 2017-167)

Christiane Quaresma Medeiros

TÍTULO DO TRABALHO: ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL NO SUPER 8 BRASILEIRO

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

Aprovada em: 20/07/2016

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dra. Nina Velasco e Cruz
Universidade Federal de Pernambuco

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

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

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que, de forma direta ou indireta, contribuíram para que esta pesquisa fosse realizada. À Nina, pelas valiosas contribuições como orientadora e professora. Aos demais professores que puderam contribuir, em especial Angela Prysthon, Maria do Carmo Nino e Rodrigo Carreiro. À Zé Carlos, Cláudia, Roberta e Jayse, pela disponibilidade, paciência e facilitação na execução dos procedimentos burocráticos, desde a seleção até as etapas finais. Não poderia deixar de agradecer à Facepe, pela bolsa concedida para realização da pesquisa. Aos colegas do programa, pela rede de apoio mútuo: Georgia Cruz, Marcos Santos, Xenya Bucchioni, Gabriela Alcântara, João Cintra, Ludimilla Carvalho Wanderlei, entre outros.

A todos que me apoiaram na difícil etapa da pesquisa de campo, concedendo dados, entrevistas, filmes e/ou contatos de realizadores e instituições, especialmente: Quiá Rodrigues, Savio Leite, Caó Cruz Alvez, Diego Akel, Leontino Eugênio, Angelo Marzano, Edgar Navarro, Firmino Holanda, Ypiranga Filho, Getulio Grigoletto, Robinson Roberto, Ingrid Marie Wagner, Yanko del Pino, Ricardo Braescher e Marcos Magalhães.

À rede de apoio familiar, em especial: meus pais e irmãos.

Não poderia esquecer dos amigos e colegas que se fizeram presentes, apoiando em etapas variadas, em especial Roberta Mélo, Maurício Nunes e Mateus Alves.

À Marcos Buccini, pelo apoio dado em muitas das instâncias mencionadas e para além destas.

“Cuspa na lente, negue a técnica.”

(Stan Brakhage)

“(...) Ao final do processo eu já estava brincando com os erros cometidos, atentando o capeta, convidando-o mesmo a participar, acolhendo sua parceria...”

(Edgar Navarro)

RESUMO

O ponto de partida da presente pesquisa foram as carências acadêmicas que o objeto de estudo trabalhado implica, ao combinar os atributos “animação”, “super 8” e “experimental”. Tratam-se de três instâncias cinematográficas que até os dias atuais ainda carecem de procedimentos historiográficos apropriados (em termos de mapeamento, restauração, catalogação e inserção na narrativa histórica do cinema nacional), bem como aprofundamentos teóricos que busquem visualizá-las segundo parâmetros analíticos concernentes a seus imperativos processuais, técnicos, estéticos e ideológicos. Com base nisso, o projeto possuiu três fases, a saber: mapeamento, pesquisa de campo e análise. A última se deu a partir de um *corpus* que buscou evidenciar os trabalhos pintados diretamente sobre a película, técnica conhecida como “animação direta” e caracterizada pelo uso da película como tela. A discussão teve o processo animado como vetor, e a análise teve como foco os processos de desterritorialização (Deleuze) que tal conduta processual impõe ao sujeito criador, bem como ao dispositivo técnico do cinema. Observou-se também como o super 8 potencializa esta relação com o maquinário a partir de suas especificidades tanto técnicas, como também ideológicas, tendo por base o pensamento sobre o cinema que foi arquitetado em torno desta bitola no Brasil das décadas de 1970 e 1980. Os principais nortes teóricos incluem a noção de campo de Bourdieu, a fim de posicionar tais obras dentro de um contexto que permita aventar o esquema de valores e legitimidade que se colocam a partir destes filmes com a devida complexidade, evitando reduzir tais questões segundo categorias de oposição pré-estabelecidas. Recorre-se, ainda, a noção de desterritorialização de Deleuze, com o intuito de enriquecer o olhar sobre estes efeitos de reconfiguração que tais obras promovem, transversalmente, ao sujeito da criação, ao maquinário do cinema, bem como aos procedimentos artísticos que agregam em seu processo.

Palavras-chaves: Animação. Super 8. Cinema experimental. Cinema nacional.

ABSTRACT

The start up of this research was the academic scarcity on the subject of this study, that combines attributes such as: “animation”, “Super 8” and “experimental”. These three cinematography instances still lack proper historiographical procedures (in terms of mapping, restoration, cataloging and inclusion in the historical narrative of national cinema) as well as theoretical insights that seek to visualise them through analytical parameters that concerns their procedural, technical, aesthetic and ideological imperatives. Based on that, this project had three phases: mapping, field research and analysis. The analysis stage used a group of films that were painted directly on to the strip film, a technique known as cameraless animation and characterized by the use of film as a canvas. The discussion used the animated process as a vector, and the analysis focused on the deterritorialization processes (Deleuze) that such procedural conduct imposes to the creative individual, as well as to the cinematographic device. It was also observed how the super 8 strip film enhances this relationship with the machinery from its specificities, both technical and ideological, based on the idea constructed around this equipment in Brazil, in the 1970s and 1980s. The main theoretical guides include Bourdieu's Field Theory, in order to position those works within a context that would allow to express the scheme of values and legitimacy that arise from these films with condign complexity, avoiding to reduce such issues according to pre-established categories of opposition. The Deleuze's deterritorialization concept is used in order to enrich the understanding of the reconfiguration effects promoted by those films, transversely to the creative individual, to the cinematographic machinery, and to the artistic procedures that are added to the process.

Palavras-chaves: Animation; Super 8; Experimental Cinema; Brazilian Cinema.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - "The lightning sketcher" (Ilustração de Edwin G. Lutz para retratar o universo deste espetáculo. Publicado na Life em 15/04/1897).	24
Figura 2 - Sequência de frames em REcreation (1956) de Robert Breer.	33
Figura 3 - Alteração de planos em The street (1976) de Caroline Leaf.	34
Figura 4 - Livro de Jorge Nascimento, publicado em 1978.	49
Figura 5 - Frames de trechos animados de Contos de Farda.	50
Figura 6 - Frames de Vendo/Ouvindo.	50
Figura 7 - Frames de As corocas se divertem.	51
Figura 8 - Frames de Xeroperformance.	52
Figura 9 - Maria (1981) de Henrique magalhães.	53
Figura 10 - Retirantes enfrentam o Capitão América em Carcará, pega, mata e come de Arnaldo Albuquerque.	54
Figura 11 - Vampiro é assaltado em Vã-Pirações de Arnaldo Albuquerque.	54
Figura 12 - Em paródia das apresentações da MGM, personagem se suicida nas aberturas das animações de Arnaldo Albuquerque.	55
Figura 13 - Frames de O himeneu.	57
Figura 14 - Deslocamento antinatural em Esplantoso.	58
Figura 15 - Frames de Nem tambores, nem clarinetas.	60
Figura 16 - Frames de Miau.	61
Figura 17 - Frames de Ginástica latina.	61
Figura 18 - Love on the wing (1938) de Norman McLaren.	70
Figura 19 - McLaren pintando Begone dull care (esq); Begone dull care (dir).	72
Figura 20 - Configuração do espaço na película de super 8 e de 8mm tradicional.	75
Figura 21 - Sequência de frames com efeito de traços no sentido longitudinal da película no final de O rei do cagaço.	76
Figura 22 - Sketch do livro Cameraless Animation de Norman McLaren, distribuído pela NFB em 1958.	79
Figura 23 - Grafismos e base filmada (Puf no cosmo das cores, Osman Godoy).	81
Figura 24 - Sequência de frames em cena filmada (M de Fritz Lang, 1931).	82
Figura 25 - Sequência de frames em animação tradicional (Branca de neve, 1937).	82
Figura 26 - Sequência de frames na película (Exp. 1. Animação, Firmino Holanda).	82

Figura 27 - Sequência de frames na película (Na pele, Firmino Holanda).	83
Figura 28 - Sequência de frames na película (Em quadrado, Leontino Eugênio).	83
Figura 29 - Rei do cagaço (Edgar Navarro).	84
Figura 30 - Efeito flicker na abertura de O rei do cagaço.	84
Figura 31 - Variações bruscas entre frames de Pulsar Quasar.	85
Figura 32 - Sequência de frames com o preenchimento do primeiro quadro alternam-se com sequência de frames com o preenchimento do segundo. Em Pulsar Quasar.	85
Figura 33 - Efeito semelhante ao flicker em Graffiti, com alternância de frames com formas semelhantes com diferentes plásticas.	85
Figura 34 - Efeito taumatoscópio em Em quadrado.	86
Figura 35 - Sequência de frames em Em quadrado, com elementos alternando cor.	86
Figura 36 - Em sequência de frames, alternam-se figura com preenchimento em Em quadrado.	86
Figura 37 - Entre frame com alternância de figura e moldura vazia em Em quadrado.	87
Figura 38 - Sequência de frames em que alternam-se figura e quadros quase em branco.	87
Figura 39 - Intervenção de grafismos em cenas filmadas em Puf no cosmo das cores.	95
Figura 40 - Natureza da relação entre grafismos e base filmada em Sessão da Tarde (Angelo Marzano).	96
Figura 41 - Respectivamente: Frame de Em quadrado (Leontino Eugênio), Na pele (Firmino Holanda) e Sessão da Tarde (Angelo Marzano).	97
Figura 42 - Variação estética do texto raspado sobre a emulsão da película e pintado sobre a mesma. Respectivamente: Na pele (Firmino Holanda), O rei do cagaço (Edgar Navarro), Puf no cosmo das cores (Osman Godoy), Graffiti (Angelo Marzano).	100
Figura 43 - Texto em O rei do cagaço (Edgar Navarro).	101
Figura 44 - Sequência de planos em Na pele (Firmino Holanda).	101
Figura 45 - Frames de Na pele (Firmino Holanda).	104
Figura 46 - Frames de Na pele (Firmino Holanda).	105
Figura 47 - Frames de Na pele (Firmino Holanda).	105
Figura 48 - Metamorfose em Em quadrado.	106
Figura 49 - Metamorfose de abstrato a figurativo em Em quadrado (Leontino Eugênio).	106
Figura 50 - Corpo em Em quadrado (Leontino Eugênio).	107
Figura 51 - Os outros pontos alcançam o ponto preto em Puf...	108

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Panorama da produção de animação no Brasil por década e película.	46
Gráfico 2: Animação em super 8 por estado nacional.	48

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Animações que integram o corpus de análise.	64
---	----

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	ANIMAÇÃO COMO PROCESSO DESTERRITORIALIZANTE NO UNIVERSO DA IMAGEM TÉCNICA	20
2.1	A câmera passiva	29
2.2	A câmera ausente	35
2.3	Os regimes visuais que incorporam animação	38
3	PERIFÉRICO, SUPEROITISTA E ANIMADO: ANIMAÇÃO NO SUPER 8 BRASILEIRO	42
4	AS AVENTURAS NA PELÍCULA	63
4.1	Processo e efeitos no maquinário	68
4.1.1	A película como suporte e a negação do fotograma	68
4.1.2	Estrutura do maquinário e o descontrole negociável	76
4.1.3	O filmado e a reciclagem	87
4.2	Efeitos no nível da representação	90
4.2.1	Da presença do quadro à presença da película	90
4.2.2	A poética da escrita no filme	97
4.2.3	Possibilidades narrativas e construção de sentido	101
5	CONSIDERAÇÕES	110
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	115
	ANEXOS	120
	Tabela de animações em super 8	120
	Entrevistas	125

1 INTRODUÇÃO

“Aqueles que querem conhecer o cinema de A a Z precisam cair no hábito de reconhecer a importância dos filmes que se tornaram invisíveis, dos projetos abandonados, do cinema impossível.”¹ (MARTIN *apud* BENDAZZI, 1995, p. 40)

O cinema se configura como espaço de luta (na acepção de Bourdieu, 1996, 2000) desde antes do cinema propriamente dito, ainda quando do cinematógrafo, quando agentes de campos diversos (da arte, do teatro, etc.) propuseram seus próprios fins para este dispositivo. Para Mitry, “o cinema, considerado como uma arte consciente de seus meios (...) nasceu nos primeiros meses de 1915 com *O nascimento de uma nação*²” (1974, p. 7). No entanto, enquanto o cinema institucionalizava-se como uma arte essencialmente narrativa, baseada no teatro e no romance dos séculos XVIII e XIX (PARENTE, 2011), os futuristas lançavam seu manifesto em 1916 sugerindo que o cinema abandonasse a pretensão de “continuar” o teatro para seguir o caminho de uma arte autônoma. Muitas experiências das vanguardas de 1920 tinham como objetivo que o cinema fosse uma arte que pudesse dar continuidade à pintura, conferindo aquilo que até então ela não possuía: tempo e movimento real (DENIS, 2010). As disputas para dominar os esquemas de legitimidade, nesse caso, giram em torno de elementos que estão fora do cinema propriamente dito. Ou seja, como Mitry (1974) observou, tanto a literatura, como a pintura, não correspondem às especificidades do cinema (não se originam no cinema), são igualmente linguagens aplicadas. Porém, cada uma, a seu modo, cumpre “potencializar as qualidades expressivas do espaço e do tempo” (p. 27), estas sim, de acordo com o autor, as “qualidades próprias do cinema” (p. 27). A arte do cinema, pode se dizer, assim, flexível, passível de ser moldada (e de se deixar moldar) por outras artes. É precisamente nessa abertura a linguagens distintas que reside os vários cinemas possíveis, cada um, pode se inferir, igualmente consciente de seus meios.

A “forma cinema” – como André Parente (2011) denomina este modelo específico de cinema que se tornou dominante – conviveu ao longo de toda a sua história com as variadas outras formas, muitas das quais (pode-se dizer) institucionalizadas como formas alternativas do campo, em relação ao modelo hegemônico. Formas estas que, no mais das vezes, carecem de um qualitativo que cumpra formalizar a diferença: “experimental”, “marginal”,

¹ Do original em inglês (tradução da autora): “Those who want to know cinema from A to Z must fall into the habit of recognizing the importance of films which have become invisible, of abandoned projects and impossible cinema.”

² *The birth of a nation*, de D. W. Griffith.

“underground”, “de vanguarda”, entre outras. “O cinema sempre foi múltiplo, mas essa multiplicidade se encontra (...) encoberta e/ou recalcada por sua forma dominante” (PARENTE, 2009, p. 25). Movimentos diversos buscaram dar seu próprio fim para o dispositivo cinematográfico, reconfigurando-o de acordo com parâmetros estéticos e ideológicos distintos e realocando-o em outros espaços e formas de fruição. Das vanguardas artísticas de 1920 aos movimentos pós-modernistas da década de 1960, e daí por diante.

Nessa conjuntura, os cinemas periféricos também executam suas próprias desconstruções e reconfigurações, em seu tratamento desta arte, segundo paradigmas de produção singulares e com um sistema valorativo próprio que trata de situar no espaço da prática cinematográfica os seus vários elementos. O problema do valor e do que é legítimo dentro do campo engloba, assim, demandas geográficas, socioculturais e estéticas, mas também, como veremos neste trabalho, da própria materialidade do dispositivo, como a bitola e o processo (filmado, animado). Os movimentos para e contra a legitimação de determinadas demandas cumpre fazer a manutenção ou alterar o estatuto da imagem naquele campo.

No Brasil, o super 8 teve um papel fundamental nesse sentido. Quando, na busca pelo reconhecimento da bitola em si, o debate foi enriquecido com novas formas de se pensar o cinema como um todo e de se representar a partir do dispositivo cinematográfico. É natural estudar o super 8 como um ciclo de início e fim, porque normalmente coloca-se no centro do estudo a bitola em si, que encontrou obsolescência a partir do final da década de 1970. É preciso olhar, no entanto, para o espírito estético que se desenvolve ali e que, certamente, tem continuidade através dos novos suportes e meios que vieram.

Pode se dizer que a produção e impacto da experiência nacional com super 8 foi, e continua sendo, bastante pesquisada, ainda que a nível local. No entanto, o mapeamento do super 8 (em termos macro) ainda é insuficiente. Em parte devido ao fato de que grande parcela da produção foi realizada por não profissionais, e cuja única experiência cinematográfica se deu a partir da referida bitola no período específico das décadas de 1970 e 1980. É verdade que muitas das obras figuram registradas em catálogos de festivais, mas o super 8 foi a bitola que driblou o circuito de exibição, mesmo no nível dos festivais nacionais. Isso significa dizer que muitas destas obras podem não ter deixado rastro em qualquer meio, cabendo ao pesquisador interessado encontrar pistas nos depoimentos dados por realizadores já conhecidos. Talvez aí resida a razão pela qual as pesquisas sobre o super 8 nacional costumam ser concentradas na experiência local de estados ou cidades específicas. Porque o exercício de campo necessário para dar conta de acessar tais obras (muitas delas ainda em

super 8) exige, muitas vezes, uma aproximação a nível bastante pessoal, o que é dificultado pela distância.

A pesquisa que resulta no presente trabalho teve início num esforço de ordem local. Quando, por ocasião da conclusão de minha graduação em Design, e já envolvida com a arte da animação e, sobretudo, com a pesquisa de seus objetos, decidi investigar as origens da produção de animação no meu estado, dada a escassez de estudos sobre o assunto. Foi durante o exercício de tal pesquisa (QUARESMA, 2013), que percebi a importância do super 8 para a prática de animação em Pernambuco. Cineastas do chamado Ciclo de Super 8 do Recife, como Fernando Spencer, Osman Godoy e Paulo Bruscky, possuem em sua filmografia superoitista a experiência com o processo animado. A princípio, a importância do super 8 parecia ser a de ter permitido a inauguração da produção de animação em Pernambuco, visto que uma das obras – *Vendo/Ouvindo*, 1972 – foi divulgada na época como sendo a primeira animação pernambucana³ (FIGUEIRÔA, 1994). No entanto, se não pelas origens da produção de animação no estado de fato, o Ciclo de Super 8 do Recife teve, pelo menos, impacto para o início do registro da produção de animação do estado e sua abordagem na historiografia do cinema pernambucano, como podemos observar nos estudos de Figueirôa (1994, 2000). Ainda, foi do super 8 recifense que surgiu Lula Gonzaga, o animador que formaria uma nova geração de animadores no estado através de suas ações educativas, e assim lançando as bases da tradição da produção em Pernambuco.

À exemplo do caso pernambucano, durante tal pesquisa encontrei, eventualmente, dados sobre a produção de animação em super 8 em outros estados brasileiros, algumas vezes, inclusive, com alegações semelhantes de inauguração da produção, como no caso do Piauí, com as animações de Arnaldo Albuquerque; e do Paraná, com as animações dos Irmãos Wagner. Motivou o presente trabalho, a princípio, a inexistência de um estudo que tratasse de unificar a produção de animação em super 8 no Brasil. Ou seja, do esforço da pesquisa a nível local, surgiu a necessidade de expandir, de relacionar, de entender em conjunto.

Mas não se pauta somente na bitola superoitista a necessidade deste estudo, visto que a animação nacional é também ela mesma alvo de um mapeamento deficiente e de orientação quase exclusivamente sulina e sudestina. É preciso esclarecer que o cinema de animação nacional seguiu um percurso bastante diferente do cinema filmado, tendo seu

³ Atualmente, já se sabe de uma animação anterior, *A luta* (1968, 35mm), de paradeiro ainda incerto. Isso será comum na trajetória da animação no Brasil, cuja produção não atinge o grande público, a começar com o caso da primeira animação nacional, como bem lembrado por Moreno (1978), em que houve mais de um registro reivindicando a inauguração da produção de animação no Brasil. É o caso do *Kaiser* (1917), primeira animação brasileira de que se tem notícia e *Traquinices de Chiquinho e seu inseparável amigo Jagunço*, lançado no mesmo ano, um pouco depois, mas anunciando-se como primeiro filme animado.

desenvolvimento atrasado. Veremos adiante que até a década de 1980, a animação no Brasil foi produzida principalmente em 16mm e super 8. Bitolas que, pela relativa acessibilidade, permitiram um grande aumento de produções de animação no território nacional como um todo. Porém, bitolas convencionadas como cinema amador, evidenciando que até a década de 1980, a produção de animação no Brasil foi predominantemente amadora.

Assim, com esta pesquisa, objetiva-se, em um primeiro momento, ampliar um estudo que se presta, tanto a um aprofundamento do super 8 (ao se observar a variedade de processos cinematográficos a partir do mesmo), quanto a uma melhor compreensão da trajetória histórica da animação no Brasil, realocando a importância do super 8 no que cabe ao desenvolvimento desta arte em território nacional. O papel do super 8 para a animação nacional, veremos, é de ordem quantitativa, permitindo um aumento no número de produções, mas principalmente qualitativa, em produções que se distanciaram sobremaneira das formas animadas tradicionais. Muitos fatores podem ter competido para isto, desde o desprezo pelas formas comerciais, até a inexperiência técnica para o exercício da animação, que impossibilitava uma reprodução dos estilos tradicionais com excelência. Mas o principal foi a emergência da prática experimental que se articulou em torno do super 8, inclusive agregando artistas plásticos que buscavam explorar as potencialidades do dispositivo cinematográfico.

No super 8 brasileiro, na contracorrente de toda uma tradição em animação, se produziu predominantemente animação para o público adulto, muitas vezes abordando temas trágicos, ligados aos dilemas do cotidiano durante a ditadura militar. Além disso, a variedade temática, plástica e processual foi enorme.

É verdade que não houve no cinema superoitista nacional um programa especificamente orientado para o exercício da animação. Da mesma forma, não houve entre os realizadores de animação brasileiros um projeto especificamente pautado no uso do super 8. Em ambos os casos, foi mais comum que “animação” ou “super 8” fossem usados de forma circunstancial. Ou seja, que realizadores de animação trabalhassem sobretudo com películas de 16mm e 35mm, enquanto cineastas superoitistas produzissem principalmente cinema filmado. Resulta daí que o super 8 produziu bem menos animação do que poderia.

Além do exercício de mapeamento e suas implicações para um panorama da animação superoitista no Brasil, a presente pesquisa também se pauta numa demanda analítica, a qual se realiza a partir de um recorte ainda menor, tendo em vista as animações superoitistas específicas que foram produzidas através da técnica conhecida como “animação direta”, dado que se configura como um processo de representação cinematográfica que exclui a câmera e faz cinema diretamente na película.

Para tanto, foram selecionadas dez experiências superoitistas com animação direta, produzidas entre 1972 e 1983 e englobando os estados do Ceará, Pernambuco, Bahia, Minas Gerais e São Paulo, trabalhos de enorme riqueza estética e processual. São elas: *Exp. I Animação* (1979) e *Na pele* (1979), ambas de Firmino Holanda (CE); *Em quadrado* (1981) de Leontino Eugêncio (CE); *Dinâmica dos traços II* (1972) de Ypiranga Filho (PE); *Puf no cosmo das cores* (1972) de Osman Godoy (PE); *O rei do cagaço* (1977) de Edgar Navarro (BA); *Sessão da tarde* (1976), *Pulsar quasar* (1976), *Graffiti* (1983), as três de Angelo Marzano (MG); e *Abstrato I* (1975) de Getulio Grigoletto (SP). Todos os filmes consistem de experiências plásticas na película, não ficcionais. A única exceção é *O rei do cagaço*, de Edgar Navarro, que se trata de um filme *live-action* ficcional (ainda que experimental) e cujas interferências na película encontram-se no início e no fim da obra.

Desse modo, a pesquisa possuiu três fases⁴, a saber:

- a) Levantamento da produção de animação em super 8 no Brasil a partir de fontes diversas (catálogos, fontes bibliográficas e entrevistas).
- b) Pesquisa de campo, que incluiu o mapeamento de filmes e realizadores levantados, além de contato e/ou entrevistas com os últimos, com o intuito de permitir um panorama da produção de animação em super 8 no Brasil. Tal esforço competiu tanto para identificar as animações do *corpus*, como para contextualizá-las ao espírito de produção em que se deu estas experiências dentro do quadro geral do super 8 nacional, bem como especificamente das animações superoitistas.
- c) Análise dos filmes específicos elencados para o recorte final, segundo seu potencial de desterritorialização no nível da relação sujeito-maquinário e da representação.

O recorte em obras pintadas diretamente sobre a película justifica-se em alguns fatores: por permitir uma unidade discursiva, tendo-se em conta que são filmes com a mesma técnica; o fato da técnica ter sido pouco trabalhada no Brasil e conseqüentemente pouco problematizada teórica e analiticamente; pelas peculiaridades que o super 8 impõe ao próprio exercício da técnica, devido a seu tamanho bastante reduzido; e pela necessidade de manter o foco na produção mais experimental possível.

Levou-se em conta o fato de que o cinema experimental eventualmente inseriu aspectos narrativos e imagéticos muito próximos das formas tradicionais, permitindo ambigüidades discursivas e dificuldades de categorização que, muitas vezes, saem do âmbito

⁴ A serem detalhadas no momento oportuno, a saber: os procedimentos dos dois primeiros pontos são abordados no capítulo 3 e o terceiro no capítulo 4.

dos processos filmicos para se evidenciar a partir de aspectos valorativos do campo (a indústria, o mercado, etc.). Assim, nesta pesquisa, buscou-se um recorte que representa uma quebra completamente radical com todo o sistema convencional. Sendo uma ruptura que tem início no uso mesmo do maquinário do cinema, onde a câmera é excluída do processo e a película utilizada como tela. E possui consequências igualmente radicais para a representação, seja porque rompe com a representação de natureza fotográfica do próprio dispositivo, seja porque a subjuga a partir de elementos gráficos de outras naturezas.

O esforço analítico que se coloca perante estas obras partem de implicações do próprio processo animado. Sendo assim, esta dissertação não poderia deixar de discutir a natureza deste processo. Assim, o capítulo inicial tem a função de trazer ao debate pontos-chaves da natureza da imagem animada e conceitos caros às análises que seguirão. Observa-se a animação do ponto de vista de sua natureza técnica, porém com experiência de produção artesanal no âmbito do dispositivo cinematográfico e a despeito do automatismo que lhe é próprio. O capítulo perpassa o tema da imagem técnica, das relações entre o exercício animado e o dispositivo cinematográfico, sobretudo no que diz respeito ao aparelho câmera, além de discutir as consequências desta experiência para a representação, levantando alguns pontos de discussão para entender a experiência animada como processo de desterritorialização do sujeito criador e do dispositivo cinematográfico, devido às reconfigurações que o exercício de animar em si impõe a ambos. Desse modo, os objetivos do presente trabalho se expandem para além do caso específico do super 8 nacional, permitindo discutir a linguagem de animação e seus sentidos.

O capítulo que segue expõe os resultados da pesquisa de campo mais ampla que foi realizada, englobando a animação nacional superoitista como um todo. Esse capítulo é de ordem factual e de natureza histórica. Tem a função de prover uma visão panorâmica da produção de animação em super 8 no Brasil a partir do mapeamento inicial que foi realizado para a presente pesquisa. O capítulo permite uma dimensão da heterogeneidade da animação superoitista, tendo em vista sua utilização nos vários estados do Brasil onde se encontrou registro.

Finalmente, segue-se o esforço analítico perante as obras elencadas para o corpus. A primeira parte observa as reconfigurações impostas ao dispositivo técnico a partir das escolhas processuais dos realizadores. Veremos como se utiliza a película como tela, a negociação com o acaso no processo criativo, além de aspectos processuais materiais, como a reciclagem de material filmico. A segunda parte se afasta um pouco do espaço do processo criativo para discutir os efeitos das experiências abordadas no âmbito da representação,

efeitos de presença da materialidade, a poética da escrita no filme e as possibilidades narrativas. Busca-se considerar o que estas obras suscitam, não só em termos pictóricos, mas também quanto a outras instâncias de representação próprias do universo audiovisual, como o movimento e a dimensão temporal. Considera-se, neste esforço analítico, tanto as reconfigurações demandadas pela natureza própria do processo animado, quanto as proporcionadas pelas experiências singulares das obras elencadas para compor o corpus.

Em muitos momentos, a abordagem analítica toma como parâmetro as rupturas das vanguardas europeias e norte americanas, pois que não foram devidamente problematizadas sob a luz do processo animado, ou seja, tendo a arte da animação como vetor da discussão. Essa relação com as questões envolvidas nas obras destas vanguardas, que mediam o olhar sobre os filmes do corpus, são necessárias também a título de contextualização da experiência brasileira nestes processos criativos e estéticos.

Sobretudo, este trabalho se ocupa dos processos fílmicos empregados nas obras, um aspecto caro à discussão da animação em geral, e que possibilita entender o processo como a conduta do sujeito criador perante o maquinário, e como esta conduta e os efeitos estéticos decorrentes se posicionam no próprio campo do cinema. Veremos como é possível propor novos caminhos para o campo a partir de uma recondução de seu maquinário. Aqui, permite-se observar justamente os processos criativos em sua dinâmica dentro do campo, articulando os valores institucionais, mas engendrando outros.

Desse modo, norteia toda esta pesquisa a noção de campo de Bourdieu (1996; 2000), muito embora não seja objetivo aprofundar uma discussão sobre o campo do cinema no período em questão. Entende-se o objeto de estudo segundo esta noção, a fim de se evidenciar seu papel enquanto força e ponto de disputas e clarear parte dos complexos esquemas de valores e legitimidade que estão na base de sua produção, aceitação e circulação.

Adicionalmente, recorro a noção de desterritorialização de Deleuze (2004; 2014), a fim de entender este potencial nas obras. Ainda que a noção de campo de Bourdieu dê conta da dinâmica entre as várias forças que compõem o campo, sendo possível posicionar, segundo esse aporte teórico, o papel das experiências orientadas para o experimental, evoco a noção de desterritorialização de Deleuze pelas sutilezas que permitem inferir destas ações experimentais.

A noção de desterritorialização foi utilizada de forma bastante flexível, inclusive na própria obra de Deleuze. Em *Kafka: Por uma literatura menor* (2014), o conceito está ligado ao modo como a língua alemã é reconfigurada pela estrutura linguística do tcheco, promovendo um efeito de desterritorialização da língua a partir dela mesma. Seria a forma de

apropriar-se do alemão para, com seu uso, desterritorializar o próprio alemão⁵. Já em *Mil platôs* (1997), o conceito é usado variavelmente, ora se direcionando para o sujeito da representação, ora posicionando a própria linguagem utilizada como vetor deste processo. Desse modo, os autores afirmam, por exemplo, de forma bastante ampla, que a Pintura (enquanto linguagem) desterritorializa os rostos e seres, e que a Música desterritorializa a voz, por afastá-la da função enunciativa e aproximá-la de outra instância (DELEUZE; GUATTARI, 1997).

Roberto Machado (2009) observa como o conceito foi utilizado com o mesmo sentido da noção de devir, que implica a aproximação de instâncias distintas sem, no entanto, implicar a transformação de uma em outra. “Devir é o enlace de duas sensações sem semelhança que cria uma zona de vizinhança, de indistinção, de indeterminação ou de indiscernibilidade entre elas” (MACHADO, 2009, p. 213). Assim, a apropriação desta noção no presente trabalho busca evidenciar, precisamente, este atributo relacional entre as instâncias destacadas, que atuam no nível do sujeito, do maquinário do cinema, bem como das práticas artísticas agregadas. Ou seja, observa-se, em primeiro lugar, como o processo animado desterritorializa o próprio sujeito criador, que assume o papel da máquina. Desterritorializa-se, de forma transversal, a própria máquina, que humaniza-se. Desterritorializa-se a prática da pintura, que é arrancada de seu espaço tradicional para o âmbito do dispositivo cinematográfico, que, mais do que uma nova tela, impõe transformações consideráveis ao processo de pintura pelos imperativos próprios deste dispositivo. Assim, busca-se observar nas experiências do *corpus* essa rede de relações que avizinha linguagens, campos de produção, práticas artísticas, dispositivos, que são retirados de seus processos tradicionais, de suas formas dominantes, e reconfigurados pelos imperativos de outras instâncias.

⁵ “Em suma, o alemão de Praga é um língua desterritorializada, própria a estranhos usos menores (cf., em outro contexto hoje, o que os negros podem fazer com o inglês norte-americano)” (DELEUZE; GUATTARI, 2014, p. 36).

2 ANIMAÇÃO COMO PROCESSO DESTERRITORIALIZANTE NO UNIVERSO DA IMAGEM TÉCNICA

“O que faz um verdadeiro poeta dos meios tecnológicos é justamente subverter a função da máquina, manejá-la na contramão de sua produtividade programada” (MACHADO, 1996, p. 15).

“Penso ser isso que a imagem animada é em sua singularidade: o modo de abrir a engrenagem fílmica para percebê-la e, assim, poder fazer alguma coisa com ela” (GRAÇA, 2006, p. 15).

Como se sabe, os cinemas experimentais são conhecidos, também, pela forma como buscam reescrever, entre outros: o processo criativo e a função dos dispositivos técnicos envolvidos na produção. É preciso questionar-se sobre o que está implicado quando se faz cinema experimental através do processo animado, uma vez que animar, em si, já se pauta numa reconfiguração do dispositivo. Assim, nas obras que se destacam nesta pesquisa, há problemáticas que partem do processo animado em si. Faz-se necessário, portanto, entender o papel da animação diante do maquinário do cinema e suas consequências filosóficas para o pensamento concernente ao universo da imagem técnica, consagrada por seus dispositivos fotográfico e cinematográfico. A natureza do processo animado implica uma conduta distinta do sujeito criador diante do sistema técnico do dispositivo cinematográfico, humanizando o processo que os dispositivos técnicos trataram de desumanizar em certa medida. Como a pesquisadora portuguesa Marina Estela Graça (2006) afirma: “O filme animado nasce do dispositivo mesmo que funda o cinema. Em sua própria essência e concomitantemente, encontramos, contudo, a mão humana” (2006, p. 14). A mão humana, nesse caso, implica, também, entender a animação como experiência artesanal de produção no universo da imagem técnica, representando cinematograficamente *frame a frame* a despeito do automatismo possível do dispositivo cinematográfico, especificamente do aparelho que lhe sustenta, a câmera, e de acordo com as funções primordiais para a qual foi projetada: captar automaticamente. Discute-se aqui, portanto, a reconfiguração que o exercício de animar impõe ao dispositivo cinematográfico, através de sua sujeição à mão humana, ou seja, ao sujeito e seu empreendimento artesanal de um aparelho técnico.

Normalmente, toma-se por “imagem técnica” aquela que é produzida através da mediação de um dispositivo técnico. Convencionalmente, é quase exclusivamente entendida por sua forma fotográfica ou fílmica. No entanto, Arlindo Machado (2008) atenta para a inexistência de imagem cuja produção não careça de dispositivo técnico. Para o autor, a

materialização de imagens, em geral, requer a mediação de dispositivos técnicos em algum ponto do processo, o que inclui recursos como a gravura e a serigrafia, e até o conhecimento técnico sobre as variadas artes de representação que permite, ao realizador disposto do mesmo, produzir imagens. “A técnica, portanto, está longe de representar um traço distintivo dentro das artes visuais” (MACHADO, 2008, p. 223). Sendo assim, o que compete para que fotografia e filme sigam sob a alcunha de “imagens técnicas”, comparativamente a outras formas imagéticas, não é tanto o dispositivo que media sua produção e sim o espaço que este deixa (ou parece deixar) para a manifestação subjetiva do autor.

“Por “imagens técnicas” designamos em geral uma classe de fenômenos audiovisuais em que o adjetivo (“técnica”) de alguma forma ofusca o substantivo (“imagem”), em que o papel da máquina (ou de seja lá qual for a mediação técnica) se torna tão determinante a ponto de muitas vezes eclipsar ou mesmo substituir o trabalho de concepção de imagens por parte de um sujeito criador” (MACHADO, 2008, p. 224).

A mediação mais incisiva da técnica na produção imagética parece ter raízes no Renascimento italiano, momento em que a subjetividade do indivíduo no ato da representação passa, aos poucos, a ser vista como algo distante da realidade. Assim, a criação de imagens se torna dominada por esquemas técnicos de natureza matemática, para garantir que a imagem tivesse o mínimo de interferência humana possível em sua produção. A modelos como a perspectiva renascentista, por exemplo, por todo o seu amparo técnico-científico, atribuía-se um efeito de fidelidade à realidade representada (MACHADO, 2008). Pode se dizer que tem início um processo que gradualmente desumaniza a produção imagética, passando pela camera escura e seus desenvolvimentos posteriores, rumo ao completo automatismo da produção de imagem⁶ – a fotografia e o cinema. Para André Bazin (1991), a invenção do cinema tem raízes anteriores à fotografia, nessa busca utópica pela representação “total”.

Percebemos, no entanto, como a narrativa que trata de situar historicamente o advento de dispositivos técnicos como a fotografia e o cinema, bem como seus sentidos, é variável na literatura. Jonathan Crary (2012) propõe o abandono dessa versão em que a invenção das “imagens técnicas” se dá em função de um ancestral em comum com a perspectiva

⁶ Cabe lembrar, aqui, que a imagem produzida através da camera escura possuía um limite de duração. No princípio, sua utilização demandava um processo artesanal à pincel e tinta para fixar a imagem permanentemente. Nesse momento, também se corrigia a imagem captada da realidade de acordo com os esquemas de representação vigentes, da perspectiva e geometria. Somente no século XIX a fotografia prescinde da finalização artesanal à pincel, tornando-se plenamente automática, sem a necessidade da intervenção humana (MACHADO, 2008).

renascentista, onde cada dispositivo cumpre uma etapa evolutiva na história das artes de representação, rumo a uma verossimilhança plena.

Crary (2012) atenta para o fato de que, em primeiro lugar, a invenção destes dispositivos não teve lugar no universo da representação visual. Mesmo a camera escura possuía muitas funções, das quais uma delas incluía seu uso para a criação de imagens. Objetos ópticos, normalmente tidos por pré-cinemáticos, tais como o taumatrópio, fenacístocópio e zootrópio, tinham por objetivo estudar a visão humana no campo da experimentação científica, não se tratavam de esforços de tentativa e erro a caminho de uma representação mais fiel⁷. Fernando Cocchiara (2007) reforça essa distância ao lembrar, ainda, que o desenvolvimento técnico das formas de produção imagética (das técnicas de gravação às de tinturaria) se davam dentro do próprio campo da representação em questão (pintura, gravura, etc.), pelos próprios artistas.

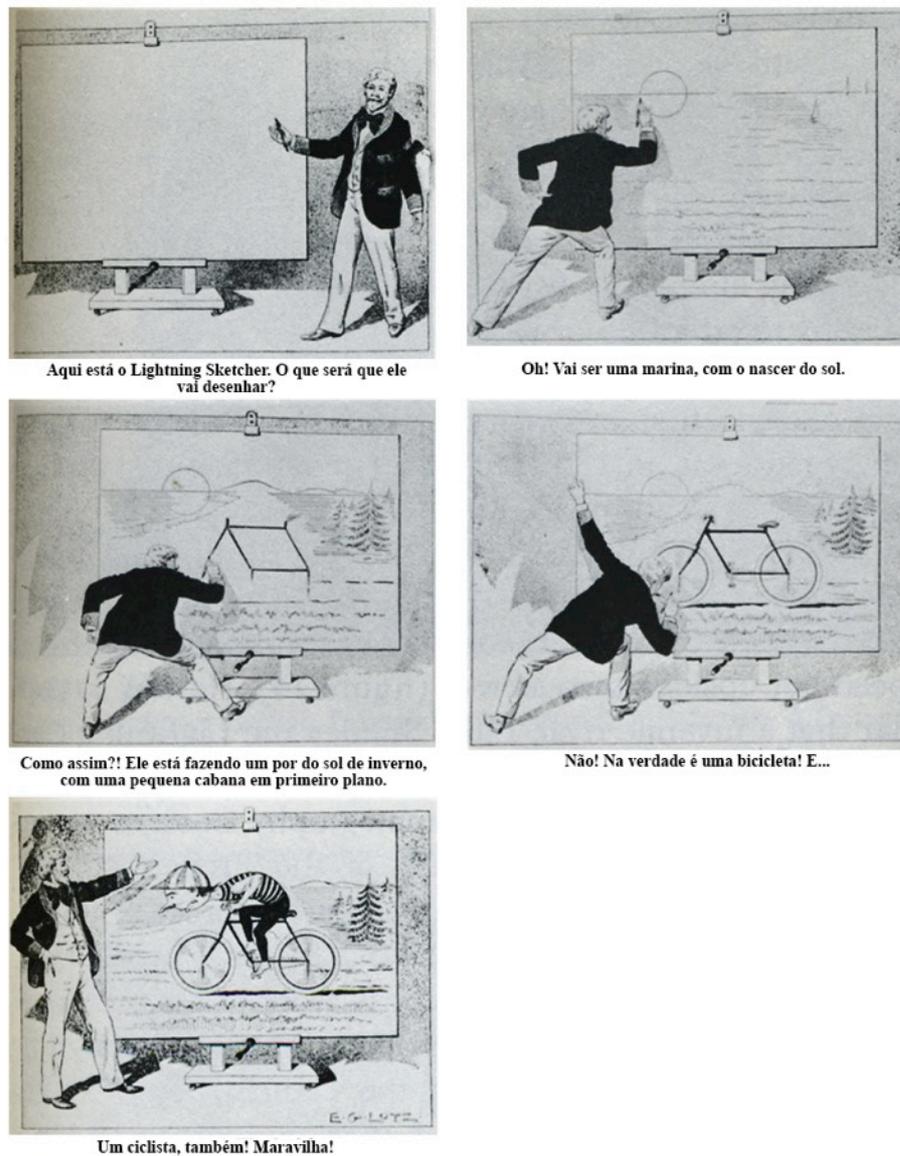
“A partir da fotografia, essa lógica ancestral se rompe. Doravante, a *invenção* dos meios tecnológicos de produção das imagens técnicas (...) dirá mais respeito ao pesquisador-cientista do que àqueles que irão utilizá-los com fins poéticos: os artistas” (COCCHIARA, 2007, p. 17).

É preciso problematizar esta narrativa, sobretudo no caso da animação, onde se tende a reivindicar a relação com estes dispositivos ópticos do século XIX, talvez até mais do que no cinema filmado, como se correspondessem todos à mesma ordem evolutiva em busca da representação ideal do movimento. A associação parece pertinente, sobretudo atualmente, quando instrumentos tais como o fenacístocópio e o zootrópio encontram legitimação como objetos do campo da animação, em claro deslocamento de seus sentidos originais. Decerto estes dispositivos compartilham com a animação o processo fragmentado na construção do movimento, além da plástica, de natureza não fotográfica. Mas ainda que isto seja verdade, as primeiras experiências com animação *no cinema* sugerem uma enorme distância entre estas e o advento destes instrumentos ópticos, no sentido de que não houve continuidade direta entre ambos. E isto mesmo considerando desenvolvimentos posteriores destes aparelhos, como o praxinoscópio projetor (1882) ou o teatro óptico (1892), que já possuíam a propriedade de projeção, e o faziam com imagens desenhadas. A animação é (re)descoberta no espaço da prática cinematográfica, evoluindo a partir de experimentos com o dispositivo que lhe é próprio.

⁷ Muito embora tenham ocupado um papel no universo da representação visual.

O desenho começa a ser animado quando ilustradores de *vaudeville* incorporam o dispositivo cinematográfico em seus espetáculos, conhecidos como *lightning sketch*. Tratava-se de uma forma particular de espetáculo comum em fins do século XIX, onde um artista conjugava ilustração e performance para uma plateia. Como observado por Donald Crafton (1987), a natureza da apresentação era bastante variável. Podia ser da ordem da exibição da habilidade do ilustrador, ao desenhar a uma determinada velocidade ou produzir a imagem de ponta-cabeça, ou da ordem da ilusão da plateia, empreendendo desenhos que, com a adição de novos traços, se transformavam em outros (Figura 1).

Figura 1 - "The lightning sketcher" (Ilustração de Edwin G. Lutz para retratar o universo deste espetáculo. Publicado na Life em 15/04/1897).



Fonte: CRAFTON, 1987⁸.

Alguns destes artistas, ao incorporar o dispositivo cinematográfico aos seus espetáculos, foram além do simples registro do *show*, e passaram a criar truques com a câmara, que resultavam em efeitos próximos da mágica. Estes truques evoluíram a partir do *stop frame*⁹, a base dos famosos *trick films*. Consiste em interromper a filmagem e alterar a configuração da cena antes de tornar a filmar, possibilitando a criação de efeitos diversos, como o desaparecimento de personagens que vemos em *Le voyage dans la lune* (1902) de Georges Méliès. O aparecimento do *stop frame* é incerto, supõe-se que tenha surgido a partir

⁸ Com inclusão de traduções do original em inglês.

⁹ Não confundir com *stop motion*.

de acidentes de câmera que passaram a ser explorados intencionalmente após se perceber os efeitos engendrados. A ilusão de que o desenho se move só foi finalmente possível com um tratamento *frame a frame*. Aqui, já não se trata de interromper a câmera para alterar a cena e tornar a filmar, mas alterar a cena a cada *frame* filmado, de explorar as possibilidades do filmar *frame por frame*. Trata-se, como Arlindo Machado (1996) observou, de colocar a máquina para “trabalhar na direção contrária de sua positividade técnica” (MACHADO, 1996, p. 37). Assim, não é errado dizer que um dos fundamentos da animação no cinema está nos desvios das finalidades básicas da câmera.

Não é à toa que as primeiras animações apresentam a figura do ilustrador nesse papel semelhante ao do mágico, que media a experiência da ilusão. Se o dispositivo cinematográfico foi espetacularizado em sua função básica de captar e reproduzir, os truques a partir das distorções de seus princípios basilares também o foram. Na origem das experiências animadas, encontra-se a figura de James Stuart Blackton, ele mesmo um *lightning sketcher*. *The enchanted drawing* (Blackton, 1900) é precisamente um exemplo desta transformação do *lightning sketch* a partir das potencialidades da câmera cinematográfica. O artista é inicialmente filmado desenhando um rosto masculino, uma garrafa e uma taça. Com a técnica do *stop frame*, foi possível criar truques tais como a transformação dos desenhos em garrafa e taça reais. A mesma técnica de interromper a câmera para alterar o desenho possibilita a ilusão de interação entre o ilustrador e sua criação, quando coloca o gargalo da garrafa na boca do personagem desenhado e a cena se altera para um desenho onde o mesmo personagem está sorrindo. Já em *Humorous phases of funny faces* (1906), Blackton dá um passo à frente, produzindo um filme com o máximo de paradas possíveis, até o nível de parar *frame por frame* (animação) em algumas sequências. As experiências onde o *cartoon* é inteiramente filmado *frame por frame* ocorreram após isto, tendo *Fantasmagorie* (1908) de Emile Cohl como projeto pioneiro¹⁰. Bendazzi (1995, p. 7) observa como mesmo o *frame a frame*, base do empreendimento animado, foi, durante algum tempo, considerado como um dos muitos efeitos especiais possíveis do dispositivo cinematográfico.

Como se vê, animação surge a partir de experimentos com o próprio maquinário do cinema, e não de uma continuidade direta da forma animada operada nos brinquedos óticos do século XIX. É possível, no entanto, identificar os germes do processo animado na configuração destes primeiros dispositivos, não devemos excluir tal assertiva em função da

¹⁰ De fato, Emile Cohl é considerado o pai da animação de desenhos (*cartoon*). Bendazzi (1995) aponta, no entanto, que experiências *frame a frame* em *stop motion* ocorreram antes, como em *Matches: An appeal* (1899) de Arthur Melbourne Cooper.

distância já apontada. André Parente (2009) fala de dispositivos que geram diferentes regimes de representação e ao mesmo tempo de meios de representação que compartilham dispositivos. Desse modo, dispositivos diversos podem conter os germes do cinema, como a câmara escura, o panorama e a fotografia. “Cada um destes dispositivos faz cinema a seu modo e, com isso, nos faz ver o cinema de outra maneira, porque este é um tipo de relação entre imagens, e entre imagens e espectadores, e não uma realidade imutável” (PARENTE, 2009, p. 33). O mesmo poderíamos considerar em se tratando da arte animada.

Em resumo, entende-se que a fotografia e o cinema marcam uma diferença crucial no modo de se produzir imagens, por seu automatismo e consequente afastamento da experiência artesanal de produção, que carece, não somente da subjetividade do sujeito, mas também de seu labor na constituição das mesmas. Nesse sentido, entende-se “imagem técnica” também como fora apontada por Fernando Cocchiarella (2007): “imagens capturadas com o concurso mínimo da habilidade manual, se comparadas aos meios convencionais da produção de imagens” (COCCHIARELLA, 2007, p. 17). Flusser (2011) inicia seu *Filosofia da caixa preta* com um “glossário para uma futura filosofia da fotografia”, onde o verbete “imagem técnica” figura como “imagem produzida por aparelho” (p. 12). Ainda que sem os desdobramentos conceituais, tal síntese do termo é bastante significativa para os fins que visamos neste trabalho, pois, resumidamente, atesta o pensamento geral onde o aparelho se sobrepõe ao sujeito no processo produtivo da imagem técnica.

A primeira dificuldade que surge na tentativa de entender a especificidade artesanal da experiência de animação reside no labor próprio da experiência filmada. A produção cinematográfica, em si, e a despeito de seu dispositivo técnico, incorpora enorme espaço para a subjetividade do realizador, bem como etapas de produção que requerem um exercício bastante laborioso. A montagem, como se sabe, não é operada de forma automática, demanda a presença de um ou mais indivíduos ativos em sua execução.

Sendo assim, cabe questionar onde se coloca o sujeito da experiência animada, que seja fundamental para diferenciá-la do cinema filmado. Para esclarecer este assunto, reduziremos a discussão ao que resta do cinema em sua unidade básica: o plano, o ponto entre dois cortes. É no nível do plano que os aspectos intrínsecos de cada uma das duas experiências se tornam mais latentes, tornando possível a diferenciação. Na experiência filmada, uma câmera capta de forma *automática* o que se posta diante dela. Fernão Pessoa Ramos (2012) busca na circunstância da tomada a característica própria da imagem do tipo fílmica, que a difere das demais formas imagéticas. A “imagem-câmera em movimento”, como ele cunha o termo, é formada na ocasião da “tomada, em processo simultâneo ao

transcorrer do mundo em frente da câmera e do sujeito que, atrás dela, também o experimenta” (RAMOS, 2012, p. 16). O autor destaca o automatismo da construção da imagem filmica, a partir do objeto câmera, e seu aspecto indiciático, no que cabe a representação de uma realidade que, em algum momento, de fato, se passou diante da câmera.

Sua reflexão sobre a “imagem-câmera em movimento” segue na contramão de toda uma tradição teórica que, segundo ele mesmo assinala, buscou relativizar o automatismo da representação filmica em nome de um comprometimento do cinema como arte. Longe de insinuar o contrário, o autor aponta os limites da manifestação subjetiva e laboriosa do realizador apenas no nível do plano, e a partir do que já foi captado pela câmera na tomada. Parte do trabalho autoral, no caso do cinema filmado, se baseia na exploração dessa matéria filmica já configurada pela câmera “e não na tela branca sobre a qual se debruça o artista plástico” (RAMOS, 2012, p. 149). Mesmo a manipulação posterior desta matéria filmica encontra limites na própria estrutura da imagem. Alterações de velocidade, por exemplo, mantêm a proporção original do todo.

Na representação cinematográfica, a câmera é o lugar da inscrição (BAUDRY, 1983). Para Baudry (1983), a câmera está no centro do processo. “Entre a ‘realidade objetiva’”, que ela capta, mas destrincha em diferentes frames; e a projeção, que cumpre unir o que fora fragmentado pela câmera.

É importante observar esse automatismo também sob a ótica da *caixa preta* de Flusser (2011), que ele desenvolve para o aparato fotográfico, mas que se aplica muito bem no caso da câmera filmadora.

“O aparelho funciona, efetiva e curiosamente em função da intenção do fotógrafo. Isto porque o fotógrafo domina o *input* e o *output* da caixa: sabe com que alimentá-la e como fazer para que ela cuspa fotografias. Domina o aparelho, sem no entanto, saber o que se passa no interior da caixa. Pelo domínio do *input* e do *output*, o fotógrafo domina o aparelho, mas pela ignorância dos processos no interior da caixa, é por ele dominado” (p. 38).

Assim, Flusser (2011) evidencia o papel do sujeito criador, nesse caso, como operador, que encontra limites de criação na programação mesma da máquina, defendendo a ideia de que o “*estar programado* é o que caracteriza” o aparelho fotográfico (FLUSSER, 2011, p. 36).

Na experiência animada, por outro lado, o papel que cabe a câmera é executado *frame* a *frame* através da força humana. Aqui, não se pode falar tanto de sujeito-operador e sim sujeito-câmera. O potencial desterritorializante da animação, tem início, assim, no lugar do

próprio sujeito, que assume a função maquínica da câmera. Este exercício requer e desencadeia uma decodificação do processo cinematográfico como este é executado pela câmera. Sendo assim, animação é, por princípio, o clareamento da *caixa preta*, como bem apontado por Marina Estela Graça (2006): “o animador “branqueia” a caixa-preta do dispositivo técnico do cinema¹¹, apropriando-se dela, inquirindo-a e integrando-a fisiologicamente” (p. 172).

Uma segunda dificuldade que se coloca no presente estudo é de ordem geral, e talvez seja comum a todas as tentativas de se propor análises, teorias ou hipóteses que contemplem todas as formas de animação (a começar pelo exercício mais primário da conceituação), devido a sua multiplicidade, e a variedade plástica que é possível ser abarcada em seu processo. Desenhos no papel, desenhos digitais, pinturas em vidro, imagens em areia, bonecos, esculturas, objetos em geral, recortes de papel, imagens produzidas pela sombra dos pregos em uma tela¹², e mesmo fotografias, quase tudo é passível de ser animado. E aqui, cabe observar que é justamente a partir do processo animado que a já mencionada flexibilidade do dispositivo técnico do cinema a outras artes de representação se evidencia. É precisamente através do processo animado que outros meios de representação são incorporados ao cinema com mais ênfase. Possivelmente, é essa heterogeneidade que está na base dos problemas de conceituação e de classificação da arte animada, que dificulta sua apropriada incorporação tanto no âmbito do cinema, quanto das demais artes agregadas. Um interessante exemplo de como essa conexão com outras artes de representação se impôs sobre o entendimento mesmo a respeito do que animação é (ou deveria ser) pode ser observado no prefácio que Alexandre Alexeïeff¹³ escreve para a obra de Bendazzi (1995), quando diz que um dos erros de classificação da arte da animação estaria em “considerá-la uma espécie de

¹¹ Outra abordagem possível do cinema de animação sob a luz da noção de caixa preta de Flusser (2011) pode ser observada na tese da pesquisadora Carla Schneider (2014). A partir do exposto por Flusser, a autora propõe uma tipologia que abarca os modos de produção do cinema animado do período analógico ao digital. O que difere tal abordagem do que se defende nesta dissertação é o modo como a autora concebe o modo de produção de animação analógico, em que Schneider (2014) divide o processo produtivo em duas etapas: uma fase onde a imagem é produzida da forma tradicional (a etapa da execução manual dos desenhos pelos animadores) e uma fase de produção mediada pelo aparelho (a etapa de filmagem dos desenhos na truca) que seria, segundo a autora, um “processo de registro às cegas” (SCHNEIDER, 2014, p. 124), em acordo com a lógica da noção de *caixa preta* proposta por Flusser. A presente pesquisa, no entanto, segue o caminho sugerido pela pesquisadora Marina Estela Graça (2006), como já apontado, por entender que a fase de execução artesanal dos desenhos é, em si, o papel que seria executado pela câmera, caso esta estivesse sendo usada de acordo com os fins para os quais foi, por princípio, idealizada.

¹² Técnica conhecida como *pinscreen* ou *pinboard*.

¹³ Animador mais conhecido por ter desenvolvido a técnica do *pinscreen*. Em sua tentativa de viabilizar a aproximação da animação ao exercício da gravura, Alexeïeff desenvolveu uma matriz de pinos. Mais maleável do que outros materiais de gravação (madeira, linóleo, etc.), o *pinscreen* permitia a rápida alteração das áreas “gravadas” (inclusive o retorno à forma original), a fim de adaptar-se a necessidade de mudança entre *frames* própria do processo animado (BENDAZZI, 1995).

“cinema”, quando poderia muito bem ser apenas pintura, desenho, gravura e até escultura em movimento” (p. XIX). E conclui questionando: “alguma vez consideramos retrato a óleo como uma espécie de fotografia?” (p. XIX). Essa diversidade plástica também pode implicar métodos de produção, ferramentas e materiais completamente distintos. Na verdade, o que unifica toda essa diversidade é justamente a experiência do fazer cinematográfico *frame a frame*, ainda que técnicas recentes levem a animação para uma automatização cada vez maior de seu processo. Sobretudo, e importante para a discussão que se coloca nesta dissertação, essa variedade implica, igualmente, diferentes relações com o objeto câmera. Propõe-se, aqui, portanto, uma forma de unificá-las através dos processos de desterritorializações que impõem a este aparelho.

2.1 A câmera passiva

O desenho animado é a forma mais tradicional de animação. Produzido em papel ou acetato¹⁴, seu processo consiste em desenhar isoladamente cada *frame* da obra. 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 e finalizadas no acetato. É após este processo que as imagens seguem para a filmagem. Isso significa dizer que a representação ocorre antes da etapa de filmagem. Cabe a câmera, nesse caso, captar, *frame a frame*, o que já foi representado. O processo de filmagem em animação ocorre através de um equipamento conhecido no Brasil como “truca”, onde são fixados os elementos a serem animados numa base (desenhos em papel ou acetato, etc.) e também a câmera, numa haste apontada para baixo.

A ideia de que a constituição da imagem (como esta se apresenta para o espectador) ocorre na ocasião da tomada, e que o sujeito atrás da câmera também experimenta o mundo como este se desenrola neste momento da tomada (RAMOS, 2012), muda completamente em se tratando de animação tradicional, onde a formação da imagem se deu antes da tomada, e a única coisa que o sujeito “atrás” da câmera experimenta no momento da tomada é um processo de produção desmembrado em *frames* individuais, uma realidade diversa daquela que o espectador terá acesso quando do produto final.

¹⁴ Trata-se de uma lâmina de celuloide transparente, que dominou a indústria de animação, permitindo separar o elemento a ser animado (desenhado no acetato) do fundo (desenhado no papel, outro suporte ou outras camadas de acetato) (CAVALIER, 2011). Por seu uso recorrente, tal técnica também é conhecida por “cell animation” (o equivalente a “animação em acetato” em português). Com a digitalização, o acetato tornou-se obsoleto na indústria.

Diferente do processo filmado, onde à ação humana cabe limitar, interferir ou alterar a ação ativa da câmera, para muitas técnicas de animação, o papel da câmera varia em graus de passividade. No *stop motion* com bonecos, por exemplo, pode-se dizer que ela é menos passiva do que na animação tradicional em desenho, pois acompanha todo o processo da representação presencialmente, ainda que seu funcionamento se dê de modo diverso ao da sua natureza, pois não capta o que se desenrola na sua frente em tempo real. O movimento dos bonecos é totalmente construído pelo animador *frame a frame*. O tempo e a velocidade do filme são criados de forma completamente subjetiva.

O universo processual da animação é bastante rico, e cada técnica pode implicar uma relação própria entre sujeito, máquina e representação. Mas a passividade da câmera é dada na maior parte dos casos e as consequências atuam tanto no nível da experiência criadora, quanto no nível estético da representação.

Ao afastar a câmera, o processo animado aproxima o *frame*. Este elemento, que passa despercebido pelo procedimento filmado, está no centro do fazer animado. A menor unidade da obra animada, portanto, não é o plano e sim o *frame*. Raymond Bellour (1997) apresenta uma definição de fotograma como “imagem fixa extraída de um movimento” (BELLOUR, 1997, p. 39). O conceito ilustra bem o que representa essa unidade básica para o processo filmado: extração, deslocamento de seu estado natural. Em animação, essa relação se dá de modo inverso, sendo o *frame* que põe-se a movimentar. Baudry (1983) entende que o cinema vive da negação da diferença entre *frames*. De fato, a constituição da fragmentação em *frames*, no nível da câmera, é operada de forma invisível ao realizador. Tom Gunning (2014) também atenta para este fato, comum a todo o cinema, de *frames* individuais e descontínuos que são percebidos com efeito de continuidade. Para o autor, o processo de animação apenas coloca essa descontinuidade em evidência.

É possível afirmar, ainda, que a experiência quadro a quadro, onde a lógica processual da máquina é, não só visível, mas depende enormemente do sujeito, relega a este uma responsabilidade tal no exercício da representação, que os efeitos ideológicos daí decorrentes não podem se equiparar àqueles do exercício filmado. A experiência, nesse caso, é decisiva, e impõe ao indivíduo que a experimenta um pensamento e uma conduta distintos em relação ao dispositivo. Não cabe aqui abordar o tema segundo um binarismo que opõe máquina e sujeito, mas antes entender como a relação entre as duas instâncias, requerida pelo exercício animado, impõe um entrelaçamento que implica uma desterritorialização de ambas. Ainda, reconhecer as naturezas dos processos filmado e animado é importante para entender como estes se

inserir no conjunto processual do dispositivo, e se promovem efeitos de reforço ou de alteração do “estatuto” do mesmo.

Uma das consequências do processo *frame a frame* no nível da representação é a inclusão do movimento ao rol de elementos de cunho estilístico e/ou autoral. Dessa forma, pode se falar de um movimento característico de uma técnica específica, como o *stop motion*, ou de um realizador específico, como Bob Sabiston¹⁵.

Do ponto de vista da técnica, temos que toda ela implica uma configuração distinta na construção *frame a frame*, tornando-a reconhecível. Assim é que uma animação com a técnica do recorte, desenhada quadro a quadro (desenho animado), *pixilation* ou em *stop motion* denotam a técnica utilizada pela forma como o movimento dos seres e coisas se apresentam. Isto se deve ao fato de que cada técnica possui seu próprio leque de possibilidades e limitações. Por exemplo, no *pixilation*, o ator altera as posições de seu gesto quadro por quadro, simulando o efeito quadro a quadro do processo animado em *stop motion*. O problema que se coloca é que o gesto que encenamos automaticamente é fisicamente impossível de ser reproduzido desta forma fragmentada. Certos trechos do nosso gesto de andar, por exemplo, não podem ser encenados quadro a quadro porque dependem da velocidade e do jogo de pesos que, por vezes, dura frações de segundo, tornando impossível reproduzir de forma parada determinadas poses do gesto. Assim é que o gesto humano no *pixilation* termina por denotar a técnica que foi utilizada, tornando possível se falar de um estilo de movimento próprio do *pixilation*. O mesmo para a animação de recorte, que para funcionar enquanto técnica depende de uma reconfiguração do corpo dos personagens através de seu desmembramento e remontagem através de pinos, criando uma marionete de papel com membros móveis. Neste caso, todo o gesto encenado baseia-se em movimentos de rotação tendo como eixo central os pinos que fixam os vários membros da marionete, tornando a técnica do recorte reconhecível pela configuração do movimento, no modo como este é construído *frame a frame*. É importante salientar que, para além do gestual humano e dos seres, tudo o que se move, conferindo a ideia de passagem do tempo, é percebido de forma diferente a depender da técnica de animação empregada¹⁶.

Já do ponto de vista do sujeito criador, temos que a configuração do movimento foi estruturada segundo os mesmos princípios naturalistas que regem a configuração da imagem, e teve como base o modo como o dispositivo cinematográfico constrói essa percepção de

¹⁵ Animador responsável por filmes como *Waking Life* (2001) e *A Scanner Darkly* (2006), ambos dirigidos por Richard Linklater.

¹⁶ É preciso esclarecer, no entanto, que, com algum esforço, é possível simular uma técnica através de outra. Mas isto só reforça o fato de que a técnica é denotativa de si mesma, o suficiente para permitir ser encenada.

movimento, estabelecendo, por exemplo, que a ilusão de movimento é desejável a uma taxa de 24 imagens por segundo, como câmera e projetor operam. Assim, em animação, as convenções de representação abrangem também a estética do movimento, já que este é constituído pelo sujeito e não captado pela câmera. Nesse caminho, há de se considerar o movimento físico (real), e perceptivo (relativo). Arnheim (1998) estabelece os princípios básicos da percepção do movimento, articulando desde as propriedades que competem para o estabelecimento real de movimento quanto até as subjetividades que envolvem esta percepção. Um exemplo seria a relação entre objeto que se movimenta e fundo, que a depender da escala entre eles pode promover percepções de velocidade distintas.

Na filmagem, o dispositivo executa estes esquemas de representação de movimento automaticamente. No exercício animado, tais esquemas são apreendidos e reproduzidos pelo sujeito. São os variados níveis de desrespeito a tais esquemas que permitem se perceber, em animação, a variação estilística para além da configuração formal: no movimento em si. Cabe ao realizador fazer suas escolhas no momento de animar, de acordo com o leque de possibilidades que a técnica apresenta, decidindo seguir os esquemas previstos para aquela técnica ou reinventá-la. Em resumo, o exercício em si de animar adiciona um outro nível de plasticidade ao cinema: o de moldar a configuração que o movimento terá.

“As características de se criar o movimento pode variar significativamente: um objeto pode se mover fluidamente e ritmicamente; em curtas rajadas; vagarosamente e hesitantemente (como se trabalhando contra a gravidade); ou em uma multidão de outras maneiras que sempre sugerem significados aos espectadores” (FURNISS, 2009, p.75).

Ironicamente, na arte da animação se convencionou uma classificação pejorativa quanto às representações de movimento que se distanciam do modelo naturalista, buscando formas diferenciadas de apresentar o movimento. As formas que se distanciam dos princípios são classificadas como “animação limitada” (FURNISS, 2009) e podem envolver desde produções baseadas na construção a uma taxa de menos de 12 *frames* por segundo, até aquelas que economizam poses dos elementos, configurando-se uma alteração brusca entre *frames*.

A partir do exposto por Arnheim (1998), é possível entender que a construção da percepção de movimento *frame a frame* depende de uma série de fatores, tais como: forma, espaço e velocidade. Por exemplo, se a ideia é transmitir a percepção de que um círculo se movimenta, deslocando-se pela cena, ele precisará manter uma coerência formal, ou seja, em todos os *frames* precisará se apresentar como círculo. Se em algum dos *frames* se apresenta a

forma de um quadrado, perde-se a percepção de movimento do objeto inicial. Ainda, ele precisa manter uma coerência espacial, o que significa dizer que a cada *frame* necessita se apresentar apenas um pouco mais distante da posição em que esteve no *frame* anterior, até atingir o ponto final. Carece ainda da coerência de velocidade, ou seja, não é possível perceber o movimento do círculo se este apresenta as posições de seu deslocamento a cada dois minutos, para citar um exemplo possível. Nesse caso, a percepção seria a de que o círculo aparece e desaparece em intervalos e não que se desloca em movimento pela tela.

É importante destacar estes princípios porque serão todos quebrados por ocasião do cinema que Parente (2000) denomina “matéria”. A coerência formal e espacial será completamente abolida em filmes como *REcreation* (1956) de Robert Breer, em que cada *frame* apresenta uma configuração formal completamente distinta do anterior (Figura 2).

Figura 2 - Sequência de *frames* em *REcreation* (1956) de Robert Breer.



Fonte: Captura do arquivo do filme.

Exercícios como este parecem sugerir a abolição de um importante elemento que caracteriza o cinema enquanto linguagem. O que há, no entanto, é a abolição de uma determinada crença de especificidade, na tentativa de se colocar outra em seu lugar. Ou simplesmente para se expor a fragilidade e limitações da crença anterior. Quando se diz que cinema não é, não precisa ser movimento¹⁷, abre-se uma miríade de novas possibilidades de experiências estéticas a partir do dispositivo cinematográfico. Tornaremos a estas questões quando da abordagem analítica dos filmes específicos do *corpus*, que colocam estes princípios em jogo, sabotando-os e articulando, com isto, formas inusitadas de perceber o movimento.

¹⁷ Peter Kubelka afirma que o cinema não é movimento. O movimento seria apenas um caso particular de cinema (ADRIANO, VOROBOW, 2002).

A não necessidade da câmera tem consequências para a configuração de outros aspectos da linguagem cinematográfica, como o plano. No cinema filmado, do ponto de vista técnico, o plano pode ser configurado pela câmera e pela montagem (MARTIN, 2005). Na animação, o processo já é entrecortado no nível do *frame*. A não necessidade técnica do corte entre planos permitiu que o encadeamento entre os mesmos se desse de formas variadas em animação. Foi e continua sendo muito comum na aplicação de algumas técnicas, o uso da metamorfose no lugar da simulação de cortes de câmera entre planos, onde um plano se transforma no plano seguinte, como vemos no trabalho de Caroline Leaf, *The street* (1976) (Figura 3).

Figura 3 - Alteração de planos em *The street* (1976) de Caroline Leaf.



Fonte: Captura do arquivo do filme.

Cabe abordar ainda a problemática que envolve a natureza fotográfica do dispositivo cinematográfico. Do ponto de vista estético, a animação é a linguagem que abole a natureza fotográfica do dispositivo, agregando a plástica de outras artes de representação, como a pintura e a ilustração. Marina Estela Graça (2006) afirma que a animação “liberta o filme da sujeição ao registro fotográfico das aparências” (p. 125). No entanto, do ponto de vista técnico, é justamente o atributo fotográfico do dispositivo que permite a animação cinematográfica. É o atributo fotográfico do dispositivo que permite a variedade plástica e o próprio “embuste” do dispositivo. Em nenhum momento animação perde o atributo fotográfico (salvo no caso da pintura direta na película). O que se abre mão é do referente real, preferindo direcionar a câmera para elementos que possuem uma relação icônica com a natureza. Está no atributo fotográfico a possibilidade mesma de expansão para além da

estética fotográfica na representação. Por esta razão, a câmera é passiva, mas não ausente, pois que sem câmera não existe animação¹⁸, diferente dos casos mencionados adiante.

2.2 A câmera ausente

A exclusão da câmera do processo animado não é novidade para a experiência de produção em animação desde 1910 quando o artista Arnaldo Ginna produziu os primeiros filmes com pinturas direto na película. Tal procedimento é conhecido como “*cameraless*”¹⁹ ou “animação direta” e foi aperfeiçoado ao longo do século XX. Como observado, as animações elencadas no *corpus* da presente dissertação foram produzidas com esta técnica e as implicações técnicas e ideológicas de sua aplicação serão melhor desenvolvidas adiante, na ocasião da abordagem das animações do *corpus*. Para os fins desta seção, basta dizer que a pintura na película configura-se como uso parcial da aparelhagem do dispositivo, restringindo-se à película e ao projetor, e em cuja representação de fato é possível o abandono da natureza fotográfica do dispositivo, abarcando outras plásticas, como pintura, ilustração, *stencil*, colagem, além de imagens produzidas a partir da raspagem da emulsão da própria película.

Aqui, dá-se atenção a outra problemática concernente a ausência do aparato técnico do dispositivo. Pois, é precisamente por sua independência parcial da câmera, que o principal efeito da digitalização para o método animado é a eliminação da mesma de seu processo, permitindo que, hoje, uma obra completa seja produzida inteiramente no computador, apenas através de *softwares*. É certo que o desenho e a pintura no papel e em outros suportes se mantêm. Porém, mesmo nesses casos, os desenhos prontos já não precisam ser levados para a filmagem, pois um *scanner* pode digitalizar todas as imagens para que adquiram movimento real através de *softwares*.

É relevante o papel transformador dos *softwares* na atualidade, e como possibilitam a automatização de boa parte do processo animado. Há pouco falamos da animação de recorte, onde os membros do personagem se animam com base em movimentos de rotação. O equivalente digital da técnica existe. Os personagens digitalizados possuem os membros separados, que são fixados em eixos e se movimentam com base em rotação. Porém, em um programa como o *Adobe After Effects*, por exemplo, o animador só precisa definir os pontos em que a rotação inicia e conclui, o *software* cria os “*entre-frames*”. A interpolação é como

¹⁸ No caso do sistema analógico.

¹⁹ Literalmente, “sem câmera”.

chamamos este processo digital que permite que o artista produza apenas as poses chaves do movimento de um personagem (para citar um exemplo possível) enquanto os *frames* entre estas poses são produzidos automaticamente pelo *software*. O tratamento não deixa de ser no nível do *frame*, mas é indiscutível que se cortam muitos *frames* do processo. *Softwares* de animação 3D podem possuir, inclusive, uma câmera virtual, que será operada pelo animador segundo esquemas tradicionais (movimentos típicos como o *travelling*, angulação, foco, etc.).

É importante esclarecer, no entanto, que a digitalização não necessariamente supre o aspecto artesanal do fazer animado. Desenhar cada *frame* através de uma ferramenta como uma mesa digitalizadora, para citar um exemplo, ainda é um exercício manual. Schneider (2014) observa, ainda, como esquemas e procedimentos processuais analógicos foram incorporados pelos *softwares*. A autora observa, por exemplo, como os *layers*²⁰ dos programas possuem a mesma função do acetato, e como a interface do *software* dispõe, inclusive, de uma representação do “papel em branco”. A este respeito, a autora conclui: “Os aparelhos que produzem as imagens do cinema de animação²¹ (...) estimulam habilidades historicamente adquiridas²². (...) Em outras palavras, tais aparelhos reescrevem elementos já existentes em outras versões, ou outras vivências do fazer, que os precedem” (SCHNEIDER, 2014, p. 103-104).

Isto posto, precisamos entender o que representa para o processo animado. No caso da animação digital, cabe o exposto por Carla Schneider (2014), que nos lembra que a relação entre o sujeito criador e o aparelho é ingênua, posto que o primeiro desconhece a caixa preta do dispositivo. A razão para tal é que a programação do *software*, ao estar plenamente direcionada para o processo animado, resulta que o sujeito da criação não precisa racionalizar seu modo de funcionamento. O dispositivo, neste caso, adaptado ao processo animado, não precisa ser desviado de suas finalidades básicas. Ou seja, animação surge de um exercício de desvendamento do maquinário, mas o universo digital traz o sentido de “caixa preta” para o exercício animado. Posto que passa a ser, em grande parte, mediado por *softwares*. Ainda que o processo quadro a quadro esteja em mente, o *software* também anima segundo algumas coordenadas. No caso do emprego do *software*, a animação é produzida segundo um sistema maquínico completamente distinto, mas principalmente, com consequências filosóficas bastante sérias. Pois enquanto animação surge como linha de fuga do dispositivo

²⁰ Ou “camadas”, assim como o já mencionado acetato, possibilitam a inclusão de elementos com transparência de forma separada.

²¹ Exemplificado pela autora com a execução da animação através do computador.

²² Exemplificado pela autora com imagens de produção tradicional de animação (execução do desenho em papel e acetato).

cinematográfico, como desvendamento e em seguida distorção de sua função de base, toda esta parte da animação que é animação também pela relação que possui com o maquinário do cinema, se perde. A relação que animação implica com o dispositivo cinematográfico não é a mesma no caso do *software*, não somente porque este automatiza parte do processo – esta é uma consequência menor – mas, sobretudo porque, diferente da câmera cinematográfica, o *software* não está sendo desvendado, torcido, desviado de sua função básica, desconfigurado e reconfigurado. É preciso se questionar, portanto, se o animador, nesses casos, se transforma no sujeito que opera a câmera, uma vez que lida apenas com a interface do *software*, sem ter acesso e conhecimento à lógica de funcionamento do programa. Assim, essa libertação da câmera a qual nos referimos não implica necessariamente um processo de libertação em si para o animador, mas de dependência de outra aparelhagem, num nível bem menos engajado do que o foi a animação do século XX.

É preciso se questionar, ainda, o que resta da animação em casos ainda mais extremos. “As novas tecnologias introduzem diferentes problemas de representação, abalam antigas certezas no plano epistemológico e exigem a reformulação de conceitos estéticos” (MACHADO, 1996, p. 24). Assim, se a natureza da animação é tomada pelo seu método de construção *frame a frame* e relativa independência da câmera, é preciso dar atenção a certos extremos de automatização, como é o caso do *motion capture* e do *machinima*.

O primeiro abandona o procedimento *frame a frame* e incorpora a câmera. A animação é produzida de modo automático, inclusive a partir da captação de um movimento real, de um ator real, e transferindo-o para um personagem produzido em 3D através de *software* (CAVALIER, 2011). Pela dependência de cerca de um século da forma artesanal de produção animada, um modelo automatizado como o *motion capture* pode gerar desacordos teóricos no que cabe a sua classificação como animação, ao mesmo tempo em que provoca reavaliações do conceito desta arte.

Já o *machinima* atua num âmbito distinto, pois consiste da apropriação de animação pré-programada de jogos digitais, sobretudo de simulação, como *The Sims*, *GTA*, *Second Life*, *Minecraft*, entre outros. “O termo Machinima cunhado em 2000 pretende, a partir da junção das palavras *machine*, *animation* e cinema, denominar os vídeos realizados a partir de imagens de videogames” (PATROCÍNIO, 2011, p. 100). Tem sido bastante comum a utilização da programação básica de animação destes jogos para encenar e captar, permitindo a criação de filmes a partir dos mesmos. Um exemplo nacional é o filme de Gabriel Mascaro, *As aventuras de Paulo Bruscky* (2010), onde os personagens foram criados no *Second Life* e em seguida encenou-se o filme com estes, como se fossem atores. O caso do *machinima* é de

um claro deslocamento do animador para a base de programação destes jogos, enquanto o cineasta opera esta animação já programada.

2.3 Os regimes visuais que incorporam animação

É importante observar como a lógica não automatizada da animação se inseriu no ambiente industrial. Deve-se ter em mente que a essência e especificidade da animação não se altera no âmbito industrial. Animação se funda na reconfiguração do funcionamento do aparelho fundamental do cinema, e será assim mesmo no ambiente industrial dos grandes estúdios. Poderia até se dizer como inversão do sentido da lógica industrial de produto. No lugar de substituir a força humana pela máquina (processo crescente de automatização), o estúdio industrial de animação substituiu quase todo o funcionamento maquínico da câmera pela força humana, numa lógica de produção especializada à semelhança das fábricas. A construção *frame a frame* passa, assim, pelo animador das poses chaves, pelo animador dos *inbetweens*²³, pelo sujeito que faz os contornos das imagens, por aqueles que colorem, etc. A industrialização da animação implicou o estabelecimento de uma gramática dominante de representação desta arte, que Paul Wells (1998) chamou de “ortodoxa”, opondo-a à animação experimental. A industrialização implicou também uma adaptação industrial da própria aparelhagem envolvida: câmeras especializadas, mesas de desenho, trucas próprias para o processo animado.

A possibilidade de industrialização da animação marcou profundamente sua utilização na indústria de entretenimento infantil, pela animação *cartoon*, e por sua aplicação em séries de TV. Toda essa parcela do mercado audiovisual, identificado apenas pela alcunha de “animação” (pela quase exclusividade mesma do processo animado na produção destes segmentos), parece representar tudo o que a animação é. Tratam-se de nichos que marcam uma forma específica de se utilizar animação, com esquemas de representação próprios, e que se tornaram dominantes na indústria desta linguagem.

Com isso, convencionou-se ignorar que, como experiência de produção, a animação ainda existe para além destes regimes, adentrando outros universos e tomando outras formas. Animação continua a ser amplamente empregada, por exemplo, no cinema *live-action*, como efeito especial, à exemplo de como utilizada em suas origens. Nesse caso, não cabe buscar a forma específica de cinema que corresponderia à animação, como se estivéssemos tratando de uma ilha. Porque não se trata de um outro regime de representação, e sim de uma experiência de produção específica dentro do mesmo regime. Assim, no esforço para delimitar espaços

²³ Termo usado para se referir as poses da animação que existem entre as poses chaves.

entre o que é filmado e o que é animado, se faz necessário observar também quando as duas formas de produção são indissociáveis e a eventual inoperância de uma sem a outra.

Para discutir a proximidade do processo animado com o filmado, Tom Gunning (2014) dividiu a arte da animação em duas instâncias: “Animação 1” e “Animação 2”. A primeira instância consiste de todo o procedimento técnico do cinema de modo geral: *frames* individuais e descontínuos que são postos em movimento através das ferramentas que compõem o dispositivo cinematográfico (câmera, película, projetor, etc.). Desse modo, “Animação 1” englobaria toda a arte cinematográfica, inclusive a que fora filmada. Assim, a similitude que o autor observa entre o processo filmado e animado é que, segundo ele, o procedimento filmado também não deixa de ser animação.

A segunda instância diz respeito ao processo de pôr em movimento de forma artificial imagens e/ou artefatos não dispostos da possibilidade de se movimentar. A partir da divisão de Tom Gunning (2014), podemos inferir que a diferença entre animação e seu “oposto” filmado reside, principalmente, na natureza do objeto a ser representado: tudo aquilo que é passível de movimentação real e, portanto, passível de encenação em frente a câmera, e tudo aquilo que não é. Talvez resida neste fato o motivo pelo qual o fazer *frame a frame* de natureza artesanal resiste mesmo no cinema comercial, a despeito das possibilidades automáticas da câmera. Porque a mágica do cinema filmado encontra limite na própria realidade. Nem tudo pode ser encenado em frente a uma câmera, seja por motivo de inviabilidade física, seja porque não existe de fato na natureza. Do King Kong (1933) de Willis O'Brien²⁴, passando pelas criaturas de Ray Harryhausen, até todas as intervenções possíveis para a animação digital atualmente, cabe ao exercício *frame a frame* simular o que não pode ser encenado em frente à câmera²⁵.

“Animado” e “filmado”, assim, se mesclam e se confundem na arte cinematográfica desde sempre, seja no âmbito comercial ou no experimental. Sobretudo hoje, esse hibridismo é mais evidente do que nunca. Para o espectador, um desafio: já não se sabe o que foi filmado ou animado. As interferências de um processo de produção subjetivo, como animação, ameaçam a própria credibilidade que a imagem fílmica possui enquanto imagem técnica, pois sua indexicalidade é colocada em xeque. As implicações dessa discussão para o pensamento sobre cinema estão em perceber esse acúmulo de experiências *do fazer*, que fez e faz do cinema uma linguagem plural.

²⁴ Animador da criatura em *stop motion*.

²⁵ Deve se considerar, também, a recorrência ao recurso animado por inúmeros outros motivos, tais como disponibilidade no mercado local, capital financeiro e até subjetividades da equipe técnica que não caberiam em pretensões de mensuração.

Há de se considerar, ainda, os usos da animação nos espaços do cinema experimental, lugar onde, por tradição, busca-se forçar o dispositivo para além de suas finalidades básicas, podendo gerar experiências de produção completamente novas. Ou seja, enquanto toda manifestação de animação implica, como vimos, uma reconfiguração do dispositivo, no âmbito dos cinemas experimentais esse aspecto tende a ser evidenciado.

Aqui, também o filmado e o animado podem aparecer imbricados. Sébastien Denis (2010) aborda, por exemplo, o tratamento *frame a frame* que se deu ao material previamente filmado, deturpando sua imagem prévia e transformando-a em outra, seja através de intervenção na própria película destes materiais, seja com a reorganização dos *frames* em uma nova configuração, como temos no trabalho *Pièce touchée* (1992) de Martin Arnold, que transforma um trecho de 18 segundos de um filme da década de 1950 em um curta-metragem de 15 minutos a partir de um rearranjo meticuloso dos *frames* que compõem estes 18 segundos.

Os possíveis sentidos e as funções do exercício *frame a frame* dentro destes contextos são bastante distintos da experiência de animação no âmbito do cinema convencional. Aqui, já não se trata do que não é possível ser encenado em frente a uma câmera. A aplicação do processo animado busca, antes, a exploração dos limites da matéria fílmica e a familiaridade com o dispositivo cinematográfico.

André Parente (2007) observa que o envolvimento de artistas foi fundamental na produção destas formas cinematográficas alternativas ao modelo que fora institucionalizado. De acordo com ele, o cinema experimental inicia o processo “de deslocamento da imagem-movimento para os territórios da arte” (PARENTE, 2009, p. 38). Nas mãos de artistas, a experiência de animação, muitas vezes, prescinde de autoconsciência²⁶, sendo, muitas vezes, alheia aos esquemas de representação das formas animadas por excelência. Ou seja, seus frutos não representam, necessariamente, tentativas de quebrar tais esquemas. Representa, antes, a não limitação do fazer cinematográfico ao automatismo da câmera, como se o exercício *frame a frame* fosse uma solução possível (por vezes até acidental) para este problema. Arlindo Machado (2007), observa que “a perspectiva artística é certamente a mais desviante de todas, uma vez que ela se afasta em tal intensidade do projeto tecnológico originalmente imprimido às máquinas e programas que equivale a uma completa reinvenção dos meios” (p. 13).

²⁶ No sentido de reconhecimento da obra animada como tal. Não é incomum que alguns realizadores não reconheçam suas animações como “animações”.

A experiência animada, por si, enquanto processo, reconfigura o dispositivo cinematográfico de tal modo que sua aplicação já implica um empreendimento reflexivo acerca deste e da representação cinematográfica, fazendo do procedimento animado, como sugeriu Sébastien Denis (2010), um processo ao mesmo tempo de criação e analítico. Com a gradual dissolução do analógico²⁷ e domínio do digital, no entanto, resta, talvez, buscar o espírito que deu origem ao processo animado a partir do emprego de outros dispositivos e aparelhos. Pode o *software* ser torcido?

Por fim, cabe aqui aproveitar o exposto nesta seção para contextualizar as obras destacadas na presente dissertação. Assim, trata-se de uma produção que se insere num contexto muito específico da história da animação. Tendo início na década de 1970, período ainda analógico²⁸, no Brasil e em super 8, essa produção possui potencial problematizador a partir das técnicas utilizadas, mas também de demandas próprias de seu contexto de produção. A discussão que se coloca é analogicamente orientada, evocando este potencial desterritorializante do processo animado de torcer, moldar o dispositivo e empregá-lo em outros espaços de representação.

²⁷ É importante lembrar que animação ainda é produzida em película em menor escala. E inclusive em películas de tecnologias aparentemente mortas, como o próprio super 8, como pode ser constatado no catálogo de Silva Neto (2006). Alguns animadores mantiveram o espírito explorador dos efeitos possíveis da câmera em seus trabalhos até os dias atuais, um exemplo é Don Hertzfeldt.

²⁸ Vale lembrar que as experiências de animação com computação gráfica já vigoravam no período, no contexto internacional. Porém, ainda rudimentar, restringia-se aos espaços de produção experimental (CAVALIER, 2011).

3 PERIFÉRICO, SUPEROITISTA E ANIMADO: ANIMAÇÃO NO SUPER 8 BRASILEIRO

“Don’t go to film school. Get a camera.” (Jonas Mekas)²⁹

“Certamente, para mim, meios limitados (sejam de ordem orçamentária ou técnica) estimulam a imaginação a seguir novos caminhos de pensamento e produção cinematográfica. (...) Penso que limitações financeiras também cumprem um papel positivo quanto a moldar e desenvolver uma arte; de fato, as limitações frequentemente moldam os meios técnicos, estilísticos e estéticos de modos fundamentais e saudáveis.” (MCLAREN, 1988, p. 118)³⁰.

A noção de campo, na acepção de Bourdieu (2000), se torna imperativa para a abordagem da animação no super 8 brasileiro. Ao traçar um campo do cinema onde tem lugar as instituições, os agentes, as categorias e os conceitos que, em conjunto, cumprem estabelecer, entre outros, o que é cinema, quem pode fazer cinema e todo o sistema que permite atribuir valores às obras, às práticas, às cinematografias e aos processos e estéticas, pode se perceber como as três instâncias destacadas no título deste capítulo desafiam, em alguma medida, a ordem vigente no espaço da prática cinematográfica.

Iniciar tal abordagem a partir de uma dimensão sociológica pode ser útil para entender a complexidade do tecido social onde o cinema nacional de animação e em super 8 se insere. Observar o papel que estas instâncias ocupam no “jogo das oposições e distinções” (BOURDIEU, 2000, p. 179) talvez seja imprescindível para entender porque o super 8 é abraçado e ao mesmo tempo rejeitado, porque o cinema nacional ocupa uma posição marginalizada em seu próprio território, e porque a produção de animação no Brasil leva 60 anos para começar a se desenvolver de forma quantitativamente relevante.

Os filmes abordados no presente capítulo acumulam em sua constituição três aspectos que demandam esforços de legitimação num campo que não funciona bem para nenhum deles. Para além destes, há de se mencionar os processos e estéticas, pois já vimos como o campo do cinema abarca as práticas tidas por “marginais” e/ou “experimentais”: como sequelas de uma “Forma Cinema” (PARENTE, 2009) que precisa se reforçar como hegemônica e que o faz também pela distribuição de alcunhas e termos descritores (imbuídos

²⁹ “Não vá para a faculdade de Cinema. Arranje uma câmera.” (JONAS MEKAS, entrevista publicada pelo Louisiana Channel em 11 ago. 2015. Disponível em: <<https://youtu.be/oW4ss8L8dqo>>. Acesso em: 20 jun. 2015)

³⁰ Do original (tradução da autora): “Certainly, for me, limited means (whether budgetary or technical) stimulate the imagination to new directions of thinking and filmmaking. (...) I do think that financial limitations too play a positive role in molding and developing an art; in fact, they often shape technical, stylistic and esthetic ones in fundamental and healthy ways...”

de valores, sempre). Temos um exemplo na postura do cineasta Peter Kubelka ao recusar o qualitativo “experimental” normalmente atribuído ao seu trabalho. Numa tentativa de inverter o jogo, o realizador afirma: “Eu faço cinema e a indústria comercial faz cinema industrial (...) Eles deveriam carregar o nome especial – não nós” (ADRIANO; VOROBOW, 2002, p. 84). Outros cineastas, ao contrário, poderiam reivindicar o termo “experimental” como um mecanismo de autoafirmação e distinção dentro do campo.

Esse jogo de reivindicação e recusa também envolve os paradigmas de parte da produção periférica, onde, como Robert Stam e Ella Shohat (2006) observam, a precariedade técnica, a princípio indesejada e maquiada, também pode ser usada como “uma expressão metafórica de força” (SHOHAT; STAM, 2006, p. 367). A partir do exposto pelos autores, é possível observar como o cinema periférico, no geral, se presta a um programa político com clara função de agenciamento coletivo, orientado para a formação e manutenção de identidades coletivamente compartilhadas. Politicamente falando, esta seria a diferença fundamental entre esse tipo de oposição aos cinemas dominantes e os que nasceram no berço da indústria europeia ou norte-americana, como as vertentes experimentais. Ainda que estas últimas sejam politicamente orientadas, estes cinemas periféricos parecem dispor, adicionalmente, da potência de mediação do discurso coletivo. Paulo Emílio Sales Gomes (1996) observaria, por exemplo, a “função mediadora no alcance de equilíbrio social” (GOMES, 1996, p. 102) no caso do Cinema Novo.

Ainda no âmbito estrutural do campo, há de se mencionar o papel do produto cinematográfico estrangeiro no Brasil, que contribuía para que o filme nacional tivesse um tratamento marginal dentro de seu próprio território, fato que não seria alterado nem com as políticas de proteção ao cinema nacional. Miriam Alencar (1978) faz um apanhado das leis de proteção no Brasil entre as décadas de 1930 e 1970, que cumpriam administrar (mas não necessariamente equilibrar) os interesses opostos de uma classe produtora e de um setor exibidor cujas possibilidades de lucro residiam fundamentalmente no produto internacional. No entanto, as numerosas iniciativas legislativas não atuavam sobre a produção estrangeira, limitando-se a reservar uma pequena parcela do espaço das salas de exibição para as obras nacionais, mantendo, no entanto, a desproporção entre o produto brasileiro e o estrangeiro, muito mais numeroso. Para Celso Marconi, estava “na exibição todo o estrangulamento do cinema não só pernambucano, mas brasileiro” (MARCONI, 1986, p. 73). Nessa conjuntura onde a distribuição não supria os custos da produção, o super 8 surge como uma alternativa viável.

Lançada para o mercado doméstico em 1965, o super 8 consistia de uma nova versão da bitola de 8mm, que já existia no mercado desde a década de 1930. Com uma tecnologia (bitola, câmeras e projetores compatíveis) bem mais barata do que as vigentes, o super 8 foi um fenômeno nacional, muito embora, como observou Rubens Machado (2011), fragmentado em circuitos locais distintos, promovendo uma multiplicidade de experiências e estéticas. O movimento superoitista no Brasil foi, em grande medida, um movimento de apropriação do fazer cinematográfico, onde este “fazer cinema” é reivindicado no meio social como prática possível de expressão. No entanto, esse efeito de suporte desterritorializado (do espaço doméstico para o cinematográfico) seria a base da resistência ao uso da bitola no campo do cinema. Num campo onde as políticas de fomento e distribuição só existiam para a bitola de 35mm, foram necessários movimentos de legitimação do super 8 para fins de expressão cinematográfica. Se estes não tiveram força para sensibilizar as instâncias maiores, regulamentadoras da legislação para o campo, pelo menos puderam alterar em grande medida a configuração do circuito de festivais do país, uma vez que não só festivais anteriores passaram a aceitar produções superoitistas, como também diversos outros surgiram exclusivamente dedicados à bitola. Para um exemplo, em 1977, de 16 festivais nacionais com apoio da Embrafilme, seis deles concentravam-se exclusivamente no super 8 (ALENCAR, 1978).

Há uma dimensão política no uso em si da tecnologia superoitista, pela oposição que esta implica aos esquemas institucionais que regulavam as práticas do cinema na ocasião. Mas, além disto, articulou-se em torno do super 8 outras posturas que também se orientavam politicamente, como a provocação e o desprezo pelas formas convencionais de produção cinematográfica, em sua maior parte, baseada no modelo industrial americano. Assim é que Celso Marconi (1986) entende o super 8 como cinematografia de resistência. Para o autor, o super 8 representava a “luta por uma cinematografia brasileira” e “contra os comerciantes das imagens” (MARCONI, 1986, p. 42). O fato é que o super 8 se tornou o vetor de linhas de fuga dentro do próprio campo do cinema nacional para a busca de novas estéticas, novos processos e novos sistemas de exibição.

“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” (FIGUEIRÔA, 2000, p. 77).

Do ponto de vista da problemática periférica, o processo de animação adiciona obstáculos, por se tratar de um procedimento minucioso que requer mais tempo de produção, além de um escopo próprio de habilidade técnica para a função, o que conseqüentemente implica o capital de investimento. Apesar disso, o processo de animação foi experimentado e desenvolvido em diversos países periféricos concomitantemente a industrialização americana e durante todo o século XX, como pode ser observado em trabalhos historiográficos como o de Bendazzi (1995) e, com menor ênfase na recente compilação de Cavalier (2011).

A primeira animação de que se tem registro no Brasil data de 1917, uma inauguração relativamente cedo, em comparação com as origens desta arte nos grandes polos de produção. No entanto, a realização foi esparsa durante a maior parte do século XX, se intensificando apenas a partir da década de 1960. A escassez de fontes sobre o assunto é manifesta. O livro de Antonio Moreno – *A experiência brasileira no cinema de animação* – publicado em 1978, é a principal referência bibliográfica para o estudo da história da animação nacional, texto que vem sendo atualizado em artigos, documentários e eventuais produções bibliográficas referentes à produção em estados específicos.

Sendo assim, é difícil traçar com precisão o que foi produzir animação no Brasil. No entanto, observou-se uma estrutura desfavorável ao exercício da linguagem, por razões diversas, como apontadas por Antonio Moreno (1978):

“Apesar de existir potencial, somente no decorrer da década de 70 se deflagrou um movimento mais contínuo, sem ainda apresentar a sua plenitude, pois, para que isso aconteça, necessário se faz vencer uma torrente de barreiras, por longo tempo demarcadas por estruturas não nacionais e, por outro lado, vencer o conhecimento e o domínio da técnica de elaboração de um filme animado” (p. 62).

O problema da não especialização e desconhecimento da arte animada em território nacional também é mencionado no depoimento dos Irmãos Wagner (que também produziram animação em super 8 no Paraná), que evidenciam a variação estrutural nas várias regiões do Brasil, tornando a produção em algumas localidades ainda mais difíceis:

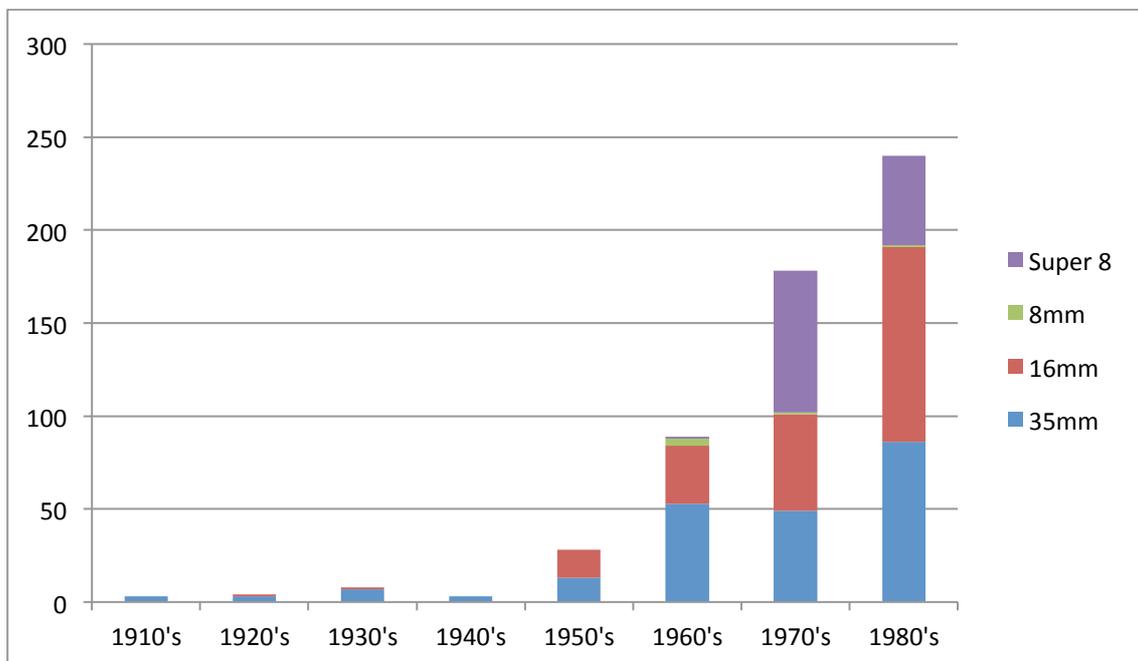
“A maior dificuldade para produzir filmes de animação era a falta de pessoas com especialização nesta área, os equipamentos como câmeras, ilha de edição, trucagens eram muito caros, além de outros serviços que não se tinha acesso aqui em Curitiba, era preciso ir a São Paulo ou Rio de Janeiro para finalizar um filme de animação de 16mm e 35mm.” (IRMÃOS WAGNER³¹)

³¹ IRMÃOS WAGNER, em entrevista ao blog Tropicália Filmes, 23/05/2013. Disponível em: <<http://tropicaliafilmes.blogspot.com.br/2013/05/boa-noite-tropicalistas-hoje-nos-vemos.html>>

Em resumo, se fazer cinema no Brasil foi difícil, fazer cinema de animação foi ainda mais. Porque, precisamos lembrar sempre, fazer cinema de animação significa fazer cinema quadro por quadro.

Posto isto, o impacto do super 8 para a animação nacional é de difícil mensuração devido ao já mencionado mapeamento insuficiente, tanto do super 8 quanto da animação no Brasil. Em termos quantitativos, o gráfico abaixo demonstra o impacto que o super 8 teve tomando-se por base as seguintes fontes: o catálogo da Cinemateca Brasileira, o catálogo de Antônio Leão da Silva Neto (2006), fontes bibliográficas de estudos sobre o super 8 e sobre animação nacional, e entrevistas com animadores. Foi realizado um mapeamento inicial com base nos catálogos mencionados. Em seguida, os realizadores foram procurados para confirmação de dados³² e esclarecimentos sobre as animações através de entrevistas. Devido a amplitude nacional da presente pesquisa, só foi possível realizar entrevistas presenciais no caso dos animadores pernambucanos. Realizadores dos demais estados brasileiros foram entrevistados através da *internet*. A maior parte deles ainda não pôde ser localizada. Vale ressaltar que estes correspondem aos realizadores cuja produção em cinema quase se resumiu às animações levantadas pela pesquisa.

Gráfico 1: Panorama da produção de animação no Brasil por década e película.



³² Eventualmente os catálogos apresentaram dados incorretos referentes a ano e bitola.

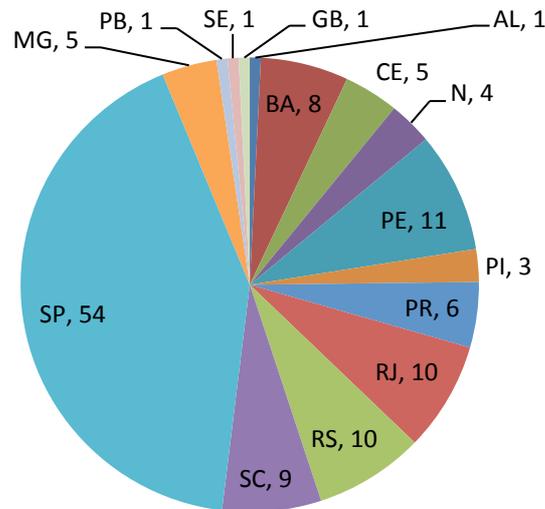
A baixa produção registrada por década, não ultrapassando as duas centenas, nos dá uma dimensão sobre a já mencionada dificuldade de se produzir animação no Brasil até meados de 1960. Tal dificuldade, independente de bitolas mais acessíveis, é mais um reflexo do fato de que, como vimos, a representação em animação, em muitos casos, se dá antes do envolvimento do dispositivo. No entanto, a descoberta de animações não registradas em quaisquer dos catálogos sugere que este baixo número pode ser bem maior, ainda que não o suficiente para se equiparar a produção filmada. Mesmo o super 8 produziu bem menos animação do que o cinema filmado. Exemplo de Recife, onde, das cerca de 250 obras que Figueirôa (1994, 2000) sugere que tenham sido produzidas na ocasião, apenas 11 são animações confirmadas. Seria insuficiente atribuir esta enorme diferença apenas aos aspectos técnicos já apontados. É preciso considerar no rol das causas do fenômeno o próprio processo de estigmatização da animação no campo do cinema como um gênero infantilizado.

Apesar do impacto do super 8 ser de amplitude nacional, ele produziu diferentes efeitos nas diversas regiões do país. Seu estudo também é, portanto, fragmentado e carente de pesquisas que tratem de relacionar a produção superoitista nos diversos estados brasileiros. Um esforço recente neste sentido é o da pesquisadora Marilice Daronco (2014), que divide o super 8 nacional entre as experiências nordestinas e sulinas, baseada em estudos de pesquisadores locais destas regiões, que resultaram em material bibliográfico ou acadêmico sobre o super 8 em estados específicos. No geral, pode se dizer que a memória tende a ser melhor preservada nas regiões onde se formou uma produção em torno da bitola, como Bahia, Pernambuco, Piauí, e algumas cidades de São Paulo, como Campinas.

Dentro desse quadro mais amplo do empreendimento superoitista, a produção de animação em si seguiu direcionamentos muito diversos do que os comumente observados nas fontes que cumprem categorizar e analisar o que se fez em super 8 em cada estado. Porque estes estudos mantêm o foco sobre obras filmadas, e animação é uma linguagem distinta que, ainda que cinematográfica, se desenvolveu em torno de um sistema de representação próprio, por vezes completamente distinto do cinema filmado. Temos, para citar um exemplo, toda uma tradição de representação em animação ligada a charge e aos quadrinhos de tirinhas, que seguem os esquemas narrativos deste tipo de produção e que dificilmente foi transposto para o cinema filmado.

O gráfico que segue visa demonstrar as diferenças de produção de animação superoitista em cada estado do Brasil em termos quantitativos.

Gráfico 2: Animação em super 8 por estado nacional.

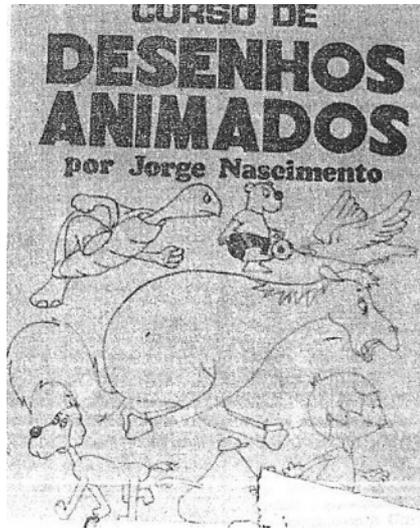


Uma tabela consta em anexo com a especificação de todas as animações concernentes ao gráfico, por autor, ano, cidade e estado de produção. O capítulo segue comentando aquelas em que foi possível ter acesso e/ou menção em material bibliográfico, além de depoimentos de realizadores.

A Bahia foi palco de um dos principais festivais fomentadores da produção superoitista – a Jornada, que passou a aceitar obras em super 8 para a mostra competitiva a partir de sua segunda edição, em 1973, e o fez até 1982³³. Além de oferecer um espaço para escoamento da produção superoitista, o festival promoveu, sobretudo, o pensamento sobre a estética e ideologia concernente ao emprego da bitola. A produção de animação em super 8 aí ocorreu de forma circunstancial nas mãos de artistas orientados desde o início para a linguagem de animação, que trabalharam, em sua maioria, com 16mm ou 35mm. É o caso de Chico Liberato, que possui em sua filmografia diversas animações, incluindo uma em longa-metragem (a primeira do nordeste, *Boi aruá*, 1984), mas cuja produção em super 8 registrada refere-se a um único curta, *Deus não está morto* (1974). Outros dois realizadores também parecem ter se dedicado com mais ênfase a animação: Paulo Serra e Jorge Nascimento. O último chegou a publicar em 1978 o livro *Como fazer desenho animado* (JORNAL A TARDE, 1978), além de ter trabalhado também com animação para publicidade (NASCIMENTO, 2006).

³³ Em 1979, a Jornada parou de aceitar obras superoitistas na mostra competitiva, causando comoção entre muitos dos realizadores (FIGUEIRÓA, 2000; MARCONI, 1986). O festival voltou atrás no ano seguinte, mas em 1982, passou a vetar o super 8 definitivamente (ITAUCULTURAL, 2013).

Figura 4 - Livro de Jorge Nascimento, publicado em 1978.



Fonte: <http://reynivaldobritoartesvisuais.blogspot.com.br/>

Inversamente, pode se dizer que a animação ocorreu também de forma circunstancial nas mãos de artistas que produziam em super 8, como Edgar Navarro e José Araripe. Estes tiveram uma participação mais atuante dentro do super 8 baiano e produziram, sobretudo, cinema filmado. Eventualmente, no entanto, seus experimentos cinematográficos os levaram ao exercício quadro a quadro, muitas vezes em obras híbridas, que convergem as duas linguagens. É o caso de *Contos de farda* (1979) de José Araripe (Figura 5), que alterna cenas filmadas com cenas animadas em *stop motion* de um boneco vestido de militar; e *O rei do cagaço* (1977), produção filmada que inicia e finaliza com intervenções na película (a produção integra o presente *corpus* e será discutida mais adiante). Além destes, Robinson Roberto é outro realizador que produziu, sobretudo, filme *live-action*, na cidade baiana de Jequié. Em entrevista³⁴, o realizador informa que usou animação em diversos destes trabalhos predominantemente filmados. Além disso, iniciou sua produção no super 8 com uma animação – *Agreste* (1974), mas, além desta, realizou apenas mais um filme completo com este processo: *Viragem* (1979).

“‘Agreste’ foi o meu primeiro filme. Havia comprado uma câmara Super-8 em Manaus e a primeira vontade ao chegar à cidade onde morava (Jequié-BA) foi experimentar o dispositivo quadro-a-quadro e, durante 03 meses, minha sala de entrada na casa foi transformada num cenário tipicamente rural e, a partir do meu contato com as coisas do sertão, a criação foi acontecendo a cada noite de trabalho, sem roteiro prévio e sem nenhuma experiência anterior em animação, provavelmente, sob a inspiração dos primeiros trabalhos de Walt Disney (desenhos) e do tcheco Jiri Trnka (animação de objetos). Como não sei desenhar, os

³⁴ ROBINSON ROBERTO, em entrevista concedida a autora por e-mail, 2016.

personagens da minha história foram os bonecos de barro e madeira de minha coleção.” (ROBINSON ROBERTO³⁵)

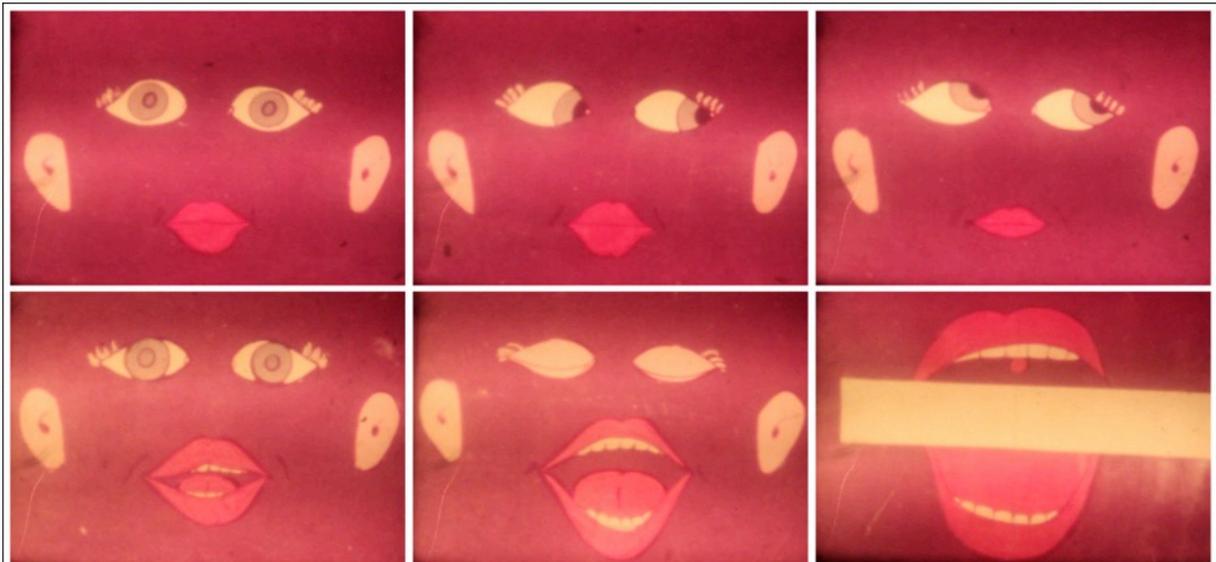
Figura 5 - Frames de trechos animados de *Contos de Farda*.



Fonte: Captura do arquivo do filme.

O padrão se repete em Pernambuco onde a maior parte da animação superoitista foi produzida pelos próprios cineastas do super 8, realizadores que se dedicaram, principalmente, ao cinema filmado, como Fernando Spencer e Osman Godoy. Lula Gonzaga e Spencer produziram *Vendo/Ouvindo* (1972), sendo divulgado na ocasião como primeira animação pernambucana. A obra foi produzida em acetato reutilizado e exibia um fundo preto com um rosto reduzido aos elementos de expressão (olhos, boca e ouvidos). Trabalhando o tema da censura, o personagem apenas vê e ouve. Ao tentar se expressar, uma tarja branca o impede, indicando o fim da animação (Figura 6).

Figura 6 - Frames de *Vendo/Ouvindo*.



Fonte: Captura do arquivo do filme.

³⁵ ROBINSON ROBERTO, em entrevista concedida a autora por e-mail, 2016.

Lula Gonzaga já trabalhava com animação para publicidade. *Vendo/Ouvindo* foi seu primeiro curta e sua produção posterior foi realizada em película de 35mm, a fim de aproveitar o espaço nas salas de exibição destinado aos curtas nacionais, como exigido pela Lei do Curta³⁶. Lula chegou mesmo a refazer *Vendo/Ouvindo* em 35mm, com a inserção de alguns elementos e um novo título, *Cotidiano* (1981), com alterações de sentido bastante evidentes: da censura promovida pela ditadura para uma crítica mais genérica, ligada aos hábitos de consumo e marketing.

Mais tarde, Spencer também se envolveria em outra produção de animação, dessa vez cabendo a ele mesmo o exercício quadro a quadro, com *As corocas se divertem* (1977), *stop motion* com bonecas de feira (Figura 7). Já Osman Godoy produziu uma animação, *Puf no cosmo das cores* (1972). Pintada diretamente sobre a película, a obra será melhor apresentada adiante.

Figura 7 - Frames de *As corocas se divertem*.



Fonte: Captura do arquivo do filme.

Um caso especial é o de Walderes Soares, que concentra o maior número de produções de animação no estado. Ele realizou diversos experimentos plásticos com a técnica do *pixilation*. Foram ao todo três estudos intitulados PIX PGE 1, PIX PGE 2 e PIX PGE 3, e um estudo em close, intitulado PIX Close, todos com vista a representar o espaço urbano da cidade do Recife. Ele realizou também uma animação de desenhos – *O homem que punha a mão pra fora* (1975) – baseado em um conto de Ignácio de Loyola, que se passa em um futuro apocalíptico. Com a perda de controle do calor do sol, as pessoas optam por evitá-lo. Nesse contexto, um homem decide colocar a mão para fora de casa, que acaba derretida³⁷. Infelizmente, toda essa produção é de paradeiro incerto, uma constante no cinema de animação nacional como um todo.

³⁶ A Lei do Curta estabelecia que cada longa estrangeiro deveria ser precedido pela exibição de um curta nacional (ALENCAR, 1978).

³⁷ Descrição realizada por Lula Gonzaga em entrevista concedida a autora a partir de sua memória sobre a obra em questão (Recife, 2013).

No caso pernambucano, há de se mencionar ainda as produções dos artistas plásticos Paulo Bruscky e Ypiranga Filho. O último, com animação direta na película, será abordado em detalhes em seção posterior. Quanto ao primeiro, chamou seus experimentos animados de “xerofilmes”, pela inserção da máquina de Xerox no processo criativo, como aparelho captador da imagem, no lugar da câmera (muito embora posteriormente a câmera de super 8 tenha sido inserida para captação das fotocópias). Em *Xeroperformance* (1980), o artista se debruçou sobre a máquina, enquanto esta registrava fragmentos de seu movimento. Já em *LMNUZX, Fogo!* (1980), com a mesma técnica, a máquina capta a destruição de materiais que o artista coloca fogo em seu visor (MARGINÁLIA 70, 2001).

Figura 8 - Frames de Xeroperformance.



Fonte: Captura do arquivo do filme.

Em outros estados do nordeste, a produção ora registrada é incipiente, caso de Alagoas, com apenas uma animação constante nas fontes consultadas. Na Paraíba, uma animação foi de conhecimento através da pesquisa de Laércio Teodoro Da Silva (2012) sobre o super 8 na Paraíba. *Maria* (1981), de Henrique Magalhães, é baseada em personagem dos quadrinhos do mesmo artista. O personagem surgiu em 1975 e suas tirinhas versavam sobre questões de gênero e políticas, sobretudo no que cabe ao governo militar. A animação de desenhos segue um modelo narrativo muito próximo de como é articulado em tirinhas. No filme, Maria assusta um policial com o ronco de sua barriga e é perseguida por este. Porém, no andar da perseguição, o policial também surpreende a si mesmo com um sonoro ronco, que demonstra que estão ambos sujeitos às mesmas condições (Figura 9).

Figura 9 - *Maria* (1981) de Henrique magalhães.



Fonte: Captura do arquivo do filme.

Das animações registradas do Ceará, todas são de Firmino Holanda e Leontino Eugenio. Consistem de experiências com animação direta e serão abordadas em seção seguinte. Ali também houve um movimento em torno do super 8, como evidenciado no relato de Firmino Holanda³⁸, porém mais focado na produção documental:

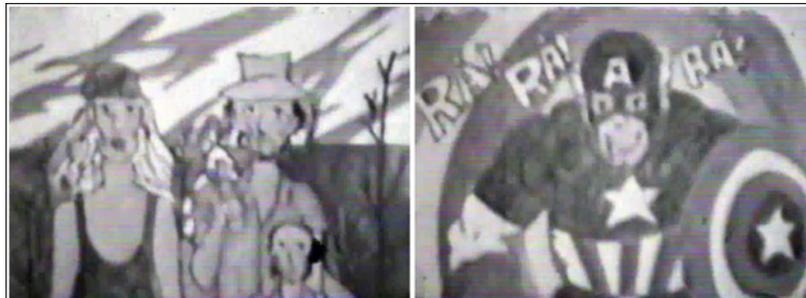
“Qualquer experiência filmica cearense, em qualquer bitola, naquele tempo, era algo raro e digno de nota. A nossa provinciana realidade nos levava a essa curiosidade em torno das realizações em super-8, que mostravam um pouco de nossa paisagem, de nossa cultura, de nossos gestos etc. (...) Esse espaço superoitista, onde predominava o documentarismo, também foi invadido pelo que se convencionou denominar desenho animado. E, dentro desse gênero, surgiu ainda esse objeto semi-identificado que era o desenho riscado e pintado diretamente na película. Quem não conhecia Norman McLaren, por certo, ficava intrigado. Afinal era algo com tendências abstratas, convulsivo e realizado sem câmera.”

No Piauí, as três animações registradas são do mesmo realizador, Arnaldo Albuquerque, mais conhecido pelo seu trabalho com cartum e quadrinhos, tendo, inclusive, produzido a primeira revista em quadrinhos do Piauí. Seu envolvimento com o super 8 foi extenso, tendo trabalhado em alguns filmes, incluindo *Terror da vermelha* (1972), de Torquato Neto. As três produções de sua autoria são desenhos animados que seguem o estilo de representação e narrativa típicas das tirinhas de quadrinhos, com breves anedotas e inserção de elementos tipográficos com onomatopeias. Aqui, observamos uma representação bastante comum do nordeste, muito próxima à estética da fome. Com a diferença de que esta representação está “contaminada” por elementos da cultura pop. Em *Carcará, pega, mata e come* (1979) (Figura 10), um carcará intercepta uma cegonha que carrega um bebê, para então comê-lo. Em seguida, se transforma no personagem dos quadrinhos americanos Capitão América. Este é desafiado por um grupo de retirantes, que o atinge com uma pedra, quebrando o feitiço e fazendo com que retorne ao seu estado natural de carcará para servir de alimento para o grupo. É importante observar as alterações de sentido que o filme promove,

³⁸ FIRMINO HOLANDA, em entrevista concedida a autora por e-mail, 2015.

transformando um herói da cultura americana no vilão do cotidiano da pobreza. Um exemplo de como novas problemáticas são abordadas, amparadas pelas peculiaridades do espaço urbano, pode ser observada também em *Vã-Pirações* (1980) (Figura 11), que mostra um vampiro, vilão clássico do imaginário, confrontado pelos vilões reais do espaço urbano. Assim, ele é assaltado por aquele que deveria ser sua vítima antes de confirmar nas manchetes de jornais reais o estado de violência urbana que vigora. As produções de Arnaldo Albuquerque se aproximam mais da estética marginal do que experimental de fato, incorporando o humor obscuro e a desconstrução dos signos da produção comercial. A abertura das três animações também demonstra escárnio pela cultura cinematográfica americana ao apresentar como estúdio fictício o “Produções Suicidae LTDA”, que é exibido a partir de uma paródia da marca da MGM. Aqui, no lugar de um leão, surge numa moldura um personagem desenhado que puxa uma arma e dispara um tiro em sua própria cabeça, caindo imediatamente e deixando a moldura vazia (Figura 12). Consta que *Carcará, pega, mata e come* é a primeira animação do Piauí (ROCHA, 2008), evidenciando o papel do super 8 na instância mais primária: a da possibilidade de animação.

Figura 10 - Retirantes enfrentam o Capitão América em *Carcará, pega, mata e come* de Arnaldo Albuquerque.



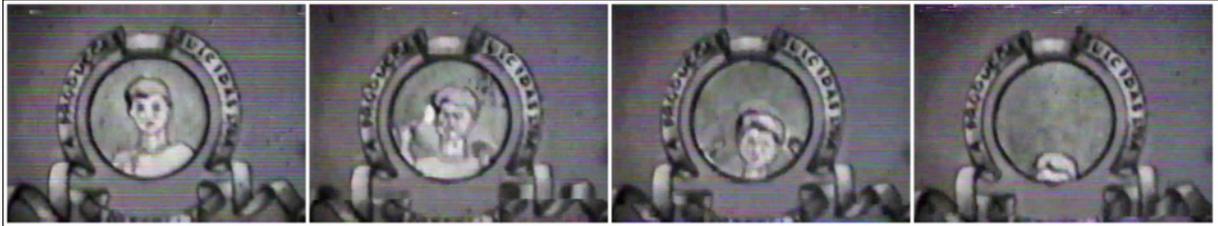
Fonte: Captura do arquivo do filme.

Figura 11 - Vampiro é assaltado em *Vã-Pirações* de Arnaldo Albuquerque.



Fonte: Captura do arquivo do filme.

Figura 12 - Em paródia das apresentações da MGM, personagem se suicida nas aberturas das animações de Arnaldo Albuquerque.



Fonte: Captura do arquivo do filme.

No caso do nordeste, foi comum que a produção superoitista enveredasse por um caminho auto-representacional da região, com seus paradigmas de “resgate”, “popular” e “valorização/divulgação da cultura”. O que se observa nestas produções é um deslocamento do papel auto-representacional e auto-reflexivo convencional do nordeste, com seu foco nos dilemas rurais e do passado. A despeito disso, observa-se nestas obras grande potencial de catalisação de um novo popular, que emergia no centro urbano, com novas necessidades e problemáticas situadas no presente. Mesmo o já citado *As corocas se divertem* (1977), cujo sentido reside em dar vida a um elemento da cultura popular, como as bonecas de feira, é mais uma representação do espaço urbano. Deslocadas de seu contexto de origem, as bonecas são inseridas num universo onde proliferam os signos da urbe, do presente e do entretenimento de massa. Em *Vendo/Ouvindo* tais signos são ainda mais evidentes, referenciando através do som diversos elementos da cultura de massa, da música à TV. Martín-Barbero (1997) já havia apontado que, com a formação das massas e a crescente hibridização cultural na América Latina, a cultura popular passou a ser avaliada por muitos com base num mito de autenticidade e preservação. E observou que era preciso dar atenção a um novo popular, que se inventava também nos espaços urbanos. Um exemplo de como novos problemas são inseridos pode ser observado no tratamento que se deu ao tema da censura, da violência urbana e da cultura pop. O que se vê na animação superoitista nordestina é sobretudo isto: representações deste novo popular, em seu hibridismo e complexidade.

Constam animações registradas nos três estados da região sul do país. No Paraná, o super 8 também impulsionou a produção. Celina Alveti (2009) entende o período entre a década de 1970 e início de 1990 como o terceiro grande momento do cinema paranaense, que pelo uso do super 8 e em seguida do vídeo, promoveu novas estéticas e processos. Aqui também, à exemplo de Pernambuco, as produções registradas correspondem a primeira geração de animações do estado (ALVETTI, 2009). Os Irmãos Wagner³⁹ concentram a maior

³⁹ Ingrid Wagner, Rosana Wagner, Elisabeth Wagner e Helmut Wagner.

parte destas produções (seis), que foram restauradas e lançadas no 5º Olhar de Cinema – Festival Internacional de Curitiba⁴⁰. Outro realizador do estado foi Yanko del Pino, cujo primeiro filme de sua filmografia foi o super 8 *Rei Cavalari* (1981), um jogo de xadrez em *stop motion*. Em entrevista, Yanko del Pino⁴¹ conta que adquiriu a câmera através do pai, que a trouxe dos Estados Unidos.

“Com esse brinquedo, tomei gosto pela coisa e me tornei um praticante contumaz e cinéfilo frequentador da cinemateca local. Li as teorias de montagem de Eisenstein e resolvi aplica-las, no que seria o meu primeiro roteiro: *Rei Cavalari*. Eu já tinha essa câmera super 8 e bastante vontade de filmar. Financeiramente, a aquisição dos cartuchos de filme era possível, um pouco caro para um pré-universitário é verdade, mas viável... A produção em bitolas maiores, para mim era um sonho inalcançável na época. E também, havia um movimento superoitista, haviam festivais pelo Brasil, inclusive um bastante bom em Curitiba onde eu morava. Isso tudo estimulava.”⁴²

As experiências posteriores em super 8 seriam com cinema filmado. Ele também tornou a produzir animação na década de 1990, porém em 35mm.

Em Santa Catarina, a produção de animação foi independente de agrupamentos em torno da bitola de super 8. Alguns dos realizadores passaram pelo super 8, mas seguiram carreira em outras áreas. Paulo Rocha e Hiedy de Assis Corrêa (mais conhecido apenas por Hassis) foram artistas plásticos que incorporaram o dispositivo cinematográfico em seus trabalhos. Ambos possuem animações produzidas diretamente sobre a película e serão novamente abordados adiante, muito embora seus filmes não façam parte do *corpus* de análise.

O Rio Grande do Sul é um dos estados onde a produção de super 8 ocorreu de forma descentralizada: “A trajetória do Super-8 não está ligada a uma única cidade ou a um grupo específico de realizadores. Os ciclos aconteceram em diferentes locais, em momentos distintos, entre o fim dos anos 1960 e os anos 1980” (DARONCO, 2014). Desse modo, apesar da maior parte das animações em super 8 registradas no estado terem sido produzidas em Porto Alegre, foi encontrado registro de uma obra em Caxias do Sul. Ainda, através do mapeamento realizado pela pesquisadora Marilice Daronco (2014) sobre o super 8 em Santa Maria, foi possível tomar conhecimento das animações de Joel Saldanha: *O guarda pimpão* (1969) e *Miados & Ronrons* (1976), suas primeiras e únicas incursões no universo do cinema. Ambos seguem uma estrutura narrativa bastante tradicional e dos poucos exemplos de

⁴⁰ Contato com Ingrid Wagner por e-mail. O festival ocorreu entre 8 e 16 de junho de 2016, sendo inviável o acesso para a presente pesquisa em razão do prazo.

⁴¹ YANKO DEL PINO, em entrevista concedida a autora por e-mail, 2015.

⁴² YANKO DEL PINO, em entrevista concedida a autora por e-mail, 2015.

animação superoitista que envereda pelo caminho do entretenimento infantil. Parecia ser interesse do realizador produzir animações tecnicamente perfeitas, seguindo um caminho de enredo, representação (de figura e movimento) e processo bastante tradicionais. Seu único entrave talvez tenha sido a própria estrutura local, que exigiu de grande parte dos animadores brasileiros uma boa dose de inventividade para suprir a falta de materiais e equipamentos adequados. Marilice Daronco (2014) menciona, por exemplo, que o realizador criou sua própria mesa de filmagem quadro a quadro. Seu interesse em animação gerou, inclusive, um filme educativo (também em super 8) intitulado *O desenho animado e sua técnica* (1975), que ensinava todas as etapas de produção de uma animação. Apesar do preciosismo, Joel Saldanha não tinha pretensões comerciais e profissionais para sua produção, o que é evidenciado em parte do depoimento dado a Daronco (2014): “A gente fazia gastando do bolso da gente. Isso era o hobby das horas de folga. Eu trabalhava na universidade. Pintava tudo quando estava em casa, sábados, domingos” (SALDANHA *apud* DARONCO, 2014).

Apesar disso, a maior parte da produção do Rio Grande do Sul registrada é de Porto Alegre. Luis Henrique Canani e Rodrigo Guimarães produziram, juntos, duas experiências em *pixilation*: *O himeneu* (1983) e *Esplantoso* (1984). O primeiro usa o *pixilation* para representar um casamento e a vida de casado (Figura 13). Aqui, a técnica cumpre tornar fantástico gestos e atividades corriqueiras, como escovar os dentes, numa sequência em que os protagonistas têm os dentes escovados pela escova, que magicamente percorre a boca sozinha até ser engolida pelo personagem. *Esplantoso* (1984) é uma história de horror onde uma senhora recebe em sua casa jardineiros que desaparecem um a um (Figura 14). A inspiração em Norman McLaren é notável, sobretudo no deslocamento dos personagens e no truque para parecer que os mesmos flutuam, como observamos em *Neighbours* (1952). Sobretudo, em *Esplantoso* (1984) é possível observar as reconfigurações do gesto que a técnica do *pixilation* permite, onde os personagens se deslocam de forma antinatural.

Figura 13 - Frames de *O himeneu*.



Fonte: Captura do arquivo do filme.

Figura 14 - Deslocamento antinatural em *Esplantoso*.



Fonte: Captura do arquivo do filme.

Outro realizador foi Ricardo Braescher, que em *Pastor* (1976) representou em *stop motion* uma conhecida jogada do xadrez de mesmo nome. No filme, as peças se movimentam pelo tabuleiro sozinhas. Ele produziu outros filmes em super 8 e 16mm. Sua visão sobre o super 8 evidencia que nem todos os realizadores viam a bitola apenas como um passatempo:

“Era o mais acessível e mesmo assim muito caro pra época. Fiz enormes sacrifícios para adquirir a câmera e principalmente os cartuchos de filme. Não era uma época para fazer experimentos e curtir o “fazer cinema” os custos não permitiam... Isso ajudou muito no sentido de trabalhar mais a produção e saber exatamente o que deveria ser feito.”⁴³

Três animações de Minas Gerais são de Angelo Marzano e fazem parte do corpus por serem pintadas diretamente sobre a película, serão abordadas com mais ênfase adiante. Outra animação do estado foi de conhecimento a partir do mapeamento da pesquisadora Ana Clara Santos, que atualmente pesquisa a produção superoitista de Juiz de Fora. A produção – *Um comício* (1979) de Fernando Farinazzo, foi encomendada e destinava-se a compor a abertura de um programa de uma TV local. “A ideia de *Um Comício* teve roteiro feito pelo apresentador, Teixeira Neto, o qual aparece no filme como um candidato político, que, após desagradar a população em um comício, precisou fugir das agressões do povo” (SANTOS; MUSSE, 2014). A obra foi produzida com técnica mista: animação de recorte com fotografias do rosto do apresentador num corpo desenhado e animado com a técnica tradicional do acetato. A finalidade da animação para abertura do programa não foi possível e ela foi utilizada como curta-metragem e exibida na I Mostra de Juiz de Fora do Cinema Super 8, em 1979 (COSTA; *et al*, 2015).

No Rio de Janeiro foram encontradas animações produzidas por realizadores do super 8 no estado, sobretudo experimental. O único dos seis realizadores com direcionamento distinto é Marcos Magalhães, que possui uma extensa carreira orientada para a linguagem de

⁴³ RICARDO BRAESCHER, em entrevista concedida a autora por e-mail, 2015.

animação, sendo um dos fundadores do *Anima Mundi*. Sua filmografia inicia com o super 8: *A semente* (1974), *Cinco sentidos* (1976) e *A pilula* (1981). A primeira produção foi realizada em casa com uma mesa de desenho construída pelo próprio realizador (na ocasião com 15 anos), que era ao mesmo tempo mesa de desenho e de filmagem. O enredo versava sobre um rapaz que encontra uma semente na cidade e, ao plantá-la, nasce um prédio. A animação foi convidada para festivais no exterior e nunca retornou ao Brasil, sendo necessário que Marcos Magalhães realizasse uma refilmagem com os desenhos que ainda possuía, também em super 8. “O Super 8 foi minha escola autodidata. O filme Super 8 era a única alternativa para quem se interessava em fazer animações de forma amadora.”⁴⁴ Em entrevista, o realizador afirma que também usou a bitola para produzir testes, além de versões de seus primeiros curtas profissionais, antes que estes fossem filmados em 35mm.

O estado de São Paulo concentra a maior parte da produção registrada, distribuída em seis cidades, muito embora o número de produções registradas na maioria dessas cidades não ultrapasse duas unidades, com exceção de Campinas (com seis animações) e São Paulo (com 44). Em Campinas, pode se dizer que se formou uma prática cinematográfica em torno da bitola de super 8, tendo a cidade sediado um festival próprio para a mesma. Ainda sem contato ou retorno da maior parte dos realizadores encontrados, foi possível, pelo menos, contatar Getulio Grigoletto e ter acesso a uma de suas animações. Seu currículo indica grande variedade de áreas de atuação, incluindo ilustração, programação visual, literatura, teatro e cinema (GETULIO GRIGOLETTO, 2015). O realizador fez parte do grupo *Cinema Experimental de Fundo de Quintal* e dirigiu cinco animações em super 8 (além de outros filmes de natureza filmada, incluindo tanto ficção quanto documentário). *Nem tambores, nem clarinetas* (1982) (Figura 15) foi produzido em parceria com José Albino Gonçalves. Trata-se de um desenho animado de natureza narrativa não tradicional. Um homem nasce de um ovo e seu corpo é dilacerado para dar origem a uma estrada, que seu coração percorre. As cenas seguintes são orientadas para o aspecto simbólico das imagens e que convida a uma interpretação mais subjetiva da animação, como quando um homem caminha puxando um revólver pela coleira como se fosse um animal de estimação, ou quando é carregado contra a sua vontade por um mecanismo e posicionado em frente a uma TV, onde surge a marca da rede Globo. Entre suas produções, encontra-se *Abstrato I* (1975), que por se tratar de pintura na película, compõe o recorte específico que ampara as análises (voltaremos a ele). O envolvimento do realizador com animação se deu também na docência, quando orientou o

⁴⁴ MARCOS MAGALHÃES, em entrevista concedida a autora por e-mail, 2015.

Curso de Desenho Animado do Conservatório Carlos Gomes (Campinas), orientado para crianças⁴⁵.

Figura 15 - Frames de *Nem tambores, nem clarinetas*.



Fonte: Captura do arquivo do filme.

Na capital do estado, a produção avulsa e independente de movimentos sugere que muitos realizadores passaram pelo super 8 (e pelo cinema como um todo) de forma circunstancial. Entre os que seguiram carreira em cinema, destaca-se o caso de Fernando Meirelles, diretor de, entre outros, *Cidade de Deus* (2002), que iniciou sua experiência em cinema com animação e super 8.

“Aos 13 anos, com uma Super-8 emprestada, comecei a produzir alguns filminhos domésticos. Havia assistido – no Colégio Santa Cruz, onde estudei até o final do ensino médio – a algumas animações de Norman McLaren (1914-1987), o grande cineasta canadense, e fiquei muito impressionado. Resolvi então fazer um remake de *Neighbours*, um de seus curtas” (MEIRELLES *apud* CAETANO, 2007, p. 39).

Mais tarde, na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da USP (FAU), ele produziu seu primeiro curta, uma animação em super 8 intitulada *Arquitetura animada*.

“O tema era a necessidade de busca da identidade e de expressão pela arquitetura. Era outro filminho rodado quadro a quadro num conjunto habitacional daqueles financiados pelo BNH. Eu rodava três fotogramas de cada casa, sempre colocando em registro as cumeeiras e as paredes laterais. Centenas de casas. Na hora da projeção, as edificações se mantinham mais ou menos estáticas, enquanto todas as mudanças feitas pelos moradores entravam em animação. Cores, puxadinhos, jardins, lajes. Cada morador colocava em sua fachada um pouco de seus sonhos. Suas idiossincrasias e gostos pulavam no quadro como uma dança engraçada, ao som de *Take 5*, de David Brubeck. O que me interessava nesses filminhos não era a vontade de contar histórias, mas a possibilidade de olhar a realidade por uma ótica que só o cinema proporcionava, usando-se *slow motion*, quadro a quadro, o uso da lente macro e outros truques desse tipo” (MEIRELLES *apud* CAETANO, 2007, p. 40).

⁴⁵ Dados fornecidos pelo realizador.

Outro realizador da cidade foi o artista plástico Moyses Baumstein, que incorporou o super 8 em suas experiências. *Miau* (1975) é um *stop motion* de massinha onde a substância, a princípio sem configuração indefinida, vai aos poucos tomando a forma de um gato, ao som do tradicional “atirei o pau no gato” (Figura 16). Já *Ginástica latina* (1979) é um *stop motion* com duas marionetes de madeira, uma masculina e outra feminina. Num exercício de metalinguagem, o boneco masculino, que deveria acompanhar a ginástica proposta pelo narrador, foge do controle frequentemente, assediando a boneca, e requerendo que o animador/narrador se faça presente na obra, a fim de tentar mantê-lo sob controle. Ao final, o boneco surge amarrado, enquanto o narrador diz: “Com latino americano, só amarrando e amordaçando” (Figura 17).

Figura 16 - Frames de *Miau*.



Fonte: Captura do arquivo do filme.

Figura 17 - Frames de *Ginástica latina*.



Fonte: Captura do arquivo do filme.

No caso de São Paulo, há de se mencionar também o uso do super 8 no âmbito comercial, pela empresa Mauricio de Souza. Mais conhecido pelos quadrinhos da *Turma da Mônica* (década de 1950 aos dias atuais), o empresário também se lançou na produção de animação a partir da década de 1980. Segundo Sergio Nesteriuk (2011), o esforço de Mauricio de Souza inaugura o empreendimento industrial e comercial da animação no Brasil. Ainda de acordo com o autor, os curtas foram criados com a intenção de serem exibidos de

forma seriada na TV, porém terminaram por serem comercializados em compilações de formato longa-metragem. Ainda que a maior parte desta produção tenha sido realizada em 35mm, o catálogo de Silva Neto (2006) menciona que quatro curtas de 1986 (que vieram a integrar o longa *As novas aventuras da Turma da Mônica*) foram produzidos inicialmente em super 8 e apenas depois transferidos para 35mm.

Em resumo, o super 8 foi um veículo acessível que possibilitou a prática de animação por parte de realizadores e cidades, seja a nível de hobby, seja a nível profissional (como bitola final ou de testes e versões iniciais das obras). No geral, pode se dizer que um realizador ocupou sozinho a maior parte das etapas de produção. A heterogeneidade destas produções refletem os cinemas possíveis que surgiram em torno da bitola. Cinemas com potencial de reconfiguração do dispositivo técnico do cinema, da representação e do campo, em busca de soluções estéticas singulares na precariedade técnica e estrutural própria de suas regiões de produção.

No Brasil, o super 8 foi, talvez, o catalisador de ambições cinematográficas históricas, orientadas para o experimental. É possível conectar o espírito superoitista com o cinema matéria de Brakhage, por exemplo. A negação dos esquemas cinematográficos vigentes não diz respeito apenas à produção periférica, como resultado de uma precariedade estrutural que não podia ser negada. Certamente essa precariedade foi explorada. No entanto, em função de um espírito que estava além dela. Enquanto aqui, Geneton Moraes proclamou: “arranje uma câmera, reúna a turma, vá pra rua, a transa é filmar” (MORAES NETO, 1973, *apud* FIGUEIRÔA, 1994, p. 31), Brakhage (1983), na década de 1960, dizia: “cuspa na lente, negue a técnica”, e listava uma série de procedimentos de desvios do funcionamento básico da filmagem. “Negue a técnica, pois o cinema, tal como a América, ainda não foi descoberto” (BRAKHAGE, 1983, p. 344). Descobrir o cinema, nesse caso, também poderia estar ligado ao desvendamento do próprio dispositivo técnico.

4 AS AVENTURAS NA PELÍCULA

Nesta pesquisa destacam-se, como já observado, os trabalhos baseados na técnica conhecida como *cameraless* ou *animação direta*, pelo que esta implica para a discussão sobre o dispositivo cinematográfico.

No super 8 nacional, é possível dizer que a película sempre esteve em xeque, a começar por toda a lógica de um movimento cinematográfico articulado em torno de um tipo específico de película, e que marca com um atributo da película (“superoitista”) toda uma forma de se repensar o cinema. A película teve destaque nas discussões cinematográficas na década de 1970, devido a configuração do campo do cinema no período, que, como visto, levou realizadores à luta por legitimação da bitola de super 8. Uma economia do cinema em certa medida pautada na película utilizada, que estigmatizava o filme ali gravado, gerou inúmeros debates e embates, como exemplificado no discurso de Celso Marconi no Festival de Arte da Paraíba em 1979:

“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).

Além disso, a película em si foi evidenciada em algumas das obras superoitistas em exercícios de metalinguagem que ficaram bastante conhecidos. A película foi representada em *O desenrolar do filme* (1973) de Ismênia Coaracy, produção que exhibe um rolo de filme sendo desfeito. Em *Duelo* (1979) de Daniel Santiago, os dilemas entre o uso do super 8 ou do 16mm são materializados em um duelo onde dois homens confrontam-se com câmeras, uma de cada bitola. Outro exemplo é *Fotograma* (1973) de Claudio Tozzi, que exhibe a tentativa de abertura de um cartucho de super 8 e em seguida integra ao filme a própria película com as consequências da violação do cartucho. *Poema* (1979) de Paulo Bruscky faz uma inversão do uso da película, usando a área útil da mesma apenas nos créditos iniciais e finais. O filme inteiro corresponde às pontas do rolo, uma área de plástico não passível de inscrição filmico-fotográfica. “A ponta é o filme e o filme é a ponta” (MACHADO, 2001).

Nesse contexto, as experiências com animação direta correspondem a uma forma específica de evidenciar a película, porém através da técnica. Para além da metalinguagem, estas experiências na película representam uma não conformidade com o automatismo da câmera e convidam a uma relação bastante íntima com o dispositivo, como se o desmontasse

e fizesse cinema com as vísceras do maquinário. Se animação, de modo geral, consiste de uma experiência artesanal no universo da imagem técnica, a animação direta é o processo mais artesanal possível para o cinema.

As animações que compõem o *corpus* de análise seguem especificadas em tabela abaixo.

Tabela 1 - Animações que integram o *corpus* de análise.

Título	Ano	Realizador	Local	Descrição técnica
Exp. 1. Animação	1979	Firmino Holanda	Fortaleza - CE	Raspagem e pinturas sobre a película velada. Abstrato, figurativo e caligráfico.
Na pele	1979	Firmino Holanda	Fortaleza - CE	Raspagem e pinturas sobre a película velada. Abstrato, figurativo e caligráfico.
Em quadrado	1981	Leontino Eugênio	Fortaleza - CE	Raspagem e pinturas sobre a película velada. Abstrato, figurativo e caligráfico.
Dinâmica dos traços II	1972	Ypiranga Filho	Recife - PE	Raspagem e pinturas sobre a película velada. Abstrato.
Puf no cosmo das cores	1972	Osman Godoy	Recife - PE	Pintura sobre a película pré-filmada. Abstrato e fotográfico.
O rei do cagaço	1977	Edgar Navarro	Salvador - BA	Experimental em <i>live-action</i> com raspagem sobre a película velada. Abstrato, figurativo, fotográfico e caligráfico.
Sessão da tarde	1976	Angelo Marzano	Belo Horizonte - MG	Raspagem sobre película pré-filmada. Abstrato e fotográfico.
Pulsar quasar	1976	Angelo Marzano	Belo Horizonte - MG	Raspagem sobre película pré-filmada. Abstrato e fotográfico.
Graffiti	1983	Angelo Marzano	Belo Horizonte - MG	Nanquim e aquarela sobre película pré-filmada. Abstrato e caligráfico.
Abstrato 1	1975	Getulio Grigoletto	Campinas - SP	Pinturas sobre a película transparente (sem emulsão).

Todos os filmes consistem de experiências plásticas na película, não ficcionais. A única exceção é *O rei do cagaço*, de Edgar Navarro, que se trata de um filme *live-action* ficcional (ainda que experimental) e cujas interferências na película encontram-se no início e no fim da obra. A natureza das interferências são variadas, incluindo caligrafia, riscos que resultam em efeito abstrato, e alguns elementos figurativos.

Exp. 1. Animação é um experimento plástico, sobretudo abstrato, mas com algumas inserções de elementos figurativos e caligrafia. Segundo o realizador, tratou-se de um experimento prévio para sua animação seguinte, *Na pele*. Neste último, Firmino Holanda constrói a poética a partir da articulação entre imagem e texto, que se intercalam. A animação aborda uma temática ligada a problemáticas próprias do contexto ditatorial, “sobre a necessidade do grito, do berro libertário” (FIRMINO HOLANDA⁴⁶).

Em quadrado, de Leontino Eugenio, é a que mais trabalha com elementos figurativos, possibilitando, inclusive, resignificar o abstrato como um estado de elementos do mundo natural em mais de um momento, através do emprego de metamorfoses. Trata-se de um trabalho bastante minucioso, e que aborda temática também relativa ao contexto da ditadura, tendo o corpo como evidência.

Puf no cosmo das cores se trata de uma animação abstrata, onde um ponto percorre uma trajetória em interação com outros pontos, que o perseguem. O filme inclui percepção narrativa, momentos de puro efeito plástico e a integração entre abstrato e cenas filmadas.

As três animações de Angelo Marzano são todas baseadas em intervenções sobre película pré-filmada. Em *Sessão da tarde*, o realizador capta cenas da programação do canal da Globo e intervém na película com elementos abstratos. Em *Pulsar Quasar*, ele faz uma filmagem das nuvens do céu de uma janela de avião e intervém com abstrato geométrico. Finalmente, *Graffiti* baseia-se numa filmagem que o artista fez de um muro pintado por ele mesmo. Como o filme estava vencido, mal se viam as imagens pós-revelação. Assim, ele intervém na película com imagens abstratas informais.

Duas das animações não puderam ser acessadas para análise mais detalhada (no nível da representação), a saber: *Dinâmica dos traços* (1972) de Ypiranga Filho e *Abstrato I* (1975) de Getulio Grigoletto. A primeira foi restaurada em mídia videográfica para exibição na *Mostra Marginália* em 2001 (MARGINÁLIA 70, 2001) e depois digitalizada. Já a segunda, nunca chegou a ser digitalizada. Apesar disso, uma vez que o presente trabalho engloba o processo criativo das produções, que pode ser de conhecimento através de relatos dos

⁴⁶ FIRMINO HOLANDA, em entrevista concedida a autora por e-mail, 2015.

realizadores, decidiu-se por mantê-las no corpus, já que ambos puderam ser contatados e cederam dados e/ou entrevistas para a autora.

Cabe aqui observar, ainda, que o *corpus* original incluía outros três filmes, a saber: *Batucada*⁴⁷ (1970) de Hassis (Florianópolis, SC), *Putz*⁴⁸ (1973) de Paulo R. Rocha (Florianópolis, SC) e *Estudo 3* (1970) de Raymond Chauvin (Porto Alegre, RS). Todos chegaram a ser restaurados para exibição na *Mostra Marginália*, mas até o fechamento da presente pesquisa, não foi possível acessá-los, ou obter relato dos realizadores (já falecidos), sendo necessário excluí-los do *corpus*.

Os realizadores compõem um grupo bastante diversificado e cujos filmes ocupam um espaço distinto no conjunto de sua obra. Ypiranga Filho e Angelo Marzano são artistas plásticos que incorporaram o dispositivo cinematográfico aos seus trabalhos. Ypiranga Filho trabalhou com diversas artes de representação, dentre as quais pintura, gravura e arte experimental (CÓRDULA, 2014). Sua produção em super 8 consiste de três animações riscadas na película, resultado do mesmo processo e todas intituladas “Dinâmica dos traços” (I, II, e III). A única com ciência de paradeiro e restauro é a que consta no *corpus*. Angelo Marzano também possui uma trajetória artística bastante diversificada, incluindo pintura, gravura e desenho, além de atuar na docência e curadoria (ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL, 2016). Ele produziu diversos filmes em super 8. Além de animação direta na película, trabalhou também com *stop motion* em *Non sense* (1979).

Os demais tiveram uma trajetória no super 8 orientada para o cinema, com produção, sobretudo, de ficção ou documentário em *live-action*. Leontino Eugênio foi o único cuja produção consiste exclusivamente de animações pintadas sobre a película. As demais são *For/Mal* (1979) e *Deixe estar*, sendo a última uma ficção com personagens. A primeira nunca foi exibida publicamente ou restaurada. A segunda foi digitalizada, mas o realizador não possui uma cópia. Cenas da animação foram utilizadas em um clipe da banda cearense *Trem do Futuro*. Tanto Leontino Eugênio quanto Firmino Holanda são cearenses e frequentavam a Casa Amarela⁴⁹, circuito alternativo de cinema em Fortaleza, que reunia os interessados em cinema, sobretudo de arte. Firmino Holanda fez parte da geração superoitista cearense e além

⁴⁷ “Intervenções diretas sobre a película com tomadas noturnas da cidade, em que se destacam as luzes ao som de feérica batucada” (MARGINÁLIA 70, 2001, p. 15).

⁴⁸ “Animação de traços feitos diretamente sob a película constroem e desconstroem imagens” (MARGINÁLIA 70, 2001, p. 20).

⁴⁹ Segundo Firmino Holanda em entrevista, tratava-se do Cinema de Arte Universitário da UFC, que era dirigido pelo professor Eusélio Oliveira e chamado informalmente de Casa Amarela (FIRMINO HOLANDA, em entrevista concedida a autora por e-mail, 2015). De acordo com site da instituição, o espaço foi inaugurado em 1971 e hoje chama-se Casa Amarela Eusélio Oliveira. Atualmente, o espaço oferece aulas de cinema, animação e fotografia. (PORTAL DA UFC, 2015).

das animações do *corpus*, produziu documentários. Atualmente é professor e pesquisador de cinema na Universidade Federal do Ceará. Edgar Navarro possui uma carreira predominantemente de ficção e documentário (que dura até os dias atuais), como também o foram seus filmes superoitistas, sendo sua única experiência com animação (e na película) a que consta no *corpus*. Já Osman Godoy era militar na ocasião de produção das obras. Após adquirir uma câmera de super 8 em Manaus, deu início à sua carreira em cinema, que dura até hoje. *Puf no cosmo das cores* é sua única animação.

As discussões propostas se pautam na plasticidade da película cinematográfica, em especial de super 8, para se entender os efeitos de ordem processual e estética que se articulam. Tendo em vista, desde já, que estes dois eixos, muitas vezes, estão imbricados, sendo tarefa difícil separar o que é próprio de um e de outro.

Devido à especificidade processual da animação de modo geral, mas, sobretudo, de como esta é articulada nas obras, o procedimento analítico envolveu uma decomposição também no nível do *frame*, pois está na base da relação entre *frames* (criados isoladamente) os efeitos estéticos buscados pelos realizadores. Como é possível observar, essa intimidade com a unidade do fotograma no processo criativo afeta também o olhar sobre o filme que, diferente do cinema dito “narrativo, representativo e industrial”, não será decupado em planos.

“Tecnologicamente falando, um filme de 90 minutos, projectado à velocidade-padrão de 24 imagens por segundo, contém exatamente 129.600 imagens diferentes. Mas, evidentemente, o que o espectador percebe não são essas imagens individuais, “anuladas” pelo desfile da película no projector, mas unidades de tipo muito diverso. No caso, amplamente dominante, do cinema narrativo-representativo, as unidades mais aparentes são os planos, ou porções de filmes compreendidas entre duas colagens.” (AUMONT; MARIE, 2009, p. 35)

Em caso bastante distinto, nos filmes analisados nesta pesquisa, os fotogramas individuais são perceptíveis. Tratam-se de obras em que muito se vê, que inunda a vista com uma multiplicidade de fenômenos em movimento. No entanto, também se perde bastante, pela velocidade com que surgem e desaparecem. Assim, tal procedimento analítico é fundamental nas obras do presente *corpus* para identificar o “mal visto”, o filme precisa ser descoberto. Para tanto, foi utilizado o *software Free Video to JPG Converter*, que possui várias modalidades de extração de quadros de arquivos fílmicos, sendo possível a decomposição do filme em todos os *frames* individuais que o compõem.

Análises no nível do *frame* podem ser comuns no âmbito do cinema experimental, nos casos em que o processo criativo evidencia a construção nesse nível de decupagem. Um exemplo são as análises apresentadas por Carlos Adriano e Bernardo Vorobow (2002) do

cinema de Peter Kubelka, pela necessidade de desvendar a lógica numérica que se colocou na construção *frame a frame* dos filmes, onde reside a base dos efeitos estéticos em movimento. Aqui, apesar da análise se pautar no nível da relação entre *frames*, não se fez necessário apresentar como resultado decomposições que englobassem todo o filme, devido a enorme variação com que os *frames* são articulados ao longo das obras. Em vez disso, apresentam-se, aqui, apenas as sequências de *frames* que demonstrem os efeitos a serem discutidos. Veremos como um processo criativo decupado na unidade fundamental do dispositivo (o fotograma) permitiu a estes realizadores engendrarem efeitos filmicos singulares, demonstrando enorme engajamento e liberdade diante do maquinário.

É importante salientar que as análises foram realizadas a partir dos arquivos digitais dos filmes. Ou seja, arquivos digitalizados de filmes produzidos diretamente sobre a película de super 8. Alguns destes, digitalizações de telecinagens em vídeo. Assim, observou-se que os arquivos digitalizados apresentavam, por vezes, *frames* enxertados de fusões entre *frames*, provavelmente criados no processo mesmo de conversão entre mídias com *frame rates* distintos.

4.1 Processo e efeitos no maquinário

Discute-se aqui as desterritorializações impostas pelo processo da representação direta na película ao dispositivo em seu sentido processual: os efeitos no maquinário. Deixando claro que, longe de se ater ao aspecto mais mecânico e tecnicista, entende-se o processo como experiência do fazer cinematográfico. Experiência esta que está atrelada aos aspectos técnicos, mas que são inseparáveis de abordagens contextuais de âmbito sócio-histórico. Considera-se, além de aspectos processuais específicos da prática da pintura na película, especificidades determinadas pelo uso da película específica de super 8, bem como do contexto nacional de produção. Serão discutidos três aspectos processuais chaves: o uso da película como tela, as negociações com o acaso na criação e a reciclagem de material filmico.

4.1.1 A película como suporte e a negação do fotograma

Pode se dizer da pintura na película um processo cinematográfico com potencial de problematização para além de seu próprio campo. De fato, o emprego da película como suporte da pintura problematiza, antes de mais nada, a pintura tradicional de cavalete. Em seguida, os fins e a função de base do dispositivo cinematográfico. Por fim, põe em xeque o

próprio suporte que fora reivindicado, ao negar-se o fotograma como espaço exclusivo da representação. A pintura na película, assim, encontra-se num íterim entre a arte e o cinema, e, como tal, dificilmente problematizada nas práticas teóricas de ambos os campos como processo independente⁵⁰.

Assim sendo, primeiro negou-se o espaço tradicional de representação da pintura: o quadro de cavalete. As primeiras décadas do século XX foram palco de movimentos que pareciam proclamar a abolição do quadro. Alain Bonfand (1996) observa as movimentações que dirigiam o campo da arte para as artes aplicadas, como a arquitetura e o *design*, mas também as experiências construtivistas. Para ele, “o construtivismo teria marcado, na história da abstração, a passagem radical na qual se verifica a obsolescência de um suporte” (BONFAND, 1996, p. 82). Ainda que a pintura de cavalete nunca tenha sido superada, o lastro de suportes artísticos foi sensivelmente ampliado.

Nesse contexto, a incorporação do dispositivo cinematográfico na prática artística também implicou o repensar dos suportes da arte. Nas vanguardas da década de 1920, artistas como Fernand Léger, Marcel Duchamp e Man Ray incorporaram o dispositivo, na maior parte das vezes, em acordo com o funcionamento e plástica fundamental do aparelho, ou seja, a filmagem e o respeito a sua natureza fotográfica. No entanto, outros adotaram procedimentos quadro a quadro de forma mais incisiva, onde o papel da câmera, como já observado, possui uma função passiva. Foi o caso de artistas como Hans Richter, Viking Eggeling e Walter Ruttmann. Além disso, mesmo da parte do cinema tradicional, houve, desde sempre, a busca pela sua especificidade plástica e artística. O que eventualmente colocou o cinema em contraponto às formas artísticas já beneficiadas com o reconhecimento como obra de arte, como a pintura. Éric Rohmer pretendia que o cinema (em respeito ao seu funcionamento básico) fosse como uma pintura. Sobre sua teoria, Aumont comenta: “O cinema é uma espécie de pintura (...); é pintura, não quando tenta imitar ridiculamente a pintura (efeitos gráficos ou de “composição”), mas apreendendo em sua raiz alguns de seus elementos mais específicos, as iluminações ou o movimento” (p. 62, 2004).

No que cabe a reivindicação do dispositivo cinematográfico como suporte da inscrição pelo sujeito, o que há é uma literalidade do cinema como pintura, pois que se trata da película

⁵⁰ Na verdade, o que ocorre com boa parte da animação experimental, que normalmente é abordada na teoria do cinema de forma genérica junto a filmes de outras naturezas e sem que seu processo seja mencionado ou reconhecido.

como tela⁵¹. Os primeiros filmes deste tipo de que se tem registro são as experiências de Arnaldo Ginna: quatro filmes pintados em 1910⁵². “Em 1908-09, uma câmera de cinema que pudesse filmar um *frame* por vez não existia⁵³. Pensei em pintar diretamente sobre a película” (GINNA *apud* BENDAZZI, 1995, p. 13)⁵⁴. Arnaldo Ginna foi teórico do futurismo italiano, tendo dirigido o *Vita futurista* (1916)⁵⁵ e, com seu irmão Bruno Corra, desenvolveram uma base teórica para a pintura em movimento, a qual chamavam “acordes cromáticos” (BENDAZZI, 1995). É precisamente esta teoria que ele coloca em prática em seus filmes pintados sobre a película.

Ainda que tal processo se funde no campo da arte, como se vê, ele será desenvolvido por Norman McLaren e Len Lye apenas a partir da década de 1930, porém, incorporando estes filmes em outros campos da cultura visual. Apesar de suas inclinações artísticas, ambos produzem trabalhos comerciais com pintura na película para a *General Post Office Film Unit* de Londres e utilizados para fins institucionais. Enquanto os filmes pintados de Len Lye podiam exibir mensagens referente a estatal, as obras de McLaren versavam sobre os sistemas de correio e telefonia de Londres (RUSSETT, STARR, 1988). *Love on the wing* (1938), por exemplo, todo desenhado na película, faz referência direta ao serviço oferecido pelos correios (Figura 18).

Figura 18 - *Love on the wing* (1938) de Norman McLaren.



Fonte: Prints diretos do arquivo do filme.

Após o início da II Guerra, a carreira de McLaren tem continuidade na América, onde chegou a trabalhar com Mary Ellen Bute, além de produzir subsidiado pelo *Solomon*

⁵¹ É importante lembrar, no entanto, que os primeiros filmes coloridos foram pintados diretamente sobre a película. Um processo igualmente decupado, mas que se presta a uma função completamente distinta: a de reforçar a própria natureza fotográfica do dispositivo, mascarando sua então deficiência visual.

⁵² Em carta a Bendazzi (1972), Ginna afirma que não sabe do paradeiro dos originais.

⁵³ De fato, os artistas das vanguardas mencionados que trabalharam quadro a quadro só o fizeram na década de 1920.

⁵⁴ Bendazzi indica que a citação foi retirada do livro de Mario Verdone, *Cinema e letteratura del futurismo* (Edizioni di Banco e Nero, Rome, 1968).

⁵⁵ Segundo Bendazzi (1995), o único filme “oficial” do futurismo.

Guggenheim Foundation (RUSSETT; STARR, 1988). Mas a principal fase de sua produção ocorre no Canadá a partir de 1941, ao assumir a direção do setor de animação da NFB (National Film Board). É, talvez, o conjunto da obra de McLaren e sua atuação na NFB que terminam por consagrar a prática da pintura na película como uma instância própria do campo da animação, afastando-a do campo artístico, muito embora ao longo do século XX, ela seja retomada por artistas em contextos diversos e para fins igualmente distintos.

Seja como for, as obras de Ginna, Lye e McLaren sugerem essa substituição literal da tela de cavalete pela película. O próprio McLaren afirma: “Eu tentei preservar, em minha relação com o filme, a mesma proximidade e intimidade que existe entre um pintor e sua tela”⁵⁶ (MCLAREN *apud* RUSSETT; STARR, 1988, p. 122). Ao fazer isso, se traz novas dimensões para a arte, inclusive plásticas, posto que um dos procedimentos mais recorrentes da arte direta na película consiste da produção de grafismos a partir da raspagem da emulsão da película. Ou seja, trata-se de um aspecto material próprio de tal dispositivo a reconfigurar a produção imagética no universo da representação visual. O realizador que adota a técnica habita um ínterim entre a pintura e o cinema. Numa análise apressada, a prática parece sugerir uma proximidade maior com a primeira. No entanto, logo se percebe que o nível de intimidade com o dispositivo cinematográfico que tal processo promove é bastante elevado.

Como se disse, tal processo implica também novas dimensões para o dispositivo do cinema, a partir do abandono de sua natureza fotográfica e de sua função básica: a filmagem. Com a câmera excluída, cabe exclusivamente ao sujeito representar a figura ou grafismo em movimento, numa reconfiguração radical, onde estão implicados ambos o processo e a plástica, tudo aquilo que compete para que um produto fílmico seja reconhecido como tal. Como a arte abstrata assim o fez para a pintura de cavalete, problematizando o quadro, a pintura na película colocará em xeque a própria película, por sua planificação⁵⁷ e exposição de sua materialidade⁵⁸. Mas talvez a grande ruptura ocorra quando da maturidade do processo, ao se negar o fotograma como o espaço exclusivo dessa representação.

Como se sabe, a imagem fílmica tem no fotograma uma função de moldura. “A moldura-limite é o que interrompe a imagem e lhe define o domínio ao separá-la do que não é a imagem” (AUMONT, 2002, p. 144). Embora, no caso do cinema, Aumont se refira ao conceito de “moldura-limite” como a tela final (a da ocasião da fruição), que nem sempre

⁵⁶ Do original em inglês (tradução da autora): “I have tried to preserve in my relationship to the film the same closeness and intimacy that exists between a painter and his canvas”.

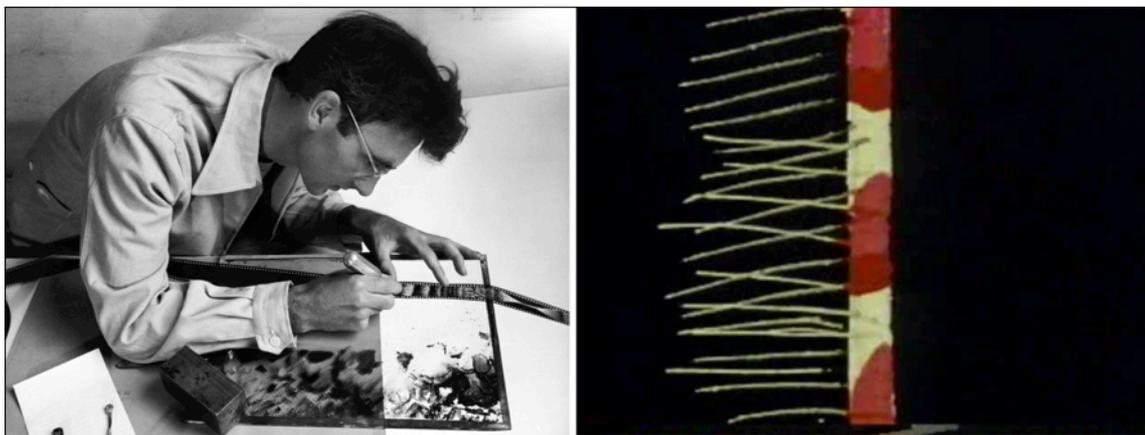
⁵⁷ “Planificação”, aqui, no sentido de explorar a materialidade plana da película, como a arte abstrata promoveu no caso da tela de cavalete.

⁵⁸ Como será desenvolvido em capítulo seguinte.

possui formato proporcional ao do *frame* da película⁵⁹, é possível dizer que o fotograma cumpre essa função a nível processual. É ele que media a representação, inclusive porque em se tratando de animação, tradicionalmente, os *frames* possuem uma relação de contiguidade com o seu anterior e o seu seguinte, de modo que o controle da posição do objeto a ser representado no espaço é bastante meticuloso, tendo a moldura como referência. A quebra com essa forma tradicional de representação animada põe em xeque, principalmente, a essência limitante do fotograma.

Muito embora os filmes de Len Lye para a G.P.O. na década de 1930 pareçam já apresentar tal transgressão processual, as obras que marcam essa ruptura são produções de Norman McLaren a partir da década de 1940, já na NFB. “Em 1947, McLaren voltou a pintar diretamente sobre o filme. Desta vez, ele quis escapar da escravidão do fotograma, pintando, em vez disso, a película no sentido longitudinal” (BENDAZZI, 1995, p. 116). Essa libertação do fotograma foi experimentada inicialmente em *Feedle-De-Dee* (1947) e *Begone dull care* (1949), onde parte dos grafismos se estendia para além do fotograma, englobando muitos deles na sua constituição, como pode ser observado na Figura 19. Assim, primeiro reivindicava-se o fotograma enquanto tela, para em seguida postular: a película inteira é a minha tela, medindo os limites da representação a partir de sua configuração formal.

Figura 19 - McLaren pintando *Begone dull care* (esq); *Begone dull care* (dir).



Fonte (respectivamente): RUSSETT; STARR, 1988; print direto do arquivo do filme.

Cada fotograma, nesse caso, é, ao mesmo tempo, um trecho reduzido de um grafismo maior e uma imagem isolada. “A força do traço lutando sem parar contra o limite da moldura”

⁵⁹ Inclusive diante de diferentes aparelhos reprodutores. A imagem da TV, por exemplo, pode impor um novo formato, requerendo cortes da imagem original.

(BONFAND, 1996, p. 124), como Bonfand assim sugeriu para o caso de Kline⁶⁰, também se aplicaria aqui. Na película, esse limite é transgredido através da pintura no espaço fora do fotograma. Se cria, assim, um outro espaço da representação, invisível aos olhos do espectador, pois que em dissonância com os sistemas de fruição deste dispositivo. Não é a película, enquanto mídia física, que será exposta à apreciação e sim a película executada pelo projetor, cujo sistema mantém o fotograma como espaço privilegiado. É importante observar que mesmo a inscrição que se estende para além deste espaço do fotograma não é excluído da representação final, mas se apresenta de forma distinta da qual foi processada. Um retângulo vazado pintado no sentido longitudinal da película não será experienciado pelo espectador como um retângulo e sim como um par de linhas imóveis que duram no tempo. Invisível é o conjunto da forma que o projetor desconstrói.

A técnica foi utilizada durante todo o século XX em contextos cinematográficos e/ou artísticos diversos. A partir dela, se reconfigurou toda a prática cinematográfica e a função do dispositivo. Do ponto de vista plástico, a princípio destacam-se duas orientações processuais: uma em que a película é tratada como um quadro em branco para a representação, podendo ser transparente ou velada (quando é exposta a luz antes do processo de revelação, o “filme queimado”); e a segunda como intervenção plástica na representação fílmica, baseada em películas com filmagens prévias⁶¹. As formas de inscrição são ilimitadas, da pintura à colagem (como vemos no cinema de Stan Brakhage). Bastante comum, como dito, é a raspagem através de materiais cortantes, seja na película velada ou pré-filmada. A película foi usada, inclusive, para a produção sonora a partir da inscrição de grafismos na banda de som, aproximando este da forma. Tais experiências passaram por Moholy-Nagy, Oskar Fischinger, até amadurecer nas mãos de Norman McLaren (RUSSETT; STARR, 1988).

O alicerce ideológico dos experimentos na película variou de contexto a realizador. A princípio, pode se pensar que, uma vez que a prática da pintura na película foi consolidada como um procedimento artístico próprio, ela perde seu potencial problematizador da pintura, como nas origens da prática. No entanto, arrisca-se dizer que, como linguagem que vincula duas artes de representação distintas, as problematizações possíveis estarão sempre dadas como aspectos fundamentais na constituição do sentido da obra, ainda que seus criadores não estejam tentando reinaugurar a discussão.

⁶⁰ Consta que Franz Kline trabalhava com pintura figurativa até 1949, quando teve a oportunidade de ver um de seus trabalhos ampliado através de um projetor. O trecho exibido, pela redução, já não comunicava o todo, mas possuía autonomia enquanto abstrato (BONFAND, 1996).

⁶¹ Leve-se em conta, também, a película parcialmente velada, mas com alguns trechos pré-filmados conservados o suficiente para serem visualizados.

Sem dúvida, a técnica não foi inaugurada no super 8 nacional, a animação direta foi experimentada antes no Brasil, sendo seu mais expressivo representante em território nacional, Roberto Miller, que teve como mentor o próprio Norman McLaren, durante uma temporada de seis meses no Canadá na década de 1950. Ao retornar, produziu diversas obras seguindo a linha de McLaren, com criação na película não só de imagens, como também de som, gravado direto na faixa sonora da película (MORENO, 1978). Ainda assim, o caso da não inauguração da técnica e certos procedimentos diante da mesma não tornam tais experimentos superoitistas menos importantes no grande quadro do cinema nacional e, nesse sentido, evoca-se o dito de Fayga Ostrower (1990), quando afirma: “A própria “novidade” deve ser entendida como um aspecto secundário da criação. (...) Todo ato criativo é único e novo, já por ser expressão autêntica, manifestando a unicidade de cada indivíduo” (p. 268). No Brasil superoitista, certamente novas dimensões se colocaram, do ponto de vista material, estrutural e sócio-histórico, além de que a animação direta no super 8 nacional é, em sua maior parte, desprovida de mestres, muito embora alguns realizadores tratem de conectar suas experiências àquelas de McLaren. É o caso de Firmino Holanda⁶² e Leontino Eugênio⁶³, a quem os trabalhos de McLaren possibilitou uma outra consciência sobre as possibilidades do cinema. Mas, de modo geral, a aderência ao processo ocorre no super 8 de forma não institucionalizada e com repertório e referências, além de escassos, muito distantes do período em que os realizadores produziram. Pode se dizer que no super 8 brasileiro opera-se uma redescoberta da película enquanto suporte.

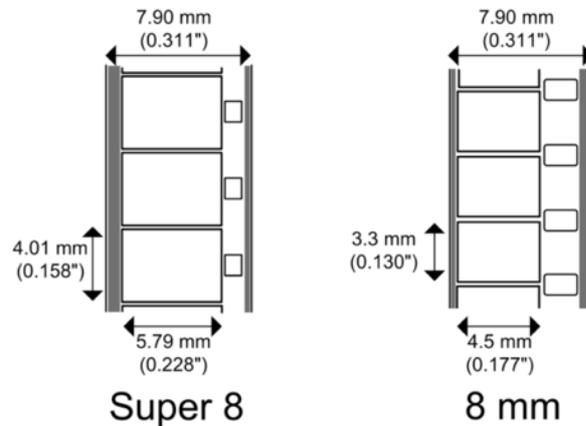
A nível material, o super 8 cumpria uma função paradoxal. Pois, ao passo que se tratava da película mais acessível, dada a estrutura para a produção de cinema no Brasil, como suporte de inscrição direta, o super 8 tomava ares de cinema impossível, adicionava problemas, devido ao seu tamanho reduzido. “Cada mínimo *frame* era uma pintura em miniatura”⁶⁴ (Jerome Hill apud RUSSETT; STARR, 1988, p. 148), como lembrou o realizador americano Jerome Hill. Referia-se a uma película de 35mm. No super 8, excluía-se da largura de apenas 8mm o espaço das perfurações e da banda sonora. O espaço da inscrição, o fotograma, é ainda mais reduzido, de 4,01mm de altura por 5,79mm de largura.

⁶² FIRMINO HOLANDA, em entrevista concedida a autora por e-mail, 2015.

⁶³ LEONTINO EUGÊNIO, em entrevista concedida a autora por telefone, 2016.

⁶⁴ Do original em inglês (tradução da autora): “Each tiny frame ends up a miniature painting”.

Figura 20 - Configuração do espaço na película de super 8 e de 8mm tradicional.



Fonte: en.wikipedia.org

Alguns dos realizadores pontuaram tal questão em seus depoimentos para a presente pesquisa: “Vendo aqui o filme, é inacreditável, porque o espaço é muito pequeno” (LEONTINO EUGÊNIO⁶⁵). “Trabalhar numa escala tão diminuta era bastante cansativo. O trabalho era vagaroso. Para produzir uma sequência de imagens de 1 a 2 segundos eu levava um dia de trabalho” (ANGELO MARZANO⁶⁶). “A pretensão era grande, a começar pela bitola com que adotaria, de tamanho reduzidíssimo. McLaren trabalhava com película de 35mm e dispunha de todo aparato do National Film Board” (FIRMINO HOLANDA⁶⁷). Para a inscrição direta, o super 8 requeria, talvez, um suporte estrutural maior, dado o desafio de representar em uma tela tão minúscula. No entanto, foi executado pelos realizadores com o mesmo espírito do improvisado de materiais que guiou a produção superoitista como um todo.

Tanto Leontino Eugênio, quanto Firmino Holanda improvisaram suas mesas de trabalho. A do último consistia de uma placa de vidro com duas margens de papelão, por onde deslizava a película. Firmino e Angelo Marzano precisavam executar os grafismos com o auxílio de uma lupa. Dos entrevistados, apenas Ypiranga Filho produzia com a mediação de uma moviola, possibilitando a visualização da película em escala maior durante o processo.

A película velada, caso dos filmes de Firmino, Leontino, Ypiranga Filho e Edgar Navarro, trazia uma outra dificuldade: não era possível identificar os espaços dos fotogramas, pois a emulsão escura impedia sua visualização. Leontino Eugênio relata⁶⁸ que era necessário fazer o cálculo dos espaços do fotograma para que o resultado final projetado funcionasse. Edgar Navarro relata sua estratégia:

⁶⁵ LEONTINO EUGÊNIO, em entrevista concedida a autora por telefone, 2016.

⁶⁶ ANGELO MARZANO, em entrevista concedida a autora por e-mail, 2016.

⁶⁷ FIRMINO HOLANDA, em entrevista concedida a autora por e-mail, 2015.

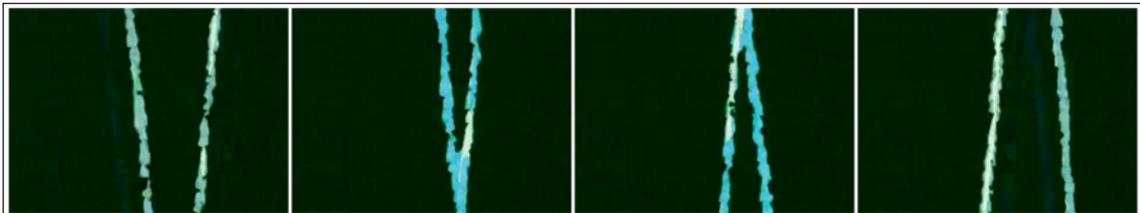
⁶⁸ LEONTINO EUGÊNIO, em entrevista concedida a autora por telefone, 2016.

“Pra determinar na película velada os espaços que correspondiam aos fotogramas lembro que coloquei presas com durex numa mesa a película velada justaposta a uma película já revelada em que a divisão entre os fotogramas era bem nítida. Fazendo corresponder as perfurações de ambas eu pude determinar com precisão aceitável as linhas divisórias dos fotogramas na película em que queria inscrever os arranhões (grafismos) na emulsão do filme.” (EDGAR NAVARRO⁶⁹)

O tamanho da tela implicava, inclusive, os materiais de intervenção, que precisavam ser igualmente bastante reduzidos. Leontino Eugênio utilizava uma agulha de costura amarrada em um suporte para riscar na película. Firmino Holanda informou usar também estilete, Edgar Navarro realizou as inscrições com a ponta de um compasso e Angelo Marzano, lâmina de barbear, bico de pena, etc. Para as películas pintadas, uma miríade de materiais foi utilizada, como hidrocor (Firmino Holanda), canetas de lâmina de retroprojeter (Osman Godoy), pena, pincel, além de substâncias como nanquim e aquarela (Marzano).

Nos filmes destacados, trabalha-se tanto quadro a quadro, quanto no sentido longitudinal da película (Figura 21), algumas vezes experimentando-se ambas as formas no mesmo filme.

Figura 21 - Sequência de *frames* com efeito de traços no sentido longitudinal da película no final de *O rei do cagaço*.



Fonte: Captura do arquivo do filme.

Sobre o empreendimento de tal procedimento, Edgar Navarro relata:

“Em seguida os riscos tornam-se longitudinais, caóticos, para além do quadro, sem sequer me preocupar com o resultado que viesse dar. Havia nessa atitude uma pulsão genuína de transgressão que, aliás, é inspiradora da própria metáfora do filme. E por isso tudo estava certo, mesmo o que não estava” (EDGAR NAVARRO).⁷⁰

4.1.2 Estrutura do maquinário e o descontrole negociável

Em alguns processos artísticos, certo nível de descontrole é desejado e operado. Peter Bürger (2012) distingue a inserção do acaso na obra de acordo com a intenção do artista: a

⁶⁹ EDGAR NAVARRO, em entrevista concedida a autora por e-mail, 2016.

⁷⁰ EDGAR NAVARRO, em entrevista concedida a autora por e-mail, 2016.

produção direta e indireta do acaso. No caso da primeira, exemplificada com as experiências do *action painting*, “renuncia-se inteiramente à conformação intencional da totalidade do quadro em favor de um desdobramento da espontaneidade que, em medida considerável, entrega ao acaso o ato da conformação pictórica” (BÜRGER, 2012, p. 124). A articulação das intenções também aparece no pensamento de Fayga Ostrower (1990) sobre o acaso. Ao abordar o trabalho de Pollock, a autora fala de uma ficção do inconsciente, no sentido de que o acaso buscado em seu processo era mediado por uma intenção controlada. Para a autora, incertezas podem ser inseridas na criação artística a depender da natureza do dispositivo e do processo selecionado pelo realizador. Sendo assim, não cabe falar de total ausência de controle na criação, mas de uma gradação, que envolve mais ou menos limites, e que o artista articula a partir das escolhas que faz durante o processo.

Para os fins aqui propostos, basta dizer que se o nível de descontrole que Pollock assume fosse aplicado à película, teríamos que multiplicá-lo pela quantidade de *frames* envolvidos. O dispositivo cinematográfico adiciona essa outra extensão de descontrole, porque a obra final não é resultado de uma pintura, mas da *relação* entre 24 pinturas para cada segundo de duração de filme. A essência da imagem fílmica está, dessa forma, na relação entre imagens, e a história da pintura na película evidencia, por vezes, a necessidade de sabotar essa relação. Assim, como veremos, no caso da pintura na película, não está se abrindo mão apenas do controle exercido pela operação automática da câmera, mas do próprio sujeito que opera a película. Em primeiro lugar, porque o exercício na película em si impõe aspectos que fogem ao controle do artista. Em segundo, porque, além disso, o realizador pode optar por adotar formas de representação em que seu controle é ainda menor.

Todo dispositivo que media a representação visual impõe determinados limites processuais, além de normalmente se enquadrar em sistemas de representação adaptados para aquele *medium* específico, cuja estrutura também tende a ser adaptada ao sistema de representação vigente. Um exemplo pode ser observado no próprio conteúdo do presente texto, na supracitada fala de Arnaldo Ginna (página 68), quando relata que em 1909 não havia uma câmera capaz de filmar *frame a frame*. O fato é que o dispositivo cinematográfico foi desde o princípio empregado em regimes visuais distintos, que impuseram diferentes adaptações ao maquinário. Para a animação, a necessidade de filmar *frame a frame* era fundamental, e durante o século XX inúmeras câmeras foram adaptadas e lançadas para o processo animado.

Caminhar na contramão da estrutura do meio adiciona certo nível de incerteza no processo, o que, por vezes, faz parte da intenção em que se baseia a obra. E como já sugerido,

no super 8 nacional foi comum o não comprometimento com o sistema de representação cinematográfico em vigência, tanto a nível estético, quanto institucional. Nas pinturas na película, observa-se também o não comprometimento com a estrutura do dispositivo que, na animação direta, adquire consequências bastante peculiares.

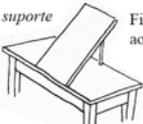
O exercício na película, em si, é um fator de descontrolo. O sistema técnico do aparelho câmara *capta* seres e elementos em movimento real de forma fragmentada. Na representação direta na película, o sujeito *cria* seres e elementos em movimento. Norman McLaren (MCLAREN *apud* RUSSETT; STARR, 1988) pontua as diferenças entre a animação tradicional de desenhos e direta na película, mencionando a dificuldade de se obter estabilidade da última, o que resulta numa imagem que tende a adquirir movimento muito intenso. Na animação tradicional é possível reproduzir toda a imagem do *frame* anterior com enorme fidelidade, alterando-se apenas os pequenos detalhes que precisam de movimento. Isso porque no processo do desenho animado, a imagem do *frame* anterior é posicionada atrás do suporte de representação do novo *frame*, sobre uma mesa iluminada por baixo, permitindo o decalque. O processo de representação direto na película é mais orgânico devido a inevitável organização longitudinal dos fotogramas. A referência do fotograma anterior é bem menor, necessitando redesenhar o elemento no fotograma seguinte sem a precisão formal e espacial que a animação tradicional de desenhos permite. No entanto, mesmo diante disso, é possível sistematizar o processo, de modo a garantir o máximo de precisão possível, e McLaren é um exemplo deste feito, tendo desenvolvido os suportes e materiais necessários à produção (Figura 22).

Figura 22 - Sketch do livro *Cameraless Animation* de Norman McLaren, distribuído pela NFB em 1958.

COMO FAZER FILMES ANIMADOS SEM UMA CÂMERA

Norman McLaren

O que é necessário:

1. *Uma cadeira* para o artista se sentar. 
2. *Uma mesa* para o artista se sentar a. 
3. *Um suporte* Fixado em cima da mesa em um ângulo que permita ao artista conforto enquanto desenha. 
4. *Um buraco* de mais ou menos 2 por 10 polegadas (50mm x 250mm) cortado no suporte para deixar a luz passar. 
5. *Uma lâmpada ou um espelho ou mesmo uma tira de cartolina branca* colocada em cima da mesa, por trás do buraco, para iluminar ou refletir a luz natural. 
6. *Duas tiras de madeira* para serem fixadas verticalmente em cima do suporte. Com espaçamento de mais ou menos 3 1/2 polegadas (90mm) entre elas, formando uma canaleta no suporte, acima do buraco. 

O suporte para o filme

7. *Um pedaço de madeira* com cerca de 3 1/2 por 21 polegadas (90mm x 533mm), que consiga deslizar suavemente pela canaleta. 
8. *Uma fileira de pinos em um dos lados do pedaço de madeira* para que a mão do artista que esteja livre possa facilmente empurrar o pedaço de madeira pela canaleta, um pouco de cada vez, enquanto ele desenha nos frames do filme. Os pinos devem ser no lado esquerdo para os destros, e no lado direito para os canhotos. 
9. *O sulco* por toda a extensão do pedaço de madeira, para prender a película de 35mm. O sulco deve ter 35mm de largura e ter reentrâncias nos dois lados para segurar a película de forma segura. As reentrâncias devem sobresair 1/4 de uma polegada (3mm) e não devem pressionar as beiradas da película, deixando-a livre para ser puxada através da canaleta. 
10. *Um buraco* com cerca de 1 por 19 polegadas (25mm x 480mm), ele deve ser cortado no centro do sulco para que seja possível a luz passar. 
11. *Um pedaço de vidro jatiado ou celulóide fosco* para ser encaixado no buraco, tornando possível a película que está presa no sulco ter um suporte sólido e transparente. 
12. *Uma haste* fixada embaixo da mesa com capacidade de suportar um rolo de 1.000 polegadas (304 metros) de filme 35mm. O filme será alimentado de baixo para cima entre os joelhos do artista até o sulco no suporte do filme. 
13. *Um cesto* localizado em um canto mais afastado da mesa, tem o objetivo de receber o filme assim que ela desce do suporte. A distância deve ser suficiente para que permita a tinta desenhada na película secar antes de atingir o cesto. 

"Como fazer filmes animados sem uma câmera" uma página extraída do livreto *Animação sem câmera* de Norman McLaren, distribuído pela National Film Board do Canadá, 1958. O livreto descreve a técnica animada desenvolvida por McLaren, e inclui seus projetos dos equipamentos necessários. O livreto também foi originalmente publicado pela UNESCO em *Educação Fundamental: um boletim trimestral*, outubro 1949.

Fonte: RUSSETT; STARR, 1988⁷¹.

Importante é perceber que uma sistematização, quando buscada, nem sempre privilegia uma configuração de movimento naturalista. Assim é, que mesmo a representação abstrata pode possuir movimento mais ou menos fluido. Os cineastas abstratos das vanguardas de 1920, como Eggeling, Ruttmann e Richter não trabalhavam diretamente na película e mantinham um enorme controle de movimento das formas, o que é notável nos filmes, mesmo no caso do uso de formas mais orgânicas semelhantes a pinceladas, como no caso da série *Lichtspiel opus* de Walter Ruttmann. Esse controle é bastante questionado na obra de McLaren que, porém, como já vimos na Figura 19, por vezes, ainda busca produzir na película formas geométricas estruturadas, ainda que ocupem vários fotogramas no sentido

⁷¹ Com inclusão de legendas traduzidas do inglês.

longitudinal. Nos movimentos experimentais da década de 1960 constam exemplos de extremo descontrole, por exemplo, no *Mothlight* (1963) de Brakhage, em que o realizador faz colagem de materiais diversos ao longo da película de forma não estruturada, resultando num efeito visual caótico. Outros exemplos do cinema estrutural partem de procedimentos filmicos *frame a frame* bastante controlados, muito embora casos extremos, como o trabalho de Robert Breer, possa sugerir o contrário. Em *Fist fight* (1964) e outros filmes, ele empregou imagens completamente distintas em cada fotograma, resultando num efeito visual que sugere a desordem, quando na verdade parte de um processo bastante estruturado, ocorrendo que é a própria ideia de movimento como fundamento básico do dispositivo que está sendo negada, como observado. Esta construção processual, certamente, resultará em uma forma em movimento distinta, não fluida e, portanto, causando a sensação de velocidade e movimentação constante.

É um cinema próximo a estes de “velocidades incríveis”, como Parente (2000) aponta, que veremos nestas experiências superoitistas, onde em apenas um segundo há muito a ser visto. A relação processual entre *frames* foi explorada de formas bem distintas nos trabalhos analisados, resultando em efeitos próximos ao do *flicker* (em português, “tremulação”), comum no já mencionado cinema estrutural da década de 1960 nos Estados Unidos. Em *The flicker* (1965), Tony Conrad cria um filme consistente apenas de sequência alternada de *frames* totalmente brancos e *frames* totalmente pretos, resultando num efeito trêmulo, como se a imagem piscasse. A mesma técnica foi utilizada por outros cineastas do mesmo movimento, como Paul Sharits em *N:O:T:H:I:N:G* (1968), em que alternam-se *frames* com imagens e *frames* de cor sólida, sem imagem. Robert Breer também experimenta o processo em *69* (1968), onde se alternam entre *frames* a relação de cor entre figura e fundo, que é invertida a cada *frame*. Existe nesta disposição uma relação bastante íntima com o dispositivo cinematográfico, buscando efeitos propriamente filmicos a partir da racionalização e total domínio dos procedimentos do maquinário.

A filosofia do cinema estrutural orienta-se, dessa forma, totalmente para a materialidade do dispositivo⁷². Nas obras observadas do super 8 nacional, percebemos uma conduta processual semelhante em alguns momentos, que dá conta de efeitos próximos ao do *flicker*, e que é utilizada de forma mais ou menos estruturada, a depender da obra. Ainda que a materialidade esteja em evidência também aqui, não é apenas o efeito plástico dessa conduta processual que é explorado, mas a construção de sentido orientada para outras esferas,

⁷² André Parente (2000) insere os filmes desse movimento na sua categoria de cinema-matéria. No entanto, não restringindo-se a estes, inclui realizadores de outros contextos, como Len Lye.

inclusive narrativas, como veremos no trabalho de Leontino Eugênio. Em seguida, observa-se os diversos fatores envolvidos na construção entre *frames* das obras analisadas.

Antes, é preciso considerar aspectos estruturais próprios do contexto cinematográfico brasileiro, como a então ausência de cursos especializados e restrita divulgação dos meios e processos da arte da animação. Em seu depoimento, Osman Godoy⁷³ relata, por exemplo, que a dificuldade para saber onde posicionar os grafismos nos fotogramas o levou a solução de produzir uma filmagem prévia na película a sofrer intervenção. Ele desenhou em outro suporte os caminhos por onde os grafismos pintados passariam e filmou, de modo que esse registro nos fotogramas da película funcionou como ponto de referência para melhor posicionar os grafismos nos *frames* seguintes (Figura 23). Foi sua forma de sistematizar o processo.

Figura 23 - Grafismos e base filmada (Puf no cosmo das cores, Osman Godoy).



Fonte: Captura do arquivo do filme.

Outro fator que compete para se obter maior ou menor controle é a própria largura da película. Com uma bitola de 70mm, Caroline Leaf conseguiu produzir na película grafismos bastante elaborados, permitindo o desenvolvimento de *Two sisters* (1991), uma ficção deveras complexa. Assim é que a bitola de super 8, pelo tamanho reduzido, implica um descontrole muito maior, dado o aumento no nível de imprecisão, seja na representação de cada fotograma individualmente, seja no estabelecimento da necessária relação de continuidade entre eles. Isso se reflete em todas as obras em foco na presente pesquisa. Como pode ser observado nas imagens adiante, a variação formal e espacial dos grafismos entre *frames* em sequência é notável, mesmo nos casos em que se trabalham formas geométricas bastante estáveis. Como se sabe, o recurso aos grafismos geométricos nos trabalhos abstratos tende a promover maior estabilidade formal, sendo muito diferente de obras como a de Pollock, cujo efeito irregular e

⁷³ OSMAN GODOY, em entrevista concedida a autora, Recife, 2013.

caótico é pressuposto no momento da criação. Nos filmes analisados, é interessante observar o efeito de caos que é trazido a partir dos grafismos geométricos em alguns destes filmes, efeito este que foi trazido também pela técnica selecionada e por aspectos materiais do dispositivo, como a largura da película. Permitindo que o geométrico mais estável seja experienciado de forma caótica, devido a natural variação entre *frames*. Apenas para fins de parâmetro, segue, adicionalmente, sequência entre *frames* de obra *live-action* e animação tradicional, onde a variação entre fotogramas é praticamente imperceptível. Aqui, cabe lembrar que, a nível estrutural, o que determina a percepção de estabilidade é, justamente, a coerência formal e espacial de que tratamos no capítulo 2.

Figura 24 - Sequência de *frames* em cena filmada (*M* de Fritz Lang, 1931).



Fonte: Captura do arquivo do filme.

Figura 25 - Sequência de *frames* em animação tradicional (*Branca de neve*, 1937).



Fonte: Captura do arquivo do filme.

Figura 26 - Sequência de *frames* na película (*Exp. 1. Animação*, Firmino Holanda).



Fonte: Captura do arquivo do filme.

É importante observar também que em alguns filmes, a própria escolha por um traço mais livre, orgânico ou caótico já inviabiliza uma variação entre *frames* que resulte numa percepção de movimento fluido, como pode ser visto nas Figuras 27 e 28.

Figura 27 - Sequência de *frames* na película (*Na pele*, Firmino Holanda).



Fonte: Captura do arquivo do filme.

Figura 28 - Sequência de *frames* na película (*Em quadrado*, Leontino Eugênio).



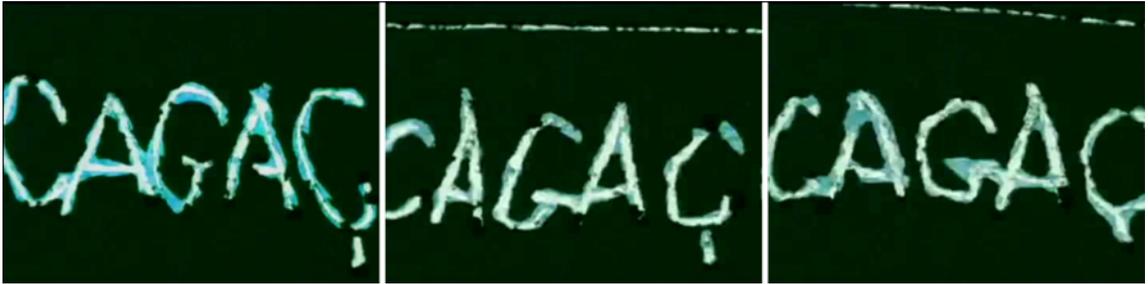
Fonte: Captura do arquivo do filme.

Ainda assim, é preciso salientar que se trata de uma postura consciente que se assume perante o dispositivo cinematográfico, ao buscar outros fins para a película, e perante o cinema como um todo, e o cinema nacional em específico, de não submissão aos esquemas de representação, sistemas de fomento e exibição. As experiências diretas na película demonstram que o potencial transgressor do espírito superoitista se situa no espaço da superação do próprio dispositivo, de seu maquinário.

Como se disse, o descontrole próprio da técnica, bem como da conjuntura cinematográfica nacional, parece ter se conectado com o espírito do super 8. Com o desejo daqueles de desobedecer ao cinema em todos os aspectos, a começar pelo maquinário. Sobre as diferenças observadas na Figura 29 (abaixo), Edgar Navarro⁷⁴ comenta: “no final novamente o título do filme, agora rabiscado, feito às pressas, assumindo propositalmente o defeito como efeito”.

⁷⁴ EDGAR NAVARRO, em entrevista concedida a autora por e-mail, 2016.

Figura 29 - *Rei do caçaco* (Edgar Navarro).

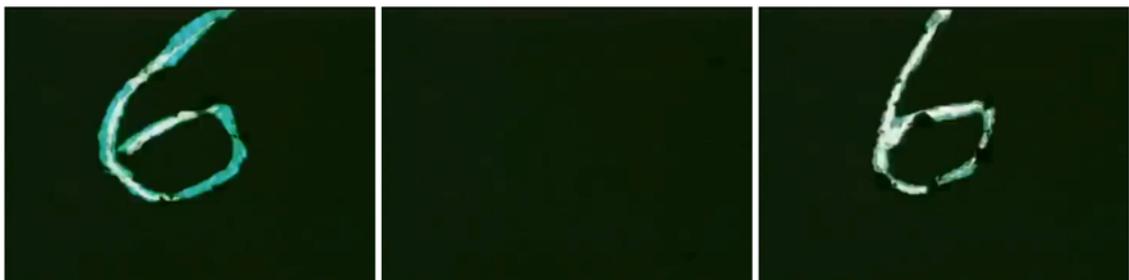


Fonte: Captura do arquivo do filme.

Ainda, nas intervenções de *O rei do caçaco* (1977), vários dos elementos animados são intercalados com *frames* pretos, de modo que quase⁷⁵ todas as intervenções animadas possuem uma movimentação ainda mais intensa, pois adiciona-se, como já observado, o fato de que os *frames* das imagens já possuem variações formais e espaciais entre si (Figura 30).

“Como não era minha pretensão fazer uma animação quadro a quadro (o que acarretaria em buscar a perfeição e o rigor do mesmo registro e posição para o grafismo utilizado), abri mão inteiramente dessa pretensão e promovi a descontinuidade proposital e aleatória da posição relativa do grafismo no quadro em relação ao anterior, bem assim da igualdade-semelhança desejável entre os próprios grafismos. Para atenuar essa descontinuidade bastou acentuá-la, ou seja, investi no efeito pisca-pisca. O que só tornou o resultado mais feérico e arrojado.” (EDGAR NAVARRO⁷⁶)

Figura 30 - Efeito *flicker* na abertura de *O rei do caçaco*.



Fonte: Captura do arquivo do filme.

Alterações bruscas na configuração da imagem na sequência entre *frames* foi explorada por Angelo Marzano em *Pulsar Quasar* (1976), como pode ser observado na Figura 31. No mesmo filme, Marzano alterna a relação de preenchimento do grafismo entre *frames* (Figura 32). E em um trecho de *Graffiti*, ele alterna *frames* onde a mesma forma se

⁷⁵ A exceção são as cenas trabalhadas no sentido longitudinal, visto que o grafismo engloba um conjunto de fotogramas consecutivos.

⁷⁶ EDGAR NAVARRO, em entrevista concedida a autora por e-mail, 2016.

apresenta com uma cor e uma textura⁷⁷ distinta, além de incluir um quadro em branco no conjunto (Figura 33).

Figura 31 - Variações bruscas entre *frames* de *Pulsar Quasar*.



Fonte: Captura do arquivo do filme.

Figura 32 - Sequência de *frames* com o preenchimento do primeiro quadro alternam-se com sequência de *frames* com o preenchimento do segundo. Em *Pulsar Quasar*.



Fonte: Captura do arquivo do filme.

Figura 33 - Efeito semelhante ao *flicker* em *Graffiti*, com alternância de *frames* com formas semelhantes com diferentes plásticas.



Fonte: Captura do arquivo do filme.

Leontino Eugênio conduz uma configuração alternada entre *frames* de modo que os efeitos são ao mesmo tempo os do *flicker*, mas também passíveis de construção de outra ordem de sentido para o filme. Tal como um taumatoscópio⁷⁸, ele alterna *frames* de um

⁷⁷ Devido ao fato de que os materiais de pintura utilizados possuem propriedades plásticas distintas.

⁷⁸ O taumatoscópio foi um dos muitos dispositivos óticos criados no século XIX e comercializados como brinquedos. Consiste de um disco com duas linhas amarradas em extremidades opostas. Em sua forma mais

personagem e de uma grade. No resultado projetado, o efeito é de que o personagem está preso (Figura 34). Assim, é a partir de uma configuração no nível do entre-frames que torna-se possível a criação de um fato passível de enunciação: o sujeito está enjaulado.

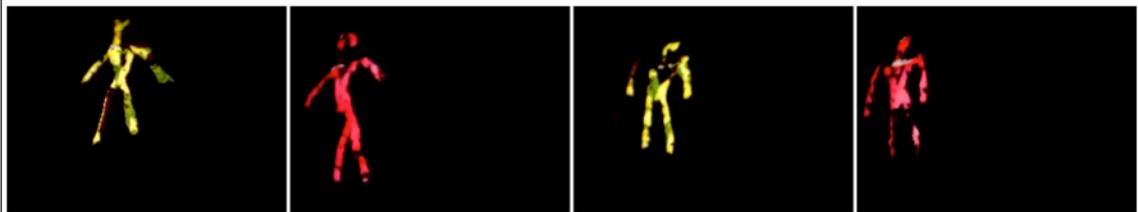
Figura 34 - Efeito taumatoscópio em *Em quadrado*.



Fonte: Captura do arquivo do filme.

O jogo do entre-frames no trabalho de Leontino Eugênio transcorrerá também por outros caminhos plásticos, envolvendo cor (Figuras 35), preenchimento (Figura 36) e a posição ou ausência das formas no espaço do fotograma (Figura 37), bem como a inserção de frames em branco (Figura 38).

Figura 35 - Sequência de frames em *Em quadrado*, com elementos alternando cor.



Fonte: Captura do arquivo do filme.

Figura 36 - Em sequência de frames, alternam-se figura com e sem preenchimento em *Em quadrado*.



Fonte: Captura do arquivo do filme.

conhecida, de um lado consta a imagem de um pássaro e do outro a imagem de uma gaiola. Ao girar as linhas, o disco exhibe ambos os lados rapidamente, de modo que temos a ilusão de estar vendo o pássaro dentro da gaiola.

Figura 37 – Entre-*frame* com alternância de figura e moldura vazia em *Em quadrado*.



Fonte: Captura do arquivo do filme.

Figura 38 - Sequência de *frames* em que alternam-se figura e quadros quase em branco.



Fonte: Captura do arquivo do filme.

Como pode se observar nos exemplos elencados, a disposição experimental perante o dispositivo cinematográfico se orienta não só pela configuração da imagem em si, mas também pela relação entre *frames*.

4.1.3 O filmado e a reciclagem

Nos trabalhos que compõem o *corpus*, o uso da película se deu de três formas:

- a) Velada: trata-se da película queimada, que possui uma emulsão enegrecida, as intervenções são produzidas através da raspagem desta substância.
- b) Pré-filmada: as intervenções gráficas foram realizadas por cima dos fotogramas que possuem as imagens originais do processo de filmagem.
- c) Transparente: a película passou por um tratamento para perder sua emulsão, tornando-se uma fita transparente.

Quanto à proveniência da película, além de *found footage*, foi utilizado também o lixo filmico, bem como filmagens produzidas pelos realizadores exclusivamente para as interferências.

O *found footage* consiste de arquivos filmicos produzidos para determinado fim, que são inseridos na obra a partir de um rearranjo de significado que pode se dar de formas variadas, tais como: montagem, *looping*, rearranjo de *frames*, alterações de velocidade, entre outras. William Wees (1993) entende, no entanto, que não se trata apenas do emprego de

mídia pré-filmada. O que caracteriza um filme como tal é o papel que o arquivo apropriado encena na obra.

"E este, eu argumentaria, é o efeito de todos os filmes *found footage*. Tenham eles preservado o arquivo em seu tratamento original ou o apresentado em novas e distintas formas, eles nos convidam a reconhecê-lo como *found footage*, como imagens recicladas, e devido a essa auto-referência, eles encorajam uma leitura mais analítica (o que não necessariamente exclui a apreciação estética) do que o arquivo originalmente concebido" (WEES, 1993, p. 11)⁷⁹.

Uma diferença fundamental entre a reciclagem do *found footage* e da película velada é que o primeiro dispõe, necessariamente, de imagens a serem resignificadas. Já em se tratando da película velada, trata-se mais de reutilizar o lixo filmico, ou seja, a película queimada, seja devido a acidentes ocorridos durante a produção (no manuseio da película, sua inserção na câmera, etc.), ou durante a revelação pelo laboratório. Arquivos que seriam descartados, não fosse por sua reutilização, aproveitando a emulsão resultante do processo de queimação como recurso plástico. Ainda que em alguns casos tenha havido uma filmagem prévia no filme utilizado para a intervenção, ao ser queimado, o arquivo já não apresenta o que ser resignificado, apenas uma fita enegrecida. É possível, no entanto, que o filme se mostre velado apenas em parte, de modo a manter em alguns trechos fotogramas inteira ou parcialmente preservados (caso de *For/Mal*, de Leontino Eugênio; de um dos filmes da série *Dinâmica dos traços*, de Ypiranga Filho; e de *Na pele*, de Firmino Holanda).

Leontino Eugênio indica que produziu suas animações com os pedaços de filmes super 8 queimados de outros realizadores de cinema da Casa Amarela, sobretudo de Eusélio Oliveira. De certo modo, essa reutilização parece estar ligada também a uma estrutura onde a precariedade técnica guia, em parte, os meios de criação.

"Naquela época era tudo pobreza, lá a gente fazia as coisas sem nem curso, sem nada. Você vê que eu fazia os filmes com filme que ninguém queria, que eram os filmes queimados. Eu pegava os filmes queimados, que eram velados, e fazia minhas animações" (LEONTINO EUGÊNIO⁸⁰).

Firmino Holanda, que frequentava o mesmo espaço, faz relato semelhante:

⁷⁹ Do original em inglês (tradução da autora): "And that, I would argue, is the effect of all found footage films. Whether they preserve the footage in its original form or present it in new and different ways, they invite us to recognize it as found footage, as recycled images, and due to that self-referentiality, they encourage a more analytical reading (which does not necessarily exclude a greater aesthetic appreciation) than the footage originally received."

⁸⁰ LEONTINO EUGÊNIO, em entrevista concedida a autora por telefone, 2016.

“Era comum entre os superoitistas acidentalmente “queimar” o filme, quando indevidamente usado. Isso resultava em rolinhos de S-8 com a fita totalmente escurecida, “velada”, como se dizia. Daí, víamos que o lado da sua emulsão química poderia ser raspado ou desenhado” (FIRMINO HOLANDA⁸¹).

No entanto, ele também sugere que alguns destes pedaços de película que utilizava nem sempre eram resultados de acidentes, supondo ser possível que alguns tenham sido propositadamente velados para os fins a que se prestaram.

Ypiranga Filho também usou película velada, mas proveniente de suas próprias filmagens em super 8. Ele enviava os rolinhos para revelar no México e, após meses, alguns deles retornavam total ou parcialmente queimados. Estes acidentes do laboratório resultaram nos três curtas já mencionados.

Já o relato de Edgar Navarro sugere que mesmo os filmes revelados corretamente acompanhavam uma ponta queimada. Para *O rei do cagaço*, ele reuniu e emendou algumas destas pontas de filmes revelados que possuía.

Osman Godoy e Angelo Marzano produziram as animações sobre película pré-filmada. O primeiro, como já mencionado, realizou filmagens com caminhos que indicavam a trajetória dos grafismos, a fim de facilitar o próprio processo de animação. Mas a película conta ainda com matéria filmada de outras naturezas, mais espontâneas, de espaços e objetos domésticos, os quais fazem parte da obra, em interação com os grafismos animados. Nas animações de Angelo Marzano, as gravações da película também foram produzidas por ele. Em *Pulsar quasar* (1976) e *Sessão da tarde* (1976), as filmagens foram realizadas especificamente para a criação da animação. A película da primeira foi tomada de uma janela de avião. Na segunda, as cenas foram gravadas a partir do repertório audiovisual da TV Globo.

“Em Sessão da tarde, eu fiquei uma tarde inteira filmando trechos da programação da TV Globo. Depois que o filme S8 foi revelado pelo laboratório, comecei a desenhar com uma lâmina de barbear diretamente sobre cada uma das imagens filmadas” (ANGELO MARZANO⁸²).

Graffiti (1983) foi baseado em película pré-filmada para outros fins. “*Graffiti* parte de um registro filmado de uma pintura minha em um muro de uma fábrica na Cidade Industrial, próximo a Belo Horizonte. O filme S8 usado na filmagem estava vencido e depois de revelado não dava pra ver muita coisa” (ANGELO MARZANO⁸³).

⁸¹ FIRMINO HOLANDA, em entrevista concedida a autora por e-mail, 2015.

⁸² ANGELO MARZANO, em entrevista concedida a autora por e-mail, 2015.

⁸³ ANGELO MARZANO, em entrevista concedida a autora por e-mail, 2015.

Apenas Getulio Grigoletto utilizou a película transparente, indicando o processo de preparo da mesma para as pinturas:

“Compra-se um rolo de filme ou pega-se um filme já exposto que não sirva mais pra nada. Coloca-se de molho por uma noite em alvejante (tipo Cândida). No dia seguinte, lava-se bem para que saia toda a emulsão (gelatina). O que restará então, será uma película de celulóide de 15 metros de comprimento totalmente transparente. Enxuga-se bem e começa-se a trabalhar. É necessário riscar com uma caneta os fotogramas, um a um. Para se ter uma idéia da paciência exigida, um filme de 15 metros contém aproximadamente 3.640 fotogramas (quadrinhos). Dividido o filme em quadrinhos, mãos à obra. Vamos então desenhar um por um, usando Nanquim, Ecoline e outros tipos de tinta que possam aderir ao acetato. Como cada fotograma de super 8 tem dimensões diminutas (5 x 4 mm de área útil), é quase impossível fazer qualquer desenho figurativo, contudo, prestam-se muito bem para pinturas abstratas. Pintada toda a película, se a tinta usada fixar bem e não deixar resíduos, pode-se projetar o original, caso contrário, é aconselhável fazer uma cópia de contato em laboratório.” (GETULIO GRIGOLETTO⁸⁴)

Como se vê, a reciclagem foi, em alguns casos, matéria fundamental para a possibilidade de produção. Em outros, um meio de transformar o erro em algo passível de ser apreciado no universo da representação visual. Será tratado adiante os aspectos formais e sua relação com a matéria fílmica empregada, seja esta velada ou não.

4.2 Efeitos no nível da representação

A presente seção se afasta um pouco do espaço do processo criativo para discutir os efeitos das experiências abordadas no âmbito da representação. Trata-se de observar agora como os processos abordados na seção anterior – a conduta do sujeito criador diante da matéria fílmica e do dispositivo – se desdobram visualmente. Como veremos, parte do que se entende por linguagem cinematográfica é completamente reestruturado para dar lugar a outro conjunto de elementos significantes, pertencentes a outro universo de prática e representação visual. A planificação da película fílmica, a inserção de grafismos caligráficos, bem como instâncias estéticas próprias do universo audiovisual, como o movimento e suas consequências para a percepção das formas pictóricas, são os pontos que guiam a discussão.

4.2.1 Da presença do quadro à presença da película

O quadro de cavalete tornou-se mais exposto com as mudanças de paradigmas que gradualmente distanciaram a pintura da representação naturalista em fins do século XIX. De janela que dava a ver uma dimensão espacial ilusória, o quadro tornou-se cada vez mais plano

⁸⁴ GETULIO GRIGOLETTO, em contato por e-mail, 2016.

e material. Ambos aspectos começaram a despontar já nas pinturas impressionistas, como nota Greenberg (1997), tendo nas experiências abstratas uma intensificação do processo:

“Os sucessores do impressionismo tornaram tudo isso mais explícito. A pintura, convertendo-se em antiidealista, rendeu-se mais uma vez à superfície plana literal. A correção do desenho, o claro-escuro em preto-e-branco, os efeitos luminosos tridimensionais, a perspectiva atmosférica e linear etc., etc. foram sendo progressivamente, embora não consistentemente, eliminados. A superfície uniformemente lisa e transparente por trás da qual a pintura antes se desdobrava foi transformada no *locus* real (actual) da pintura, em vez de sua janela de vidro.” (GREENBERG, 1997, p. 63 e 64)

Bonfand (1996) observa como a arte abstrata cumpriu evidenciar os limites do quadro, “qualquer que seja a definição de limites, a real do formato ou a propriamente filosófica” (p. 143). Diria Bazin (1991) que foi a fotografia que libertou a pintura de sua obsessão por representar fielmente. A história mostra, no entanto, que os novos paradigmas vigoraram independentes de dispositivos, pois como vimos, o próprio dispositivo cinematográfico será reivindicado como espaço de execução dos novos preceitos. Como já mencionado, de fato, houve a ideia, entre alguns artistas das vanguardas, de que o dispositivo cinematográfico pudesse servir à pintura, desvinculando-se da representação teatral (DENIS, 2010). Anna Teresa Fabris observa em recente artigo (2014), que, ainda que fundada no campo mesmo da arte, a pintura abstrata em movimento⁸⁵ não foi devidamente problematizada na teoria da arte, a despeito do que representava para a pintura e, paralelamente, para o cinema.

“Ao afastar-se dos meios próprios de outras artes, o cinema de animação abstrato diferencia-se do cinema industrial, baseado na narrativa e nas figuras dos atores, e se afirma como uma linguagem absoluta. Em relação à pintura, tem a vantagem de permitir radicalizar algumas propostas do começo do século XX, colocando no centro de suas operações o continuum espaço-luz-tempo. O fato de tais manifestações não serem levadas em conta não pode deixar de suscitar indagações sobre legitimidades e especificidades ciosamente defendidas por historiadores ainda apegados aos suportes tradicionais, em franca contradição com a abertura de horizontes inerente às poéticas modernas” (FABRIS, 2014).

Certamente, a animação abstrata permite uma radicalização orientada tanto para a prática da pintura quanto do cinema, e que tem início no âmbito estrutural. Enquanto no quadro, tal radicalização se orienta para um aspecto de convenção de representação, no caso do dispositivo cinematográfico, trata-se de uma transgressão no nível adicional da estrutura do próprio dispositivo. O quadro, sendo tela em branco, possui, *a priori*, “função” aberta. Sendo as possibilidades expressivas, nesse caso, passíveis de limitações da ordem dos esquemas

⁸⁵ E aqui, ainda não se trata especificamente de pinturas sobre a película, mas animação de outras naturezas.

acadêmicos, dos vícios estilísticos, etc. Ainda que esquemas acadêmicos surgidos no âmbito da pintura tenham sido agregados à representação fílmica, como a perspectiva (AUMONT, 1995), o dispositivo cinematográfico impõe uma limitação adicional, uma vez que sua função é prescrita. Ou seja, se a perspectiva é uma limitação possível enquanto esquema acadêmico no caso da pintura, em se tratando do dispositivo cinematográfico, tal esquema se confunde com o *modus operandi* próprio do dispositivo (à parte do sujeito criador), que precisa ser “sabotado” para representação distinta de tal esquema. Os atributos estéticos do dispositivo cinematográfico são, portanto, também prescritos. Sabotar seu funcionamento básico significa, conseqüentemente, abrir espaço para um universo visual pouco passível de reconhecimento.

“E aqui, em algum lugar, possuímos um olho capaz de imaginar qualquer coisa. E então temos a câmera-olho, com suas lentes orientadas no sentido de conseguir a composição segundo a perspectiva Ocidental do século XIX (...) subjugando a luz e limitando o quadro dentro desses parâmetros, com a velocidade padrão da câmera e projetor” (BRAKHAGE, 1983, p. 345).

Stan Brakhage (1983) compara, assim, a riqueza da subjetividade do sujeito criador em contraponto as prescrições de um mecanismo que reproduz os mesmos princípios imagéticos do século XIX, sendo necessário abri-lo, explorá-lo, desvirtuá-lo, para que novas possibilidades e experiências estéticas se abram. Como evidenciado em seus filmes, sobretudo o já mencionado *Mothlight* (1963), no qual o cineasta não utilizou a câmera, Brakhage buscou outras possibilidades imagéticas para o dispositivo da imagem em movimento, distantes da impressão de realidade própria do maquinário cinematográfico, o que ele considerava também um fator estético limitante: “A ‘realidade’ estende sua cerca confinadora e cada um é encorajado a afiar a sua própria astúcia. O artista é aquele que pula esta cerca durante a noite” (BRAKHAGE, 1983, p. 346 e 347).

Ao comentar as teorias de Brakhage, Aumont (2004) observa que, ao reforçar as práticas picturais do Ocidente, o cinema terminou se afastando da possibilidade de “dar origem a visões fílmicas” (p. 65). Aqui, cabe observar como as experiências com animação abstrata das vanguardas artísticas possibilitaram essa libertação. Pois, ainda que tenham surgido a partir da necessidade de problematizar a pintura, uma vez adaptada ao dispositivo cinematográfico, outras dimensões para a abstração se colocaram, permitidas pelas especificidades próprias do dispositivo (como o movimento), possibilitando visões propriamente fílmicas da pintura. O que é reforçado nas práticas de representação diretamente

sobre a película, pois que se trata de possibilidades plásticas e estéticas próprias do dispositivo do cinema (ao utilizar sua emulsão como elemento plástico, por exemplo).

Bonfand (1996) observou como a *presença* do quadro foi atribuída a “redução da terceira dimensão” (p. 42), permitida pela abstração. No entanto, é importante observar que não só as experiências abstratas competem para a planificação da tela, mas também elementos figurativos executados segundo princípios espaciais não naturalistas e distintos dos esquemas acadêmicos que os sustentam. E muito embora tais esquemas nem sempre representem o modo como percebemos a realidade de fato, como o é a perspectiva. Como *método* e como *forma expressiva* (OSTROWER, 1990), a perspectiva foi gradualmente recusada a partir do final do século XIX em função de outras formas de representação da profundidade – antigas e novas⁸⁶ – que nem sempre encontram um público apreciador possível (devido à ruptura com formas imagéticas consolidadas⁸⁷), mas com enorme potencial de abertura para novas formas de percepção.

“Do lado da arte, existe o papel criador e, sem dúvida, também, o papel “subversivo”. Ao apresentarem novas formas expressivas, as obras de arte ampliam os modos de percepção, invalidando aspectos anteriores já aceitos ou até convencionados pela sociedade, invalidando-os naquilo que se tornaram “acadêmicos”, sem vitalidade e expressividade” (OSTROWER, 1990, p. 179).

No caso da película cinematográfica, tais esforços no caminho da planificação e de uma presença mais ativa do suporte representam uma ruptura bastante radical. Porque a natureza imagética do dispositivo cinematográfico reside nesta ilusão de terceira dimensão ainda mais forte do que na pintura, até por todo o aspecto indiciático atribuído ao mesmo. Como Martin (2005) observa a respeito da representação cinematográfica, não se fala de um espaço *do* filme, mas de um espaço *no* filme. Ele trata, assim, de opor o espaço da materialidade fílmica – plano – ao espaço ali representado, com sua profundidade virtual. É o espaço *do* filme que se evidencia quando se trata a película como tela⁸⁸, trazendo à consciência o espaço efetivo da representação. Mas não só isto. A prática da representação através da raspagem, seja da emulsão na película velada, seja do que há ali filmado, desconstruindo-o, amplia essa presença da película através da apresentação dos aspectos

⁸⁶ Fayga (1990) observa como Cézanne testou práticas estilísticas de organização espacial antes de “conseguir finalmente realizar a visão de um novo *espaço de profundidade*” (p. 47).

⁸⁷ A respeito dos esquemas de representação, Gombrich (2007), afirma que permitem um leque de possibilidades para o artista e outro de expectativas para os espectadores. A desconexão ocorre quando essa expectativa é sabotada.

⁸⁸ O próprio Martin (2005) observa como o espaço *do* filme pode ser observado em obras como as de Oskar Fischinger, McLaren e Len Lye (p. 246).

materiais do filme. Trata-se da película exposta e do grande truque do cinema descartado. A maior consequência é, talvez, a perda do apelo indiciático da imagem cinematográfica, visto que a relação com o referente, quando há, passa a ser icônica ou simbólica. Um aspecto indiciático se sobrepõe, no entanto, dado que a obra indica a materialidade da película e do dispositivo.

No âmbito estrutural do Brasil, onde mesmo a pintura abstrata de cavalete tardou a desenvolver-se (LOPES, 2010), não é estranho que experiências semelhantes tendo a película como suporte tenham sido tímidas e raras. No super 8 nacional, é notável ainda que tenha surgido nas mãos de realizadores que não possuíam a prática da pintura e do desenho em sua trajetória, sendo o caso mais excepcional, talvez, o de Osman Godoy, militar de carreira e cineasta. Isso mostra como a prática da pintura e do desenho surge nesse contexto com base em fundamentos mais orientados para o cinema do que para a pintura e/ou o desenho⁸⁹ em si.

As obras do *corpus* compõem um conjunto bastante rico em se tratando de formas expressivas. Como pode ser observado na Tabela 1, exposta em seção anterior, com a descrição dos filmes, foi comum a utilização de imagens de naturezas plásticas e estéticas distintas no mesmo filme, algumas vezes nos mesmos quadros. No âmbito da abstração, encontram-se tanto as tendências de matriz geométrica quanto as que ficaram conhecidas como Abstração Informal.

“A Abstração Informal, também denominada de Abstração Lírica, Tachismo (entre outros nomes), surgiu quase que simultaneamente na Europa (França e Itália) e nos Estados Unidos. Pautada no emprego de manchas, formas orgânicas e no gotejamento da tinta sobre as telas, essa vertente abstracionista foi batizada nos Estados Unidos de Expressionismo Abstrato e *Action Painting* (Pintura de ação ou gestual)” (LOPES, 2010, p. 26).

Já no âmbito da figuração, apresentam-se elementos icônicos, simbólicos e também fotográficos, próprios do maquinário, incorporados às obras de formas variadas. Adicionalmente, também foi comum a presença de elementos caligráficos, que serão abordados adiante, em tópico separado.

Para os fins desta seção, é importante observar que, em todos os casos, a natureza das imagens promove uma presença da película enquanto matéria fílmica, seja porque a experiência estética (da imagem e do movimento) distancia-se sumariamente do que o filme

⁸⁹ Importante marcar a diferença, pois que se tratam de práticas de representação as quais foram atribuídos valores distintos no campo da arte, sobretudo no Brasil. José Neistein (1981) observa, por exemplo, como, apenas a partir da década de 1950, o desenho passou a figurar “como forma de expressão autônoma” (p. 43-44). De fato, o desenho foi mais facilmente aceito em outros campos da produção visual, como a caricatura, a charge e o cinema de animação.

normalmente representa, seja porque mesmo a matéria filmada é subvertida por grafismos de outras naturezas.

E talvez resida nestas experiências que mixam cenas filmadas com as intervenções o maior potencial de experiência da materialidade do filme. De fato, todo o jogo da ilusão cinematográfica cai por terra quando um grafismo animado invade a tela e brinca com o que fora filmado, como vemos em *Puf...*. Mais do que isso, os filmes que mixam os processos filmado e animado o fazem de modo a negar as convenções de representação das duas estéticas enquanto práticas consolidadas no campo do cinema: nem animação e nem *live-action*. Também não se trata de uma mistura que tende a conjugar uma imagem com a outra⁹⁰ ao modo de filmes que o fazem na indústria, como vemos em *Who Framed Roger Rabbit* (1988) ou filmes que agregam efeitos especiais de natureza animada. Aqui o animado se sobrepõe ao filmado, subjugando-o e desconstruindo seu sentido fundamental. Essa exposição da materialidade plana do filme (apresentado paradoxalmente tanto como janela, quanto suporte plano), que vemos nas obras de Osman Godoy e Angelo Marzano, opera um efeito indiciático duplo: das imagens filmadas, registro de uma realidade que de fato se passou diante da câmera em algum momento. Mas também da materialidade do suporte, já que as intervenções o planificam.

Puf... agrega cenas filmadas de naturezas diversas: um tomada do céu, de revista em quadrinhos, de brinquedos e objetos. Todas elas são planificadas e materializadas quando o ponto percorre sua extensão (Figura 39).

Figura 39 - Intervenção de grafismos em cenas filmadas em *Puf no cosmo das cores*.



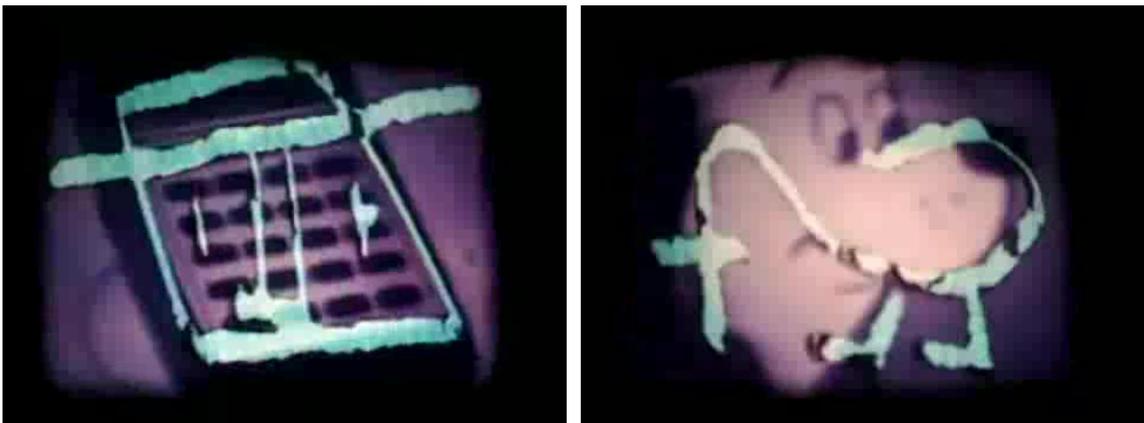
Fonte: Captura do arquivo do filme.

Já nos filmes de Angelo Marzano, as interações entre filmado e animado operam em diferentes instâncias. Em *Pulsar Quasar*, imagens geométricas se metamorfoseiam por cima da filmagem de um céu. As animações são indiferentes a este fundo filmado, onde ações

⁹⁰ À exceção de algumas cenas de *Puf...*, onde, como já observado, filmagens foram produzidas para guiar o movimento dos elementos animados e encontram-se em harmonia estética. Destaca-se aqui as cenas de *Puf* em que cenas filmadas de outras naturezas coexistem com os grafismos animados.

distintas se desenrolam. Já em *Sessão da Tarde* os grafismos se dão a partir do referencial filmado, se moldando a partir dele, criando certo nível de integração entre a imagem fotográfica e o efeito planejado das intervenções (Figura 39). Aqui, o realizador também ampliou a natureza do material a sofrer intervenção para outras instâncias do audiovisual. Ao coletar material da TV, realizou as intervenções por cima de material filmado, mas também animado (Figura 40). Em *Graffiti*, a relação com o material filmado é menos chocante porque dificilmente se vê o que foi gravado (o realizador indicou que a razão foi o fato da película estar vencida). É possível notar que a base filmada possui movimentação própria, como em *travelling*, muito embora seja impossível identificar elementos que possam se dizer filmados, são apenas sombras. Resulta daí que os elementos animados parecem atuar num espaço próprio para sua representação, sem o choque da desconexão entre representações de naturezas muito distintas.

Figura 40 - Natureza da relação entre grafismos e base filmada em *Sessão da Tarde* (Angelo Marzano).



Fonte: Captura do arquivo do filme.

A película também se faz presente, plana, material, na medida em que opera-se uma ausência ou distorção do corpo. Não caberia, aqui, tentar aprofundar problemáticas que tratem de situar o papel da linguagem de animação, de forma geral, no grande contexto da representação do corpo. Para os fins desta seção, basta lembrar que, diferente do teatro e do cinema filmado, onde o espetáculo se elabora com base no corpo real, a linguagem de animação afastou o corpo real de sua representação. Desde suas origens, a animação seguiu o caminho aberto por outras artes de representação, como a caricatura, mas também as práticas que passavam a se consolidar no próprio campo artístico, que implicava, cada vez mais, um corpo desconstruído. Exemplos encontram-se nas obras de Picasso, Dalí, Magritte, Miró, entre outros, que trataram de empreender a transfiguração, a fragmentação, a metamorfose, e

até a ausência do corpo. Para Eliane Robert Moraes (2002), tratou-se de destruir a forma humana, desumanizando-se também a arte. Não é leviano afirmar que a linguagem de animação dá continuidade a essas tradições, adicionando-se novos sentidos e paradigmas. O corpo será animalizado, reduzido, desconstruído, distorcido e finalmente “coisificado” em exercícios de metamorfose que eventualmente o situam como mero estado de coisa (voltaremos a este ponto).

Não será diferente nas obras aqui observadas. Podemos notar como a figura humana é reduzida na figuração de Leontino Eugênio e Firmino Holanda (*Na pele*). E no trabalho de Angelo Marzano em *Sessão da Tarde*, vemos como mesmo o corpo real ali filmado é desconstruído através dos grafismos que os interceptam (Figura 41).

Figura 41 - Respectivamente: Frame de *Em quadrado* (Leontino Eugênio), *Na pele* (Firmino Holanda) e *Sessão da Tarde* (Angelo Marzano).



Fonte: Captura dos arquivos dos filmes.

4.2.2 A poética da escrita no filme

O cinema se consolida como uma arte plural, agregando elementos de outras linguagens. Martin (2005) entende estes atributos compartilhados com outras linguagens – não cinematográficas – como “elementos filmicos não específicos”, tais como iluminação e figurino. Apesar de não incluir o texto (seja falado, seja escrito) neste rol, Martin (2005) enquadra parte de sua aplicação no cinema como “processos narrativos secundários”. Seria o caso das cartelas com legendas nos filmes mudos. Sobre a heterogeneidade da linguagem cinematográfica, Aumont (1995) observa que o cinema articula cinco tipos distintos de material de expressão. Da parte da trilha imagética, consta a imagem de natureza fotográfica e as “notações gráficas”⁹¹. Estas “podem substituir as imagens analógicas (letreros) ou a elas se sobrepor (legendas e menções gráficas internas à imagem)” (p. 193). Estes elementos textuais que se sobrepõem ou intercalam as cenas filmadas, apesar de executarem uma função de

⁹¹ Os demais materiais de expressão seriam da parte da trilha sonora: som fônico, musical e analógico (AUMONT, 1995).

apoio narrativo, são de natureza diversa do material fotográfico, que possui o verdadeiro apelo indiciático.

Dessa forma, poderia se dizer, a princípio, que a desconstrução que o texto opera no cinema experimental se aproxima do modo como é aplicado no cinema convencional, uma vez que, em ambos os casos, são passíveis de devolver o espectador à consciência material do filme. No entanto, em se tratando do cinema narrativo e industrial, há de se recorrer à teoria da “ilusão parcial”, onde Arnheim (2006) sustenta que toda arte de representação depende que o espectador ignore determinados elementos, que ameaçam a ilusão, para se permitir absorver pela narrativa. Ainda, o que o espectador ignora ou estranha depende de como se convencionou articular os diversos elementos da linguagem cinematográfica, sendo fortemente dependente de uma instância histórica. Mas também do regime visual em que o dispositivo cinematográfico se insere. No âmbito da animação, por exemplo, nas primeiras décadas do século XX, foi comum a inserção de cartelas intercaladas (como no cinema mudo filmado), mas também elementos textuais à exemplo de como ocorre nos quadrinhos, com onomatopeias surgindo no meio da cena e, inclusive, balões com as falas dos personagens.

O texto possui uma importância fundamental no cinema, adquirindo, inclusive, o papel mais funcional que se vê nos créditos iniciais e finais. Em ambos os casos (como recurso narrativo ou informativo), testemunhamos a necessidade de fazer usos estéticos do texto no filme. Jeff Bellantoni e Matt Woolman (1999) observam como as cartelas nos primeiros filmes eram bidimensionais e estáticas e apontam para o desenvolvimento estético da escrita em outros campos do audiovisual (como a TV e a publicidade) abrindo espaço para usos menos estáticos e mais criativos do texto no cinema.

“Nos anos de 1950 e 1960, inovadores como Norman McLaren, Saul Bass e Pablo Ferro usaram técnicas de animação para executar à mão composições e interações perfeitas entre tipografia e imagem, para comerciais de TV, curta-metragens e abertura de filmes.” (BELLANTONI; WOOLMAN, 1999, p. 7)⁹²

Martin (2005) também menciona usos criativos na legendagem: “Numerosos realizadores conseguiram dar às legendas dos seus filmes uma função lírica (Griffith, Gance), épica (Vertov, Eisenstein) ou dramaticamente figurativa, graças a uma disposição gráfica” (MARTIN, 2005, p. 228).

⁹² Do original em inglês (tradução da autora): “In the 1950s and 1960s, innovators such as Norman McLaren, Saul Bass, and Pablo Ferro used animation techniques to hand-render seamless compositions – and interactions – of type and image on film for television commercials, short films, and film titles”.

À parte isto, Isabela Aragão (2005) atenta para as demais incorporações do texto no filme, como os casos em que estes fazem parte da diegese, na exibição de jornais, cartas, placas de sinalização, entre outros, no próprio conteúdo filmado que compõe a obra.

Amparar o uso de elementos caligráficos nos filmes do *corpus* unicamente nestas abordagens teóricas resultaria em uma enorme distorção de sentido quanto ao objeto de estudo, dado que, à exceção dos créditos, tratam-se de categorizações fortemente determinadas pelo atributo ficcional, que são ausentes nos filmes aqui abordados. Em vez disto, estas animações produzidas diretamente sobre a película no super 8 brasileiro incluem o texto de forma muito mais próxima de como esta incorporação se deu no campo artístico, inclusive no sentido de reforçar a consciência e a materialidade do suporte.

Maria do Carmo Veneroso (2002) observa como a visualidade da escrita foi trabalhada na arte do século XX, tendo as colagens cubistas de Picasso como ponto de partida, onde se tratou de incluir ao quadro elementos textuais de naturezas diversas. Coincidia partir do campo da literatura o uso visual do texto da poesia, que passou a ser explorado de forma estética. A pesquisadora aponta como possíveis causas do fenômeno, “a dissolução dos limites precisos entre as linguagens artísticas e o diálogo cada vez maior entre as categorias artísticas” (VENEROSO, 2002, p. 81). Ela ressalta que estes trabalhos evidenciam “antigos vínculos existentes entre a palavra e a imagem” (VENEROSO, ano, p. 82), já que o sentido primordial dos caracteres textuais é o de representação gráfica da fala. Assim, artistas como Duchamp, Paul Klee e Basquiat irão incorporar a visualidade da letra ou do texto em seus trabalhos, seja eliminando da letra ou do texto sua função de comunicação da fala e explorando-o de forma exclusivamente visual, seja trabalhando ambas as instâncias de significação (escrita e visual) na obra, como em Basquiat.

O texto foi utilizado de formas semelhantes no cinema experimental. Em *Anemic Cinema* (1926), de Duchamp, espirais com textos giram na tela, explorando-se mais a visualidade do que o sentido do que está escrito. Em sentido oposto, em 1983, Michael Snow experimentou um filme inteiramente textual, sendo as palavras, os únicos elementos a surgirem na tela. *So is this* inicia com palavras individuais surgindo na tela até formar as sentenças que seguem: “This is the title of this film. The rest of this film will look just like this. The film will consist of single words presented one after another to construct sentences and hopefully (this is where you come in) to convey meanings.”⁹³ E segue durante os 43

⁹³ “Este é o título deste filme. O resto deste filme vai ser exatamente assim. O filme consiste de palavras isoladas apresentadas uma após a outra para construir sentenças e, espera-se (é aqui que você entra), para transmitir significados.”

minutos de duração neste exercício de metalinguagem, onde o texto é o filme e fala sobre o filme.

Posto isto, nas obras do *corpus*, o texto escrito se apresenta de duas formas: Numa primeira instância, à exemplo de como ocorre no cinema tradicional, para fins dos créditos, também riscados ou pintados na película. Numa segunda instância (sobre a qual me deterei com maior ênfase), ao longo do filme, sendo explorado tanto seu sentido de comunicação escrita, quanto sua visualidade.

Visualmente, o texto é explorado de forma crua e rústica, raspado sobre a película velada, nos trabalhos de Firmino Holanda e Edgar Navarro. Mas também apresenta-se pintado em *Puf...* e em *Graffiti* (Figura 42).

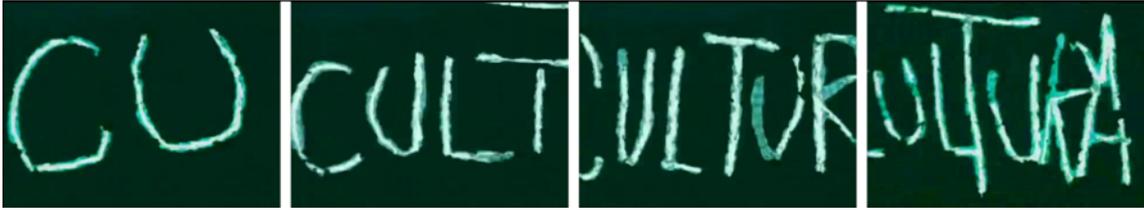
Figura 42 - Variação estética do texto raspado sobre a emulsão da película e pintado sobre a mesma. Respectivamente: *Na pele* (Firmino Holanda), *O rei do cagaço* (Edgar Navarro), *Puf no cosmo das cores* (Osman Godoy), *Graffiti* (Angelo Marzano).



Fonte: Captura dos arquivos dos filmes.

Já atrelado ao significado da escrita, o texto conecta-se com a imagem, reforçando ou recriando sentidos. No caso do filme de Edgar Navarro, que possui um forte apelo transgressor, brinca-se com o próprio sentido do texto, o que é viabilizado, sobretudo, por atributos específicos do dispositivo cinematográfico: seu movimento e sua temporalidade. “Cu”, vemos durante alguns segundos preenchendo toda a tela, para em seguida, perceber que se trata apenas de um trecho de uma outra palavra, quando esta se desloca para a esquerda, dando a ver o restante das letras que a compõem. Vemos, finalmente, de que se trata: “Cultura” (Figura 43). O jogo de palavras, da forma como foi executado, evidencia uma grande consciência das possibilidades do próprio dispositivo. “Um filme excremental” surgirá adiante, relacionando o aspecto escatológico do filme com sua natureza experimental. Assim, o texto ocupa uma função visual que conecta-se com o filme através de seu aspecto rústico e improvisado, raspado diretamente sobre a película, mas no que cabe a sua função comunicativa, permite o contraponto metalinguístico da obra. Inclusive, o realizador simula o *film leader* (ponta do filme que continha a contagem regressiva), produzindo a contagem regressiva diretamente sobre a película após o início do filme.

Figura 43 - Texto em *O rei do caçaco* (Edgar Navarro).



Fonte: Captura do arquivo do filme.

No trabalho de Firmino Holanda, *Na pele*, o texto possui um papel fundamental na construção de sentido da obra. O texto está completamente integrado ao filme e do qual sua poética depende fortemente. Trata-se da alternância de imagens com palavras chaves, a princípio em apenas um *frame*, mas depois ocupando mais tempo de filme (Figura 44).

Figura 44 - Sequência de planos em *Na pele* (Firmino Holanda).



Fonte: Captura do arquivo do filme.

Em *Puf...*, de Osman Godoy, o texto é trabalhado de modo a personalizar os elementos abstratos. Assim é, que o texto incluído para apresentar o nome do filme se transforma no ponto preto, que inicia sua trajetória. Pode se dizer até que o nomeia. Estas iniciativas onde o texto compete para uma percepção narrativa da obra serão aprofundadas adiante.

4.2.3 Possibilidades narrativas e construção de sentido

O problema da narrativa foi tratado variavelmente na teoria do cinema. Cabe aqui abordagem que trate de desmistificar um suposto atributo “não narrativo”, para melhor entender o tipo de narratividade que é possível se depreender das obras aqui analisadas. Para André Parente (2000), a oposição entre cinema narrativo e não narrativo teria base na semiologia de Metz.

“A oposição narrativo/não-narrativo, tal como colocada pelos semiólogos e por seus críticos (natureza linguística/natureza não-linguística), é um falso problema, e isso por diversas razões. Em primeiro lugar, o cinema, qualquer que seja ele, não tem

natureza linguística, mas propriamente imagética. A imagem cinematográfica não se opõe à narração, mas a uma concepção da narração, ou seja, àquela que a reduz a processos linguísticos” (PARENTE, 2000, p. 13).

Assim, Parente (2000) lança olhar para todo esse *corpus* heterogêneo que atende pela alcunha de “experimental” para observar outras formas narrativas possíveis, sendo primordial desvencilhar o atributo narrativo das amarras linguísticas. “A narração cinematográfica é passar de uma imagem a outra, e não, como a semiologia pretende, de um enunciado a outro” (PARENTE, 2000, p. 15). O autor fala de “processos narrativos/imagéticos”, defendendo que filmico e narrativo “são quase sempre consubstanciais” (PARENTE, 2000, p. 43). Partindo das implicações teóricas que Deleuze pretendeu para o cinema, com os regimes da imagem-movimento e da imagem-tempo, Parente (2000) articula possibilidades narrativas para duas categorias do cinema experimental: cinema-subjetivo e cinema do corpo. Outra categoria, a do cinema-matéria, seria, segundo ele, a única onde o uso do termo “não-narrativo” poderia ser empregado.

Para os fins do presente trabalho, é suficiente elencar atributos possíveis para narratividades de outras naturezas. E, a partir destes, articular possibilidades de construção de sentido para alguns dos filmes do *corpus*. A importância da abordagem de Parente (2000), nesse caso, diz respeito ao modo como o autor estrutura estes aspectos, tendo sempre em vista, como ele mesmo afirma, os processos filmicos.

Um primeiro aspecto a ser atentado diz respeito ao atributo de causalidade na base da relação entre os planos, que se perde no regime da imagem-tempo: “passar de uma imagem a outra não é passar de um antes e um depois, é reunir o antes e o depois para expressar um devir” (PARENTE, 2000, p. 15). Outros dois aspectos dizem respeito ao que Parente (2000) chama de imagem-sonho, parte do cinema-subjetivo, que implica o emprego de figuras ébrias (por exemplo, a partir de anamorfoses) e imagens (planos) flutuantes, de modo que se perde os encadeamentos entre elas. “A série de imagens-sonho, que representa um circuito aparente muito vasto, (...) é uma série de imagens flutuantes, sendo que cada uma pode ser virtual à outra, que a atualiza” (PARENTE, 2000, p. 103).

Aqui, é preciso lembrar um aspecto próprio da linguagem de animação, para evitar distorções conceituais. Animação é, em sua maior parte, uma representação de caráter icônico da realidade (seja na figuração, seja no movimento empreendido). Trata-se de uma representação onde o corpo é virtual, como se disse. Não significa necessariamente que se vincule diretamente às vertentes surrealistas na forma como exhibe o corpo, os gestos, os ambientes e as situações. Se evoco os elementos aventados por Parente (2000) para abordar as

obras do *corpus* é tão somente porque tratam-se de formas narrativas que podem ser compartilhadas entre regimes visuais.

É certo que em *Na pele* e *Em quadrado* as imagens são articuladas e apresentadas com algumas semelhanças do modo como Parente (2000) aborda esse cinema-subjetivo. Aqui, até mesmo o estilo de representação desenhado se equipara as anamorfozes realizadas a partir de um referente real/filmado, pois ambos os casos resultam em desconstruções dos corpos e seres, partam estes de um referente real filmado ou não. Importante é observar que, em ambos os filmes, o que parece organizado de forma confusa, também é passível de expressar sentidos concretos.

Observa-se, desse modo, o tratamento que se deu às demandas coletivas do período histórico que o Brasil vivia na ocasião. Como sugerido em capítulo anterior, a produção superoitista se colocou perante os esquemas da ditadura ao se opor ao sistema estrutural que envolvia a regulação da produção, do fomento e da distribuição dos filmes. Como relata Alexandre Figueirôa (1994), recusar as formas, as estruturas narrativas e os meios técnicos que lhes consagrariam uma chance entre os esquemas de fomento e distribuição nacional significava também se opor a esquemas que estavam do lado dos interesses do governo militar, tornando a associação indesejável para muitos. O ato de criação que resulta daí pode ser uma forma de recusar o dominante de várias instâncias, do monopólio do cinema comercial americano às limitações que a censura nacional impunha no momento. Assim, é possível observar a prática experimental como linha de fuga, qualquer que seja o contexto em que é executada, sendo possível incorporar problemas próprios do contexto sócio-histórico. De modo geral, Oiticica (1972) arrisca dizer que “o potencial-experimental gerado no Brasil é o único anticolonial não-culturalista nos escombros híbridos da “arte brasileira”” (p. 2).

No experimental superoitista nacional, além da oposição pelas vias institucionais, driblando seus esquemas, houve, como vimos no capítulo 3, em alguns casos, a expressão das insatisfações coletivamente compartilhadas no próprio tema da obra. É importante observar como se articulou a construção destes sentidos nos filmes.

“*Na Pele* seria “um esboço experimental, em animação, sobre a necessidade do grito, do berro libertário. Assim, entre abstrações e imagens figurativas, essa ideia na tela se expressa por palavras, como se o fotograma fosse espaço de uma pichação. Com o Brasil em plena ditadura militar, apela-se para a voz do povo, num protesto pelo fim do regime”. (...) O título *Na Pele*, evidentemente, se refere à própria técnica que adotara, ou seja, de “agressão” à película. Daí, derivava-se a metáfora do povo também agredido pela ordem dominante no Brasil. Deveríamos, portanto, dar vazão à própria voz. Hoje, isto pode parecer simples demais, entretanto, deve ser visto na

perspectiva da época. Em 1979, para quem, como eu, cresceu durante a ditadura, tratava-se de um sentimento real e urgente.” (FIRMINO HOLANDA⁹⁴)

De fato, *Na pele* evoca a violência, a falta de liberdade e a necessidade da fala no modo como articula as imagens e o texto (Figura 45 e 46). Essa violência nem sempre é expressa de forma literal (como nos quadros em que uma faca se insinua contra uma face humana), mas também através da estética, quando os elementos previamente construídos surgem riscados. Não carece de uma história para expressar, e à seu modo, pode se falar de uma linearidade no encadeamento das imagens. A sequência inicial, por exemplo, expressa a falta de liberdade a partir da sequência de três imagens: um peixe, um peixe dentro de um vaso, a palavra “vaso” (Figura 47). Pouco depois vemos o mesmo tratamento numa sequência entre: corpo, corpo cercado por uma moldura, a palavra “cerco”. Como se disse, o texto possui uma importância fundamental aqui. As palavras inundam a tela, conferindo sentido às imagens exibidas. De modo geral, pode se dizer que as imagens exibidas pairam na tela, com movimento apenas pela variação entre *frames*. No geral, não percorrem a tela (não possuem trajetória), não evoluem em metamorfose. A obra constrói-se, desse modo, pela alternância de conjuntos de *frames* com imagens desenhadas na mesma posição, e conjuntos de *frames* com frases escritas, salvo poucas exceções.

Figura 45 - *Frames de Na pele* (Firmino Holanda).

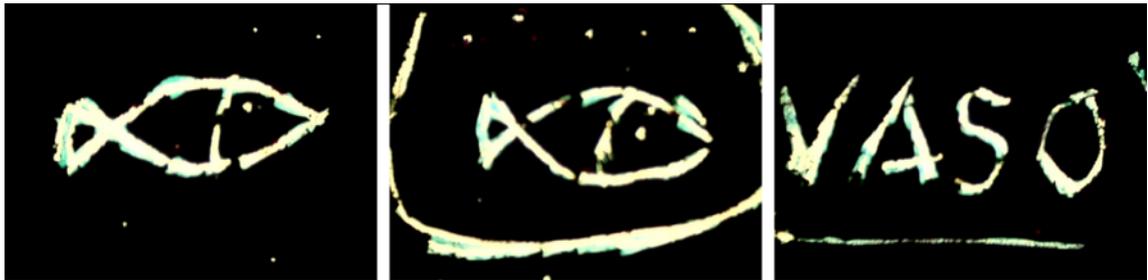


Fonte: Captura do arquivo do filme.

⁹⁴ FIRMINO HOLANDA, em entrevista concedida a autora por e-mail, 2015.

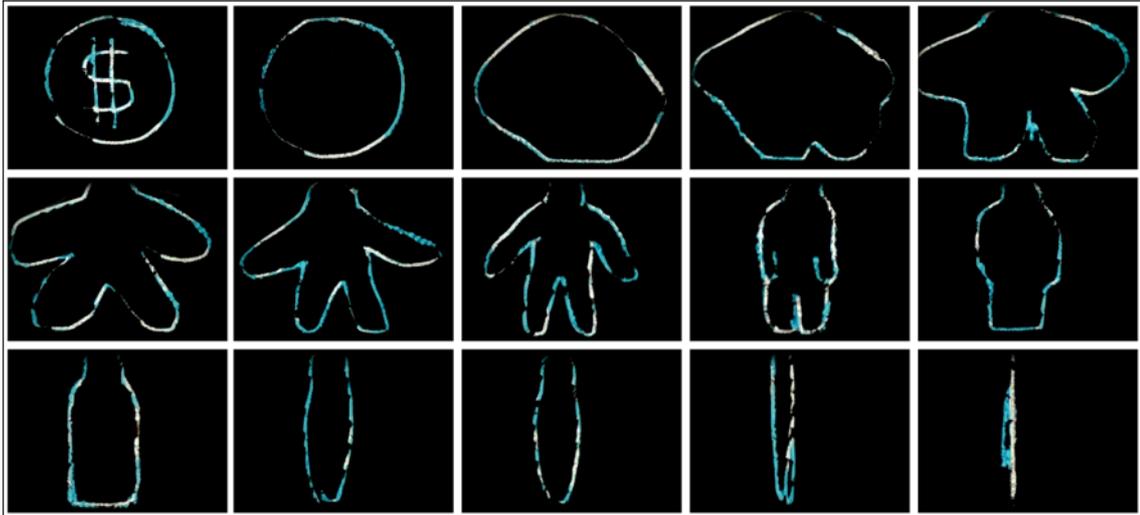
Figura 46 - *Frames de Na pele* (Firmino Holanda).

Fonte: Captura do arquivo do filme.

Figura 47 - *Frames de Na pele* (Firmino Holanda).

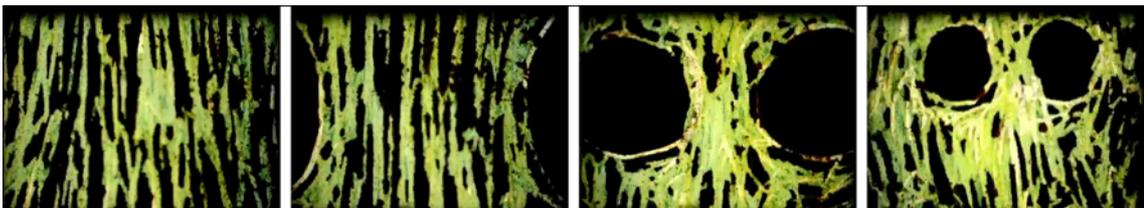
Fonte: Captura do arquivo do filme.

Em quadrado possui um tratamento mais complexo no modo como encadeia as imagens e confere sentido à obra. Aqui, os elementos apresentam trajetória e metamorfose, bem como representação de movimentos próximos dos movimentos de câmera, de modo a permitir uma maior percepção narrativa, muito embora o encadeamento das várias situações representadas sugira uma desconexão no sentido linear. Aqui, cabe observar como a metamorfose aproxima elementos figurativos e abstratos como *uno*, ambos como estados de uma mesma coisa, já que se transformam. Assim, um quadrado se transforma em arma, se reduz aos traços básicos novamente para virar cubo, que então se metamorfoseia em relógio. Quando uma moeda se transforma em corpo, que em seguida se reduz até ser somente uma linha, um risco, trechos da metamorfose também se configuram como abstrato (Figura 48).

Figura 48 - Metamorfose em *Em quadrado*.

Fonte: Captura do arquivo do filme.

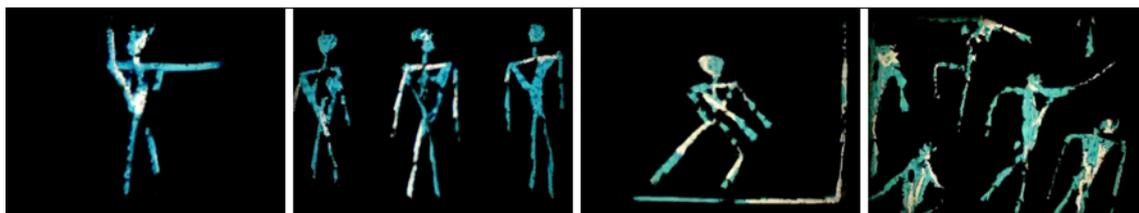
Há aqui consequências para a percepção das formas abstratas, como um estado de alguma outra coisa. Abstração, no tempo e em movimento, já não é mais mera expressão pictórica, como na pintura. Ao evoluir, é dotada de uma percepção linear de alteridade. Recebe um antes e um depois, possui narratividade própria. E quando se conecta com elementos figurativos, há também consequências para a percepção destes elementos, sobretudo no caso do corpo representado. Assim, de modo inverso, pode se dizer que, ao passo que a metamorfose atribui outro efeito significativo às formas abstratas, como um estado ou uma redução de elementos figurativos, também desumaniza o corpo, “coisificando-o” como um estado de coisa amorfa. *Em quadrado* apresenta esse jogo entre corpo e formas abstratas em alguns momentos, onde o corpo dá lugar à experiência abstrata ou as formas abstratas repentinamente humanizam-se. Em um destes momentos, inunda toda a tela o efeito plástico de riscos na película velada, como temos em mais de uma obra do corpus. No entanto, aqui, Leontino representa uma movimentação de câmera em *zoom out*, onde os riscos da tela demonstram, aos poucos, se tratar de uma redução de um rosto (Figura 49).

Figura 49 - Metamorfose de abstrato a figurativo em *Em quadrado* (Leontino Eugênio).

Fonte: Captura do arquivo do filme.

O corpo possui um papel fundamental aqui, que pode se dizer mesmo “sinfonia dos corpos”. Do ponto de vista narrativo, cabe observá-las sob a luz do conceito de imagem-lembrança, que Parente (2000) engendra para englobar as sinfonias das vanguardas baseadas em paisagens, chamadas “sinfonias das cidades”, além dos filmes abstratos de Ruttmann, Eggeling e Richter. As imagens-lembranças substituem “a ação das personagens por movimentos do mundo, e assegurando a metamorfose ou anamorfose da situação” (PARENTE, 2000, p. 103). O autor também aborda o papel do corpo no cinema-subjetivo, uma das tendências do cinema experimental. “O cinema experimental da segunda tendência impõe aos corpos um balé mecânico (as músicas visuais dos corpos, formas e cores e as sinfonias dos corpos e das cidades)” (PARENTE, 2000, p. 105). No trabalho de Leontino Eugênio, os corpos se apresentam assim, através de sua ginástica, mas também de sua exposição fragmentada, reduzida, desumanizada em formas abstratas (Figura 50). Evoco novamente o trabalho de Eliane Robert Moraes (2002), que relaciona as desconstruções do corpo na arte também com os horrores das guerras: “Numa era de integridade perdida, o mundo só podia revelar-se em pedaços” (MORAES, 2002, p. 59). E nesse sentido, observar como esse corpo desconstruído e desumanizado também manifesta os horrores da ditadura, o que é trabalhado de forma mais evidente nas repetidas cenas em que o corpo aparece enjaulado (como sugerido pelo próprio título da obra).

Figura 50 - Corpo em *Em quadrado* (Leontino Eugênio).



Fonte: Captura do arquivo do filme.

Em *Puf...* temos um efeito narrativo distinto, posto que toda a obra se baseia numa forma geométrica. Aqui, tem lugar o que já foi dito no caso do filme de Leontino, em que o dispositivo cinematográfico, por possuir uma dimensão temporal, traz para as formas abstratas um antes e um depois, seja porque estes elementos possuem trajetória, seja porque apresentam evolução, metamorfoseando-se em outras formas. Em *Puf...*, um ponto percorre a tela, ou seja, um caminho, e é perseguido por outros. O ponto preto é tão personificado que pode até se dizer que se chama Puf, dado, inclusive, que o nome do título se transforma no ponto no início do filme, devemos lembrar. Quando se diz que um *frame* isolado de *Puf...* “asignifica”

porque é mero efeito pictórico de formas e cores, pode se usar como exemplo a imagem em que os vários outros pontos o alcançam (Figura 51). Parece mero efeito abstrato enquanto imagem estática, mas o fato de possuir duração permite que se contextualize aquela imagem de cunho abstrato como o momento de uma ação.

Figura 51 - Os outros pontos alcançam o ponto preto em *Puf...*



Fonte: Captura do arquivo do filme.

O mesmo não é possível diante de um *frame* de imagens figurativas, onde depreende-se uma ação de qualquer dos *frames*, ainda que na possibilidade de estar em desacordo com o contexto da obra. Ajuda na personificação, no caso de *Puf...*, o som, segundo realizador, tirado de um disco de música concreta, e que consiste de uma colagem de sons de naturezas diversas. Desse modo, o som de um trem acompanha a transformação de um dos pontos, que se torna longo como um trem e incide sobre Puf, numa tentativa de atropelá-lo. Assim, essa permissão narrativa aproxima o objeto meramente geométrico do mundo natural, ou seja, permite que formas abstratas se comportem como elementos reconhecíveis na natureza. Aqui, é um aspecto próprio do dispositivo cinematográfico que vai ampliar o modo como observamos o abstrato. Qualquer *frame* isolado da animação não é capaz de sugerir as ações que se desenrolam na duração do filme. A adição do tempo e movimento próprios do dispositivo técnico do cinema permite situar, contextualizar e familiarizar o elemento abstrato como um determinado estado de algo proveniente do mundo objetivo e afastando-o dos sentidos de manifestação meramente pictórica. Decorre daí que a abstração, no tempo e em movimento, possui narrativa e referente. Isso foi especialmente trabalhado em animação, e é importante perceber que no caso da representação animada, não é só o mecanismo do dispositivo que está sendo reconfigurado, mas o próprio exercício da pintura é também ele mesmo reconfigurado pelo dispositivo, adquirindo novas dimensões de criação e percepção.

Lucena Júnior (2002) observa que, etimologicamente, o termo animação “deriva do verbo latino *animare*” (p. 28), que significa “dar vida a”. Ainda que a recorrência a etimologia resulte em definições menos desdobradas, certamente existe verdade em tal assertiva. Quando vemos bonecos de massa se movimentando, por exemplo, podemos dizer que tomou-se de vida. Mas esta vida não se resume às formas que, mesmo de modo muito sintético, lembram a figura humana, outros seres e coisas. O dispositivo cinematográfico, a partir do processo animado, há de dotar de vida também formas abstratas ao apresentá-las em movimento. Uma nova dimensão, temporal, se coloca para o abstrato. Não é a toa que o tempo foi reivindicado às animações nas vanguardas, quando Ruttmann qualificou suas experiências como “pintura no tempo”. Como se disse, o dispositivo cinematográfico confere a estas obras um antes e um depois, um senso de alteração. Em obras quase exclusivamente abstratas, como *Pulsar Quasar* e *Graffiti* (ambas de Angelo Marzano), pode se falar de uma narrativa da própria materialidade do filme, pois que dotado de duração. No primeiro, as formas se alteram no tempo. No segundo, se deslocam. Nestas obras, não só o espaço é o da materialidade fílmica, como também é o tempo. Não há construção espacial para além da materialidade real da película, como também não há construção temporal como permitido no cinema ficcional pelos esquemas de montagem. A duração representada é a duração literal da obra. Os efeitos que decorrem daqui, de planificação, de presença da película, são ainda mais fortes.

5 CONSIDERAÇÕES

“What the hell is this?” (Narrador em *The critic*⁹⁵)

"Imagine um olho não governado pelas leis fabricadas da perspectiva, um olho livre dos preconceitos da lógica da composição, um olho que não responde aos nomes que a tudo se dá, mas que deve conhecer cada objeto encontrado na vida através da aventura da percepção. Quantas cores há num gramado para o bebê que engatinha, ainda não consciente do "verde"? Quantos arco-íris pode a luz criar para um olho desprovido de tutela?" (BRAKHAGE, 1983, p. 341)

Se o estatuto da imagem é alterado no nível da representação, alteram-se também as formas de percepção, de fruição e, em última instância, parte do sistema de valores que media nossa experiência com as imagens. Decorre daí, portanto, efeitos no campo mesmo do cinema. Assim, pode se dizer que o super 8, de forma geral e incluindo suas experiências animadas, moldou o campo em algumas instâncias. As experiências animadas, nesse contexto, também contribuíram para articular novos espectadores a partir de uma conduta distinta do sujeito criador perante o maquinário do dispositivo, mas também perante a máquina estrutural do contexto sócio-histórico. Engendrando, assim, discursos que se orientavam para instâncias diversas, e que começavam por levantar a questão mais basilar perante o cinema. Isso se evidencia no relato de Firmino Holanda⁹⁶, quando diz que, posteriormente, elegeu um de seus experimentos anteriores na película como obra cinematográfica.

“Aquela citada experiência que fiz com Eusélio Oliveira e Leontino Eugênio, para testar as possibilidades de intervenção direta na película Super-8 nasceu como algo a ser esquecido. Mas, eu decidi reconhecê-la como peça de nossa filmografia, tal como *Exp.I. Animação* viria a ser (inclusive sendo levado à mostra "Marginália 70"). Isto se justifica pelo próprio espírito livre e amador do superoitismo de feição mais experimental. Se as imagens existiam, por que não questionar-se o que vem a ser o próprio cinema? Teria de ser algo acabado, registrado na Embrafilme, com qualidade técnica, etc.?”

Ainda que as obras em evidência neste trabalho não estejam inaugurando tal conduta criadora e tais procedimentos, que à ocasião dos primeiros experimentos já encontravam maturação, sobretudo nas práticas norte americanas, os realizadores o fazem segundo imperativos próprios do campo de produção em que atuam. Na verdade, antes de se ocupar com a ideia de novidade, é importante se questionar por que exercitar o experimental se torna imperativo em determinados contextos sócio-históricos e como a experiência brasileira o faz

⁹⁵ *The critic* (1963), de Mel Brooks e Ernest Pintoff: Animação de formas abstratas, onde um narrador passa todo o filme tentando interpretar as imagens segundo uma concepção figurativa e narrativa, numa encenação de profundo estranhamento do mesmo diante de uma representação que não faz parte de seu repertório visual.

⁹⁶ FIRMINO HOLANDA, em entrevista concedida a autora por e-mail, 2015.

tendo a tecnologia do super 8 como vetor, inclusive, de insatisfações coletivas. Com efeito, como vimos, o intolerável da ditadura está presente em muitas das animações superoitistas, seja no tema, seja na própria conduta criadora diante do maquinário do cinema e de seu sistema de legitimação. Ainda pode se falar de ruptura nesse caso, mesmo que não resulte em uma transformação efetiva dos sistemas de representação envolvidos. Inclusive, vale salientar que o espaço para o experimental precisou ser inventado. É certo que em certa medida este espaço se desenhou no circuito de festivais, mas dificilmente passou disso, sendo tais filmes exibidos em eventuais mostras locais ou espaços culturais, como a Casa Amarela do Ceará. Alguns deles se restringiram mesmo ao espaço doméstico, nas comuns reuniões entre os cineastas do super 8, como relatado por Firmino Holanda.

“O experimental não tem fronteiras para si mesmo, é a metacrítica da “produção de obras” dos artistas de produção” (OITICICA, 1972, p. 2). Não se trata de uma encenação das vanguardas, mas da necessidade do experimental como linha de fuga. Assim, o experimental está sendo sempre refundado nos contextos que empregam seu espírito, implicados aí os imperativos sócio-históricos destes espaços. Está em xeque, no super 8, todo o sistema que regula e legitima o cinema no Brasil. Vimos como o processo animado amplia a experiência com o maquinário, permitindo ao super 8 superar-se a si mesmo, enquanto máquina, mas também enquanto movimento cinematográfico. As experiências diretamente sobre a película orientaram a agenda experimental do super 8 por caminhos ainda mais distantes do cinema convencional, aprofundando sobremaneira a relação sujeito-maquinarío, quando a função fundamental do último foi reinventada, evidenciando outros aspectos plásticos possíveis para a película: sua emulsão, sua transparência, aspectos subutilizados no tratamento que o maquinário lhe concede.

As fronteiras enfrentadas partiram da experiência criativa, engendrando efeitos estéticos singulares que se estenderam para além do campo do cinema. Lembremos que animação se trata de uma arte de representação essencialmente híbrida, que abarca ao mesmo tempo a natureza do dispositivo cinematográfico e de outras artes de representação, como as artes plásticas. Sendo assim, há também os efeitos promovidos pela convergência dos meios e das instituições que tais obras colocam em jogo, configurando-se como obras “entre-campos”, articulando os universos do cinema e da arte. Não é a toa que foi executada também por artistas no exercício de sua função. Aumont (1995) afirma que o cinema pode representar tudo. É por ser plural, por permitir agregar elementos não específicos de sua linguagem, que o cinema possibilita esse tipo de produção, que articula os elementos significantes de forma

mais próxima do modo como são arranjados no campo artístico do que no próprio campo do cinema.

Pode se observar efeitos de desterritorialização atuando em vários níveis, onde a própria película de super 8 e o processo animado possuem tal potencial. O último, como vimos, através de uma conduta criadora que caminha na contramão do sistema técnico do cinema. Mas o papel do super 8, decerto, não foi somente indireto, como vetor de ambições que buscaram desterritorializar o cinema enquanto sistema de representação e campo social. Em termos processuais, que certamente reverberam no estético e no institucional, o desafio que tal bitola impõe por suas reduzidas dimensões, também moldam, em certa medida, o leque de possibilidades para a animação direta. A redução do super 8 foi, por princípio, uma das razões pelas quais a qualidade de sua imagem foi questionada, diminuída e colocada em xeque. Mas para a animação direta, o super 8 representa a junção de pintura/ilustração e cinema em um empreendimento quase impossível.

Deleuze (2014) chamou de literatura *menor* aquela que fez uso da língua para desterritorializá-la em si mesma, articulando, com isso, agenciamentos exteriores à linguagem. Com o super 8 e o processo animado, pode se dizer, que se fez cinema *menor* (e nesse caso, não por ser menor de fato), por fazer uso da linguagem do cinema de modo a engendrar reconfigurações que, a partir do manejo de seu maquinário e reestruturação da representação cinematográfica, se reportava também a aspectos exteriores à linguagem utilizada, ou seja, exteriores ao cinema. Compete para isto sua negação do corpo real evidenciado pela natureza fotográfica do dispositivo, bem como o caos em movimento de seus traços abstratos. Assim é, que no nível da representação, podemos entender a integração do abstrato com o figurativo como desterritorialização do corpo. Deleuze entende que o próprio exercício da pintura configura um processo de desterritorialização “dos rostos e paisagens” (2004, p. 89). No caso do dispositivo cinematográfico, novas dimensões se colocam, permitindo, através dos aspectos próprios do dispositivo (tempo e movimento) articular essa desterritorialização da corporeidade em outros níveis (inclusive no nível mesmo do gesto). No sentido inverso, desterritorializa-se também o próprio abstrato, pois agora dotado de duração, pode ser percebido como um estado do corpo ou como representação de elementos do mundo natural.

Sobretudo, a técnica de animação trabalhada desterritorializa a película em si, pois desvia sua função básica e fundamental, aproximando-a da tela de cavalete. A película é um dispositivo técnico produzido industrialmente, cuja configuração física e química permite que, ao ser encaixada na câmera e operada pela mesma, registre-se em seus fotogramas fotografias

extraídas do mundo natural. Um processo químico deve revelar tais fotografias, permitindo, agora, que a película seja executada por um projetor, onde as fotografias registradas serão exibidas como *uno*, uma única imagem de natureza fotográfica em movimento. Usar a película para o exercício da pintura, ou usar sua emulsão velada para registrar desenhos a partir da raspagem, é um desvio enorme da natureza deste dispositivo. Mas ao ser engajada neste empreendimento, a película não se transforma em tela de cavalete. O processo de desterritorialização não implica uma transformação de uma instância em outra, mas a reconfiguração das duas instâncias. Ou seja, não é só a película que está sendo desterritorializada. Desterritorializa-se também, é importante ressaltar, as práticas do âmbito artístico que foram agregadas neste processo, pois que, agora, adaptadas a um sistema de representação distinto, que impõe sua própria dinâmica processual, seus próprios efeitos estéticos e seus próprios sistemas técnicos de fruição. Quando se confere à pintura elementos como movimento e duração reais, não é só o cinema que está sendo transformado, mas a própria pintura. Altera-se o processo de pintar em si, agora adaptado a um esquema de fruição que privilegia a variação entre *frames*. É completamente relevante a diferença entre uma obra pintada e uma obra que consiste na pintura da ordem de centenas de pinturas para ser apreciada como um produto único.

Evoco, neste momento, a citação que inicia esta dissertação para salientar como os filmes esquecidos, inacabados, impossíveis, posteriormente reconhecidos, falam sobre a dinâmica do campo, sobre os esquemas de valor e legitimidade que operavam nas várias instâncias do cinema. Também tem lugar na dinâmica do campo todos os sujeitos, movimentos e empreendimentos que não atenderam aos esquemas vigentes da indústria, o que certamente não faz parte do empreendimento experimental. Os que atingem a superfície do campo, por terem sido agraciados com a legitimação dos circuitos envolvidos, não podem ser os únicos agentes históricos, principalmente porque não são eficientes em apresentar a história do cinema, que reside, na verdade, na dinâmica dos vários agentes, na relação dos vários pontos de força dentro do campo, inclusive aqueles que, ao recusarem as normas de legitimação, buscam direcionar o cinema e a arte por outros caminhos.

Assim, o principal problema historiográfico que se coloca quanto a estes filmes parte de uma problemática inerente ao sistema de valores do campo que envolve seu reconhecimento. Mesmo no âmbito internacional, onde os espaços para o experimental vêm sendo construídos há bastante tempo, sua apropriada abordagem historiográfica é repleta de obstáculos quanto a informações e acesso, como é relatado no já referido trabalho pioneiro sobre animação experimental de Cecile Starr e Robert Russett (1988). As dificuldades

perpassam desde o estabelecimento das datas dos filmes. Os pesquisadores relatam que muitos animadores experimentais pioneiros só foram formalmente reconhecidos na década de 1980, quando também teve início o esforço de reconstrução de filmes perdidos⁹⁷ e, finalmente, a produção de filmes apenas esboçados⁹⁸, tendo museus, galerias de arte e universidades profundamente engajados nestas iniciativas.

Os cinemas periféricos, e especificamente o Brasil, apresentam ainda maior dificuldade neste aspecto. E decorre daí todos os obstáculos enfrentados no exercício da pesquisa de campo necessária a esta dissertação, do acesso aos realizadores ao acesso aos filmes, muitos dos quais ainda em super 8. O cinema superoitista é mal mapeado também devido a circunstâncias de seu contexto produtivo. Por exemplo, o fato de serem experimentos nas mãos de cineastas iniciantes ou pessoas que passaram pelo cinema superoitista e seguiram outra carreira, ou o fato do super 8 ter driblado os esquemas de exibição convencionais, sendo exibidos na época principalmente em mostras amadoras que, diferente dos festivais do circuito oficial, dificilmente deixaram registros em meios de comunicação ou facilitaram sua captação por acervos de cinema.

Adicione-se problemáticas de ordem geral, como a variedade midiática que se apresentou nos últimos 40 anos, e a incompatibilidade entre estas: do super 8 ao vídeo, e agora ao digital. No caso desta pesquisa, a Cinemateca Brasileira possuía algumas das obras do *corpus* inicial em seu acervo, porém restauradas em mídia videográfica, o que tornou o acesso inviável, já que estes não possuíam mais aparelhos reprodutores compatíveis com tais mídias. O acesso só foi possível no caso de filmes já reconhecidos, pelo menos, por seus realizadores, e devidamente restaurados e digitalizados. Iniciativas como a *Mostra Marginalia* possibilitou o conhecimento de algumas das obras, muito embora nem todas tenham sido passíveis de acesso.

Sendo assim, não caberia ao presente estudo abarcar todo o certame da animação experimental superoitista, ou mesmo do recorte específico proposto, envolvendo apenas as pintadas diretamente sobre a película. Espera-se que este estudo inspire novas pesquisas, que aprofundem as outras formas animadas mencionadas, mas, sobretudo, que cumpra mover realizadores na valorização de seus próprios trabalhos, bem como de instituições que possam atuar na recuperação deste material, ou que reciclem seu acervo, permitindo sua fruição.

⁹⁷ Caso de um dos filmes de Bruno Corra, baseado em sua descrição do mesmo, que foi reconstruído em 1980 pela *Tate Gallery* de Londres (RUSSETT, STARR, 1988, p. 14).

⁹⁸ Caso de um projeto de animação abstrata de Horace Towner Pierce, da década de 1930, que foi apenas pintada *frame a frame* sem nunca ter sido filmada, e então na década de 1980, o museu de arte da University of New Mexico iniciou os esforços para obter as imagens e finalmente animá-las (RUSSETT, STARR, 1988, p. 14).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADRIANO, Carlos; VOROBOW, Bernardo. **Peter Kubelka: A essência do cinema**. São Paulo: Edições Babushka, 2002.

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

ALVETTI, Celina Paz. **Cinema do Paraná: Elementos de uma história**. 2009. Disponível em: <<http://www.bocc.uff.br/pag/alvetti-celina-cinema-do-parana.pdf>>. Acesso em: 10 mai. 2015.

ARAGÃO, Isabella. A linguagem gráfica na banda visual do cinema: Acochado (Godard) e Amnésia (Nolan). In: CUNHA, Paulo (Org.). **Simulacros & Espetáculos: Caderno de esboços**. Recife: Editora Bagaço, 2005.

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

_____. **Film as art**. California: University of California Press, 2006.

AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. Campinas: Papyrus, 1995.

_____. **A imagem**. Campinas: Papyrus, 2002.

_____. **As teorias dos cineastas**. Campinas: Papyrus, 2004.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A análise do filme**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, Lta, 2009.

BAUDRY, Jean-Louis. Cinema: Efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base. In: XAVIER, Ismael (org.). **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.

BAZIN, André. (1991). **O cinema: Ensaios**. São Paulo: Editora Brasiliense.

BELLANTONI, Jeff; WOOLMAN, Matt. **Type in motion: innovations in digital graphics**. New York: Rizzoli International Publications, 1999.

BELLOUR, Raymond. **Entre-imagens: foto, cinema, vídeo**. Campinas: Papyrus, 1997.

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

BONFAND, Alain. **A arte abstrata**. Campinas: Papyrus, 1996.

BOURDIEU, Pierre. **As regras da arte: Gênese e estrutura do campo literário**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

_____. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.

BRAKHAGE, Stan. Metáforas da visão. In: XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema**: antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.

BURGER, Peter. **Teoria da vanguarda**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

CAETANO, Maria do Rosário. **Fernando Meirelles**: Biografia prematura. São Paulo: Imprensa Oficial, 2007.

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

COCCHIARALE, Fernando. Sobre filmes de artista. COCCHIARALE, Fernando; PARENTE, André. In: **Filmes de artista**: Brasil 1965-80. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria / Metropolis Produções Culturais, 2007.

CÓRDULA, Raul. Ypiranga Filho: memórias impressas. 2013. In: **Impressões** / curadoria e texto de Suzana Maranhão de Azevedo Mello; textos de José Cláudio, Paulo Dias, Jaci Bezerra e Raul Córdoba. 2014.

COSTA, Maria de Oliveira Barra; SANTOS, Ana Clara Campos; MUSSE, Christina Ferraz. **Super 8**: a memória dos festivais no Brasil e em Juiz de Fora. In: Encontro Nacional de História da Mídia, 10., 2015. Anais. Porto Alegre, 2015.

CRAFTON, Donald. **Before Mickey**: The animated film 1898-1928. Massachusetts: The MIT Press, 1987.

CRARY, Jonathan. **Técnicas do observador**: visão e modernidade no século XIX. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

DARONCO, Marilice. **O nosso cinema era super**. Santa Maria: Câmara de Vereadores, 2014.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. **Mil platôs**: capitalismo e esquizofrenia. Volume 4. Trad. Suely Rolnik. São Paulo: Editora 34, 1997.

_____. **Kafka**: Por uma literatura menor. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2014.

DENIS, Sébastien. **O cinema de animação**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, Ltda., 2010.

ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL. **Angelo Marzano**. 2016. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa9628/angelo-marzano>>. Acesso em: 13 jan. 2016.

FABRIS, Annateresa. **O desenho animado**: uma forma de arte moderna?. In: XVIII Encontro Socine, 2014, Fortaleza. Anais... 2014, p. 85-91.

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.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: Ensaios para uma futura filosofia da fotografia.** São Paulo: Annablume, 2011.

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

GETULIO GRIGOLETTO. Disponível em: <<http://www.getuliogrigoletto.cng.br/>>. Acesso em: 30 jan. 2015.

GOMBRICH, Ernst Hans. **Arte e Ilusão.** Um estudo da psicologia da representação pictórica. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

GOMES, Paulo Emílio S. **Cinema: Trajetória no subdesenvolvimento.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GRAÇA, Marina Estela. **Entre o olhar e o gesto: Elementos para uma poética da imagem animada.** São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.

GREENBERG, Clement. Arte abstrata. In: FERREIRA, Glória; MELLO, Cecília Cotrim (Org.). **Clement Greenberg e o debate crítico.** Rio de Janeiro: Funarte Jorge Zahar, 1997.

GUNNING, Tom. Animating the instant: The secret symmetry between animation and photography. In: BECKMAN, Karen (Org.). **Animating film theory.** Londres: Duke University Press, 2014. p. 37-53.

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 abr. 2015.

JORNAL A TARDE. **Quadrinho baiano já tem até curso.** Salvador, 28 jan. 1978. In: BRITO, Reynivaldo. Artes Visuais. 2013. Disponível em: <<http://reynivaldobritoartesvisuais.blogspot.com.br/2013/07/memoria-fraca-abandona-nosso-patrimonio.html>>. Acesso em: 20 set. 2014.

LOPES, Almerinda da Silva. **Arte abstrata no Brasil.** Belo Horizonte: C / Arte, 2010.

LUCENA JUNIOR, Alberto. **Arte da Animação: Técnica e estética através da história.** São Paulo: Senac, 2002.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário.** São Paulo: Edusp, 1996.

_____. **Arte e mídia.** Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

_____. **Pré-cinemas & pós-cinemas.** Campinas: Papirus, 2008.

MACHADO, Roberto. **Deleuze, a arte e a filosofia.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2009.

MACHADO, Rubens. **Marginália 70: O experimentalismo no Super-8 brasileiro**. Catálogo. São Paulo: Itaú Cultural, 2001.

_____. **O inchaço do presente: experimentalismo super 8 nos anos 1970**. FilmeCultura, nº54, p. 28 a p. 32, maio 2011.

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

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

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

MCLAREN, Norman. The low budget and experimental film. In: RUSSETT, Robert; STARR, Cecile. **Experimental animation: Origins of a new art**. New York: Da Capo Paperback, 1988.

MITRY, Jean. **Historia del cine experimental**. Fernando Torres editor. Valencia: 1974.

MORAES, Eliane Robert. **O corpo impossível**. São Paulo: Editora Iluminuras, 2002.

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

NASCIMENTO, Jorge. Sobre o Autor. In: Animando.5u. 2006. Disponível em: <<http://animando.5u.com/autor.html>>. Acesso em: 16 set. 2014.

NEISTEIN, José. **Feitura das artes**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1981.

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

OITICICA, Helio. **Experimentar o Experimental**. Nova York, 1972. In: ITAU CULTURAL. Programa Helio Oiticica. Disponível em: <<http://54.232.114.233/extranet/enciclopedia/ho/index.cfm?fuseaction=documentos&cod=664&tipo=2>>. Acesso em: 12 dez. 2015.

OSTROWER, Fayga. **Acasos e criação artística**. Rio de Janeiro: Campos, 1990.

PARENTE, André. **Narrativa e modernidade: Os cinemas não-narrativos do pós-guerra**. Campinas: Papirus, 2000.

_____. A forma cinema: variações e rupturas. In: MACIEL, Katia (org.). **Transcineas**. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009.

_____. **Cinema em trânsito**. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2011.

PATROCÍNIO, Janaina. A questão não é “o que é Machinima?” mas “porque Machinima?”. In: MORAN, Patrícia; PATROCÍNIO, Janaina (org.). **Machinima**. São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, 2011.

PORTAL DA UFC. **Casa Amarela Eusélio Oliveira**. Disponível em: <<http://www.ufc.br/cultura-e-arte/equipamentos-culturais/2047-casa-amarela-euselio-oliveira>>. Acesso em: 22 abr. 2015.

QUARESMA, Christiane. **O cinema de animação durante o ciclo de super 8 do Recife**. 24 set. 2013. Monografia de conclusão de curso de Design - Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2013.

RAMOS, Fernão Pessoa. **A imagem-câmera**. Campinas: Papyrus, 2012.

ROCHA, Rosa Edite da Silveira. **O sertão virou arte: Uma história do Cinema Piauiense**. X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste. São Luis, MA, Brasil, 2008.

RUSSETT, Robert; STARR, Cecile. **Experimental animation: Origins of a new art**. New York: Da Capo Paperback, 1988.

SANTOS, Ana Clara Campos dos; MUSSE, Christina Ferraz. **As produções audiovisuais em Super 8 e suas temáticas no final da década de 1970 na cidade de Juiz de Fora - MG**. Encontro Regional Sudeste de História da Mídia, 3., 2014. Anais. Rio de Janeiro, 2014.

SCHNEIDER, Carla. **Decifrando a caixa preta do cinema de animação: Arqueologia dos modos de produção de imagens técnicas**. 16 abr. 2014. Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação - Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2014.

SHOHAT, Ella; STAM, Robert. **Crítica da imagem eurocêntrica**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

SILVA, Laércio Teodoro da. **Parahyba masculina feminina neutra: Cinema (in)direto, super 8, gênero e sexualidade (Paraíba, 1979-1986)**. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades, Programa de Pós-Graduação em História Social, Fortaleza, 2012.

SILVA NETO, Antônio Leão. **Dicionário de filmes brasileiros**. São Paulo: Ed. Do autor, 2006.

TEIXEIRA, Francisco Elinaldo. **Cinemas não narrativos: Experimental e documentário**. São Paulo: Alameda, 2012.

VENEROSO, Maria do Carmo de Freitas. **Caligrafias e Escrituras: diálogo e intertexto no processo escritural nas artes no século XX**. In: XII Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas (ANPAP), 2002, Belo Horizonte. Anais... 2002, p. 81-89

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

ANEXO A – TABELA DE ANIMAÇÕES EM SUPER 8

MERGULHO	1980	Albuquerque, Armando da Costa - Albuquerque, Lídia	Teresina	PI
CARCARÁ PEGA, MATA E COME	1979	Albuquerque, Arnaldo	Teresina	PI
VÃ-PIRAÇÕES	1980	Albuquerque, Arnaldo da Costa	Teresina	PI
REVOLUÇÃO DOS BICHOS, A	1981	Amon, Sérgio - Henkin, Roberto	Porto Alegre	RS
MINHOQUETES	1982	Araújo, José Leone de	Rio de Janeiro	RJ
DRAMA DO JACAREOCA, O	1980	Araújo, José Leone de	Rio de Janeiro	RJ
PLASTIVIVA	1976	Ávila, Carlos Rodolfo Amendola	Campinas	SP
XEQUE - MATE	1977	Azambuja, José	N	N
PARQUE	1977	Azevedo, João - Grupo do Parque	N	N
PRIMEIRO DE MAIO	1979	Barcellos, Alberto P.	São Paulo	SP
AGRESTE	1975	Barreto, Robinson Roberto Sales	Jequié	BA
VIRAGEM	1979	Barreto, Robinson Roberto Sales	Jequié	BA
criação, A	1978	Baumstein, Moyses	São Paulo	SP
GINÁSTICA LATINA	1979	Baumstein, Moyses	São Paulo	SP
MIAU	1975	Baumstein, Moyses	São Paulo	SP
GENI	1982	Berber, Sérgio Carlos	São Paulo	SP
SOB NOVA DIREÇÃO	1980	Bertoni, Marcos Arruda - Mancini, Sergio	São Paulo	SP
NASCE UMA ESTRELA	1980	Bessen, Sérgio	São Paulo	SP
NASCE UMA ESTRELA - CAPITULO IV - EPISÓDIO I : A AUDÁCIA DO HOMEM	1981	Bessen, Sérgio	São Paulo	SP
NASCE UMA ESTRELA CAPÍTULO IV EPISÓDIO NÚMERO II	1983	Bessen, Sérgio	São Paulo	SP
17,89	1980	Birelli, Décio Betran	São Paulo	SP
PASTOR	1976	Braescher, Ricardo	Porto Alegre	RS
CAEM OS PREÇOS	1980	Broock, Rudy Felix	Porto Alegre	RS
LMNUZX, FOGO!	1980	Bruscky, Paulo	Recife	PE
XEROPERFORMANCE	1980	Bruscky, Paulo	Recife	PE
CONGRESSO DOS MICRÓBIOS	1980	Budini, Walter G.	N	N
Grande Amor, Um	1980	Budini, Walter G.	Rio de Janeiro	RJ
ANIMADEIRA	1979	Cabrino Filho, Osmar	Santo André	SP
QUADRO A QUADRO	1979	Carlo, Flavio del	São Paulo	SP

N	1977	Carlo, Flávio del	São Paulo	SP
ÓI, NÓIS AQUI TRAVEIS	1977	Carlo, Flávio Del	São Paulo	SP
JOÃO E MARIA	1977	Caron, Jorge	Porto Alegre	RS
FANTASIA	1975	Castro, José Alencar de	Rio de Janeiro	GB
CONTOS DE FARDA	1979	Cavalcanti Jr., José Araripe	Salvador	BA
CICLO	1979	Correa, Antonio Carlos	Caxias do Sul	RS
DANÇA BOI	1979	Corréa, Hiedy de Assis (Hassis)	Florianópolis	SC
FPOLIS ERA	1978	Corréa, Hiedy de Assis (Hassis)	Florianópolis	SC
BATUCADA	1970	Corréa, Hiedy de Assis (Hassis)	Florianópolis	SC
BABA DE LOUCO	1980	Croce, Giorgio - Barreto, Fernanda	Rio de Janeiro	RJ
COMO SE NÃO FOSSE ÓBVIO	1980	Deus, Vicente Paula Manna de	Mogi das Cruzes	SP
For/mal	1979	Eugenio, Leontino	Fortaleza	CE
Deixe estar	?	Eugenio, Leontino	Fortaleza	CE
EM QUADRADO	1981	Eugenio, Leontino	Fortaleza	CE
Um comício	1979	Farinazo, Fernando	Juiz de Fora	MG
DINÂMICA DOS TRAÇOS II	1972	Filho, Ypiranga	Recife	PE
?ZE;;Y\$(! IMPOSSÍVEL	1981	Gerhard, Victor	Rio de Janeiro	RJ
BATALHA	1980	Gerhard, Victor	Rio de Janeiro	RJ
RABISCOS	1976	Geribola, Wilson	Campinas	SP
ÁRVORE, A	1981	Gianolla, Adolfo	Sorocaba	SP
CUBOS	1982	Gianolla, Adolfo	Sorocaba	SP
DEPOIS	1982	Gianolla, Adolfo	Sorocaba	SP
FRUTO PROIBIDO	1979	Giordano, Edmundo Lucio	São Paulo	SP
HARMONIA	1979	Giovawini, Aurelio	São Paulo	SP
PUF NO COSMO DAS CORES	1972	Godoy, Osman	Recife	PE
TARANTELA	1976	Grigoletto, Getúlio Gaudielei - Gonçalves, José Albino	Campinas	SP
NEM TAMBORES, NEM CLARINETAS	1979	Grigoletto, Getúlio Gaudielei - Gonçalves, José Albino	Campinas	SP
Abstrato I	1975	Grigoletto, Getúlio Gaudielei	Campinas	SP
Barbantes	1975	Grigoletto, Getúlio Gaudielei	Campinas	SP
Na mão direita tem uma roseira	1978	Grigoletto, Getúlio Gaudielei	Campinas	SP
VENDO/OUVINDO	1972	Gonzaga, Lula - Spencer, Fernando	Recife	PE

LENDAS	1981	Greig, Priscilla - Falkenberg, Vera	São Paulo	SP
LENDAS BRASILEIRAS	1982	Greig, Priscilla* - Falkenberg, Vera	São Paulo	SP
CONVITE À DANÇA	1979	Guerra, Marcia Bergamini	São Paulo	SP
ESPLANTOSO	1984*	Guimarães, Rodrigo - Canani, Luis Henrique	Porto Alegre	RS
HIMENEU, O	1983*	Guimarães, Rodrigo - Canani, Luis Henrique	Porto Alegre	RS
Além dos painéis	1984	Hamburguer, Cao	São Paulo	SP
Bus Stop	?	Hamburguer, Cao	São Paulo	SP
A Velinha	?	Hamburguer, Cao	São Paulo	SP
EXP. 1. ANIMAÇÃO	1979	Holanda, Firmino	Fortaleza	CE
NA PELE	1979	Holanda, Firmino	Fortaleza	CE
A CIDADE DOS EXECUTIVOS	1978	Irmãos Wagner	Curitiba	PR
ENSAIOS	1976	Irmãos Wagner	Curitiba	PR
FOI PENA Q...	1978	Irmãos Wagner	Curitiba	PR
METAMORFOSE	1977	Irmãos Wagner	Curitiba	PR
ÚLTIMO BLOCO, O	1977	Irmãos Wagner	N	N
PUDIM DE MORANGO	1979	Irmãos Wagner	Curitiba	PR
LIXEIRO, O	1980	Johas, Regina	São Paulo	SP
SETE PECADOS CAPITAIS, OS	1980	Johas, Regina - Faria, Maria Luiza	São Paulo	SP
DEUS ME LIVRE!	1982	Karman, Ricardo	São Paulo	SP
DEUS NÃO ESTÁ MORTO	1974	Liberato, Chico	Salvador	BA
DEUS CRIOU O HOMEM QUE CRIOU A MÁQUINA QUE...	1981	Luciano, Paulo	São Paulo	SP
Maria	1981	Magalhães, Henrique	João Pessoa	PB
PÍLULA, A	1981	Magalhães, Marcos	Rio de Janeiro	RJ
SEMENTE, A	1974	Magalhães, Marcos	Rio de Janeiro	RJ
CINCO SENTIDOS	1976	Magalhães, Marcos	Rio de Janeiro	RJ
MOMENTOS	1979	Martini, Milton	Piracicaba	SP
SACO!	1982	Martini, Milton	Piracicaba	SP
Sessão da tarde	1976	Marzano, Angelo	Belo Horizonte	MG
Pulsar Quasar	1976	Marzano, Angelo	Belo Horizonte	MG
Nonsense	1979	Marzano, Angelo	Belo Horizonte	MG
Graffiti	1983	Marzano, Angelo	Belo Horizonte	MG
DIA EM QUE PARARAM A TERRA, O	1980	Matheo Jr., Joaquim	São Paulo	SP
GRAZZY NA TERRA DO KING KONG	1979	Matoso, Ciro	Paranaguá	PR

ARQUITETURA ANIMADA	1978	Meirelles, Fernando	São Paulo	SP
TANGRAM	1979	Mello, Geraldo - Carvalho, Carmem	São Paulo	SP
LIBERDINAGEM	1980	Mitaini, Nabih	São Paulo	SP
TUBAROMEN, O	1976	N	Campinas	SP
RAPIDUS	1977	Nascimento, Jorge Roberto B.	Salvador	BA
PINOTE I	1978	Nascimento, Jorge Roberto Barbosa	Salvador	BA
PINOTE II (PERIPÉCIAS HABITACIONAIS)	1979	Nascimento, Jorge Roberto Barbosa	Salvador	BA
Rei do cagaço, O	1977	Navarro, Edgar	Salvador	BA
FANTÁSTICO SONHADOR	1978	Nóbrega, Manoel da	Maceió	AL
PONTO DE VISTA	1976	Pieracciana, Elisabeth	São Paulo	SP
COGITO, ERGO, RESISTO	1976	Pieracciani, Elizabeth	São Paulo	SP
REI CAVALAR	1981	Pino, Yanko Del	São Leopoldo	RS
HOMEM QUE PUNHA A MÃO PARA FORA, O	1975	Pinto, Walderes Soares	Recife	PE
PIX CLOSE	1975	Pinto, Walderes Soares	Recife	PE
PIX PGE - 1	1975	Pinto, Walderes Soares	Recife	PE
PIX-PGE-2	1975	Pinto, Walderes Soares	Recife	PE
PIX-PGE-3	1975	Pinto, Walderes Soares	Recife	PE
ODISSÉIA	1980	Prado, Alberto - Prado, Rogério	São Paulo	SP
COCÓ, AUAU E PARIN	1974	Rocha, Paulo	Florianópolis	SC
BOLERO	1975	Rocha, Paulo - Aansers, Ricardo	Florianópolis	SC
PUTZ	1973-77	Rocha, Paulo R.	Florianópolis	SC
VIVER	1982	Rocha, Vera - Sampaio, Paulo Caio	São Paulo	SP
TRIÂNGULO SEM BERMUDAS, O	1982	Rubinato, Fábio	São Paulo	SP
O guarda pimpão	1969	Saldanha, Joel	Santa Maria	RS
Miados & Ronrons	1976	Saldanha, Joel	Santa Maria	RS
TEORIA RELATIVA	1981	Santana, Joaquim	São Paulo	SP
SOLUÇÃO VERDE	1979	Santana, Joaquim A. Rodrigues	São Paulo	SP
OHI CÉUS	1979	Serra, Paulo Roberto Meireles	São Paulo	SP
ENSAIO	1982	Silva, Benjamin Franklin Cafalli Matos da - Silva Filho, Jerônimo Cafalli Matos da	São Paulo	SP
COROCAS SE DIVERTEM, AS	1977	Spencer, Fernando	Recife	PE
UM ECOSISTEMA	1983	Veiga, Fábio - Cherem, Pedro	Florianópolis	SC
PALCO, O	1975	Wosgraus, Juliana - Luenenberg, Ito	Florianópolis	SC

VÔO DA BAILLARINA, O	1974	Wosgraus, Juliana - Luenenberg, Ito	Florianópolis	SC
PRRUM ...	1980	Xavier, Paulo Ricardo D.	São Paulo	SP
DE A Z	1982	Zagury, Léa Beatriz - Jobim, Elizabeth	Rio de Janeiro	RJ

ANEXO B - ENTREVISTAS

Entrevista com Angelo Marzano, por e-mail, 2015.

Qual era sua ocupação na época em que produziu as obras?

Artista Plástico.

Como foi essa sua passagem pelo cinema e especificamente pelo cinema de animação?

Eu comecei a fazer os meus primeiros trabalhos em arte desenhando em papel e em Filmes super-8.

Seria possível me fornecer uma descrição do processo criativo e de produção de Sessão da tarde, Pulsar quasar e Graffiti?

Em Sessão da tarde, eu fiquei uma tarde inteira filmando trechos da programação da tv globo. Depois que o filme S8 foi revelado pelo laboratório, comecei a desenhar com uma lâmina de barbear diretamente sobre cada uma das imagens filmadas. O processo de realização de Pulsar Quasar é semelhante ao de Sessão da tarde. A diferença é que as imagens das nuvens foram feitas da janela de um avião. Graffiti parte de um registro filmado de uma pintura minha em um muro de uma fábrica na Cidade Industrial, próximo a Belo Horizonte. O filme S8 usado na filmagem estava vencido e depois de revelado não dava prá ver muita coisa. Fiz sobre a película do filme desenhos em que usei pena, pincel, nanquim e aquarela.

Houve parcerias nessas produções? Em que etapas se fazia necessário o envolvimento de outras pessoas na produção?

Não, no caso dos 3 filmes descritos acima. Algumas vezes, precisei de atores e de algum apoio técnico em algumas filmagens. Mas, nas animações trabalhei sempre sozinho.

Quais lembranças você tem sobre o super 8 e quais as razões para você trabalhar com super 8 na ocasião?

O equipamento de Super-8 era um meio economicamente possível de produzir filmes. E também, abria as possibilidades de apresentação dos filmes em locais diversos, sem se limitar as salas de cinema.

Houveram outras animações em super 8 na sua trajetória? E filmes não animados em super 8?

Fiz vários filmes em super-8 entre os anos de 1973 a 1986. Além de animação produzi fiz filmes experimentais e documentários.

Como foi a recepção das obras no mercado, pelos cineastas e pelo público? Como era a distribuição ou onde estes filmes eram exibidos (incluindo circuito comercial e alternativo)?

Os meus filmes em super-8 foram sempre apresentados em circuitos alternativos. Começaram a ser exibidos em quintais, garagens, na rua, depois em galerias de arte, museus, universidades, festivais de cinema, na internet. A recepção do público em geral é boa, principalmente no meio de universidades de arte e centros culturais, onde tenho realizado workshops sobre cinema experimental, em que apresento meus filmes e Vídeos.

O filme era sonorizado na época? Caso não, era exibido com algum acompanhamento musical externo?

Alguns filmes eram mudos, outros tinham som gravados em fitas cassetes. Na exibição dos

Filmes os equipamentos usados eram projetores S8, gravadores e caixas de som.

Você observa importância do super 8 para a produção de animação na sua cidade? Você conhecia outras pessoas que produziam animação em super 8 na ocasião?

Em Niterói, cidade em que moro atualmente, não. Na cidade de Belo Horizonte, onde morava no período em que produzi a maioria dos meus filmes nos anos 70 e 80, sabia de outros artistas e cineastas que fizeram filmes em super-8. Mas, nunca soube de animações desenhadas diretamente sobre a película de filme super-8.

Como você vê suas obras em super 8 no contexto da sua produção artística da mesma época? Eram projetos relacionados com outras práticas, ou experiências isoladas?

- Os meus filmes em Super-8 sempre foram projetos relacionados com o que eu pensava e em arte.

No seu caso, que já era artista plástico na ocasião, como foi a experiência de produzir num suporte tão diminuto (considerando que o espaço do fotograma é ainda menor do que os 8mm da película)?

-Trabalhar numa escala tão diminuta era bastante cansativo. O trabalho era vagaroso. Para produzir uma sequência de imagens de 1 a 2 segundos eu levava um dia de trabalho.

Você precisou de algum equipamento para produzir os desenhos diretamente sobre a película (uma moviola, por exemplo)?

- Eu usava uma lupa, lâminas de barbear, agulhas de costura, bico de pena e tinta.

No caso de Pulsar Quasar, Sessão da Tarde e Graffiti, a música que aparece na versão digitalizada que você colocou no Youtube é a original da época ou se trata de inclusões recentes?

_ As músicas de Pulsar Quasar e Graffiti são originais. A trilha original de Sessão da Tarde estava em uma fita cassete que foi danificada. Era composta a partir de uma edição ruídos gravados de rádio. Na versão digitalizada eu fiz uma edição a partir de ruídos retirados de rádio, televisão e programas de som de computador.

Em Pulsar Quasar, as cenas filmadas do avião foram produzidas por você ou se trata de found footage? Caso as filmagens tenham sido realizadas por você, já havia a intenção de usar a película filmada para as intervenções no momento da filmagem?

- Fui eu que filmei as cenas do avião. Eu já tinha a intenção de interferir nas imagens. Mas a sequência de desenhos só foi pensada depois que vi as imagens do céu e das nuvens.

E no caso de Sessão da Tarde? As filmagens que você fez já foram realizadas com a intenção de serem usadas como suporte de pintura?

As imagens foram capturas da televisão para depois serem redesenhadas na película.

Algumas formas ao longo do filme Graffiti aparecem com uma textura interna semelhante a um rachado. Gostaria de saber se tal textura foi produzida por você ou se é um rachado resultante da secagem da tinta na superfície da película.

- Basicamente a tinta que usei neste filme era nanquim, uma tinta plástica que quando trabalhada sobre o plástico tende a provocar este tipo de efeito rachado. Eu pinte a película consciente do que ocorria com a tinta.

Eu queria que você falasse um pouco sobre as inscrições que foram feitas diretamente sobre a película e incorporadas ao filme “Rei do cagaço”, sobre as razões e também sobre o processo produtivo e criativo dessas inscrições, como foi a experiência.

“O REI DO CAGAÇO” foi rodado em Super 8 mm no ano de 1977, época em que o material filmado não podia ser visto imediatamente após a filmagem: o resultado do que tínhamos feito só era visto uma semana depois: o cartucho era entregue pra ser revelado numa loja de fotografia ou ótica que o enviava pra São Paulo pra ser revelado. Por isso a espera de vários dias. Essa espera compulsória terminou sendo a razão pela qual cheguei a uma solução que terminou sendo muito mais criativa do que a idéia de inicial: usar a frase “CULTURA COMEÇA COM CU” escrita numa folha de papel e filmar.

Acontece que havia um prazo pra inscrever o filme na Jornada de Cinema da Bahia, um evento que me mobilizava muito e a vários outros cinemeiros bahianos que sabiam que o evento poderia ser impulsionador de uma trajetória de mais fôlego no Cinema. Ou seja: não havia tempo pra esperar pela Ótica Ernesto.

Foi quando me bateu: vou emendar as pontas pretas que acompanham os rolinhos de filme revelados e fazer uma animação que expresse a mesma mensagem. A partir daí foi uma trabalhadeira insana pra dar conta daquela tarefa.

Você utilizou algum tipo de equipamento para auxiliar o processo de inscrição diretamente sobre a película (ex: uma moviola)?

Nessa época eu ainda trabalhava sozinho, um cinema experimental feito nas coxas. Todos os filmes que realizei em super 8 foram montados com a ajuda apenas de uma coladeira e a olho nu, sem moviola. Devo dizer que no 1º filme havia contado com a inestimável presença de um pioneiro aficionado da bitola – Robinson Roberto - que me deu o suporte técnico básico inicial. Mas agora tratava-se de meu 2º filme e eu já dominava aquela técnica de edição caseira. As inscrições foram cuidadosamente feitas diretamente sobre a emulsão com a ponta metálica de um compasso (material escolar para desenho geométrico). Precisei de uma boa dose de ousadia, pois a margem de erro era considerável. Mas não tinha nada a perder, então topei o desafio: tomando como referência um pedaço qualquer de filme já revelado e cotejando o espaço entre as perfurações e o número de fotogramas, aventurei-me naquela dedução aproximada que terminou dando certo. Quando vi no projetor o resultado do primeiro trecho fiquei muito animado, feliz. Isso indicava que estava no caminho certo.

Você já tinha experiência com esse tipo de realização, de inscrição diretamente sobre a película (de texto, figuras ou formas abstratas)? Você fez isso para outros filmes seus?

Não para as duas perguntas. Mas acerca do processo de realização em super 8 quero ressaltar que a sonorização dos filmes era feita através de um projetor portátil, simples; ele possuía um cabeçote que permitia gravar vozes, música e ruídos na banda magnética (aplicada ao filme pelo mesmo querido pioneiro Robinson).

De onde vieram os trechos de película que sofreram as intervenções diretas? Eram provenientes de material da sua própria produção cinematográfica ou de terceiros?

Como já disse, tudo aconteceu por mero acaso: numa espécie de reciclagem (e forçado pela contingência de prazo) eu emendei as pontas pretas que acompanhavam os rolinhos de filme revelados; e também havia guardado parte de um rolinho que havia sido revelado sem ter sido totalmente exposto; foi o que serviu de matéria prima ao trabalho de animação do filme.

Noto que em “Rei do cagaço”, as inscrições diretamente sobre a película são realizadas em vários momentos e formas, desde a inscrição de texto, figuras e riscos. No caso do texto e das figuras, noto que foi produzido quadro a quadro. Mas no caso dos riscos, a película parece ter sido riscada no sentido longitudinal (não limitando-se ao interior dos fotogramas).

Gostaria que confirmasse se foi assim e falasse um pouco sobre a experiência de usar todo o espaço da película para as inscrições e não somente os espaços dos fotogramas.

A rigor, depois que saquei que tinha descoberto uma forma alternativa de me expressar, a despeito do tempo que me era desfavorável, vi que poderia estender o mesmo recurso aos créditos finais do filme e que conceitualmente funcionaria. Pacientemente continuei esse trabalho, contando os segundos em milímetros e aí vieram comentários do tipo “um filme ex-cre-men-tal”, uma dedicatória homenagem a minha mulher à época – o desenho de uma flor, coração, seta e a palavra flô; e no final novamente o título do filme, agora rabiscado, feito às pressas, assumindo propositalmente o defeito como efeito - linguagem. Em seguida os riscos tornam-se longitudinais, caóticos, para além do quadro, sem sequer me preocupar com o resultado que viesse dar. Havia nessa atitude uma pulsão genuína de transgressão que, aliás, é inspiradora da própria metáfora do filme. E por isso tudo estava certo, mesmo o que não estava – total fidelidade à proposta inicial, de cabo a rabo: escatologia, humor, perversão, agonia, desespero, dúvida, desobediência civil e militar. Era a coragem de Lampião e o cagaço de uma alma incandescente e muito jovem que rendia um tributo às avessas ao Rei do Cangaço. O sentido trágico, o horror, o Hamlet de Shakespeare, Freud e Dali, Deus e o Diabo... Tudo estava ali: muitas idéias-embriões permeando tudo e dando o tom cabal dessa merda gigantesca que se impunha ao espectador em primeiríssimo plano na tela até dizer “CHEGA!”

Como você determinou na película velada os espaços que correspondiam aos fotogramas?

Pra determinar na película velada os espaços que correspondiam aos fotogramas lembro que coloquei presas com durex numa mesa a película velada justaposta a uma película já revelada em que a divisão entre os fotogramas era bem nítida. Fazendo corresponder as perfurações de ambas eu pude determinar com precisão aceitável as linhas divisórias dos fotogramas na película em que queria inscrever os arranhões (grafismos) na emulsão do filme.

Quais as razões para você intervir na película deixando fotogramas sem intervenção entre um e outro no processo criativo?

Todo o processo foi essencialmente experimental, implicando investir em algo que só me daria o resultado posteriormente. Eu conhecia os fundamentos da técnica que define o cinematógrafo (ao levar em conta o fenômeno da persistência retiniana, imagens paradas projetadas numa tela a uma velocidade tal criam a ilusão de movimento), e mais, como não era minha pretensão fazer uma animação quadro a quadro (o que acarretaria em buscar a perfeição e o rigor do mesmo registro e posição para o grafismo utilizado), abri mão inteiramente dessa pretensão e promovi a descontinuidade proposital e aleatória da posição relativa do grafismo no quadro em relação ao anterior, bem assim da igualdade-semelhança desejável entre os próprios grafismos. Para atenuar essa descontinuidade bastou acentuá-la, ou seja, investi no efeito pisca-pisca. O que só tornou o resultado mais feérico e arrojado, na direção mesma de minha busca pelo experimentalismo exacerbado que me inspiravam os baseados que eu fumava com frequência. Assim foi também com os traços longitudinais, pois ao final do processo eu já estava brincando com os erros cometidos, atentando o capeta, convidando-o mesmo a participar, acolhendo sua parceria...

Entrevista com Firmino Holanda, por e-mail, 2015.

1 - Como foi o processo criativo e de produção de Exp. 1. Animação?

Em 1977, quando cursava a Faculdade de História (UECe), me tornei associado e, logo depois, bolsista do Cinema de Arte Universitário da UFC, ainda informalmente conhecido como Casa Amarela, sob a direção do professor Eusélio Oliveira. Na sala de exibição projetavam-se filmes em 16mm. Frequentemente, eram vistas produções canadenses de Norman McLaren, que se notabilizou por trabalhos de animação desenhados diretamente no celuloide (dentre outras

técnicas que adotava). Desde os anos 1960, esses filmes impressionavam os cinéfilos locais e eu fui um destes. Quando a Casa Amarela adquiriu câmera super-8, resolvi seguir os passos daquele diretor escocês (radicado no Canadá). A pretensão era grande, a começar pela bitola com que adotaria, de tamanho reduzidíssimo. McLaren trabalhava com película de 35mm e dispunha de todo aparato do National Film Board.

Mas, como começar a experiência? Pois bem, era comum entre os superoitas acidentalmente "queimar" o filme, quando indevidamente usado. Isso resultava em rolinhos de S-8 com a fita totalmente escurecida, "velada", como se dizia. Daí, víamos que o lado da sua emulsão química poderia ser raspado ou desenhado. Nesse ponto de interferência, se tinha uma imagem translúcida, portanto projetável na tela.

Na verdade, **Exp.1. Animação**, como o título já anuncia, é só um experimento com essas intervenções sobre o material filmico, um teste para o que eu desejava realizar posteriormente. Antes, junto a Leontino Eugênio e Eusélio Oliveira, já participara de um estudo improvisado sobre tais possibilidades. Foi tudo muito rápido e "atacamos", em poucos minutos, a fita com os meios que tínhamos em mãos, como tintas, instrumentos perfurantes etc. Só para ver os efeitos possíveis.

No caso de **Exp.1. Animação**, o estudo não foi assim espontâneo. Eu o fiz sozinho, examinando, por exemplo, como poderia escrever na película o meu nome, um título etc. (tinha de ser uma escrita invertida); vendo se dava para desenhar alguma coisa, naquele quadro minúsculo; testando aplicação de cores (usei pincel atômico) ou ainda o riscado de traços abstratos.

Para fazer meus dois filmes riscados na película, improvisei uma "mesa de trabalho". Quer dizer, algo que não passava de uma placa de vidro (mais ou menos de 27 x 18 cm). Nela eu deslizava o filme, ajustado entre duas margens de papelão. O lado da emulsão ficava voltado para mim, para que eu fizesse a intervenção com uma caneta ou estilete de estêncil (folhas dos antigos mimeógrafos), com as canetas do tipo hidrocor etc. Por trás dessa placa, eventualmente usava uma lâmpada ou então a erguia contra a luz vinda da janela, para conferir o resultado das intervenções. Para isto, usava uma lupa. Na época não dispunha de moviola super-8 para fazer essa simples conferência do processo em curso. Assim, nessa brincadeira, logo depois passei a usar óculos.

Durante o exercício livre de **Exp.1. Animação**, não lembro se já tinha algum roteiro em mente. Mas, com certeza, tal esforço foi um ensaio formal e técnico para realizar o **Na Pele**, que teve o status de "obra" digna de ser exibida em mostras do cinema amador local. De resto, **Exp.1** e meus outros trabalhos experimentais (fora do gênero animação) ficavam restritos a sessões domésticas, para um círculo de amigos, prática esta comum entre superoitas, que as promoviam.

2 - Como foi o processo criativo e de produção de Na pele?

Boa parte da resposta à sua indagação está contida naquilo que falei a respeito de **Exp.1. Animação**. Esse filminho desaguou, com todos erros e acertos, em **Na Pele**. Não havia necessariamente um roteiro no papel, embora eventualmente eu desenhasse a lápis algo a ser desenvolvido. De fato, a coisa foi literalmente escrita na película. Mas, havia uma ideia geral me guiando, é claro. Permita-me reproduzir aqui o que pretendi (ou enxerguei depois) nesse filme, conforme sinopse que fiz para um "flip book" do mesmo, editado há poucos anos, por Júlia Manta (que também escreveu uma dissertação sobre um filme Super-8 local).

Na Pele seria "um esboço experimental, em animação, sobre a necessidade do grito, do berro libertário. Assim, entre abstrações e imagens figurativas, essa ideia na tela se expressa por

palavras, como se o fotograma fosse espaço de uma pichação. Com o Brasil em plena ditadura militar, apela-se para a voz do povo, num protesto pelo fim do regime".

Soa pretensioso, levando-se em conta o sofrível resultado artístico, bem como o "efeito político" do filme. Mas, éramos assim mesmo. Na época, fiz até um documentário "ensaístico experimental" para atingir o imperialismo yanque.

No mais, o título **Na Pele**, evidentemente, se refere à própria técnica que adotara, ou seja, de "agressão" à película. Daí, derivava-se a metáfora do povo também agredido pela ordem dominante no Brasil. Deveríamos, portanto, dar vazão à própria voz. Hoje, isto pode parecer simples demais, entretanto, deve ser visto na perspectiva da época. Em 1979, para quem, como eu, cresceu durante a ditadura, tratava-se de um sentimento real e urgente.

3 - Houve parcerias nessas produções? Em que etapas se fazia necessário o envolvimento de outras pessoas na produção?

Houve apoio material no começo. Eusélio Oliveira me cedeu a matéria prima, ou seja, os filmes, suponha até que propositadamente velados. O **Na Pele** teve vantagem de ser película já com banda sonora.

Era comum um amigo nosso, Arlindo Moreira (técnico da Casa Amarela), fazer trabalhos de sonorização na cidade. Mas, este filme eu mesmo sonorizei em minha casa, com um projetor de leitura magnética emprestado pelo Eusélio. Talvez o Leontino Eugênio estivesse junto, inclusive, creio eu, para também colocar som no seu curta **For/Mal** (o seu primeiro trabalho riscado na película). Preciso confirmar essas informações, se forem tão relevantes. Com certeza, Arlindo sonorizou um documentário coletivo nosso, feito em 1978. Mas, aqui, eu mesmo cuidei disso, improvisadamente. O **Exp.1. Animação**, por sua vez, não tinha banda sonora. Então, restrito a sessões privadas, era exibido com o auxílio de discos de vinil, de música instrumental de matriz jazzística experimental, em voga na época, seja nacional ou estrangeira.

Depois, como lhe falei noutro e-mail, resolvi dar um tratamento musical autoral a essas primitivas experiências em cinema. Como tínhamos um improvisado grupo de garagem (que nunca se apresentou em lugar nenhum) e que apreciava essa música instrumental, decidi aproveitar uma "jam session" nossa ("Hermética Páscoa", de 1979), que o Leontino preservou em fita cassete, e inseri-la nesses meus filmes. Assim, as duas ações artísticas amadoras (em cinema e música) se complementaram gerando um "documentário" secreto sobre mim mesmo e nossa turma naquele tempo já remoto. Então, involuntariamente esses amigos músicos colaboradores desses filmes, além do Leontino, foram o seu irmão Ulisses Germano e o Cícero "Gato" Aquino.

4 - Além de Na pele e Exp. 1. Animação, você possui outras obras em super 8 com intervenção direto na película?

Aquela citada experiência que fiz com Eusélio Oliveira e Leontino Eugênio, para testar as possibilidades de intervenção direta na película Super-8 nasceu como algo a ser esquecido. Mas, eu decidi reconhecê-la como peça de nossa filmografia, tal como **Exp.1. Animação** viria a ser (inclusive sendo levado à mostra "Marginália 70"). Isto se justifica pelo próprio espírito livre e amador do superoitismo de feição mais experimental. Se as imagens existiam, por que não questionar-se o que vem a ser o próprio cinema? Teria de ser algo acabado, registrado na Embrafilme, com qualidade técnica etc.? Se fosse assim, o filme de Benjamin Abrahão, sobre o bando de Lampião, fita precária e nunca editada, jamais seria reconhecida como obra basilar de nossa cultura (vide texto de Júlio Bressane).

Pois bem, àquela experiência espontânea dei o nome de **Fruto**, pois no final da mesma, havia um quintal filmado, com uma arara e uma criança tirando a fruta de uma árvore. As cores que jogamos na película invadiram essas cenas dando-lhe um curiosa plasticidade tropicalista. Esse filme eu exibia em casa, ao som de jazz experimental. **Fruto**, portanto, é um filme que elegi como "obra", em parceria com Leontino e Eusélio (que faleceu sem saber dessa minha liberdade).

No mais, apliquei minha tosca habilidade em escrever na película Super-8 em dois filmes de colegas daquele tempo. Assim, fiz os títulos de **Aterro** (documentário de Dogno Içaiano) e um outro de Ezildo Correia, do qual não recordo o nome agora (talvez se chamasse **Você**).

5 - Como você começou a trabalhar com cinema de animação e o que te moveu a experimentar com pintura direto sobre a película?

Isso, creio eu, já respondi na pergunta número um, quando me refiro ao cinema de Norman McLaren, que víamos no Cinema de Arte Universitário, da Universidade Federal do Ceará (espaço hoje denominado Casa Amarela Eusélio Oliveira, onde trabalho como professor e pesquisador de Cinema). Mas, para ficar bem claro, nunca me considerei, de fato, alguém próximo do cinema de animação. Fiz naquele tempo, com esses filminhos em questão, umas coisas meio abstratas, meio figurativas, desenhando ou borrando fitas super-8, que se enquadram mais no campo do experimentalismo amador. Aliás, nem me considero "cineasta" de espécie alguma.

6 - Quais lembranças você tem sobre o super 8 e quais as razões para você trabalhar com super 8 na ocasião?

Em princípio, o cinema era algo que via nas salas comerciais ou na TV. Estar próximo de sua produção, mesmo amadora, fazer parte disso, só me ocorreu a partir de 1977-78, quando ingressei no Cinema de Arte/Casas Amarela, como falei. O cinema era algo inacessível para um estudante classe média-média como eu. Só tive minha própria câmera muito mais tarde, quando o Super-8 vivia seus últimos anos. Mas, antes, através daquele espaço universitário e também através de um amigo, que me emprestou seu equipamento completo, por muito tempo, fui fazendo minhas coisinhas. Pura sorte. Mas, na realidade, juntava um dinheirinho e comprava o filme virgem, que era revelado no Sudeste. Às vezes, comprava mesmo filme vencido, nas promoções. Nesse caso, isso resultava em fitas de imagens verdosas, muito ruins.

A razão de fazer esse cinema amador era a mesma de meu envolvimento com a música (que não levei muito adiante) ou com o jornal/revista alternativo "Nação Cariri" (de fato, um "coletivo", como se diz hoje, que juntou todo esse caldo artístico/cultural provinciano e rendeu alguma coisa mais concreta e duradoura em nossas vidas, quer dizer, profissionalmente. Mas isso é outro assunto).

7 - Como era a distribuição das suas animações em super 8, onde estes filmes eram exibidos (incluindo circuito comercial e alternativo)?

FH - Em países ricos, como os EUA ou a Inglaterra, havia mercado para venda de filmes em super-8, isto é, não necessariamente rodados nessa bitola. No caso, antigos títulos da grande indústria (curtas de Chaplin, desenhos animados etc.) eram ofertados nesse formato, para consumo doméstico (como os DVDs de hoje). Mas, cheguei a ver um curta brasileiro que teve aparentemente venda em super-8. Isso me parecia, conforme a realidade nacional, algo para algum nicho consumidor muito restrito.

Quanto ao que era rodado diretamente em S-8, seria ainda mais improvável dispô-lo, ao menos em nosso país, dentro de um mercado real de bases mais consistentes. Naturalmente, não havia aqui distribuição comercial para algo tão caracterizado como amador. Falo isso movido por minhas impressões e não por algum conhecimento apurado sobre o assunto. Sendo mais prudente na análise, diria que, ao menos na realidade cearense em que vivia, predominava mesmo o chamado circuito alternativo. Entretanto, essa bitola amadora poderia, eventualmente, estar numa mostra especial disposta a pagar aluguel, mesmo que simbólico, pelos filmes programados. Digo isso porque, ao menos uma vez, o **Na Pele** fez parte de um pacote de trabalhos em super-8 exibidos na semana cultural de certa cidade do interior cearense. Lembro que, por isso, recebi algo suficiente, na época, para comprar um LP do Hermeto Paschoal seminovo. Mas, isso não passa de um caso onde a exceção confirma a regra. Ou seja, o horizonte comercial era improvável -- ao menos entre os que pretendiam produzir filmes autorais. Certamente, outros realizadores ganharam dinheiro filmando algo institucional ou festas de famílias, coisas assim.

O normal mesmo era ter os filmes autorais em festivais (onde concorriam a prêmios, mas nem sempre em dinheiro) ou em mostras, via de regra promovidas no âmbito universitário. O primeiro super-8 que fiz, o documentário **Artigo 23** (1978), produção coletiva (Grupo Experimental de Cinema), foi visto num festival do Clube de Cinema de Fortaleza (que recebia muitos filmes do resto do Nordeste). Junto ao **Na Pele**, participou ainda de retrospectivas do cinema cearense (durante a reunião da SBPC, em Fortaleza, 1979, ou em eventos ocorridos na Casa Amarela da UFC, por exemplo).

8 - Você mencionou no e-mail a questão da sonorização no momento da exibição. Gostaria de saber mais sobre isso.

FH - Como menciono noutras respostas, quando me refiro ao **Exp.1. Animação** e ao **Fruto**, em princípio, filmes de mera experimentação técnica (portanto, fadados ao "circuito doméstico"), suas exibições eram acompanhadas de sons musicais saídos de discos de vinil ou de fita cassete. Mas, mesmo assim, não era um mero fundo musical aleatório. Havia a música certa para cada trabalho, condizente com a ideia ou a sensação que o filme almejava proporcionar. Sessões desse tipo, evidentemente, ocorriam quando a película não tinha banda sonora (que era magnética, de poucos milímetros, colada na película). Caso contrário, como ocorreu com o meu **Na Pele**, fazia-se uma sonorização decente, na película, que favorecia o trabalho a ter uma circulação ampla e pública.

Porém, até obras rodadas em película "muda" contavam com solução paliativa para essa carência técnica, graças a uma empresa fotográfica de Fortaleza. Esta fazia uma colagem de fita magnética num dos lados do celulóide. Fizemos isso, por exemplo, em **Artigo 23**. Mas, durante as projeções, era comum a coisa se descolar, de modo que hoje esse documentário (e quem sabe quantos outros filmes...) perdeu suas músicas e sua breve locução.

Lembro agora que para o meu documentário experimental **Irmão Jonathan** (aquele que fustigava o imperialismo ianque...) preparei uma fita cassete com o som editado. Nela, havia o hino norte-americano desconstruído por guitarra distorcida e mais uns discursos. Mas, a fita logo se perdeu e nem foi reconsiderado tal recurso. Menciono isso apenas para exemplificar o grau de desespero nosso em trabalhar uma ideia audiovisual plenamente composta.

9 - E o que você recorda da recepção que as animações pintadas na película tiveram entre outros cineastas da sua cidade e de outras regiões do país? E a recepção pelo público?

FH -Qualquer experiência filmica cearense, em qualquer bitola, naquele tempo, era algo raro e digno de nota. A nossa provinciana realidade nos levava a essa curiosidade em torno das realizações em super-8, que mostravam um pouco de nossa paisagem, de nossa cultura, de nossos

gestos etc. Lembro que em 1978, ao exibir o copião de **Artigo 23** na minha sala do curso de História, esse trabalho, mesmo mudo e confuso, gerou vivo debate.

Esse espaço superoitista, onde predominava o documentarismo, também foi invadido pelo que se convencionou denominar desenho animado. E, dentro desse gênero, surgiu ainda esse objeto semi-identificado que era o desenho riscado e pintado diretamente na película. Quem não conhecia Norman McLaren, por certo, ficava intrigado. Afinal era algo com tendências abstratas, convulsivo e realizado sem câmera.

O primeiro filme cearense riscado na película, que eu saiba, foi **Arrasta-pé em New Orleans**, de José Evangelista. Eu o vi somente uma vez (na mostra da SBPC, em 1979), já depois de ter realizado meu próprio filme nessa técnica. Esses trabalhos e mais os de Leontino Eugênio desorganizavam um pouco a visão cartesiana de um cinema atrelado a proposições de narrativa convencional. Nos anos 70-80, algum "bicho-grilo" (talvez você nem saiba o que é isso) pode ter reagido positivamente tachando tais filmes de "muito doidos". Já posteriormente, não sei se um público não especializado estaria disposto a apreciá-los tanto quanto os nossos atuais realizadores de animação, que nos últimos anos redescobriram esta safra de décadas passadas.

Nada sei sobre a recepção dessas animações riscadas além do que testemunhei no Ceará.

10 - Você observa importância do super 8 para a produção especificamente de animação na sua cidade?

FH - Como acabo de dizer, os realizadores de desenho animado em plena atividade (o veterano Telmo Carvalho e um nome mais novo, Diego Akel) vêm com bons olhos essa nossa produção superoitista. Nas mostras do gênero (por volta de 2010, no Sesc do Cariri ou na Vila das Artes, em Fortaleza), incluíram **Na Pele** e **Em/Quadrado**. Soube que fizeram considerações favoráveis aos trabalhos. Telmo, inclusive, está realizando um documentário sobre a história do cinema de animação no Ceará. Ele entrevistou a geração superoitista dos anos 70 (José Rodrigues Neto, que dirigiu o primeiro Núcleo de Animação do Ceará, seu irmão Tiano, Leontino, eu mesmo e talvez José Evangelista). A Júlia Manta, como disse, editou trecho do meu filme **Na Pele** em sua coleção de "flip books". Acho tudo isso importante, para que não percamos referências históricas de nosso audiovisual. Falo pelos outros e não por mim mesmo, pois, como disse antes, não me sinto um realizador desse gênero que tanto admiro. No máximo, sou apenas um diletante, que cometeu seus pecados nesse campo e que agora é compelido a justificar algo de menor monta que dirigiu há mais de três décadas.

Entrevista com Yanko Del Pino, por e-mail, 2015.

As fontes consultadas fazem uma certa confusão quanto ao local de produção de Rei Cavalari. Enquanto umas dizem que foi em São Leopoldo (RS), outras colocam como uma produção de Curitiba (PR). Gostaria de confirmar onde foi produzido esse filme e onde se concentrou sua produção de animação como um todo.

1979, eu tinha acabado de filmar as animações em stop motion com o tabuleiro de xadrez e mais algumas imagens de rua em Curitiba, quando passei no vestibular; fui estudar em São Leopoldo, aí, foi onde montei e sonorizei o filme. A produção tem dupla naturalidade!

Você poderia fazer uma descrição do processo criativo e de produção de Rei Cavalari?

Meu pai, aeronauta da Varig na época, trouxe dos EUA uma câmera super 8; Ricoh era a sua marca. Com esse brinquedo, tomei gosto pela coisa e me tornei um praticante contumaz e cinéfilo frequentador da cinemateca local. Li as teorias de montagem de Eisenstein e resolvi aplica-las, no que seria o meu primeiro roteiro: Rei Cavalari.

Quais as razões para você produzir em super 8 na ocasião?

Eu já tinha essa câmera super 8 e bastante vontade de filmar. Financeiramente, a aquisição dos cartuchos de filme era possível, um pouco caro para um pré-universitário é verdade, mas viável... A produção em bitolas maiores, para mim era um sonho inalcançável na época. E também, havia um movimento superoitista, haviam festivais pelo Brasil, inclusive um bastante bom em Curitiba onde eu morava. Isso tudo estimulava.

Você produziu outras animações em super 8?

Fiz várias experiências, contudo filme mesmo, nenhum outro de animação em super 8.

Entrevista com Marcos Magalhães, por e-mail, 2015.

No livro do Antonio Moreno (aquele de 1978) há um depoimento seu em que você fala um pouco sobre o processo produtivo de A semente. Seria possível me fornecer uma descrição do processo criativo e de produção das outras duas animações em super 8?

Envio em anexo a descrição detalhada do processo do A Semente, que fiz aos 15 anos quando inscrevi o filme na Mostra Nacional do Filme Super-8 na Cinemateca do MAM. Com esse filme eu usei a mesma técnica (desenhos a nanquim e guache sobre papel vegetal) do CINCO SENTIDOS, de 1976, que ganhou uma menção honrosa num Festival da Aliança Francesa.

Já o A PÍLULA, de 1975 (premiado no Festival de Curitiba) eu experimentei pela primeira vez a técnica de recortes.

O Super8 foi minha escola autodidata.

No mesmo livro do Antonio Moreno consta que A semente se perdeu ao sair do país para festivais e que você precisou fazer uma refilmagem dos desenhos que já possuía. Essa refilmagem foi realizada em que bitola? Você ainda possui a animação? Caso sim, em que mídia se encontra?

A refilmagem foi feita também em Super8. Eu havia feito uma preparação e um registro minuciosos (nunca mais fiz igual...) de toda a filmagem, assim foi possível reproduzir o filme perfeitamente refilmando os desenhos.

Tenho ainda o original em Super8 e foi feita uma telecinagem de todos os meus filmes desta época. Estão em DVD.

Quais lembranças você tem sobre o super 8 e quais as razões para você trabalhar com super 8 na ocasião?

O filme Super8 era a única alternativa para quem se interessava em fazer animações de forma amadora. A maioria das câmeras possuía um dispositivo que permitia fotografar quadro-a-quadro. E o negativo e a revelação tinham preços acessíveis. Eu consegui comprar uma câmera (Canon 318M) que era a mais simples e barata, encomendando-a a meu irmão que tinha ido fazer um intercâmbio estudantil nos Estados Unidos. Consegui construir uma mesa de luz (que era ao mesmo tempo o estande de filmagem) e fiz meu primeiro curta.

Houveram outras animações em super 8 na sua trajetória?

Além destes 3 filmes, que existiram apenas em Super8, eu fiz diversos testes (meu aprendizado) e as primeiras versões de meus dois primeiros curtas profissionais em 35mm, o MAO-MAE e o MEOW!.

Como era a distribuição das animações em super 8, onde estes filmes eram exibidos (incluindo circuito comercial e alternativo)?

Existiam festivais específicos de filmes Super8 ou de cinema amador que incluíam esta bitola. Houve até por um certo tempo a categoria Super8 em festivais importantes como o de Gramado. Meus filmes também foram adquiridos por algumas escolas.

Você observa importância do super 8 para a produção de animação na sua cidade? Você conhecia outras pessoas que produziam animação em super 8 na ocasião?

Através dos festivais de Super8 conheci uma comunidade de realizadores, e trocava informações com eles. Meus irmãos e amigos também realizavam filmes coletivos (ao vivo). Mas conheci poucos animadores, nenhum aqui no Rio. Lembro de Flavio del Carlo, em São Paulo, que fez alguns filmes nesta bitola, e de duas irmãs realizadoras do Paraná, das quais preciso pesquisar o nome.

Entrevista com Ricardo Braescher, por e-mail, 2015.

Você confirma que a animação “Pastor” foi produzida em 1976 e em super 8? Acredito que a data de produção tenha sido em 76 pois foi na época em que cursava Comunicação Social na PUC/ P. Alegre. Neste mesmo período era Prof. Assistente da Cadeira de Cinema no curso. E, sim foi integralmente produzida em Super8 com a camera Canon 1014.

Você poderia fazer uma descrição do processo criativo e de produção da mesma?

Este equipamento era um dos poucos na época que poderia ser utilizado quadro a quadro. fotografando cada movimento a ser feito por quem faria animação, seja ela qual for. Que depois daria o movimento pré estabelecido pelo roteiro. A idéia surgiu para poder explicar ao leigo a jogada utilizada no xadrez conhecida como Pastor. Foi utilizado um tabuleiro de xadrez com peças dispostas a partir do início do jogo. Camera posicionada em tripé com iluminação suave e fixa, tudo calculado anteriormente pois não poderia haver movimentação na câmera e muito menos no tabuleiro. apenas as peças. Cada pequeno movimento era fotografado quadro a quadro...assim ao rodar o filme, teríamos a movimentação das peças até o final. Um trabalho lento e exaustivo mas, que mesmo sem nunca ter feito algo semelhante , tinha certeza que daria certo pois estudei a camera e li muito sobre o assunto.....animação

Além de Pastor, você produziu outros filmes e animações? Se sim, quais os títulos e anos das produções?

Durante algum tempo produzi vários filmes, sobre vários assuntos e temas. ("A hora da Reza" = em uma igreja de Lageado/RS) + ("Sinal de Alerta " = sobre o incendio das lojas Renner) e participei de vários festivais de cinema, tanto no Brasil como exterior.

Quais as bitolas (ou outras mídias) utilizadas nos demais filmes/animações que você produziu?

Sempre em Super8, uma lástima terem eliminado esta bitola. Era uma forma muito interessante de aprender e dominar a linguagem do cinema. Utilizei também 16mm, mas muito pouco.

Quais as razões para você produzir em super 8 na ocasião?

Era o mais acessível e mesmo assim muito caro pra época. Fiz enormes sacrifícios para adquirir a camera e principalmente os cartuchos de filme. Não era uma época para fazer experimentos e

curtir o "fazer cinema" os custos não permitiam...isso ajudou muito no sentido de trabalhar mais a produção e saber exatamente o que deveria ser feito. Além de procurar sempre me interessar pelo assunto, lendo e assistindo muito sobre cinema. Fazia o curso na Universidade render mas, logo depois de formado, aliás no mesmo ano que me formei, viajei pra Alemanha para fazer o curso de Fotografia em Köln.

Entrevista com Robinson Roberto, por e-mail, 2016.

Além de “Agreste”, encontrei catalogado uma outra animação em super 8, “Viragem” (1979). Poderia me confirmar os anos de produção das duas e falar sobre o processo produtivo delas, de que se tratam?

Realmente, além de “Agreste”, fiz “Viragem”, uma animação de 3 minutos.

AGRESTE – produção: 1974 . Duração: 12 minutos

Animação: Robinson e Marilusa

Sinopse: Uma visão do homem nordestino em seu quadro rotineiro de trabalho, festa, retirada e morte, através dos elementos mais representativos de sua cultura, que são suas obras de arte.

Premiação:

IV Jornada Brasileira de Curta-Metragem, Salvador-BA, 1974 (prêmio Walter da Silveira).

IV Festival Nacional de Cinema de Sergipe, Aracaju, 1975 (2º lugar)

VIRAGEM – produção 1979. Duração: 03 minutos

Sinopse: Ao nascer, ainda presa ao cordão umbilical, uma criança depara com sequência de manchetes sobre a realidade do país e retorna, de imediato, ao ventre materno para novamente sair, porém já transformada em cangaceiro e atirando para todos os lados.

Premiação:

I CONCISO – Salvador BA, 1979 (menção honrosa)

III Festival de Cinema de Recife-PE, 1979 (melhor filme de comunicação)

VII Festival Nacional de Cinema, Aracaju-SE, 1980 (melhor montagem e melhor roteiro)

Houveram parcerias nessas produções? Em que etapas se fazia necessário o envolvimento de outras pessoas na produção?

“Agreste” foi o meu primeiro filme. Havia comprado uma câmara Super-8 em Manaus e a primeira vontade ao chegar à cidade onde morava (Jequié-BA) foi experimentar o dispositivo quadro-a-quadro e, durante 03 meses, minha sala de entrada na casa foi transformada num cenário tipicamente rural e, a partir do meu contato com as coisas do sertão, a criação foi acontecendo a cada noite de trabalho, sem roteiro prévio e sem nenhuma experiência anterior em animação, provavelmente, sob a inspiração dos primeiros trabalhos de Walter Disney (desenhos) e do tcheco Jiri Trnka (animação de objetos). Como não sei desenhar, os personagens da minha estória foram os bonecos de barro e madeira de minha coleção. Quanto à parceria, contei apenas com a colaboração de minha esposa, Marilusa, na manipulação do movimento dos bonecos e no processo de montagem e sonorização. Vale salientar uma pequena aparição do mestre Luiz Gonzaga, numa execução do “Vira e Mexe” que registrei com minha Super-8 em Recife, quando ele recebeu o título de cidadão daquela Cidade.

Você ainda possui estas obras? Caso sim, em que mídia se encontram?

Sim. Telecinei todos os meus filmes Super-8, que já estão em DVD e também em becap digital (HD).

Houveram outras animações em super 8 na sua trajetória?

Filme completo, não. Mas, em vários outros trabalhos, tem um toque de animação.

Como você vê suas produções animadas no contexto maior da sua produção cinematográfica?

Considero da maior importância, principalmente, “Agreste”, que foi realizado da forma mais intuitiva, inclusive, tecnicamente.

Qual sua ocupação na ocasião da produção superoitista e hoje? Você continuou a carreira no cinema?

Na época das realizações em Super-8 eu era bancário, radialista e professor de Educação Artística em Jequié-BA e, posteriormente, em Salvador-BA e hoje sou aposentado profissionalmente e continuo realizando experiências artísticas, sendo meus trabalhos mais recentes: o filme em vídeo digital “Cine Jequié”, que é o resgate da memória daquele que foi um dos maiores cinemas da Bahia (1360 lugares), localizado na cidade de Jequié; a exposição fotográfica e catálogo “Natureza Viva”, onde registrei, durante cinco anos, imagens criadas pela natureza no contato das ondas do mar com as areias da praia; e, por último, um livro de memórias “Minha Trajetória em Jequié”, onde retrato os vinte anos que morei naquela Cidade, inclusive, narrando todas as minhas aventuras cinematográficas.

Quais lembranças você tem sobre o super 8 e quais as razões para você trabalhar com super 8 na ocasião?

As lembranças do superoitismo são fantásticas, elas se confundem com a própria história de vida de todos que fizeram uso da bitola. Quando a Kodak lançou o Super-8, seu único objetivo era lucrar com um produto novo, que daria a oportunidade para as pessoas registrarem seus eventos domésticos com custo razoável. Porém, outros que, como eu, tinham vontade de entrar no mundo do fazer cinema mas não tinham condições financeiras, logo enxergaram naquela novidade, a grande oportunidade. O resto, a própria história do Super-8 conta.

Como foi a recepção das obras no mercado, pelos cineastas e pelo público? Como era a distribuição das animações em super 8, onde estes filmes eram exibidos (incluindo circuito comercial e alternativo)?

Com exceção de algumas poucas tentativas de colocar a produção em Super-8 no mercado, especialmente em São Paulo e Porto Alegre, a vitrine para os nossos filmes eram os festivais que haviam em diversos estados e também no exterior. E também a veiculação em escolas e eventos diversos, normalmente, não remunerada. O retorno financeiro que tínhamos era, eventualmente, prêmios nos festivais. Normalmente, os filmes eram realizados com recursos próprios, fruto de economia no salário e, muitas vezes, troca de colaboração entre os próprios cineastas, cada um na sua função mais destacada.

O filme era sonorizado na época? Caso não, era exibido com algum acompanhamento musical externo?

No início, a película Super-8 era fornecida sem banda magnética para a gravação do som. Porém, foi lançado no mercado um aparelho alemão marca Juwell, que permitia a aplicação de uma faixa magnética de 0,8mm na própria película e assim podíamos gravar e mixar em projetores de melhor qualidade, como o Fuji SH-30. Poucas pessoas tinham o aplicador de faixa e eu fui um dos pioneiros nessa aplicação, atendendo até a cineastas de outros estados, que na proximidade dos festivais mandavam seus filmes já montados para a colocação da banda.

Você observa importância do super 8 para a produção de animação na sua cidade? Você conhecia outras pessoas que produziam animação em super 8 na ocasião?

Não, porque a produção de animação em Super-8 foi pequena. Na minha cidade, fui o único a tentar a técnica.