

# Anais Digitais - 23º Encontro SOCINE

ISBN: 978-65-86495-01-0

---

Título	Animação eletrônica brasileira dos anos 1980: uma memória esvaecente
--------	--

---

Autor	João Paulo Amaral Schlittler
-------	------------------------------

---

Resumo  
Expandido

A década de 1980 foi marcada por uma crise econômica que intensificou os danos a indústria cinematográfica brasileira - já desmantelada na década anterior durante o regime militar. Neste período a sobrevivência do mercado nacional de animação dependia em grande parte da produção de comerciais para agências de publicidade. A partir do final dos anos 1990 houve uma mudança dramática nesse cenário, evidenciada pelo crescimento da produção audiovisual independente no país. Esta transformação teve diversos motivos: democratização do acesso a ferramentas digitais, a expansão da TV por assinatura, leis de fomento à produção, entre outros. Muitos dos artistas envolvidos nesse renascimento da animação foram pioneiros na manipulação eletrônica de imagens atuando junto à produtoras independentes, que durante os anos 1980 e 1990 permitiram que artistas, videomakers, e animadores encontrassem um ambiente propício à exploração das possibilidades criativas advindas da edição eletrônica e os primeiros softwares de computação gráfica introduzidos no país, realizando uma produção audiovisual experimental multidisciplinar inovadora.

Esta produção híbrida, fruto da montagem articulada “frame a frame” e da manipulação de imagens no ecrã, adota procedimentos como a sobreposição de vídeos através do recorte eletrônico (keying), o movimento auxiliado por efeitos digitais como o A.D.O. (Ampex Digital Optics) e a síntese eletrônica por processadores de imagem. É importante ressaltar que na gravação de vídeo analógica há uma degeneração da imagem, incrementada a cada nova camada sobreposta, limitando o número destas, fato que diferencia esta tecnologia da composição digital (digital compositing) que sucede o processo eletrônico. No período vemos a introdução da computação gráfica na televisão, possível, através de um processo lento de renderização quadro-a-quadro das animações que só podiam ser visualizadas após serem descarregadas em fitas de vídeo, marcando a dependência da síntese digital às mídias eletrônicas analógicas. Colagens como o “scratch video” e “video sampling” marcaram o início da cultura do remix, onde a micro-edição caracteriza uma linguagem própria adotada largamente em videocliques. Esta edição picotada infinitamente repercutida pela MTV e o uso despropositado de imagens que “voavam” de forma mirabolante nas aberturas da Rede Globo, re-apropriadas por pioneiros da animação digital no Brasil, evidenciam a aproximação da montagem à manipulação eletrônica de imagens,

Embora exista um extenso repertório de animação experimental produzido por artistas de mídia eletrônica atuantes nas intersecções entre

artes plásticas e comerciais, a distribuição de filmes autorais nos anos 80 foi geralmente limitada a festivais de cinema e vídeo, atingindo uma audiência mais ampla apenas em 1990 com o lançamento da MTV no Brasil. Parte significativa dessa produção foi produzida exclusivamente em videoteipe. Infelizmente muitos vídeos foram perdidos, ou pior: apagados, uma “prática comum” na época, devido ao alto custo da mídia eletrônica no Brasil. No entanto, alguns exemplos foram preservados em coleções particulares e arquivos de festivais, particularmente no acervo da Associação Cultural Videobrasil.

A pesquisa pretende resgatar uma produção que transita nas fronteiras da animação, motion-graphics, videoarte, videoclipe e do vídeo experimental, documentando a obra de artistas pioneiros que marcaram o início da produção audiovisual digital independente no Brasil nas últimas duas décadas do século XX. Tomando como ponto de partida vídeos exibidos no festival Videobrasil, realizei um levantamento de obras representativas deste recorte com o objetivo de investigar como sistemas de edição eletrônica e softwares de animação digital influenciaram a linguagem e processos de criação da produção audiovisual de vídeo-artistas e animadores como: Marina Abs, Paulo Barreto, Sandra Kogut, Alfredo Nagib, Alícia Nogueira e Eder Santos.

---

#### Bibliografia

AMARAL, A., MOREIRA CRUZ, R.; Expo1973projeção2013: expoprojeção 73 e os anos seguintes. Catálogo (exposição). São Paulo: SESC, 2013

BETANCOURT, M.; The History of Motion Graphics: From Avant-Garde to Industry in the United States. Maryland: Wildside, 2013

CHOLODENKO, A.; A Animação do Cinema. In: Galáxia, n. 34, pp. 20–54, São Paulo: PUCSP, 2017

CUNHA LIMA, J.; Uma história da TV Cultura. São Paulo: Imprensa oficial, 2008

DONNER, H.; The Universe of Hans Donner. Rio de Janeiro: Salamanda, 1996

FLUSSER, V.; O Mundo Codificado. São Paulo: Cosac Naify, 2010

MACHADO, A. (org.); Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Itaú Cultural, 2003

MACHADO, A.; A Arte do Vídeo. São Paulo: Brasiliense, 1990

MANOVICH, L.; The language of new media. Cambridge: MIT Press, 2001

MELLO, C.; Extremidades do Vídeo. São Paulo: Senac, 2008

VELHO, J.; Motion graphics: linguagem e tecnologia-anotações para uma metodologia de análise. Dissertação (Mestrado), Rio de Janeiro: ESDI - UERJ, 2008

---