



**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA**

FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

- Campus de Bauru -

Departamento de Arte e Representação Gráfica - DARG



**THAIS CAROLINE DE OLIVEIRA**

**ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL:  
Da definição da linguagem à Arte**

**BAURU  
2018**



**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA**

FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO

- Campus de Bauru -

Departamento de Arte e Representação Gráfica - DARG



**THAIS CAROLINE DE OLIVEIRA**

**ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL:  
Da definição da linguagem à Arte**

Trabalho de conclusão de curso – TCC  
apresentado ao Departamento de Artes e  
Representações Gráficas - DARG, como  
requisito para a obtenção do título de  
Bacharelado em Artes Visuais. Sob a  
Orientação do Prof.º Dr.º José Marcos  
Romão da Silva.

**BAURU  
2018**

Thais Caroline de Oliveira

Animação Experimental: Da definição da Linguagem à Arte

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado ao Departamento de Artes e Representações Gráficas - DARG, Bauru, como parte dos requisitos para obtenção do título de Bacharelado em Artes Visuais, sob a orientação do Prof.º Dr.º José Marcos Romão da Silva.

Banca examinadora:

---

**Prof.º Dr.º José Marcos Romão da Silva. – Orientador**

**Faculdade de Artes, Arquitetura e Comunicação – UNESP – Bauru.**

---

**Prof.ª Dr.ª Tarcila Lima da Costa**

**Faculdade de Artes, Arquitetura e Comunicação – UNESP – Bauru.**

---

**Prof.ª Dr.ª Thais Regina Ueno Yamada**

**Faculdade de Artes, Arquitetura e Comunicação – UNESP – Bauru.**

Bauru  
2018

*“Não importa quem você seja, não importa onde você more, e não importa quantas pessoas o estejam perseguindo, o que você não lê é muitas vezes tão importante quanto o que você realmente lê.”*

*(Raiz-Forte - Lemony Snicket)*

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a minha família, meus pais Rubens e Giselda, meus irmãos Augusto e Helen e a minha querida tia Patrícia, sem eles nada disso seria possível.

Agradeço também a todos os professores que ajudaram na minha formação acadêmica e em especial a meu orientador José Marcos Romão da Silva que me acolheu, me apoiou e me ajudou no momento em que eu mais precisava. Obrigada pela oportunidade e confiança.

Agradeço também a outras pessoas que estiveram presente nessa formação, que são meus colegas de sala, que em muitos momentos me auxiliaram e me fizeram compreender novos modos de pensar e de viver, em especial aos meus amigos mais próximos: Erika Gushiken, Maysa Mika, Juliana Marques, entre outros, que me proporcionaram bons momentos e me ensinaram muito no decorrer desta caminhada.

## RESUMO

A animação experimental surge como uma resposta à industrialização dos filmes animados, sendo caracterizada por uma produção audiovisual feita de forma totalmente experimental e fora da produção comercial. Nesta pesquisa são analisadas três animações experimentais sendo elas: “Begone Dull Care” (1949) de Norman McLaren (1914-1987) e Evelyn Lambart (1914-1999), “Fricção Científica” (1959) de Stan Vanderbeek (1927 - 1984) e “Darkness, Light, Darkness.” (1989) de Jan Svankmajer (1934-). O objetivo desta análise foi o de tentar delimitar o que é exatamente uma animação experimental, e como esta se caracteriza. Com estas definições e características buscou-se também trazer uma aproximação com a linguagem da produção artística através dos movimentos modernistas como o Dadaísmo, o Surrealismo e o Abstracionismo.

**Palavras-chave:** *Animação Experimental, Animação artística, Norman McLaren, Stan Vanderbeek, Jan Svankmajer.*

## ABSTRACT

Experimental animation emerges as a response to the industrialization of animated films, and is characterized by an audiovisual production made entirely experimentally and out of commercial production. In this research three experimental animations are analyzed: *Begone Dull Care* (1949) by Norman McLaren (1914-1987) and Evelyn Lambart (1914-1999), *Scientific Friction* (1959) by Stan Vanderbeek (1927 - 1984) and "Darkness, Light, Darkness." (1989) by Jan Svankmajer (1934-). The objective of this analysis was to try to delimit what is exactly an experimental animation, and how it is characterized. With these definitions and characteristics we also sought to bring an approach to the language of artistic production through modernist movements such as Dadaism, Surrealism and Abstractionism.

**Key words:** *Experimental Animation, Artistic Animation, Norman McLaren, Stan Vanderbeek, Jan Svankmajer.*

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> - Begone Dull Care (1949). Norman McLaren e Evelyn Lambart. Vídeo. 7 min. 51 Seg. Colorido. Sonorizado. National Film Board Of Canada. ....	6
<b>Figura 2</b> - Science Friction. (1959). Stan Vanderbeek. Vídeo. 9 min. 46 seg. Colorido. Sonorizado.....	7
<b>Figura 3</b> - Darkness, Light, Darkness (1989) Jan Svankmajer. Vídeo. 7 min. Colorido. Sonorizado.....	8
<b>Figura 4</b> – Replica da imagem original de um javali encontrado no teto da caverna de Altamira. ....	10
<b>Figura 5</b> - O vaso de cerâmica, possivelmente mais antigo exemplo de animação do mundo	11..
<b>Figura 6</b> - A imagem "desenrolada" de uma cabra selvagem em movimento.....	11
<b>Figura 7</b> - EUPHILETOS. Terracotta Panathenaic prize amphora. 530 B.C. Terracotta. H. 24 1/2 in. (62.2 cm). Metropolitan Museum of Art - New York, U.S.A.....	12
<b>Figura 8</b> - Rameassem: Salão Hypostyle do templo memorial de Rameasses II (1279-1213 a.C.), 19ª Dinastia.....	13
<b>Figura 9</b> – Sucessão de movimentos em mural de câmara de enterro egípcio.....	13
<b>Figura 10</b> - Leonardo da Vinci, as proporções do corpo humano de acordo com Vitruvio. ....	14
<b>Figura 11</b> - DUCHAMP, Marcel. 1912. Óleo sobre tela, 147 x 89.2 cm, Philadelphia Museum of Art. ....	15
<b>Figura 12</b> – Exemplo de uma câmara escura.....	16
<b>Figura 13</b> – Modelo de Lanterna Mágica do século XVII. ....	17
<b>Figura 14</b> - Fantasmagorie. ....	19
<b>Figura 15</b> - Taumatroscópio.....	20
<b>Figura 16</b> - Fenaquitoscópio (1828-1832).....	21
<b>Figura 17</b> - Projeção das Pantomimas Luminosas. ....	22
<b>Figura 18</b> - Desenvolvimento dos instrumentos Ópticos. ....	23
<b>Figura 19</b> - Início do desenvolvimento do desenho animado.....	25
<b>Figura 20</b> - Fluxograma do surgimento da Animação e conseqüente diferença entre Animação e Cinema. ....	29
<b>Figura 21</b> - MUTO: Uma animação pintada em paredes - BLU, 2009, 7 min 26 seg., cor, estéreo. ....	39
<b>Figura 22</b> - Animando, 1983. “Vídeo, 12”, animação, 16 mm, cor, estéreo. ....	40
<b>Figura 23</b> - Bárbara Balaclava, 2016. Vídeo, 14’37”, animação, 1920 x 1080, 16:9, NTSC, cor, estéreo. ....	41
<b>Figura 25</b> - POLLOCK, Jackson. Autumn Rhythm, 1950. Esmalte sobre tela. 266,7x525,8 cm. Museu Metropolitano de Arte, Nova York, E.U.A. ....	48
<b>Figura 24</b> - Begone dull Care, 5’42” min. ....	48
<b>Figura 27</b> - KOONING, Willem. Composition, 1955. Óleo, esmalte e carvão em tela. 201 x 175,6 cm. Museu Solomon R. Guggenheim, Nova York, E.U.A. ....	49
<b>Figura 26</b> - Begone dull Care, 2’29” min. ....	49
<b>Figura 28</b> - RAUSCHENBERG, Robert. Retroactive II 1964, Museum of Contemporary Art, Chicago, E.U.A. ....	57
<b>Figura 29</b> - Science Friction, 4’ 58” ..... 57	57
<b>Figura 30</b> - Science Friction, 3’ 02” ..... 58	58
<b>Figura 31</b> - HAMILTON, Richard. Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?, 1956. Colagem, 26 x 25 cm. Kunsthalle Tubingen, Alemanha. ....	58
<b>Figura 32</b> - ERNST, Max. Le Rossignol chinois, 1920. Colagem, 8,8 x 12,2 cm. ....	64
<b>Figura 33</b> - Darkness Light Darkness. 4’ 13” min. ....	65



## SÚMARIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	4
<b>CAPITULO I</b> .....	10
1. DO PRÉ-CINEMA AOS BRINQUEDOS ÓPTICOS .....	10
1.1 Brinquedos ópticos .....	16
2. PRODUÇÃO INDUSTRIAL DE ANIMAÇÃO: INÍCIO DOS ANOS VINTE ATÉ OS ANOS SESSENTA .....	23
2.1 Começo da Industrialização (De: 1906 – 1928) .....	23
2.2 Auge da produção de animações para a televisão (De: 1940 – 1960) .....	25
<b>CAPITULO II</b> .....	27
1. ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL .....	27
1.1 Surgimento da animação experimental .....	31
1.2 Desenvolvimento da Animação Experimental com os movimentos Modernistas da Arte .....	32
1.3 O que é a Animação Experimental .....	34
1.3.1. Várias denominações da linguagem: .....	34
1.3.2. Características da Linguagem: .....	37
1.3.3. Como a Animação Experimental se apresenta hoje .....	38
<b>CAPITULO III</b> .....	42
1. Análise das animações escolhidas: .....	42
1.1. BEGONE DULL CARE (1949) – NORMAN MACLAREN E EVELYN LAMBART .....	42
1.1.1 Descrição e apresentação da obra .....	42
1.1.2 História do conteúdo e produção do filme .....	44
1.1.3 Descrição da técnica utilizada e de sua produção .....	44
1.1.4 Biografia do Animador .....	45
1.1.5 Comparação com o movimento Abstracionista .....	46
1.1.5.1 Sobre o Movimento Modernista .....	46
1.1.5.2 Obras e artistas que aproximam a animação ao Abstracionismo .....	47
1.1.6 Análise da Animação Experimental .....	50
1.2 SCIENCE FRICTION (1959) – STAN VANDERBEEK .....	51
1.2.1 Descrição e apresentação da obra .....	51
1.2.2 História do conteúdo e produção do filme .....	53
1.2.3 Descrição da técnica utilizada e de sua produção: .....	54
1.2.4 Biografia do Animador: .....	54
1.2.5 Comparação com o movimento Dadaísta .....	55

1.2.5.1 Sobre o Movimento Modernista.....	55
1.2.5.2 Obras e artistas que aproximam a animação ao Dadaísmo .....	56
1.2.6 Análise da Animação Experimental.....	59
1.3 DARKNESS, LIGHT, DARKNESS (1989) – JAN SVANKMAJER.....	60
1.3.1 Descrição e apresentação da obra:.....	60
1.3.2 História do conteúdo e produção do filme: .....	61
1.3.3 Descrição da técnica utilizada e de sua produção: .....	62
1.3.4 Biografia do Animador: .....	62
1.3.5 Comparação com o movimento Surrealista.....	63
1.3.5.1 Sobre o Movimento Modernista Surrealismo .....	63
1.3.5.2 Obras e artistas que aproximam a animação ao Surrealismo .....	64
1.3.6 Análise da Animação Experimental.....	65
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>66</b>
<b>REFERÊNCIAS DAS FIGURAS .....</b>	<b>70</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>74</b>

## INTRODUÇÃO

No início do século XX, devido a grande popularização do cinema, os profissionais que trabalhavam com animação, perceberam que teriam que competir com a produção cinematográfica e por isto acelerar, segmentar, padronizar e desenvolver outra maneira de se produzir animação, ou seja, industrializar toda a produção dos filmes animados. “Para produzir animação de maneira mais rápida e barata, a fim de atender a prazos e orçamentos curtos, surgem os estúdios de animação, apoiados em novas técnica e organização empresarial.” (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p.61).

Com as produções de animações comerciais que eram segmentadas e setorizadas, as produções de desenhos se tornaram mais ágeis e isto possibilitou uma grande massificação das animações para a televisão, entre os anos de 1920 a 1980, tendo o seu auge nos anos de 1950 a 1960, proporcionando, assim, a aparição de estúdios como: UPA (United Productions of America), Hanna-Barbera (atualmente Cartoon Network), Warner Brothers e Walt Disney.

É dentro deste contexto que surge a animação experimental, como uma resposta à industrialização dos filmes animados, sendo caracterizada por uma produção de animação fora da produção comercial.

Apesar de estarem à margem do mercado de consumo da animação e das disputas comerciais entre os grandes estúdios, os animadores independentes – quase sempre subsidiados por órgãos governamentais ou instituições sem fins lucrativos – vão seguir trabalhando sempre na fronteira com o desconhecido. Um trabalho em geral solitário, pouco produtivo, mas de enorme importância para a animação, que dá bem uma ideia do espírito de pesquisa por trás dessa arte. Às vezes, esse trabalho abria as portas para a animação comercial. (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p.82)

Por ser um campo não definido, a animação experimental pode ser produzida por profissionais, semiprofissionais ou amadores, possuindo funções diversas que vão desde a experimentação de técnicas até a expressão genuinamente artística (HALAS; MANVELL, 1979, p.141). No início da década de 1950 surgem animadores que, por apresentarem inovações técnicas e artísticas em seus filmes, são considerados como animadores experimentais. Destes animadores, pode-se destacar Len Lye (1901–1980), Pierre Hébert (1944-) e Norman McLaren (1914-1987), este último considerado atualmente como o grande divulgador da animação experimental.

A justificativa do uso do termo experimental está presente em um dos poucos livros específicos publicados sobre o assunto “Experimental Animation - An Illustrated

Anthology”, também dos animadores experimentais e artistas plásticos Robert Russet (1976) e Cecile Starr (1976). Logo no prefácio do livro nos é justificado a utilização da palavra experimental para a denominação do conjunto extenso de diversos animadores mostrados na coleção:

Eles estabeleceram no título Animação Experimental, por falta de um termo melhor, como o único amplo e elástico suficiente para abraçar a extraordinária gama de obras cinematográficas representadas na coleção. Apesar da óbvia limitação da palavra "experimental", os editores a utilizaram principalmente para sugerir técnicas individuais, dedicação pessoal e ousadia artística. Muito melhor. Tradicionalmente, os animadores experimentais têm evitado a alcunha de animação padrão e as linhas de produção dos estúdios de animação comercial. (RUSSET; STARR, 1976, p.7) <sup>1</sup>

Mesmo propondo uma palavra bastante abrangente para as produções apresentadas na coletânea, Robert Russet e Cecile Starr a delimitam dentro de suas próprias concepções. Outros autores debatem sobre o tema e discordam desta fixação da palavra proposta por Russet e Starr (1976), já que para eles a definição de experimental vai muito além da inovação de técnica, de uma produção autoral, não comercial e que possui ousadia artística.

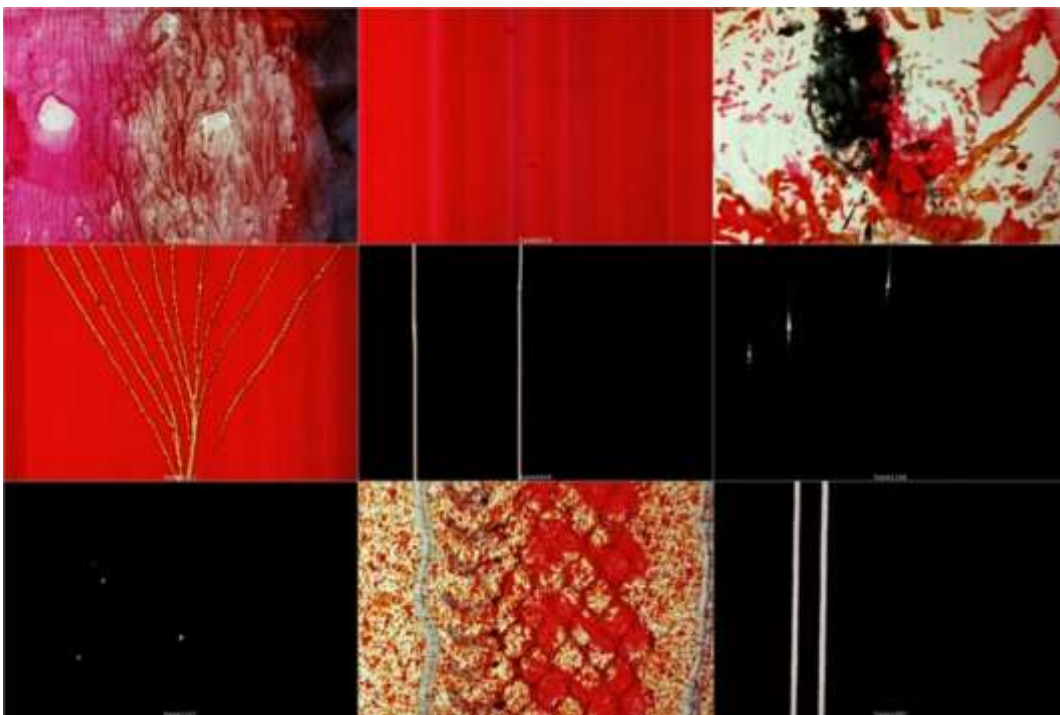
Para Leonardo Freitas Ribeiro (2012) a animação experimental possui várias denominações e muitas vezes se confunde com a animação de autor ou o cinema independente. Para ele, os critérios estabelecidos por Russet e Starr (1976) para a animação experimental limita a produção deste tipo de produção, principalmente na classificação de uma produção feita por apenas um indivíduo, isto porque, para ele, isto deixa de lado muitas produções animadas feitas de forma coletiva. Ribeiro (2012) também cita alguns autores como Sébastien Denis (2010) e Halas e Manvell (1979), que apresentam uma visão mais ampla do que é uma animação experimental, como também menciona o professor de Cinema de Animação da PUC - Rio (Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro) e fundador do Anima Mundi - Festival Internacional de Animação do Brasil, Marcos Magalhães (2011) que diz que quase toda a produção brasileira pode ser considerada também como experimental (RIBEIRO, 2012 p.17-18).

---

<sup>1</sup> **Texto original:** They settled on the title Experimental Animation, for want of a better term, as the only one broad and elastic enough to embrace the extraordinary range of cinematic works represented in the collection. Despite the obvious limitation of the word "experimental", the editors have used it mainly to suggest individual techniques, personal dedication, and artistic daring. A remarkable number of the films discussed in the book rise considerably above these specifications, and many clearly can be called recognized works of art. So much the better. Traditionally, experimental animators have avoided the standard animation stand and the production-line procedures of the commercial studio. (RUSSET; STARR, 1976, p.7).

No entanto, se procurarmos o significado da palavra “experimental” no dicionário Aurélio online, encontraremos a seguinte definição: 1. De experiência ou a ela relativo. 2. Fundado na experiência. 3. Que pertence à vanguarda e desafia convenções e métodos. Dentro da concepção artística, o experimento é tudo aquilo que quebra a regra e estabelece algo novo, como também ocorre com as produções animadas experimentais. Por isto, foram escolhidas três animações experimentais que, além de possuírem as características de uma animação experimental, ajudam a definir melhor as delimitações da linguagem, como também expandem as definições já apresentadas. As animações escolhidas são: “Begone Dull Care” (1949) de Norman McLaren (1914-1987) e Evelyn Lambart (1914-1999), “Science Friction” (1959) de Stan Vanderbeek (1927 - 1984) e “Darkness, Light, Darkness” (1989) de Jan Svankmajer (1934-).

**Figura 1** - Begone Dull Care (1949). Norman McLaren e Evelyn Lambart. Vídeo. 7 min. 51 Seg. Colorido. Sonorizado. National Film Board Of Canada.



**Fonte:** <http://data.zzzbase.com/animation/1949--Begone-Dull-Care--Norman-McLaren/images/frames-FNT-MNT-3x3.jpg>. Acesso em 05 de Março de 2017.

“Begone Dull Care” é uma animação experimental produzida em 1949 por Norman McLaren e Evelyn Lambart. Nesta animação, podemos ver uma mistura de imagens abstratas produzida diretamente na película do filme através de arranhões, rabiscos e misturas de tintas. A animação é acompanhada pelo jazz do famoso pianista canadense Oscar Peterson (1925-2007) que dá ritmo para o filme animado, pois, na obra

podemos ver uma combinação de várias cores que desenham o som. A expressão do som através da estética da forma muitas vezes nos remete também às pinturas de Jackson Pollock (1912-1956) e Willem de Kooning (1904-1997), que provavelmente devem ter servido de referência e inspiração para os animadores. Este filme foi produzido pela “National Film Board of Canadá” (NFBC), e ganhou seis prêmios internacionais entre 1949 e 1954.

“Science Friction” (1959) é uma animação feita pelo norte americano Stan Vanderbeek (1927 - 1984), considerado um dos pioneiros na produção do cinema experimental americano. Nesta animação de recortes, podemos ver fotografias que constroem a narrativa das disputas nucleares encontradas na Guerra Fria, onde é mostrado que o avanço da ciência permite ao homem fazer coisas que ele nunca teria sido capaz de fazer, para o bem ou para o mal. Os políticos estão nos bastidores manipulando esses cientistas ou estão usando essa ciência para seus próprios objetivos principalmente na corrida espacial. Ao final da animação, itens e pessoas comuns são projetadas para cima - muitos sob a forma de foguetes - seguidos de estruturas icônicas, como o Empire State Building, o Capitólio dos EUA, o Monumento a Washington, a Torre Eiffel e o Kremlin Russo, sendo todos disparados para o céu como representações visuais jogadas ao espaço.

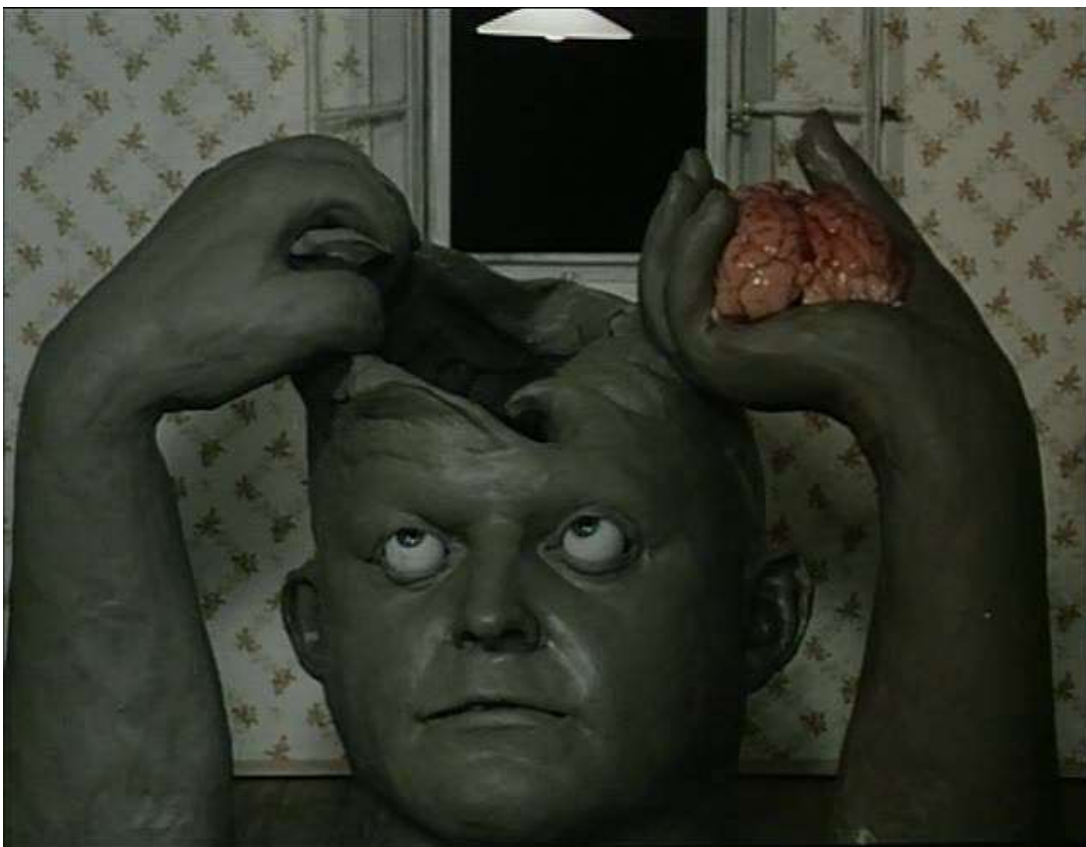
**Figura 2** - Science Friction. (1959). Stan Vanderbeek. Vídeo. 9 min. 46 seg. Colorido. Sonorizado.



**Fonte:** <http://data.zzzbase.com/animation/1959--Science-Friction--Stan-Vanderbeek--Excerpt-2/images/frames-FNT-MNT-3x3.jpg>. Acesso em 05 de Março de 2017.

“Darkness, Light, Darkness” (1989) é uma animação surrealista feita pelo animador checo Jan Svankmajer (1934-). Na animação vemos um corpo humano feito de argila que gradualmente se auto constroi à medida que suas várias partes componentes se aglomeram em uma pequena sala. A experimentação com os vários membros que aos poucos vão aparecendo constroi a princípio um corpo físico fantástico e surreal que aos poucos vai tomando a forma de uma figura humana comum. Esta animação em *stop-motion* aborda as questões sobre o Gênesis, a morte e principalmente apresenta uma discussão filosófica e poética sobre a condição humana.

**Figura 3** - Darkness, Light, Darkness (1989) Jan Svankmajer. Vídeo. 7 min. Colorido. Sonorizado.



**Fonte:** <https://drgrobsanimationreview.com/2016/02/22/darkness-light-darkness/#jp-carousel-10694>. Acesso em 05 de Março de 2017.

Através da análise destas animações pretende-se estabelecer as características de uma animação experimental e os seus possíveis limites, como entre: a animação e o cinema, a animação comercial e a animação experimental, além de suas muitas variantes como: a animação autoral, a animação direta, a animação independente, entre outros. Além disto, busca-se traçar um paralelo com os movimentos modernistas, sendo eles: o Abstracionismo, o Dadaísmo e o Surrealismo. Com estas comparações, propõe-se

estabelecer uma ponte entre a animação experimental e a arte, reconhecendo assim este tipo de produção cinematográfica como uma linguagem artística contemporânea.

Sobre a metodologia utilizada neste trabalho este se classifica quanto às instâncias metodológicas da pesquisa no campo das artes como uma “Pesquisa sobre arte”; quanto aos campos da atividade humana classifica-se como “Interdisciplinar”; é “Pura” quanto à finalidade dos resultados; e possui segundo a natureza “qualitativa”; quanto aos objetivos classifica-se como “Exploratória”; tendo segundo a procedência dos dados “secundários” e “primários” através da análise direta das animações escolhidas. Segundo a extensão do campo de estudo, esta pesquisa classifica-se como uma “monografia”. Por isto, o trabalho é composto de levantamento bibliográfico e coleta de dados de material iconográfico, fílmico e ideográfico sobre o tema. A metodologia é proposta a partir do desenho das características de uma animação experimental por meio da análise dos vídeos escolhidos.



## CAPITULO I

### 1. DO PRÉ-CINEMA AOS BRINQUEDOS ÓPTICOS

O cinema de animação tem como um dos seus precedentes mais antigos os desenhos rupestres, feitos há milhões de anos por nossos ancestrais. Nesses registros históricos, encontrados no Norte da Espanha nas paredes das cavernas de Altamira, pinturas de animais estão representadas com mais patas do que seu real físico.

Percebe-se como o movimento já era aludido nessas representações remotas e históricas onde “(...) encontramos, ao longo da história da arte, o desejo atávico do homem pela animação de suas criaturas (...) como animais pintados em caverna (...)” (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p.29). A aspiração de animar imagens e objetos aparece desde a pré-história nas pinturas em murais, e se desenvolve no decorrer da história da arte.

**Figura 4** – Replica da imagem original de um javali encontrado no teto da caverna de Altamira.



**Fonte:** <http://www.gettyimages.com/detail/news-photo/boar-from-the-model-of-the-ceiling-of-altamira-anthropos-news-photo/544177310#boar-from-the-model-of-the-ceiling-of-altamira-anthropos-institute-of-picture-id544177310>. Acesso em 12 de Outubro de 2017.

Outra possível tentativa de promover a animação de objetos ou animais foi encontrada em uma tigela descoberta em um túmulo na cidade de Burnt no Irã, pelo arqueólogo iraniano Dr. Mansur Sadjadi em sua equipe arqueológica no final da década

de 1970, tendo o objeto aproximadamente 5.200 a.C.<sup>2</sup>

**Figura 5** - O vaso de cerâmica, possivelmente o mais antigo exemplo de animação do mundo.



**Fonte:** <https://theheritagetrust.wordpress.com/2012/07/25/worlds-oldest-animation/>. Acesso em 12 de outubro de 2017.

**Figura 6** - A imagem "desenrolada" de uma cabra selvagem em movimento.



**Fonte:** <https://theheritagetrust.wordpress.com/2012/07/25/worlds-oldest-animation/>. Acesso em 12 de outubro de 2017.

O artefato tem cinco imagens que retratam uma cabra selvagem pulando para comer as folhas de uma árvore, sendo que os membros da equipe da época a princípio não reconheceram a relação entre as imagens, que tinha o intuito de representar uma tentativa de animação do animal.

A tentativa de representar o movimento também é encontrada na decoração de vasos gregos, onde é apresentada uma sequência de figuras que pode nos remeter ao movimento da imagem. “Os gregos antigos às vezes decoravam vasos com figuras em

<sup>2</sup> CAIS NEWS. CHTHO's Cultural Blunder and Documentary Production on World's Oldest Animation. Disponível em: <http://www.cais-soas.com/News/2008/March2008/04-03.htm>. Acesso em 14 de Outubro de 2017.

estágios de ação sucessivos. Girar o pote criaria um senso de movimento.”  
(WILLIAMS, 2009, p.12).<sup>3</sup>



**Figura 7** - EUPHILETOS. Terracotta Panathenaic prize amphora. 530 B.C. Terracotta. H. 24 1/2 in. (62.2 cm). Metropolitan Museum of Art - New York, U.S.A.

**Fonte:**

<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/248902>. Acesso em 15 de Novembro de 2017.

Os egípcios também possuem registros da ilusão da imagem, como no templo de Ramsés II representando a Deusa Isis:

Em 1600 a.C. o faraó egípcio Ramsés II construiu um templo para a deusa Isis, que tinha 110 colunas. Engenhosamente, cada coluna tinha uma figura pintada da deusa em uma posição de mudança progressiva. Para cavaleiros ou cocheiros de viagem - Isis parecia se mover!  
(WILLIAMS, 2009, p.12).<sup>4</sup>

É possível encontrar também uma sequência de imagens que nos remete a tentativa de animação na decoração mural de uma câmara de enterro egípcia com cerca de 2000 a.C, que retrata em painéis sucessivos as ações de dois lutadores em uma variedade de movimentos de luta.<sup>5</sup>

<sup>3</sup> **Texto original:** “The Ancient Greeks sometimes decorated pots with figures in successive stages of action. Spinning the pot would create a sense of motion” (WILLIAMS, 2009, p.12).

<sup>4</sup> **Texto original:** “In 1600 BC the Egyptian Pharaoh Ramses II built a temple to the goddess Isis which had 110 columns. Ingeniously, each column had a painted figure of the goddess in a progressively change position. To horsemen or charioteers riding past - Isis appeared to move!” (WILLIAMS, 2009, p.12).

<sup>5</sup> BHATTACHARJEE, Subhankar. A short history of Animation, before Disney. Disponível em: <https://medium.com/@SubhankarB/a-short-history-of-animation-before-disney-1d814db85aa1>. Acesso em 14 de Outubro de 2017.



**Figura 8** - Rameassem: Salão Hypostyle do templo memorial de Rameasses II (1279-1213 a.C.), 19ª Dinastia.



**Fonte:**  
<https://br.pinterest.com/pin/571605377676750562/>. Acesso em 15 de Novembro de 2017.

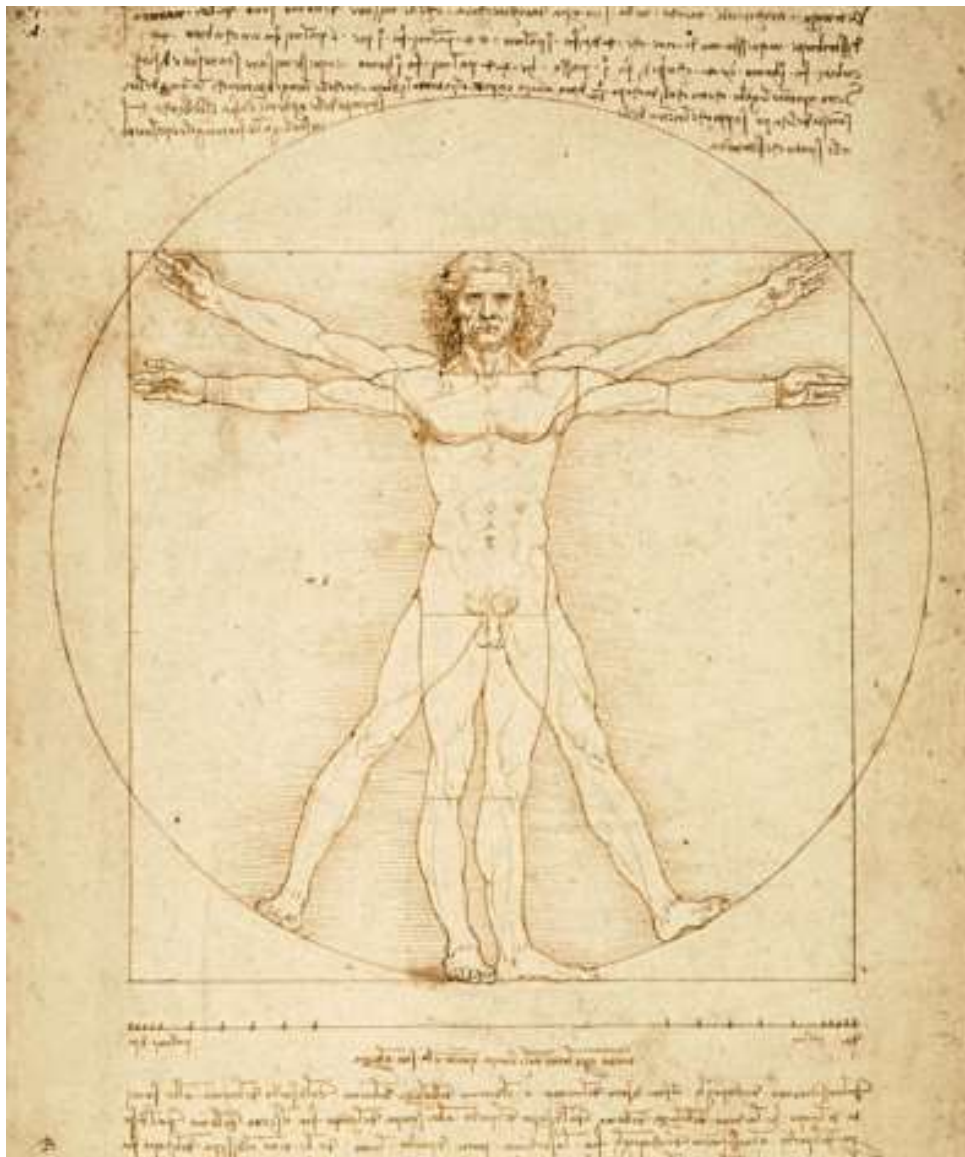
**Figura 9** – Sucessão de movimentos em mural de câmara de enterro egípcio.



**Fonte:** <https://theheritagetrust.wordpress.com/2012/07/25/worlds-oldest-animation/>. Acesso em 12 de outubro de 2017.

Outra possível tentativa de animação de imagem nos é proporcionada na famosa figura Renascentista de Leonardo da Vinci, com seu famoso desenho “*Proporções do corpo humano*”, feito para ilustrar um texto de Vitruvius (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p.29).

**Figura 10** - Leonardo da Vinci, as proporções do corpo humano de acordo com Vitruvius.



**Fonte:** <http://www.gallerieaccademia.it/leonardo-da-vinci-luomo-universale>. Acesso em 12 de Outubro de 2017.

Posteriormente este anseio do movimento da imagem, nas vanguardas modernistas, como exemplo, “Marcel Duchamp, com sua famosa pintura de inspiração futurista *Nu descendo uma escada*, evoca a dinâmica plástica do movimento numa sequência de posições de uma personagem num único quadro” (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p.29).



**Figura 11** - DUCHAMP, Marcel. 1912. Óleo sobre tela, 147 x 89.2 cm, Philadelphia Museum of Art.

**Fonte:**

<https://www.philamuseum.org/collections/permanent/51449.html>. Acesso em 12 de Outubro de 2017.

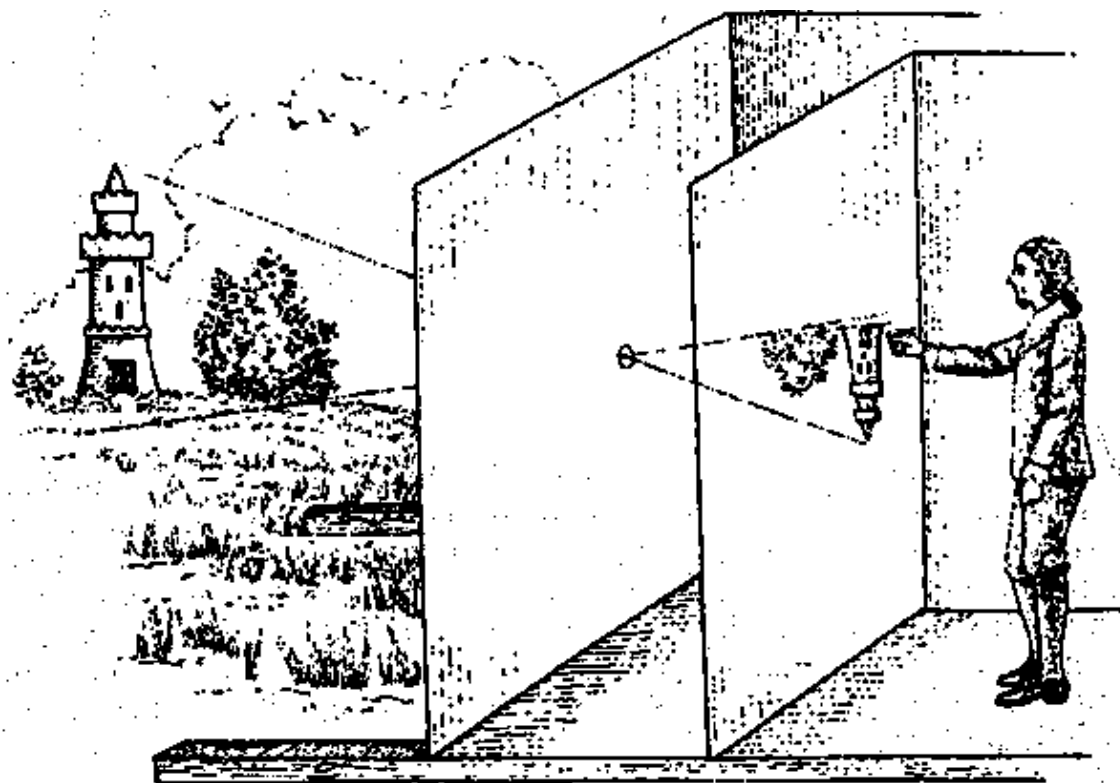
A necessidade de movimento de imagens irá ter seu desencadeamento no desenvolvimento dos instrumentos ou brinquedos ópticos, que culminará em seu último dispositivo o “Cinematógrafo” (1895) criado pelos irmãos Lumières. A animação acompanhará o cinema e se tornará em uma grande indústria de produção paralela a ele, isto porque se desenvolve dentro dele e também fora deste meio tendo por isto motivações diferentes que a do cinema, como por exemplo, a produção de caricaturas para jornais, “(...) que vai mais tarde dar origem às histórias em quadrinho, onde a ação se desenvolve em quadros separados, já sugerindo – a exemplo da animação propriamente dita – movimentos no espaço e no tempo.” (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p.29).

Muito antes da invenção do cinematógrafo, da lanterna mágica, da caixa óptica e da câmara escura, o homem já tentava fixar a realidade em algum suporte – a pedra, o bronze, o ouro, o mármore, a tela -, na escultura, pintura, na arquitetura, nos altos e baixos relevos, na cerâmica, na joalheria, etc. Afinal, a arte nada mais é que a materialização do anseio humano pela imortalidade, pois a grande angústia existencial do homem é a morte, que a fotografia e depois o cinema lograriam vencer. (MANNONI, 2003, p. 12).

## 1.1 Brinquedos ópticos

Um dos primeiros instrumentos ópticos que surgem no campo da animação e do pré-cinema é a câmara escura, que se baseia no princípio de um recinto fechado e totalmente escuro com um pequeno orifício feito em uma de suas paredes, a paisagem ou objeto exterior serão projetados no interior da caixa oposta ao orifício, à figura dentro da caixa aparecerá de cabeça para baixo na parede projetada. Este fenômeno de projeção é conhecido desde a antiguidade por estudiosos como Aristóteles (384-322 a.C.) (MANNONI, 2003, p. 32). E posteriormente será utilizada por alguns pintores do século XVI para a criação de objetos e retratos que trarão absoluta precisão da imagem em suas telas. (MANNONI, 2003, p. 39).

**Figura 12** – Exemplo de uma câmara escura.



**Fonte:** <http://www.mortaljourney.com/2010/11/all-trends/kodak-brownie-camera>. Acesso em 13 de Outubro de 2017.

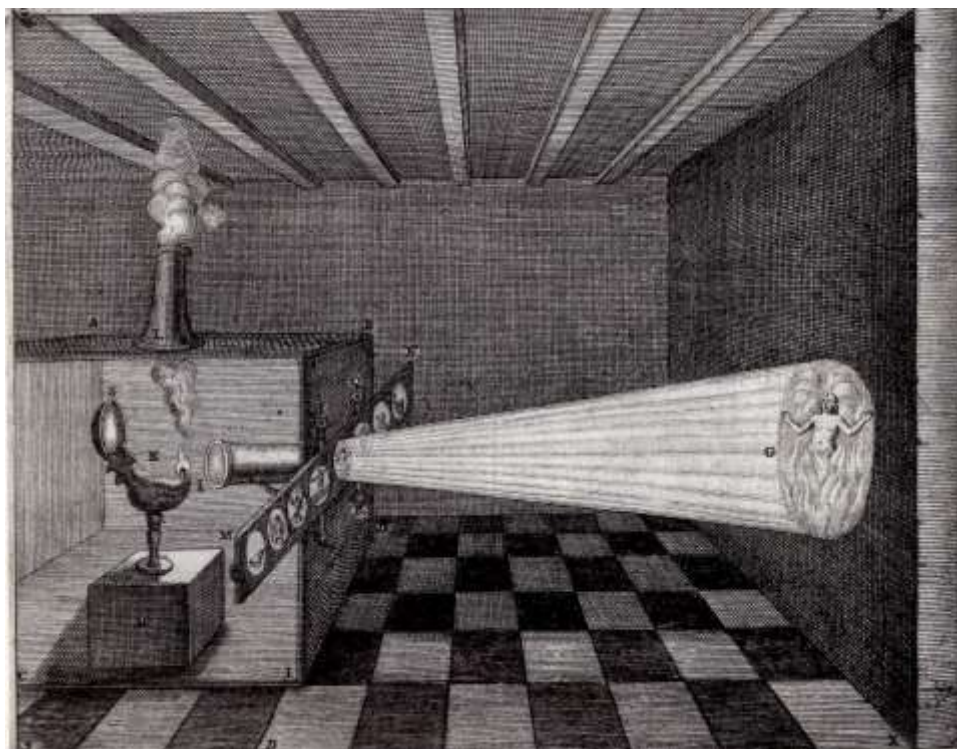
A câmara escura, que oferecia um espetáculo “tão maravilhoso e cheio de encantamentos”, que faz surgir “pequenos fantasmas”, foi uma diversão amplamente utilizada durante todo o século XVII. Por volta de 1630, uma câmara escura foi aberta ao público em Paris. Ficava na Samaritaine, uma fonte de grandes dimensões construída em 1603 sobre os pilares do segundo arco do Pont-Neuf, ao lado do Louvre (...) a câmara escura de Samaritaine captava uma vista do Louvre, do céu e os pássaros, o Sena, toda a animação da ponte: um maravilhoso espetáculo aberto a todos. (MANNONI, 2003, p. 40).



Posterior à câmara escura, surge na Europa outro objeto óptico conhecido como a “Lanterna Mágica” (1645), sendo a criação do holandês Christian Huygens (1629-1695) primeiro sábio que se tem conhecimento que estudou, aperfeiçoou, fabricou, vendeu e difundiu na Europa este objeto óptico, e que foi também o primeiro a utilizar uma placa animada (MANNONI, 2003, p. 58).

No início do século XVII o jesuíta alemão Athanasius Kirshen (1602-1680) publica o livro “Ars Magna Lucis et Umbrae” (**tradução:** *A grande Arte da Luz e da Sombra*), onde descreve a sua recente invenção baseada na descoberta de Christian Huygens (1629-1695), a “Lanterna Mágica”. Kirshen simplifica os sistemas de projeção da “Lanterna Mágica” graças ao desenvolvimento de um instrumento móvel e portátil. (MANNONI, 2003, p.78). A descoberta era uma caixa que possibilitava a projeção de slides em lâminas de vidro pintadas (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p.30).

**Figura 13** – Modelo de Lanterna Mágica do século XVII.



**Fonte:** [http://www.agendalx.pt/evento/construir-uma-lanterna-magica-0#.WeEb6jtv\\_IU](http://www.agendalx.pt/evento/construir-uma-lanterna-magica-0#.WeEb6jtv_IU). Acesso em 13 de Outubro de 2017.

O princípio da lanterna mágica permaneceu o mesmo, com algumas poucas variantes do século XVII ao fim do século XIX. Trata-se de uma caixa óptica de madeira, folha de ferro, cobre ou cartão, de forma cúbica, esférica ou cilíndrica, que projeta sobre uma tela branca (tecido, parede caiada ou mesmo couro branco, no século XVIII), numa sala escurecida, imagens pintadas sobre uma placa de vidro. (MANNONI, 2003, p. 58).



O adjetivo “mágico” foi adotado na França, graças ao dicionário de Antoine Furetière (1619-1688), publicado em 1690, “Lanterna Mágica, uma pequena máquina óptica que permite ver na obscuridade, (...) diversos espectros (...) os que desconhecem o segredo acreditam tratar-se de magia” (MANNONI, 2003, p.87-88).

As projeções das “Lanternas Mágicas” criaram um novo ofício na Europa, que era o do lanternista ambulante, este perambulava de vilarejo em vilarejo com o objeto mágico, proporcionando diversão para a população em geral. Era um trabalho miserável e de pouquíssimo ganho, mas foi graças a estes exibidores de imagens que a “Lanterna Mágica” ficou famosa em toda Europa, e chegou com esta fama até os dias de hoje. (MANNONI, 2003, p.97-98). A popularização da “lanterna mágica” possibilitou também um aperfeiçoamento do objeto óptico como o de aumentar a imagem projetada na parede.

Em Paris, em 1794, Etienne Gaspar Robert (1763-1837) apropria-se desta tecnologia e cria o seu próprio espetáculo, que é denominado por ele como: “*Fantasmagorie*” (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p.31). Apesar de Roberson (como Etienne Gaspar Robert também era conhecido) ser geralmente apontado como o inventor da “*Fantasmagoria*” ele não foi o criador do método, já que Gaspar apenas retomou e explorou um método que já era utilizado bem antes dele (MANNONI, 2003, p.152).

Alguns nomes são apontados para o primeiro ilusionista que possivelmente se utilizou desta técnica antes de Roberson, ele apresentava o pseudônimo de Paul Philidor, e devido a isto surgiram muitos rumores de quem seria o verdadeiro criador. Vários nomes e origens foram aludidos a Philidor, uma delas era destinada ao escritor francês chamado Joseph-Henri Flacon, que escreveu peças de teatro atualmente desconhecidas e esquecidas. Outra alusão do nome é dada ao mágico norte-americano Jacob Meyer (1735-1795) que nasceu na cidade da Philadelphia e por isto era conhecido como Jacob Philadelphia, que devido à contração da palavra de sua cidade de origem ficou conhecido como Philidor (MANNONI, 2003, p.160-161).

No entanto, a “*Fantasmagorie*” foi um show que obteve um estrondoso sucesso por Etienne Gaspar Robert (1763-1837), e era caracterizado pela projeção de imagens macabras em uma sala escura.

A técnica da fantasmagoria dependia de alguns princípios constantes. Os espectadores jamais deviam ver o equipamento de projeção, que ficava

escondido atrás da tela. Quando a luz apagava, um fantasma apareceria na tela, bem pequeno a princípio; aumentaria de tamanho rapidamente, e assim pareceria se mover em direção à plateia. (...) A retroprojeção tinha de ser sempre nítida: isto era possível graças ao tubo óptico aperfeiçoado da lanterna mágica, agora equipada com um diafragma, permitindo o ajuste da posição das lentes, e com uma cremalheira, que possibilitava o deslocamento da lanterna ao longo do trilho ou sobre rodas (...) a encenação macabra, inventada para este gênero, acentuava nos espectadores a impressão de mal-estar e angústia. (MANNONI, 2003, p.151).

**Figura 14 - Fantasmagorie.**



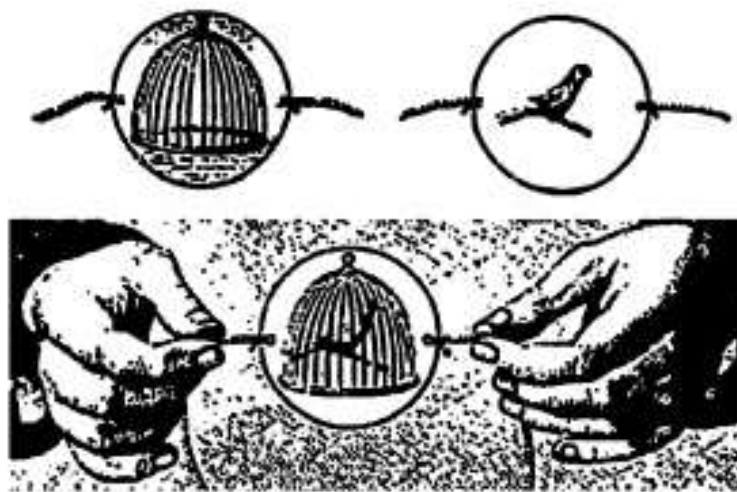
**Fonte:** <https://skullsinthestars.com/2013/02/11/phantasmagoria-how-etienne-gaspard-robert-terrified-paris-for-science/>. Acesso em 13 de Outubro de 2017.

Logo depois se inicia o desenvolvimento de uma série de instrumentos que tem o intuito de aprimorar a ilusão do movimento. Este período que compreende entre o século XVIII e XIX, e fica conhecido na história da animação e do cinema como a fase dos Instrumentos ou Brinquedos Ópticos. Estes objetos ficaram conhecidos também como brinquedos, pois literalmente possuíam a função de divertir e entreter o público que o utilizava, apesar de muitas das descobertas também terem inicialmente produzidas com funções puramente científicas, como o “taumatrocópio” (1825), que surge inicialmente pela descoberta do fenômeno que acontece no olho humano conhecido como “persistência da visão” ou “retenção retiniana”.

O “taumatrocópio” (1825) que é um disco com uma imagem na frente e outra no verso, ao ser girado rapidamente causa a ilusão do movimento, foi inventado no ano de 1825 através das pesquisas feitas no século XIX por vários estudiosos da época sobre as impressões luminosas da “persistência retiniana”. Peter Mark Roger (1779-1869)

publica em 1824 um artigo com o título “The Persistence of Vision with Regard to Moving Objects” (**Tradução:** A Persistência da Visão em relação aos Objetos em Movimento), no qual explicava que o olho humano retém uma imagem por uma fração de segundo enquanto a próxima imagem é percebida (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p.33-34). Aristóteles já havia percebido este fenômeno ao olhar fixamente para o sol e perceber que a imagem permanecia por alguns minutos em sua visão, mas a ideia só será estudada com maior empenho posteriormente por outros estudiosos do século XIX, como citado anteriormente (MANNONI, 2003, p.152).

**Figura 15 - Taumatoscópio**



**Fonte:** Elaborado pela autora.

Baseado nestes estudos e no princípio da “persistência retiniana” o físico belga Joseph Plateau (1801-1883) desenvolve o instrumento “*Fenaquistoscópio*” (do grego *pbenax*, enganador, e *skopein*, observar) e no mesmo período o austríaco Simon von Stampfer (1792 - 1864) cria o “*Estroboscópio*” entre os anos de 1828 e 1832. Estes aparelhos, muito parecidos, eram baseados na mesma ideia de um dispositivo que não capturava a cena, mas a mostrava em sequência trazendo a sensação de movimento apenas pelas fendas feitas entre o intervalo de uma imagem para a outra.

Outros brinquedos ópticos surgiram baseados neste mesmo princípio, estes objetos construíram a história do cinema e da animação. Os instrumentos produzidos neste período foram: o “Zootrópio” ou “zoetrope” (“imitação da vida”), o “Dédalo”, o “Práxinoscópio” (praxis: ação, skopein: observar), o “Zoopraxinoscópio”, entre outros. Estas tecnologias foram apropriadas e modificadas pelos artistas de seu período, como

ocorreu com o “Praxinoscópio” aperfeiçoado pelo pintor Émile Reynauld (1844-1918) em 1877.

**Figura 16** - Fenaquitoscópio (1828-1832).



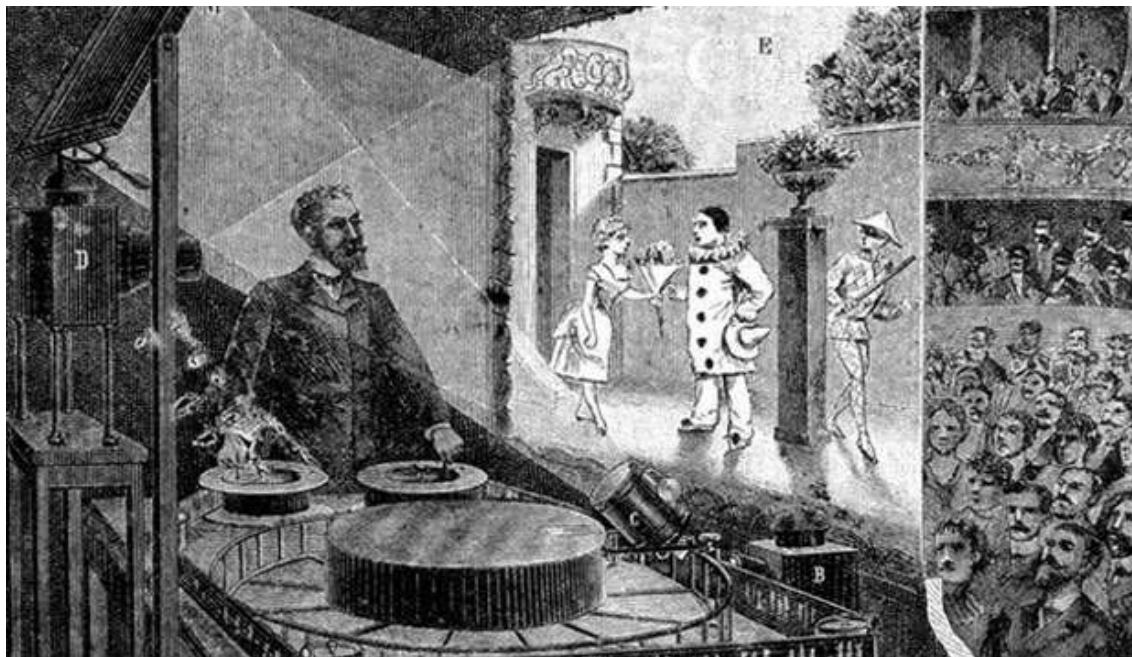
**Fonte:** Elaborado pela autora.

Émile Reynauld é considerado hoje o pioneiro da animação, já que, através de sua invenção que utilizava o “Praxinoscópio” mais um projetor de imagens, desenvolveu uma das primeiras animações da história, em um espetáculo denominado por ele como: “*Pantomimas Luminosas*”. Este show, que tinha cerca de quinze minutos, já apresentava desenhos coloridos com enredo e trilha sonora (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p.36-37).

O Teatro Óptico de Reynaud que durou quase uma década no Museu Grévin de Paris, possuíam curtas metragens mudas, desenhadas e coloridas à mão realizadas de maneira totalmente artesanal, chegando de 300 a 700 desenhos produzidos por filme que podiam ter até 50 metros de comprimento. No entanto, os desenhos de Reynaud tiveram o azar de nascer na mesma década do invento dos irmãos Lumières conhecido pelo “cinematógrafo” (1895), o que ocasionou um crescente desinteresse do público por suas animações. Dos curtas animados de Reynaud, só sobreviveram até hoje “Pobre Pierrot” de 1892 e “Entorno de uma cabine” de 1894.<sup>6</sup>

<sup>6</sup> DIARDES, María Elena. ¡POBRE PIERROT! TRÁGICO FINAL DE LAS PANTOMIMAS LUMINOSAS. Disponível em: <http://planderodaje.com/2012/03/28/pobre-pierrot-tragico-final-de-las-pantomimas-luminosas/>. Acesso em 15 de Novembro de 2017.

**Figura 17** - Projeção das Pantomimas Luminosas.



**Fonte:** <http://planderodaje.com/2012/03/28/pobre-pierrot-tragico-final-de-las-pantomimas-luminosas/>. Acesso em 15 de Novembro de 2017.

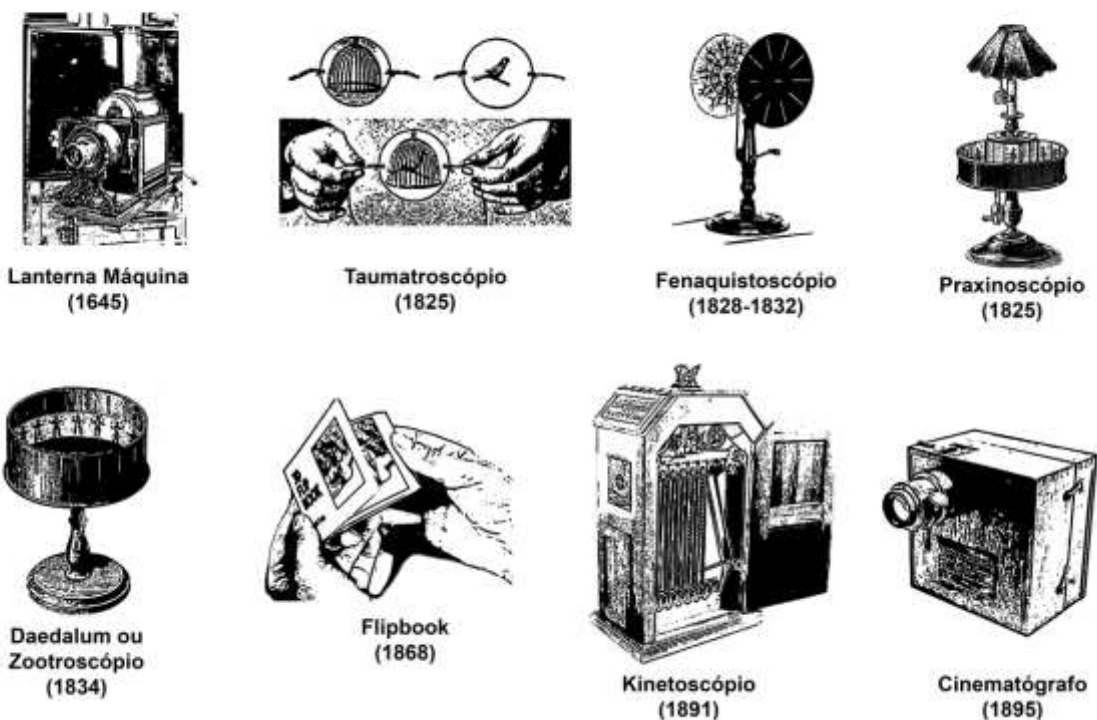
Em 1893, Thomas A. Edison (1847-1931) registra nos EUA a patente de seu invento chamado de “quinetoscópio”, este consistia em um aparelho com um visor individual que reproduzia em repetição pequenas imagens em movimento, geralmente sequências cômicas, mediante a inserção de uma moeda no aparelho. O último instrumento óptico a ser inventado foi o “cinematógrafo”, desenvolvido em 28 de dezembro de 1895, pelos irmãos Louis Jean Lumière (1864-1948) e Auguste Marie Lumière (1862-1954), sendo considerados os pioneiros e inventores do cinema que conhecemos hoje (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p.40).

Porém, sabemos que os irmãos Lumières não foram os primeiros a fazer a exibição de filmes pagos em público. Isto porque, em 1º de novembro de 1895, os irmãos Max Skladanowsky (1863-1939) e Emil Skladanowsky (1866-?) fizeram uma projeção de quinze minutos em um grande teatro de Vaudeville em Berlim. Mas apesar de não terem sido os primeiros na exibição de filmes, os Lumières são os mais famosos, pois souberam fazer de seu invento uma atividade lucrativa e popular. (COSTA, 2012, p.19).

No entanto foi a invenção do “cinematógrafo”, que é mais comumente utilizado, como o marco inicial da história do cinema. Isto também porque foi o primeiro instrumento inventado que permitia o registro e a projeção de imagens em um mesmo aparelho, feito através de uma série de instantâneos fixos (chamados de fotogramas) que, ao serem reproduzidos em sequência, causavam a ilusão do movimento. Os irmãos Lumière produziram inúmeros filmes documentários, formando para isso equipes de operadores que correram o mundo.

**Figura 18** - Desenvolvimento dos instrumentos Ópticos.

## DESENVOLVIMENTO DOS BRINQUEDOS ÓPTICOS



**Fonte:** Elaborado pela autora.

## 2. PRODUÇÃO INDUSTRIAL DE ANIMAÇÃO: INÍCIO DOS ANOS VINTE ATÉ OS ANOS SESSENTA

### 2.1 Começo da Industrialização (De: 1906 – 1928)

A animação continuou se desenvolvendo dentro do cinema, principalmente como técnica, muito utilizada para recursos de efeitos especiais como é visto nos filmes do

ilusionista Georges Jean Méliès<sup>7</sup> e também paralelamente a ele como linguagem, isto devido à grande popularização dos *cartoons* (nome dado para um desenho caricato que apresenta humor) e histórias em quadrinhos, que neste momento serão os responsáveis pela ascensão das produções animadas. Em 1897 o cartunista James Stuart Blackton (1875-1941) cria o estúdio de animação “Vitagraph Company”, que através da animação de objetos (*stop-motion*) produz efeitos especiais para o cinema. James Stuart Blackton foi também o responsável por produzir o primeiro *cartoon* animado “Humorous Phases Of Funny Faces” criado em 1906, dando origem assim aos desenhos animados que conhecemos hoje (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p.41).

Na França, Emile Cohl (1857-1938) produz em 1908 a animação “Fantasmagorie”. O curta-metragem apresenta em sua narrativa um palhaço feito de palitinhos, que se metamorfoseia a todo o momento, ao mesmo tempo em que passa por diversas situações com objetos, pessoas e animais. A animação passa a impressão de ter sido feita em uma lousa preta, já que a mão do animador aparece como um elemento em algumas cenas, no entanto Emile Cohl as desenhou com tinta nanquim em uma folha branca, e depois inverteu as cores de branco e preto, usando o efeito do negativo (BARBOSA JUNIOR, 2005, p.50).

Esta animação é considerada como a primeira animação produzida por um projetor de cinema moderno, e é citado também como experimental por George Griffin (1943-), animador independente de Nova York que considera Emile Cohl, além de outros animadores posteriores ao período germinador da animação, um dos grandes precursores da animação experimental, pois, através de sua produção cinematográfica corporifica o impulso do experimental (GRAÇA, 2006, p.18).

A animação tem sua continuação no artista americano Winsor McCay (1869-1934) que sofisticava a produção do desenho animado trazendo maiores detalhes para a obra como é possível ver em seu primeiro desenho “Little Nemo” produzido em 1911. Depois de produzir outras animações McCay vai inovar ainda mais dentro de suas produções com o filme, “Gertie the Dinosaur” feita em 1914. Nesta animação Gertie a dinossauro, interage com o seu criador no mundo real e realiza pequenas façanhas

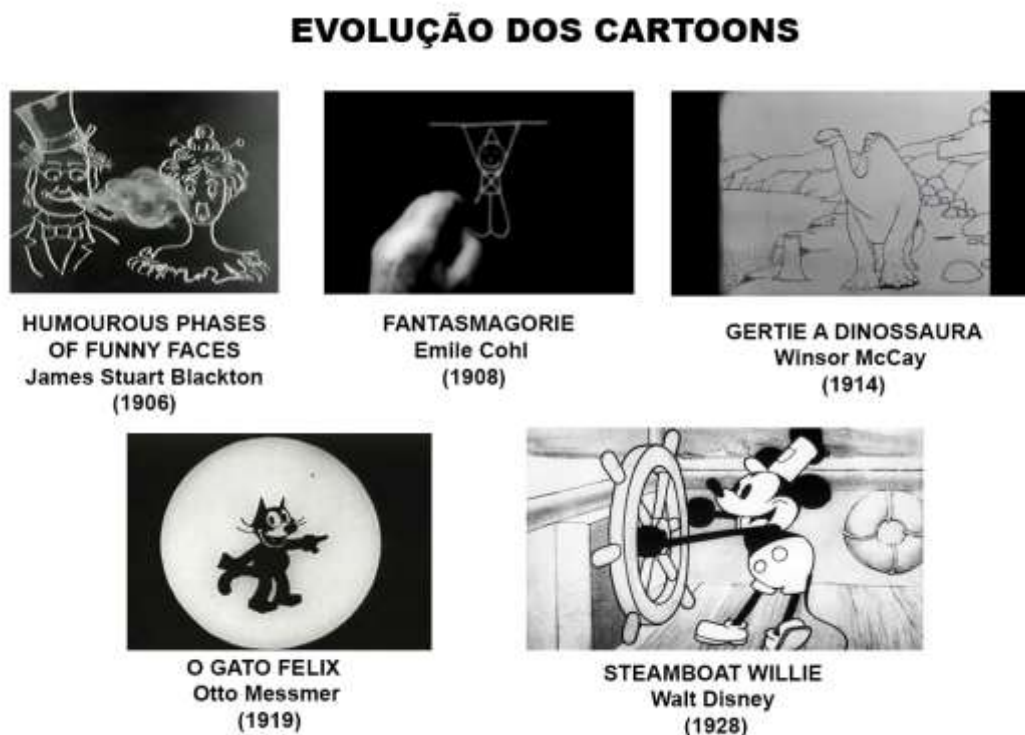
---

<sup>7</sup> Marie George Jean Méliès (1861-1938) foi um dos precursores do cinema que usava inventivos efeitos fotográficos para criar mundos fantásticos. Para a construção de mundos fantásticos eram experimentadas muitas técnicas cinematográficas, como a de animar objetos. Posteriormente a utilização da técnica da animação em filmes será a responsável pela origem do gênero animação.

cômicas. Este curta-metragem foi um marco para a história da animação, pois começava a trazer personalidade para o personagem animado (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p.59).

Entre a década de 1920 e 1930, a animação começou a se aperfeiçoar e a trazer personagens carismáticos e muito estimados pelo grande público, como o gato “Fêlix” de Otto Messmer (1892-1983) e “Mickey Mouse” de Walter Elias Disney (1901-1966) (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p.76). Até então, todas as animações eram mudas e só começaram a serem sonorizadas em 1928, quando surge a animação “Steamboat Willie” produzido por Walt Disney, sendo este um dos primeiros a utilizar som em seus filmes.

**Figura 19** - Início do desenvolvimento do desenho animado.



**Fonte:** Elaborado pela autora.

## 2.2 Auge da produção de animações para a televisão (De: 1940 – 1960)

Neste momento, a animação se populariza principalmente através dos estúdios “UPA - United Productions of America(1943), “Hanna-Barbera” (1957), atualmente Cartoon Network, “Twentieth Century-Fox Film Corporation” (1934) e Warner Brothers (1923), e além é claro dos grandes estúdios Walt Disney (1923), que neste período proporciona a popularização de personagens famosos conhecidos até os dias de hoje.



Este período é conhecido como a era de Ouro da animação, principalmente para a animação americana, com um pico entre a segunda metade dos anos 1930 e a primeira metade dos anos 1940 e continuaram até meados dos anos 1960; quando os curtas-metragens de animação cinematográficos começaram a perder lentamente para o novo meio que estava aparecendo, os *cartoons*<sup>8</sup> feitos para a televisão.

Muitos dos mais memoráveis personagens surgiram neste período, incluindo Pato Donald (1934), Pernalonga (1938), Patolino (1940), Gaguinho (1935), Popeye (1919), Betty Boop (1930), Andy Panda (1939), Pica-Pau (1940), Picolino (1953), Super Mouse (1944), Faísca e Fumaça (1946), Mr. Magoo (1949), Tom e Jerry (1940), Droopy (1943), e uma adaptação incrivelmente popular do Super-Homem (1941). Os longa-metragens de animação também surgiram durante este período, mais notavelmente os primeiros filmes de Walt Disney: Branca de Neve e os sete anões (1938), Pinóquio (1940), Fantasia (1940), Dumbo (1941) e Bambi (1942).

---

<sup>8</sup> *Cartoon* em seu início surgiu para designar desenhos humorísticos e caricatos que busca ridicularizar, satirizar pessoas ou comportamentos humanos, geralmente divulgados em revistas, jornais e constituído por um ou mais quadros, ou para designar histórias humorísticas publicadas em quadrinhos. Posteriormente começa a ser utilizada para toda produção de desenho animado feito para a televisão.

## CAPITULO II

### 1. ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL

Como podemos ver a animação e o cinema tem o seu início histórico em comum já que surgem da mesma motivação, que é o de proporcionar a ilusão do movimento. Barbosa Júnior (2005) define o primeiro filme cinematográfico projetado pelos irmãos Lumières como: “(...) a primeira exibição de fotografias *animadas...*” (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p.40). No entanto não há dúvida que em algum momento o cinema e a animação apresentaram uma divisão com características que a definiram como duas linguagens distintas. Mesmo fazendo parte do mesmo campo, que é o do audiovisual, as duas linguagens se especificam em gêneros diferentes, apresentando também divergentes visões sobre esta divisão entre os teóricos e estudiosos da área da animação.

Sobre a análise de sua origem, o cinema terá a seu início na fotografia e por isto é delegada a ideia do “real”. Já a animação surge das histórias em quadrinhos e dos cartunistas de jornais:

Os animadores, sobretudo nos primeiros tempos, interessaram-se pela animação através da caricatura na imprensa (o termo inglês cartoon significa "caricatura"). Blackton, Méliès, McCay, Cohl, Barré, Hurd, Messmer, Terry, O'Galop, mas também muitos animadores da Europa de Leste, vêm do desenho de imprensa, exercício perfeito pelo exagero e a precisão do traço. (DENIS, Sébastien, 2010, p.45)

A animação surge também da produção de efeitos visuais (pré-produção) e especiais (pós-produção) do cinema (como já citado, isto é possível ver nos filmes de Georges Méliès), por isto sempre acabou sendo delegada a ideia do “fantástico” e do “não real”.<sup>9</sup> Barbosa Júnior (2005) nos ajuda a entender a formação da animação através do cinema, o que facilita a compreensão das diferenças entre as duas linguagens:

(...) o universo plástico do cinema ficava restrito às imagens capturadas da realidade, ainda que encenadas. A união do desenho e da pintura com a fotografia e o cinema superou esta limitação através do cinema de animação, que podia fazer uso de formas ilimitadas das artes gráficas explorando as características cinematográficas do filme. (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p.18)

Outros fatores irão definir a diferença entre a animação e o cinema que será a forma de produção destes filmes: “Na virada do século XX, o cinema teve de delegar essas técnicas manuais para a animação e definir a si mesmo como um meio de registro.” (MANOVICH, 2000, p.295 apud GRAÇA, 2006, p.35). Por isto a animação

---

<sup>9</sup> GRAÇA, Marina Estela. Entre o Olhar e o Gesto; elementos para uma poética da imagem animada. São Paulo - SP: Editora Senac São Paulo, 2006. p.27-35.

também será sempre ligada à ideia da produção do manual e artesanal mesmo que hoje já seja utilizada uma produção mais digitalizada como as produções de filmes em estilo 3D.

A imagem de síntese (o 3D) tornou-se, desde há alguns anos, dominante, sinal aparente do fim das técnicas mais artesanais. Mas embora ela seja certamente um movimento de fundo, outras técnicas digitais permitem contrabalançar essa homogeneização do virtual. Graças a uma simples máquina fotográfica digital e a um software de montagem, qualquer um pode realizar um filme de animação sem câmara recorrendo à sua própria criatividade, misturando fotografia, pintura, desenho ou objetos. (DENIS, 2010, p.09)

A animação sendo incumbida a produção manual como era feito o cinema em seu início (pré-cinema), foi desvalorizada e excluída da produção cinematográfica, ou seja, foi definido que existiam apenas algumas formas de se fazer cinema e que o resto seria desprezado ou considerado gênero artístico menor que apenas faz parte do cinema, como aconteceu com a animação. Para Sébastien Denis (2010), esta exclusão possibilitou uma maior liberdade criativa já que “A animação rompe assim radicalmente com o princípio da reprodução mecânica do real para propor uma representação artesanal que se constrói na duração longa.” (DENIS, 2010, p.07).

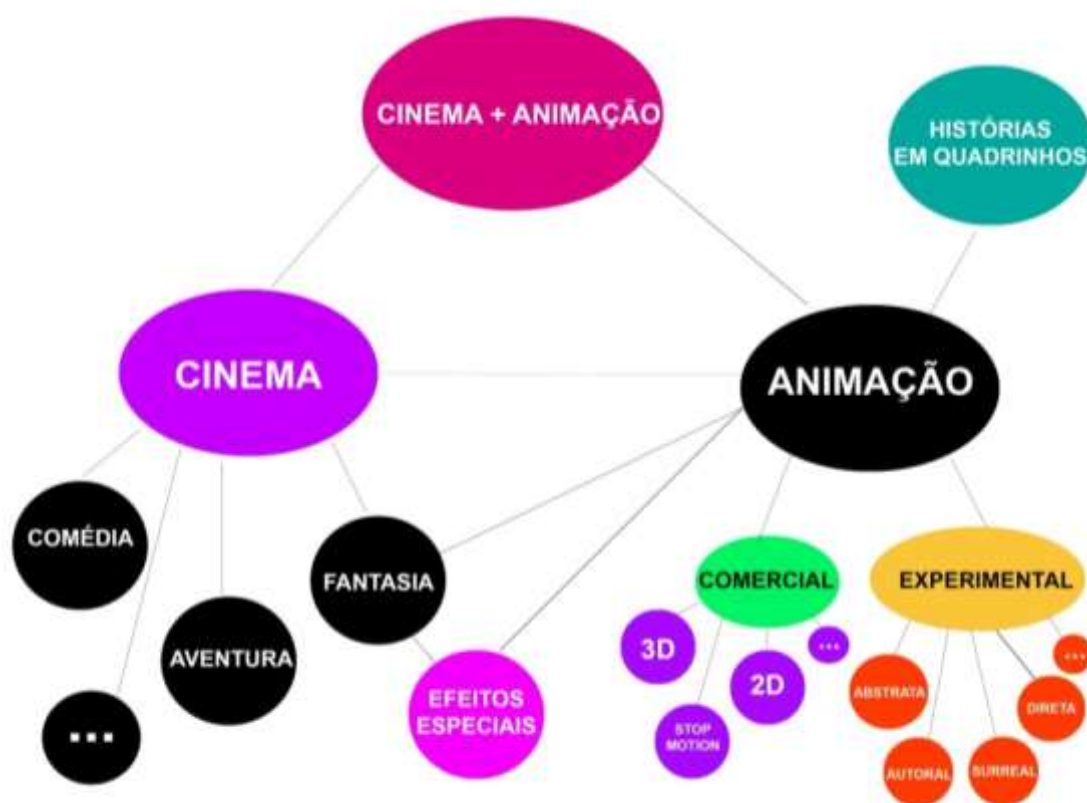
Sébastien Denis (2010) irá mostrar em seu livro “O cinema de Animação” uma visão diferente da maioria dos autores que propõem uma diferença entre a linguagem do cinema e da animação já que este defende que a animação também é cinema, sendo apenas um conjunto de técnicas que pode estar incluída em qualquer gênero cinematográfico tanto que a mesma se mostra mesclada em várias produções e em gêneros diversos, como a comédia, o musical, o filme de terror, a aventura, entre outros. “... inclusive nos modos de documentário e experimental, e responder a tentativas artísticas e comerciais tão variadas como o cinema em filmagem real.” (DENIS, 2010, p.07).

Marina Estela Graça (2006) em seu livro “Entre o Olhar e o Gesto” também debate sobre esta exclusão e conseqüente diferenciação entre cinema e animação, justificando que esta divergência surgiu para “marginalizar” outras maneiras de produção cinematográfica e audiovisual como ocorreu com a animação:

A opinião pública, generalizada, que identifica “filme” com o longa-metragem comercial, fotográfico, de ficção, narrativo e espetacular, é sintomática da hegemonia que as suas práticas assumem no quadro da produção cinematográfica, em detrimento de outras formas fílmicas, na produção das quais há muitíssimo menos investimento e, por conseguinte, também menor divulgação e conhecimento. (GRAÇA, 2006, p.29).

Porque a animação foi definida como uma linguagem “menor” do cinema, que os animadores do início do século XX viram que teriam que competir com a produção cinematográfica e por isto acelerar, segmentar, padronizar e desenvolver outras maneiras de se produzir animação, ou seja, industrializar toda a produção dos filmes animados. “Para produzir animação de maneira mais rápida e barata, a fim de atender a prazos e orçamentos curtos, surgem os estúdios de animação, apoiados em novas técnica e organização empresarial.” (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p.61).

**Figura 20** - Fluxograma do surgimento da Animação e consequente diferença entre Animação e Cinema.



**Fonte:** Elaborado pela autora.

Um dos responsáveis pelas regras de produção da animação comercial foi o ilustrador John Randolph Bray (1879-1978), que estabeleceu alguns princípios para os novos prósperos estúdios de animação, para inseri-los assim no mercado:

John Randolph Bray (...) vislumbrava o potencial da animação para seus desenhos, mas percebia que a novidade não prosperaria se não encarasse o fato de que teria de competir por mercado com os filmes de ação ao vivo (...). Alcançar essa regularidade na produção de animação era condição básica para este negócio prosperar. (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p.63)

Com as produções de animações comerciais que eram segmentadas e setorizadas, as produções de desenhos se tornaram mais ágeis e isto possibilitou uma grande massificação das animações para a televisão, entre os anos de 1920 e 1980, tendo o seu auge nos anos de 1950 a 1960. Por isto, aparece neste período uma grande produção de animações para o público infantil, o que explica a associação ainda presente no senso comum de que toda produção animada é sempre uma produção feita para crianças, já que realmente existe uma grande produção de desenhos animados produzidos apenas para este nicho em específico<sup>10</sup>, principalmente no ocidente já que no oriente o mercado de animação será mais diverso e com uma dinâmica e desenvolvimento diferente que o mercado de animação ocidental.<sup>11</sup>

No entanto é preciso ultrapassar este conceito e enxergar além das classificações estabelecidas:

Como refletir, simplesmente, sobre filme animado sem ter que rever os fundamentos da teoria dominante que o omite? Como superar o modelo para o qual o cinema de animação é sumariamente tomado como *gênero* artístico menor, indistintamente colateral, supostamente *gráfico*, ou reduzido sumariamente a “subgênero da pintura”, e, portanto, não genuinamente cinematográfico? Modelo de onde decorre a convicção geral e comum de que sua função seria, sobretudo, a de divertir crianças e, por vezes, a de proporcionar uma distração ligeira e inconsequente aos adultos. (GRAÇA, 2006, p.51)

Alberto Lucena Barbosa Junior (2005), autor citado anteriormente e que também é utilizado de base para esta pesquisa, possui uma posição diferente de Marina Estela Graça (2006), outra autora também utilizada como base para esta monografia, já que este defende a ideia de que é necessário saber o que é cinema para a produção de uma boa animação:

Esta noção do que é cinema é decisiva. A maior parte dos filmes animadores independentes foi prejudicada por desconsiderar a natureza dessa mídia. Os filmes eram tratados como se fossem pinturas em movimento. Acabaram monótonos, desinteressantes – nem eram pintura, nem filme. (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p.63)

É importante destacar que a posição defendida por este autor não é a mesma que se pretende mostrar nesta pesquisa, como também é contrária a alguns autores

<sup>10</sup> BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. *Arte da Animação. Técnica e estética através da história*. 2ª ed. – São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2005. P. 135-137.

<sup>11</sup> A animação oriental se desenvolve em animações conhecidas pelos ocidentais como *Animê* (no português brasileiro), a pronúncia origina da abreviação da palavra "animação" em japonês, onde esse termo se refere a qualquer tipo de animação. No Japão a animação também tem origem nas histórias em quadrinhos mais conhecidos como *Mangá*, que é como são chamados os quadrinhos feitos no estilo japonês. Esta monografia não situa historicamente a produção da animação oriental, mas reconhece a importância de suas séries animadas, dos seus grandes estúdios de animação como os “Estúdios Ghibli”, dos filmes de animação como os feitos pelo diretor Hayao Miyazaki (1941-) e do grande mercado de animação oriental.

apresentados nela. Isto ocorre, pois Alberto Lucena Junior (2005) valoriza e defende a produção de uma animação comercial, muitas vezes a colocando no mesmo patamar artístico das produções alternativas de animação. O que se busca apresentar nesta investigação, é que seria muita desvantagem para a produção independente colocá-la no mesmo nível e compará-la à animação comercial como iguais. Primeiro, porque estas produções possuem diferentes meios de exposição, o que prejudica o seu reconhecimento e valorização perante o grande público, e segundo porque o foco de uma produção comercial não é a da experimentação artística, e sim outros que não a experiência estética e poética.

### 1.1 Surgimento da Animação Experimental

É em resposta a industrialização da produção animada que surge a animação experimental, tendo uma produção que percorre um caminho contrário à animação comercial sendo por isto muitas vezes desconhecida pelo grande público. Este tipo de produção é caracterizado por ser uma produção independente, de baixo orçamento, possuindo inovação de técnicas, experimentação de materiais e consequente grande liberdade artística. São produções que estão à margem do mercado de consumo e das disputas comerciais dos grandes estúdios de animação, abrangendo toda forma de produção cinematográfica não convencional, sendo muitas vezes financiada por órgãos não governamentais ou sem fins lucrativos, por isto muitas vezes produzida tanto por amadores, semiprofissionais ou profissionais da área.

É importante destacar que, neste tipo de produção, a experimentação é uma constante, e isto porque esta se mostra presente desde o começo da história da animação, como pode ser visto nas experimentações feitas por Émile Reynauld ao agregar junto ao “práxinoscópio” um projetor de imagens, e criar assim um novo instrumento óptico (RUSSET; STARR, 1976, p.32). Por isto, podemos considerar que toda produção comercial já foi experimental, ou seja, este tipo de produção que está à margem da comercial também lhe serve:

Quase todas as formas da animação servem às finalidades particulares da publicidade e da propaganda, à narração de uma estória ou ao entretenimento e, portanto, partem de uma ideia ou necessidade originada fora do meio; já os filmes experimentais normalmente germinam *dentro* do próprio meio. Assim, as descobertas feitas pelos experimentadores são de utilidade constante para o animador profissional porque, quer sejam bem sucedidas ou não, mostram aquilo de que o filme animado é capaz. (HALAS; MANVELL, 1979, p.141).

É possível exemplificar esta ideia através da técnica de *stop motion*, que tem o seu surgimento no estúdio de animação “Vitagraph” em 1897 (COELHO, 2000, p.27). Esta técnica foi utilizada por muito tempo pelo cinema para a produção de efeitos especiais, como exemplo podemos citar o filme “King Kong” de 1933 dirigido por Merian C. Cooper (1893-1973). A técnica utilizada por Willis O'Brien (1886-1962), animador do filme, nos apresenta a mistura de humanos e bonecos, como acontece na cena clássica em que Kong luta com um avião na torre de Empire State (COELHO, 2000, p.28).

O que vemos hoje é que o *stop motion* se desenvolveu com muita sofisticação, e encontra-se atualmente em grandes produções cinematográficas, como: “A Festa do Monstro Maluco” (1967) de Jules Bass, “O Estranho Mundo de Jack” (1993) de Henry Selick e roteiro de Tim Burton, “A fuga das Galinhas” (2000) de Peter Lord e Nick Park, “Wallace e Gromit” (2005) de Steve Box e Nick Park, “A Noiva Cadáver” (2005) de Tim Burton e Mike Johnson, “Fantástico Sr. Raposo” (2009) de Wes Anderson, “Coraline e o Mundo Secreto” (2009) de Henry Selick, “Frankenweenie” (2012) de Tim Burton, “ParaNorman” (2012) de Chris Butler e Skiptrace, “Os Boxtrolls” (2014) de Graham Annable e Anthony Stacchi, e atualmente “Kubo e a Espada Mágica” (2016) de Travis Knight, isto entre outros exemplos de produções que utilizam esta mesma técnica.

## 1.2 Desenvolvimento da Animação Experimental com os movimentos Modernistas da Arte

O uso da animação por artistas plásticos representou a flexibilidade que as artes plásticas e clássicas possibilitavam, ou seja, a de ultrapassar a fixidez do desenho, da pintura e da escultura. Alguns artistas de vanguarda viram na animação a possibilidade de ultrapassar os limites das artes tradicionais e inovar por meio desta nova linguagem. Esta lógica aconteceu devido à formação destes artistas e animadores, isto porque muitos deles frequentaram ou estudaram em escolas de artes aplicadas, Belas-Artes ou em cursos universitários de Artes Plásticas. Nos anos de 1920, o historiador da Arte Elie Faure (1873-1937) via nesta apropriação a ideia de “Cineplástica”, ou seja, um melhor desenvolvimento e aproveitamento dos recursos plásticos de um filme (DENIS, 2010, p.52).

Cedo, no século XX, a técnica da imagem interessou os artistas oriundos da pintura ou do desenho, aparecendo como uma forma possível de ultrapassar a pintura “moderna” (sobretudo o cubismo), na altura já clássica, e portanto reacionária. O gosto pelo movimento e pela velocidade propaga-se em todas as vanguardas. (DENIS, 2010, p.59).

É na Alemanha na cidade de Weimar, logo após a Segunda Guerra Mundial (1939-1945) que surgem os primeiros filmes vanguardistas. Neste momento, os artistas giravam em torno da abstração com trabalhos que seguiam a corrente do Construtivismo, da Bauhaus e de artistas como Kandinsky (1866-1944), Malevitch (1878-1935) e Mondrian (1872-1944), e mais tarde do movimento Dadaísta, procurando nas técnicas experimentais da animação elementos que faltavam à pintura e ao desenho. Estes pintores e animadores criaram técnicas que foram muito utilizadas na animação experimental, como a animação de areia e de sabão, e também a pintura em vidro de Walther Ruttmann (1887-1941), a animação de recortes de Oskar Fischinger (1900-1967), a animação de ecrã de alfinetes<sup>12</sup> de Alexeieff (1901-1982), como também a animação de sombras de Lotte Reiniger (1899-1981) (DENIS, 2010, p.60-61).

As primeiras animações realizadas foram essencialmente abstratas feitas por artistas vanguardistas que não utilizavam a forma do realismo fotográfico, e sim constituíam uma animação totalmente afastada da representação do real (DENIS, 2010, p.61). Foram nestas primeiras animações também, que a experimentação com formas abstratas acompanhadas ritmicamente por músicas apareceram trazendo uma pesquisa constante em torno da música e inaugurando assim uma nova linguagem para a arte (DENIS, 2010, p.61).

Para além de ser uma técnica que permite à pintura animar-se para ganhar vida e extravasar o espaço da galeria, ou até ultrapassar a própria pintura, a animação foi também utilizada nas vanguardas com o objetivo de perverter o real. Através da técnica imagem a imagem, a filmagem real é "transformada", para permitir ao espetador aceder a um estado de sonho ou criticar a sociedade e o mundo da arte. Esta utilização da animação deverá ser relacionada com o gosto das vanguardas europeias, mas também russas, pelo cinema popular, pelas comédias, pelo *slapstick* e filmes de género. (DENIS, 2010, p.63-64).

Além do movimento abstrato outras vanguardas modernistas desenvolveram produções animadas, como exemplo o movimento Surrealista com o filme produzido por Man Ray (1890-1976) em 1923, chamado “O retorno a razão”. A animação apresenta diversos objetos como: pregos, grandes engrenagens, um carrossel e o corpo de uma mulher apresentados de maneira totalmente surreal. No curta, “Man Ray utiliza pela primeira vez a sua técnica dos raiogramas que permitem trabalhar a matéria cinematográfica como uma simples matéria fotográfica.” (DENIS, 2010, p.64).

---

<sup>12</sup> “A técnica do ecrã de alfinetes é de emprego muito moroso, com um resultado mais próximo da aquatinta do que da gravura em pedra ou madeira, sendo o objetivo de Alexeieff, precisamente, o de tornar os contornos esbatidos.” (DENIS, 2010, p.62).



O dadaísmo também produz animações experimentais como as produções feitas pelo artista Hans Richter (1888-1976) em “Fantasmas da Manhã” de 1927 e “Ballé Mecânico” (1924) de Fernand Léger (1881-1955). No curta-metragem “Fantasmas da Manhã,” Richter apresenta a “rebelião dos objetos contra a rotina” (RICHTER, 1965, p.58 apud DENIS, 2010, p.65). A mesma temática será apresentada em outra produção de Hans Richter no filme “Sonhos que o dinheiro não pode comprar” de 1946. Já em “Ballé Mecânico” (1924) do artista plástico Fernand Léger (1881-1955) feito em colaboração do cineasta Dudley Murphy (1897-1968), nos são apresentadas imagens mecânicas e repetitivas em uma trilha sonora totalmente enérgica, sendo uma crítica contra a total mecanização e industrialização do sistema. Por seus elementos e crítica, é um filme experimental de grande importância para a história da animação artística.

### 1.3 O que é a Animação Experimental

Vemos o termo “Animação Experimental” ser consolidado no período dos anos setenta, e por isto, utilizado pela primeira vez como uma linguagem, em um dos raros livros que fala especificamente sobre o assunto “Experimental Animation - An Illustrated Anthology”, do professor pesquisador, animador experimental e também artista plástico Robert Russet (1976) e da artista plástica e também animadora experimental Cecile Starr (1976). Neste livro nos é apresentado uma coleção de entrevistas e relatos de mais de cinquenta artistas das décadas de 1960 e 1970, que produziam produções artísticas visuais utilizando a animação. E será a partir deste livro que vemos o termo de “Animação Experimental” ser utilizada por outros pesquisadores e estudiosos da área. Por isto este livro tem uma grande importância histórica no entendimento da linguagem da Animação Experimental, já que será ele o grande propulsor do estudo e teorização deste tipo de animação artística que até então só era produzida de forma intuitiva e nunca classificada e entendida como uma linguagem única e própria.

#### 1.3.1. Várias denominações da linguagem

Nas atuais publicações sobre a animação experimental podemos perceber que não existe consenso entre os autores que falam sobre esta linguagem, isto porque esta apresenta várias denominações como: animação de autor, animação independente, animação direta, animação autoral, animação abstrata, animação surreal, entre outras. Como é pretendido nesta pesquisa um melhor entendimento da linguagem experimental

na animação, serão colocadas algumas definições para as várias denominações que os autores aqui apresentados utilizam, tentando estabelecer princípios e classificações para o que eles definem como animação experimental.

A primeira definição é a *animação autoral* ou de *autor*, que é aquela em que o artista participa de todo o processo criativo e efetivo do filme, ou seja, “(...) sendo o autor considerado como aquele que assume sozinho, ou quase, o inteiro e lento processo produtivo” (GRAÇA, 2006, p.166). Esta ideia pode ser exemplificada no filme “Sinfonia Amazônica” (1953) de Anélio Latini Filho (1926-1986), que é o primeiro longa-metragem animado da história do Brasil. Anélio Latini dedicou cerca de cinco anos para a produção deste filme, e foi responsável por todos os processos da animação que vai desde a direção, roteiro, até a realização de mais de 500.000 desenhos para a animação de todo o longa-metragem. Para Marcos Magalhães (2011) este filme pode ser considerado pejorativamente como uma animação experimental, já que Latini apresenta autoria por todo o processo do filme. Isto aconteceu devido ao esforço dedicado por Anélio para suprir uma possível carência de recursos que se apresentava na época (MAGALHÃES, 2011, p.46).

Encontramos igualmente uma animação de autor, próxima do cinema experimental, mais ou menos desligada de preocupações unicamente financeiras, e que pretende inovar, nas fronteiras das artes plásticas, fora de um sistema que coartaria o imaginário do criador (o que não impede que os artistas tenham de viver: a maioria dos autores ou artistas fazem trabalhos alimentares - publicidade, institucionais, etc. - ou dão aulas para financiar as suas pesquisas). (DENIS, 2010, p.11).

Podemos encontrar também outra denominação para a animação experimental como a de *Animação Abstrata*. Este tipo de animação é aquela que se desenvolveu dentro das vanguardas modernistas como a dos futuristas, dadaístas, surrealistas e posteriormente do movimento *underground* (movimento cultural que foge dos padrões comerciais e sociais), desde aquele período já havia um constante cruzamento de interesse pelas técnicas de animação e as artes plásticas, o que trouxe a aproximação entre a animação e as artes tradicionais como: a escultura, a pintura, a dança, a música e a arquitetura (PEGORARO, 2012, p.151).

Uma artista que fez muito sucesso dentro da animação abstrata é a americana Mary Ellen Bute (1906 - 1983). A artista plástica passou muitos anos estudando pintura no Texas, porém para Ellen Bute, “(...) a pintura não era suficientemente flexível e era

também muito confinada dentro do quadro” (RUSSET; STARR, 1976, p.104)<sup>13</sup>. Por isto para se libertar de tal confinamento, ela começou a examinar o estudo visual do movimento, e não demorou muito até encontrar a animação artística.

Ellen Bute utilizava de cores e formas geométricas para assim visualizar a música, isto é o que podemos ver em sua primeira animação em cor: “Synchromy Nº Quatro: Escape” feito em 1938, animação acompanhada da música “Tocata de Bach (em D Menor)” apresenta uma forma vermelha triangular aprisionada em uma rede de linhas pretas verticais e horizontais:

(...) tudo era composto por fórmulas matemáticas representadas em luzes e sombras sempre em mudança, linhas e formas crescentes, cores e tons mais profundos, a queda, com impressão de corrida, evocada pelo acompanhamento musical. (RUSSET; STARR, 1976, p.102)<sup>14</sup>.

A sincronia da imagem e o som era uma prática muito importante e constante para os animadores abstratos. Outra prática constante era a experimentação em películas de filmes. Este método permitia uma infinita possibilidade de técnicas que poderiam ser combinadas indefinidamente, como o de desenhar e pintar diretamente na película fílmica, ou o de arranhar, perfurar e raspar diretamente o filme virgem. Este tipo de animação manual que não utiliza a câmera pode ser denominado também como *Animação Direta*.

Norman McLaren (1914-1987), animador experimental famoso do método experimental, nos explica melhor este termo:

MÉTODO DIRETO - Primeiro consiste em desenhar diretamente com caneta e tinta sobre filme preto de 35 mm sem o uso de uma câmera. Um pequeno desenho sendo feito em cada quadro e cada um diferindo ligeiramente do anterior. (RUSSET; STARR, 1976, p.120).<sup>15</sup>

Em 1935, Len Lye (1901-1980) realizou o primeiro filme de animação direta chamada: “A Colour Box” que combinou música popular de dança cubana com desenhos abstratos pintados à mão.

Len Lye chega aos Estados Unidos em 1944, mas já tinha realizado numerosos filmes na Grã-Bretanha. Foi um dos primeiros a pintar um filme inteiro na película, numa perspectiva abstrata. A Colour Box (1935) inventa o "filme sem câmara" para o General Post Office, e Lye faz dançar as formas coloridas com uma verdadeira alegria. (DENIS, 2010, p.85).

<sup>13</sup> **Texto original:** “...painting was not flexible enough and too confined within its frame.” (RUSSET; STARR, 1976, p.104).

<sup>14</sup> **Texto original:** “...all composed upon mathematical formulae depicting in ever-changing lights and shadows, growing lines and forms, deepening colors and tones, the tumbling, racing impressions evoked by the musical accompaniment.” (RUSSET; STARR, 1976, p.102).

<sup>15</sup> **Texto original:** DIRECT METHOD - The first consisted of drawing directly with pen and ink on black 35mm film without the use of a camera; one small drawing being done on each frame and each one differing slightly from the previous one. (RUSSET; STARR, 1976, p.120).

### 1.3.2. Características da Linguagem

No livro “Experimental Animation - Origins of a new art” (1976) nos é estabelecido três condições para que uma animação seja considerada experimental, primeiro o uso de técnicas individuais, segundo dedicação pessoal (sem fins lucrativos) e terceiro ousadia artística. Iremos nos deter a estas três características para delimitar o que é uma animação experimental, apesar de já haver novas concepções entre os atuais teóricos da área para denominar uma produção animada como experimental <sup>16</sup> estas características ainda se apresentam neste tipo de produções e as classificam dentro deste gênero.

A primeira característica são as técnicas individuais que se definem como a produção de novos procedimentos de ilusão do movimento que não aquelas já consolidadas e conhecidas pela animação comercial, e que sejam próprias do autor do filme. As técnicas utilizadas na animação comercial podem ser usadas também nas animações independentes, porém exploradas de uma maneira diferente, sempre mostrando algo novo que ainda não foi apresentado ou descoberto:

(...) assim como as regras, padrões técnicos e processos convencionais que integram o todo do dispositivo fílmico compõem o contexto no qual é possível explorar, decifrar e experimentar processos novos de linguagem fílmica (GRAÇA, 2006, p.17).

A dedicação pessoal é o empenho do autor de ter o controle de todo o processo de criação e produção. “A animação “artística”, numa lógica de “construção” ou de “experimentação”, é antes de mais um trabalho de imagem a imagem que é feito por homens sós, fora das estruturas de produção tradicionais, os estúdios.” (DÉNIS, 2010, p.59).

Já a definição de uma animação sem fins lucrativos é baseada na característica da maioria das produções experimentais, que geralmente apresentam baixo orçamento de produção. Por isto, estas animações são muitas vezes amadoras e feitas de forma analógica e artesanal, que é um tipo de produção que vai totalmente contra as animações comerciais que deve seguir as regras já estabelecidas e que funcionam dentro do mercado. Por apresentar um custo muito baixo de produção, não mostram a preocupação de venda de seu produto final, sendo assim uma animação muito mais livre e com maiores possibilidades de discurso por parte do autor.

---

<sup>16</sup> Ver **Introdução** desta monografia p. 5.

Que culminará na ousadia artística que é consequência de todas as outras condições e serão definidas por características diversas, como exemplo, as produções do animador experimental Len Lye (1901-1980) que fundou toda a sua poética na análise de sensações do cotidiano (GRAÇA, 2006, p.107). Como também pelo “auto expressar” e mostrar sua própria poética. Esta forma de produção criativa vai em direção oposta à produção impessoal e industrial das produções dos grandes estúdios de animação, onde cada animador é limitado e reduzido a apenas uma função artística. (GRIFFIN, depoimento 1978, apud in GRAÇA, 2006, p.18). Na animação feita em grandes estúdios, como é o caso dos estúdios Walt Disney, o animador não tem acesso a todo o processo de produção do filme, pois este é setorizado, estabelecendo ao animador uma especialização e função específica, não permitindo assim que o artista ou animador se “auto expresse”.

### 1.3.3. Como a Animação Experimental se apresenta hoje

Na contemporaneidade a animação experimental é praticada tanto por artistas plásticos como por animadores, e por isso se apresenta em museus, universidades, festivais internacionais de cinema, plataformas digitais, internet (através de sites de compartilhamento de vídeos como: Youtube, Vimeo, Daily Motion, entre outros), em curtas e longas metragens, como também mesclada à animação comercial. “Na área das artes plásticas contemporâneas, a animação é também utilizada pelos artistas em reflexões muito diversas sobre o estatuto da imagem.” (DENIS, 2010, p.59).

Não são poucos os exemplos que se pode citar de produções atuais que apresentam características da animação experimental, e que por isto podem ser classificadas dentro desta categoria. Isto ocorre também devido à democratização e barateamento de câmeras digitais fotográficas e de filmagem, e também de um maior número de acesso destas tecnologias em aparelhos digitais como em tablets ou câmeras de celulares, também das tecnologias de produção de animação como softwares gratuitos para a produção de animações em gifs (curtas animações de imagens produzidas para a internet), animação em 2D e 3D, e por último de uma maior facilidade de divulgação destas produções.

Este tipo de produção é possível de identificar no primeiro exemplo aqui apresentado que é na produção animada do artista e grafiteiro italiano Blu (este é seu pseudônimo, sua verdadeira identidade é desconhecida) que inicia sua profissão em

1999 com pinturas em murais na cidade de Bolonha na Itália e constrói sua carreira como animador utilizando a plataforma de compartilhamento de vídeos “Vimeo”<sup>17</sup>. Suas animações são produzidas com grafites produzidos em uma série de muros, que filmados em sequência nos apresentam animações de seres anamórficos e de objetos que se transformam constantemente no decorrer de seus vídeos.

**Figura 21** - MUTO: Uma animação pintada em paredes - BLU, 2009, 7 min 26 seg., cor, estéreo.



**Fonte:** <https://vimeo.com/993998>. Acesso em 22 de Jan. 2018.

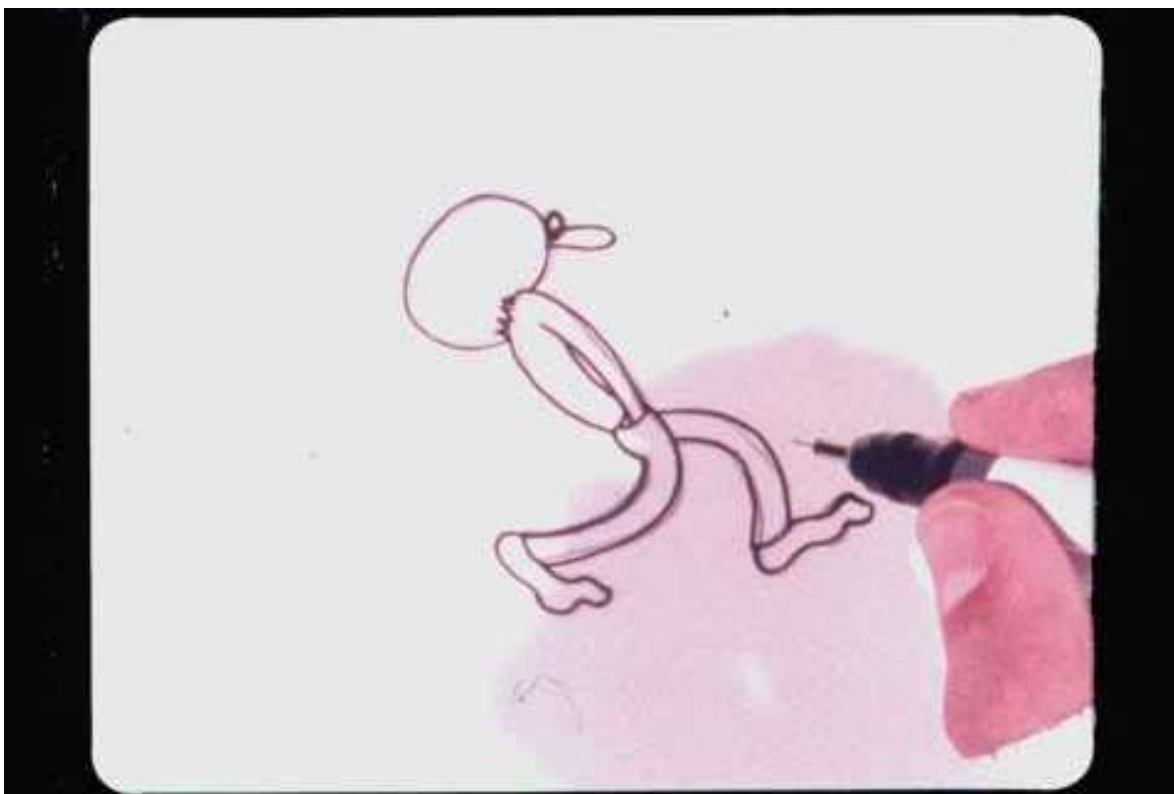
Outro exemplo é do animador carioca Marcos Magalhães (1958-) que produziu várias animações experimentais em sua trajetória como em um dos primeiros filmes produzidos no início de sua carreira que o tornou internacionalmente reconhecido. A animação é chamada “Animando” e foi feita em 1987, em decorrência de uma bolsa de estudos financiada pela organização “National Film Board of Canada” (NFBC)<sup>18</sup>. Na animação nos é mostrado um personagem, que seria o próprio criador da animação,

<sup>17</sup> Blu, Vimeo. Disponível em: <https://vimeo.com/blu>. Acesso em 03 de Dez. de 2017.

<sup>18</sup> Animando, 1987. Marcos Magalhães, 12 min. Disponível em: [https://www.nfb.ca/film/animando\\_en/](https://www.nfb.ca/film/animando_en/). Acesso em 02 de Dez. de 2017.

sendo animado em várias técnicas de animação que vai desde o desenho 2D produzido em uma mesa de luz para a animação, até a animação com bonecos utilizando a técnica de *stop motion*, para por último chegar na animação por *rotoscopia*<sup>19</sup> onde o próprio animador acaba se tornando o objeto de animação.

**Figura 22** - Animando, 1983. “Vídeo, 12”, animação, 16 mm, cor, estéreo.



Fonte: [https://www.nfb.ca/film/animando\\_en/](https://www.nfb.ca/film/animando_en/). Acesso em 02 de Dez. de 2017.

O último exemplo é do artista plástico Maranhense Thiago Martins de Melo (1981-) com a animação “Bárbara Balaclava” de 2016. A animação já participou de várias exposições e festivais como o do “20º Festival de Arte Contemporânea SESC – VIDEOBRASIL”.<sup>20</sup> Na produção é possível ver os cinco séculos de história repressiva dos índios, negros, trabalhadores rurais e movimentos sociais brasileiros. A animação conta com a produção de quatro mil desenhos em aquarela e pinturas a óleo todas produzidas pelo próprio artista plástico.

<sup>19</sup> *Rotoscopia* é uma técnica de animação onde um modelo humano é filmado ou fotografado em sequência e o desenho é feito com base nessa "captura".

<sup>20</sup> Bárbara Balaclava, 2016. Thiago Martins de Melo. Disponível em: <http://www.festivalescvideobrasil.org.br/artista/thiago-martins-de-melo>. Acesso em 02 de Dez. de 2017.



**Figura 23** - Bárbara Balaclava, 2016. Vídeo, 14'37", animação, 1920 x 1080, 16:9, NTSC, cor, estéreo.



Fonte: <http://www.festivalsecvideobrasil.org.br/artista/thiago-martins-de-melo>. Acesso em 02 de Dez. de 2017.



### CAPITULO III

#### 1. Análise das animações escolhidas:

##### 1.1. BEGONE DULL CARE (1949) – NORMAN MACLAREN E EVELYN LAMBART

###### 1.1.1 Descrição e apresentação da obra

A animação “*Begone Dull Care*” (1949) produzida por Norman McLaren (1914-1987) e Evelyn Lambart (1914-1999) apresenta uma série de formas e elementos abstratos ao ritmo do jazz. A música é composta pelo pianista Oscar Peterson (1925-2007), acompanhado de Ray Brown (1926-2002) no baixo e Ed Thigpen (1930-2010) na bateria. A animação foi produzida pela “National Film Board of Canada” (NFBC), organização governamental em que Norman McLaren trabalhava. O filme foi feito por pinturas e riscos aplicados diretamente no estoque de filme para criar uma representação dos elementos visuais que acompanham as notas musicais. É possível perceber no curta-metragem que a complexidade dos elementos plásticos aumenta proporcionalmente com a complexidade da partitura musical. A composição visual se mistura com a música em um todo homogêneo, proporcionando acompanhamento adequado a cada um dos três movimentos da música.

No início da animação aparecem os créditos do filme com o título em sete idiomas diferentes: inglês, francês, espanhol, hindí, italiano, russo e alemão, lugares onde primeiro a animação foi distribuída e exibida. É possível perceber que já nas legendas os créditos do filme são acompanhados por batidas das notas musicais. A animação começa com o primeiro segmento da música apresentando primeiro o baixo do trio musical em ocorrências vermelhas junto com estas manchas vemos também vários símbolos geométricos e formas difusas produzidos de maneira mais rápida. Estas manchas e formas correm verticalmente no decorrer da tela, enquanto que o piano responde com o aparecimento de linhas verticais, horizontais e diagonais. No decorrer da música é possível perceber que, quando todos os instrumentos estão sendo tocados, há uma transparência de várias formas e cores representando a harmonia das notas.

Depois quando apenas o piano começa a ser tocado aparecem linhas verticais, horizontais, em formato geométrico, em rabiscos, espirais como também em forma de símbolos apresentados em um fundo preto, acompanhando o ritmo frenético do piano. A disputa entre o baixo e o piano continua, enquanto o baixo aparece rapidamente como

rabiscos coloridos em um fundo preto, o piano apresenta uma série de manchas e transparências harmoniosas.

Logo, a disputa se estabelece entre o piano e a bateria mostrando novamente um contraste de formas onde o piano se mostra em manchas segmentadas em contraste das imagens que acompanham a bateria e que se mostram como flechas de símbolos e formas. Este segmento termina com as últimas notas de graves em uma difusão de elementos que hora se demonstram com linhas verticais que se cruzam, hora se apresentam como linhas horizontais e diagonais, mostrado visualmente que o som é produto de cordas vibratórias, como realmente acontece em um piano.

O segundo segmento é apresentado com poucos elementos visuais, apenas algumas linhas verticais que se desenham no fundo preto da tela. Neste momento, a música é mais lenta. Cada nota coincide com uma linha vertical no fundo preto. McLaren usa da ilusão de profundidade do espaço, já que as linhas verticais apresentadas se perdem aos poucos na tela. Pontos e linhas que se dissolvem acompanham lentamente o dedilhado do piano. Conforme o piano entra em ação, cada conjunto de notas ressoa visualmente com três linhas verticais e paralelas. Estas linhas em um contínuo crescimento anunciam o final do segundo segmento da música.

O terceiro segmento é apresentado de forma frenética com muitos elementos difusos, a música neste momento se apresenta com muito mais força, sendo agitada e rápida. O caos das formas plásticas domina a imagem, como se fosse um conjunto de obras de Jackson Pollock (1912-1956) sobrepostas uma nas outras. Linhas coloridas verticais aparecem junto a este caos de imagens, correspondendo visualmente às direções que cada novo conjunto de notas do piano produz. Quando o baixo sai, apenas permanecem estas linhas verticais que se tornam amarelas e permanecem em um fundo azul escuro.

Logo a percussão dá lugar ao baixo e por isto há o retorno do caos das imagens, agora muito mais intensa parecendo como chuviscos de uma televisão que não está funcionando, sempre mudando de acordo com o piano de Oscar Peterson. No final da animação nos é mostrado o retorno das linhas verticais que agora coloridas vão se transformando aos poucos em linhas finas e brancas em um fundo escuro, retornando por último nas manchas coloridas e verticais acompanhadas pelo dedilhado do piano. A última cena é apresentada com o desenrolar da palavra fim em várias línguas, como mostrada no começo do filme.

### 1.1.2 História do conteúdo e produção do filme

“Begone Dull Care” foi feito com arranhões e pintura em estoque de filme, usando a manipulações de celuloide, técnica pioneira de Len Lye produzida na animação experimental “A Color Box” (1935), realizada no período em que o animador estava na “Escola de Belas Artes de Glasgow”, lugar em que McLaren também frequentou. Em “Begone Dull Care” Norman McLaren e Evelyn Lambart acrescentam complexidade a composições antes produzida por Lye, enfatizando a sincronização sonora com a visual.

Norman McLaren, inspirado pelo espírito libertário e musical de Len Lye, decide no final dos anos 1930 fazer cinema de animação experimentando, por seu lado, uma animação em constante relação com a música, com o ritmo musical e visual a nascer do espírito da música e do inconsciente do cineasta: "Na altura de desenhar o filme, a maior-parte da animação não é premeditada, mas evolui simplesmente cada dia, segundo o momento exato no qual a desenhei. Os atributos concretos e imaginários provêm de uma corrente subconsciente que procuro não controlar". É precisamente um dos fundamentos do jazz, aplicado com génio por McLaren em Begone Dull Care (1949, com Evelyne Larnbart). Para Dominique Noguez, McLaren é aliás um "homem orquestra", e como Len Lye, fez "da mais coletiva das artes a mais individual". Estes autores desembaraçam-se do equipamento tecnológico do cinema, e é uma libertação: Eles punham ou repunham o cinema na órbita da pintura ou do desenho, isto é, das artes onde tudo depende de uma mão e onde tudo é possível" (NOGUEZ, 1999, p.76 apud DENIS, 2010, p.85)

Realmente “Begone Dull Care” redireciona infinitamente as expectativas visuais. Estruturando-se em torno da música, traz um fluxo de imagens e formas totalmente inovadoras. Por ser um filme tão importante para a história do cinema experimental ganha alguns prêmios, dentre eles a medalha de prata no “1º Festival Internacional de Cinema de Berlim”, como também é vencedor especial no “Prêmio Genie” na categoria de cinema experimental. Recebe também outras premiações ganhando no total cerca de seis prêmios internacionais entre os anos de 1949 e 1954. Por este motivo “Begone Dull Care” é atualmente preservada pela “Fundação de Preservação Audiovisual do Canadá”<sup>21</sup> como uma "obra-prima" do audiovisual.

### 1.1.3 Descrição da técnica utilizada e de sua produção

A animação “Begone Dull Care” foi um filme produzido em conjunto entre animador e músico. Oscar Peterson e Norman McLaren trabalharam juntos por quatro dias na música que foi feita especificamente para a produção animada. No decorrer da

---

<sup>21</sup> Organização sem fins lucrativos dedicados à promoção da preservação do patrimônio audiovisual do Canadá.

produção da música, Peterson às vezes interpretava variações das notas da música permitindo que McLaren visualize cores e movimentos. Em outros momentos, McLaren pedia uma melodia específica para um determinado efeito animado que pretendia produzir.

No livro de Marina Estela Graça (2006) há um extenso trecho de uma entrevista feita em 1965 pela jornalista May Ebbitt Cutler (1923-2011) com Evelyn Lambart sobre como foi produzido o filme “*Begone dull Care*” com McLaren, e como elementos inusitados como a poeira que acumulava na película serviam como interessantes elementos visuais para os filmes realizados.

É conhecida a origem dos contornos em branco nas figuras em seus primeiros filmes desenhados diretamente na película, assim como os percalços com a poeira na realização de *Begone dull care* (1949). A propósito destes últimos, conta Evelyn Lambart:

Em um dado momento, estávamos desesperados porque a poeira na sala estava insustentável, mas McLaren não queria eliminá-la porque ela podia criar marcas interessantes sobre a película. Assim, tentamos fazer ainda mais poeira. Depois McLaren descobriu que o projetor arranhava a película então utilizou também esse inconveniente para criar novos signos.

E ainda:

*Begone dull care* foi um filme altamente inventivo e um de nossos favoritos. Tínhamos duas moviolas para que o filme corresse da primeira máquina cerca de vinte pés e então atravessasse até a próxima, voltando ao início e fechado à volta. Colocaríamos tinta acrílica úmida no filme, começando com a primeira moviola. Depois iríamos correr e pular no chão em diferentes locais para produzir poeira. A poeira era meio oleosa e, quando pousasse no filme, a pintura seria repelida, criando um padrão muito interessante. Fizemos isso de maneira que se produzisse ritmo. Outra vez nós sacudimos o filme para fora da janela para fora da janela para que ele pegasse alguma sujeira da Spark Street... tudo isso está no filme.

Ainda sobre este filme, Evelyn Lambart acrescenta:

As cores eram aplicadas em faixas, em manchas, em tramas, utilizando qualquer material ao alcance da mão, (...) fazendo correr um pente fino sobre a tinta ainda molhada, obtinha-se um resultado interessante, (...) todo material que promettesse resultados interessantes era utilizado, sem que a gente se preocupasse com sua finalidade original. (GRAÇA, 2006, p.112-113)

#### 1.1.4 Biografia do Animador

Norman McLaren, (1914-1987) foi animador experimental, diretor e produtor conhecido por seu trabalho para o “National Film Board of Canada” (NFBC). Ficou conhecido também por ser pioneiro em várias técnicas de animação e do cinema, incluindo a animação direta, a animação abstrata, a *pixilação*<sup>22</sup> e a animação musical.

<sup>22</sup> *Pixilation* é uma técnica de animação na quais atores vivos são utilizados e captados quadro a quadro, criando uma sequência de animação.

McLaren começa sua carreira na “Escola de Belas Artes de Glasgow” da Escócia, onde cursa Design de Interiores. Na faculdade participa da “Kine Society”, um grupo de cinema onde os participantes produziam filmes experimentais, sendo que estes integrantes eram muito influenciados pelos trabalhos dos cineastas Serguei Eisenstein (1898-1948) e Vsevolod Pudovkin (1893-1953).

Na universidade produz alguns filmes com temáticas sociais, como “Hell Unlimited” (**tradução:** Inferno Ilimitado) de 1936, curta feito contra a guerra, onde há produção de desenhos feitos direto na película do filme, como também animação em *stop motion*. No mesmo ano Norman vai para a Espanha que na época se encontrava em plena guerra civil. Lá trabalha como cinegrafista para o cineasta britânico Ivor Montagu (1904-1984) na produção do filme “Defence of Madrid” (**tradução:** Em defesa de Madri) de 1936. Neste mesmo período McLaren trabalha no “General Post Office Film Unit”, em Londres. Devido ao cenário de guerra parte para os Estados Unidos poucos anos depois. Em 1939 se estabelece em Nova York, e realiza alguns dos seus principais filmes como “Dots” (1940) e “Loops” (1940) para o Museu Guggenheim.

Em 1941 McLaren emigra para o Canadá e reencontra seu antigo amigo de faculdade John Grierson (1898-1972) fundador do “National Film Board of Canadá” (NFBC) organização onde o animador ingressa. Lá Norman produz os filmes “V for Victory” (1941), “Five for Four” (1942), “Hen Hop” (1942) e “Dollar Dance” (1943). Em 1951, produz “Around is Around” primeiro filme da história do cinema que apresentar efeitos em 3D. Em 1953, realiza o curta-metragem “Neighbours” (**tradução:** Vizinhos) ganhando com este filme o Oscar de Melhor Filme. Em 1955, recebe uma Palma de Ouro no Festival de Cinema de Cannes por seu curta “Blinkity Blank”. Norman McLaren morre no dia 26 de janeiro de 1987, mas deixa um grande legado tanto para o cinema de animação como para a arte.

### 1.1.5 Comparação com o movimento Abstracionista

#### 1.1.5.1 Sobre o Movimento Modernista

O abstracionismo foi um movimento moderno inaugurado pelo artista Wassily Kandinsky (1866-1944) em 1910, na obra “Primeira Aquarela Abstrata”. Kandinsky, já havia participado do movimento artístico “O Cavaleiro Azul” (1911-1914), que foi um dos mais importantes movimentos Expressionistas alemães que uniu um grupo de artistas para a produção de obras que se opunham ao Cubismo e contestavam o racionalismo e o realismo que naquele período ainda era vigente na arte.

Para Kandinsky a abstração é uma resposta ao trabalho industrial, e a racionalidade da sociedade moderna ou como esta se organizava. Existe dentro dos trabalhos artísticos abstratos uma busca constante da experiência primária da sensação estética, ou seja, buscar no inconsciente as imagens que antes possuíamos logo no início da formação humana, em sua fase infantil, e que posteriormente aprendemos a racionalizar através da significação que atribuímos às imagens e símbolos que nos cerca substituindo-as por significados que criamos na realidade em que vivemos.

Em outras palavras, o artista aprende a retirar o significado dos símbolos que aprendemos a associar e a produzir e traz apenas a primeira experiência estética que temos na infância. Por isto Kandinsky, cria o abstracionismo produzindo obras com formas orgânicas e instintivas, administrando o uso de formas como meio de atingir a sublimidade através de traços não reconhecíveis da realidade observável, isto é, através dos elementos puros das artes plásticas como as formas geométricas, as cores, as linhas e também o princípio de todas as formas e imagens, os pontos.

Quando Kandinsky trabalha como professor na Bauhaus (1919-1933) traz esta teoria da forma abstrata em um de seus mais famosos livros “Ponto e Linha sobre Plano” publicado no ano de 1926. Para Kandinsky a arte também tinha ligação com a música sendo que composições musicais o ajudavam a chegar à abstração total das formas, por isto muitas de suas pinturas remetem a música. Esta pesquisa estética de Kandinsky da teorização da união da música como produção plástica também é trazida em outro livro famoso do artista chamado “Do Espiritual da Arte” sendo sua primeira publicação feita no ano de 1912.

Tendo influência direta com o abstracionismo, o Expressionista Abstrato surge na década de cinquenta, trazendo obras com a estética não figurativa do abstracionismo e a força emocional do movimento expressionista, sendo um dos primeiros movimentos artístico americano que tem repercussão e reconhecimento internacional. Os artistas mais conhecidos deste movimento são: Jackson Pollock (1912–1956), Willem de Kooning (1904-1997), Philip Guston (1913-1980) e Clyfford Still (1904-1980).

#### 1.1.5.2 Obras e artistas que aproximam a animação ao Abstracionismo

Algumas obras de Jackson Pollock artista pertencente do expressionismo abstrato se aproximam das imagens produzidas por Norman McLaren em “Begone dull Care”, entre elas a obra “Autumn Rhythm” (1950), pintura icônica de Pollock que demonstra o

auge do equilíbrio entre acidente e controle que Pollock manteve sobre sua técnica de “dripped” e “Action painting” (técnica de derramamento e gotejamento de tinta).

**Figura 24** - POLLOCK, Jackson. Autumn Rhythm, 1950. Esmalte sobre tela. 266,7x525,8 cm. Museu Metropolitano de Arte, Nova York, E.U.A.



**Fonte:** <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/488978>. Acesso em 6 de Dez. 2017.

**Figura 25** - Begone dull Care, 5'42" min.



**Fonte:** <https://www.youtube.com/watch?v=0r2COvWPO4Y>. Acesso em 8 de Dez. de 2017.



Willem de Kooning pintor neerlandês, outro participante do expressionismo abstrato, também nos apresenta obras visualmente "semelhantes" a algumas cenas da animação "Begone Dull Care", como é possível observar na pintura "Composition" de 1955.

**Figura 26** - KOONING, Willem. Composition, 1955. Óleo, esmalte e carvão em tela. 201 x 175,6 cm. Museu Solomon R. Guggenheim, Nova York, E.U.A.



**Fonte:** <https://www.guggenheim.org/artwork/992>. Acesso em 6 de Dez. 2017.

**Figura 27** - Begone dull Care, 2'29" min.



**Fonte:** <https://www.youtube.com/watch?v=0r2COvWPO4Y>. Acesso em 8 de Dez. de 2017.



### 1.1.6 Análise da Animação Experimental

Como visto na animação “*Begone Dull Care*” de Norman McLaren e Evelyn Lambart, e também no conceito da abstração, a experiência da sensação estética é o maior objetivo do filme. Por isto, é possível perceber que há uma aproximação entre o filme e o movimento moderno, não somente em sua forma visual, mas também na conceitual. A visualidade se assemelha na apresentação de imagens não figurativas, isto porque a animação só mostra sequências de manchas de tintas, linhas e formas orgânicas. O conceito do abstracionismo também se encontra presente no filme devido ao curta-metragem não conter uma linearidade no enredo de sua produção animada.

Na descrição da maneira que foi produzida a animação “*Begone Dull Care*”, é possível compreender também a aproximação que o abstracionismo, ou outros movimentos influenciados por ele como o Expressionismo Abstrato trazem. Percebemos que a animação também foi feita de maneira totalmente intuitiva e despreocupada com a formação de imagens figurativas ou com a intenção de uma racionalidade de enredo ou de uma história linear. Isto porque a não linearidade do filme expressa a sua poética plástica e conceitual.

Não é visto esta característica nas animações comerciais, já que a necessidade de se contar uma história sempre estará presente nestes tipos de produções. Esta será uma característica apenas presente nas animações experimentais. É visto também que a intenção desta animação é puramente plástica, estética e poética, e a experimentação com os vários materiais e técnicas, como os arranhões feitos na película do filme, o acúmulo da poeira, e a sobreposições de tinta, é o auge deste propósito, qualidade também presente apenas em produções experimentais.

Outra aproximação interessante de se destacar nesta animação, é que assim como Kandinsky, Norman McLaren também tinha o intuito de aproximar a música com a sua produção artística. E isto é expresso na maneira que o filme foi produzido, já que o jazz de Oscar Peterson foi feito em conjunto com a animação, sendo que algumas vezes McLaren pedia ao músico a produção de algumas sequências musicais para as formas plásticas que ele imaginava como também pedia para o Peterson lhe traduzir visualmente como ele entendia a sua própria música. Ou seja, esteticamente o filme “*Begone Dull Care*”, já traz uma tradução plástica das notas musicais presentes no jazz, sendo este o último grande propósito de toda a animação.

## 1.2 SCIENCE FRICTION (1959) – STAN VANDERBEEK

### 1.2.1 Descrição e apresentação da obra

"Science Friction" (**tradução:** Fricção Científica) é uma animação de recortes feita em 1959 pelo cineasta experimental Stan Vanderbeek (1927-1984). A animação apresenta em tom satírico uma narrativa inusitada, algumas vezes surreal, mas também bastante criativa sobre a Corrida Espacial (1957-1975) e as tensões da Guerra Fria (1947-1991). O animador recorre neste filme ao choque de imagens efêmeras e icônicas como propagandas televisivas e personagens históricos, sendo utilizados para isto recortes de revistas, jornais, livros de história, propaganda de programas de televisão, banners de filmes, publicidade, entre outros.

No início a animação apresenta duas cabeças friccionadas uma à outra, e nos mostra o nome da animação "Science Friction" como se fosse literalmente à fricção da cabeça de dois cientistas. Médicos operam a cabeça de Freud (1856-1939) que depois de aberta com a batida de um martelo nos apresenta o nome do animador do filme "By Stan Vanderbeek". Uma mão aberta aparece rapidamente em várias posições, depois apenas a metade da cabeça de um homem e logo são apresentados outros créditos do filme.

O curta de animação começa com a aparição de um homem assustado olhando diretamente para o espectador sendo analisado por outro ao canto esquerdo da tela. O homem assustado recebe uma martelada na cabeça que o corta ao meio e nos apresenta seu funcionamento interior como um grande mecanismo de máquinas. O homem partido pela metade engole uma pílula que explode em seu interior e transforma seu rosto na cara de um cachorro. Depois nos é mostrado um cientista analisando uma proveta, em sequência um microscópio observa um homem musculoso. Este homem ao ser analisado leva uma martelada e cria novas pernas e braços, logo retornamos a observar o homem cortado pela metade e seu funcionamento interior.

A cabeça do personagem Frankenstein aparece sendo cortada e de seu interior várias linhas em espirais surgem. Um foguete é lançado de uma ruína de pedras direto para a lua, que em sequência se transforma em uma rolha gigante de champanhe sendo segurado por uma mulher nua. Um astronauta que observa a mulher é invadido por grandes manchas vermelhas que preenchem um círculo no meio da tela. Este círculo

vermelho explode e em sequência implode nos olhos de um cientista que observa outro que utiliza um microscópio, logo esta imagem é invadida por uma grande mancha preta.

Um homem musculoso aparece em um fundo amarelo percorrendo a tela, em sequência o mesmo homem é mostrado de terno e gravata fumando um charuto. Depois em uma tela de fundo azul nos é mostrado um astronauta e novamente o homem de terno e gravata aparece, no mesmo fundo azul, e sua cabeça é retorcida por uma grande chave mecânica. Um grande cientista, que analisa seu microscópio, mistura alguns elementos químicos dentro de uma proveta. A mistura é tomada por ele que, ao se sentir mal com a mistura, desmaia e apresenta um rosto sendo pintado de preto que aos poucos nos revela como sendo um rosto cadavérico.

Uma televisão é ligada e apresenta o desenho de uma grande explosão. Dentro da televisão aparecem duas mulheres vendendo cuecas, depois um médico aplicando uma injeção, também um pôster de filme de faroeste sendo perfurada por várias balas de uma arma, em sequência a arma aparece engolindo a própria bala. Em um flash, é mostrado uma mulher assustada e um General sendo nocauteado por uma luva de boxe, que sofre a interferência de uma mão que a afasta da tela e desliga a televisão.

De dentro da televisão surge um grande foguete vermelho que com sua ponta quebra a tela do aparelho e perfura o dedo que desligará a TV anteriormente. Depois, o foguete acerta um alvo que se revela posteriormente como a cabeça de um homem gritando. Objetos eletrônicos são mostrados, como também um macaco de terno que controla uma cabine de botões, homens trabalhando com vários relógios ao fundo, um cientista analisa um microscópio e outros observam corpos de mulheres de roupa íntima deslizando na tela. Um foguete é lançado, a cabeça de um homem de óculos é mostrada, um astronauta rega um vaso onde nasce um foguete que é jogado para cima.

Uma página de um jornal aparece com os dizeres "Race to Space Facinerates!", o jornal é dobrado em um avião de papel que se transforma em um foguete. Um macaco de terno e gravata lê um jornal. O macaco é atingido por um martelo e o jornal de sua mão se transforma em um avião de papel que é lançado para fora da tela. Um botão vermelho aparece girando. Uma bandeira de jornal marca um território. A bandeira é atingida por uma bola de golfe, que ao ser aproximado mostra o planeta terra caindo em um buraco de golfe. Um foguete é lançado. O interior do foguete é mostrado como um

conjunto de objetos e armamentos. Um homem com uma chave mecânica conserta uma parte do foguete.

Dois homens sorridentes apertam um botão vermelho. O foguete é disparado e explode em uma grande fumaça vermelha. O foguete lançado percorre o conjunto de objetos e mostra que sua ponta é composta por uma garrafa de Coca-Cola. Várias cabeças de personagens históricos e cientistas famosos como Isaac Newton (1643-1727) aparecem em flashes como se estivessem observando o foguete ser lançado, alguns aparecem com lunetas apreciando o acontecimento. Neste momento vários objetos e pessoas são lançados ao espaço, como um saleiro, um casal, um general, um charuto, uma caneta, um garfo, uma casa, uma torneira segurada pelo menino Jesus em uma pintura renascentista e por último um gato.

Um homem que lê um jornal dentro de sua casa é atingido por um foguete que o mata e destrói sua casa. Um botão girando no meio da tela. Estruturas icônicas, como o Empire State Building, o Capitólio dos EUA, o Monumento a Washington, a Torre Eiffel, o Kremlin Russo, a estátua da liberdade entre outros monumentos, são lançados para o espaço em forma de foguetes. Duas armas disparam e duas cabeças aparecem como se fossem as balas lançadas pela arma, um novo tiro é lançado que se transformam em duas mãos que se cumprimentam. O Planeta terra aparece como uma pequena bola orbitando no vazio de um fundo preto. Uma mão pega o planeta que ao ser quebrado em uma frigideira se transforma em um grande ovo frito. A palavra “end” aparece na gema do ovo.

### 1.2.2 História do conteúdo e produção do filme

O filme foi produzido, animado e dirigido por Stan Vanderbeek, sendo que o animador é o único responsável por todo o processo de produção deste filme. Na década de 1950, Vanderbeek produziu vários outros filmes independentes como “Dance of the Looney Spoons” de 1959 e “Saw, Seams” de 1965. Este foi um período de grande experimentação de técnicas para Vanderbeek, também uma época em que o animador era ainda considerado amador, consequentemente existe poucas descrições sobre como foi o processo de criação e produção dos filmes produzidos neste período. Temos apenas a informação da técnica utilizada, que é a animação feita e também da data de sua produção (já que a mesma aparece nos créditos do filme), e consequentemente sobre o contexto histórico ao qual a animação pertence.

### 1.2.3 Descrição da técnica utilizada e de sua produção:

VanDerBeek produziu este filme usando a animação *Cut-out* (animação de recortes) técnica específica que utiliza personagens, objetos e cenários recortados de materiais como papel, cartão, tecido ou mesmo fotografias. VanDerBeek não foi o único a produzir este tipo de animação na época, Walerian Borowczyk (1923-2006) e Harry Smith (1923-1991) também fizeram filmes de recorte, porém não possuíam a crítica social e o tom humorista do cineasta, mostrando que é nestes aspectos que esta animação é inovadora. No curta "Science Friction" (1959) é possível observar também que foram utilizadas colagens de fotografias encontradas em jornais e revistas, muitas vezes pintadas ou desenhadas, como também intercaladas umas nas outras, criando novas imagens e uma narrativa autêntica como podemos observar no filme.

### 1.2.4 Biografia do Animador:

Stan VanDerBeek (1927-1984) cineasta experimental americano inicia sua carreira em Nova York na faculdade de "Cooper Union College" e depois na Carolina do Norte na faculdade de "Black Mountain College", onde estudou Artes e Arquitetura. Na década de 1950 começa a produzir filmes independentes e fazer experimentações com técnicas de animação, neste mesmo período começa a dedicar-se com pinturas de cenários e a idealizar projetos para a televisão.

Em 1960, começa a trabalhar com pessoas como Allan Kaprow (1927-2006) e Merce Cunningham (1919-2009). Neste período, Vanderbeek cria em Nova York o projeto "Movie-Drome" onde fazia a exibição de filmes com o intuito da total imersão das produções cinematográficas, utilizando para isto vários projetores em um teatro esférico onde as pessoas se deitavam e experimentavam os filmes ao seu redor. Na mesma época trabalha em colaboração com Ken Knowlton (1931-) na "Bell Labs", onde dezenas de filmes animados são criadas com experiências holográficas. Entre 1964 e 1967, cria com Ken Knowlton a série "Poem Field" sendo uma sequência de oito animações geradas por computador.

Na década de 1970, VanDerBeek ensina em muitas universidades, pesquisando e experimentando novos métodos de transmissões de televisão interativas, de representações gráficas e de projeções em vapor como feito no Museu Guggenheim. Dirige um programa de artes visuais na "Universidade de Maryland e Baltimore County" até sua morte em 19 de setembro de 1984.

### 1.2.5 Comparação com o movimento Dadaísta

#### 1.2.5.1 Sobre o Movimento Modernista

O dadaísmo foi um movimento moderno artístico iniciado em 1916 na cidade de Zurique na Suíça. Os eventos artísticos desta vanguarda começaram no chamado “Cabaret Voltaire” durante o período da Primeira Guerra Mundial (1914-1918), e foi formada por um grupo de artistas plásticos, poetas, escritores e intelectuais entre eles, Hugo Ball (1886-1927), Hans Arp (1886-1966), Raoul Hausmann (1886-1971) e Tristan Tzara (1896-1963), considerado o líder do grupo.

O dadaísmo possui a característica de apresentar obras com um teor antirracional, e confuso desafiando a organização e a lógica. Possuía também uma postura de produções espontâneas, gratuitas e descartáveis. Havia um esforço pelos artistas pertencentes a esta vanguarda de negação dos valores estéticos e artísticos recorrentes do período, para isto estes artistas utilizavam de métodos inovadores e incompreensivos como a do aproveitamento de pedaços de materiais encontrados nas ruas e objetos que seriam jogados no lixo, tendo como propósito uma crítica contra o sistema de produção de novos objetos que a arte e o sistema industrial propagavam.

Uma das produções importantes feita pelos Dadaístas que resume e reflete bem o que foi o movimento Dadá, são as fotomontagens, técnica inaugurada por estes artistas. A fotomontagem partiu do princípio de que a pintura e o movimento expressionista haviam fracassado e isto ocorreu para eles, devido a sua não objetividade e falta de convicção. Não preocupados em criar novas regras estéticas, os dadaístas estavam empenhados na renovação das formas do novo conteúdo que se apresentava, e esta ideia culminará perfeitamente na produção das fotomontagens, já que estas trarão a revolução em seu conteúdo, oferecendo possibilidades diversas e apresentando formas subversivas de aplicação da fotografia, e de textos impressos em jornais, propagandas e publicidade no geral, apresentando assim um filme estático.

Tendo influências do Dadaísmo outros movimentos artísticos se apropriarão da técnica das fotomontagens, isto ocorre com a Pop Art. O movimento da Pop Art surge na década de 1950 na Inglaterra e tem seu auge na década de 1960 nos Estados Unidos, sendo que sua principal característica será a crítica a massificação da cultura popular capitalista. Os principais representantes deste movimento são: Richard Hamilton (1922-2011), Andy Warhol (1928-1987), Robert Rauschenberg (1925-2008), entre outros.

### 1.2.5.2 Obras e artistas que aproximam a animação ao Dadaísmo

Na animação "Science Friction" podemos perceber uma composição de colagens criadas de maneira irônica. O filme nos remete á colagens dadaístas de Max Ernst (1891-1976), apresentado com uma informalidade áspera muito parecida também com o movimento expressionista abstrato como as obras de Robert Rauschenberg (1925-2008) e a Pop Art como as colagens feitas por Richard Hamilton (1922-2011).

Gravitando em torno dos neodadaístas, Stan Vanderbeek tem uma estética próxima de Rauschenberg e Hamilton, mas também de Warhol. Baseando-se na herança de Dada, de Duchamp e dos surrealistas (encontramos em Science Friction, 1959, citações de Duchamp e de Freud, relacionadas com o contexto nuclear), Vanderbeek encena os sinais gráficos de uma sociedade capitalista e guerreira. (DENIS, 2010, p.68).

Algumas obras destes artistas podem ser destacadas para evidenciar a aproximação que existe no filme entre as artes plásticas e o cinema, como a obra "Retroactive II" de Robert Rauschenberg. Este cartaz retrata uma das mais famosas obras de serigrafia do artista, e está cheia referências visuais como: a imagens do presidente John F. Kennedy (1917-1963), um astronauta de paraquedas da NASA - National Aeronautics and Space Administration (**tradução:** Administração Nacional da Aeronáutica e Espaço) e vestígios de maquinários industriais, que criam uma sensação de imediatismo e poder americano. Devido à serigrafia de Rauschenberg ter sido feita em um mesmo momento histórico da Guerra Fria e da Corrida Espacial que a animação "Science Friction" de Vanderbeek, ambas apresenta os mesmo elementos e o mesmo teor crítico e satírico, como a da apresentação dos políticos nos bastidores e também do avanço tecnológico.

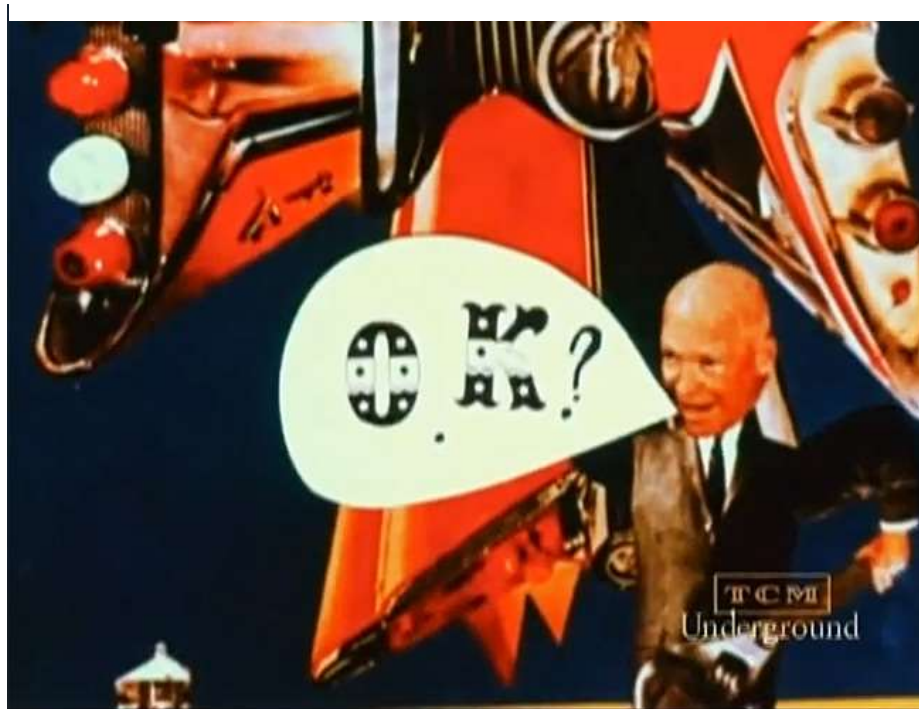
Outra obra que se aproxima muito da visualidade e do conteúdo da animação é a obra "Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?" (**tradução:** O que faz os lares de hoje serem tão interessantes?) de Richard Hamilton. Este trabalho artístico que inaugura o movimento da Pop Art se utiliza da fotomontagem para compor uma nova imagem com vários elementos espontâneos encontrados, em revista, jornais e na publicidade em geral, assim como ocorreu no movimento dadaísta, tendo o objetivo de fazer uma crítica à cultura popular de massa e também ao consumismo capitalista. A animação apresenta esta crítica ao consumismo e a publicidade televisiva. Por isto, aproxima-se muito da ideia que o artista Richard Hamilton mostra em seu trabalho, já que traz a temática dadaísta do antirracional, como também a visualidade da construção de imagens feitas através de recortes e colagens.

**Figura 28** - RAUSCHENBERG, Robert. Retroactive II 1964, Museum of Contemporary Art,<sup>77</sup> Chicago, E.U.A.



**Fonte:** <http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/robert-rauschenberg>. Acesso em 06 de Dez. de 2017.

**Figura 29** - Science Friction, 4' 58".



**Fonte:** <http://www.dailymotion.com/video/x22nvqn>. Acesso em 22 de Jan. de 2018.

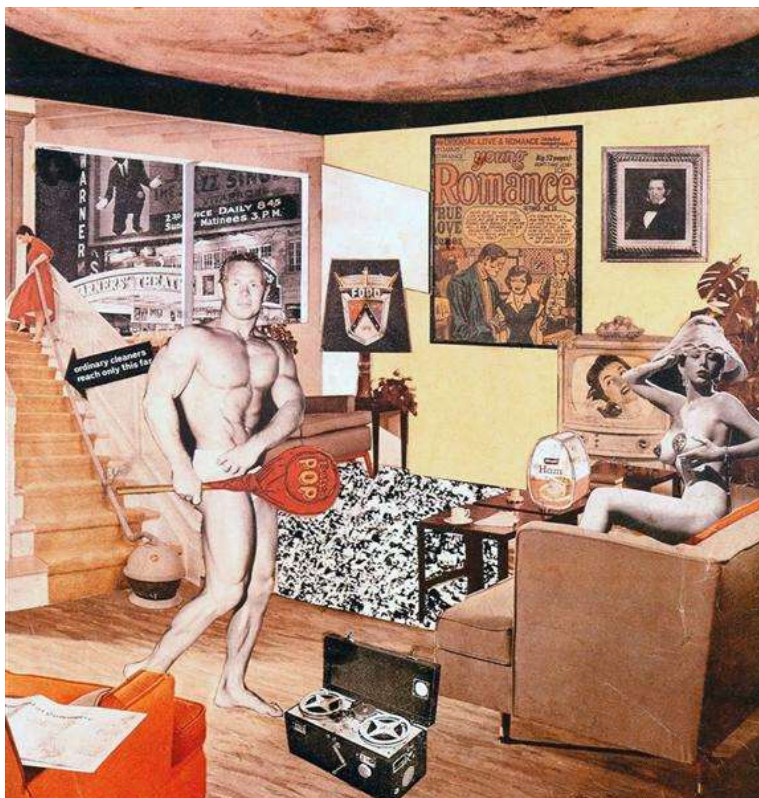


**Figura 30** - Science Friction, 3' 02".



**Fonte:** <http://www.dailymotion.com/video/x22nvqn>. Acesso em 22 de Jan. de 2018.

**Figura 31** - HAMILTON, Richard. Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?, 1956. Colagem, 26 x 25 cm. Kunsthalle Tubingen, Alemanha.



**Fonte:** <https://www.theguardian.com/artanddesign/2014/feb/07/richard-hamilton-called-him-daddy-pop>. Acesso em 06 de Dez. de 2017.

### 1.2.6 Análise da Animação Experimental

É visto na animação "Science Friction" de Stan Vanderbeek, como também ocorre no movimento Dadaísta, que a crítica do curta se baseia na ideia do humor *Nonsense* (expressão inglesa que denota algo sem sentido, lógica ou coerência), este tipo de humor é frequentemente utilizado para denotar algo absurdo e ilógico, que neste caso evidencia a crítica de cunho político e social contra a Guerra Fria que Vanderbeek apresenta em sua animação. Se por um lado a animação se aproxima do conceito antirracional que o movimento Dadá apresenta, por outro também se assemelha a visualidade das fotomontagens inauguradas pelos dadaístas, e que também é mostrada na animação só que dentro da concepção da animação *Cut-out* (ou animação de recortes) que cria todo o cenário e a ação dos personagens do filme.

Dentro da visualidade, a animação se assemelhará muito com o dadaísmo na forma absurda de apresentar seu enredo, como também pela técnica da animação de recortes. No entanto não será experimental pela técnica que apresenta, e sim pela forma que apresenta esta técnica, abordando o irracional na forma não linear da história. A temática da animação também se aproximará aos dadaístas que se encontravam no absurdo da Primeira Guerra Mundial e posteriormente, da Segunda Guerra que será mais violenta ainda que a primeira, assim como eles a animação de Stan Vanderbeek também abordará uma Guerra. No caso de "Science Friction" a Guerra Fria é o assunto central da animação, assim como suas brigas ideológicas e consequências políticas, como a Crise dos Mísseis (1962), A Corrida Espacial (1957-1975) e a por último a Corrida Armamentista (1940-1980).

A crença crescente e cega no desenvolvimento tecnológico e na ciência do período, é abordada na animação de forma satírica com descobertas absurdas como a de um homem que desenvolve várias pernas e braços, ou a de um cientista que cria uma mistura de substâncias químicas que causa sua própria morte. A crítica será feita também contra o sistema capitalista, a cultura de massa, ao consumismo, a publicidade e as grandes massas, espectadores de todos estes acontecimentos. A ascensão do poder Norte Americano, também é abordada no curta pela aparição de políticos e cientistas comandando botões e assistindo a explosões e a objetos sendo lançados para o espaço. Que na cena cômica do final são todos transformados em um pequeno ovo girando no espaço, que ao ser pego é quebrado e frito em uma frigideira, denotando o despropósito de todos os acontecimentos anteriores mostrados no filme.

### 1.3 DARKNESS, LIGHT, DARKNESS (1989) – JAN SVANKMAJER

#### 1.3.1 Descrição e apresentação da obra:

“Darkness, Light, Darkness” (**tradução:** Escuridão, Luz, Escuridão) é uma animação feita na Checoslováquia no ano de 1989, pelo cineasta experimental Jan Svankmajer (1934-). O curta-metragem conta a história de um corpo feito de argila que aos poucos se constrói e automodela dentro de um pequeno quarto iluminado. O curta-metragem é muito conhecido e consagrado nos meios alternativos de produção cinematográfica, e isto se deu devido à animação ter ganhado alguns prêmios em festivais e eventos, como “Menção Honrosa no Festival Internacional de Cinema de Berlim” em 1990 e a “AFI Fest” em 1997.

A animação “Darkness, Light, Darkness” começa com o som da batida de uma porta, logo a porta é aberta e a luz é acesa por uma mão de argila revela um pequeno quarto, composto por uma janela, uma lâmpada acesa no alto e duas portas. A mão que se mostra bem grande e bastante desproporcional em relação ao pequeno recinto rasteja no chão do quarto, tateando a segunda porta a direita, que em seguida é aberta e mostra um par de olhos rolando dentro do quarto.

Os olhos são incorporados nos dois primeiros dedos da mão que logo se mantém de pé dentro do quarto. Novamente se ouve uma batida na porta, outra mão aparece abrindo a segunda porta. Esta mão começa a tatear e rastejar no chão, por isto a segunda mão a segura e a levanta. Outro barulho aparece como o bater de asas de um pássaro. A primeira mão observa que um par de ouvidos voando está batendo na janela do quarto, e por isto abre a janela e logo os ouvidos entram no quarto plainando sobre a única lâmpada do lugar. As duas mãos pegam o par de orelhas e as divide ao meio. A primeira mão incorpora o par de orelhas na segunda mão.

Novamente se ouve uma batida na porta. A mão com os olhos abre a porta à esquerda que revela um nariz farejando o lugar. As duas mãos assustadas fecham a porta, mas como o nariz insiste em bater, a porta é novamente aberta. O nariz farejante não consegue adentrar o recinto, por isto é puxado forçosamente pelas duas mãos. Percebemos que o nariz está preso a um rosto que ao ser puxado pelas duas mãos entra no pequeno quarto. As duas mãos incorporam as orelhas e os olhos ao rosto de argila. A porta da direita bate e mostra uma grande língua de carne rastejando no quarto. A língua abre a porta a esquerda e revela uma grande dentadura. As mãos pegam a língua

e os dentes e os colocam na cabeça de argila formando assim uma boca no rosto de barro.

Novamente a porta da direita é batida e revela um cérebro de carne rastejante, que ao ser pego por uma das mãos é colocado dentro da cabeça de argila. As mãos tentam se unir a cabeça, mas neste momento às duas portas do quarto começam a bater e revelam um par de pés que entram ao mesmo tempo dentro do quarto. Os pés gigantes esmagando a cabeça. As mãos afastam os pés da cabeça que retorna em seu estado inicial.

As mãos incorporam os pés na cabeça gigante e depois se incorporam ao pescoço do rosto, criando um ser totalmente anamórfico. A porta a esquerda começa a bater muito forte tremendo o pequeno quarto, o ser anamórfico que se assusta com a força das batidas se desmembra novamente em mãos, pés e cabeça. Logo, as partes do corpo desmembradas começam a segurar a porta que batia fortemente. Uma das mãos abre a porta a direita e aparece com um copo de água. Os outros membros se afastam e deixam a segunda mão abrir a porta enquanto a primeira mão joga água dentro da porta esquerda.

Um pênis de argila molhado entra no quarto e depois é chacoalhado por uma das mãos, tirando assim o excesso da água que estava no membro fálico. As duas portas e a janela se abrem e o pequeno quarto é invadido por uma grande porção de argila. As mãos começam a modelar outras partes do corpo. Primeiro a nádega é modelada e o pênis é incorporado na parte da frente. Depois são modelados pernas e braços que são colados aos pés e as mãos. O tronco é modelado por último e incorporado a todos os outros membros. Um homem modelado pela argila se revela dentro do recinto.

Percebemos que o homem é grande demais para o pequeno quarto, por isto se encontra todo encolhido dentro do pequeno recinto. Começamos a ouvir a sua respiração ofegante indicando que o homem de barro ali presente começa a se sentir claustrofóbico e aflito. Com grande dificuldade o homem argila se retorce um pouco e com uma de suas mãos apaga a luz do quarto.

### 1.3.2 História do conteúdo e produção do filme:

O filme “Darkness, Light, Darkness” foi uma produção financiada pelo Estúdio “J. Trnka” e produzida pelo “Laboratório de Filme Barrandov” de Praga e distribuído

pela “Ceskoslovensky Filmexport”. A animação conta com a realização, direção e roteiro do animador surrealista Jan Svankmajer, cinematografia de Miloslav Spála, gravação de som de Ivo Spaljšcom, direção de fotografia de Miloslav Spála, animação de Bedrich Glaser, edição de Vera Benesová e um time de produção composto por: S. Glaserová, K. Korbarová, M. Konecny, J. Ruzicka e M. Vins.

Esta animação apresenta algumas características que poderia não ser classificada como experimental, como a de possuir o financiamento de um grande estúdio e de não ter sido produzida apenas por Jan Svankmajer, já que contou com uma grande equipe por trás, porém também é considerada experimental por conter alguns elementos inovadores como sua narrativa e temática, além de possuir a animação de alguns objetos não usuais como a carne, vista nos órgãos humanos que aparecem na animação como a língua e o cérebro.

### 1.3.3 Descrição da técnica utilizada e de sua produção:

Na animação é possível ver que a técnica utilizada é a *stop motion*, porém como o material principal utilizado no filme é a argila a técnica específica utilizada no filme foi a *claymation*, que é uma das várias formas de animação feita com o *stop motion*. Na *Claymation* cada objeto da animação é esculpido ou em plasticina (massa de modelar) ou em barro. E para dar mais firmeza para animar os objetos e esculturas feitas de barro ou plastilina são utilizadas estruturas feitas com o arame.

### 1.3.4 Biografia do Animador:

Jan Svankmajer é um cineasta checo nascido na cidade de Praga em 1934. Sua formação começa no “Instituto de Artes Aplicadas” (1950-54), onde Svankmajer inicia seus estudos. Lá, ele conhece o surrealismo pela primeira vez através de reproduções em preto e branco de Salvador Dalí (1904-1989), e graças a um colega que lhe dá um livro chamado “The World Who Stains Karel Teige” (**tradução:** O mundo que manchou Karel Teige).

Continua seus estudos na Academia de Praga no “Departamento de Marionetes da Academia de Artes Cênicas”. Durante seus estudos, conhece as obras de Luis Buñuel (1900-1983), Max Ernst (1891-1976), Salvador Dalí, Joan Miró (1893-1983) e lê os textos dos surrealistas de antes guerra. Entre 1957 e 1958, começa a trabalhar com teatro sendo produtor da adaptação para teatro de “Don Juan” (1844).

Em 1970, se junta ao movimento surrealista checo, onde conhece Eva Svankmajerová (1940-2005), que mais tarde será sua esposa, e o teórico Vratislav Effenberger (1923-1986). Faz seu primeiro filme em 1964, e desde então se torna um cineasta renomado, através de grandes produções como o curta "Dimensões de um Diálogo" feito no ano de 1983, e seu primeiro longa-metragem "Alice" produzida no ano de 1987.

### 1.3.5 Comparação com o movimento Surrealista

#### 1.3.5.1 Sobre o Movimento Modernista Surrealismo

O surrealismo foi um movimento moderno artístico, liderado pelo francês André Breton nos anos de 1924. A vanguarda artística era caracterizada pela expressão espontânea e automática do pensamento (ditada apenas pelo inconsciente) baseada nas teorias psicanalíticas de Sigmund Freud (1856-1939), trazendo uma combinação do representativo, do abstrato, do irreal e do inconsciente. Os principais artistas representantes deste movimento são: André Breton (1896-1966), Max Ernst, André Masson (1896-1987), Hans Arp (1886-1966), Giorgio Di Chirico (1888-1978), Joan Miró, René Magritte (1898-1967) e Salvador Dalí.

O surrealismo em seu início primário surge como resposta ao movimento cubista e como o dadaísmo, trará uma crítica contra a racionalidade burguesa e também a ideia do retorno à ordem, discurso muito pregado e utilizado ao final da Primeira Guerra Mundial. O movimento terá como ponto de partida a ideia da libertação dos instintos e do impulso irracional, tendo como meio de alcançar o inconsciente através da técnica chamada "Automatismo Psíquico", que consiste em libertar a produção artística, deixando fluir o traço com tudo que vier à mente trazendo assim a criação de obras em seu princípio indefinidas e abstratas.

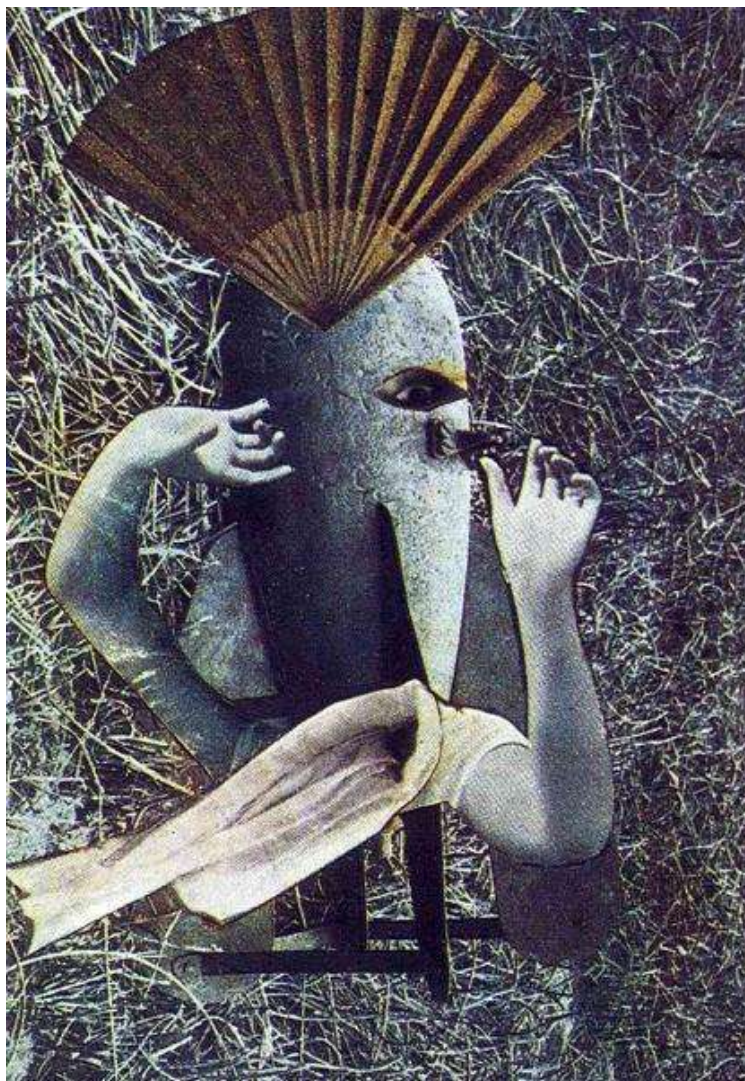
Posteriormente o surrealismo trará também o absurdo e inconsciente, trazendo a justaposição de objetos desconexos e nas associações à primeira vista impossíveis, mas agora através de imagens figurativas tiradas do mundo "real" e reorganizadas de maneira absurda e ilógica, buscando estas imagens inconscientes através dos sonhos. Este tipo de produção será conhecido como "Realidade Fantástica", e virará a ser muito utilizada por Salvador Dalí que se utilizará da arte acadêmica e do conceito do surrealismo para produzir suas pinturas, isto sendo a princípio como uma postura reacionária que depois se tornará em uma das principais características do movimento.



### 1.3.5.2 Obras e artistas que aproximam a animação ao Surrealismo

Jan Svankmajer é na atualidade um dos únicos diretores que trabalha no campo do filme experimental usando o surrealismo na animação e utilizando técnicas inovadoras, além disto, o animador apresenta em suas animações um ambiente sombrio e muitas vezes assustador, sendo por isto uma influência importante para outros cineastas como Tim Burton (1958-), Terry Gilliam (1940-) e os irmãos Quay (1947-).

A animação “Darkness, Light, Darkness” apresenta uma temática surrealista, mas não somente na temática como também na visualidade. Isto é possível de identificar na cena em que o personagem de argila que se autoconstruí apresenta apenas uma cabeça com duas mãos. Esta imagem é presente em várias obras surrealistas como a obra “Le Rossignol chinois” (**tradução:** O Rouxinol Chinês) de Max Ernst feito no ano de 1920, onde o personagem construído por recortes também apresenta um ser anamórfico com apenas cabeça e duas mãos.



**Figura 32** - ERNST, Max.  
Le Rossignol Chinois, 1920.  
Colagem, 8,8 x 12,2 cm.

**Fonte:**

<https://www.iedidia.org/mouvementdanette.be/dada/images/ernst/rossignol.htm>. Acesso em 8 de Dez. de 2017.



Fonte: <https://vimeo.com/81875587>. Acesso em 8 de Dez. de 2017.

### 1.3.6 Análise da Animação Experimental

A animação “Darkness, Light, Darkness” de Jan Svankmajer, traz o surrealismo presente em todo o seu conceito e visualidade, mesmo apresentando uma narrativa linear, característica geralmente comum a animações comerciais, traz uma narrativa absurda e ilógica, o que a pode caracterizar também como uma animação experimental. Em sua visualidade e conceito trará uma aproximação com o movimento surrealista na ideia do “Realismo Fantástico”, que é muito presente na perfeição realista que as partes do corpo do boneco de argila apresentam como também nas combinações que o corpo de barro experimenta no decorrer da história, como a de uma mão com orelhas, olhos nos dedos, cabeça com apenas mãos e pés, entre outras metamorfoses que ocorrem com os membros do personagem principal.

A animação aborda a questões filosóficas sobre o surgimento do homem e da criação do mundo. Se procurarmos na ideia trazida no Gênesis, primeiro livro da Bíblia Hebraica e Cristã que aborda a criação do mundo, Deus criou o homem do barro assim como personagem de argila se apresenta. A ideia da autoconstrução do personagem pode ser uma referência trazida da teoria evolucionista de Charles Darwin (1809-1872), em que diz que surgimos de uma única célula que evoluiu em várias espécies até chegar ao ser humano. Por isto, a animação termina com reflexões como: Seríamos nós os responsáveis por nossa própria criação neste mundo pequeno e claustrofóbico?



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A animação assim como o cinema surge da necessidade de proporcionar a ilusão do movimento, que só é desenvolvida devido à descoberta da “Persistência Retiniana”, que irá trazer a descoberta de uma série de instrumentos que proporcionam a animação de imagens, conhecidos como Instrumentos ou Brinquedos Ópticos. Estes brinquedos Ópticos irão suprir também outra necessidade humana, que é a de contar histórias e proporcionar o entretenimento. O cinema terá origem no final da produção destes instrumentos ópticos, sendo desenvolvido a partir do Cinematógrafo criado pelos irmãos Lumières.

Será a partir deste momento que a animação começará a se diferenciar do cinema, já que este será produzido por uma série de fotografias em movimentos (ou frames) trazendo a ideia de uma produção que reproduz o mundo “real” e a animação será produzida por uma sequência de desenhos feitos em movimento que reproduz o mundo do “fantástico”. E serão pela necessidade de competir com a produção cada vez mais crescente do cinema e dos filmes produzidos para o mercado cinematográfico, que surgirá os estúdios de animação, todos baseados no princípio de setorização da produção de desenhos animados, delegando funções específicas para cada animador. Esta industrialização da animação gerará uma resposta que virá de vários meios, tanto do campo do audiovisual quanto das artes plásticas.

É neste contexto que surge a Animação Experimental, sendo um tipo de produção independente que trará inovação de técnicas, ousadia artística e autoria de todo o processo de produção da animação ao animador. Estas animações serão encontradas e circuladas fora dos meios comerciais, sendo ainda muito vistos em meios alternativos, como universidades, museus, eventos de cinema, festivais e plataformas de compartilhamento de vídeos na internet.

Dentro das animações analisadas foi possível constatar algumas das características presentes na Animação Experimental, como a experimentação de técnicas vistas na obra “Begone Dull Care” de Norman McLaren e Evelyn Lambart, ou da produção feita apenas por um único autor como foi verificado na animação "Science Friction" de Stan Vanderbeek, ou da ousadia artística muito bem apresentada e observada na obra “Darkness, Light, Darkness” de Jan Svankmajer. Dentro desta concepção a análise destas animações cumpriram com os objetivos desejados no início

desta pesquisa, que era a de delimitar e demonstrar o que é uma Animação Experimental e trazer quais são suas características. Além, de demonstrar a flexibilidade das características e elementos que uma produção experimental pode apresentar.

De todas as discussões apresentadas é possível entender também a aproximação que a animação tem com a arte, e entender que esta aproximação começou desde o período das grandes vanguardas modernistas sendo que a Animação Experimental se mostrou como a expressão máxima desta aproximação e do quanto à produção dentro do campo animado pode ser uma linguagem abrangente não precisando ser apenas um produto comercial, mas também um instrumento de expressão. E isto ocorreu não somente porque artistas plásticos se utilizaram desta linguagem como instrumento de expressão para suas produções artísticas, mas porque animadores a souberam utilizar de maneira poética, como ocorreu no caso de Norman McLaren já que ele apresenta em suas animações um grande número de experimentações plásticas, não podendo ser considerado apenas um animador experimental e sim também como um autêntico artista plástico.

Nas animações estudadas foi possível perceber também uma possível aproximação visual com as artes plásticas não somente pela visualidade de suas formas, mas também pela temática que as mesmas apresentam. É importante destacar também que as aproximações feitas com obras apresentadas nesta pesquisa apenas mostram uma possível “semelhança” com as animações selecionadas e não que estas obras foram escolhidas como referência pelos animadores para a produção de seus filmes, isto porque o intuito desta monografia foi o de mostrar que a Animação Experimental também pode ser considerada como uma linguagem artística não sendo somente um gênero pertencente ao audiovisual e ao cinema.

Outra questão importante, é que a animação experimental ainda se encontra bastante marginalizada e pouco conhecida pelo grande público ainda que se mostre presente em vários meios atuais, até mesmo nos comerciais, como em videoclipes ou mesclados em licenças poéticas de alguns filmes, como exemplo, na atual animação “O Pequeno Príncipe” feita em 2015, onde todo o filme é produzido em estilo 3D, mas quando o desenho aborda a história do livro "O Pequeno Príncipe" (1943) de Antoine de Saint-Exupéry (1900-1944), apresenta uma animação feita com dobradura muito parecida com as aquarelas produzidas pelo autor. Porém o desconhecimento deste tipo

de animação artística ainda existe e traz a consequências, como a desvalorização da linguagem e do pouco estudo e teorização que existe sobre ele.

Isto foi muito foi muito claramente percebido na dificuldade do levantamento bibliográfico sobre o assunto em específico, já que a maioria das publicações existentes sobre animação traz a história das produções comerciais e dos grandes Estúdios de Animação, e pouco se fala sobre as produções independentes e experimentais. Isto porque a teoria do cinema em geral sempre tem o seu maior foco nas produções ou estúdios que dominam o mercado, podendo-se citar como exemplo as várias publicações encontradas sobre os estúdios Walt Disney como: O Mundo de Disney (1996), Os Segredos dos Roteiros da Disney (2009), Walt Disney, o triunfo da imaginação americana (2009), entre outros.

Outro aspecto importante de se destacar é que mesmo os livros que falam sobre a história da animação no geral falam muito pouco ou quase nada sobre a animação experimental, como o livro “A Técnica da Animação Cinematográfica” de Halas e Manvell (1979) utilizado nesta pesquisa devido a sua importância histórica e teórica. Estes autores dedicam apenas três páginas para falar especificamente sobre a animação experimental, isto porque são considerados importantes teóricos sobre o meio da animação experimental.

Outra questão apresentada é que muitas vezes nestas publicações, como é colocado pelo autor Alberto Lucena Júnior (2005) no seu livro "Arte da Animação - Técnica e estética através da história" a animação comercial é apresentada como um produto artístico, sendo que esta posição é totalmente desconsiderada pelo campo das Artes, isto porque mesmo que a animação seja uma produção feita de forma manual e muitas vezes trabalhosa, não é considerada como artística já que seu propósito final é o de vender um produto cinematográfico e não o de trazer uma reflexão poética ou experimentação estética e artística. Já nos campos das Artes Visuais o mesmo acontece, já que neste caso a Animação Experimental é colocada ou como uma linguagem pertencente ao audiovisual, ou como uma linguagem da videoarte forma artística que não abrange todas as produções animadas experimentais em sua totalidade artística.

A falta de estudo e teorização sobre a Animação Experimental infelizmente gera muitos preconceitos sobre o tema, e exclui um enorme campo de produções de altíssima qualidade do reconhecimento de estudiosos das áreas tanto do cinema quanto das artes

plásticas e também consequentemente do público em geral, e isto foi também muito percebido na dificuldade de acesso a informações sobre a forma de produções das animações apresentadas nesta monografia. Por isto, este trabalho pretendeu contribuir para uma melhor investigação desta linguagem, além de identificar as características destas produções que foram feitas, como também colaborar para a produção das Animações Experimentais que são ou ainda serão produzidas.

## REFERÊNCIAS DAS FIGURAS

**Figura 1** - BEGONE DULL CARE (1949). Norman McLaren e Evelyn Lambart. Vídeo. 7 min. 51 seg. Colorido. Sonorizado. National Film Board of Canada. Disponível em: <http://data.zzzbase.com/animation/1949--Begone-Dull-Care--Norman-McLaren/images/frames-FNT-MNT-3x3.jpg>. Acesso em 05 de Março de 2017.

**Figura 2** - FRICÇÃO CIENTÍFICA. (1959). Stan Vanderbeek. Vídeo. 9 min. 46 seg. Colorido. Sonorizado. Disponível em: <http://data.zzzbase.com/animation/1959--Science-Friction--Stan-Vanderbeek--Excerpt-2/images/frames-FNT-MNT-3x3.jpg>. Acesso em 05 de Março de 2017.

**Figura 3** - DARKNESS, LIGHT, DARKNESS (1989) Jan Svankmajer. Vídeo. 7 min. Colorido. Sonorizado. Disponível em: <https://drgrobsanimationreview.com/2016/02/22/darkness-light-darkness/#jp-carousel-10694>. Acesso em 05 de Março de 2017.

**Figura 4** – Replica do javali original encontrado no teto da caverna de Altamira. Instituto Anthropos do Museu da Morava em BRMO, República Tcheca. Licença 01 de janeiro de 1900. Disponível em: <http://www.gettyimages.com/detail/news-photo/boar-from-the-model-of-the-ceiling-of-altamira-anthropos-news-photo/544177310#boar-from-the-model-of-the-ceiling-of-altamira-anthropos-institute-of-picture-id544177310>. Acesso em 12 de Outubro de 2017.

**Figura 5** - O vaso de cerâmica, possivelmente o mais antigo exemplo de animação do mundo. Disponível em: <https://theheritagetrust.wordpress.com/2012/07/25/worlds-oldest-animation/>. Acesso em 12 de outubro de 2017.

**Figura 6** - A imagem "desenrolada" de uma cabra selvagem (*Capra aegagrus*) na tigela. Disponível em: <https://theheritagetrust.wordpress.com/2012/07/25/worlds-oldest-animation/>. Acesso em 12 de outubro de 2017.

**Figura 7** - EUPHILETOS. Terracotta Panathenaic prize amphora. 530 B.C. Terracotta. H. 24 1/2 in. (62.2 cm). Metropolitan Museum of Art - New York, U.S.A. Disponível em: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/248902>. Acesso em 15 de Novembro de 2017.

**Figura 8** - Rameassem: Salão Hypostyle do templo memorial de Rameasses II (1279-1213 a.C.), 19<sup>a</sup> Dinastia. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/571605377676750562/>. Acesso em 15 de Novembro de 2017.

**Figura 9** - Sucessão de movimentos em mural de câmara de enterro egípcio. Disponível em: [https://c1.staticflickr.com/4/3173/3071414951\\_cc841498f0\\_b.jpg](https://c1.staticflickr.com/4/3173/3071414951_cc841498f0_b.jpg). Acesso em 12 de outubro de 2017.

**Figura 10** - Leonardo da Vinci, as proporções do corpo humano de acordo com Vitruvio. Disponível em: <http://www.gallerieaccademia.it/leonardo-da-vinci-luomo-universale>. Acesso em 12 de Outubro de 2017.

**Figura 11** - DUCHAMP, Marcel. 1912. Óleo sobre tela, 147 x 89.2 cm, Philadelphia Museum of Art. Disponível em: <https://www.philamuseum.org/collections/permanent/51449.html>. Acesso em 12 de Outubro de 2017.

**Figura 12** – Exemplo de uma câmara escura. Disponível em: <http://www.mortaljourney.com/2010/11/all-trends/kodak-brownie-camera>. Acesso em 13 de Outubro de 2017.

**Figura 13** – Modelo de Lanterna Mágica do século XVII. Disponível em: [http://www.agendax.pt/evento/construir-uma-lanterna-magica-0#.WeEb6jtv\\_IU](http://www.agendax.pt/evento/construir-uma-lanterna-magica-0#.WeEb6jtv_IU). Acesso em 13 de Outubro de 2017.

**Figura 14** – Fantasmagorie. Disponível em: <https://skullsinthestars.com/2013/02/11/phantasmagoria-how-etienne-gaspard-robert-terrified-paris-for-science/>. Acesso em 13 de Outubro de 2017.

**Figura 15** - Taumatroscópio (1825). Elaborado pela autora.

**Figura 16** - Fenaquitoscópio (1828-1832). Elaborado pela autora.

**Figura 17** - Projeção das Pantomimas Luminosas. Disponível em: <http://planderodaje.com/2012/03/28/pobre-pierrot-tragico-final-de-las-pantomimas-luminosas/>. Acesso em 15 de Novembro de 2017.

**Figura 18** - Desenvolvimento dos instrumentos Ópticos. Elaborado pela autora.

**Figura 19** - Início do desenvolvimento do desenho animado. Elaborado pela autora.

**Figura 20** - Fluxograma do surgimento da Animação e consequente diferença entre Animação e Cinema. Elaborado pela autora.

**Figura 21** - MUTO: Uma animação pintada em paredes - BLU, 2009, 7 min 26 seg., cor, estéreo. Disponível em: <https://vimeo.com/993998>. Acesso em 22 de Jan. 2018.

**Figura 22** - Animando, 1983. “Vídeo, 12”, animação, 16 mm, cor, estéreo. Disponível em: [https://www.nfb.ca/film/animando\\_en/](https://www.nfb.ca/film/animando_en/). Acesso em 02 de Dez. de 2017.

**Figura 23** - Bárbara Balaclava, 2016. Vídeo, 14'37”, animação, 1920 x 1080, 16:9, NTSC, cor, estéreo. Disponível em: <http://www.festivalsecvideobrasil.org.br/artista/thiago-martins-de-melo>. Acesso em 02 de Dez. de 2017.

**Figura 24** - POLLOCK, Jackson. Autumn Rhythm, 1950. Esmalte sobre tela. 266,7x525,8 cm. Museu Metropolitano de Arte, Nova York, E.U.A. Disponível em: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/488978>. Acesso em 6 de Dez. 2017.

**Figura 25** - Begone dull Care, 5'42” min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0r2COvWPO4Y>. Acesso em 8 de Dez. de 2017.

**Figura 26** - KOONING, Willem. Composition, 1955. Óleo, esmalte e carvão em tela. 201 x 175,6 cm. Museu Solomon R. Guggenheim, Nova York, E.U.A. Disponível em: <https://www.guggenheim.org/artwork/992>. Acesso em 6 de Dez. 2017.

**Figura 27** - Begone dull Care, 2'29” min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0r2COvWPO4Y>. Acesso em 8 de Dez. de 2017.

**Figura 28** - RAUSCHENBERG, Robert. Retroactive II 1964, Museum of Contemporary Art, Chicago, E.U.A. Disponível em: <http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/robert-rauschenberg>. Acesso em 06 de Dez. de 2017.

**Figura 29** - Science Friction, 4' 58”. Disponível em: <http://www.dailymotion.com/video/x22nvqn>. Acesso em 22 de Jan. de 2018.

**Figura 30** - Science Friction, 3' 02”. Disponível em: <http://www.dailymotion.com/video/x22nvqn>. Acesso em 22 de Jan. de 2018.

**Figura 31** - HAMILTON, Richard. Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?, 1956. Colagem, 26 x 25 cm. Kunsthalle Tubingen, Alemanha. Disponível em: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2014/feb/07/richard-hamilton-called-him-daddy-pop>. Acesso em 06 de Dez. de 2017.

**Figura 32** - ERNST, Max. Le Rossignol chinois, 1920. Colagem, 8,8 x 12,2 cm. Disponível em: <https://www.iedidia.org/mouvementdanette.be/dada/images/ernst/rossignol.htm>. Acesso em 8 de Dez. de 2017.

**Figura 33** - Darkness Light Darkness. 4' 13" min. Disponível em: <https://vimeo.com/81875587>. Acesso em 8 de Dez. de 2017.



## REFERÊNCIAS

- ABSTRACIONISMO. In: **ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras**. São Paulo: Itaú Cultural, 2018. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo347/abstracionismo>>. Acesso em: 22 de Jan. 2018. Verbetes da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7
- BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da Animação. Técnica e estética através da história**. 2ª ed. – São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2005, 456p.
- BARTHES, Roland. **O óbvio e o obtuso**. Lisboa, Edições 70, 2009. Capítulo O TERCEIRO SENTIDO.
- BEGONE Dull Care. In: **National Film Board Of Canada**. Disponível em: <[https://www.nfb.ca/film/begone\\_dull\\_care/](https://www.nfb.ca/film/begone_dull_care/)> Acesso em: 12 de dez. 2016.
- BURCH, Noel. **Práxis do Cinema**. São Paulo, Perspectiva, 2006.
- COELHO, Raquel. **A Arte da Animação**. Belo Horizonte: Editora: Formato, 2000.
- COSTA, Flávia Cesarino. **O Primeiro Cinema**. Belo Horizonte: Editora: Scritta, 2012.
- DADAÍSMO. In: **ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras**. São Paulo: Itaú Cultural, 2018. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3651/dadaismo>>. Acesso em: 22 de Jan. 2018. Verbetes da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7
- DEMPSEY, Amy. **Estilos, Escolas & Movimentos**. São Paulo: Cosac e Naify. 2003. p.304
- DENIS, Sébastien. **O Cinema de Animação**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010.
- DICIONÁRIO DO AURÉLIO. **Significado do Experimental**. Disponível em: <<https://dicionariodoaurelio.com/experimental/>> Acesso em: 07 de dez. 2016.
- EISENSTEIN, Sergei. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro, Zahar, 2002.
- GRAÇA, Marina Estela. **Entre o Olhar e o Gesto; elementos para uma poética da imagem animada**. São Paulo - SP: Editora SENAC São Paulo, 2006. 222p.
- HALAS, John, MANVELL, Roger. **A Técnica da Animação Cinematográfica**. Trad. Roberto Raposo. Rio de Janeiro: Editora Civilização brasileira: EMBRAFILME, 1979. 240p.
- MAGALHÃES, Marcos. **Novos caminhos para a animação experimental**. Rio de Janeiro – RJ: Revista Filme Cultura, n. 54, p.45-48, mai. 2011.
- MANNONI, Laurent. **A grande arte da luz e sombra: arqueologia do cinema**. São Paulo: Editoras SENAC, UNESP, 2003.

METZ, Christian. **A significação no Cinema**. 2. ed. São Paulo/SP: Perspectiva, 2007. 110 p. (Debates).

PEGORARO, Celbi Vagner Melo. **O Cinema de Animação: Uma nova fronteira nos estudos da comunicação**, 2012. Revista do programa de pós-graduação da escola de comunicação da UFRJ ISSN 21758689. Dossiê: mundo Imagem: fotografia e experiência. Volume 15 número 01.

REES, A. L. **A history of Experimental Film and Video: From the Canonical Avant-Garde to Contemporary British Practice**. London/uk: Palgrave Macmillan, 2010. 152 p.

RIBEIRO, Leonardo Freitas. **O Ponto de Viragem: A animação brasileira, possíveis desdobramentos de um sonho industrial**. 2012. 226p. Dissertação (Mestrado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

RUSSET, Robert & STARR, Cecile. **Experimental Animation - An Illustrated Anthology**. Nova York: Van Nostrand Reinhold Company, 1976. 224p.

SOUZA, Cassius André Prietto. **Desenhos Animados Experimentais**, 2011. Pós Graduação em Artes – UFPEL - Universidade Federal de Pelotas. X Seminário da História da Arte.

STANGOS, Nikos (Ed.). **Concepts of modern art: from Fauvism to Postmodernism**. London/uk: Thames And Hudson, 1994. 424 p.

SURREALISMO. In: **ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras**. São Paulo: Itaú Cultural, 2018. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3650/surrealismo>>. Acesso em: 21 de Jan. 2018. Verbete da Enciclopédia.

VISÃO Quadro-a-quadro: um Superpoder? - Marcos Magalhães at TEDxUFRJ. **TEDx Talks** - Publicado em 30 de jan de 2014. 18”31’min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aG1zgcrmfkU>. Acesso em: 28 de Nov. de 2017.

WILLIAMS, Richard. **The animator’s survival kit – a manual of methods, principles and formulas**. London: Faber & Faber Ltd., 2009.