

## **Animação Experimental: O Conceito Nos Filmes A Olho Nu E Euforia<sup>1</sup>**

Carla SCHNEIDER<sup>2</sup>

Luana BIAGIONE<sup>3</sup>

Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, RS

### **Resumo**

Este artigo resulta da primeira etapa da pesquisa "Animação Experimental: entre realizadores e realizações", em desenvolvimento na Universidade Federal de Pelotas (UFPel), na qual objetiva-se conceituar o que é animação experimental. Para isso, investiga-se os dados sobre os realizadores desses tipos de filmes no Brasil; o contexto histórico dos núcleos regionais e, os processos técnicos e criativos pertinentes à realização, mediante a análise de dois curtas-metragens, *A Olho Nu* (2018) e *Euforia* (2018), produzidos por estudantes do curso Cinema de Animação, na UFPel.

**Palavras-chave:** cinema de animação; animação experimental; animação brasileira, comunicação audiovisual.

### **Introdução**

No começo, toda animação é experimental. A falta de recurso e espaço leva o artista a explorar ao máximo o que está disponível. Os exemplos ao redor do mundo são de pessoas dedicadas que sem o devido investimento faziam filmes inovadores de baixo custo e que atualmente são nomes renomados na área. Através do livro *Experimental Animation* de Cecille Starr e Robert Russet (1976), identifica-se alguns dos principais animadores e suas formas de trabalho. Segundo esses autores, o russo Ladislav Starevich foi um dos pioneiros na animação com bonecos em seu filme *Lucanus Cervus* (1910). O cuidado com seu trabalho era

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na IJ 4 – Comunicação Audiovisual do XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 20 a 22 de junho de 2019.

<sup>2</sup> Orientadora do trabalho e coordenadora da pesquisa "Animação experimental: entre realizadores e realizações". Professora e pesquisadora no curso Cinema de Animação (Centro de Artes-UFPel), e-mail: ufpel.carla@gmail.com.

<sup>3</sup> Estudante de graduação e pesquisadora no curso de Cinema de Animação do Centro de Artes-UFPel, realizadora dos filmes *A Olho Nu* e *Euforia*, analisados por esse artigo, e-mail: luana.biagioni@hotmail.com.

tanto que eles tinham aproximadamente 300 máscaras faciais cada, usadas para transmitir diferentes expressões. A alemã Lotte Reiniger, em 1923, assumiu a produção de *As Aventuras do Príncipe Achmed* (1926), que é o segundo<sup>4</sup> longa-metragem de animação na filmografia mundial. Len Lye, neozelandês, com carreira na Inglaterra, fez o filme sem câmera chamado *A Colour Box* (1935) sendo considerado o primeiro curta-metragem de animação pintado diretamente na película. Nas Américas, o destaque vai para o filme *Synchronization* (1933) de Schillinger e Lewis Jacobs que, embora inacabado, foi provavelmente o primeiro projeto de animação experimental dos Estados Unidos. Outro nome em destaque é o escocês Norman McLaren. Após receber o convite de John Grierson, o chefe de departamento da recém-criada National Film Board of Canada (NFB), mudou-se para Ottawa e lá ficou a maior parte de sua carreira, trabalhando nesse espaço que lhe dava total liberdade de produção (RUSSETT; STARR, 1976). McLaren criou e aperfeiçoou diversos tipos de técnicas de animação (KERBER, 2016) como desenho na película e o *Pixillation*<sup>5</sup>. Constatamos que a motivação desses animadores está associada com a fascinação de ver seu trabalho ganhando vida própria, se movimentando livremente no tempo e espaço.

Ao assistir ao documentário *Luz, Anima, Ação* (Eduardo Calvet, 2013) compreendemos que o cinema de animação brasileiro nasceu desse mesmo jeito, com a experimentação. A falta de recursos levaram os animadores a explorar seu senso autodidata, buscando soluções inventivas. Neste contexto brasileiro, Norman McLaren ganha destaque por ter sido a inspiração de Roberto Miller, pioneiro que fundou o Centro Experimental de Cinema de Animação (São Paulo) e manteve suas atividades entre 1959 e 1962. Além disso, apresentou o programa semanal *Lanterna Mágica* (TV Cultura, 1978) que mostrava filmes com linguagem experimental. Tendo como base esses registros, entendemos que a experimentação é um dos alicerces que fundamentam o desenvolvimento inicial da animação brasileira. Neste panorama, encontramos filmes com linguagens inventivas que buscam explorar outras relações entre os elementos narrativos, visuais e sonoros. É neste recorte que surge a pesquisa "Animação Experimental: entre realizadores e realizações" objetivando este

---

<sup>4</sup> *El apóstol* (1917) de Quirino Cristiani foi o primeiro longa-metragem animado do mundo.

<sup>5</sup> Termo aplicado por Norman no início da década de 1950 às filmagens quadro a quadro de pessoas e objetos em uma série de tomadas fixas que, quando projetadas, criam movimentos novos e muitas vezes fisicamente impossíveis.

estudo no âmbito brasileiro. Na etapa inicial, busca-se a compreensão do conceito 'animação experimental' partindo da análise do processo criativo e técnico de dois filmes realizados pelos estudantes do curso Cinema de Animação, na UFPel: *A Olho Nu* (Luana Biagioni, Bruno Iligo, Ramona Krüger, 2018)<sup>6</sup> e *Euforia* (Luana Biagioni, Bruno Iligo, Rodrigo Matos, 2018)<sup>7</sup>.

Dessa maneira, propõe-se uma metodologia dividida em duas etapas: 1) estudo dos filmes e livros contidos no quadro teórico para entender as condições de realização de algumas obras classificadas como experimentais (cenário mundial e nacional); 2) relatar e refletir a vivência empírica com as produções experimentais de estudantes do curso de Cinema de Animação (UFPel).

Além de explorar uma outra perspectiva sobre o conceito de animação experimental, a relevância desse texto justifica-se também pelo apanhado histórico que identifica e apresenta estudiosos, filmes e realizadores no Brasil.

### **1) Estudos sobre Animação Experimental no Brasil**

Dentre os livros consultados, objetivando um olhar dedicado para as produções em animação experimental, identificou-se num primeiro momento: a) *A Experiência Brasileira no Cinema de Animação*, de Antonio Moreno (1978) — faz um levantamento histórico dos primeiros animadores brasileiros e seus filmes, incluindo Miller; b) *Trajetória do Cinema de Animação no Brasil*, de Ana Flávia Marcheti (2017) — apresenta dados atualizados sobre a animação brasileira, mediante linha cronológica que evidencia os filme, realizadores e alguns dados sobre o processo criativo de determinadas produções dentro do contexto nacional; c) *Animação Brasileira: 100 filmes essenciais* — organizado pela Associação Brasileira de Críticos de Cinema (ABRACCINE) em conjunto com a Associação Brasileira de Cinema de animação (ABCA). Neste livro, encontramos textos que abordam a temática desta pesquisa, isto é: *O átomo brincalhão*, de Guilherme Carvalho da Rosa que fala sobre o curta de Roberto Miller e seu pioneirismo na animação experimental; *Breve panorama dos núcleos de*

---

<sup>6</sup> Disponível em <<https://vimeo.com/289509375>>. Acesso em 23 out. 2018.

<sup>7</sup> Disponível em <<https://vimeo.com/285359862>>. Acesso em 23 out.2018.

*animação no Brasil*, de Marcos Buccini, que cita todos os núcleos brasileiros e como foram criados; *Do Canadá para o Brasil: O legado da inventividade*, de Carla Schneider que descreve sobre a presença e influência do Canadá (através do NFB) no aprendizado e entendimento sobre a linguagem do cinema de animação a ser desenvolvido no Brasil.

Complementando a parte histórica, o documentário *Luz, Anima, Ação*, dirigido por Eduardo Calvet (2013) conta com o relato de vários animadores, como o próprio Marcos Magalhães, sobre a criação dos primeiros núcleos brasileiros de animação e menciona sobre o trabalho e legado de Roberto Miller. Encontra-se também a contribuição a partir do texto *Novos Caminhos para a Animação Experimental*, de Marcos Magalhães, para a Revista Filme Cultura (edição 54), com dados sobre a animação experimental no Brasil atualmente.

### **1.1) A Animação Experimental em Centros e Núcleos pelo Brasil**

No Brasil, os centros de animação começaram a aparecer nos anos de 1960. Segundo Marcos Buccini (2018), registros indicam que, após assistirem produções de Norman McLaren, em sessão específica no 'Clube de Cinema de Ribeirão Preto, Bassano Vaccarini e Rubens Francisco Lucchetti sentiram-se motivados para realizarem os seus filmes nessa linguagem. Assim surge o 'Centro Experimental de Cinema de Ribeirão Preto' que, contando com a consultoria de Roberto Miller, objetiva explorar várias técnicas na realização de curtas-metragens animados. Conforme relatos, havia a predileção por criar filmes diretamente na película. De acordo com o texto de Marcos Magalhães (2018), o uso do negativo era de difícil acesso (pelo valor de compra) e, portanto, a solução foi aproveitar sobras de um estúdio fotográfico identificado por Lucchetti. Essa opção de reutilização resultou no trabalho de cerca de seis horas limpando a camada gelatinosa da película, para então iniciar a animação, fotograma a fotograma. Assim nasce *Abstrações* (Lucchetti e Vaccarini, 1960), primeiro filme desse Centro Experimental no qual os realizadores dividiram o mesmo rolo, para que o resultado final (desconhecido por eles durante o processo) fosse a formação de um quadro abstrato.

É neste espaço que foram produziram 14 filmes que ganharam vários destaques. Um exemplo é *Tourbillon* (1961) que foi selecionado para o 'Festival Internacional de Animação -

Anney', em 1963. Este é um feito até então inédito para a animação brasileira. Por ausência de recursos necessários, o Centro teve suas atividades interrompidas nesse mesmo ano<sup>8</sup>.

Ainda na década de 1960, surge o Centro de Estudo de Cinema de Animação (CECA), criado por alunos da Escola de Belas Artes do Rio de Janeiro (UFRJ), local de produção de filmes experimentais com a exploração de técnicas. O centro porém durou pouco menos de um ano.

Na década seguinte surge o Núcleo de Cinema de Animação de Campinas (NCA), com a coordenação de Wilson Lazaretti e mais tarde também com Maurício Squarisi. Inicialmente ocorriam aulas para crianças mas, com o tempo, esse grupo foi se expandindo para artistas plásticos e gráficos, ceramistas e outros profissionais que se interessavam em experimentar o cinema de animação. Desde então, segundo dados do site deste núcleo<sup>9</sup> foram ministradas mais de duas mil oficinas e produzidos mais de 300 curtas-metragens. Esse espaço que é um dos principais pólos de produção de filmes experimentais no Brasil.

Beneficiado com uma bolsa de estágio no National Film Board (NFB), Marcos Magalhães estudou animação experimental no Canadá tendo o compromisso de coordenar o primeiro núcleo brasileiro de animação com foco na formação profissional (anos de 1980, Rio de Janeiro) para disseminar esse conhecimento. A partir desse núcleo, em se tratando do panorama histórico da animação brasileira, pelo viés experimental, dois acontecimentos se destacam: 1) início da parceria entre Marcos Magalhães, Aida Queiroz, Cesar Coelho e Léa Zagury que fundaram o Festival Internacional de Animação - Anima Mundi, evento anual que desde 1993 traz filmes experimentais para as sessões e mantém as oficinas abertas ao público que por ali circula; 2) a criação dos três núcleos regionais (Rio Grande do Sul, Minas Gerais e Ceará) que receberam equipamentos doados pelo NFB e tiveram como instrutores Rodrigo Guimarães, Aida Queiroz e Telmo Carvalho (participantes do núcleo inicial no Rio de Janeiro) propiciando o aprendizado sobre filmes de animação experimental.

Conforme Buccini (2018) “A ideia era expandir a produção de animações, resultando na fundação de mais três núcleos de animação”, nas seguintes capitais: Belo Horizonte,

---

<sup>8</sup> Mais recentemente foi retomado, temporariamente, por Marco Aurélio Lucchetti (filho de Lucchetti), tendo como foco outra proposta, com produções para internet e celular. Disponível em <http://jornaldocinema.com.br/>, acesso em 26 de nov. 2018.

<sup>9</sup> Fonte disponível em <http://nucleodeanimacaodecampinas.blogspot.com/p/blog-page.html>. Acesso em 11 de out. 2018.

Fortaleza e Porto Alegre. Portanto, esses núcleos regionais se configuraram como espaços para a formação artística e profissional, tendo como foco a experimentação de técnicas e linguagens.

Considerando esse recorte geográfico, no ano de 1986, iniciaram as atividades de dois núcleos regionais: a) Belo Horizonte: junto a Escola de Belas Artes, pertencente a Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Posteriormente, este núcleo foi incorporado como habilitação do curso de Artes Visuais, único no Brasil até os anos 2000 e que, em 2009, possibilitou a criação do bacharelado em Cinema de Animação e Artes Digitais; b) Fortaleza: foi fundado o núcleo de cinema de animação do Ceará, coordenado por Telmo Carvalho e Zé Rodrigues que, em 1993, mediante acordo com a Secretaria de Cultura do Estado (SECULT) e a Universidade Federal do Ceará (UFC), passou a funcionar na Casa Amarela Eusélio Oliveira, com o nome de Núcleo de Cinema de Animação da Casa Amarela (NUCA). É neste espaço que, além de serem realizadas produções, são oferecidas oficinas ao público cearense sem necessariamente ter vínculo direto com a UFC.

Segundo pesquisa de Marcos Buccini (2018) o núcleo de animação em Porto Alegre surgiu em 1988 com a direção de Rodrigo Guimarães e Fernanda Veríssimo com o nome de Núcleo de Cinema de Animação do Rio Grande do Sul (NARS). Contou também com a presença do canadense Jacques Avoine que ministrou um seminário de cinema de animação e acompanhou a instalação dos equipamentos doados pela NFB no núcleo gaúcho. Dentre suas atividades, houveram seminários e cursos, inclusive um profissionalizante de dez meses, coordenado pelos fundadores e que contou com a participação de vinte alunos e deu origem a dezesseis curtas com duração de um minuto cada. Este núcleo está desativado atualmente. Em 2007 houve uma proposta de reativação através da regional RS da Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA) mas não vingou. Essa tentativa de reativação ocorreu também em 2011, durante o festival de Gramado.

## **2) Animação Experimental: da Prática ao Conceito**

Objetivando conceituar animação experimental, dois caminhos foram trilhados: estudos e práticas. Durante a pesquisa, ao assistir filmes com esta expressividade e, em paralelo, ler textos de Magalhães (2011), Moreno (1978), Starr e Russet (1976), algumas

ideias foram surgindo. Contudo, retomar e descrever o processo de realização dos filmes *A Olho Nu* (2018) e *Euforia* (2018) possibilitaram uma imersão reflexiva, conforme descritos a seguir.

### 2.1) *A Olho Nu*

O curta foi produzido durante o quinto semestre, pelos estudantes Bruno Iligo, Luana Biagioni e Ramona Krüger, dentro da disciplina de Stop-Motion e o objetivo era explorar a linguagem experimental presente no gestual da animação. Assim, mediante a manipulação direta de materiais como farinha de rosca e massa de modelar, surgiram texturas para representar 4 pinturas brasileiras. Foram selecionadas as obras dos seguintes artistas: Alberto da Veiga Guignard - *As Gêmeas*; Iberê Camargo - *Ciclista*; Candido Portinari - *Guerra*; Vivian Herzog - sem título (veja Figura 1, itens a-c-e-g, respectivamente). O critério de escolha dessas pinturas foi a presença de textura diferente e, a partir daí, pesquisados materiais de fácil acesso para reproduzir a nossa representação das obras. Cabe destacar que este tipo de linguagem demanda pesquisa para identificar diversos materiais e como eles podem ser explorados, até chegar no resultado visual desejado.



Figura 1

Fonte: item a <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra1843/as-gemeas>>, item c <<https://br.pinterest.com/pin/229965124692315955/>>, item e <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra1979/guerra-painel-da-onu>>, item g <<http://vivianherzog.com/content/trabalho/>>, item b,d,f,h <arquivo pessoal da pesquisadora>.

Na primeira representação, *As Gêmeas* (ver Figura 1, item b), evidencia-se uma textura mais arenosa resultante de testes. Foram utilizados materiais como: areia, farinha de trigo e farinha de rosca. Entretanto, os dois primeiros materiais, quando em contanto com a



tinta, acabavam se aglutinando, gerando diversas bolinhas, impossibilitando seu uso. Já com a farinha de rosca foi possível incluir as cores através de tinta guache, mantendo a sua textura original. A segunda representação, o *Ciclista* (ver Figura 1, item d), foi feita com giz pastel oleoso e a terceira, *Guerra* (ver Figura 1, item f), com massinha de modelar. Ambos materiais no primeiro teste mostraram um resultado satisfatório, parecido visualmente com a referência. A quarta e última representação, de Vivian Herzog (ver Figura 1, item h), remete a algo líquido e, para tanto, recorremos a mistura de água com farinha de trigo.

Na etapa de planejamento de *A Olho Nu*, além do roteiro, houve a elaboração do *animatic*<sup>10</sup>. Porém, quando a produção começou, a experimentação acabou se sobrepondo ao planejamento. Neste contexto, a intuição e a improvisação estiveram presentes na rotina de captura de imagens quadro a quadro, com câmera digital (veja Figura 2).



Figura 2: a rotina de trabalho de *A Olho Nu*.  
Fonte: arquivo pessoal da pesquisadora.

Após a definição dos materiais, começa a animação. Ao longo do processo compreende-se que para manter o fluxo de transição entre as obras apresentadas era necessário incluir, aos poucos, as cores presentes no quadro seguinte. Segundo relato dos estudantes, o processo de animar fluiu de maneira espontânea com soluções surgindo à medida que o filme ia acontecendo.

Inicialmente, o processo de animação trabalha simultaneamente com as obras de Guinard e Iberê Camargo. Mais abaixo, na camada inferior, está a representação de o *Ciclista* e, sobre ela, foram adicionados os grãos de farinha de rosca para compor *As Gêmeas*. Essa escolha de trabalhar com as duas representações ao mesmo tempo, possibilitou a mistura de cores entre elas, resultando num efeito contínuo de transição (veja Figura 3, próxima página).

---

<sup>10</sup> Animatic: versão inicial do filme, contendo o esboço das imagens sequenciais, acompanhadas pela trilha sonora.





Figura 3: Trecho da transição entre *As Gêmeas* e o *Ciclista*.  
Fonte: arquivo pessoal da pesquisadora.

Em se tratando dos materiais empregados, a farinha de rosca foi utilizada em leves toques com a mão ou pinceis para criar o registro do movimento. Desta maneira, o efeito ilusório da animação surgia pela sequência de fotografias capturas, uma a uma, mediante pequenas alterações de posicionamento dos grãos de farinha. Uma vez que os grãos se moviam, era inviável voltar atrás, caracterizando assim a espontaneidade no gesto para esse tipo de animação. Segundo relato dos realizadores, um dos desafios desta etapa foi a representação do movimento de virada dos rostos de *As Gêmeas* pois, para manter a forma, necessitava-se mover grão por grão, usando pinças e pincéis. No restante da animação, foram movidos grupos de grãos de farinha de rosca com a palma da mão. Para completar a transição entre os quadros, surgiram dois círculos com o restante da farinha, para remeter as rodas presentes em o *Ciclista* (veja Figura 3). Para a animação desta obra de Iberê Camargo, foram incluídas também outras cores e símbolos de seu universo expressivo, bem como raspar com o estilete, a representação em giz pastel oleoso (veja Figura 4).



Figura 4: manipulação da representação de o *Ciclista*.  
Fonte: arquivo pessoal da pesquisadora.

Prosseguindo no processo de realização deste filme, recorre-se ao uso de uma placa de vidro, sobre a qual foi aplicada massa de modelar, para representar a obra de Candido Portinari. Na animação dessa etapa, foi acrescentar mais massinhas por cima, formando novas figuras (veja Figura 5, próxima página). Essa escolha se deu principalmente pelo modo que seria feita a transição de *Ciclista* para *Guerra*.

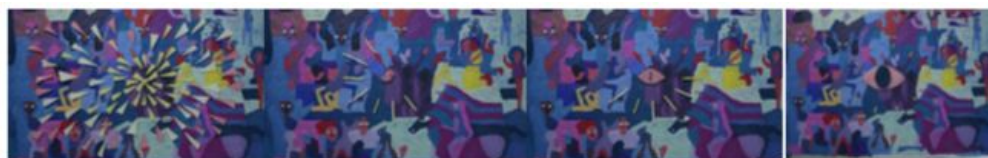


Figura 5: imagens de trechos da animação do quadro *Guerra*.  
Fonte: arquivo pessoal da pesquisadora.

Como a ideia era mostrar a transformação de uma obra na outra, os realizadores optaram por iniciar fazendo a representação de *Guerra* com massinhas sobre a placa de vidro (veja Figura 6, item 8). Para a transição, ela foi sendo desconstruída (veja Figura 6, itens 7 e 6) até o ponto em que ambas tinham certa proximidade entre cores e formas (veja Figura 6, itens 5 e 4).



Figura 6: sequência de transição de o *Ciclista* (item a) para *Guerra* (item b).  
Fonte: arquivo pessoal da pesquisadora.

Para a transição entre as obras de Candido Portinari e Vivian Herzog (veja Figura 7, itens 1 e 4) surge a inclusão de um personagem, no formato de boneco, incorporando um certo senso narrativo ao filme. Assim, as massinhas saem do quadro de Portinari (veja Figura 7, item 1-a,b,c; item 2-d) e entram no copo que está sendo segurado pelo personagem (veja Figura 7, item 3), como se a pintura de Vivian Herzog estivesse ali dentro.

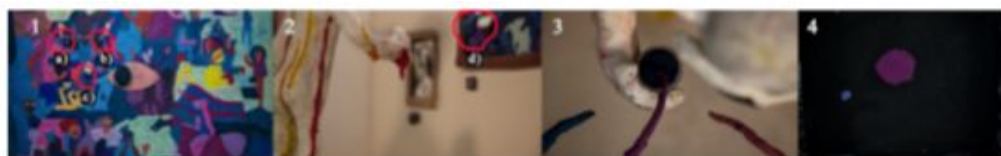


Figura 7: Trechos da transição entre as obras de Candido Portinari e Vivian Herzog.  
Fonte: arquivo pessoal da pesquisadora.

Cabe destacar que, para a representação da obra de Vivian Herzog (veja Figura 1, item h, página 7), verifica-se a opção de buscar uma materialidade com textura líquida. Assim,

evidenciou-se o senso laboratorial necessário para este tipo de animação ao realizar três etapas experimentais até chegar ao efeito necessário. Partindo de pingos com tinta guache, buscou-se resultados na interação entre: a) superfície com água; b) superfície com óleo e leite; c) superfície contendo a mistura de água com farinha de trigo (veja Figura 8).



Figura 8: manipulação da representação do quadro de Vivian Herzog.  
Fonte: arquivo pessoal da pesquisadora.

Após terminar de animar a sequência com as representações das obras de Alberto da Veiga Guignard, Iberê Camargo, Candido Portinari e Vivian Herzog, foi definido que o personagem, até então imóvel, deveria interagir com as obras. Apesar da estrutura do boneco não ter sido feita para se mexer por articulações, segundo relato dos realizadores, foi possível animar ele caminhando, engolindo, os dois olhos se transformando em um só e 'suando' massinhas coloridas (veja Figura 9, itens 1 a 4 respectivamente).

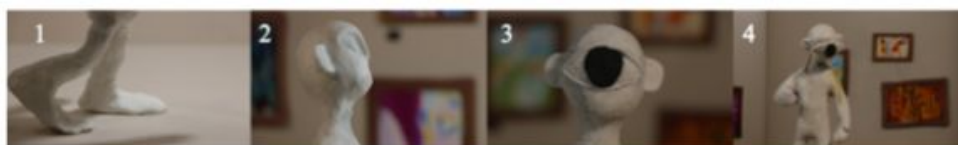


Figura 9: Imagens de trechos das cenas com o personagem.  
Fonte: arquivo pessoal da pesquisadora.

Durante o processo de realização do filme percebeu-se que, tanto as cenas dos quadros, quanto as do personagem sendo afetado, foram feitas intuitivamente. Apesar dos testes, as opções para efetivar a animação iam sendo definidas durante o processo. Este filme foi realizado ao longo de um mês num espaço exclusivo pertencente ao Centro de Artes da UFPel. Lá foi montada a estrutura de trabalho diário, usando mesas, computadores, luminárias e câmera fotográfica digital.

## 2.2) *Euforia*

Considerando a intenção de ter a música como ponto de partida para a criação de um filme experimental, foi escolhida uma criação de Erick Trip que concedeu os direitos de uso. Segundo os realizadores, ao analisar cada parte da trilha sonora, identificou-se os instrumentos e as sequências melódicas. Assim, foi possível definir quais momentos teriam uma marcação acentuada do ritmo em relação a animação e ao visual do filme.

Em termos de técnicas adotadas, diferente de *A Olho Nu* que possuía uma materialidade física, optou-se pelo desenho animado digitalmente e a rotoscopia<sup>11</sup>. A ideia era apresentar alguém sentindo os efeitos da ressaca ao acordar. Evitando identificar pessoa ou local específico, escolheu-se não fazer cenário e nem ter um personagem fixo. Na gravação do vídeo de referência para a rotoscopia, registrou-se cinco pessoas de biotipos diferentes. Já nessa etapa, o processo foi experimental, sem ter nenhum planejamento previamente definido. Com a câmera do celular, gravou-se pessoas caminhando de maneira aleatória e fazendo espontaneamente ações do cotidiano, como acordar, tomar café e acender um cigarro (veja Figura 10). Com esses vídeos foi possível montar um *animatic* em sincronia com a música, resultando em mil cento e quarenta e uma (1.141) imagens sequenciais que serviriam de base para a rotoscopia.



Figura 10: imagem de trecho do vídeo de referência para a rotoscopia  
Fonte: arquivo pessoal da pesquisadora.

Ao iniciar a etapa de realização deste filme, foram feitas experimentações com tecnologias digitais, utilizando computador, caneta digital na mesa digitalizadora, e programas de edição de imagem, para testar diversas cores e pincéis, em variados tamanhos (veja Figura 11, próxima página). Cada animador, partindo do seu senso intuitivo, teve liberdade para expressar a sua sensibilidade artística referente as escolhas visuais. Definiu-se que o traço

---

<sup>11</sup> Rotoscopia: técnica de animação criada pelos irmãos Fleischer, em 1923, que consiste em redesenhar, quadro a quadro, o movimento presente no vídeo utilizado como referência direta.

individual dos animadores deveria ser mantido para que essa diversidade expressiva ficasse evidente no videoclipe pois tem um perfil coletivo e experimental.

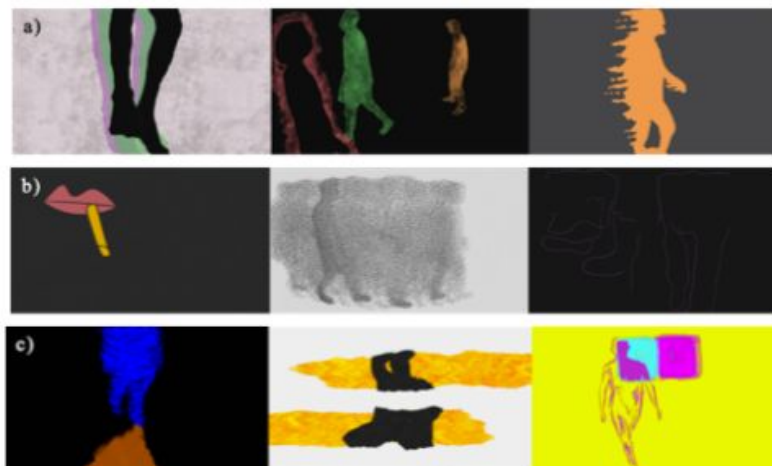


Figura 11: imagens de trechos de diferentes cenas feitas por diferentes animadores  
a) autoria de Luana Biagioni b) cenas feitas por Bruno Iligo c) cenas feitas por Rodrigo Matos  
Fonte: acervo pessoal da pesquisadora.

### 2.3) O que é animação experimental?

Esta pesquisa iniciou o pensamento tendo com premissa a ideia de não classificar como experimental somente os filmes realizados com escassez de recursos, conforme observamos em algumas produções brasileiras e mundiais. Norman McLaren exemplifica essa ideia, uma vez que produziu a maioria de seus filmes no NFB, instituição que conta com investimentos do governo canadense e, portanto, não carecia de recursos. Reconhece-se que existem mais de uma maneira de se fazer animação experimental, ao propor outras expressividades para o áudio, o roteiro, a fluidez do movimento, o ritmo da montagem e a linguagem visual. Além disso, também é possível classificar como experimental a animação coletiva, na qual cada participante faz um trecho independente.

A animação experimental pode ser compreendida como um produto ou exercício, enquanto meio expressivo, no qual o animador explora ao máximo tudo o que tem disponível. Usa técnicas e materiais ao seu alcance, os associando à sua sensibilidade e expressividade estética. Conforme novas ferramentas artísticas vão aparecendo, criam-se também outras formas de experimentação, estimuladas pela imaginação do animador.

Vale lembrar que na realização do filme *A Olho Nu*, os procedimentos técnicos envolviam um fluxo aberto ao improviso criativo. Os movimentos realizados, quadro a

quadro, tinham uma trajetória sequencial imprevista, uma vez que lidava apenas com as definições dos pontos de partida e chegada. A ausência de um planejamento detalhado contemplando previamente elementos narrativos e sonoros, deu margem para que este filme animado resultasse como consequência do que era proposto, a cada imagem.

Já no videoclipe *Euforia* o improviso surge a partir de um elemento pré-estabelecido, a música. Seguindo o seu ritmo, foram propostos movimentos aleatórios aos personagens, que foram registrados no vídeo de referência para a realização da rotoescopia. Além disso, foi o estímulo sonoro que trouxe a tona a intuição criativa dos realizadores, cada qual com a sua diversa expressividade em termos de linhas, cores e texturas.

Assim, compreende-se que o improviso está na essência do conceito sobre animação experimental.

### **3) Considerações**

A animação experimental é uma linguagem que tem marcado a trajetória de alguns cineastas brasileiros. A pesquisa "Animação Experimental: entre realizadores e realizações" efetivou, nesta etapa inicial, o levantamento bibliográfico e histórico no contexto brasileiro. Contudo, cabe destacar o empenho dedicado na busca por conceituar a animação experimental, tendo como base a análise de dois filmes realizados por estudantes (*A Olho Nu* e *Euforia*), na UFPel. Considerados enquanto processos técnicos e criativos, esses filmes evidenciam-se como escolhas que nortearam a trajetória acadêmica da graduanda Luana Biagione (uma das autoras deste texto), auxiliando na descrição, reflexão e apresentação dos registros fotográficos. A partir de seus relatos ficou evidente a presença de um espaço laboratorial, onde se podia testar materiais, movimentos, indicando que os interessados em fazer esse tipo de filme precisam estar predisposto ao experimentar. Desta maneira, conclui-se que a animação experimental resulta de diversas práticas, contendo variações a disposição da intuição criativa. Assim sendo, define-se melhor como um processo, em fluxo aberto, orgânico, que se molda as escolhas de seu realizador.

Com esta etapa da pesquisa encerrada, percebe-se a necessidade de prosseguir com os estudos sobre a animação experimental, uma vez que foi identificada a ausência de dados com análises mais aprofundadas sobre realizadores brasileiros e suas linhas expressivas; quais são



os espaços de exibição e, conseqüentemente, qual é o perfil do público interessado em assistir essas obras.

## REFERÊNCIAS

BUCCINI, Marcos. **Breve Panorama dos núcleos de animação no Brasil**. In.: **Animação Brasileira: 100 filmes essenciais**. Letramento: Belo Horizonte. 2018, p. 334 - 336.

KERBER, Marina Teixeira. **Magia e animação: pixillation, seres vivos e objetos cotidianos**. 2016. Dissertação (Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016. doi:10.11606/D.27.2017.tde-16032017-100129. Acesso em: 2018-10-22.

MAGALHÃES, Marcos. **Novos Caminhos para a Animação Experimental**. In.: **Filme Cultura**. Rio de Janeiro, n. 54, p. 47 - 50, 2011. Disponível em <<http://revista.cultura.gov.br/wp-content/uploads/2017/06/Filme-Cultura-n.54.pdf#page=47>>. Acesso em 22 de out. 2018.

MARCHETTI, Ana Flávia. **Trajatória do cinema de animação no Brasil**. São Paulo: Ed. do Autor, 2017.

MIRANDA, C.; MURARI, L.; GARCIA, L. **Feitiçarias, químicas e bytes: Janelas da animação experimental no Brasil**. In.: **Animação Brasileira: 100 filmes essenciais**. Letramento: Belo Horizonte. 2018, p. 336 - 339

MORENO, Antonio. **A Experiência Brasileira no Cinema de Animação**. Rio de Janeiro: ArteNova/Embrafilme, 1978.

ROSA, Guilherme Carvalho da. **O átomo brincalhão**. In.: **Animação Brasileira: 100 filmes essenciais**. Letramento: Belo Horizonte. 2018, p. 139 - 140.

SCHNEIDER, Carla. **Do Canadá para o Brasil: O legado da inventividade**. In.: **Animação Brasileira: 100 filmes essenciais**. Letramento: Belo Horizonte. 2018, p. 344 - 346, 2018.

STARR, C.; RUSSETT R. **Experimental animation: An illustrated anthology**. New York Van Nostrand Reinhold Co. 1976.

LUZ, Anima, Ação. Direção: Eduardo Calvet. Produção: Felipe Haurelhuk, 2013. 99 min.