



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA

LUANA BIAGIONI CARVALHO SANTA ROSA

ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL: O CONCEITO
NOS FILMES *A OLHO NU* E *EUFORIA*

Pelotas/RS

2018

LUANA BIAGIONI CARVALHO SANTA ROSA

ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL: O CONCEITO
NOS FILMES *A OLHO NU* E *EUFORIA*

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em
Cinema de Animação no Centro de Artes da
Universidade Federal de Pelotas.

Orientador: Profa. Dra. Carla Schneider

Pelotas

2018

LUANA BIAGIONI CARVALHO SANTA ROSA

**ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL: O CONCEITO
NOS FILMES *A OLHO NU* E *EUFORIA***

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em
Cinema de Animação no Centro de Artes da
Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em treze de dezembro de 2018.

Banca Examinadora:

Profª. Dra. Carla Schneider

Prof. M.e. André Luis Porto Macedo

Profª. M.^a. Vivian Herzog

Resumo

Neste artigo objetivamos conceituar o que é animação experimental. Para isso, apresentamos o panorama histórico dos realizadores desse tipo de filme no Brasil e refletimos sobre a prática de dois filmes produzidos durante o curso de Cinema de Animação na Universidade Federal de Pelotas, sendo eles *A Olho Nu* (2018) e *Euforia* (2018).

Palavras-chave: cinema de animação; animação experimental; animação brasileira.

Abstract

In this article we aim to conceptualize what is experimental animation. For that, we present the historical panorama of the directors of this type of film in Brazil and we reflect on the practice of two films produced during the course of Cinema de Animação at the Universidade Federal de Pelotas, being *A Olho Nu* (2018) and *Euforia* (2018).

Keywords: animation film; experimental animation; brazilian animation.

SUMÁRIO

Introdução.....	5
1) Panorama Histórico da Animação Experimental no Brasil.....	7
1.1) A Animação Experimental em Centros e Núcleos pelo Brasil.....	7
1.2) Realizadores Brasileiros de Animação Experimental.....	10
2) Animação Experimental: da Prática ao Conceito.....	11
2.1) <i>A Olho Nu</i>	12
2.2) <i>Euforia</i>	17
2.3) O que é animação experimental?.....	19
3) Considerações.....	20
Referências.....	22

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), pude conhecer alguns dos principais animadores e suas formas de trabalho. Segundo esses autores, o russo Ladislav Starevich, foi a primeira pessoa a fazer carreira de animação com bonecos em seu filme *Lucanus Cervus* (1910). O cuidado com seu trabalho era tanto que eles tinham aproximadamente 300 máscaras faciais cada, usadas para transmitir diferentes expressões. A alemã Lotte Reiniger, em 1923, com apenas 24 anos de idade, assumiu a produção de *As Aventuras do Príncipe Achmed* (1926), que é o segundo¹ longa-metragem de animação. Len Lye, neozelandês, com carreira na Inglaterra, fez o filme sem câmera chamado *A Colour Box* (1935) e é 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 importante da animação experimental 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*². Concluímos que a motivação desses animadores é normalmente mais pessoal, a fascinação de ver seu trabalho ganhando vida própria, se movimentando livremente no tempo e espaço.

Ao assistir o 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.

¹ *El apóstol* (1917) de Quirino Cristiani foi o primeiro longa-metragem animado do mundo.

² 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.

Na animação brasileira Norman McLaren ganha destaque por ter sido a inspiração de um dos nossos principais pioneiros, Roberto Miller, que fundou o Centro Experimental de Cinema de Animação, em 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 contexto que identifiquei meu interesse expressivo como estudante no curso Cinema de Animação na Universidade Federal de Pelotas (UFPel) ao realizar filmes como *A Olho Nu* (Luana Biagioni, Bruno Iligo, Ramona Krüger, 2018)³ realizado na disciplina de stop-motion e *Euforia* (Luana Biagioni, Bruno Iligo, Rodrigo Matos, 2018)⁴ como a parte prática do trabalho de conclusão de curso. Assim buscando maior compreensão, dentro do recorte brasileiro, surgiu a seguinte pergunta que norteia a pesquisa: o que é a animação experimental?

Para responder essa questão, estabelecemos como objetivo geral conceituar a animação experimental a partir da reflexão sobre a prática de dois curta-metragens. Dessa maneira, propomos uma metodologia dividida em quatro etapas: 1) estudo dos filmes e livros contidos no quadro teórico para entender as condições de realização de alguns filmes classificados como experimentais; 2) pesquisa nos catálogos da mostra Galeria do Festival Internacional de Animação - Anima Mundi, para verificar os filmes brasileiros de animação experimental selecionados e identificar os seus realizadores; 3) entrevista com Diego Akel, animador experimental brasileiro contemporâneo, com o intuito de compreender como o conceito de animação experimental se aplica ao seu processo criativo; 4) relatar e refletir a minha vivência empírica com as produções experimentais dentro do curso de Cinema de Animação.

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.

³ Disponível em <<https://vimeo.com/289509375>>. Acesso em 23 out. 2018.

⁴ Disponível em <<https://vimeo.com/285359862>>. Acesso em 23 out. 2018.

1) Panorama Histórico da 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 filmes, 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 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. Encontramos 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 - Annecy', 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 ano⁵.

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 núcleo⁶ 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

⁵ 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 Jornal do Cinema, edição 4 <<http://jornaldocinema.com.br/>>, acesso em 26 de nov. 2018.

⁶ Fonte disponível em <<http://nucleodeanimacaodecampinas.blogspot.com/p/blog-page.html>>. Acesso em 11 de out. 2018.

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, Fortaleza e Porto Alegre. Portanto, esses núcleos regionais se configuravam 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.

1.2) Realizadores Brasileiros de Animação Experimental

Um dos objetivos desta pesquisa é identificar os realizadores de filmes nesta linguagem. O nome mais relacionado com essa área é o de Roberto Miller, segundo Magalhães (2011). Um dos destaques, durante os anos 1960, foi o grupo carioca Fotograma, que tinha como intuito “divulgar o cinema de animação amplamente e também por em prática realizações dedicadas exclusivamente ao filme do gênero”, conforme Moreno (1978, p.93). Ainda na região sudeste, encontramos Marcos Magalhães, outro realizador do experimentalismo no Brasil. Encontramos também os seguintes realizadores identificados na mostra Galeria⁷ do Anima Mundi: Agner Rebouças, Bruno Perê, Ota, Rodrigo Eba, Thiago Vaz - *O Fim é o Começo* (2015); Paulo O’Meira, Rim Chiaradia, Thiago Gomes, Ziza, Rodrigo Eba, Thiago Vaz - *Graffiti que Mexe* (2011); Antonio Vicentini - *The Trip* (2014); Bárbara de Azevedo - *Agudo* (2007); Bruno Mazzilli - *Pipoca* (2010), *Reciclocidade* (2015); Cláudio Santos Rodrigues; Leonardo Rocha Dutra - *Tipoema - Movimento Um* (2012); Claudio Roberto - *Miudinho* (2013); Daniel Drummond - *Chiaroscuro* (2014); Diego Akel - *Linhas e Espirais* (2009), *Maria da Glória* (2012), *Mobilis* (2014), *Pretas* (2014) *São João* (2013); Glauber Rodrigues de Almeida - *Persona Victima* (2013); Hélio Coelho - *Insano Jazz* (2009); João Pedro Oliveira - *Petals* (2016); Juliana Buli - *Selvas Internas* (2007); Juliana Rabello Machado - *Improvisação Sobre um Tema Secreto* (2009); Leandro Angare - *Pulso* (2013); Leonardo Cata Preta - *Moradores do 304* (2007); Marcos Faria - *Almas* (2018) e Rognunes e Mica Farina - *Embolada* (2007).

Ainda seguindo essa linha de expressividade, tendo como referência as obras de Norman McLaren, identificamos dentro dessa lista o amazonense Diego Akel.

Com o objetivo de complementar essa pesquisa, Diego Akel - que tem conquistado

⁷ Espaço destinada a exibição de filmes não-convencionais ou experimentais merecem ser vividas em um ambiente mais próximo de uma galeria de arte do que de uma sala de cinema. (Informação retirada do site oficial: <<http://www.animamundi.com.br/pt/festival/animemoria/animemoria-2008/>>. Acesso em 26 de nov. 2018.

reconhecimento internacional, através dos seus filmes⁸ - concedeu uma entrevista onde declara sobre o seu perfil de trabalho, o começo de sua relação com a animação experimental. Foi nos anos 90, com uma câmera emprestada de um colega que Diego, sem saber nenhum princípio de animação, começou seus experimentos. Assim, continuou fazendo trabalhos no colégio, porém de animações tradicionais. Em 2006 resolveu efetivamente focar no experimentalismo. Ainda nesta etapa, o cineasta relatou sobre como são feitos os curtas-metragens e onde ele costuma produzir, isto é, no estúdio de pequeno porte que tem em sua casa. Akel ainda nos informou sobre o funcionamento do Núcleo de Cinema de Animação da Casa Amarela (NUCA), vinculado à Universidade Federal do Ceará (UFC) e que ainda mantém os materiais recebidos do NFB, nos anos 80. Dentre suas referências estão Norman McLaren e Len Lye além de Jake Frise; Johan Ripjna; Miloš Tomić; Theodore Ushev; Jodie Mack. No âmbito brasileiro, destacou Jeferson Hamaguchi; Carlon Hardt; Fabio Yamaji; Rosana Urbes.

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.

⁸ A obra de Diego Akel no campo da animação experimental é reconhecida internacionalmente como referência na área, já tendo seus filmes citados em sites como Colossal, Cartoon Brew, Hypeness e publicações brasileiras especializadas como a revista Filme Cultura. (Informação retirada do blog oficial de Diego: <http://cineakel.blogspot.com/p/sobre-diego-akel_3.html>. Acesso em 21 de out. 2018)

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. Percebermos que este tipo de linguagem demandava pesquisa para identificar diversos materiais e como eles podiam 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), procuramos uma textura mais arenosa e para isso fizemos alguns testes para ver qual opção seria melhor. Foram utilizados nos testes: areia, farinha de trigo e farinha de rosca. Entretanto, os dois primeiros materiais, quando em contato 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), nos remetia 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*⁹. 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 definir os materiais começamos a animação. Ao longo do processo compreendemos que para manter o fluxo de transição entre as obras apresentadas poderíamos incluir, aos poucos, as cores presentes no quadro seguinte. Apesar de ser nossa primeira experiência com esse tipo de linguagem, mais improvisada, o processo de animar fluiu de maneira espontânea com soluções surgindo à medida que o filme ia acontecendo.

⁹ Animatic: versão inicial do filme, contendo o esboço das imagens sequenciais, acompanhadas pela trilha sonora.

Iniciamos o processo de animação trabalhando simultaneamente com as obras de Guinard e Iberê Camargo. Mais abaixo, tínhamos a representação de o *Ciclista* e, sobre ela, adicionamos 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).

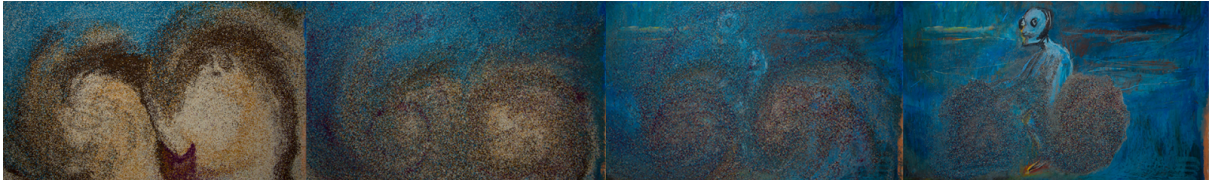


Figura 3: Trecho da transição entre *As Gêmeas* e o *Ciclista*.

Fonte: arquivo pessoal da pesquisadora.

Em se tratando dos materiais empregados, verificamos que com a farinha de rosca bastavam 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. Um dos desafios desta etapa foi a representação do movimento de virada dos rostos de *As Gêmeas* pois, para manter a forma, tivemos que mover grão por grão, usando pinças e pincéis. No restante da animação, movemos grupos de grãos de farinha de rosca com a palma da mão. Para completar a transição entre os quadros, fizemos 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, optamos por incluir também outras cores e símbolos de seu universo expressivo, bem como raspar, com o estilete, a nossa representação em giz pastel oleoso (veja Figura 4, próxima página).

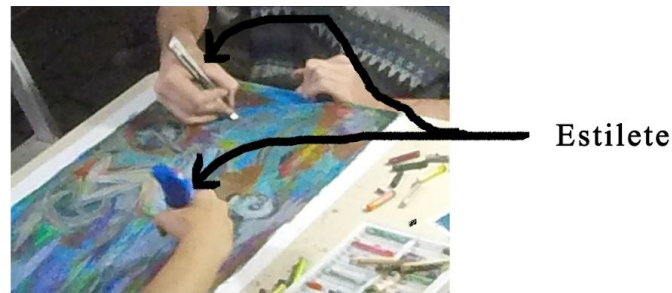


Figura 4: manipulação da representação de o *Ciclista*.
Fonte: arquivo pessoal da pesquisadora.

Prosseguindo no processo de realização deste filme, recorreremos ao uso de uma placa de vidro, sobre a qual aplicamos massa de modelar, para representar a obra de Candido Portinari. Na animação dessa etapa, optamos por acrescentar mais massinhas por cima, formando novas figuras (veja Figura 5). 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, iniciamos fazendo a representação de *Guerra* com massinhas sobre a placa de vidro (veja Figura 6, item 8). Para a transição, fomos desconstruindo-a (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, próxima página) optamos por incluir participação do personagem, no formato de boneco, incorporando um certo senso narrativo ao filme. Assim, fizemos as massinhas saindo do quadro de Portinari (veja Figura 7, item 1-a,b,c; item 2-d) e entrando no copo que está sendo segurado pelo personagem (veja Figura 7, item 3), como se a pintura de Vivian Herzog estivesse ali dentro.

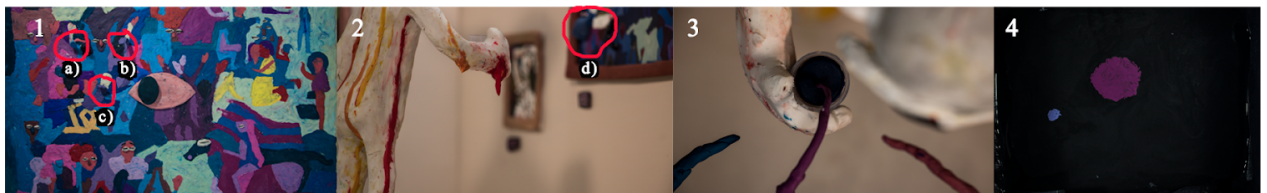


Figura 7: Trechos da transição entre as obras de Candido Portinari e Vivian Herzog.
Fonte: arquivo pessoal da pesquisadora.

Destacamos que, para a representação da obra de Vivian Herzog (veja Figura 1, item h, página 11), houve a necessidade de buscar uma materialidade com textura líquida. Para tanto, realizamos diversos testes evidenciando o senso laboratorial necessário para este tipo de animação. Assim, iniciamos pingando tinta guache numa superfície com água. Entretanto, a tinta se diluía rapidamente e num formato expansivo - o que impossibilitava termos o controle sobre áreas com cores delimitadas. Testamos outras opções como óleo e leite, mas o efeito se repetia. A solução final encontrada foi uma mistura de água com farinha de trigo e tinta guache que ficou com uma textura pastosa. Num recipiente retangular, fomos adicionando diversas porções dessa mistura com cores específicas (veja Figura 8), de maneira que foram sendo integradas numa composição similar a referência.



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, definimos que nosso personagem, até então imóvel, deveria interagir com as obras. Apesar da estrutura do boneco não ter sido feita para se mexer por articulações, 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.

Percebemos, durante o processo de realização do filme que, tanto as cenas dos quadros, quanto as do personagem sendo afetado, foram feitas intuitivamente. Apesar de termos realizado os 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 montamos nossa estrutura de trabalho diário, usando mesas, computadores, luminárias e câmera fotográfica digital.

Enquanto estudante no bacharelado Cinema de Animação, o interesse pela animação experimental se manteve. Ao chegar no sexto semestre, atendendo a demanda de planejamento para o filme de conclusão de curso, surgiu a proposta do experimental associado ao videoclipe, conforme descrito a seguir.

2.2) *Euforia*

Considerando a intenção de ter a música com ponto de partida para a criação de um filme experimental, escolhemos uma criação de Erick Trip que concedeu os direitos de uso. Ao analisar cada parte da trilha sonora, identificamos 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, optamos pelo desenho animado digitalmente e a rotosopia¹⁰. A ideia era apresentar alguém sentindo os efeitos da ressaca ao acordar. Evitando identificar pessoa ou local específico, escolhemos não fazer cenário e nem ter um personagem fixo. Na gravação do vídeo de referência para a rotosopia, contamos com cinco pessoas de biotipos diferentes. Já nessa etapa, o processo foi experimental, sem ter nenhum planejamento previamente definido. Com a câmera do celular, gravamos 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 rotosopia.



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

Ao iniciar a etapa de realização deste filme, fizemos 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. Definimos que o traço individual dos animadores deveria ser mantido para que essa diversidade expressiva ficasse evidente no videoclipe pois tem um perfil coletivo e experimental.

¹⁰ Rotosopia: 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.

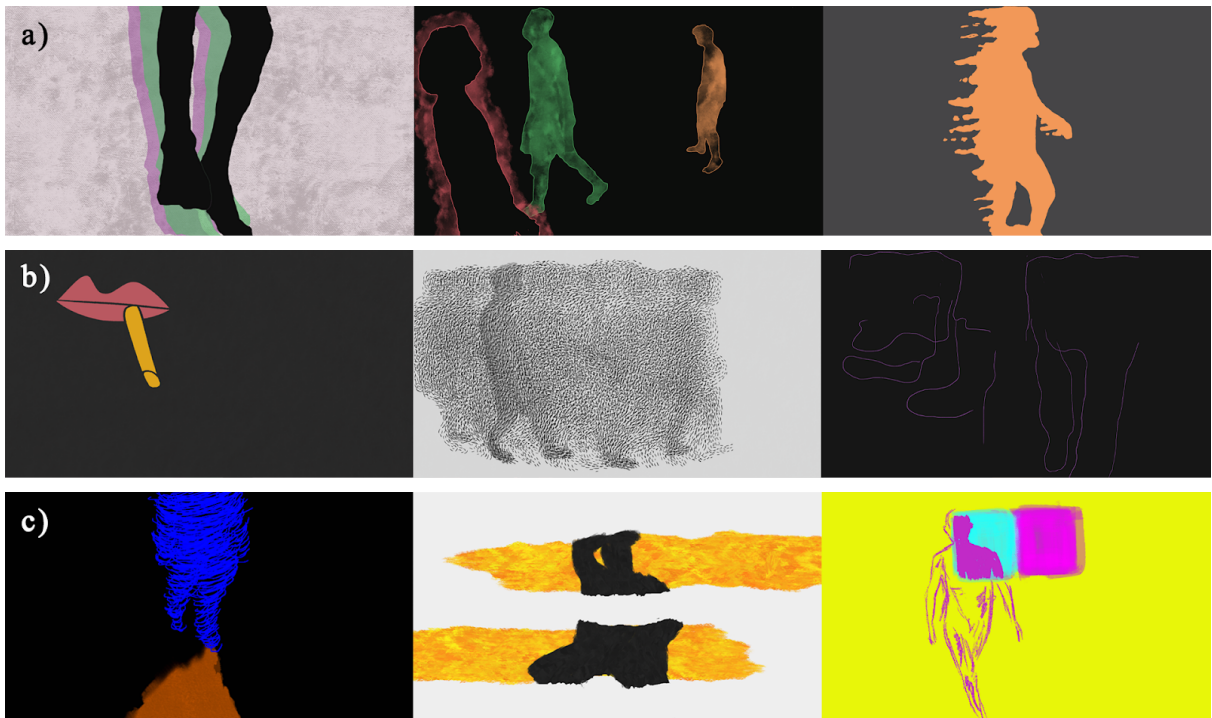


Figura 11: imagens de trechos de diferentes cenas feitas por diferentes animadores
 a) autoria de Luana Biagioni b) cenas feitas por Bruno Iligo c) cenas feitas por Rodrigo Matos
 Fonte: acervo pessoal da pesquisadora.

2.3) O que é animação experimental?

Iniciamos 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. Reconhecemos 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 podemos 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.

Ao lembrarmos o processo de produção do filme *A Olho Nu*, ficou evidente que seguíamos um fluxo aberto ao improviso criativo. Os movimentos realizados, quadro a quadro, tinham uma trajetória sequencial imprevista, uma vez que sabíamos apenas nossos 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 íamos propondo, a cada imagem.

Já no videoclipe *Euforia* contávamos com o improviso a partir de um elemento pré-estabelecido, a música. Seguindo o seu ritmo, fomos propondo 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 diversidade expressividade em termos de linhas, cores e texturas.

Assim, compreendemos que o improviso está na essência do conceito sobre animação experimental, ideia essa também reforçada pelo cineasta Diego Akel.

3) Considerações

A animação experimental é uma linguagem que tem marcado minha trajetória dentro do curso, como realizadora, e que retomo novamente nesse trabalho escrito. Para isso propus uma compreensão através da pesquisa sobre o que é o conceito de animação experimental. Acredito que foi possível chegar nele justamente porque busquei em minha trajetória as experiências práticas, revisitando meu processo de realização dos dois filmes, *A Olho Nu* e *Euforia*. Assim, ficou evidente a presença de um espaço laboratorial, onde se podia testar materiais, movimentos, indicando que quem quer fazer esse tipo de filme tem que estar predisposto ao experimentar.

No intuito de complementar a pesquisa procurei conhecer realizadores, como o Diego Akel, para entender como funciona o seu processo de criação. Nessa aproximação, pude relacionar sua prática com as minhas experiências e, a partir daí, melhorar minha compreensão do que é a animação experimental. A partir deste estudo, conclui que esse conceito 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, percebemos a necessidade de prosseguir com os estudos sobre a animação experimental, uma vez que identificamos 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

LIVROS E REVISTAS

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.

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

MIRANDA, C.; MURARI, L.; GARCIA, L. **Feiticiarias, 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.

FILMES

O CINEMA animado. Direção e produção: Arnaldo Galvão e Sérgio Nesteriuk. 2013. 110 min.

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

CONTEÚDO ONLINE

AKEL ESTÚDIO. **Sobre Diego Akel.** Disponível em
<http://cineakel.blogspot.com/p/sobre-diego-akel_3.html>. Acesso em 21 de out. 2018.

CENTRO TÉCNICO DO AUDIOVISUAL. **Histórico.** Disponível em
<<http://ctav.gov.br/institucional/historico/>>. Acesso em 11 de out. 2018.

NÚCLEO DE ANIMAÇÃO DE CAMPINAS. **Quem Somos.** Disponível em
<<http://nucleodeanimacaodecampinas.blogspot.com/p/blog-page.html>>. Acesso em 11 de out. 2018.

CANADÁ ANIMA BRASIL. **Centro Experimental de Ribeirão Preto.** Disponível em
<<https://canadaanimabrasil.wordpress.com/2011/06/21/centro-experimental-de-ribeirao-preto/>>. Acesso em 11 de out. 2018.