



ANIMAÇÃO, LINGUAGEM DAS ARTES VISUAIS

Carlos Robério Silva

Graduando do Curso de Licenciatura em Artes Visuais do Centro de
Artes/Universidade Regional do Cariri – URCA

carlosrh2@gmail.com

<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4425270T8>

Fábio José Rodrigues da Costa

Professor do Departamento de Artes Visuais do Centro de Artes/Universidade
Regional do Cariri – URCA

fajorodrigues@uol.com.br

<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4702955Z0>

RESUMO

O presente artigo trata da Animação enquanto linguagem das Artes Visuais. Para compreendê-la foi necessário um estudo teórico/bibliográfico associado à pesquisa sobre artes que permitiu o conhecimento dos primeiros artistas a se apropriarem desta linguagem. Um experimentalismo sem limites e a inserção de suas visões artísticas contribuirão para uma experiência estética visual nunca vista, graças ao imbricamento do saber das Artes Tradicionais e dos estudos do movimento pela Fotografia e pelo Cinema. Foram analisados trabalhos de animação participantes do *LUMEN_EX 2011*, um dos mais importantes eventos de Arte Digital da Espanha, com o intuito de demonstrar a tradição da Animação nas Artes Visuais, contudo ressignificada por seus atuais sujeitos para a contemporaneidade e para a arte contemporânea.

Palavras-Chave: Artes Visuais, Animação, Experimentalismo

RESUMEN

Este artículo trata de la animación como un lenguaje de las Artes Visuales. Para entenderlo fue necesario un estudio teórico/bibliográfico asociado a una investigación sobre las artes que permitió el conocimiento de los primeros artistas que se apropiaran del lenguaje. Un experimentalismo sin límites y la inserción de sus visiones artísticas contribuyeron a una experiencia estética visual nunca vista antes, gracias al imbricamento de los conocimientos tradicionales de las Artes y los estudios del movimiento en la fotografía y el cine. Fueron analizados trabajos de animación participantes de *LUMEN_EX 2011*, uno de los eventos más importantes del Arte Digital de España, con el fin de demostrar la tradición de la animación en las Artes Visuales, sin embargo ressignificada por sus actuales sujetos para la contemporaneidad y el arte contemporáneo.

Palabras clave: artes visuales, Animación, experimentalismo

1. Introdução



Ao falarmos de Animação, o primeiro pensamento que nos vem à cabeça atualmente são os filmes realizados digitalmente para o mercado cinematográfico - como é o caso de "Toy Story", o primeiro filme de animação feito totalmente em computação gráfica, ou até o mais recente "Rio", ambas da produtora "Pixar Animation Studios", já tradicional na produção de filmes deste gênero. Assim como também nos remete a algumas produções destinadas aos comerciais de TV e ainda aos desenhos animados que se fazem presentes na infância de muitas pessoas.

No entanto, no campo da Animação também encontramos trabalhos que nem sempre têm como finalidade atender ao mercado do entretenimento, ou servirem de produtos para a satisfação da alma consumidora da cultura de massa. São trabalhos que em sua maioria não seguem uma narrativa linear, exploram outras possibilidades visuais e tratam de questões corriqueiras que nem sempre são perceptíveis ao nosso olhar (ou muitos de nós fazemos questão de não percebê-las).

Tais animações se mostram atraentes objetos artísticos, uma vez que se valem do principal elemento sintático visual: o movimento, o elemento mais atraente para a nossa percepção (ARNHEIM, 2005). A Animação, assim como a Pintura, por exemplo, também lida com os outros elementos de sintaxe plástica (BARBOSA JUNIOR, 2001), mas é principalmente com o movimento que ela potencializa artisticamente seu objeto. Associado a outros aspectos mencionados anteriormente, a Animação constitui sua linguagem no campo das Artes Visuais, mostrando desta forma questões e preocupações inerentes ao fazer artístico. Para melhor compreensão deste fazer, convém lembrar alguns dos principais artistas do século XX, já que são muitos que contribuíram para o processo da Animação como linguagem. É onde se concentra um experimentalismo sem igual na produção animada européia e estadunidense.

2. O Experimentalismo

A herança do experimentalismo na Animação provém dos seus próprios sujeitos, principalmente no início do século XX, onde a maioria dos artistas já tinham uma

experiência anterior com a Arte. Muitos se apropriaram da Animação para inserir sua visão artística e potencializar o seu fazer proveniente de outras linguagens.

É o caso do francês Emile Cohl, que foi o primeiro artista a introduzir sua visão artística na Animação, justamente por ter uma formação e experiência artístico-cultural. Na juventude, por volta de 1878, já era considerado um grande ilustrador e artista plástico por artigos e revistas da época, e fazia parte de um círculo de relacionamentos que envolvia poetas, jornalistas e críticos.

Seu primeiro filme, “Fantasmagorie” (imagens 01, 02 e 03), realizado em 1908, é considerado o primeiro desenho animado. Um trabalho que se constitui do principal elemento formal percebido por nossa visão: a linha. Com este elemento Emile Cohl realiza um trabalho em que a linearidade não tem lugar, diferentemente das produções exigidas por grande parte do mercado em que as histórias precisam ter princípio, meio e fim.



Imagens 01, 02 e 03: Frames de “Fantasmagorie”, de Emile Cohl¹

Utilizando-se da expressividade da linha, “Fantasmagorie” apresenta sequências onde os objetos sofrem múltiplas mutações. Associadas ao fundo negro, esses objetos se realçam no espaço, ao mesmo tempo em que ganham uma profundidade neste, escapando assim dos limites do espaço bidimensional.

(...) Cohl conseguiu extraordinárias animações em movimento de incrível fluidez, com figuras que não se limitavam às duas dimensões do suporte, mas permitiam explorar a profundidade virtual do espaço tridimensional através do tratamento ilusório do escorço e do jogo perspectivo. Os elementos do universo artístico, com suas infinitas possibilidades de sintaxe

¹ Fonte: www.archive.org. Acesso em 22/01/12.



plástica, adentravam verdadeiramente no emergente cinema de animação, dando origem a uma nova arte. (BARBOSA JUNIOR, 2001, p. 51)

Cohl fixou um estilo em que a estética de suas animações não intencionavam a racionalidade. Influência herdada do grupo artístico ao qual fazia parte: “Os Incoerentes”, um grupo cuja filosofia era “iconoclasta, antiburguesa, antiacadêmica e violentamente antirracional”. As preocupações estéticas deste grupo terão grande influência nas produções de Cohl, além de influenciarem movimentos posteriores como o dadaísmo e o surrealismo.

Paralelamente à técnica do desenho animado também se desenvolviam outras técnicas, como é o caso da animação tridimensional, onde se verificou um vasto campo de experimentação. Durante os primeiros anos do século XX, a animação tridimensional se mostrou um lugar de descobertas e de grandes criações artísticas com diversos objetos, ao ponto de subdividir-se e receber denominações de acordo com a natureza dos materiais utilizados e seus efeitos – em contraposição ao filme comercial, principalmente as séries de desenho animado que começavam a dominar as salas de cinema estadunidenses e européias.

Dentre os muitos artistas que contribuíram para este tipo de animação podemos citar o polonês Wladyslaw Starewicz, que já realizava animações desde 1910. Um dos seus principais trabalhos, “The Cameraman’s Revenge”, de 1912, mostra seu pioneirismo com a “animação de bonecos”, técnica tradicional da animação tridimensional. Nesta Starewicz satiriza, de modo bastante criativo, traços da personalidade humana através da representação de insetos. Seus cenários são também ricos em detalhes e os movimentos dos personagens são muito convincentes.

O experimentalismo da Animação também atraiu artistas de outras linguagens. A Animação se contaminava com o pensamento de outros movimentos artísticos, assim como músicos e pintores se apropriavam do seu conhecimento:

O filme *Ballet mécanique* do pintor cubista Fernand Léger e de Dudley Murphy, apresenta animação; o dadaísta Hans Richter fez uso de configurações animadas inspiradas por ritmos musicais, e vários membros do movimento surrealista utilizaram técnicas de animação para obter efeitos nos seus filmes. (...) Vários jovens artistas plásticos optaram pelo

desenvolvimento de seus conceitos estéticos no campo da animação, explorando formas visuais pouco ou nada trabalhadas pelo filme comercial. (IBIDEM, 2001, p. 85)

É nesse diálogo da Arte que encontramos sua contribuição para a linguagem da Animação, uma linguagem de grande potencial, que se mostra como um campo diverso e enriquecedor (imagens 04, 05 e 06). Sua história sempre esteve imbuída de imbricamentos, a exemplo do conhecimento das Artes Tradicionais (Desenho, Pintura, Escultura e Música) com o Cinema e com a Tecnologia.



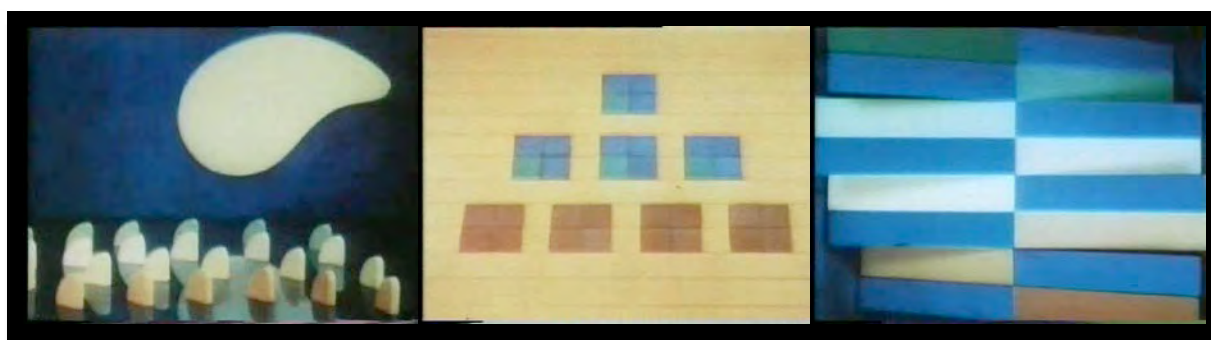
Imagens 04, 05 e 06: Frames de “Ballet Mécanique”, de Fernand Léger e Dudley Murphy.²

Neste diálogo é que surge, por exemplo, o encontro da arte abstrata com a linguagem da animação. Nos anos 20, Walther Ruttmann apresentará suas primeiras animações abstratas, onde as formas geométricas dinamicamente mudam de uma cor para outra, apresentam organicidade e demonstram fluidez em seu movimento, como se procurassem responder a cada nota da música que rege a narrativa: assim é a série denominada “Opus”, de 1921 trabalhos estes que causaram grande admiração.

Com o intuito de descobrir e explorar outras estéticas no campo visual, a criatividade destes artistas também esteve presente na concepção de novas técnicas e ferramentas para atender aos seus propósitos artísticos. Oskar Fischinger, grande animador alemão dos anos 30, a exemplo criará uma máquina própria para cortes minuciosos dos seus blocos de cera, preparados especialmente para serem fotografados quadro a quadro. Com tal processo Oskar também criará

² Fonte: www.youtube.com. Acesso em 22/01/12.

animações abstratas preocupadas com a sintonia entre som e imagem – preocupação herdada do seu amigo artista Walther Ruttmann. É o que nos revela um de seus principais trabalhos, “Komposition in Blau”, de 1935 (imagens 07, 08 e 09), onde padrões geométricos se aliam à música para expressarem seus belos movimentos.



Imagens 07, 08 e 09: Frames de “Komposition in Blau”, de Oskar Fischinger.³

Nos anos 1940 os trabalhos do escocês Norman McLaren começam a ganhar destaque. Este foi um grande experimentador da Animação: levou o experimentalismo a sério, chegando a encarnar o “protótipo do artista/cientista numa busca intensa e apaixonada para saciar sua curiosidade técnica a serviço da expansão dos limites artísticos da ação animada” (BARBOSA JUNIOR, 2001, p.92). McLaren investigou as mais variadas técnicas de animação até então conhecidas naquele momento, explorando todas as suas potencialidades, além de trazer inovações para as mesmas. É perceptível a miscelânea técnica em suas produções: “Begone Dull Care” (1949) é resultante de diversas técnicas de desenho e pintura feitas diretamente na película do filme (imagens 10, 11 e 12); “A Phantasy”, de 1952 foi realizado combinando-se o método “pintura-no-tempo” – resultado da fotografia *frame a frame* das sucessivas mudanças em desenho ou pintura – com recortes e objetos “3D” (Norman McLaren foi o precursor do filme em três dimensões no início dos anos 1950). Ainda pensou para além do visual ao pesquisar métodos de sonorização para algumas de suas animações: “a procura por sons nunca antes produzidos o levou a criar a técnica de *animação sintética do som*, desenhando com

³ Fonte: IBIDEM.

caneta e estilete diretamente na banda sonora do negativo”⁴; o “sistema estereoscópico de som” foi um método criado para que o som pudesse acompanhar suas imagens nas salas que projetavam seus filmes de efeito 3D.



Imagens 10, 11 e 12: Frames de “Begone Dull Care”, de Norman McLaren.⁵

Na década de 1950 McLaren criou animações com o *oscilógrafo de tubo de raios catódicos* (CRT)⁶, tecnologia que estava sendo aperfeiçoada no campo da Eletrônica e que mais tarde originaria o monitor de TV a cores. Tal tecnologia permitiu a realização dos seus filmes 3D, como foi o caso do citado “A Phantasy”. Neste sentido, podemos citar a artista norte-americana Mary Ellen Bute, que desde 1930 pesquisava a Eletrônica como instrumento estético na Animação. Suas investigações artísticas envolveram artistas de outras áreas da Arte, ao mesmo tempo que atraíram outras da área da Ciência:

Bute trabalhou ao lado do especialista em eletrônica, Leon Theremin, e do pintor, músico e matemático, Joseph Schillinger, além de seu trabalho ter despertado o interesse do cientista Ralph Potter, da Bell Telephone Laboratories - uma das empresas mais importantes do ramo na época. (CRUZ, 2006, p. 47)

Com a contribuição destes especialistas, Mary realizou trabalhos com um osciloscópio⁷, modificado para ser utilizado no desenho de formas gráficas. *Abstronics*, foi o termo criado pela artista para designar tais trabalhos, derivado do

⁴ Artigo de Yale Gontijo - reportagem do jornal Correio Braziliense: “CCBB recebe mostra de Norman McLaren” (18/12/2007). Disponível em: <http://divirta-se.correioweb.com.br/materias.htm?materia=793&secao=Programa-se&data=20071218>. Acesso em 29/02/12.

⁵ Fonte: www.youtube.com. Acesso em 22/01/12.

⁶ Aparelho medidor que permite visualizar, numa tela catódica, as variações de uma tensão elétrica. Também pode ser chamado de osciloscópio. Fonte: <http://houaiss.uol.com.br>. Acesso em 20/05/12.

⁷ O Osciloscópio é um equipamento eletrônico utilizado para testar Rádio, TV e equipamentos de radar.



encontro das palavras “*abstractions*” e “*electronics*”, representando desta maneira seu processo poético.

Conforme exposto, os experimentos dos artistas do século XX também suscitaram pesquisas direcionadas aos processos de feitura da Animação, principalmente por aqueles que realizaram trabalhos com formas geométricas e abstratas. Cada vez mais tais processos foram se automatizando de forma a conferir agilidade e dinamismo na realização dos filmes de animação. Tanto os experimentos técnicos analógicos – como é o caso da máquina de fatiar criada por Oskar Fischinger – quanto os eletrônicos – demonstrados há pouco com Norman McLaren e Ellen Mary Bute – contribuíram para que a Animação ganhasse cada vez mais autonomia técnica. Com os avanços da Computação Gráfica, que já começava a demonstrar sua potencialidade nos anos 70, será deflagrada mudanças substanciais em diversos aspectos no fazer artístico desta linguagem.

3. Novas Tecnologias e Animação

Com a inserção das novas tecnologias no campo da Arte, serão instigadas novas experiências visuais e discursos que cada vez mais se confundirão com a vida cotidiana. Os avanços tecnológicos foram influenciando cada vez mais as diversas atividades humanas, e hoje a Tecnologia tem grande presença em muitos setores da sociedade. Com a Arte não seria diferente, já que a “Arte, em todos os tempos, sempre se valeu das inovações tecnológicas para seus propósitos” (PIMENTEL, 2003, p.114).

No campo da Animação a Tecnologia começa a provocar significativas mudanças a partir dos anos 80, principalmente no tocante à automatização do processo produtivo, mudanças estas que se estenderão até os dias atuais (CRUZ, 2006). Com o computador a Animação ressurgiu mais uma vez como forma de entretenimento para a indústria cultural, mas ao mesmo tempo permitiu que produtores independentes dominassem cada vez mais os meios de produção para a realização de seus filmes.



A invenção da internet dinamizou e democratizou a informação acerca de técnicas e conhecimentos inerentes à Animação, e também facilitou a divulgação e circulação das animações experimentais por todo o globo terrestre.

Para abarcar tal produção, foram surgindo eventos destinados à sua fomentação. Atualmente existem muitos festivais, devido também ao grande número de artistas em plena atividade. Destacamos aqui o “LUMEN_EX – Premios de Arte Digital / Digital Art Awards” da Universidad de Extremadura, localizada na cidade de Badajoz, Espanha. Apesar de ser um festival recente – criado em 2010 – o “LUMEN_EX” também tem se tornado referência ao difundir e premiar trabalhos artísticos digitais de todas as partes do mundo, com o intuito de

Ampliar la colección artística mediante la incorporación de obras digitales, intentando de este modo añadir creaciones pertenecientes a los movimientos y técnicas contemporáneas, acogiendo la evolución desarrollada en el arte en la última década y comprometiéndonos con estas nuevas creaciones y colecciones que justifican su actuación y puesta al día (CARRILLO, 2010, p. 12-14).⁸

Desta forma, tal evento crê na Animação como uma linguagem da Arte Contemporânea, pois tem uma seção de premiação exclusiva para esta. Nestes eventos, assim como em outros dedicados a esta linguagem, conferimos uma produção não destinada aos interesses da indústria cultural, assumindo uma preocupação artística e conectada com a contemporaneidade, pois trazem em sua narrativa questionamentos e discussões acerca das relações e movimentos que acontecem dentro das sociedades contemporâneas.

É o caso de “Dos Tristes Tres” (imagens 15, 16 e 17), de Juan Miguel Hernández Nevado, selecionado para exposição no “LUMEN_EX 2011”. A animação narra três histórias distintas de três sujeitos de diferentes nacionalidades. Duas destas têm suas vidas marcadas pela Guerra em momentos diferentes na história da humanidade. A rápida interrupção entre as duas sugerem não haver nenhuma conexão; no entanto uma linha vermelha, presente nas duas histórias parecem nos

⁸ “Ampliar a coleção artística mediante a incorporação de obras digitais, intentando deste modo, adicionar criações pertencentes aos movimentos e técnicas contemporâneas, acolhendo a evolução desenvolvida na arte na última década e comprometendo-nos com estas novas criações e coleções que justificam sua atuação e fixação ao dia-a-dia”.

indicar ligações bastante íntimas. A terceira história se mostra incompleta. Será que esta também terá o mesmo fim das outras? Em quais aspectos todas estas histórias se encontram? Ou até mesmo, se afastam? “Dos Tristes Tres” parece nos lançar tais questões e deixa que cada um de nós procure os “nós” implícitos, atados ou desatados, nesta grande linha vermelha.



Imagens 15, 16 e 17: Frames de “Dos Tristes Tres”, de Juan Miguel Hernández.⁹

A animação contemporânea, além de apontar questões globais, também identifica situações e problemáticas próprias de um local. “Rotoscopia del Laburante” (2010-2011), da argentina Gaby Barrionuevo (imagens 18, 19 e 20) e “Metro – Historia de Ciudad” (2011), do chileno Marcelo Faundéz (imagens 21, 22 e 23), apontam relações internas específicas de um lugar: nestes dois casos, as grandes metrópoles.

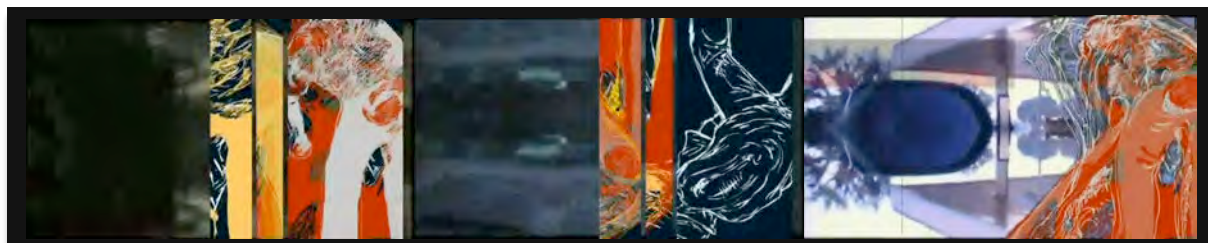
O primeiro apresenta um personagem sobreposto em cenas registradas da província de Córdoba – Valle de Punilla, Ongamira. Tais cenas se apresentam distorcidas, espelhadas, em rápidas sucessões, acompanhadas por uma trilha sonora eletrônica que responde ao dinamismo das imagens. O personagem é um pedreiro em horário de trabalho. De acordo com a autora, a animação é uma “homenaje a todos los trabajadores que son empleados en “negro”, o sea sin los beneficios que las leyes mundiales otorgan al trabajador”¹⁰.

De fato a sobreposição das imagens, juntamente com o contraste de cores com a estética da Pop Art, parecem nos sugerir um trabalhador em frenético labor para

⁹ Fonte: <http://www.youtube.com/user/premioslumenex>. Acesso em 23/01/12.

¹⁰ “Homenagem a todos os trabalhadores que são empregados em “negro”, ou seja, sem benefícios que as leis outorgam ao trabalhador”. Fonte: www.gabrielabarrionuevo.com.ar/video01.html. Acesso em 23/01/12.

sustentar e manter as atividades corriqueiras e injustas de uma cidade urbana que mal percebe sua presença e importância na sociedade.



Imagens 18, 19 e 20: Frames de “Rotoscopia Laburiente”, de Gaby Barrionuevo.¹¹

A segunda é composta por formas geométricas. Triângulos, quadrados, pentágonos e setas, de cor branca e variados tamanhos vão aparecendo aos poucos em cena, até formarem um conglomerado em contraste com o espaço negro. Duas linhas amarelas e paralelas compõem um segundo espaço, onde as figuras se movimentam para seu interior. Daí em diante as linhas mudam de direção, compõem outros espaços em que as figuras ocupam. Vão criando uma narrativa que justificam o seu título, pois nos remetem ao dia-a-dia de um dos transportes mais utilizados pela população dos grandes centros urbanos: o metrô. A sonorização realça as multidões e as situações que estas vivem neste coletivo.



Imagens 21, 22 e 23: Frames de “Metro – Historia de Ciudad”, de Marcelo Faundéz.¹²

Nesta atitude de percepção do cotidiano, naturalmente animadores também adentram questões referentes ao indivíduo. Atualmente se conferem narrativas que tratam da vida de sujeitos que nem sempre – ou nunca - estão no foco de

¹¹ Fonte: <http://www.youtube.com/user/premioslumenex>. Acesso em 23/01/12.

¹² Fonte: IDEM. Acesso em 23/01/12.



discussões da sociedade. Desta forma surgem animações que problematizam questões referentes a estes indivíduos, ou ainda dão visibilidade aos mesmos.

Nota-se que a Animação se mostra também como uma poderosa ferramenta daqueles que pretendem expressar suas experiências e vivências, ainda mais com as facilidades das tecnologias contemporâneas. Sendo assim, a Animação se converte numa das principais formas de expressão e comunicação de ideias dos muitos sujeitos que compõem o mundo atual, e se revela como importante linguagem artística da contemporaneidade.

REFERÊNCIAS

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e Percepção Visual: Uma psicologia da visão criadora**. Nova Versão: Tradução de Ivonne Terezinha de Faria. São Paulo: Editora Pioneira, Thomson Learning, 2005.

BARBOSA JUNIOR, Alberto Lucena. **Arte da Animação: Técnica e estética através da história**. São Paulo: Editora Senac, 2001.

CARRILLO, Juan Francisco Duque. **Premios de Arte Digital**. In: **Catálogo LUMEN_EX 2010**. Publicação Digital: Universidad de Extremadura, 2010.

CRUZ, Paula Ribeiro da. **Do Desenho Animado à Computação Gráfica: A Estética da Animação à Luz das Novas Tecnologias**. Salvador: Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Comunicação, 2006.

PIMENTEL, Lucia Gouvêa. **Tecnologias Contemporâneas e o Ensino da Arte**. In: BARBOSA, Ana Mae (org.). **Arte/Educação Contemporânea: Consonâncias Internacionais**. São Paulo: Cortez Editora, 2005.

Carlos Robério Silva

Graduando no curso de Licenciatura Plena em Artes Visuais do Centro de Artes Reitoria Violeta Arraes de Alencar Gervaiseau da Universidade Regional do Cariri – URCA. Mediador cultural, montador e desmontador de diversas exposições como: “Vestidas de Branco” - Nelson Leirner” e “Canteiro de Obras - Claudio Tozzi”. Recentemente expôs no LUMEN_EX 2011 – Prêmios de Arte Digital, na Espanha; fundador e músico da banda “Monastereo”.

Fábio José Rodrigues da Costa

Doutor em Artes Visuais pela Universidade de Sevilla (Espanha). Professor do Departamento de Artes Visuais do Centro Artes da Universidade Regional do Cariri – URCA. Líder do Grupo de Pesquisa “Ensino da Arte em Contextos Contemporâneos”- GPEACC/URCA/CNPq. Membro da Rede Ibero-Americana de Educação Artística. Secretário Geral do Conselho Latino-Americano de Educação pela Arte (CLEA).