

Hibridismo estético e inovações no cinema de animação pós-moderno

Aesthetic hybridity and innovations in postmodern animated cinema

Natacha de Souza¹ (PPGA-UFES)

Resumo: A modernidade e a pós-modernidade são marcadas por rápidas transformações sociais e culturais, resultando em uma desconexão entre o indivíduo, seu grupo social e a cultura, especialmente no final do século XX. O estudo do cinema de animação experimental, em relação a essas fases, busca entender como as novas conceitualizações da arte influenciam o surgimento da arte computacional e digital, levando em consideração a experiência da produção artesanal no contexto cinematográfico. Esta pesquisa se apropria de reflexões sobre a imagem técnica, as relações entre o moderno e o pós-moderno, e o impacto das inovações tecnológicas, como o advento da câmera, na representação artística. O pós-moderno, caracterizado pela hibridação de estilos e práticas estéticas, não se configura como uma superação do moderno, mas como uma condição histórica que questiona a racionalidade da modernidade. O presente artigo explora a crítica contemporânea da arte e suas relações com o cinema de animação, destacando as tensões entre estética e juízo de valor.

Palavras-chave: modernidade; pós-modernidade; cinema de animação experimental; arte computacional/digital; estética.

Abstract: *Modernity and post-modernity are marked by rapid social and cultural transformations, resulting in a disconnection between the individual, their social group and culture, especially at the end of the 20th century. The study of experimental animated cinema, in relation to these phases, seeks to understand how the new conceptualizations of art influence the emergence of computer and digital art, taking into account the experience of artisanal production in the cinematographic context. The research draws on reflections on the technical image, the relationship between the modern and the postmodern, and the impact of technological innovations, such as the advent of the camera, on artistic representation. Postmodernism, characterized by the hybridization of styles and aesthetic practices, is not configured as an overcoming of the modern, but as a historical condition that questions the rationality of modernity. This article explores contemporary art criticism and its relationship with animated cinema, highlighting the tensions between aesthetics and value judgment.*

Keywords: *modernity; postmodernity; experimental animation cinema; computational/digital art; aesthetics.*

DOI: <https://doi.org/10.47456/ng61c013>



O conteúdo desta obra está licenciado sob uma licença [Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

¹ Artista e animadora digital, Bacharel em Artes Plásticas (UFES) mestranda em Artes, na linha Interartes e Novas Mídias do Programa de Pós-graduação em Artes da UFES, bolsista FAPES. ID ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-2898-8272>. Lattes: <https://lattes.cnpq.br/9632018305326219>.

Introdução

A complexidade encontrada pela modernidade está relacionada com a rapidez das mudanças sociais e à descontinuidade cultural nas quais as pessoas estão mergulhadas. Pois a sociedade moderna, com as suas rápidas mudanças e a sua descontinuidade cultural, observadas no final do século XIX e no decorrer do século XX, apresenta, de forma mais perceptível, no final desse mesmo século, certa desconexão entre o indivíduo, o seu grupo social e a cultura. A pesquisa aqui se propõe através de autores que evidenciam as características do modernismo e do pós-modernismo, que podem vir abarcar tanto a história da arte, quanto temáticas engajantes, em contato com o objeto de estudo apresentado: o cinema de animação experimental, uma vez que as novas conceitualizações feitas na arte da modernidade de pós-modernidade, foram pertinentes para entender o aparecimento da arte computacional/digital.

Para tanto, pesquisa-se em busca de respostas na essência do exercício animado: uma experiência de produção artesanal no âmbito do dispositivo cinematográfico e a despeito do automatismo que lhe é próprio. Aqui, perpassa o tema da imagem técnica, das relações entre os conceitos levantados da pós-modernidade, e no advento tecnológico, sobretudo no que diz respeito ao objeto câmera, além de discutir as consequências desta experiência para a representação. Por fim, levanta alguns pontos de discussão acerca de sua experiência no cinema experimental.

Visto assim, este artigo organiza-se por meio de visões estilísticas e tendo como objetivo evidenciar as principais questões abordadas por alguns autores que enfrentam esses embates a respeito da estética e do juízo de valor da arte, tentando criar paralelos com o cinema de animação experimental. Embora os autores aqui citados não sejam direcionados à animação, encontra-se argumentos que possam ser trabalhados e discutidos a respeito dela. Por meio da visão de alguns autores que questionam o papel da arte na pós-modernidade, como Arthur Danto (2006), Clement Greenberg (2002), Thierry de Duve (2003) e Ricardo M.

Gonzaga (2010), com autores que trabalham com animação digital, como Arlindo Machado (2008) e Paul Wells (1998), o presente artigo problematiza as questões da produção e a recepção do trabalho de arte na crítica contemporânea associadas ao cinema de animação.

A questão da pós-modernidade no cinema de animação experimental

A arte utiliza a articulação de debates teóricos sobre o chamado “fim da arte”, o que, para alguns autores, não se refere o fim como a morte existencial, mas sim um fim de uma narrativa pré-estabelecida. Alguns teóricos indicam, de forma sucinta, como algumas experiências artísticas abordam essas questões de forma enigmática. Destaca-se, então, a importância dessas experiências como uma oportunidade para reexaminar criticamente a história de forma criativa. Dessa forma, a arte não é vista como uma mera reprodução ou representação da história, mas sim como uma forma de produzi-la ou apresentá-la de maneira diferenciada.

O tema complexo do “fim da arte” é abordado em “A arte sem paradigma” (2006), do filósofo e crítico de arte norte-americano Arthur Danto. Nesse texto, o autor fornece exemplos de obras de artistas contemporâneos para ilustrar sua tese, diferenciando-a da perspectiva apresentada pelo crítico norte-americano Clement Greenberg (2002); sendo apresentada entre a década de 1960, período em que ocorreram mudanças significativas nos paradigmas do mundo da arte, especialmente no que diz respeito à crescente importância da conscientização e reflexão. Nesse aspecto, percebe-se diferenças entre a sua visão e a visão de Greenberg para o “fim da arte”. Se, para Greenberg, esse é o momento no qual o artista produz obras puras e em consonância com o cânone modernista, para Danto (2006), o “fim da arte” é o momento no qual a arte atinge a compreensão filosófica de sua identidade, fazendo com que os artistas não necessitem se adequar a um paradigma pré-estabelecido.

Nesse contexto, um dos aspectos mais importantes no falar de arte foi a proximidade de Danto com Nova York e com sua cena artística. Naquele

período, o autor havia escrito um texto mencionando este conceito de fim da arte: a ideia do fim da arte possa ser definida também como fim da narrativa. Dando refere-se ao “Lição de Estética”, de 1821, de Hegel, onde o filósofo novecentista já havia falado do fim da arte como de um momento que se atingia a partir de uma tomada de consciência por parte da arte e de um reconhecimento de sua própria natureza interna. O fim da narrativa pode ser situado por volta do final dos anos 1960.

No contexto das transformações na concepção da arte, observou-se uma ruptura significativa na sua forma e no seu entendimento, evidenciada, segundo Danto (2006), pela primeira vez, em uma exposição de Andy Warhol, realizada em 1964, em Nova York. Nessa ocasião, caixas de detergente para lavar pratos foram apresentadas como obras de arte, promovendo um impacto transgressor e inovador. Essa exposição trouxe à tona questões filosóficas que extrapolavam os debates abstratos e tradicionais sobre a natureza da arte – como a clássica indagação “O que é arte?” – para problematizações mais concretas e instigantes acerca da arte em si. A relevância da obra de Warhol reside no fato de que, embora não tenha sido o primeiro a levantar tais questões, ele o fez de maneira singular e explícita, explorando dimensões até então pouco abordadas. Essa abordagem não apenas desafiou os paradigmas vigentes, mas também abriu novos caminhos para a reflexão estética e filosófica.

Surgem alguns questionamentos a respeito da obra de arte. Esta não deve ter uma forma particular. A partir dessas reflexões, Danto afirma que “o mundo da arte hoje não tem uma unidade estilística que se possa verificar com o olho” (2006, p. 201). Na filosofia da arte, filósofos como Hegel, Platão e Heidegger pensavam sobre a forma que a obra de arte devia ter e sobre alguma característica que lhe competia como essência. Logo, o que muda profundamente com a mostra de Warhol de 1964 é que a obra de arte não se submete mais a nenhuma forma particular e que a análise da obra de arte não se faz através da visão, mas da análise conceitual. Ou seja, a informação visual da obra é insuficiente para interpretá-la. Da mesma forma, o fim da arte significa pensar que “tudo é

possível, que a lei da possibilidade não existe e não há nenhuma forma da qual um artista não possa se recombinar” (2006, p. 201).

A ideia de arte do autor que chega ao próprio fim difere muito de teóricos anteriores. Se, antes, via-se a arte chegando ao seu próprio fim como um ponto onde o artista produz formas puras, logo, novos suportes e materiais são coisas muito diferentes do proposto. Para Danto (2006), a arte que chega ao fim de si mesma é a arte que atinge a compreensão filosófica de sua própria identidade.

De acordo com Clement Greenberg (2002), reconhecido crítico da modernidade artística e opositor contundente do pós-modernismo, a essência da arte reside no emprego de métodos intrínsecos a uma disciplina para criticar a própria disciplina, não com o intuito de subvertê-la, mas de consolidá-la ainda mais profundamente. Para Greenberg, a pintura, ao evidenciar-se como tal – ou seja, tinta sobre tela –, estabelece uma ruptura significativa com a narrativa representativa tradicional, tal como definida por Vasari, ainda em 1550. Essa reconfiguração discursiva, segundo o autor, promove uma substituição do paradigma clássico por uma abordagem que reforça os valores intrínsecos do meio artístico.

Diferentemente de outros movimentos estilísticos, o modernismo caracteriza-se por uma descontinuidade histórica, apresentando uma produção visual que frequentemente parece “estranha” em relação às tradições artísticas precedentes. Esse afastamento deliberado das convenções históricas reflete a busca modernista por autonomia e auto referencialidade. No entanto, o posicionamento crítico de Greenberg em relação às teorias pós-modernistas e à arte engajada socialmente o tornou um alvo frequente de críticas, sendo frequentemente rotulado por seus opositores.

Essa antítese apresentada insere-se de forma pertinente nas problematizações que circundam o cinema de animação. Paul Wells (1998), renomado teórico nos estudos da animação, propõe uma classificação que divide esse campo em dois grandes paradigmas: o

cinema de animação ortodoxo, produzido por grandes estúdios com objetivos comerciais; e o cinema de animação experimental, caracterizado por produções autorais realizadas por artistas independentes. No contexto do cinema de animação comercial, observa-se uma hegemonia em termos de estilos, ideias e processos, exercida por determinados estúdios que operam sob uma lógica industrial. Essa abordagem resulta na criação de produtos em larga escala, utilizando fórmulas e formatos universalizados para atender ao mercado global. Tal fenômeno implica em uma forte influência estética e narrativa sobre produções periféricas, que tendem a replicar esse único modelo de produção dominante em escala mundial. Um exemplo emblemático dessa influência é o estilo distintivo dos estúdios Disney, cuja predominância estética e narrativa marcou mais da metade do século XX, gerando inúmeras reproduções por parte de artistas e estúdios ao redor do mundo. Tendo essa perspectiva, a pesquisa de Buccini menciona:

Esta estética dominante contribui, assim, para a desqualificação de diferentes procedimentos e linguagens presentes nas obras de artistas individuais experimentais e de produções periféricas, à margem, tanto do eixo geográfico da indústria, quanto da produção comercial. (Buccini, 2017, p. 2).

Percebe-se, assim, que essa hegemonia industrial da animação apresenta um aspecto intrigante desde sua concepção, pois, historicamente, essa forma de expressão foi inicialmente apropriada por artistas plásticos que buscavam explorar o movimento como meio de manifestação artística. Embora tenha se consolidado como parte integrante da indústria cinematográfica, foi durante as vanguardas históricas do século XX que a animação alcançou um de seus ápices em termos de experimentação e inovação. Nesse contexto, diversos artistas, particularmente ligados ao movimento dadaísta, assumiram uma postura anárquica ao questionar e, sobretudo, rejeitar os padrões academicistas dominantes na crítica de arte. Figuras como Fernand Léger e Marcel Duchamp integraram o movimento em suas obras, promovendo a animação como um objeto de valor estético.

Atualmente, os animadores que se dedicam a explorar as potencialidades da animação de forma criativa e crítica podem ser considerados um núcleo de resistência frente ao estilo hegemônico predominante. Esses criadores frequentemente utilizam práticas oriundas das artes plásticas, adaptadas a contextos locais e nacionais, como estratégias para preservar sua distinção estética e afirmar modelos de significância em oposição às tendências massificadoras da indústria global. Wells (2002) afirma que os animadores se apropriam de seus princípios teóricos e ideias conceituais, reinterpretando-os no contexto da animação:

Animadores, criando sobre a base das artes plásticas, não meramente exploram abordagens e estilos, mas também [...] exploram princípios teóricos e ideias geradas a partir das artes plásticas, e as usam de novo a partir do suporte animado" (Wells, 2002, p. 36).

Assim, para o autor, esses elementos são transformados e ressignificados, resultando em criações que não apenas dialogam com as artes plásticas, mas também ampliam suas possibilidades expressivas e narrativas. Logo, enquanto o estilo *cartoon* de animação conquistava as salas de cinema comerciais nos Estados Unidos, na Europa um grupo de artistas estava desenvolvendo trabalhos animados mais voltados para a experimentação e abstração, inspirados pelos movimentos vanguardistas das artes plásticas (Wells, 1998). Essa forma de animação, conhecida como experimental encontra-se no extremo oposto em relação à animação ortodoxa.

Como já mencionado, uma das questões que rondam a arte pós-moderna é um hibridismo de formas e materiais, tendo os aspectos da visão como algo secundário. Esse é um aspecto que consegue conversar com a animação, sobretudo o cinema de animação experimental, uma vez que é evidente que as hibridizações e mestiçagens visuais observadas na pós-modernidade também se encontram nas expressões da linguagem visual dos filmes de animação e na criação de narrativas, que se movem entre diferentes mídias. O termo "mídia" possui múltiplos significados aqui, abarcados por Lucia Santaella, estudiosa que tem se dedicado incansavelmente a compreender esse conceito. Desde o lançamento de "A

cultura das mídias", em 1992, ela tem realizado diversas revisões à medida que o contexto midiático continua a se desenvolver. Em uma publicação mais recente, de 2007, Santaella afirma que o termo "mídia" – inicialmente associado apenas aos meios de comunicação de massa tradicionais, como a impressão – se generalizou de tal forma que passou a abranger todos os meios de comunicação, incluindo a animação.

A animação experimental abrange uma ampla variedade de estilos e abordagens e, inevitavelmente, cruza com áreas de vanguarda, como a vídeo arte (Wells, 1998, p. 42-43). Dessa forma, enquanto a animação ortodoxa busca se aproximar da linguagem e da forma do cinema *live-action*, a animação experimental se identifica mais com os conceitos das artes plásticas, estabelecendo uma relação próxima com alguns movimentos das vanguardas artísticas.

De uma forma visual para elucidar o que foi preposto, podemos observar a animação em curta metragem "*Snack and drink*", de 1999, de Bob Sabiston, um documentário de três minutos feito em Rotoscopia, no qual, em um mesmo plano, conjuntos de frames são desenhados por diferentes artistas em estilos variados, conforme mostrado na Figura 01:



Figura 1. "*Snack and Drink*", animação de Bob Sabiston, 1999, MoMA. Disponível em: <https://www.moma.org/collection/works/118570>. Acesso em: 10 nov. 2024. Captura de tela do filme *Snack and Drink*, com fundo laranja e um desenho de um menino de camisa marrom, cabelos pretos curtos, de perfil, com o olho muito grande, parecendo ter sido maquiado com lápis de olho preto e sombra verde-claro. O pescoço do menino está pintado de faixas horizontais roxas e azul-claro. Suas mãos, com luvas verdes, seguram o queixo.

No frame extraído da animação de Bob Sabiston, a narrativa, apresentada de maneira sucinta, centra-se em um menino com transtorno do espectro autista que visita uma loja de conveniência com o intuito de "lanchar e beber", conforme sugere o título da obra. Nesse contexto, são evidenciados seus rituais peculiares, com destaque para a mistura de diferentes sabores de refrigerantes. Essa ação é complementada por uma multiplicidade de estilos visuais que se manifestam ao longo da animação. O emprego dessa diversidade de estilos, técnicas, materiais e abordagens animadas não apenas permite a incorporação de perspectivas subjetivas dos artistas envolvidos, mas também desafia os códigos tradicionais do cinema clássico, possibilitando a criação de efeitos inovadores e ampliando os limites da expressão artística no campo da animação.

Ao analisar os conceitos previamente abordados de Danto (2006) e Greenberg (2002), em relação às proposições de animação ortodoxa e experimental no cinema de animação delineadas por Wells (1998), evidencia-se que o cinema de animação ortodoxo busca uma alta analogia em relação aos elementos perceptivos. Em outras palavras, privilegia-se a visão como o principal fator para a compreensão do todo. A principal finalidade da animação ortodoxa é entreter, o que exige a ausência de elementos que possam causar estranhamento ao público. Sua lógica opera no sentido de ser amplamente acessível e compreensível por todos os espectadores, recorrendo, para tanto, a um sistema narrativo e visual já consolidado no imaginário coletivo. Esse princípio explica a dedicação de estúdios como a Disney em alcançar uma representação fiel do mundo real, característica que hoje é amplamente reconhecida em produções realizadas em 3D.

Por outro lado, o cinema de animação experimental caracteriza-se por um impulso criativo que privilegia a não-figuração, o abstrato e a exploração da forma pura. Nesse contexto, a mídia cinematográfica é utilizada como meio para experimentar possibilidades plásticas, subvertendo a lógica tradicional e ampliando a importância da

conceitualização da obra. Essa abordagem envolve a redefinição do corpo, a modificação de formas e a quebra de narrativas convencionais, enfatizando o desafio ao espectador e promovendo experiências sensoriais e reflexivas. O cinema experimental, portanto, não se subordina a regras pré-estabelecidas, mas busca romper barreiras e explorar sua própria materialidade, frequentemente relegando a narrativa a um papel secundário.

Com base nisso, podemos observar que o cinema de animação pode atuar em duas direções distintas: Por um lado, busca representar o real ao adotar padrões da representação figurativa ou do cinema live-action, procurando alcançar uma semelhança com o mundo visível/tangível. Por outro lado, o cinema de animação também explora a manipulação da forma, direcionando seus esforços para imagens abstratas ou menos figurativas, aproximando-se das experimentações das artes plásticas. Dessa forma, o cinema de animação tem a capacidade de transitar entre essas duas frentes, explorando tanto a representação do real quanto a liberdade de manipular a forma para criar expressões visuais inovadoras, sendo o principal viés as questões estéticas e não-narrativas em direção a um vocabulário próprio da pintura e escultura.

O contemporâneo caracteriza-se como uma condição de "entropia estética e desordem informativa" (Danto, 2006, p. 12), na qual prevalece uma liberdade estética irrestrita, sem limitações históricas que condicionem ou delimitem as possibilidades criativas. Esse contexto permite a emergência de questões que abrangem desde narrativas históricas até debates sobre diferenças e mitos de originalidade. Nesse sentido, o caráter narrativo emerge como elemento central, articulando um engajamento social e ideológico que instiga a reflexão acerca dos múltiplos discursos que circulam e precisam ser veiculados.

Ao olhar para a atualidade, a obra de arte contemporânea fragmenta seus discursos, interpelando o espectador em diferentes espaços, sejam eles galerias ou salas de cinema. No entanto, em uma época marcada pela crescente presença dos meios digitais e pelo

imediatismo, há o risco de que o valor de uma obra seja comprometido, tanto pela sua serialização quanto pelos veículos de disseminação. Ainda assim, à semelhança do pós-modernismo, que se apropria da bagagem histórica, pode-se observar artistas de animação que integram múltiplas técnicas e materiais, levantando questões sobre a relevância da forma e do espaço de exibição.

Embora os teóricos da pós-modernidade aqui abordados apresentem perspectivas diversas e, frequentemente, não abordem diretamente o campo da animação, os conceitos que delineiam são aplicáveis a essa forma de expressão artística. Apesar das diferenças entre os autores, suas ideias convergem em torno de problemáticas comuns, revelando uma interseção conceitual que permite o questionamento e a ressignificação do papel da animação no cenário contemporâneo.

A questão da “imagem técnica” no cinema de animação

Ao longo da história, a animação foi se adaptando à medida que foram sendo desenvolvidas novas técnicas, estabelecendo interações entre áreas das artes e da tecnologia. A história das imagens animadas é tida como mais antiga que o cinema, pois a ideia do movimento ilusório nasceu muitos anos antes. Com isso, é evidente destacar a forma como é amplamente debatido o papel da arte contemporânea com sua abordagem interdisciplinar e interativa a partir da perspectiva da cultura digital.

Os termos “imagens técnicas” (Flusser, 2008), “arte eletrônica” (Lemos, 1997) e “cibercultura” (Lêvy, 1997) por exemplo, têm sido amplamente utilizados para descrever as diversas formas de expressão artística que surgem da simbiose com as tecnologias digitais atuais. No entanto, a discussão sobre questões estéticas e filosóficas relacionadas à natureza do sujeito, da arte e da percepção pode contribuir significativamente para o estudo da cultura digital e suas manifestações artísticas. Machado nos diz:

Por “imagens técnicas” designamos em geral uma classe de fenômenos audiovisuais em que o adjetivo (“técnica”) de alguma forma ofusca o substantivo (“imagem”), em que o papel da máquina (ou de seja lá qual for a

mediação técnica) se torna tão determinante a ponto de muitas vezes eclipsar ou mesmo substituir o trabalho de concepção de imagens por parte de um sujeito criador” (Machado, 2008, p. 224).

Ou seja, ao explorar essas questões, há a reflexão sobre como a tecnologia digital influencia e molda nossa compreensão da arte e da realidade. A forma como os artistas utilizam as ferramentas digitais para criar experiências estéticas inovadoras, desafiando as fronteiras tradicionais da arte, mostram as implicações estéticas e filosóficas da cultura digital, fazendo o aprofundamento das nossas compreensões das manifestações artísticas contemporâneas e do impacto das tecnologias digitais em nossa sociedade.

A imagem técnica, destacada por Flusser (2008), consagrada por seus dispositivos fotográficos e cinematográficos, modifica as experiências imagéticas, mesmo sem tornar obsoletos outros meios de produção visual. Discorre-se sobre a experiência da animação – especialmente experimental –, como uma forma artesanal de produção dentro do contexto da imagem técnica.

Nesse sentido, Ricardo Maurício (2010) explora a crise da profundidade na arte, uma característica vivenciada de forma física e conceitual pelos artistas pop e minimalistas. Esses movimentos rejeitaram a noção de profundidade expressiva que definia a pintura da geração anterior. Com o colapso dessa profundidade, a imagem deixou de ser meramente um meio de representação unidirecional, tornando-se um espaço autônomo de significação. Assim, a imagem passou a atrair para si mesma todas as potências de sentido, configurando-se como interface e emergindo como um significante autossuficiente e independente. Essa abordagem ressignifica o estatuto da imagem na arte contemporânea, marcando um momento de ruptura e inovação estética.

Novamente, na relação com o cinema de animação experimental, este ganha força com o surgimento das novas tecnologias digitais, e se distancia cada vez mais do cinema comercial, que atende exigências de mercado e público, com objetivo de ser comercialmente bem-sucedido.

Isso ocorre porque essas tecnologias permitem maior liberdade para experimentações estéticas que fortalecem a produção independente, transmitindo expressões sem as amarras da indústria e desafiando os limites, reinventando e sendo absorvidos pela própria indústria.

Outra questão importante a se destacar é que o cinema de animação experimental se beneficia de uma nova condição de divulgação e distribuição de material por meio de redes sociais e sites de compartilhamento de vídeos.

O "Regime estético" conceituado por Jacques Rancière (2009), está relacionado com a instauração do paradigma pós-histórico proposto por Vilém Flusser (2008) a partir do advento das imagens técnicas. Esse regime estético se caracteriza pela suspensão da hierarquia entre as formas de conhecimento e pela valorização da experiência sensível como forma de produção de conhecimento. Nesse sentido, a arte deixa de ser vista como uma mera imitação da realidade e passa a ser valorizada por sua capacidade de criar formas de percepção novas e de questionar as verdades estabelecidas. Essa mudança de perspectiva, segundo Flusser (2008), gera uma importante alteração na forma como se organizam os campos do saber, transformando a ciência em uma disciplina que confere significado, o que a aproxima da arte. Dessa forma, a arte e a ciência passam a ser vistas como formas de produção de conhecimento que valorizam a experiência sensível e a criação de novas formas de percepção.

Novamente, alguns aspectos conversam com a animação experimental, como o entusiasmo pelo novo ou desconhecido, criando possibilidades e percepções; a afinidade com a criação artística aproximada com o campo das artes plásticas e a experimentação de novas técnicas de produção de animação sem preocupações formais; o caráter independente/autoral fora dos grandes estúdios; além dos recursos de improvisação acidentais como potencializadores expressivos, sem se prender a um planejamento original e definitivo. A busca por distanciamento dos limites de realidade e representação e seu hibridismo trazem elementos estéticos que propõem autonomia e subversão.

Dentro dessa perspectiva, um exemplo interessante de mencionar é que, seguindo essas propostas no começo da década de 1920, Walter Ruttmann (1887 –1941) inseria animações de formas geométricas de sucessivas formas rítmicas e desintegrações. O surgimento das tecnologias que permitem associar som e imagem em movimento e a busca pela experimentação com as novas possibilidades das linguagens audiovisuais resultantes fez com que o artista buscasse a animação abstrata para propor suas ideias. Isso é visível na obra animada abstrata “*Lichtspiel Opus I*”, e sucessivamente nas sequências de mesmo nome 2, 3 e 4. Gregory Zinman, sobre Ruttmann, em “*A New History of German Cinema*” (2014), escreve que:

Ruttmann argumentou que os cineastas 'ficaram presos na direção errada', devido à sua incompreensão da essência do cinema que o levou ao meio tecnologicamente derivado do filme para produzir nova arte, pedindo 'um novo método de expressão, diferente de todas as outras artes, um meio de tempo. Uma arte destinada aos nossos olhos, diferente da pintura por ter uma dimensão temporal (como a música), e na representação de um momento (real ou estilizado) de um acontecimento ou fato, mais precisamente no ritmo temporal da eventos. (Zinman. 2014, p. 102, tradução nossa).

Para concretizar essa forma de arte, Ruttmann desenvolveu uma espécie de técnica de animação: criou uma maneira de fazer filmes usando óleos e pincéis. William Moritz, professor de história do cinema de animação na California Institute of the Arts, e estudioso na animação experimental, descreveu:

Ruttmann criou o *Lichtspiel Opus I* com imagens pintadas com óleo em placas de vidro sob uma câmera de animação, filmando um quadro após cada pincelada ou cada alteração porque a tinta molhada poderia ser limpa ou modificada com bastante facilidade. Mais tarde, ele combinou isso com recortes geométricos em uma camada separada de vidro. (Moritz. 1997, tradução nossa.).

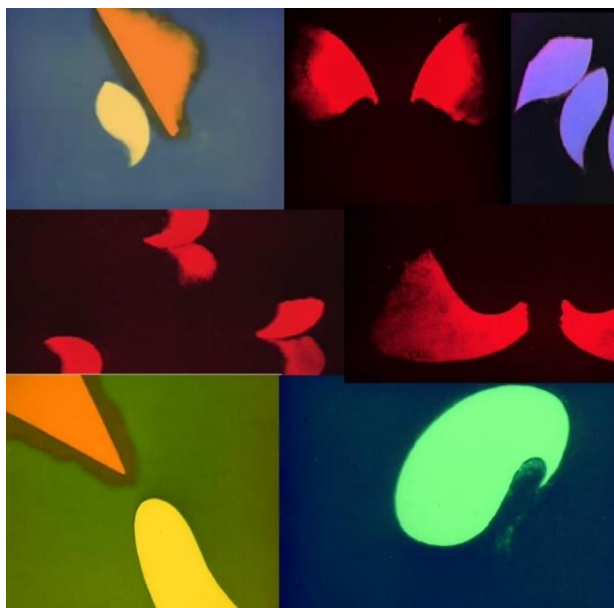


Figura 02. Colagem dos frames do filme "*Lichtspiel Opus I*", Ruttmann-Film, 1921. 13 min. Cor. Sem Som. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0140434/>. Acesso em: 02 dez. 2024. Frames de formas coloridas abstratas em fundo destacando de sua cor. As formas e assemelham à gotas ou pinceladas de vários tamanhos e estão separadas em quadros de cores escuras, de modo que parecem brilhar. Há manchas amareladas e avermelhadas. No canto superior direito, duas pinceladas de cor violeta se destacam das demais. No canto inferior direito, uma grande pincelada verde-claro parece brilhar em néon, no contraste com o fundo azul-escuro.

Contra um fundo escuro, várias formas brilhantes, curvas ou arredondadas pulsam em direção ao centro da tela, uma de cada vez (Figura 02). Elas são seguidas por muitas outras formas, algumas irregulares, algumas pontiagudas, outras arredondadas. As formas abstratas se movem para dentro ou pela tela em harmonia com uma partitura musical. Dessa forma, usa-se o hibridismo em sua materialidade e na sua produção, destacando novas informações e novas percepções para a pintura, para o cinema e para a animação.

De forma semelhante ao abordado nos textos mencionados, procura-se elementos que mostrem que os animadores exploravam e exploram inúmeros recursos, incluindo diretamente na película, buscando explorar sua materialidade e conferir-lhe uma matéria sensível. Essas experimentações proporcionam à animação infinitas possibilidades que escapam de definições ou certezas afirmadas na modernidade, desde o início do século XX.

Considerações finais

A análise desenvolvida ao longo deste trabalho buscou compreender as complexas relações entre o cinema de animação experimental, os debates sobre a pós-modernidade e o impacto das imagens técnicas na produção artística contemporânea. Nesse contexto, foi evidenciado como a animação transcende os limites do entretenimento comercial para se posicionar como uma forma de expressão estética e conceitual, dialogando com questões filosóficas, históricas e tecnológicas.

Ao explorar as contribuições teóricas de autores como Arthur Danto, Clement Greenberg e Vilém Flusser, o artigo destacou as transformações no entendimento da arte e de sua materialidade. A animação experimental, nesse cenário, emerge como uma manifestação singular que questiona paradigmas estabelecidos, promovendo uma reflexão sobre o papel da arte na era da reprodutibilidade técnica e na cultura digital. Obras como as de Walter Ruttmann e Bob Sabiston ilustram como as fronteiras entre artes plásticas, cinema e tecnologia podem ser dissolvidas, resultando em produções híbridas e inovadoras.

Ademais, foi demonstrado como o cinema de animação experimental contribui para a ressignificação de narrativas visuais e a ampliação do vocabulário estético, ao mesmo tempo em que desafia os limites impostos pela indústria cultural. A autonomia criativa e a liberdade de experimentação estética dos animadores reforçam a relevância dessa vertente artística no cenário contemporâneo, permitindo a expressão de perspectivas locais e individuais frente à hegemonia globalizada. Portanto, a pesquisa reafirma a importância de compreender o cinema de animação experimental não apenas como uma alternativa ao modelo comercial dominante, mas como um campo essencial para a exploração de novas possibilidades artísticas e discursivas.

Referências

- AUMONT, J. **Moderno?** Por que o cinema se tornou a mais singular das artes. Campinas, SP: Papirus, 2008.
- BUCCINI, M; QUARESMA, C, S. Reflexões sobre a interação imagética entre o cinema e a animação. **5º Congresso Internacional de Design da Informação**. Florianópolis, 2011. Disponível em: https://sbdi.org.br/sbdi/wp-content/uploads/2015/10/5CIDI_2011_CIDI_Poster.pdf. Acesso em: 03 jun. 2025.
- COELHO, T. **Moderno pós-moderno**: modos e versões. 4. ed. rev. e ampl. São Paulo: Iluminuras, 2001.
- DANTO, A. Introdução: moderno, pós-moderno e contemporâneo. In: **Após o fim da arte**: A arte contemporânea e os limites da história. São Paulo: Edusp, 2006.
- DUVE, T. Quando a forma se transformou em atitude – e além. In: **Arte & Ensaios**, n. 10. Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais. Escola de Belas Artes, UFRJ, 2003. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/ae/article/view/51407>. Acesso em: 03 jun. 2025.
- FLUSSER, V. **O universo das imagens técnicas**: elogio da superficialidade. 1. ed. São Paulo: Annablume, 2008.
- GONZAGA, R. M. Da superfície profunda à cadeia fantasmática de imagens. In: 19º Encontro Nacional da ANPAP, 2010, Cachoeira, BA. **Anais do Encontro Nacional da ANPAP** (CD-ROM). Salvador, BA: EDUFBA, v. 1, pp. 860-875, 2010. Disponível em: https://anpap.org.br/anais/2010/pdf/chtca/ricardo_mauricio_gonzaga.pdf. Acesso em: 03 jun. 2025.
- GREENBERG, C. **Estética Doméstica**. Tradução de André Carone. São Paulo: CosacNaify, 2002.
- MACHADO, A. **Arte e mídia**. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.
- MORITZ, William. **Exploring the Work of Oskar Fischinger**. AWN.com, 1997. Disponível em: <https://www.awn.com/mag/issue2.1/articles/moritz2.1.html>. Acesso em: 8 nov. 2024.
- RADHE, M. B. F. Comunicação e Imaginários Culturais. In: **Tendências na Comunicação**, n. 4. Porto Alegre: L&PM, RBS, 2001.
- SANTAELLA, L. **Imagem**: cognição, semiótica, mídia. 1.ed. 5. reimp. São Paulo: Iluminuras, 2008.
- SCHNEIDER, C. Visualidade pós-moderna no cinema de animação. In:

Orson – Revista dos Cursos de Cinema do Cearte. UFPEL, v. 1, pp. 151-161, 2011. Disponível em: https://orson.ufpel.edu.br/content/O1/artigos/primeiro_olhar/150-161.pdf. Acesso em: 03 jun. 2025.

WELLS, P. **Understanding animation**. NY : Routledge, 1998.

WOOD, P. **Arte moderna**: práticas e debates modernismo em disputa. São Paulo: Cosac. 1998.

ZINMAN, G. A. April 1921: Walther Ruttmann's Lichtspiel: Opus 1 Shapes culture of abstract filmmaking. In: KAPCZYNSKI, Jennifer M.; RICHARDSON, Michael D. (Orgs.). **New History of German Cinema**. Screen Cultures: German Film and the visual, v. 7. Rochester, NY: Camden House, pp, 98-104, 2014.

Recebido em: 16 de maio de 2025.

Publicado em: 27 de junho de 2025.