

Pioneirismos da animação experimental brasileira e suas formas narrativas¹

Tiago Lenartovicz²
Universidade de São Paulo – USP

Resumo

Este artigo objetiva compreender de que modo o pioneirismo da animação experimental nacional, apropriou-se de formatos e técnicas para ampliar a construção de narrativas para além da linearidade clássica. A pesquisa qualitativa articula revisão bibliográfica e análise de animações pioneiras, compreendendo suas características experimentais a partir da tipologia de animação proposta por Wells. Os resultados revelam a presença de narrativas por meio de recursos e linguagens explorados de modo não convencional. Ainda é destacada a importância das iniciativas de redes e núcleos colaborativos na difusão dessas práticas. O estudo apresenta os pioneirismos da animação experimental brasileira como relevantes para o caminho de práticas que subvertem e reestruturam as formas narrativas.

Palavras-chave: animação; experimental; pioneirismos; narrativas.

Introdução

Os primeiros passos da animação brasileira revelam um campo marcado pela experimentação estética e técnica. Charges animadas, filmes educativos, propagandas políticas e documentários com uso de animações figuram entre as formas iniciais que deslocaram fronteiras expressivas no audiovisual nacional. À medida que novos suportes tecnológicos foram sendo incorporados, tais como as câmeras de 8 mm, 16 mm e posteriormente 35 mm, além da filmadora eletrônica na TV, animadores passaram a tensionar categorizações rígidas como ficção e documentário, arte e entretenimento.

Esse fenômeno coincide com vanguardas internacionais do cinema (tendo como exemplos o surrealismo, o cinema-verdade, e a arte cinética) e com mudanças sociopolíticas brasileiras que reconfiguraram políticas culturais e circuitos de exibição. Diante desse cenário, este artigo propõe compreender de que forma o pioneirismo da animação experimental no Brasil, em seus múltiplos formatos, contribuiu para que possibilidades narrativas não ficcionais explorassem caminhos para além das estruturas lineares e convencionais. Assim, emergem dois pontos de investigação: (I) de que modo

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema, do 25º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutorando do Curso de Comunicação da ECA-USP, Professor do curso de Comunicação e Mídias - UEM e-mail: tiago.lenartovicz@usp.br

a narrativa se constitui em produções que são reconhecidas como abstratas; e (II) quais ações pioneiras possibilitaram a expansão do repertório de animação experimental nacional, especialmente fora dos grandes circuitos comerciais.

Arlindo Machado (2010) argumenta que, até os anos 1960, a classificação binária entre documentário e ficção dominava a crítica, relegando o experimental a uma categoria residual definida pela exclusão e com possibilidades de romper com as amarras narrativas.

o “experimental” só pôde ser conceituado por sua exclusão, por aquilo que ele tem de atípico ou de não-padronizado, por aquilo, enfim, que não se define nem como documentário, nem como ficção, situando-se fora dos modelos, formatos e gêneros protocolares do audiovisual. (Machado, 2010 p. 25)

Somamos a isso, alguns estudos (Barthes, 2008; Parente, 2000; Furniss, 2014) demonstram que a dimensão narrativa pode se condensar de modo amplo, em contraposição às configurações clássicas. Ao reconhecer essa abertura conceitual, observa-se que a animação experimental brasileira assimila práticas que constituem caminhos narrativos próprios opondo-se à linearidade ou ainda reestruturando suas formas, isso associado às linguagens inovadoras e transformações socioculturais. Examinar esse percurso também nos permite compreender o legado de artistas pioneiros, assim como o papel dos núcleos de animação na difusão de uma produção descentralizada e plural.

Narrativas na animação não-ficcional experimental

A reflexão sobre a animação experimental brasileira exige, como ponto de partida, o reconhecimento de que a narrativa, mesmo quando não assume feição linear ou dramática, permeia toda forma de expressão organizada no tempo. Machado (2010) lembra que, na primeira metade do século XX, a crítica restringia-se a separar rigidamente “documentário” e “ficção”, relegando o “experimental” a um território residual composto pelo que fugia a ambas as categorias. Essa abordagem começou a ser revista quando estudiosos passaram a considerar que a narrativa não-ficcional pode condensar-se em outras relações entre imagem, tempo e contextos. Parente (2000) descreve o experimental como “materialização da indefinição”, e considera que, mesmo os chamados filmes não-narrativos do acinema, poderiam ainda sere inseridos como parte de novas definições de narrativas, considerando uma possível narração imagética. Nesse sentido, nos

aproximamos das reflexões de Barthes (2008) em que a narrativa é uma estrutura fundante da cultura humana, presente em toda forma de expressão organizada no tempo. Por tal perspectiva, a noção de protonarrativa formulada por Wells (1998) confirma que, mesmo sem enredo tradicional, as animações experimentais (incluindo entre elas as abstratas) constroem expectativas temporais no espectador por meio da montagem rítmica, da progressão cromática ou da pulsação sonora.

Complementar a esse percurso, Russett e Starr (1988), definem três critérios que contribuem para reconhecer uma animação enquanto experimental: uma iniciativa artística pessoal, a busca pela subversão às convenções e o uso de técnicas individuais. Dessa maneira, são valorizados a materialidade, as cores, as formas, os ritmos e a sonoridade, carregando singularidades que tornam essas animações não objetivas ou não representativas. Já as narrativas, nesses casos abstratos, assumem lugares de maiores distanciamentos das abordagens tradicionais, que para os autores, podem até ser vistas como secundárias (já que sua presença não se configura como um elemento central).

Essas perspectivas nos legitimam a análise de filmes experimentais brasileiros não apenas como exercícios estéticos, mas como formas narrativas alternativas, sustentadas por montagem, ritmo e trilhas sonoras como parte de uma experiência fílmica aos olhos de quem as vê. Furniss (2014) argumenta que o entendimento das animações experimentais e abstratas é feito em conjunto com o ato de assisti-las. Assim também Ferreira (2007) considera a percepção do público, pois

o espectador estará diante de uma situação singular, inusitada cuja interpretação deverá pautar-se pelos termos determinados pelo artista e não por convenções e códigos que condicionam expectativas em relação ao desenvolvimento narrativo e à utilização de uma iconografia típica. (Ferreira, 2007, p. 07).

Assim, destacamos o fato dessas obras explorarem as sensorialidades em modos sintagmáticos e paradigmáticos, em termos de percepção e recepção das narrativas não regularmente fechadas, em comparação às tradicionais, compostas pelos elementos identificados pelo espectador.

Essas reflexões se manifestam a partir de práticas concretas que testaram os limites entre os modos convencionais do fazer fílmico. À medida que animadores foram se apropriando desse pensamento, um terreno foi preparado para ampliar essas experiências que, em seguida, se consolidariam no contexto brasileiro a partir da década de 1950, quando animadores tiveram acesso a equipamentos portáteis e estabeleceram

intercâmbio com o National Film Board of Canada (NFB), onde Norman McLaren difundia suas experiências e técnicas, como a pintura direta sobre película (Moreno, 1978).

Metodologia para a compreensão das narrativas em animações experimentais brasileiras.

Adotamos na pesquisa uma abordagem qualitativa, estruturada em três etapas complementares (Gil, 2002). Primeiro, realizamos uma revisão bibliográfica de caráter histórico-analítico, envolvendo teorias sobre animação experimental, narrativa e não ficção, com destaque para autores como Machado (2010), Wells (1998) e Russett & Starr (1988). Em seguida, procedeu-se à análise exploratória de 22 obras brasileiras, produzidas entre 1950 e 1975, selecionadas por sua relevância histórica, disponibilidade em acervos (como nos arquivos da Cinemateca Brasileira, TV Cultura e sites do segmento) e recorrência em literatura especializada. Por fim, aplicou-se a tipologia de Wells que auxilia na compreensão das características das narrativas presentes nas animações experimentais.

Paul Wells (1998) procura dimensionar as tensões existentes nos modos de compreensão dessas vertentes quando fala sobre a animação experimental. Para isso, propõe uma maneira de distinguir tais animações das predominantes, considerando diversos pontos complementares ao abstrato e às rupturas tradicionais. Para isso, Wells faz valer de questões que partem de uma compreensão estética e visual da animação, transitam pela narratividade e ainda consideram outros fatores externos à materialidade do filme.

Para ordenar a complexidade das mais diferentes práticas animadas, Wells (1998) propôs atribuir a elas três categorias: ortodoxa, experimental e conjuntiva³. A animação ortodoxa é vinculada à indústria cultural, pautada por narrativa linear, estilo padronizado e foco em entretenimento. A experimental valoriza o processo criativo individual, formas abstratas e subversão de convenções, priorizando a experiência estética. Já a conjuntiva

³ No original, *developmental animation*. Traduziu-se como animação conjuntiva devido às definições que o autor apresenta sobre esse conceito, de modo que a tradução para *desenvolvimental*, ou de desenvolvimento, poderia erroneamente abarcar um sentido de processo evolutivo ou de progresso, ou até mesmo de uma busca de algo ainda em incompletude, o que não é o caso, pois o que se destaca, para Wells, são as relações entre as animações ortodoxas e experimentais de modo coerente e constitutivo para o enquadro das animações nessa terceira categoria.

ocupa um espaço intermediário, combinando traços dos dois extremos: é autoral, mas dialoga com demandas de clareza e recepção ampla.

Tabela 1/Tabela 01: Características das animações a partir de Paul Wells (1998) Fonte: criada pelo autor.

Característica:	Ortodoxa	Experimental	Conjuntiva
Narrativa	Linear e clara	Não-linear ou não-objetiva	Semilinear, com flexibilidades
Estilo Visual	Coerente e padronizado	Fragmentado, abstrato ou híbrido	Combinação de estilos
Foco	Entretenimento e clareza	Experimentação estética e técnica	Inovação com acessibilidade
Processo Criativo	Colaborativo e industrial	Individual e artístico	Híbrido entre industrial e autoral
Público	Amplo e comercial	Específicos e visão subjetiva	Público maior com curiosidade artística

Adotando essas características do experimental e compreendendo as possibilidades conjuntivas, as análises foram organizadas em matrizes que contemplam dados técnicos, contexto de produção, estratégias estéticas e traços narrativos, trianguladas com depoimentos de animadores, entrevistas disponíveis e documentação de festivais.

Os pioneiros filmes narrativos de animação experimental no Brasil

Os resultados deste estudo evidenciam que o caráter não ficcional da animação brasileira, especialmente em suas manifestações experimentais, se consolidou como um espaço de invenção estética e abertura discursiva desde os primeiros ensaios pioneiros. Aqui são apresentadas cinco produções analisadas e seus artistas animadores. Entre os nomes de maior destaque, Roberto Miller figura como referência central ao introduzir no país procedimentos de desenho direto na película e a exploração da trilha óptica, técnica aprendida durante sua passagem pelo já citado NFB. Obras como *Sound Abstract* (1957), reconhecida internacionalmente com premiação no Festival de Cannes, exploram a relação intrínseca entre traço e som, criando uma experiência sinestésica que ultrapassa a mera abstração visual. Em *O Átomo Brincalhão* (1964), Miller intensifica essa abordagem ao realizar mais de cinco mil fotogramas pintados manualmente, compondo uma narrativa

visual de fluxo e energia, sem seguir uma linha dramática convencional, mas articulando movimentos que suscitam sentidos no espectador.

Além de Miller, outros realizadores contribuíram para o fortalecimento da animação experimental como campo narrativo alternativo. José Rubens Siqueira, em *Sorrir* (1968), utilizou colagens e elementos gráficos para refletir criticamente sobre a alienação urbana, criando um mosaico visual que questiona as rotinas automatizadas da sociedade. Rui de Oliveira, por sua vez, em *Cristo Procurado* (1969), recorreu a propostas que revisitam simbolismos religiosos, enfatizando a força imagética como motor de interpretação. Pedro Ernesto Stilpen, conhecido como Stil, destacou-se com *Batuque* na década de 1970, curta em que o ritmo percussivo se converte em animação fluida, promovendo um diálogo entre cultura popular e abstração plástica. Esses filmes, ainda que não possuam narrativa linear no sentido clássico, estruturam arcos simbólicos por meio da montagem, da sonoridade e da cadência dos elementos gráficos, aproximando-se das ideias descritas por Wells.

A análise também revela que, em vários casos, a estética experimental não se restringiu ao circuito autoral ou de festivais, mas foi incorporada em projetos com finalidades comerciais, caracterizando o que Wells denomina animações conjuntivas. Miller, por exemplo, concebeu vinhetas para filmes e propagandas para a televisão, demonstrando que os mesmos recursos formais que serviam à exploração artística podiam ser ajustados para atender a demandas de comunicação mais ampla, revelando o potencial da animação conjuntiva de transitar entre as características do ortodoxo e do experimental.

Outro aspecto relevante identificado nos resultados diz respeito à configuração de redes de colaboração que viabilizaram essa produção. O surgimento dos primeiros coletivos como em 1960 o Centro Experimental de Cinema de Ribeirão Preto, o Centro de Estudos de Cinema de Animação (CECA) em 1967, o grupo Fotograma em 1968 e o Núcleo de Animação de Campinas de 1975, representa um marco do fazer animado em processos coletivos e descentralizados comercialmente. Tais espaços funcionaram como núcleos de formação, partilha de equipamentos e troca de técnicas, contribuindo para que a experimentação se tornasse uma prática acessível a artistas de diferentes regiões do país. Conforme observa Buccini (2011), a articulação entre instituições de ensino e coletivos de animação foi decisiva para consolidar uma base cultural que favoreceu a circulação de produções independentes.

Esses resultados reforçam que, no Brasil, o experimental não se limitou a uma postura isolada, mas se inscreveu como prática política, cultural e educacional, permitindo que vozes além do circuito industrial encontrassem recursos para criar, partilhar e difundir modos alternativos de narrar.

Conclusões

Os resultados obtidos demonstram consonância com a proposta inicial do estudo ao evidenciarem que o pioneirismo da animação experimental brasileira não apenas diversificou formatos e técnicas, mas efetivamente ampliou o escopo de compreensão das narrativas não ficcionais. A análise das obras confirma que a articulação entre os elementos fílmicos possui encadeamentos significativos para a geração de narrativas imagéticas capazes de despertar reflexões e interpretações sem recorrer à trama linear clássica. Essa constatação valida a pertinência de integrar os aportes teóricos realizados, reforçando que os filmes investigados evidenciam que a narrativa não é eliminada na experimentação, pois nessa esfera ela se transforma, dispersa-se em camadas visuais, sonoras e rítmicas para a interpretação muitas vezes de forma aberta e não previsível para o espectador, que assume um lugar fundamental, pois é também na interação perceptiva do público que a animação experimental constrói sua narrativa e gera sentidos.

A adoção da tipologia de Wells nos mostrou ser eficaz para situarmos as produções que oscilam entre ortodoxia, experimentalidade e confluências conjuntivas, revelando como recursos autorais migraram para contextos de difusão mais ampla preservando seu potencial inventivo. Além disso, a identificação de redes colaborativas e núcleos de produção pioneiros mostra um papel fundamental para sustentar esse cenário, ao criarem condições para a produção independente, capacitação técnica e circulação de filmes em festivais e circuitos paralelos. Essa herança segue relevante, pois o experimental ainda se coloca como via de resistência, de explorar linguagens na animação contemporânea, inclusive no ambiente digital.

Assim, confirmamos a coerência entre os objetivos traçados e as evidências apresentadas, mostrando que compreender a animação experimental é, sobretudo, reconhecer sua capacidade de ampliar modos narrativos e de desafiar continuamente os parâmetros estabelecidos do audiovisual.

Referências

- BARTHES, R. **Análise estrutural da narrativa**. 5a. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.
- BUCCINI, Marcos; VIEIRA, Rosângela; QUARESMA, Christiane. **Mise-en-scène, movimento e interpretação em animações baseadas no estilo da xilogravura de cordel**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO (INTERCOM), 34., Recife. São Paulo: Intercom, 2011.
- FURNISS, Maureen. **Art in Motion: Animation Aesthetics**. Revised ed. Eastleigh: John Libbey Publishing, 2014.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- MACHADO, Arlindo. **Pioneiros do vídeo e do cinema experimental na América Latina**. *Significação: Revista de Cultura Audiovisual*, São Paulo, v. 37, n. 33, p. 21-40, 2010. DOI: 10.11606/issn.2316-7114.sig.2010.68102.
- MILLER, Roberto (Direção). **Sound Abstract**. [Filme curta-metragem]. Brasil: s.n., 1957. 35 mm, cor.
- MILLER, Roberto (Direção). **O Átomo Brincalhão**. [Filme curta-metragem]. Brasil: Centro Experimental de Ribeirão Preto, 1964. 35 mm, cor.
- MORENO, Antônio. **A experiência brasileira no cinema de animação**. Rio de Janeiro: Artenova; Embrafilme, 1978.
- OLIVEIRA, Rui de (Direção). **Cristo Procurado**. [Filme curta-metragem]. Brasil: Grupo Fotograma, 1969. 35 mm, cor.
- PARENTE, André. **Narrativa e modernidade: os cinemas não-narrativos do pós-guerra**. Campinas: Papyrus, 2000.
- RUSSETT, Robert; STARR, Cecile. **Experimental Animation: Origins of a New Art**. New York: Da Capo Press, 1988.
- SIQUEIRA, José Rubens (Direção). **Sorrir**. [Filme curta-metragem]. Brasil, 1968. 35 mm, cor.
- STILPEN, Pedro Ernesto (Direção). **Batuque**. [Filme curta-metragem]. Brasil, 1970. 35 mm, cor.
- WELLS, Paul. **Understanding Animation**. London: Routledge, 1998.

