

# EXPERIMENTAÇÕES ARTÍSTICAS NA ANIMAÇÃO OCIDENTAL: *BEGONE DULL CARE*

ARTISTIC EXPERIMENTS IN WESTERN ANIMATION:

*BEGONE DULL CARE*

**Regilene Aparecida Sarzi-Ribeiro**  
UNESP/Bauru/SP

**João Vítor Kurohiji Bonani**  
UNESP

## **Resumo**

O presente artigo tem como tema a animação experimental e suas características, campo repleto de inovações técnicas e artísticas que é mantido à margem dos estudos sobre o cinema animado. Portanto, tem como objetivos definir certas características de uma animação experimental e identificar e descrever traços e características do que se considera uma animação experimental no curta animado "Begone Dull Care" (1949) de Norman McLaren (1914–1987) e Evelyn Lambart (1914–1999) através de uma pesquisa teórica, bibliográfica e descritiva do tipo qualitativa, de natureza básica/pura a partir da coleta de dados e análise documental que compreende a identificação, verificação e apreciação de documentos (bibliográficos e obras audiovisuais) com determinados fins, como análise de conteúdo por meio da descrição do filme de animação "Begone Dull Care" (1949). Diferente da animação comercial que tem como objetivo comercial agradar o público sem a preocupação da satisfação artística ou pessoal dos animadores dos estúdios, e buscar soluções formais que facilitem a produção em larga escala dos filmes animados, a animação experimental vai se distinguir por experimentações técnicas e estéticas que desafiam os limites da linguagem e ampliam seu potencial expressivo. Com caráter de vanguarda, voltada à criação artística e à experimentação, a animação experimental terá desenvolvimento na Europa do início do séc. XX. Artistas como McLaren e Oskar Fischinger exploraram técnicas que ampliam o potencial plástico das animações. O termo incorporou diversas nomenclaturas ao longo dos anos como animação independente ou de autor.

"Begone Dull Care" é produto desse espírito que desafia o tradicional através de experimentações. Nele, McLaren utiliza o método de animação direto sobre a película e sincroniza cores e formas gráficas animadas pelo som de jazz. McLaren e Lambart adotam formas simplificadas e abstratas para maior liberdade de criação e, durante tal processo empírico, incorporam imprevistos, acidentes e materiais não convencionais como potencializadores da expressividade através de suas experimentações com a materialidade do filme.

## **Palavras-chave:**

Arte do Século XX; Animação Experimental; Begone Dull Care; Norman McLaren e Evelyn Lambart.

## *Abstract*

*The present article has as its theme the experimental animation and its characteristics, a field full of technical and artistic innovations that is kept aside from the studies on animated cinema. Therefore, it aims to define certain characteristics of an experimental animation and to identify and describe traits and characteristics of what is considered an experimental animation in the animated short film Begone Dull Care in Norman McLaren's (1914–1987) and Evelyn Lambart (1914). Bibliographical and audio-visual works with a specific purpose, such as the identification, verification and evaluation of documents (bibliographical and audiovisual works), of a basic / pure nature, based on data collection and*

*documentary analysis, as content analysis through the description of the animated film "Begone Dull Care" (1949). Unlike commercial animation that aims to please the public without the concern of the artistic or personal satisfaction of studio animators, and seek formal solutions that facilitate the large-scale production of animated films, the experimental animation will be distinguished by technical experimentation and aesthetics that challenge the limits of language and amplify its expressive potential. With avant-garde character, focused on artistic creation and experimentation, the experimental animation will be developed in Europe at the beginning of the century. XX. Artists like McLaren and Oskar Fischinger explored techniques that amplify the plastic potential of animations. The term has incorporated several nomenclatures over the years as independent or author animation. "Begone Dull Care" is a product of this spirit that challenges the traditional through experimentation. In it, McLaren uses the direct animation method on the film and synchronizes colors and graphic shapes animated by the sound of jazz. McLaren and Lambart adopt simplified and abstract forms for greater freedom of creation and, during such an empirical process, incorporate contingencies, accidents and unconventional materials as enhancers of expressiveness through their experimentation with the materiality of the film.*

*Keywords:*

*20th Century Art, Experimental Animation, Begone Dull Care, Norman McLaren and Evelyn Lambart.*

## **A ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL**

A pesquisa por novas técnicas a fim de ampliar o potencial expressivo da animação feita por animadores independentes como Len Lye e Norman McLaren trouxe para o gênero uma grande multiplicidade de experimentações. A produção surgida a partir do desenvolvimento artístico no início do século XX colocou a linguagem do cinema de animação em uma constante renovação.

Com caráter de arte de vanguarda, voltada à criação artística e inteiramente à experimentação, a animação experimental é um trabalho de

elaboração estética e visual feito por animadores ou artistas que rejeitam as formas artísticas e estruturais tradicionais. As práticas realizadas trazem para o cinema todos os meios das experiências plásticas habituais às artes visuais.

Segundo Barbosa Júnior (2005), os animadores/artistas em uma recusa de utilizar o conhecido, exploram formas visuais pouco ou não recorrentes na animação comercial e optam pela inovação ao desenvolver técnicas que serão utilizadas pelos próprios ou em um grupo reduzido de animadores. Esse aspecto da expressão individual em uma produção artesanal da animação reforça o aspecto de arte de vanguarda da animação experimental. Para Denis:

Trabalhando a materialidade do fotograma, a cinzelagem, o intervalo, a própria ideia da montagem ou da variação, estes cineastas utilizam muitas vezes estas técnicas para criar um espaço-tempo diferente do cinema "clássico". Não se trata simplesmente de filmar imagem a imagem, ou seja, de imprimir a película (ou, hoje em dia, de digitalizar os desenhos) para criar fases clássicas, mas de modificar a própria matéria da imagem (DENIS, 2010, p.71).

Diferente da animação tradicional, as obras de animação experimental, em sua maioria, serão apreciadas por outros artistas, funcionando como um campo de experimentações e desenvolvimento de ideias que podem vir a ser incorporadas pela animação de criação comercial e pelo cinema em geral. Como exemplo, o trabalho pioneiro de Len Lye (*Colour Box*, 1938) e as posteriores pesquisas de animação diretamente realizadas sobre a película de Norman McLaren que o levaram, mais tarde, ao aperfeiçoamento do desenho animado da *United Productions of America* (UPA), fundada em 1941.

Neste contexto, estando os Estados Unidos dominados pela animação comercial, restaria à Europa a chance de explorar as possibilidades da animação deixadas em aberto pelos norte-americanos. Parte dos artistas locais havia emigrado para os Estados Unidos devido a Primeira Guerra Mundial e, como consequência, restaram para a animação independente na Europa os poucos recursos e patrocínios governamentais. Com financiamento próprio ou com, ocasionalmente, algum financiamento particular, surgiram artistas que contribuíram para com inovações artísticas e técnicas do cinema de animação.

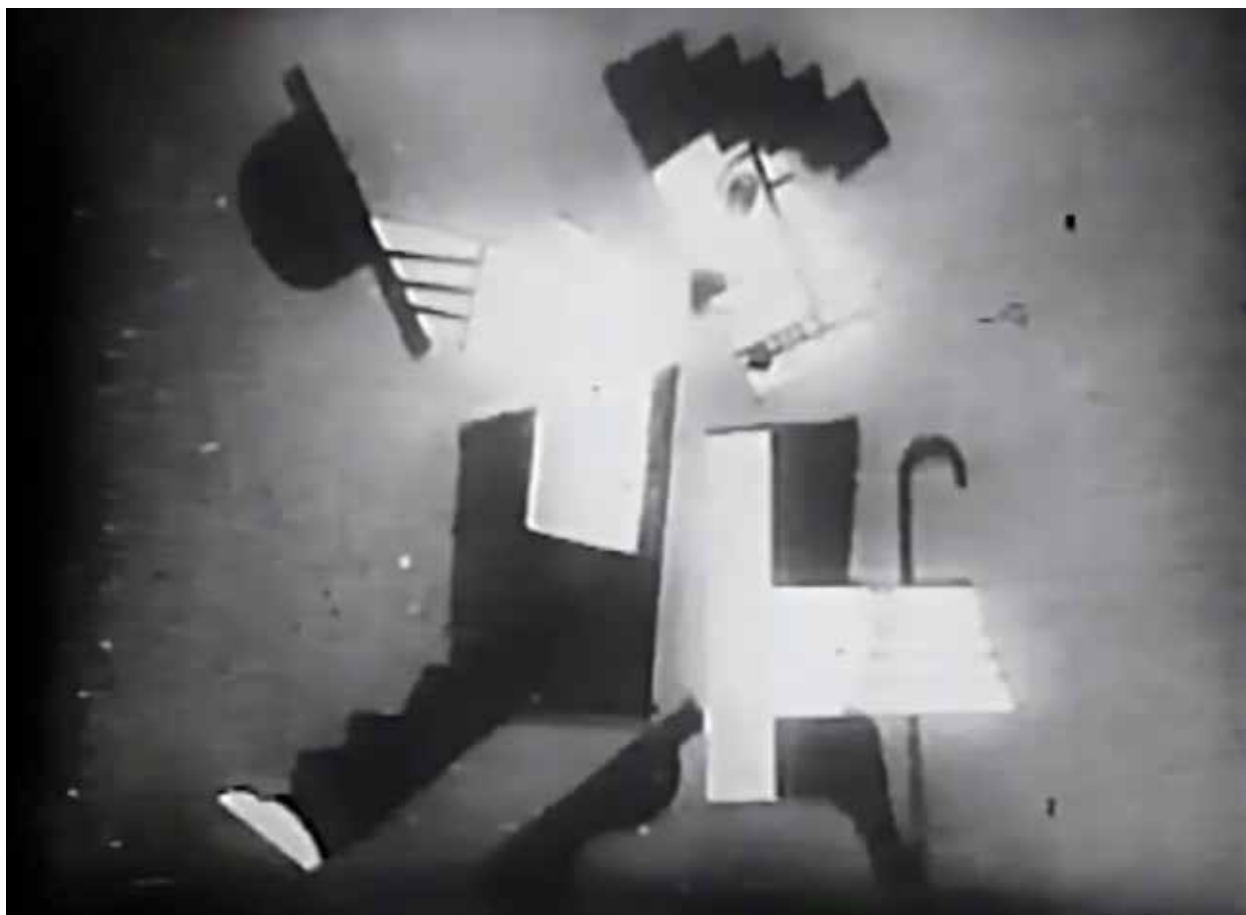


Figura 1 – Frame da animação *Ballet Mécanique* (1924), Fernand Léger e Dudley Murphy.  
Fonte: <https://youtu.be/tOvnQ9Vqptw>

É o caso de pintores das vanguardas artísticas que realizaram pesquisas no campo da animação como artistas membros do movimento surrealista que utilizaram a animação em seus filmes. O mais conhecido deles é o curta *Ballet Mécanique* (1924) do cubista Fernand Léger, realizado em parceria com o diretor Dudley Murphy cujas formas animadas são inspiradas por ritmos musicais do dadaísta Hans Richter.

Neste contexto foram os artistas, que imergiram no campo das possibilidades técnicas e estéticas do cinema de animação, que trouxeram avanços artísticos a linguagem. Ainda conforme Denis:

Para além de ser uma técnica que permite à pintura animar-se para ganhar vida e extravasar o espaço da galeria, ou até ultrapassar a própria pintura, a animação foi também utilizada nas vanguardas com o objetivo de perverter o real. Através da técnica imagem a imagem, a filmagem real é “transformada”, para permitir ao espectador aceder a um estado de sonho ou criticar a sociedade e o mundo da arte (DENIS, 2010, p. 63).

Antes dos anos 1920, o artista alemão Walther Ruttmann realizou animações abstratas que exploraram a expressividade do movimento de formas geométricas.

Sua famosa série de animações *Opus* (1921–1925), figura 2, combinava uma sucessão de formas onduladas e geométricas com música. Para a realização de seus filmes animados, Ruttmann desenvolveu uma técnica na qual suas formas eram montadas em hastes e iluminadas, deixando visível apenas suas partes superiores. O artista alemão também desenvolveu pesquisas na pintura em vidro e na animação de areia e de sabão.

Também na Alemanha, nos anos de 1930, surge o animador experimental Oskar Fischinger, que dará continuidade ao trabalho de Ruttmann.

Fischinger, figura 3, utiliza-se da técnica de animação direto sobre a película, onde se obtém uma combinação de ritmo e cor. Norman McLaren, que estudaremos em detalhes mais adiante, se



Figura 2 – Frames da animação *Lichtspiel: Opus I* (1921), Walther Ruttmann.  
 Fonte: <https://vimeo.com/42624760>



Figura 3 – Frames da animação *An Optical Poem* (1938), Oskar Fischinger.  
 Fonte: <https://youtu.be/6Xc4g00FFLk>

tornará o nome mais conhecido ligado a esse método. As pesquisas de Fischinger expandiram a animação experimental por meio de diversas inovações técnicas, como suas animações com formas de cera recortada:

Numa equivalência ao automatismo surrealista, ele confeccionou uma engenhoca que efetuava cortes automáticos de fatias extremamente finas de blocos de cera especialmente preparados, revelando formas inusitadas de espirais e estrias multicoloridas. Depois de fotografadas *frame a frame*, essas imagens apresentavam formidáveis padrões aleatórios de abstrações em movimento ao serem projetadas, Essas configurações abstratas móveis adaptadas à música atingiram requintes de expressão (BARBOSA JÚNIOR, 2005).

O suíço Rudolf Pfenninger, assim como Fischinger, realizou pesquisas no campo do som desenhado, forma de animação abstrata que une os sons de instrumentos musicais às formas animadas, figura 4.

Pfenninger começou a experimentar no campo do filme em 1918 e, a partir de 1921, trabalhou com desenhos animados. Mais tarde, Pfenninger chegou a desenvolver uma máquina que escreve sons, concebendo-os como formas gráficas, uma “conversão eletroacústica de figuras geométricas desenhadas”<sup>1</sup>. A inovação de seus sons obtidos a partir da sucessão de formas geométricas representa, segundo Miranda (1971), uma técnica de síntese da música.

Na mesma época nos Estados Unidos, em Nova Iorque e na Califórnia, animadores começavam a explorar e ampliar técnicas pouco utilizadas. Douglas Crockwell foi um importante nome na animação experimental da época que explorava técnicas para expandir o potencial plástico das animações. Crockwell produziu seus primeiros filmes no fim da década de 1930.



Figura 4 – Rudolf Pfenninger com tiras de som desenhadas à mão, 1932.  
Fonte: Pfenninger Archive, Munique.

Em 1944, o artista patenteou um sistema de realização de animações abstratas com músicas e chegou a oferecer esse sistema a redes de televisão e aos estúdios Disney. Seu filme *Glens Falls Sequence* (1946), figura 5, é um compilado de técnicas e estilos gráficos. Em uma das seqüências, o artista usa seus dedos para pintar sobre placas de vidro. Crockwell também chegou a fazer uso semelhante do método das formas cortadas de cera de Fischinger.

A artista Mary Ellen Bute explora o potencial de diversos recursos, como a animação de recortes e a animação de objetos, e utiliza a técnica de animação tridimensional conhecida como *pixillation*, termo cunhado por Norman McLaren na década de 1950 para designar a técnica de *stop-motion* utilizada por Georges Méliès.

Bute realizou sua primeira animação experimental na década de 1930, *Rythm in Light*, toda em preto e branco. *Synchromy No.4 - Escape* (1937-38),

figura 6, é uma de suas principais produções em cores, Bute começou a utilizar cores em seus trabalhos por volta da década de 1940.

O britânico Len Lye foi um pioneiro na animação abstrata. Seu filme de animação *Colour Box* (1938), figura 7, é considerado a primeira animação pintada diretamente sobre a película e mostrada ao público.

Lye também utilizou a mesma técnica em outros filmes como *Kaleidoscope* (1935) e *Musical Poster* (1940). No fim dos anos de 1940, o escocês Norman McLaren expandia de forma significativa as possibilidades expressivas das experiências abstracionistas de animação realizadas diretamente sobre a película de Len Lye.

Assim como suas possibilidades, o termo animação experimental estendeu-se e incorporou ao longo dos anos diferentes nomenclaturas que variam de acordo com teóricos ou técnicas empregadas. Características da animação experimental fazem surgir outros termos como a animação independente (BARBOSA JÚNIOR, 2005), um contraponto às animações tradicionais feitas em estúdios e a animação abstrata advinda das pesquisas do som desenhado, por exemplo, que produzem resultados totalmente abstratos.

Pela afinidade com as artes visuais, Denis (2010) menciona o termo animação artística e Graça (2006) utiliza-se da animação de autor como ênfase no caráter de expressão própria e no papel pioneiro do artista experimentador:

O discurso, no filme animado de autor, faz-se no âmbito das condições elementares subjacentes à produção de um filme: o dispositivo (em evolução) que a suporta, os modos de codificação que se vão disponibilizando e aparecendo como próprios num tempo e num lugar determinados. Condições nas quais o autor aparece, fundamentalmente, como explorador e inventor. A postura deste último é a daquele que examina e integra as margens da substância expressiva singular que se apresenta a partir do próprio filme enquanto processo. Embora realizado numa perspectiva de comunicação - porque feito na expectativa do espectador -, o filme emerge como uma possibilidade ou conjunto de possibilidades significativas: voltado para a exploração e invenção dos próprios meios de significação. Explicitamente, o filme animado de autor apresenta questões sobre a própria substância expressiva fílmica, no contexto da qual se propõe, por essa razão, como ocorrência crítica (GRAÇA, 2006, p.17).



Figura 5 – Frames da animação *Glens Falls Sequence* (1946), Douglas Crockwell.  
 Fonte: <https://youtu.be/Et1rGosGbwg>

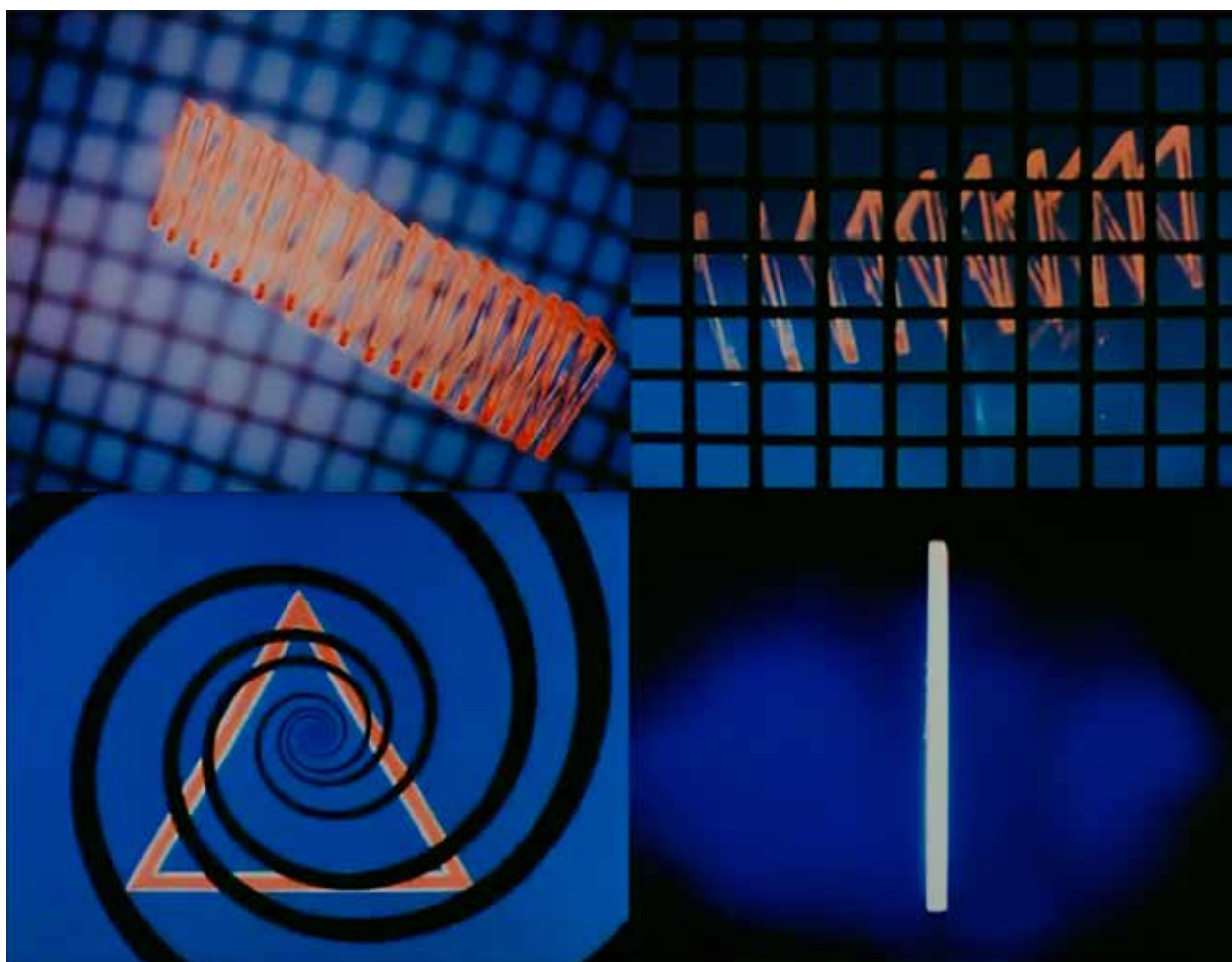


Figura 6 – Frames da animação *Synchromy No.4 - Escape* (1937-38), Mary Ellen Bute e Ted Nemeth.  
 Fonte: <https://youtu.be/YRmu-GcClls>

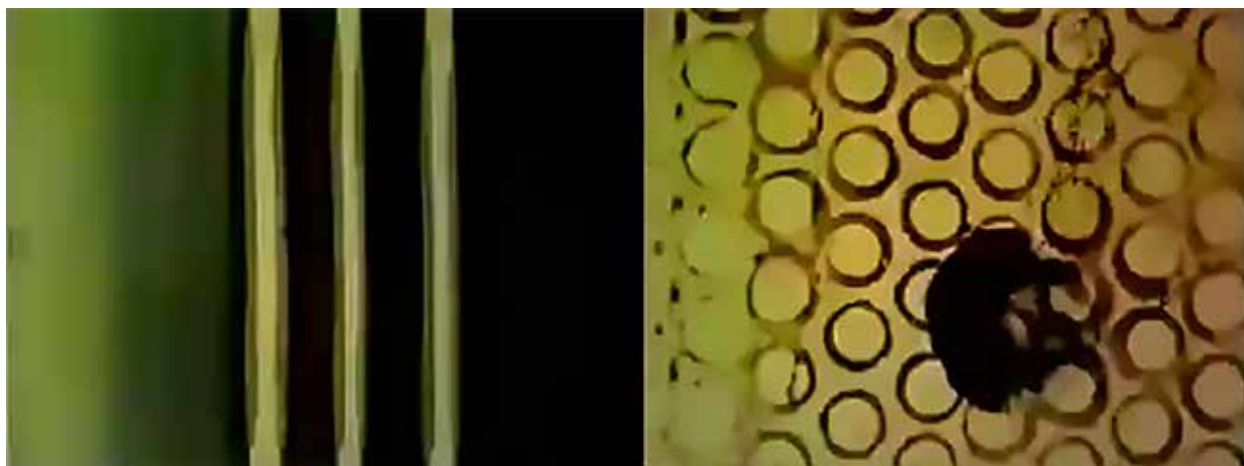


Figura 7 – Frames da animação *Colour Box* (1938), Len Lye.  
 Fonte: <https://vimeo.com/28834678>

Sendo assim, o vasto campo do cinema de animação experimental é resultado de incontáveis experiências que inovaram e enriqueceram a linguagem da animação. São as pesquisas feitas por animadores dedicados ou artistas que, voltados à criação artística, se afastam do tradicional e da animação comercial.

#### **NORMAN MCLAREN E *BEGONE DULL CARE***

Pintor e animador britânico, Norman McLaren (1914–1987) estudou na Escola de Arte de Glasgow, na Escócia, e iniciou suas experimentações no cinema de animação na década de 1930. Nessa época desenvolve a técnica de *pixillation*, utilizando-a para a realização de filmes com atores reais. Em 1939, muda-se para Nova Iorque em decorrência do início da Segunda Guerra Mundial e realiza a animação *Spook Sport* (1939) com Mary Ellen Bute.

Nos anos de 1940, encontrará na *National Film Board of Canada* as condições para iniciar com êxito suas investigações técnicas e artísticas. Será na NFB que McLaren conhecerá Evelyn Lambart (1914–1999), sua colaboradora em diversos trabalhos, como na animação *Begone Dull Care* (1949) que será estudada adiante.

Com aproximadamente cinquenta curtas-metragens no currículo e inúmeras pesquisas expressivas no campo do movimento animado, McLaren experimenta todas as técnicas familiares à animação. Os trabalhos de McLaren contribuíram com inovações e tinham uma constante relação

com a música. O mesmo difundiu e explorou o método de animação direto sobre a película de Len Lye:

[...] que consistia em desenhar diretamente com caneta e tinta sobre o filme de película virgem 35mm sem o uso de uma câmera. Cada pequeno desenho era feito em um frame da película, diferenciando-se um pouco do desenho feito no frame anterior. Isso causaria a ilusão de movimento assim que o filme fosse enrolado e projetado em uma superfície plana. Para desenvolver seus trabalhos, McLaren fazia uso de equipamentos que o auxiliavam na produção das animações. Ele utilizava uma mesa de desenho inclinada e que possuía um compartimento responsável por deixar a película em filme aberta na vertical, assim ele poderia pintar cada frame com mais facilidade. Outro aparato técnico bem útil era uma grande lupa, dotada de uma haste móvel, que lhe permitia uma melhor visualização dos pequenos frames enquanto pintava-os individualmente (TEIXEIRA, 2015, p. 26).

McLaren “[...] encarna, à perfeição, 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 JÚNIOR, 2005, p.92).

O curta animado *Begone Dull Care* (1949), figura 8, feito em parceria com Evelyn Lambart é um dos vários resultados das experimentações de Norman McLaren com o método de animação direto sobre a película, iniciado por Lye e Fischinger.

A referida animação une cores e formas gráficas em sua maioria abstratas, pintadas por Lambart e McLaren ao som do *jazz* canadense do *Oscar Peterson Trio*, foi produzida pela

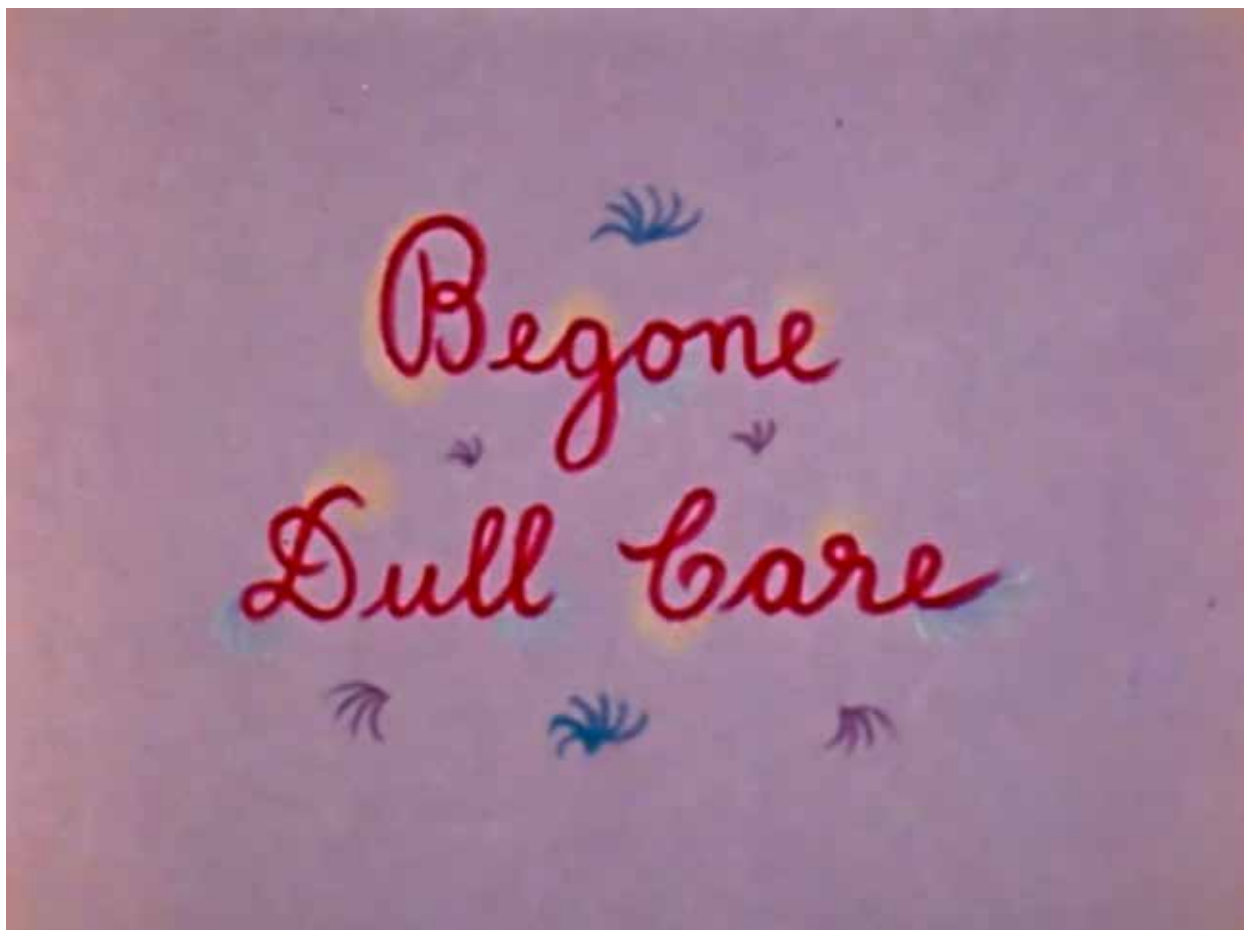


Figura 8 – Frame da animação *Begone Dull Care* (1949), 00.19min, Norman McLaren e Evelyn Lambart.  
Fonte: <https://youtu.be/Or2COvWPO4Y>

*National Film Board of Canadá* e ganhou seis prêmios internacionais entre 1949 e 1954.

*Begone Dull Care* apresenta uma paleta de cores com predomínio de tons pretos, brancos, cores frias, como azul e roxo, e cores quentes, como vermelho e rosa. O movimento das formas e das cores é guiado pelas transições e sucessões das películas pintadas por McLaren e Lambart. Tal sucessão das películas, e conseqüentemente o movimento das formas, acompanham e dançam no ritmo do *jazz*, o que causa uma sincronização entre som e imagem.

As pinturas feitas pela dupla, assim como nas animações experimentais de Fischinger e Lye que trabalham o som desenhado, são em sua maioria abstratas – compostas por manchas, linhas, padrões, formas simplificadas e orgânicas. A abstração, simplificação e informalidade podem ser entendidas como uma solução para o registro óptico da música do *Oscar Peterson*

*Trio* e produto da liberdade nas experimentações técnicas e materiais.

O abstracionismo nessas animações as afasta da animação comercial que explora o figurativo como recurso de empatia para com o público, uma vez que o compromisso de agradar o público em geral se perde com as imagens sem relação direta com a realidade, como na figura 9. Algumas formas figurativas simplificadas, figura 10, também foram pintadas, mas são apresentadas em frames que duram milésimos de segundos e por isso nos passam quase despercebidas.

O processo de criação de *Begone Dull Care*, assim como o método de elaboração empregado por McLaren é uma chave para entendermos sua categorização como uma animação experimental:

McLaren tinha consciência da força com que a máquina imprime sua presença naquilo que realiza. Como forma de recuperar dela a autoria de seu filme, era com empenho que mantinha um espaço de





Figura 9 – Frames da animação *Begone Dull Care* (1949). Norman McLaren e Evelyn Lambart.  
 Fonte: <https://youtu.be/Or2COvWPO4Y>

possibilidades aberto a soluções poéticas libertadas pelo erro e pelo imprevisto. Ainda que planejada com rigor, a intenção original do projeto era, muitas vezes, esquecida em função de resultados mais interessantes, prometidos por qualquer material ou ação fortuita (GRAÇA, 2006, p.112).

McLaren incorporou o imprevisto, que antes seria uma problemática, à materialidade da película, tornando obstáculos e acidentes em potencializadores da expressividade através de suas experimentações. O animador utilizou-se do problema de poeira excessiva presente no momento de realização da animação e o erro do

projektor ao arranhar a superfície da película como soluções poéticas para suas composições.

McLaren e Lambart, ao experimentarem com a materialidade das pinturas nos fotogramas, produzem composições totalmente abstratas e deslocam para o cinema pesquisas plásticas familiares às artes visuais. Podemos perceber visualmente a reação entre a poeira oleosa e a tinta acrílica na superfície dos fotogramas nos frames presentes na figura 11. A dupla de animadores também experimentou utilizar diversos materiais para aplicar e tratar a tinta



Figura 10 – Frames da animação *Begone Dull Care* (1949). Norman McLaren e Evelyn Lambart.  
 Fonte: <https://youtu.be/Or2COvWPO4Y>

sobre a película, como o pente fino, para obter os mais diversos resultados. Trata-se de explorar a plástica do filme em sua tatilidade visual por meio da materialidade da mesma.

A técnica utilizada por McLaren na criação de *Begone Dull Care* foi o método que o artista mais utilizou durante sua carreira: o de animação direta sobre a película, anteriormente explorado pelo animador alemão Fischinger e pelo britânico Len Lye, ambos importantes nomes da animação experimental mencionados no capítulo anterior.

Foi McLaren, e essa animação é produto disso, que expandiu as possibilidades expressivas, estéticas e poéticas por meio de suas pesquisas com o referido método. Nessa técnica o animador pinta e desenha diretamente sobre o filme de película virgem 35mm sem se utilizar de uma câmera. A ilusão de movimento é causada pelas pinturas feitas frame a frame na película projetadas em sucessão numa superfície plana.

A partir do diálogo entre o movimento das formas gráficas e o jazz feito pelo *Oscar Peterson Trio*, a expressão gráfica dos sons potencializam as possibilidades estéticas e expressivas da animação. O impacto da música e a dança das formas gráficas sincronizadas no curta fundem perfeitamente o som e a imagem, causando uma experiência

estética sinestésica no espectador. A força expressiva aparece no gesto de McLaren e Lambart ao pintar e animar as imagens com o jazz, gênero musical de forte gestualidade, expressividade e improvisação cuja manifestação se deu junto com o movimento de arte moderna norte americano chamado Expressionismo Abstrato:

Assim como se diz em pintura (na caligrafia oriental) que a qualidade da imagem é consequência direta do gesto do pintor, que se traduz em traço expressivo, também em música o material sonoro traz marcas do gesto que o engendrou. Nesse sentido, não seria um despropósito falar, no âmbito da música, de uma *action playing*, da mesma forma como se fala de uma *action painting* em artes plásticas (MACHADO, 2005, p.162).

Ao nomearem sua animação *Begone Dull Care* – o que em português podemos traduzir literalmente por Vá Embora Preocupação Tediosa – McLaren e Lambart brincam com sua obra e sua produção experimental em oposição às tradicionais animações comerciais. O improviso e as experimentações em detrimento de um plano rígido de execução e a união entre o jazz e as pinturas feitas diretamente sobre a película produzem uma animação vibrante que se afasta das tediosas animações comerciais. *Begone Dull Care* é fruto do incansável entusiasmo de McLaren pela experimentação e pelas imagens em movimento.



Figura 11 – Frames da animação *Begone Dull Care* (1949). Norman McLaren e Evelyn Lambart.  
 Fonte: <https://youtu.be/Or2COvWPO4Y>

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Embora tenhamos conseguido delimitar aspectos elementares da animação experimental tais como entusiasmo pelo novo ou desconhecido, afinidade com a criação artística, experimentação de novas e inusitadas técnicas para produção da animação sem a preocupação formal de facilitar o processo, caráter independente/autoral e fora dos grandes estúdios de animação tradicional, improvisação e/ou uso de acidentes e imprevistos como potencializadores expressivos sem se prender a um planejamento original e definitivo – cremos ser um tanto limitador tentar definir ou delimitar completamente a mesma.

Defendemos que o exercício experimental de McLaren está em sintonia com as pesquisas plásticas da arte abstrata a partir das quais os artistas de vanguarda imprimiam por meio da materialidade a discussão sobre o pictórico, a matéria como fonte da experiência tátil e visual,

as relações entre o empaste e a espessura das massas que davam corpo a pintura e ainda opacidades, transparências e aspectos da forma e da cor que revelam a capacidade estética da materialidade em nos fazer sentir a textura e os códigos abstratos da imagem.

De igual forma, os animadores experimentavam inúmeros recursos diretamente sobre a película para explorar sua materialidade dando a ela status de matéria sensível.

As experimentações proporcionam à animação infinitas possibilidades que escapam de definições ou certezas e, desde o início do século XX, o cinema não para de se expandir e se hibridizar com outras linguagens como as visuais.

Em suma, os resultados alcançados com esta pesquisa e em parte aqui apresentados neste artigo se revelam uma contribuição aos estudos na área do cinema e da animação em interface com

as artes visuais que esperamos incentivar novas investigações no campo interdisciplinar. Ao final, observamos que são poucos os que se dedicam ao tema e o levantamento histórico e de animadores presentes nas referências bibliográficas situam-se dentro do eixo Europa - Estados Unidos.

## NOTAS

1. Texto original: [...] *an electroacoustic conversion of drawn, geometrical figures*. (The IMA Institute of Media Archeology). Disponível em: <<https://ima.or.at/en/rudolf-pfenninger/>>. Acesso em: 10 de fev. de 2018.

## REFERENCIAS

ALKIMIM, Robson. **A Arte Animada de Norman McLaren**. In: Soul Art. Disponível em: <<http://soulart.org/cinema/a-arte-animada-de-norman-mclaren/>>. Acesso em: 01 de mar. 2018.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da Animação. Técnica e estética através da história**. 2ª ed. - São Paulo: Editora SENAC, 2005, 456p.

DENIS, Sébastien. **O Cinema de Animação**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, Lda., 2010.

GRAÇA, Marina Estela. **Entre o Olhar e o Gesto; elementos para uma poética da imagem animada**. São Paulo - SP: Editora SENAC, 2006. 222p.

MACHADO, Arlindo. **A Televisão Levada a Sério**. São Paulo: Editora SENAC, 2005, p.153-172.

MAGALHÃES, Marcos. **Novos caminhos para a animação experimental**. Rio de Janeiro - RJ: Revista Filme Cultura, n. 54, p.45-48, mai. 2011.

MIRANDA, Carlos A. **Cinema de Animação: Arte nova, Arte livre**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes Ltda., 1971.

REIS, Marta. **Animação Experimental: um universo de ideias revolucionárias**. In: Mundo de Cinema. Disponível em: <<http://mundodecinema.com/animacao-experimental/>>. Acesso em: 24 de out. 2017.

RIBEIRO, Leonardo Freitas. **O Ponto de Viragem: A animação brasileira, possíveis desdobramentos**

**de um sonho industrial**. 2012. 226p. Dissertação (Mestrado em Design) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

PFENNINGER, Rudolf. In: **The IMA Institute of Media Archeology**. Disponível em: <<https://ima.or.at/en/rudolf-pfenninger/>>. Acesso em: 10 de fev. de 2018.

RUSSET, Robert & STARR, Cecile. **Experimental Animation - An Illustrated Anthology**. Nova York: Van Nostrand Reinhold Company, 1976. 224p.

TEIXEIRA, Iuri Araújo Cardoso. **Batalha das Máscaras: Animação Experimental Digital Baseada nas Cavalhadas de Pirenópolis**. 2015. 133p. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, Goiânia.

## SOBRE OS AUTORES

*Regilene Aparecida Sarzi-Ribeiro* é pós-doutora em Artes, pelo Instituto de Artes da UNESP/SP. Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP. Professora Assistente Doutora do Departamento de Artes e Representação Gráfica da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da UNESP/Bauru/SP. Docente permanente do Programa PPGMiT: Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia da FAAC (UNESP/Bauru) na Linha de Pesquisa: Tecnologias Midiáticas. Docente colaboradora do Programa de Pós-Graduação em Artes do Instituto de Artes da UNESP/SP, na Linha de Pesquisa: Abordagens Teóricas, Históricas e Culturais da Arte. Líder do Grupo de Pesquisa labIMAGEM: Laboratório de Estudos da Imagem, credenciado no CNPq e certificado pela UNESP. Colíder do grAVA: Grupo de Pesquisa em Artes Visuais e Audiovisual (UNESP/FAAC/Bauru). Pesquisador dos Grupos de Pesquisa: Arte e Tecnologia (UFMS/RS) e GEA: Grupo de Estudos Audiovisuais (UNESP/FAAC/Bauru.). Membro da Diretoria, Biênio 2017-2108, da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas: ANPAP, onde compõe o Comitê História, Teoria e Crítica de Arte. Membro do Comitê Científico da Revista Educação Gráfica (UNESP/FAAC/Bauru). Membro do Comitê de Ética (Representação Docente dos

Programas de Pós-Graduação) da FAAC/UNESP/Bauru. Atua na área de Artes Visuais com ênfase para abordagens Transdisciplinares e História da Arte Brasileira e Latino-americana; Arte Contemporânea e Audiovisual, Teoria e Crítica das Artes do Vídeo e das Artes Audiovisuais, Corpo e Imagem-Performance, Arte Eletrônica e Tecno-Imagens. Como Artista Visual desenvolve trabalhos articulando o corpo às linguagens da fotografia e do vídeo, vídeo-pintura e videoarte.

*João Víctor Kurohiji Bonani* é bacharel em Artes Visuais da UNESP (FAAC). Participou do grupo de pesquisa em Teoria e História da Arte labIMAGEM – Laboratório de Estudos da Imagem da FAAC, UNESP (2017–2018). Foi voluntário e bolsista na comissão de acervo da FAAC, UNESP (2017–2019). Bolsista de iniciação científica do CNPq (2017–2018).