

## **A RELAÇÃO ENTRE OS MOVIMENTOS DA ARTE MODERNA E AS INOVAÇÕES NO MERCADO DA ANIMAÇÃO**

**MATHEUS PALHA STANGA; ROSANA SOARES**

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS – CENTRO DE ARTES – *mathpalha16@gmail.com*  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS – CENTRO DE ARTES – *rosanasoares@ufrb.edu.br*

### **1. INTRODUÇÃO**

A relação entre as artes e o cinema sempre esteve marcada pela troca de influências e pela constante busca por inovação. Com o surgimento da fotografia no século XIX, criou-se uma necessidade por experimentar as representações da realidade de outras maneiras visuais. Essa mesma atitude experimental logo se refletiu no cinema e, especialmente, na animação, um campo que desde sua origem se mostrou promissor para a invenção de formas, narrativas e estéticas.

### **2. METODOLOGIA**

Durante o semestre 2025/1, realizou-se na cadeira de Iconologia da Arte II, um estudo sobre os movimentos da arte moderna, e a relação que esses movimentos desempenharam como inspiração para certos desenvolvimentos artísticos e representativos na história do cinema.

A elaboração deste texto em particular, busca relacionar alguns dos movimentos da arte moderna com produções marcantes para a história dos filmes de animação.

### **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Tendo início no final do século XIX, os movimentos da arte moderna surgiram em contrapartida com a criação da fotografia. Antes da fotografia, a maneira mais precisa de detalhar a realidade de maneira visual, era através de pinturas, porém com a invenção da câmera fotográfica, a captura de momentos da realidade já não demandava mais da necessidade de um artista gastar horas para um recorte da história. Em decorrência destes e de fatos pessoais dos artistas modernistas, surgiu o desejo pela experimentação, retratando a realidade de maneiras únicas, tanto sentimentais quanto visualmente. Após a invenção do cinema, as obras cinematográficas beberam da fonte criativa das inovações da arte moderna. Experimentações visuais foram realizadas dentro das animações, com grande influência de ideias modernistas.

Um filme que busca tratar suas representações abstratas e que não possuem uma ideia visual própria e predefinida é *Fantasia* (1940). Assim como no conjunto de obras “Composição” de Kandinsky, Walt Disney tentou retratar o ritmo e as sensações musicais do filme de uma forma quase palpável. Na sequência de *Tocata e fuga em ré menor* de Bach, a música é representada por meio de linhas multicoloridas, rastros de tinta e luzes alternadas que não necessariamente formam imagens, apenas dão a sensação da intensidade musical.

Aproveitando a fala sobre *Fantasia*, seria rude trazer apenas uma das inspirações artísticas que o filme possui, já que o musical é uma mescla experimental que faz referência a outros movimentos da arte moderna além do

expressionismo. Os movimentos mais referenciados no filme, além do antes citado, são o surrealismo e o fauvismo. Fantasia brinca muito com as cores, sendo muito precisos com a psicologia das cores, o filme muitas vezes cria personagens de uma única cor, delimitando uma intenção própria de interpretação de cada personagem, objeto ou som.

Uma das sequências mais famosas de Fantasia, é aquela em que Mickey performa com a música Aprendiz de feiticeiro de Paul Dukas, enquanto interage com objetos inanimados e distorce a realidade ao seu redor. O surrealismo é um grande destaque do filme, já que o fantástico daquilo que pode ser criado do inconsciente é aproveitado ao máximo dentro da animação.

Ainda dentro da ideia de representações que fogem da realidade, e que tem uma inspiração surrealista, um nome muito comum para essas animações é Tim Burton, com seus stop motions com formas distorcidas que fogem do comum, e cores saturadas que não buscam semelhança com real. Filmes como A Noiva Cadáver (2005) e Frankenweenie (2012).

Um longa menos comentado que utiliza muito dessa estética “incômoda” ou “bizarra” é Alice (1988). Alice no País das Maravilhas é uma história já conhecida, que em suas representações mais conhecidas, brinca com o lúdico e o onírico. Entretanto, esse filme é um live action mesclado com stop motion, mas diferentemente de filmes como Space Jam (1996), o filme provoca certo desconforto visual, já que os objetos que interagem entre si e com a protagonista (uma menina humana) possuem movimentações até então não tradicionais dentro das animações, uma fluidez dura e contrastante com os movimentos naturais de Alice. Tanto o ambiente quanto os seres, destoam da personagem principal, causando uma sensação quase que como a de um sonho, onde as coisas não parecem estar no lugar certo.

A questão da experimentação e inovação é um dos principais marcos dos movimentos da arte moderna. E dentro do universo das animações isso não é diferente. Os estilos de animação já estão bem consolidados, e costuma ser muito difícil fugir dos padrões já existentes. A técnica de animação 3D foi uma das criações mais revolucionárias dentro dos estilos de animação, mas que com o passar dos anos (tal como foi com a arte moderna), o sentimento de estranheza e novidade foi passando e a técnica acabou sendo apenas mais uma das escolhas criativas dos autores e não mais um desafio de inovação.

Preocupados não apenas com a liberdade artística dos autores, mas principalmente com os lucros, a Sony Pictures Animations foi uma das empresas da atualidade responsáveis por dar espaço aos artistas para a experimentação. Essa liberdade que a empresa concedeu, foi responsável por uma das inovações mais marcantes para a história da animação, que é o conceito de mistura das técnicas de 2D e 3D ao mesmo tempo que não busca trazer as representações como no habitual.

Obviamente, a animação em questão que trago a debate, já é uma franquia conhecida de sucesso, então o fato de se realizar uma experimentação é viável em questão de retorno monetário. Homem-Aranha no Aranhaverso (2018), assim como na arte impressionista, têm uma característica artística de não ver necessidade na riqueza exagerada de detalhes. Isso se dá em contrapartida com a Pixar, por exemplo, que busca cada vez mais se aproximar da realidade em questões de luz, textura e cores.

Assim como a própria forma de desenvolver os cenários e a animação, as cores não são necessariamente pensadas para fazerem sentido com a luz

ambiente, dando muito mais destaque ao sentimento envolvido na situação da obra, ao invés de buscar uma lógica real.

#### 4. CONCLUSÕES

Desta forma, a relação existente entre as obras e ideais dos movimentos da arte moderna, e muitas das obras cinematográficas animadas existentes, é a busca pela inovação, impacto, e a representação da realidade de maneiras não literais. Conclui-se então que a ligação entre os movimentos da arte moderna e o cinema de animação é a proposta de criar novas maneiras de ver o mundo.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CABRAL, Luís Fernando Beloto. ***Cinema de animação Disney: uma relação entre história da arte e indústria cultural***. 2018. 126 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História da Arte) – Universidade Federal de São Paulo, Escola de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Guarulhos, 2018.

CHOLODENKO, Alan. A animação do cinema. ***Galáxia*** (São Paulo, online), n. 34, p. 20-54, jan./abr. 2017.