

**A tela mínima:  
Super-8 como suporte de pintura**

Christiane Quaresma<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Christiane Quaresma é doutoranda no Programa de Pós-graduação em Comunicação da UFPE, mestra em Comunicação pelo mesmo programa e bacharel em Design pela UFPE. Pesquisa história e teoria do cinema de animação, com ênfase em animação nacional e Super-8; cinema de animação e corpo; cinema experimental e as relações entre cinema e artes visuais.

**e-mail: [ciane.qua@gmail.com](mailto:ciane.qua@gmail.com)**

**Resumo**

A produção nacional em Super-8 é marcada por uma multiplicidade de experiências. O projeto de pesquisa cujo resultado se apresenta aqui mantém seu foco sobre as animações superoitistas pintadas ou riscadas diretamente sobre a película no Brasil das décadas de 1970 e 1980. Tal especificidade processual, fazendo convergir os meios da pintura e do dispositivo cinematográfico, é conhecida como “animação direta” ou “*cameraless*”, pela exclusão da câmera do processo e representação realizada diretamente sobre a película.

Palavras-chave: animação; Super-8; cinema brasileiro.

**Abstract**

The Brazilian Super-8 movement is marked by multiple experiences. This paper focus on Brazilian animations created by painting or scratching directly on the Super-8 filmstrip during the 1970s and 1980s. The procedure converge the means of painting and cinematographic device, and is known as “direct animation,” or “*cameraless*”, due to the exclusion of the camera from the process and the representation directly onto the film stock.

Keywords: animation; Super-8; Brazilian cinema.

Aqueles que querem conhecer o cinema de A a Z precisam cair no hábito de reconhecer a importância dos filmes que se tornaram invisíveis, dos projetos abandonados, do cinema impossível. (MARTIN apud BENDAZZI, 1995, p. 40)

O Super-8 nacional é marcado por uma multiplicidade de experiências. O projeto de pesquisa cujo resultado apresento aqui mantém seu foco sobre as animações superoítistas pintadas ou riscadas diretamente sobre a película de Super-8 no Brasil das décadas de 1970 e 1980. Tal especificidade processual, fazendo convergir os meios da pintura e do dispositivo cinematográfico, é conhecida como “animação direta” ou “*cameraless*”, pela exclusão da câmera do processo e representação realizada diretamente sobre a película. Usar a película de Super-8 como tela é um empreendimento fascinante, que representa uma quebra radical com todo o sistema convencional. Trata-se de uma ruptura que tem início no uso mesmo do maquinário do cinema (em cujo processo a câmera é excluída), e possui consequências igualmente radicais para a representação - seja porque rompe com a imagem de natureza fotográfica do próprio dispositivo, seja porque a subjuga a partir de elementos gráficos de outras naturezas.

As experiências com animação direta correspondem a uma forma específica de evidenciar a película dentro do quadro geral do Super-8 nacional. Para além da metalinguagem, estas experiências na película representam uma não-conformidade com o automatismo da câmera e convidam a uma relação bastante íntima com o dispositivo, como se o sujeito o desmontasse e fizesse cinema com as vísceras do maquinário.

As animações que compõem o *corpus* de análise seguem especificadas na tabela abaixo<sup>2</sup>:

Título	Ano	Realizador	Local	Descrição técnica
<i>Exp. 1. Animação</i>	1979	Firmino Holanda	Fortaleza - CE	Raspagem e pinturas sobre a película velada. Abstrato, figurativo e caligráfico.
<i>Na pele</i>	1979	Firmino Holanda	Fortaleza - CE	Raspagem e pinturas sobre a película velada. Abstrato, figurativo e caligráfico.

<sup>2</sup> Duas das animações não puderam ser acessadas para análise mais detalhada, a saber: *Dinâmica dos traços* (1972) de Ypiranga Filho e *Abstrato 1* (1975) de Getulio Grigoletto. Apesar disso, uma vez que a pesquisa englobou o processo criativo das produções, conhecido através de relatos dos realizadores, optei por mantê-las no *corpus*, já que ambos puderam ser contatados e cederam dados e/ou entrevistas.

<i>Em quadrado</i>	1981	Leontino Eugênio	Fortaleza - CE	Raspagem e pinturas sobre a película velada. Abstrato, figurativo e caligráfico.
<i>Dinâmica dos traços II</i>	1972	Ypiranga Filho	Recife - PE	Raspagem e pinturas sobre a película velada. Abstrato.
<i>Puf no cosmo das cores  </i>	1972	Osman Godoy	Recife - PE	Pintura sobre a película pré-filmada. Abstrato e fotográfico.
<i>O rei do cagaço</i>	1977	Edgar Navarro	Salvador - BA	Experimental em <i>liveaction</i> com raspagem sobre a película velada. Abstrato, figurativo, fotográfico e caligráfico.
<i>Sessão da tarde</i>	1976	Angelo Marzano	Belo Horizonte - MG	Raspagem sobre película pré-filmada. Abstrato e fotográfico.
<i>Pulsar quasar</i>	1976	Angelo Marzano	Belo Horizonte - MG	Raspagem sobre película pré-filmada. Abstrato e fotográfico.
<i>Graffiti</i>	1983	Angelo Marzano	Belo Horizonte - MG	Nanquim e aquarela sobre película pré-filmada. Abstrato e caligráfico.
<i>Abstrato I</i>	1975	Getulio Grigoletto	Campinas - SP	Pinturas sobre a película transparente (sem emulsão).

Tabela 1: Animações que integram o corpus de análise.

A maior parte dos filmes consiste em experiências plásticas na película, não ficcionais, sendo a única exceção *O rei do cagaço*, de Edgar Navarro, que se trata de um filme *live-action* experimental e cujas interferências na película encontram-se apenas no início e no fim da obra. A natureza das interferências é variada, incluindo caligrafia, riscos que resultam em efeito abstrato e alguns elementos figurativos.

*Exp. 1. Animação* é um experimento plástico, sobretudo abstrato, mas com algumas inserções de elementos figurativos e caligrafia. Segundo o realizador, tratou-se de um experimento prévio para sua animação seguinte, *Na pele*. Neste último, Firmino Holanda constrói a poética a partir da articulação entre imagem e texto, que se intercalam.

*Em quadrado*, de Leontino Eugenio, é a obra que mais trabalha com elementos figurativos, possibilitando, inclusive, ressignificar o abstrato como um estado de elementos do mundo natural em mais de um momento, através do emprego de metamorfoses em um trabalho bastante minucioso.

*Puf no cosmo das cores* se trata de uma animação abstrata, na qual um

ponto percorre uma trajetória em interação com outros pontos, que o perseguem. O filme inclui percepção narrativa, momentos de puro efeito plástico e a integração entre abstrato e cenas filmadas.

As três animações de Angelo Marzano são todas baseadas em intervenções sobre película pré-filmada. Em *Sessão da tarde*, o realizador capta cenas da programação da TV Globo e intervém na película com elementos abstratos. Em *Pulsar Quasar*, ele faz uma filmagem das nuvens do céu de uma janela de avião e intervém com abstrato geométrico. Finalmente, *Graffiti* baseia-se numa filmagem que o artista fez de um muro pintado por ele mesmo. Como o filme estava vencido, mal se viam as imagens pós-revelação. Assim, ele intervém na película com imagens abstratas.

Os realizadores compõem um grupo bastante diversificado e cujos filmes ocupam um espaço distinto no conjunto de suas obras. Ypiranga Filho e Angelo Marzano são artistas plásticos que incorporaram o dispositivo cinematográfico aos seus trabalhos. Os demais tiveram uma trajetória no Super-8 orientada para o cinema, sobretudo de ficção ou documentário em *live-action*. Leontino Eugênio foi o único cuja produção consiste exclusivamente em animações pintadas sobre a película.

Nos trabalhos que compõem o *corpus*, o uso da película se deu de três formas:

- a) Velada: trata-se da película queimada, que possui uma emulsão enegrecida. As intervenções são produzidas através da raspagem desta substância.
- b) Pré-filmada: as intervenções gráficas foram realizadas por cima dos fotogramas que possuem as imagens originais do processo de filmagem.
- c) Transparente: a película passou por um tratamento para perder sua emulsão, tornando-se uma fita transparente.

Quanto à proveniência da película, além de *foundfootage*, foi utilizado também o lixo fílmico, bem como filmagens produzidas pelos realizadores exclusivamente para as interferências. Uma diferença fundamental entre a reciclagem do *foundfootage* e a reciclagem da película velada é que o primeiro dispõe, necessariamente, de imagens a serem ressignificadas. Já em se tratando da película velada, trata-se mais de reutilizar o lixo fílmico, ou seja, a película queimada devido a acidentes ocorridos durante a produção (no manuseio da película, sua inserção na câmera etc.) ou durante a revelação pelo laboratório. Estes arquivos seriam descartados, não fosse por sua reutilização, aproveitando a emulsão resultante do processo de queimação como recurso plástico.

Leontino Eugênio indica que produziu suas animações com os pedaços de filmes Super-8 queimados de outros realizadores. Firmino Holanda, que frequentava o mesmo espaço, faz relato semelhante:

Era comum entre os superoítistas acidentalmente “queimar” o filme,



quando indevidamente usado. Isso resultava em rolinhos de S-8 com a fita totalmente escurecida, “velada”, como se dizia. Daí, víamos que o lado da sua emulsão química poderia ser raspado ou desenhado. (Firmino Holanda)<sup>3</sup>

Ypiranga Filho também usou película velada, mas proveniente de suas próprias filmagens em Super-8. Ele enviava os rolinhos para revelar e, após meses, alguns deles retornavam total ou parcialmente queimados. Estes acidentes do laboratório resultaram no curta que compõe este *corpus* de análise.

Já o relato de Edgar Navarro sugere que mesmo os filmes revelados corretamente acompanhavam uma ponta queimada. Para *O rei do cagaço*, ele reuniu e emendou algumas destas pontas de filmes revelados que possuía.

Osman Godoy e Angelo Marzano produziram as animações sobre película pré-filmada. Em ambos os casos, as filmagens foram produzidas pelos próprios realizadores - algumas, inclusive, tendo em vista as experiências plásticas com animação direta.

Em *Sessão da tarde*, eu fiquei uma tarde inteira filmando trechos da programação da TV Globo. Depois que o filme S8 foi revelado pelo laboratório, comecei a desenhar com uma lâmina de barbear diretamente sobre cada uma das imagens filmadas” (AngeloMarzano)<sup>4</sup>

*Graffiti* (1983), de Angelo Marzano, foi baseado em película pré-filmada para outros fins. “*Graffiti* parte de um registro filmado de uma pintura minha em um muro de uma fábrica na Cidade Industrial, próximo a Belo Horizonte. O filme S8 usado na filmagem estava vencido e depois de revelado não dava para ver muita coisa”, diz Marzano<sup>5</sup>.

Apenas Getulio Grigoletto utilizou a película transparente, indicando o processo de preparo da mesma para as pinturas:

Compra-se um rolo de filme ou pega-se um filme já exposto que não sirva mais pra nada. Coloca-se de molho por uma noite em alvejante (tipo Cândida). No dia seguinte, lava-se bem para que saia toda a emulsão (gelatina). O que restará então, será uma película de celuloide de 15 metros de comprimento totalmente transparente. Enxuga-se bem e começa-se a trabalhar. É necessário riscar com uma caneta os fotogramas, um a um. Para se ter uma ideia da paciência exigida, um filme de 15 metros contém aproximadamente 3.640 fotogramas (quadrinhos). Dividido o filme em quadrinhos, mãos à obra. Vamos então desenhar um por um, usando nanquim, Ecoline e outros tipos de tinta

<sup>3</sup> Firmino Holanda, em entrevista concedida à autora por e-mail, 2015.

<sup>4</sup> Angelo Marzano, em entrevista concedida à autora por e-mail, 2015.

<sup>5</sup> Idem.



que possam aderir ao acetato. Como cada fotograma de Super-8 tem dimensões diminutas (5 x 4 mm de área útil), é quase impossível fazer qualquer desenho figurativo, contudo, prestam-se muito bem para pinturas abstratas. Pintada toda a película, se a tinta usada fixar bem e não deixar resíduos, pode-se projetar o original, caso contrário, é aconselhável fazer uma cópia de contato em laboratório. (Getulio Grigoletto)<sup>6</sup>

A discussão a seguir se pauta na plasticidade da película cinematográfica, em especial de Super-8, para que se compreenda os efeitos de ordem processual e estética passíveis de articulação. O procedimento analítico envolveu uma decomposição no nível dos *frames* que compõem as obras, pois estão na base da relação entre *frames* (criados isoladamente) os efeitos estéticos engendrados pelos realizadores. Essa intimidade com a unidade do fotograma no nível do processo criativo afeta também o olhar sobre o filme, que, diferente do cinema dito convencional, não será decupado em planos. Nos filmes analisados, os fotogramas individuais são perceptíveis. Trata-se de obras em que muito se vê, que inundam a vista com uma multiplicidade de fenômenos em movimento. No entanto, também se perde bastante, pela velocidade com que os elementos surgem e desaparecem. Assim, tal procedimento analítico é fundamental nas obras do presente corpus para identificar o “mal visto”, o filme precisa ser descoberto. É notável como um processo criativo decupado na unidade fundamental do dispositivo (o fotograma) permitiu a estes realizadores engendrarem efeitos fílmicos singulares, demonstrando enorme engajamento e liberdade diante do maquinário.

Pode-se dizer que a pintura na película é um processo cinematográfico com potencial de problematização para além de seu próprio campo. De fato, o emprego da película como suporte da pintura problematiza, antes de tudo, a pintura tradicional de cavalete e, em seguida, os fins e a função de base do dispositivo cinematográfico. Por fim, põe em xeque o próprio suporte que fora reivindicado, ao negar-se o fotograma como espaço exclusivo da representação.

Assim sendo, primeiro negou-se o espaço tradicional de representação da pintura: o quadro de cavalete. As primeiras décadas do século XX foram palco de movimentos que pareciam proclamar a abolição do quadro (BONFAND, 1996). Ainda que a pintura de cavalete nunca tenha sido superada, o lastro de suportes artísticos foi sensivelmente ampliado. Nesse contexto, a incorporação do dispositivo cinematográfico na prática artística também implicou o repensar dos suportes da arte. Nas vanguardas da década de 1920, artistas como Fernand Léger, Marcel Duchamp e Man Ray incorporaram o dispositivo, na maior parte das vezes, em acordo com o funcionamento e plástica fundamental do aparelho, ou seja: a filmagem e o respeito à sua natureza fotográfica. No entanto, outros adotaram

<sup>6</sup> Getulio Grigoletto, dados fornecidos em contato por e-mail, 2016.

procedimentos quadro a quadro de forma mais incisiva, nos quais a câmera possui uma função passiva, de apenas registro daquilo que já foi representado em outro suporte (papel, acetato etc.). Foi o caso de artistas como Hans Richter, Viking Eggeling e Walter Ruttmann.

No que tange à reivindicação do dispositivo cinematográfico como suporte da inscrição pelo sujeito, o que há é uma literalidade do cinema como pintura, pois se trata da película como tela<sup>7</sup>. Os primeiros filmes deste tipo de que se tem registro são as experiências de Arnaldo Ginna<sup>8</sup>: quatro filmes pintados em 1910<sup>9</sup>. “Em 1908-09, uma câmera de cinema que pudesse filmar um *frame* por vez não existia<sup>10</sup>. Pensei em pintar diretamente sobre a película” (GINNA *apud* BENDAZZI, 1995, p. 13)<sup>11</sup>.

Ainda que tal processo se funda no campo da arte, como se vê, ele será desenvolvido por Norman McLaren e Len Lye apenas a partir da década de 1930, porém incorporando estes filmes em outros campos da cultura visual. Apesar de suas inclinações artísticas, ambos produziam trabalhos comerciais com pintura na película para a *General Post Office Film Unit* de Londres, utilizados para fins institucionais. A carreira de McLaren tem continuidade na América, sendo a principal fase de sua produção no Canadá a partir de 1941, ao assumir a direção do setor de animação da NFB (*National Film Board*). O conjunto da obra de McLaren e sua atuação na NFB terminam por consagrar a prática da pintura na película como uma instância própria do campo da animação, afastando-a do campo artístico, muito embora ao longo do século XX ela seja retomada por artistas em contextos diversos e para fins igualmente distintos.

Seja como for, as obras de Ginna, Lye e McLaren sugerem essa substituição literal da tela de cavalete pela película. O próprio McLaren afirma: “Eu tentei preservar, em minha relação com o filme, a mesma proximidade e intimidade que existe entre um pintor e sua tela”<sup>12</sup> (MCLAREN *apud* RUSSETT; STARR, 1988,

---

<sup>7</sup> É importante lembrar, no entanto, que os primeiros filmes coloridos foram pintados diretamente sobre a película, um processo igualmente decupado, mas que se presta a uma função completamente distinta: a de reforçar a própria natureza fotográfica do dispositivo, mascarando sua então deficiência visual.

<sup>8</sup> Teórico do futurismo italiano, dirigiu *Vita futurista* (1916) e, com seu irmão Bruno Corra, desenvolveu uma base teórica para a pintura em movimento, denominada “acordes cromáticos” (BENDAZZI, 1995). É precisamente esta teoria que ele coloca em prática em seus filmes pintados sobre a película.

<sup>9</sup> Em carta a Bendazzi (1972), Ginna afirma que não sabe do paradeiro dos originais.

<sup>10</sup> De fato, os artistas das vanguardas mencionados que trabalharam quadro a quadro só o fizeram na década de 1920.

<sup>11</sup> Bendazzi indica que a citação foi retirada do livro de Mario Verdone, *Cinema e letteratura del futurismo* (Edizioni di Banco e Nero, Rome, 1968).



p. 122). Ao fazer isso, trazem-se novas dimensões para a arte, mas também para o dispositivo do cinema, a partir do abandono de sua natureza fotográfica e de sua função básica: a filmagem. Com a câmera excluída, cabe exclusivamente ao sujeito representar a figura ou grafismo em movimento, numa reconfiguração radical, em que estão implicados ambos o processo e a plástica, tudo aquilo que compete para que um produto fílmico seja reconhecido como tal. Como a arte abstrata assim o fez para a pintura de cavalete, problematizando o quadro, a pintura na película colocará em xeque a própria película, por sua planificação<sup>13</sup> e exposição de sua materialidade.

Mas talvez a grande ruptura ocorra quando da maturidade do processo, ao se negar o fotograma como o espaço exclusivo dessa representação. As obras que marcam essa ruptura são produções de Norman McLaren a partir da década de 1940, já na NFB. “Em 1947, McLaren voltou a pintar diretamente sobre o filme. Desta vez, ele quis escapar da escravidão do fotograma, pintando, em vez disso, a película no sentido longitudinal” (BENDAZZI, 1995, p. 116). Essa libertação do fotograma foi experimentada inicialmente em *Feedle-De-Dee* (1947) e *Begone dull care* (1949), em que parte dos grafismos se estendia para além do fotograma, englobando muitos deles na sua constituição. Assim, primeiro reivindica-se o fotograma enquanto tela, para em seguida postular: a película inteira é a minha tela.

Os trechos dos grafismos que ocupam o espaço fora do fotograma implicam a criação de um outro espaço da representação, invisível aos olhos do espectador, pois que em dissonância com os sistemas de fruição deste dispositivo. Não é a película, enquanto mídia física, que será exposta à apreciação, e sim a película executada pelo projetor, cujo sistema mantém o fotograma como espaço privilegiado.

A técnica da animação direta foi utilizada durante todo o século XX em contextos cinematográficos e/ou artísticos diversos. A partir dela, reconfigurou-se toda a prática cinematográfica e a função do dispositivo. As formas de inscrição são ilimitadas, da pintura à colagem. O alicerce ideológico dos experimentos na película variou de contexto a realizador. A princípio, pode se pensar que, uma vez que a pintura na película é consolidada como um procedimento artístico próprio, ela perde seu potencial problematizador, como nas origens da prática. No entanto, arrisco dizer que, como linguagem que vincula duas artes de representação distintas, as problematizações possíveis estarão sempre dadas como aspectos fundamentais na constituição do sentido da obra, ainda que seus criadores não estejam tentando

---

<sup>12</sup> Do original em inglês (tradução da autora): “*I have tried to preserve in my relationship to the film the same closeness and intimacy that exists between a painter and his canvas*”.

<sup>13</sup> “Planificação”, aqui, no sentido de explorar a materialidade plana da película, como a arte abstrata promoveu no caso da tela de cavalete.

reinaugurar a discussão.

Sem dúvida, a técnica não foi inaugurada no Super-8 nacional: a animação direta foi experimentada antes no Brasil, sendo seu mais expressivo representante em território nacional Roberto Miller, que teve como mentor o próprio Norman McLaren, durante uma temporada de seis meses no Canadá na década de 1950. Ainda assim, o caso da não inauguração da técnica e certos procedimentos diante da mesma não tornam tais experimentos superoitistas menos importantes no grande quadro do cinema nacional - e, nesse sentido, evoco o dito de Fayga Ostrower (1990), quando afirma que “a própria ‘novidade’ deve ser entendida como um aspecto secundário da criação. (...) Todo ato criativo é único e novo, já por ser expressão autêntica, manifestando a unicidade de cada indivíduo” (p. 268). No Brasil superoitista, certamente novas dimensões se colocaram, do ponto de vista material, estrutural e sócio-histórico, além de que a aderência ao processo ocorre no Super-8 de forma não institucionalizada, com repertório e referências não só escassos, mas também muito distantes do período em que os realizadores produziram. Pode-se dizer que no Super-8 brasileiro opera-se uma redescoberta da película enquanto tela.

A nível material, o Super-8 cumpria uma função paradoxal. Isso porque, ao passo que se tratava da película mais acessível, dada a estrutura para a produção de cinema no Brasil, como suporte de inscrição direta, o Super-8 tomava ares de cinema impossível, adicionava problemas, devido ao seu tamanho reduzido. “Cada mínimo *frame* era uma pintura em miniatura”<sup>14</sup> (Jerome Hill apud RUSSETT; STARR, 1988, p. 148), como lembrou o realizador americano Jerome Hill, referindo-se a uma película de 35mm. No Super-8, exclua-se da largura de apenas 8mm o espaço das perfurações e da banda sonora. O espaço da inscrição, o fotograma, é ainda mais reduzido, de 4,01mm de altura por 5,79mm de largura.

Alguns dos realizadores pontuaram tal questão em seus depoimentos para a presente pesquisa: “Vendo aqui o filme, é inacreditável, porque o espaço é muito pequeno” (Leontino Eugênio)<sup>15</sup>. “Trabalhar numa escala tão diminuta era bastante cansativo. O trabalho era vagaroso. Para produzir uma sequência de imagens de 1 a 2 segundos eu levava um dia de trabalho” (Angelo Marzano)<sup>16</sup>. “A pretensão era grande, a começar pela bitola que adotaria, de tamanho reduzidíssimo. McLaren trabalhava com película de 35mm e dispunha de todo aparato do National Film Board” (Firmino Holanda)<sup>17</sup>. Para a inscrição direta, o Super-8 requeria, talvez, um suporte estrutural maior, dado o desafio de representar em uma tela tão minúscula.

<sup>14</sup> Do original em inglês (tradução da autora): “*Each tiny frame ends up a miniature painting*”.

<sup>15</sup> Leontino Eugênio, em entrevista concedida à autora por telefone, 2016.

<sup>16</sup> Angelo Marzano, em entrevista concedida à autora por e-mail, 2016.

<sup>17</sup> Firmino Holanda, em entrevista concedida à autora por e-mail, 2015.

No entanto, foi executado pelos realizadores com o mesmo espírito do improvisado de materiais que guiou a produção superoitista como um todo.

Tanto Leontino Eugênio quanto Firmino Holanda improvisaram suas mesas de trabalho. A do último consistia de uma placa de vidro com duas margens de papelão, por onde deslizava a película. Firmino e Angelo Marzano precisavam executar os grafismos com o auxílio de uma lupa. Dos entrevistados, apenas Ypiranga Filho produzia com a mediação de uma moviola, possibilitando a visualização da película em escala maior durante o processo.

A película velada, caso dos filmes de Firmino, Leontino, Ypiranga Filho e Edgar Navarro, trazia uma outra dificuldade: não era possível identificar os espaços dos fotogramas, pois a emulsão escura impedia sua visualização. Edgar Navarro relata sua estratégia:

Pra determinar na película velada os espaços que correspondiam aos fotogramas lembro que coloquei presas com durex numa mesa a película velada justaposta a uma película já revelada em que a divisão entre os fotogramas era bem nítida. Fazendo corresponder as perfurações de ambas eu pude determinar com precisão aceitável as linhas divisórias dos fotogramas na película em que queria inscrever os arranhões (grafismos) na emulsão do filme. (Edgar Navarro)<sup>18</sup>

O tamanho da tela implicava, inclusive, nos materiais de intervenção, que precisavam ser igualmente bastante reduzidos: agulhas de costura, estiletes, a ponta do compasso, lâmina de barbear, bico de pena etc.

Nos filmes destacados, trabalha-se tanto quadro a quadro (privilegiando o espaço do fotograma), quanto no sentido longitudinal da película (Figura 1), algumas vezes experimentando-se ambas as formas no mesmo filme. .

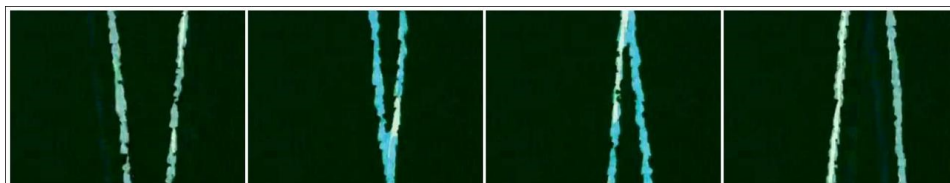


Figura 1: Sequência de *frames* com efeito de traços no sentido longitudinal da película no final de *O rei do cagaço*. Fonte: Captura do arquivo do filme.

Sobre o empreendimento de tal procedimento, Edgar Navarro relata:

Em seguida os riscos tornam-se longitudinais, caóticos, para além do quadro, sem sequer me preocupar com o resultado que viesse dar. Havia nessa atitude uma pulsão genuína de transgressão que, aliás, é inspiradora da própria metáfora do filme. E por isso tudo estava certo,

<sup>18</sup> Edgar Navarro, em entrevista concedida à autora por e-mail, 2016.

mesmo o que não estava. (Edgar Navarro)<sup>19</sup>

Em alguns processos artísticos, certo nível de descontrole é desejado e operado. Peter Bürger (2012) distingue a inserção do acaso na obra de acordo com a intenção do artista: a produção direta e indireta do acaso. A articulação das intenções também aparece no pensamento de Fayga Ostrower (1990) sobre o acaso. Ao abordar o trabalho de Pollock, a autora fala de uma ficção do inconsciente, no sentido de que o acaso buscado em seu processo era mediado por uma intenção controlada. Para a autora, incertezas podem ser inseridas na criação artística a depender da natureza do dispositivo e do processo selecionado pelo realizador. Sendo assim, não cabe falar de total ausência de controle na criação, mas de uma gradação, que envolve mais ou menos limites, e que o artista articula a partir das escolhas que faz durante o processo.

Para os fins aqui propostos, basta dizer que se o nível de descontrole que Pollock assume fosse aplicado à película, teríamos que multiplicá-lo pela quantidade de *frames* envolvidos. O dispositivo cinematográfico adiciona essa outra extensão de descontrole, porque a obra final não é resultado de uma pintura, mas da *relação* entre 24 pinturas para cada segundo de duração de filme. A essência da imagem fílmica está, dessa forma, na relação entre imagens. E a história da pintura na película evidencia, por vezes, a necessidade de sabotar essa relação. Assim, como veremos, no caso da pintura na película, não se está abrindo mão apenas do controle exercido pela operação automática da câmera, mas do próprio sujeito que opera a película.

Em primeiro lugar, o exercício na película, em si, é um fator de descontrole. Norman McLaren (MCLAREN *apud* RUSSETT; STARR, 1988) pontua as diferenças entre a animação tradicional de desenhos e direta na película, mencionando a dificuldade de se obter estabilidade da última, o que resulta numa imagem que tende a adquirir movimento muito intenso. Na animação tradicional, é possível reproduzir toda a imagem do *frame* anterior com enorme fidelidade, alterando-se apenas os pequenos detalhes que precisam de movimento. Isso porque, no processo do desenho animado, a imagem do *frame* anterior é posicionada atrás do suporte de representação do novo *frame*, sobre uma mesa de luz, permitindo o decalque. Já o processo de representação direto na película é mais orgânico devido à inevitável organização longitudinal dos fotogramas. A referência do fotograma anterior é bem menor, necessitando redesenhar o elemento no fotograma seguinte sem a precisão formal e espacial que a animação tradicional de desenhos permite. No entanto, mesmo diante disso, é possível sistematizar o processo, de modo a garantir o máximo de precisão possível, e McLaren é um exemplo deste feito, tendo desenvolvido os suportes, materiais e esquemas necessários à produção<sup>20</sup>.

<sup>19</sup> Edgar Navarro, em entrevista concedida à autora por e-mail, 2016.

É importante perceber que uma sistematização, quando buscada, nem sempre privilegia uma configuração de movimento naturalista. Tanto é que mesmo a representação abstrata pode ter um movimento mais ou menos fluido, mais ou menos estruturado, resultando, muitas vezes num efeito visual caótico, causando a sensação de velocidade e movimentação constante. Observamos tratamento semelhante nas experiências superoitistas que aqui se apresentam, nas quais em apenas um segundo há muito a ser visto. A relação processual entre *frames* foi explorada de formas bem distintas nos trabalhos analisados, resultando em efeitos próximos ao do *flicker* (em português, “tremulação”), comum no cinema estrutural da década de 1960 nos Estados Unidos. Em *The flicker* (1965), Tony Conrad cria um filme consistente apenas de sequência alternada de *frames* totalmente brancos e *frames* totalmente pretos, resultando num efeito trêmulo, como se a imagem piscasse. A mesma técnica foi utilizada por outros cineastas do mesmo movimento, como Paul Sharits em *N:O:T:H:I:N:G* (1968), em que alternam-se frames com imagens e frames de cor sólida, sem imagem. Robert Breer também experimenta o processo em *69* (1968), alternando a relação de cor entre figura e fundo, que é invertida a cada frame. Existe nesta disposição uma relação bastante íntima com o dispositivo cinematográfico, buscando efeitos propriamente fílmicos a partir da racionalização e total domínio dos procedimentos do maquinário.

Nas obras observadas do Super-8 nacional, percebemos uma conduta processual semelhante em algumas sequências, que dá conta de efeitos próximos ao do *flicker*, e que é utilizada de forma mais ou menos estruturada, a depender da obra. Ainda que a materialidade esteja em evidência também aqui, não é apenas o efeito plástico dessa conduta processual que é explorado, mas a construção de sentido orientada para outras esferas, inclusive narrativas, como veremos no trabalho de Leontino Eugênio.

Antes de observar os diversos fatores envolvidos na construção entre *frames* das obras analisadas, é preciso considerar aspectos estruturais próprios do contexto cinematográfico brasileiro, como a então ausência de cursos especializados e restrita divulgação dos meios e processos da arte da animação. Em seu depoimento, Osman Godoy<sup>21</sup> relata, por exemplo, que a dificuldade para saber onde posicionar os grafismos nos fotogramas o levou à solução de produzir uma filmagem prévia na película a sofrer intervenção. Ele desenhou em outro suporte os caminhos por onde os grafismos pintados passariam e filmou, de modo que esse registro nos fotogramas da película funcionou como ponto de referência para melhor posicionar os grafismos nos *frames* seguintes (Figura 2). Foi sua forma de sistematizar o processo.

<sup>20</sup> Como observado em *Cameraless Animation* de Norman McLaren, distribuído pela NFB

<sup>21</sup> Osman Godoy, em entrevista concedida à autora, Recife, 2013.



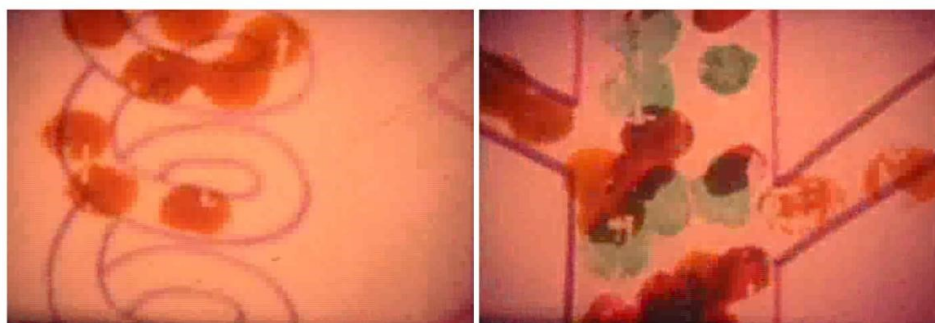


Figura 2: Grafismos e base filmada (*Puf no cosmo das cores*, Osman Godoy). Fonte: Captura do arquivo do filme.

Outro fator que compete para se obter maior ou menor controle é a própria largura da película. A bitola de Super-8, pelo tamanho reduzido, implica um descontrole muito maior, dado o aumento no nível de imprecisão, seja na representação de cada fotograma individualmente, seja no estabelecimento da necessária relação de continuidade entre eles. Isso se reflete em todas as obras em foco no presente texto. Como pode ser observado nas imagens adiante, a variação formal e espacial dos grafismos entre *frames* em sequência é notável, mesmo nos casos em que se trabalham formas geométricas bastante estáveis. Como se sabe, o recurso aos grafismos geométricos nos trabalhos abstratos tende a promover maior estabilidade formal, sendo muito diferente de obras como a de Pollock, cujo efeito irregular e caótico é pressuposto no momento da criação. Em alguns dos filmes analisados, é interessante observar o efeito de caos que é trazido mesmo a partir dos grafismos geométricos, devido à natural variação entre *frames* (Figura 3).



Figura 3: Sequência de frames na película (*Exp. 1. Animação*, Firmino Holanda). Fonte: Captura do arquivo do filme.

É importante observar também que, em alguns filmes, a própria escolha por um traço mais livre ou orgânico já inviabiliza uma variação entre frames que resulte numa percepção de movimento fluido (Figuras 4 e 5).





Figura 4: Sequência de frames na película (*Na pele*, Firmino Holanda). Fonte: Captura do arquivo do filme.



Figura 5: Sequência de frames na película (*Em quadrado*, Leontino Eugênio). Fonte: Captura do arquivo do filme.

As experiências diretas na película demonstram que o potencial transgressor do espírito superoitista se situa também no espaço da superação do próprio dispositivo, de seu maquinário. Nas intervenções de *O rei do cagaço* (1977), vários dos elementos animados são intercalados com *frames* pretos, de modo que quase<sup>22</sup> todas as intervenções animadas possuem uma movimentação ainda mais intensa, pois se adiciona, como já observado, o fato de que os *frames* das imagens já possuem variações formais e espaciais entre si (Figura 6).

Como não era minha pretensão fazer uma animação quadro a quadro (o que acarretaria em buscar a perfeição e o rigor do mesmo registro e posição para o grafismo utilizado), abri mão inteiramente dessa pretensão e promovi a descontinuidade proposital e aleatória da posição relativa do grafismo no quadro em relação ao anterior, bem assim da igualdade-semelhança desejável entre os próprios grafismos. Para atenuar essa descontinuidade bastou acentuá-la, ou seja, investi no efeito pisca-pisca. O que só tornou o resultado mais feérico e arrojado. (Edgar Navarro)<sup>23</sup>

<sup>22</sup> As exceções são as cenas trabalhadas no sentido longitudinal, visto que o grafismo engloba um conjunto de fotogramas consecutivos.

<sup>23</sup> Edgar Navarro, em entrevista concedida à autora por e-mail, 2016.

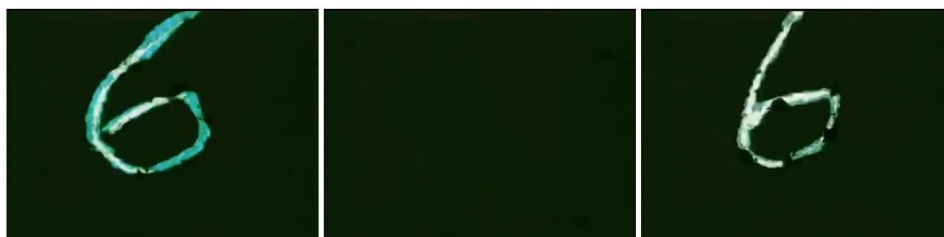


Figura 6: Efeito flicker na abertura de O rei do caçador. Fonte: Captura do arquivo do filme.

Alterações bruscas na configuração da imagem na sequência entre frames foram exploradas por Angelo Marzano em *Pulsar Quasar* (1976), como pode ser observado na Figura 7. No mesmo filme, Marzano alterna a relação de preenchimento do grafismo entre *frames* (Figura 8). E, em um trecho de *Graffiti*, ele alterna *frames* em que a mesma forma se apresenta com cor e textura<sup>24</sup> distintas (Figura 9).



Figura 7: Variações bruscas entre frames de *Pulsar Quasar*. Fonte: Captura do arquivo do filme.



Figura 8: Sequência de *frames* com o preenchimento do primeiro quadro alternam-se com sequência de *frames* com o preenchimento do segundo. Em *Pulsar Quasar*. Fonte: Captura do arquivo do filme.



Figura 9: Efeito semelhante ao flicker em *Graffiti*, com alternância de frames com formas semelhantes com diferentes plásticas. Fonte: Captura do arquivo do filme.

Leontino Eugênio conduz uma configuração alternada entre *frames*, de modo que os efeitos são ao mesmo tempo os do *flicker*, mas também passíveis de construção de outra ordem de sentido para o filme. Tal como um taumatrópio, ele alterna *frames* de um personagem e de uma grade. No resultado projetado, o efeito é o da prisão do personagem (Figura 10). Assim, é a partir de uma configuração no nível do *entre-frames* que se torna possível a criação de um fato passível de enunciação: o sujeito está enjaulado.



Figura 10: Sequência de frames com efeito taumatrópio em *Em quadrado*. Fonte: Captura do arquivo do filme.

O jogo do *entre-frames* no trabalho de Leontino Eugênio transcorre também por outros caminhos plásticos, envolvendo cor (Figura 11), preenchimento (Figura 12) e a posição ou ausência das formas no espaço do fotograma (Figura 13), bem como a inserção de frames em branco (Figura 14).

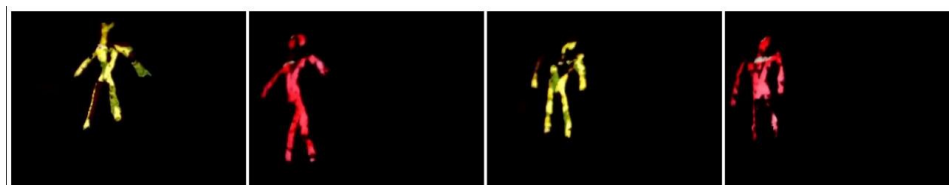


Figura 11: Sequência de *frames* de *Em quadrado*, com elementos de cores alternadas. Fonte: Captura do arquivo do filme.

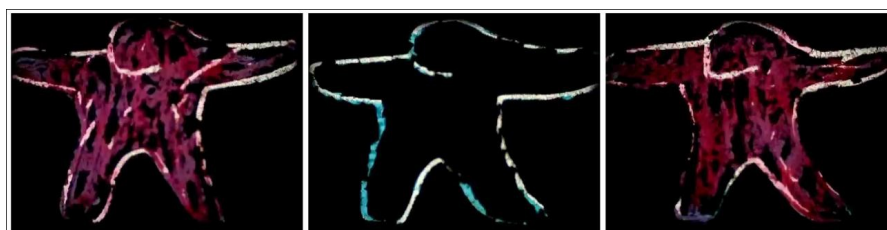


Figura 12: Em sequência de *frames*, alternam-se figuras com e sem preenchimento em *Em quadrado*. Fonte: Captura do arquivo do filme.

<sup>24</sup> Devido ao fato de que os materiais de pintura utilizados possuem propriedades plásticas distintas.<sup>25</sup> O taumatrópio, que consiste em um disco com duas linhas amarradas em extremidades opostas, foi um dos muitos dispositivos óticos criados no século XIX e comercializados como brinquedos. Em sua forma mais conhecida, de um lado, consta a imagem de um pássaro e, do outro, a imagem de uma gaiola. Ao girar as linhas, o disco exhibe ambos os lados rapidamente, de modo que temos a ilusão de estar vendo o pássaro dentro da gaiola.



Figura 13: Entre-frame com alternância de figura e moldura vazia em *Em quadrado*. Fonte: Captura do arquivo do filme.



Figura 14: Sequência de frames em que se alternam figura e quadros quase em branco. Fonte: Captura do arquivo do filme.

Como se pode observar nos exemplos elencados, a disposição experimental perante o dispositivo cinematográfico se orienta não só pela configuração da imagem e da narrativa, mas também pela relação entre frames.

É importante notar os efeitos de presença que tal articulação engendra, à semelhança do quadro de cavalete, que se tornou mais exposto com as mudanças de paradigmas que gradualmente distanciaram a pintura da representação naturalista em fins do século XIX. De janela que dava a ver uma dimensão espacial ilusória, o quadro tornou-se cada vez mais plano e material. Ambos os aspectos começaram a despontar já nas pinturas impressionistas, como nota Greenberg (1997), tendo nas experiências abstratas uma intensificação do processo. É importante observar que não só as experiências abstratas competem para a planificação da tela, mas também elementos figurativos executados segundo princípios espaciais não naturalistas e distintos dos esquemas acadêmicos que os sustentam.

O caso da animação abstrata implica semelhante percepção para a materialidade do dispositivo cinematográfico. No entanto, permite uma radicalização orientada tanto para a prática da pintura quanto do cinema, e que tem início no âmbito estrutural. Enquanto, no quadro, tal radicalização se orienta para um aspecto de convenção de representação, no caso do dispositivo cinematográfico, trata-se de uma transgressão no nível adicional da estrutura do próprio dispositivo. O quadro, sendo tela em branco, possui, *a priori*, "função" aberta, sendo as possibilidades expressivas, nesse caso, passíveis de limitações da ordem dos esquemas acadêmicos, dos vícios estilísticos etc. Já os atributos estéticos do dispositivo



cinematográfico são prescritos. Os esquemas de representação, nesse caso, se confundem com o *modus operandi* próprio do dispositivo (à parte do sujeito criador), que precisa ser “sabotado” para representação distinta de tal esquema. A planificação, no caso da película cinematográfica, é radical também devido à natureza imagética do dispositivo cinematográfico, que reside nesta ilusão de terceira dimensão ainda mais forte do que na pintura, pelo seu aspecto indiciático.

As obras do *corpus* compõem um conjunto bastante rico, em se tratando de formas expressivas. Em todos os casos, a natureza das imagens promove uma presença da película enquanto matéria fílmica, seja porque a experiência estética (da imagem e do movimento) distancia-se sumariamente do que o filme normalmente representa, seja porque mesmo a matéria filmada é subvertida por grafismos de outras naturezas.

E talvez resida nestas experiências que mixam cenas filmadas com as intervenções o maior potencial de experiência da materialidade do filme. De fato, todo o jogo da ilusão cinematográfica cai por terra quando um grafismo animado invade a tela e brinca com o que fora filmado, como vemos em *Puf...* (Figura 15). O animado se sobrepõe ao filmado, subjugando-o e desconstruindo seu sentido fundamental.



Figura 15: Intervenção de grafismos em cenas filmadas de *Puf no cosmo das cores*.  
Fonte: Captura do arquivo do filme.

Já nos filmes de Angelo Marzano, as interações entre filmado e animado operam em diferentes instâncias. Em *Pulsar Quasar*, imagens geométricas se metamorfoseiam por cima da filmagem de um céu. As animações são indiferentes a este fundo filmado, onde ações distintas se desenrolam. Em *Sessão da Tarde*, os grafismos se dão a partir do referencial filmado, moldando-se a partir dele, criando certo nível de integração entre a imagem fotográfica e o efeito planejado das intervenções (Figura 16). Em *Graffiti*, a relação com o material filmado é menos chocante, porque dificilmente se vê o que foi gravado (devido ao fato, já mencionado, de que a película estava vencida). É possível notar que a base filmada possui movimentação própria, como em travelling, muito embora seja impossível identificar elementos que possam ter sido filmados - são apenas sombras. Resulta daí que os elementos animados parecem atuar num espaço próprio para sua representação, sem o choque da desconexão entre representações de naturezas

muito distintas.

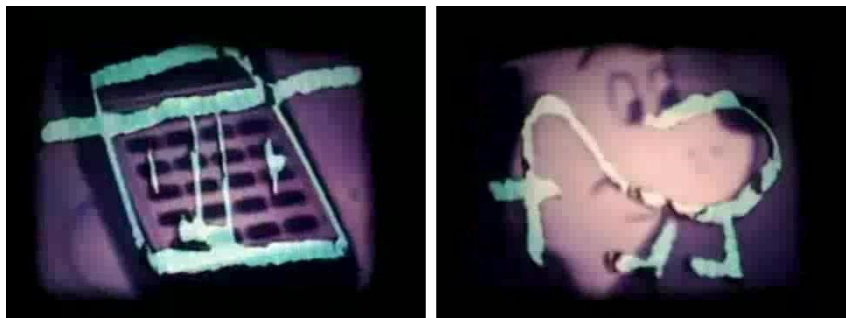


Figura 16: Natureza da relação entre grafismos e base filmada em *Sessão da Tarde* (Angelo Marzano). Fonte: Captura do arquivo do filme.

A película também se faz presente, plana e material, na medida em que se opera uma ausência ou distorção do corpo - diferente da fotografia e do cinema filmado, em que o espetáculo se elabora com base no corpo real. Desde suas origens, a animação segue o caminho aberto por outras artes de representação, como a caricatura e outras práticas que passavam a se consolidar no próprio campo artístico - o que implicava, cada vez mais, um corpo desconstruído. Não será diferente nas obras aqui observadas. Podemos notar como a figura humana é reduzida na figuração de Leontino Eugênio e Firmino Holanda (*Na pele*). E, no trabalho de Angelo Marzano em *Sessão da Tarde*, vemos como mesmo o corpo real ali filmado é desconstruído através dos grafismos que o interceptam (Figura 17).



Figura 17: Respectivamente: *Frame de Em quadrado* (Leontino Eugênio), *Na pele* (Firmino Holanda) e *Sessão da Tarde* (Angelo Marzano). Fonte: Captura dos arquivos dos filmes.

As animações analisadas incluem o texto no filme de forma muito mais próxima de como esta incorporação se deu no campo artístico, inclusive no sentido de reforçar a consciência e a materialidade do suporte. Maria do Carmo Veneroso (2002) observa como a visualidade da escrita foi trabalhada na arte do século XX, tendo as colagens cubistas de Picasso como ponto de partida, que incluíam ao quadro elementos textuais de naturezas diversas. Artistas como Duchamp, Paul Klee e Basquiat incorporaram a visualidade da letra ou do texto em seus trabalhos, seja eliminando da letra ou do texto sua função de comunicação da fala, e explorando-os de forma exclusivamente visual; seja trabalhando ambas as instâncias de



significação (escrita e visual) na obra, como em Basquiat. O texto foi utilizado de formas semelhantes no cinema experimental, como pode ser observado em *Anemic Cinema* (1926), de Duchamp, que explora mais a visualidade do texto do que o sentido do que está escrito.

Nas obras observadas, o texto escrito se apresenta ao longo do filme, sendo explorado tanto seu sentido de comunicação escrita, quanto sua visualidade. Arelado ao significado da escrita, o texto conecta-se com a imagem, reforçando ou recriando sentidos. No caso do filme de Edgar Navarro, brinca-se com o próprio sentido do texto – o que é viabilizado, sobretudo, por atributos específicos do dispositivo cinematográfico: seu movimento e sua temporalidade. “Cu”, vemos durante alguns segundos preenchendo toda a tela, para, em seguida, percebermos que se trata apenas de um trecho de outra palavra, quando esta se desloca para a esquerda, dando a ver o restante das letras que a compõem. Vemos, finalmente, de que se trata: “Cultura” (Figura 18). O jogo de palavras, da forma como foi executado, evidencia uma grande consciência das possibilidades do próprio dispositivo.

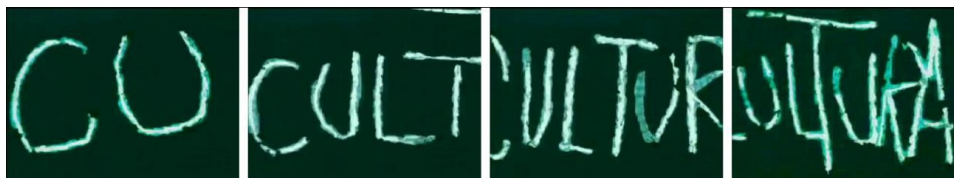


Figura 18: Texto em *O rei do cagaço* (Edgar Navarro). Fonte: Captura do arquivo do filme.

No trabalho de Firmino Holanda, *Na pele*, o texto possui um papel fundamental na construção de sentido da obra. O texto está completamente integrado ao filme, do qual sua poética depende fortemente. Trata-se da alternância de imagens com palavras-chave, a princípio em apenas um *frame*, mas depois ocupando mais tempo de filme (Figura 19).



Figura 19: Sequência de planos em *Na pele* (Firmino Holanda). Fonte: Captura do arquivo do filme.

É importante notar o tratamento dado às insatisfações coletivamente compartilhadas no período histórico que o Brasil vivia na ocasião, na conta da ditadura militar<sup>25</sup>, o que neste *corpus* é possível ser observado no filme de Firmino Holanda.

*Na Pele* seria “um esboço experimental, em animação, sobre a

necessidade do grito, do berro libertário. Assim, entre abstrações e imagens figurativas, essa ideia na tela se expressa por palavras, como se o fotograma fosse espaço de uma pichação. Com o Brasil em plena ditadura militar, apela-se para a voz do povo, num protesto pelo fim do regime". (...) O título *Na Pele*, evidentemente, se refere à própria técnica que adotara, ou seja, de "agressão" à película. Daí, derivava-se a metáfora do povo também agredido pela ordem dominante no Brasil. Deveríamos, portanto, dar vazão à própria voz. Hoje, isto pode parecer simples demais, entretanto, deve ser visto na perspectiva da época. Em 1979, para quem, como eu, cresceu durante a ditadura, tratava-se de um sentimento real e urgente. (Firmino Holanda<sup>26</sup>)

De fato, *Na pele* evoca a violência, a falta de liberdade e a necessidade da fala no modo como articula as imagens e o texto (Figuras 20 e 21). Essa violência nem sempre é expressa de forma literal (como nos quadros em que uma faca se insinua contra uma face humana), mas também através da estética, quando os elementos previamente construídos surgem riscados. Não carece de uma história para expressar, e, a seu modo, pode-se falar de uma linearidade no encadeamento das imagens. A sequência inicial, por exemplo, expressa a falta de liberdade a partir de três imagens: um peixe, um peixe dentro de um vaso, e a palavra "vaso" (Figura 22). Pouco depois, vemos o mesmo tratamento numa sequência composta por um corpo, um corpo cercado por uma moldura, e a palavra "cerco". Como se disse, o texto possui uma importância fundamental aqui. As palavras inundam a tela, conferindo sentido às imagens exibidas.

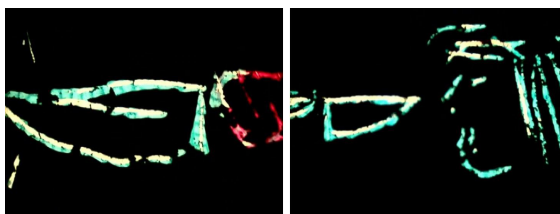


Figura 20: *Frames de Na pele* (Firmino Holanda). Fonte: Captura do arquivo do filme.



Figura 21: *Frames de Na pele* (Firmino Holanda). Fonte: Captura do arquivo do filme.

<sup>25</sup> Foi mais comum a abordagem dos temas ligados à ditadura em animações produzidas a partir de outras técnicas, tais como animação em acetato e *stop motion*.

<sup>26</sup> Firmino Holanda, em entrevista concedida à autora por e-mail, 2015.



Figura 22: *Frames de Na pele* (Firmino Holanda). Fonte: Captura do arquivo do filme.

*Em quadrado* possui um tratamento mais complexo no modo como encadeia as imagens e confere sentido à obra. Aqui, os elementos apresentam trajetória e metamorfose, bem como representação de movimentos próximos dos movimentos de câmera, de modo a permitir uma maior percepção narrativa, muito embora o encadeamento das várias situações representadas sugira uma desconexão no sentido linear. Cabe observar como a metamorfose aproxima elementos figurativos e abstratos como *uno*, ambos como estados de uma mesma coisa, já que se transformam. Assim, um quadrado se transforma em arma, reduz-se aos traços básicos novamente para virar cubo, que então se metamorfoseia em relógio. Quando uma moeda se transforma em corpo, que em seguida se reduz até ser somente uma linha, um risco, trechos da metamorfose também se configuram como abstrações.

Há aqui consequências para a percepção das formas abstratas, como um estado de alguma outra coisa. Abstração, no tempo e em movimento, já não é mais mera expressão pictórica, como na pintura. Ao evoluir, é dotada de uma percepção linear de alteridade. Recebe um antes e um depois, possui narratividade própria. E, quando se conecta com elementos figurativos, há também consequências para a percepção destes elementos, sobretudo no caso do corpo representado. Assim, de modo inverso, pode-se dizer que, ao passo que a metamorfose atribui outro efeito significativo às formas abstratas, como um estado ou uma redução de elementos figurativos, também desumaniza o corpo. *Em quadrado* apresenta esse jogo entre corpo e formas abstratas em alguns momentos, em que o corpo dá lugar à experiência abstrata, ou as formas abstratas repentinamente se humanizam. Em um destes momentos, inunda toda a tela o efeito plástico de riscos na película velada, como acontece em mais de uma obra do corpus. No entanto, neste filme Leontino representa uma movimentação de câmera em *zoom out*, onde os riscos da tela demonstram, aos poucos, tratar-se de uma redução de um rosto (Figura 23).

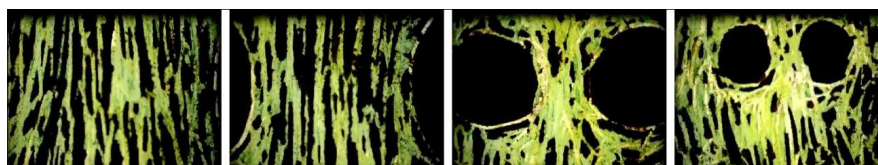


Figura 23: Metamorfose de abstrato a figurativo em *Em quadrado* (Leontino Eugênio).

Fonte: Captura do arquivo do filme.

O corpo possui um papel fundamental aqui – pode-se mesmo dizer “sinfonia dos corpos”. No trabalho de Leontino Eugênio, os corpos se apresentam assim, através de sua ginástica, mas também de sua exposição fragmentada, reduzida, desumanizada em formas abstratas (Figura 24).

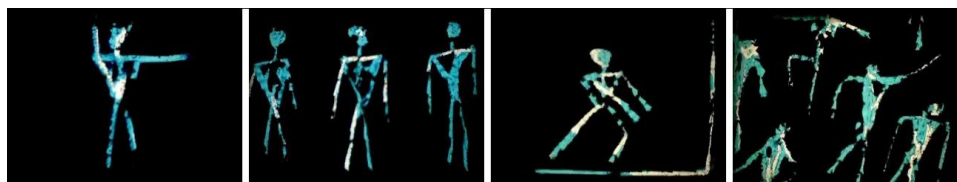


Figura 24: Corpo em *Em quadrado* (Leontino Eugênio). Fonte: Captura do arquivo do filme.

Em *Puf...* vemos um efeito narrativo distinto, posto que toda a obra se baseia numa forma geométrica. Aqui, tem lugar o que já foi dito no caso do filme de Leontino, em que o dispositivo cinematográfico, por possuir uma dimensão temporal, traz para as formas abstratas um antes e um depois - seja porque estes elementos possuem trajetória, seja porque apresentam evolução, metamorfoseando-se em outras formas. Em *Puf...*, um ponto percorre a tela, ou seja, um caminho, e é perseguido por outros. Um *frame* isolado da animação pode ser observado como mero efeito pictórico de formas e cores, sendo um exemplo possível a imagem em que os vários outros pontos o alcançam (Figura 25). Parece mero efeito abstrato enquanto imagem estática, mas o fato de possuir duração permite que se contextualize aquela imagem de cunho abstrato como o momento de uma ação.



Figura 25: Os outros pontos alcançam o ponto preto em *Puf...* Fonte: Captura do arquivo do filme.

Observa-se, nestas experiências, que o processo animado abriu caminhos inusitados para o experimentalismo superoitista, engendrando efeitos estéticos singulares, que se estenderam para além do campo do cinema. Lembremos que animação é uma arte de representação essencialmente híbrida, que abarca ao

mesmo tempo a natureza do dispositivo cinematográfico e de outras artes de representação, como a pintura. Sendo assim, há também os efeitos promovidos pela convergência dos meios e das instituições que tais obras colocam em jogo, articulando os campos do cinema e da arte.

### Referências bibliográficas

BENDAZZI, Giannalberto. *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*. Bloomington: Indiana University Press, 1995.

BONFAND, Alain. *A arte abstrata*. Campinas: Papirus, 1996.

BURGER, Peter. *Teoria da vanguarda*. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

GREENBERG, Clement. "Arte abstrata". In: FERREIRA, Glória; MELLO, Cecília Cotrim (Org.). *Clement Greenberg e o debate crítico*. Rio de Janeiro: Funarte Jorge Zahar, 1997.

OSTROWER, Fayga. *Acasos e criação artística*. Rio de Janeiro: Campus, 1990.

RUSSETT, Robert; STARR, Cecile. *Experimental animation: Origins of a new art*. New York: Da Capo Paperback, 1988.

VENEROSO, Maria do Carmo de Freitas. "Caligrafias e Escrituras: diálogo e intertexto no processo escritural nas artes no século XX". In: *XII Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas (ANPAP)*, 2002, Belo Horizonte. Anais... 2002, p. 81-89.

Submetido em 6 de maio de 2017 / Aceito em 7 de setembro de 2017