

FILME ANIMADO EM CONSTRUÇÃO **Processos de criação em tela no curta-metragem *Passo* (Alê Abreu, 2007)**

Milena Araujo de Souza
*Estudante de mestrado do Programa de Pós-graduação
Interdisciplinar em Cinema - PPGCINE/UFS*
milaaraujo36@gmail.com

Ana Ângela Farias Gomes
*Professora do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar
em Cinema - PPGCINE/UFS*
anaangela@academico.ufs.br

Resumo

Este trabalho parte de um recorte de uma pesquisa em desenvolvimento sobre os processos de criação artística na obra audiovisual do animador brasileiro Alê Abreu e busca refletir sobre os aspectos criativos presentes em cena no curta-metragem *Passo* (2007). O filme, uma animação de quatro minutos, subverte a forma e se realiza diante do espectador: acompanhamos a mão do animador que desenha, sobre o papel, um pássaro, enquanto planos paralelos apresentam o personagem animado. À medida que o processo do desenho ganha velocidade e intensidade, o personagem se movimenta e suas ações são ritmadas pelo som dos traços. Assim, processo e animação interferem mutuamente na cadência da criação artística.

Palavras-chave: animação, processos de criação, cinema.

Abstract

This work stems from a section of an ongoing research project on the processes of artistic creation in the audiovisual work of Brazilian animator Alê Abreu and seeks to reflect on the creative aspects present in the short film *Passo* (2007). The film, a four-minute animation, subverts form and unfolds before the viewer: we follow the animator's hand as it draws a bird on paper, while parallel shots present the animated character. As the drawing process gains speed and intensity, the character begins to move, and its actions are rhythmically guided by the sound of the strokes. Thus, process and animation mutually interfere with one another in the cadence of artistic creation.

Keywords: animation, creative processes, cinema.

Introdução

*Para encontrar o azul eu uso pássaros.
Só não desejo cair em sensatez.
Não quero a boa razão das coisas.
Quero o feitiço das palavras.*

Manoel de Barros

“Um pássaro e sua gaiola”. Esta é a sinopse que apresenta o curta-metragem *Passo* (2007) no site da *Filme de Papel*¹, produtora responsável pela realização do filme de animação do diretor, animador e artista visual brasileiro Alê Abreu. Na frase concisa e, por isso mesmo, instigante, pouco se denuncia da obra em sua forma ou narrativa. A explicação reduzida beneficia o mistério que se estende na experiência de contato entre filme, artista e espectador. A intenção deste artigo, é se aproximar do gesto criativo através da imagem, observando aquilo que ela, em partes, nos revela.

Passo é o quarto dos seis filmes de animação dirigidos por Alê Abreu, sendo realizado entre dois de seus longas-metragens. Como uma espécie de experimentação das formas animadas, com elementos que podem ser revisitados no seu filme posterior, *O Menino e o Mundo* (2013) ele evidencia inquietações do artista sobre seu trabalho e nos leva, enquanto espectadores e estudiosos, à implicações de nossa própria busca criativa, que não está reclusa ao campo das artes, mas, como aponta Fayga Ostrower (2014), é parte potencial e inerente à vivência humana.

Os estudos acerca de processos de criação surgem, em geral, instigados pelos caminhos que um trabalho de criação percorre. Esses caminhos se relacionam com as experiências próprias do artista e seu contexto, estando orientado a partir das especificidades de cada linguagem e expressão artística (Nachmanovitch, 1993). Este também é o ambiente provocador desta pesquisa, uma vez que em *Passo*, esses caminhos fazem parte indissociável da materialidade do filme. Nele, imagem filmada e imagem desenhada, processo e resultado, coexistem e se complementam, provocando a própria percepção da tela e do que vem a ser o “produto resultante” de uma obra.

Neste sentido, o *corpus* deste trabalho não é a reunião dos documentos anteriores à obra, mas o próprio filme como documentação e registro de seu processo criativo. Recorremos a uma abordagem metodológica dialética, de natureza qualitativa, analisando o *corpus* do estudo a partir de seu contexto e relacionando-o à transitoriedade do movimento criador. Para isso, utilizamos como base teórica os estudos de Cecília Almeida Salles e Virgínia Kastrup acerca da invenção e dos processos de criação, buscando relacioná-los às discussões de Marina Estela Graça sobre os aspectos conceituais da imagem animada. Procuramos discorrer ainda sobre as relações entre a imagem cinematográfica e os aspectos próprios do desenho.

Além disso, também realizamos uma análise fílmica, a partir de uma decupagem plano a plano, buscando compreender características de tempo, ritmo, montagem e narrativa. Assim, este artigo busca articular uma discussão sobre o filme a partir das imagens, focada nas características processuais e na composição de elementos fílmicos.

¹ Disponível em: <https://filmedepapel.blogspot.com/p/passo-2007-curta-metragem.html>. Acesso em 02 de novembro de 2025

Processos de criação (e invenção)

Olhar para o processo criativo é como olhar dentro de um cristal: quando fixamos os olhos numa face, vemos todas as outras refletidas.

Stephen Nachmanovitch

Na complexa estrutura que norteia um projeto artístico em suas transformações, o objeto incitante parte dos mais variados estímulos. São impulsos sensíveis, inquietações que instigam e repercutem na criação. Mesmo a sua localização no espaço-tempo do processo criativo encontra-se imersa em confluências de ordem subjetiva. Nesse sentido, “Admite-se, portanto, a impossibilidade de se determinar com nitidez o instante primeiro que desencadeou o processo e o momento de seu ponto final.” (Salles, 1998, p. 26). No entanto, a ação que se desenvolve a partir deste processo pode ser observada por um espaço comum: o campo da invenção. Há, por parte do artista, um esforço contínuo de observação e incorporação de experiências que constituem as muitas conexões do processo inventivo. Segundo Virgínia Kastrup:

A invenção não opera sob o signo da iluminação súbita, da instantaneidade. A invenção implica uma duração, um trabalho com restos, uma preparação que ocorre no avesso do plano das formas visíveis. Ela é uma prática de tateio, de experimentação e de conexão entre fragmentos, sem que este trabalho vise recompor uma unidade original, como num puzzle. A invenção se dá no tempo. Ela não se faz contra a memória, mas com a memória, produzindo, a partir dela, bifurcações e diferenciações. O resultado é necessariamente imprevisível. (Kastrup, 2012, p. 139)

Esse pensamento questiona a ideia, muitas vezes atrelada aos artistas, de uma habilidade natural, espontânea e dissociada de seu meio na realização de obras de arte. Para Cecília Almeida Salles (1998), há uma relação direta do processo de criação com a experiência do trabalho, onde o artista organiza suas experiências e recursos para e pela criação. É ele, o trabalho, que constroi os caminhos possíveis entre o impulso inicial e a materialidade, sem que se perca, no entanto, os fenômenos subjetivos da criação.

O artista é visto em seu ambiente de trabalho, em seu esforço de fazer visível aquilo que está por existir: um trabalho sensível e intelectual executado por um artesão. Um processo de representação que dá a conhecer uma nova realidade, com características que o artista vai lhe oferecendo. A arte está sendo abordada sob o ponto de vista do fazer, dentro de um contexto histórico, social e artístico. Um movimento feito de sensações, ações e pensamentos, sofrendo intervenções do consciente e do inconsciente. (Salles, 1998, p. 26)

Ao longo deste percurso, são diversos os rumos que uma obra de arte pode tomar, sejam estéticos, técnicos ou temáticos. O artista trabalha, nesse sentido, com uma constante tomada de decisões, que passa, muitas vezes, pela angústia do desprendimento e da correção. Neste cenário, como delimitar os caminhos para a obra? Como organizar as ideias para dar a elas a forma desejada?

Há diferentes maneiras de encarar esta problemática, mas, em geral, elas passam pelo que Salles aponta como um *trajeto com tendência*, um direcionamento criado pelo artista para orientar o seu processo. Nele, a liberdade da criação convive com as delimitações, que podem ser externas (condições de trabalho, materiais disponíveis, condições histórico-culturais) e internas (definições autoimpostas pelo

artista). Contudo, estas delimitações não retiram as possibilidades de transformação da obra ao longo do percurso, uma vez que “a tendência mostra-se como um condutor maleável, ou seja, uma nebulosa que age como bússola.” (Salles, 1998, p. 29). Não há, nesse sentido, um “caminho correto”, que responderá a todas as inquietações, mas um caminho intencional, para onde o artista orienta seu fazer artístico, que se mantém em contínua metamorfose, somando o propósito inicial aos acasos criativos.

O trabalho passa então pela constante relação entre pensamento e ação, intenção e acaso, relacionados a partir da maneira como o artista organiza o trajeto criativo. Algumas formas de organização podem ser mais recorrentes a diferentes profissionais, como a utilização de diários de criação, ou podem estar atreladas a um campo artístico, como as etapas de produção cinematográfica. Mas é na reunião dessas metodologias que cada artista constroi as particularidades de seu trabalho, sem que haja restrições para o que pode ser utilizado. Nesse sentido, diferentes áreas de atuação podem se misturar em benefício da obra: um cineasta pode, por exemplo, encontrar na gravura livre maneiras de expressar suas escolhas estéticas para um cenário, ou um escritor recorrer a uma peça musical para ritmar os parágrafos de seu texto. De igual modo, artistas podem renunciar a modelos estabelecidos para experimentar outras maneiras de fazer uma obra.

Nesse trajeto, são gerados registros conceituados por Salles como *documentos do processo*, elementos materiais que desempenham papéis de armazenamento e experimentação. São rascunhos, colagens, diários, anotações, roteiros, etc. reunidos pelo artista durante o seu trabalho que refletem elementos da criação.

[os documentos do processo] são retratos temporais de uma gênese que agem como índices do percurso criativo. Estamos conscientes de que não temos acesso direto ao fenômeno mental que os registros materializam, mas estes podem ser considerados a forma física através da qual esse fenômeno se manifesta. Não temos, portanto, o processo de criação em mãos, mas apenas alguns índices desse processo. São vestígios vistos como testemunho material de uma criação em processo. (Salles, 1998, p.17)

Compreendem estes documentos, somados à obra, os objetos de estudo do *crítico de processos*², que, como aponta Salles (1998, p.11) “Entrega-se ao acompanhamento de percursos criativos, sempre em busca de uma aproximação maior do processo criador.” Através dos registros, o pesquisador pode aproximar-se das formas materiais e imateriais que se comunicam durante o percurso e compõem o tecido subjetivo da criação artística.

Importante destacar que aqui, unimos os conceitos de criação e invenção. Considerando os estudos da cognição, a invenção, segundo Kastrup (2012), não se distingue do conceito de criação, mas difere do conceito de criatividade. Enquanto esta está atribuída a um caráter instrumental, relacionada a “um processo de invenção de soluções originais para problemas preexistentes” (p. 140), a invenção:

[...] não é apenas um processo de solução de problemas, mas envolve sobretudo a invenção de problemas. Ela envolve a experiência de problematização. É o caso do artista: ele põe problema e a obra de arte

² Optamos aqui por utilizar o termo crítico de processo, no lugar de crítico genético, acompanhando a discussão feita por Salles em *Arquivos de Criação: arte e curadoria* (2010). A crítica genética deriva de estudos do campo da literatura, que se dedicam à investigação de processos de criação, a partir dos chamados manuscritos literários. Ao empregar o conceito de crítico de processo, Salles busca melhor abarcar as pesquisas sobre processos de criação nos diferentes campos artísticos.

força a pensar e amplia nossa percepção. (Kastrup. 2012, p. 140)

Sendo assim, a invenção compreende um movimento investigativo que “abraça” o problema como parte de sua realidade. Nas artes, essas reflexões estendem-se para a experiência espectral, podendo mesmo ultrapassar aquilo que o artista idealizou inicialmente no movimento criador de uma obra. Pode ainda, reconstruir sentidos e levantar novas problematizações a partir da sua conexão com outras obras realizadas posteriormente. Nesse sentido, voltamos às reflexões de Salles, ao discutir a noção de *obra acabada*. Segundo a pesquisadora, o processo criador mantém-se em constante mobilidade, e a obra de arte se conecta a uma rede inventiva que acompanha o fazer artístico de seu criador. Dessa forma, “cada obra é uma possível concretização do grande projeto que direciona o artista.” (2009, p. 16), o que nos permite condicionar a obra de arte como sendo também um dos documentos do processo.

Em *Passo*, mais do que vemos a obra como documento de registro da construção poética do artista em sua filmografia, temos uma experimentação de outra ordem, que ressignifica o espaço da tela e as possibilidades de contato com a criação. A seguir, buscaremos nos aproximar das características presentes no filme que evidenciam essa experimentação.

Processo registrado: abordagens iniciais sobre o filme

Toda obra de arte carrega consigo os elementos de sua construção. Estes vestígios estão manifestados e podem estar mais ou menos evidentes nas ideias, concepções estético/narrativas e nas pistas que remontam às intenções do artista no seu processo criativo. Também é comum ao campo das artes que materiais posteriores à obra sejam produzidos para divulgação do trabalho ou para a difusão de seus processos de criação, como entrevistas, matérias de bastidores, ensaios, publicações de roteiros cinematográficos, fotografias das etapas de um projeto, entre outros. Mas há alguns casos específicos em que o processo de criação insere-se justamente como objeto intencional da investigação proposta pela obra.

Na história da arte, alguns artistas buscaram explorar essa materialidade dos elementos de processo como parte do projeto artístico, que traziam para a experiência da recepção o contato com a criação. Vemos essa experimentação com Robert Morris, em sua *Box with the Sound of Its Own Making* (1961), uma caixa de madeira que emite, de seu interior, uma sequência de três horas dos sons de sua construção gravados pelo artista enquanto a produzia³. No cinema, Henri-Georges Clouzot dirigiu, na década de 1950, um dos mais conhecidos filmes a retratar um artista em ação no seu trabalho, *Le Mystère Picasso* (1955), onde Pablo Picasso produz diferentes pinturas em frente às câmeras ao longo do filme.

³ Robert Morris - Caixa com o som de sua própria criação - The Metropolitan Museum of Art



A esquerda, R. Morris, *Box with the Sound of its Own Making*, 1961. Madeira, 22,8 x 22,8 x 22,8 cm. Metropolitan Museum of Art, Nova York; A direita, frame de *Le Mystère Picasso*, HG. Clouzot, 1955.

Esta atenção para o processo também está contida em *Passo*. No texto que acompanha o filme no *site* da *Filme de Papel*, o diretor compartilha o contexto de criação da obra e suas provocações.

Passo surgiu a partir de exercícios de desenho e animação realizados durante o período da finalização de *Garoto Cósmico*, e como experimento para um novo projeto do estúdio. Praticamente sem um roteiro definido, o filme foi concluído na ilha de edição, onde acrescentamos as imagens da mão desenhando e assumimos a ruidagem do lápis como o som do pássaro. No fundo havia o desafio do improviso. (Filme de Papel)

Para muitos artistas, a improvisação está diretamente ligada ao mistério do processo criativo. Mesmo em processos rígidos quanto ao direcionamento da obra, há, como já discutimos, espaço constante para as metamorfoses que podem surgir ao longo do percurso. Stephen Nachmanovitch, músico e autor americano, defende que “Num certo sentido, toda arte é improvisação. Algumas improvisações são apresentadas no momento em que nascem, inteiras e de repente; outras são “improvisações estudadas”, revisadas e reestruturadas durante certo tempo antes que o público possa desfrutá-las.” (1993, p. 19). No caso do cinema, em geral, estamos tratando da segunda forma de improvisação, uma vez que o produto resultante demanda etapas de produção antes de chegar ao espectador. Nesse sentido, as imagens a que temos contato ao longo de *Passo* podem ser compreendidas como os vestígios dessa relação entre improviso e tomada de decisão.

No plano inicial do filme, o artista segura um lápis e desenha sobre uma folha de papel branca um pássaro. O desenho toma forma rapidamente, mas o movimento é, até esse momento, bastante calmo. No plano seguinte, a imagem do pássaro já finalizado e colorido ocupa todo o quadro com a personagem centralizada. Ouvimos o que parece ser o som do lápis sendo colocado sobre a mesa, em continuidade ao plano anterior. O pássaro repousa sobre uma linha traçada a lápis. Já no terceiro plano, a imagem volta para o trabalho do artista, dessa vez, colorindo o desenho.



Sequência de planos 1, 2 e 3. Alê Abreu, 2007.

É esta relação dialética entre desenho em processo e animação que se estenderá durante quase todo o filme. Diferente da obra de Clouzot, onde o rosto e corpo de Picasso aparecem em evidência na tela em boa parte do filme, aqui, o que vemos é apenas a mão. Fora os créditos finais, não há no filme outros relatos visuais que revelam características dos artistas envolvidos para além da própria obra. No entanto, a inserção da mão que cria e da montagem que condiciona, em paralelo, o processo e o próprio desenho animado, se assemelha à experiência criada no filme de Clouzot: ver o artista enquanto trabalha. O que temos aqui é apenas um recorte temporal de um processo muito mais extenso, que foi - como aponta o diretor - acrescentado posteriormente, já na ilha de edição. Esse recorte, no entanto, nos aproxima de uma dimensão do trabalho em contraponto ao resultado. De outro lado, essa montagem condiciona a própria interação do espectador com o chamado dispositivo cinematográfico.

No cinema, em especial nas produções clássicas do cinema ficcional, assume-se o que Ismail Xavier aponta como fenômeno da *transparência*. A tela “cumpre a função” de espaço de contato pelo qual o espectador adentra a história, e o dispositivo fílmico é omitido. Por outro lado, quando este dispositivo ganha notoriedade e é “exposto” no filme, temos aquilo que é denominado por Xavier como fenômeno de *opacidade*.

Num extremo, há o efeito-janela, quando se favorece a relação intensa do espectador com o mundo visado pela câmera - este é construído mas guarda a aparência de uma existência autônoma. No outro extremo, temos as operações que reforçam a consciência da imagem como um efeito de superfície, tornam a tela opaca e chamam a atenção para o aparato técnico e textual que viabiliza a representação. (Xavier. 2005, p. 9)

A experiência de *Passo* chama atenção constante para este dispositivo, com a diferença de que, aqui, o espaço de construção da imagem não é exclusivamente o captado através da luz, mas o espaço do papel. Nos planos animados, este ocupa toda a superfície da imagem de modo que já não identificamos o papel como algo separado, *e/le é a tela*. Logo em seguida, ao voltarmos para o plano do processo do desenho, o filme recondiciona o ilusionismo da animação, ao mesmo tempo em que transporta-nos para a fisicalidade do desenho, do lápis e das tintas sobre a folha. Parte daí uma relação com a experiência primária da animação, que não está necessariamente condicionada a uma tela de vídeo, mas à uma superfície através da qual seja possível condicionar os desenhos à ilusão do movimento⁴.

O som é outro fator importante desta dialética entre construção e desconstrução da opacidade na obra de Alê Abreu. Ao longo das cenas, vários elementos sonoros da construção do desenho são adotados para construir a narrativa. O som das asas é o som do movimento das folhas de papel; a respiração ofegante é o som do lápis sobre

⁴ Alguns estudos voltados à história da animação apontam registros arqueológicos que indicam, já na pré-história, algum tipo de experimentação com o movimento a partir do desenho. É o caso da pintura rupestre do Javali encontrado em Altamira, na Espanha, que representa o animal com oito patas, pintadas de forma que possibilitam simular um movimento de caminhada/corrida.

a mesa; os traços sobre o papel fazem às vezes do som do pássaro se debatendo na gaiola; a velocidade do movimento do artista é a velocidade do movimento do personagem. Estes elementos conectam as cenas e trazem ritmo à montagem, mantendo a lógica interna da obra de arte, e evidenciando as experiências próprias do filme animado feito à mão.

O entre-imagem da animação

Ao pensar o cinema de animação, surgem questões sobre as suas características particulares e sobre o espaço que a animação ocupa nos estudos da imagem. No cenário digital, alguns textos não formais, plataformas de *streaming* ou revistas digitais costumam classificá-la como gênero cinematográfico, ao lado dos gêneros clássicos do mercado de cinema (terror, romance, comédia, entre outros). Esta classificação, que serve em geral para facilitar a filtragem de materiais, não se sustenta conceitualmente para fins de estudo, logo que nos aproximamos das inúmeras variáveis do cinema de animação.

Neste artigo, não nos estenderemos às discussões teóricas sobre a sua classificação, mas buscamos adotar os apontamentos de Marina Estela Graça ao abordar a poética do filme animado, que se origina a partir de um mesmo dispositivo de criação do cinema, mas traz para a experiência “a mão humana: o gesto que tenta recuperar um espaço-tempo diferenciado e vivido no seio das próprias criações tecnológicas, isto é, a partir do manuseamento poético - que é também crítico - da instrumentalidade do dispositivo fílmico.” (Graça, 2006, p. 14)

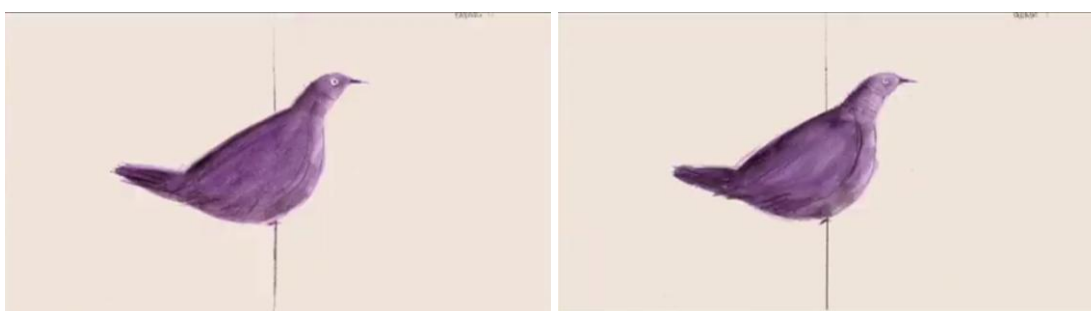
Na animação, reúnem-se aspectos exploratórios de diferentes artes além dos signos cinematográficos, em especial elementos das artes visuais, adaptados às necessidades e organizações de cada projeto artístico. No entanto, como nas outras artes, o movimento criador na animação carrega singularidades muito próprias, que percorrem o próprio movimento da imagem animada, na experiência que acontece *entre* um frame e outro, segundo Graça:

No filme animado, do ponto de vista da organização da informação visual, não há correspondência exata entre aquilo que é feito pelo autor e o que é visto pelo espectador. Este não vê o filme enquanto sucessão de imagens paradas, nem o esforço do autor (e respectivos procedimentos gráficos) é perceptível na projeção fílmica. [...] Quando comparado, o ato de desenhar em animação é essencialmente diferente do ato tradicional de desenhar, no qual as imagens resultantes permanecem acessíveis enquanto estáticas e únicas – existindo no espaço e no tempo e podendo ser exploradas em sua singularidade, lentamente. O desenhador elabora uma imagem que, materialmente, aparece e permanece restrita no espaço do papel. O animador, por seu lado, desenha uma parte – o suporte – daquilo que será percebido unicamente durante a projeção fílmica e que nunca poderá apresentar-se de forma total e simultânea perante aquele que observa, nem no tempo durante o qual é elaborado nem no tempo em que é percebido na tela. Quando o olhar percorre a superfície da tela não o faz sobre a projeção da mesma imagem, mas sobre a sucessão de uma série de fotogramas que se substituem uns aos outros [...]. Cada imagem é em si mesma efêmera e, dela, o espectador apenas retém a diferença que estabelece com a que lhe é anterior, como já vimos. A visibilidade do filme deixa um rastro no olhar, manifesta-se apenas na condição do que modifica. (Graça, 2006, p. 189)

Nesse sentido, é possível refletir sobre o percurso criador, de forma particular, no rastro deixado pela animação também no espaço da imagem. Além dos elementos

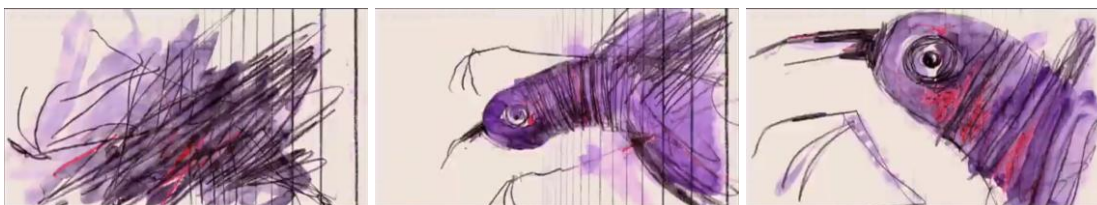
que antecedem a obra, os fragmentos que a formam são peças que, para esta linguagem, funcionam porque se interligam em uma rede transcendente da imagem estática que se completa na percepção do espectador. Assim, cada *frame* é ao mesmo tempo materialidade do processo e peça indissociável do movimento animado.

No caso de *Passo*, as imagens brincam constantemente com este rastro. Além de evidenciar o trabalho do autor, algo que não costuma estar presente em outras obras, o filme mantém elementos que fazem parte apenas do desenvolvimento da animação, mas não permanecem no arquivo final que chega ao público. É o caso da identificação do desenho feita a lápis, no canto superior direito do papel, comumente usada na produção de animações tradicionais para organização dos quadros ao longo do processo. Alê Abreu também estende o tempo do *frame* em tela, condicionando a movimentação ao ritmo da narrativa. Em algumas cenas, somos levados a encarar, por mais tempo, um mesmo desenho, antes que o movimento seja condicionado pela mudança de quadros. Isso acontece especialmente nos planos em que a personagem está em repouso sobre uma linha.



Sequência de *frames*. Plano 2. Alê Abreu, 2007.

Já nas cenas de maior movimento, ritmadas, como já apontamos, pelo som produzido pelos materiais de desenho, esse recurso dá lugar a uma frenética troca de quadros, em especial naquelas onde o pássaro se debate contra a gaiola. Em alguns planos, Abreu utiliza como recurso o sequenciamento de desenhos que não criam correspondência animada, no sentido da continuidade de um desenho em relação ao outro e da duração do quadro por segundo (que, em geral, adota os mesmos 24 quadros/s do cinema *live action*). O que temos, então, é uma montagem que intercala imagens por tempo suficiente para que as enxerguemos individualmente e, ao mesmo tempo, consigamos construir a relação de continuidade narrativa que comporta a dramaticidade da ação.



Sequência de *frames*. Plano 39. Alê Abreu, 2007.

Em outros planos, o sequenciamento dos desenhos é acrescido de um recurso de sobreposição das imagens com semi-transparência, o que constroi para a cena um outro tipo de fluxo dramático, mais lento, e que caminha para um rompimento da figuração em cena, com abstrações das formas da personagem.



Sequência de *frames*. Plano 35. Alê Abreu, 2007.

Nas artes visuais, a representação figurativa e a abstração são constantes temas de debate, talvez um dos principais para a área a partir do séc. XX. Artistas como Paul Klee e Kandinsky, já no início do século, transitaram entre a mimesis na representação e a abstração das formas em seus trabalhos⁵. Na animação, Norman McLaren já utilizava, nos anos 1940, formas abstratas, construídas diretamente sobre a película fílmica, e sincronizadas com composições sonoras do próprio diretor - *Dots* (1940); *Boogie Doodle* (1941).

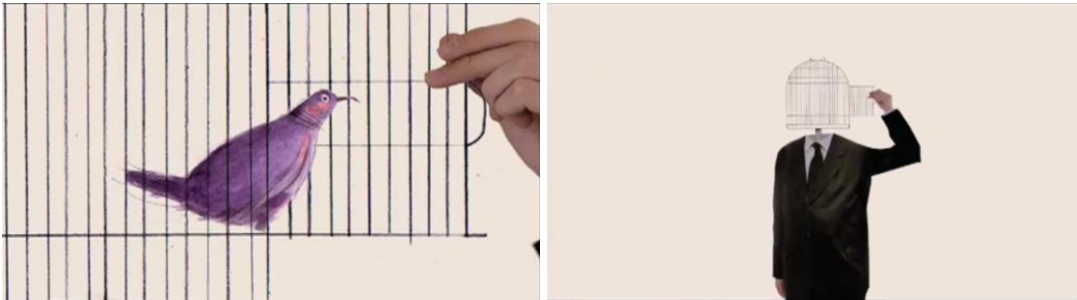
Diferente da fotografia, a animação, como a pintura, está mais atrelada a um conceito das formas representadas pelo artista que a um registro direto de sua imagem. Maya Deren, ao discutir o conceito de *circuito fechado* da fotografia, exemplifica estas particularidades de cada arte.

Uma pintura não é, fundamentalmente, imagem e semelhança de um cavalo; ela é a semelhança de um conceito mental que pode se assemelhar a um cavalo ou que pode, como na pintura abstrata, não ter nenhuma relação visível com qualquer objeto real. A fotografia, entretanto, é um processo através do qual um objeto cria sua própria imagem pela ação de sua luz ou de material sensível à luz. Desse modo, ela apresenta um circuito fechado precisamente no ponto em que, nas formas artísticas tradicionais, o processo criativo acontece quando a realidade passa pelo artista. Essa exclusão do artista, naquele ponto, é responsável tanto pela absoluta fidelidade do processo fotográfico quanto pela crença generalizada de que o meio fotográfico não pode ser, por si mesmo, uma forma criativa. A partir daqui é fácil concluir que seu uso como uma forma de imprensa visual ou como uma extensão de alguma outra forma criativa representa a realização plena de seu potencial como meio. É precisamente desse modo que o processo fotográfico é usado nas "pinturas animadas". (Deren, 2012, p.135)

Essa intermediação conceitual do artista sobre a imagem animada, e a sua relação essencial com o movimento, amparado pelo dispositivo fílmico, é o que condiciona as particularidades da animação, numa junção do cinema e do desenho de modo criativo. Em *Passo*, o filme não busca criar uma "cópia" do pássaro, mas uma representação que transita entre o figurativo e o abstrato, a partir do movimento.

Na última cena, o pássaro finalmente sai da gaiola, que descobrimos ser a "cabeça" de um personagem de terno, feita a partir do que parece ser um recorte de revista, muito mais "realista", em contraponto ao até então uso exclusivo de materiais de pintura (o grafite, o pincel e a tinta), e às formas mais estilizadas do pássaro.

⁵ Disponível em *Pintura Abstrata* (Roig, 2016. Tradução de Milton Camargo).



Sequência de *frames*. Plano final. Alê Abreu, 2007.

Como pontuamos no início deste trabalho, não nos interessa aqui levantar hipóteses que busquem “explicar” as intenções do artista no sentido da mensagem, mas discutir como o processo criativo se apresenta a partir da obra. Segundo Jacques Aumont e Michel Marie “[...] no cinema, como em todas as produções de significado, não existe conteúdo que seja independente da forma na qual é exprimido” (2004, p. 84). Nesse sentido, as escolhas para a animação estão diretamente ligadas àquilo que chega para o espectador e que se expande para depois da obra, no espaço indizível da experiência artística.

Considerações Finais

De modo geral, esta pesquisa busca contribuir para os estudos da crítica de processos no campo da animação. Enquanto artistas/pesquisadores, propomos analisar a obra audiovisual acreditando no potencial de sensibilização do processo de criação na construção de nossos próprios caminhos criativos.

Ao longo do desenvolvimento, a aproximação com o trabalho audiovisual de Alê Abreu possibilitou perceber uma de suas características marcantes: a singularidade estilística de suas obras. Individualmente, cada filme apresenta seu *cosmos* particular e isso se reforça pela estética do desenho, que muda a cada novo projeto. Em *Passo*, o estilo enfatiza a textura dos materiais que se transporta para o corpo físico da personagem. Esse aspecto, em especial, é revisitado em *O Menino e o Mundo* (2013), o que também reforça a ideia de “espaço de experimentação” de *Passo*, que ao mesmo tempo representa o seu processo interno de criação e o caminho de obras posteriores.

Essas características podem surgir como metodologias e ferramentas objetivas. Mas, segundo Nachmanovitch, também se mostram como lugar subjetivo de invenção, onde criatividade, desejo e fruição se manifestam e se relacionam com um lugar espiritual de tensões e experimentações, de riscos e entregas. Os limites e direcionamentos estabelecidos pelo artista perpassam pela brincadeira e pelo encanto. Segundo o autor, “se perdemos a alegria, nosso trabalho se torna grave e formal. Se abandonamos o sagrado, nosso trabalho perde contato com a terra em que vivemos” (1993, p. 23). Nesse sentido, há uma relação, tão forte quanto indizível, do trabalho artístico com um espaço lúdico, onde a criação habita.

Referências

A VOZ DA ANIMAÇÃO - Alê Abreu | Creative minds, Youtube, 2017. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=XWBzpUqDn4A&ab_channel=LeonardoPirondi. Acesso em: 22 out. 2025.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A análise do Filme**. 2. ed. Lisboa: Texto & Grafia, Lda, 2004.

DERDYK, Edith. **Forma de pensar o desenho**: desenvolvimento do grafismo infantil. 3. ed. São Paulo: Panda Educação, 2020.

DEREN, Maya. **Cinema: o uso criativo da realidade**. Devires, Belo Horizonte, v. 9, n. 1, p. 128-149, jan/jun 2012. disponível em <https://bib44.fafich.ufmg.br/devires/index.php/Devires/article/view/215/84>, acesso em 25 nov. 2025.

GRAÇA, Marina Estela. **Entre o olhar e o gesto**: elementos para uma poética da imagem animada. São Paulo: SENAC, 2006.

JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**: técnica e estética através da história. 2. ed. São Paulo : Editora Senac, 2005.

KASTRUP, Virgínia. **Inventar**. In: Pesquisar na Diferença: um abecedário. Sulina. Porto Alegre: 2012, p. 139 a 141

LUZ, Filipe Soares Branco da Costa. **O movimento na animação**: Para uma Reclassificação Digital. Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa – UNL. Lisboa, 2023. Disponível em: <https://run.unl.pt/handle/10362/12101>, acesso em: 29 out 2025.

NACHMANOVITCH, Stephen. **Ser criativo**: o poder da improvisação na vida e na arte. 5. ed. São Paulo: Summus Editorial, 1993.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 30. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2014.

PASSO, 2007 - curta-metragem. Filme de Papel. s.d. Disponível em <https://filmedepapel.blogspot.com/p/passo-2007-curta-metragem.html>, acesso em 21 out. 2025.

ROIG, Gabriel Martín. **Pintura Abstrata**. Tradução: Milton Camargo. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2016.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado**: processo de criação artística. 1. ed. São Paulo: Fapesp: Annablume, 1998.

SALLES, Cecília Almeida. **Arquivos de criação**: arte e curadoria. Vinhedo: Editora Horizonte, 2010.

THÜLEMANN, Felix. **Los cuadros hacen al pintor**: Consideraciones a propósito del film El misterio Picasso de Henri-Georges Clouz. Acta Poética, ISSN 2448-735X, ISSN- e 0185-3082, Vol. 13, Nº. 1-2, 1992. p. 169 a 183.

XAVIER, Ismail. **O Discurso Cinematográfico**: a opacidade e a transparência. 3. ed.

São Paulo: Paz e Terra, 2005.

Filmografia

BOOGIE DOODLE. Direção: Norman McLaren. Canadá, 1940 NFB - ONF. (3 min) disponível em: <https://www.nfb.ca/film/boogie-doodle/>. Acesso em: 29 nov. 2025.

DOTS. Direção de Norman McLaren. Canadá, 1940. NFB - ONF. (1 min) disponível em: <https://www.nfb.ca/film/points/>. Acesso em: 29 de nov. 2025.

LE MYSTÈRE PICASSO. Direção: Henri-Georges Clouzot. Produção de Henri-Georges Clouzot. França, 1955. MUBI. (78 min)

PASSO. Direção de Alê Abreu. Produção: Filme de Papel. Brasil, 2007. Youtube. (4 min.) Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8YGnouekupY>. Acesso em: 23 out. 2025.