

# Doze Centauros

*Twelve Centaurs*

*Doce Centauros*

Caetano Galindo Borges

Universidade Federal de Minas Gerais

caetanogb@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0589-9532>

## RESUMO

Doze Centauros é um ensaio em quadrinhos. Usando o próprio meio, conjuga desenho, linguagem quadrinística e montagem gráfica para debater a sequencialidade construída por corte gráfico, que é tão particular desse meio. Para tanto, adota como partida um dos primeiros registros que conjugam fotografia e movimento: *Sallie Gardner at a Gallop* de Eadweard Muybridge. O resultado é um jogo que reorganiza sucessivamente os doze fotogramas de Muybridge, indagando qual pode ser a distância, tanto gráfica quanto sensível, entre duas imagens.

Palavras-chave: *histórias em quadrinhos; cinema; desenho; tempo-movimento.*

## ABSTRACT

Twelve Centaurs is a comics essay. Using the medium itself, it combines drawing, comic book language, and graphic montage to debate the sequentiality constructed by graphic cutting that is so particular to this medium, taking as a starting point one of the first records that combine photography and movement: *Sallie Gardner at a Gallop* by Eadweard Muybridge. The result is an exercise that successively reorganises Muybridge's twelve frames, asking what space can be between two images, both graphic and sensitive.

Keywords: *comics; cinema; drawing; time-movement.*

## RESUMEN

Doce Centauros es una historieta-ensayo. utilizando el propio medio, combinando dibujo, lenguaje de los cómics y montaje gráfico para debatir la secuencialidad construida por el corte gráfico tan particular de este medio, tomando como punto de partida uno de los primeros registros que combinan fotografía y movimiento: *Sallie Gardner at a Gallop* de

Eadweard Muybridge. El resultado es un juego que reorganiza sucesivamente las doce fotogramas de Muybridge, preguntándose cuál puede ser la distancia, tanto gráfica como sensible, entre dos imágenes.

Palabras Clave: *historietas; cine; dibujo; tiempo-movimiento.*

Data de submissão: 16/10/2024  
Data de aprovação: 21/11/2024

## O trajeto como fim

Os quadrinhos se desenvolvem através da ocupação de uma superfície propondo sequência. Essa superfície é uma coalescência de formas separadas mas interdependentes; de múltiplos no espaço. Múltiplos no tempo. Um corte gráfico (Cirne, 2000), que talha este espaço, seccionando a superfície e criando valas entre as formas. Lacuna que conecta e separa; sugerindo tensões e atravessamentos.

Doze Centauros é um ensaio em quadrinhos. Resultado de uma pesquisa (ainda em expansão) sobre a relação entre as partes e o todo. Sobre o vazio e como ele dialoga com o cheio. Sobre como os intervalos podem ser usados para propor sentido. Uma investigação que, aqui, toma forma a partir dos princípios de montagem aplicados às histórias em quadrinhos. Sobre a reorganização como modo de pensar. Montagem como justaposição gráfica; como ato de reunir formas e criar relações de proximidade, de solidariedade icônica (Groessteen, 2015).

Aqui, o ponto de partida é o frame. O frame como um isolamento. Um enquadramento. Uma janela. Um quadro. Um quadrinho. A sequência de frames, se exibida uma após a outra e de forma rápida o suficiente, cria a sensação de movimento onde, de fato, não existe. Uma ficção do tempo. Quando o aparelho cessa e as partes são desmanteladas, o mecanismo revela a ilusão. Momentos estáticos isolados.

*Sallie Gardner at a Gallop* ou *O cavalo em movimento*, de Eadweard Muybridge, é composto por doze *frames*.<sup>1</sup> Os negativos dessa obra são hoje exibidos em uma só superfície, fazendo parte do registro histórico dos princípios de captura de movimento, da fotografia e do cinema. Não existe *O cavalo em movimento* em apenas um negativo, são necessários os doze reunidos. O múltiplo se impõe para que a sequência exista. Doze imagens reunidas em três tiras de quatro quadros.

Doze quadros, que quando vistos todos de uma só vez – e não um após o outro – parecem muito com uma história em quadrinhos. Um mapa de movimento. Doze silhuetas de um homem e um cavalo. Imagens pequenas, que se turvam em uma só figura. Uma silhueta estática, repetida em variações às vezes muito distintas, às vezes nem tanto. Quando organizadas uma após a outra, criam uma sequência e sugere-se movimento. Mesmo sem a presença do Zoopraxiscópio<sup>2</sup> executando a projeção. Espaço transformado em duração.

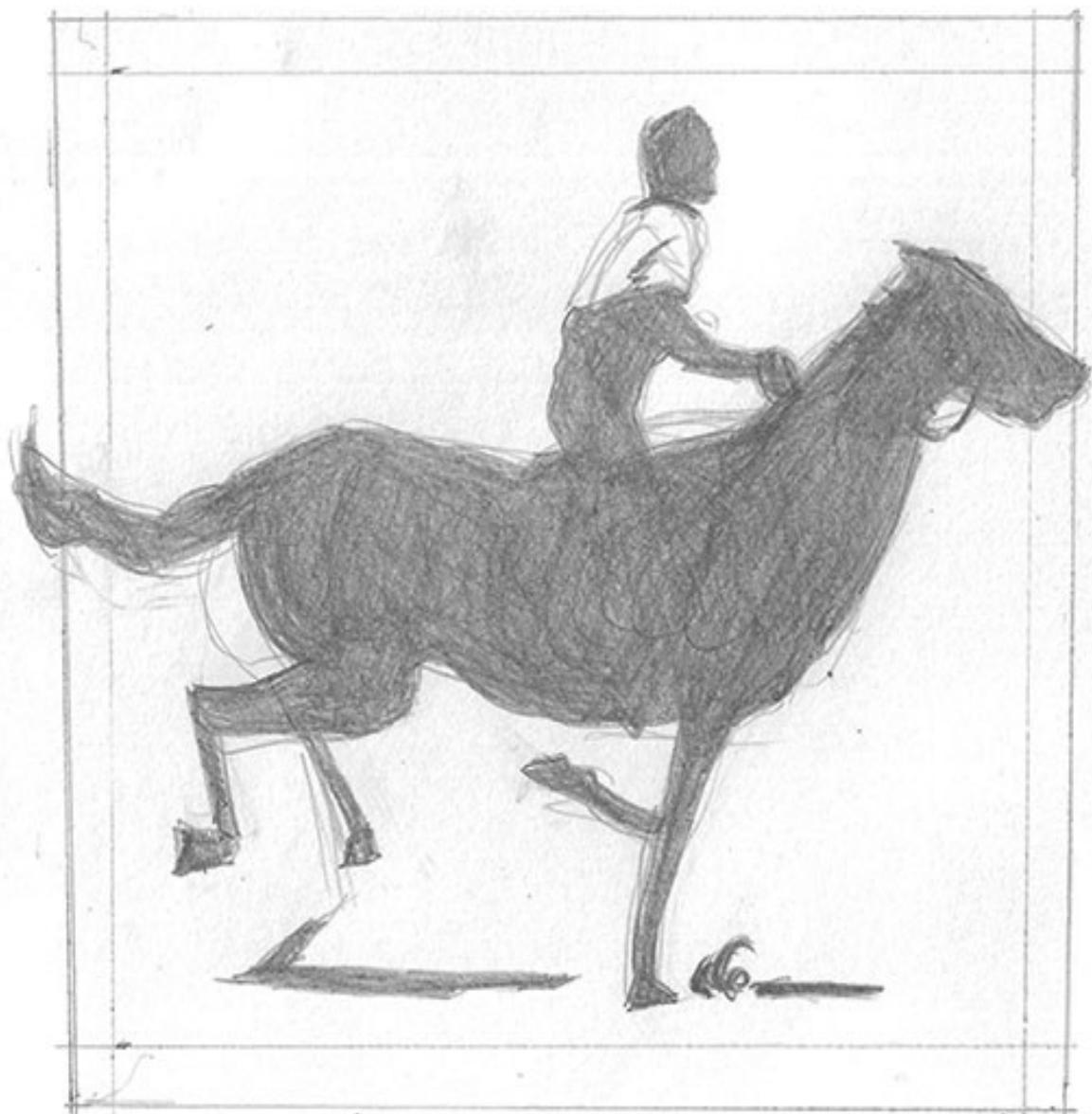
*Doze Centauros* é sobre travessias. Sobre esculpir o espaço para esculpir o tempo, perturbando sua passagem, interrompendo-a, criando o novo (Tarkovsky, 1998). Reorganizam-se as formas para alterar as relações. Modula-se a densidade de quadros/*frames* por página, esculpe-se o espaço vazio entre e ao redor deles. Cria-se, a partir desses intervalos, da reordenação deles, para com isso desenvolver o sentido a partir do trajeto.

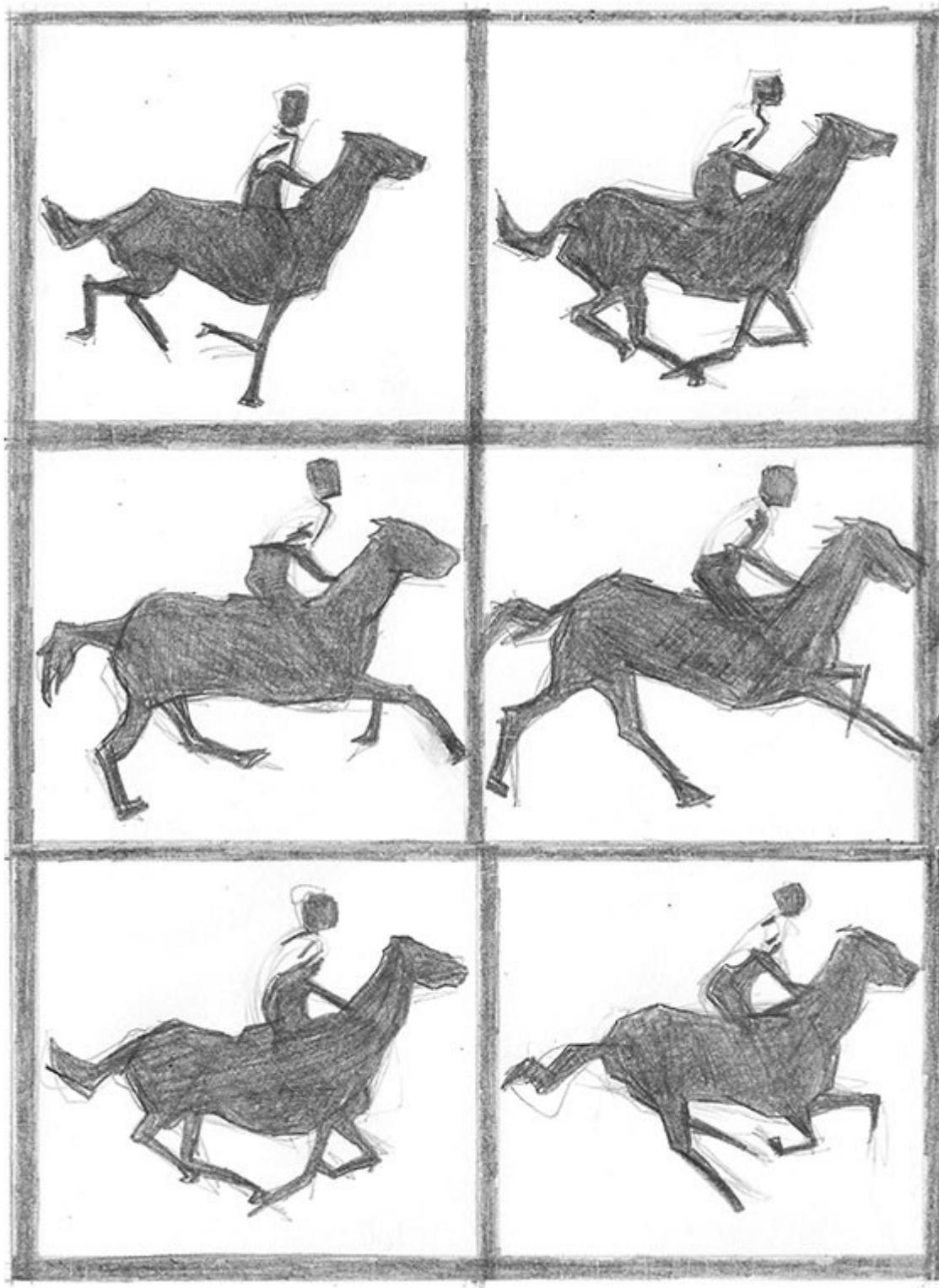
Os negativos de Muybridge foram copiados diversas vezes. Mais vezes do que o resultado final mostra. Alguns desenhos foram descartados, outros reiterados digitalmente para responder a necessidades da composição de páginas da edição final. Não existiu um planejamento exato, apenas um guia de viagem. Montagem nas páginas e através das páginas. Um trabalho de edição criativa como sugere Antoine Compagnon, de recortar, juntar e compor (2008).

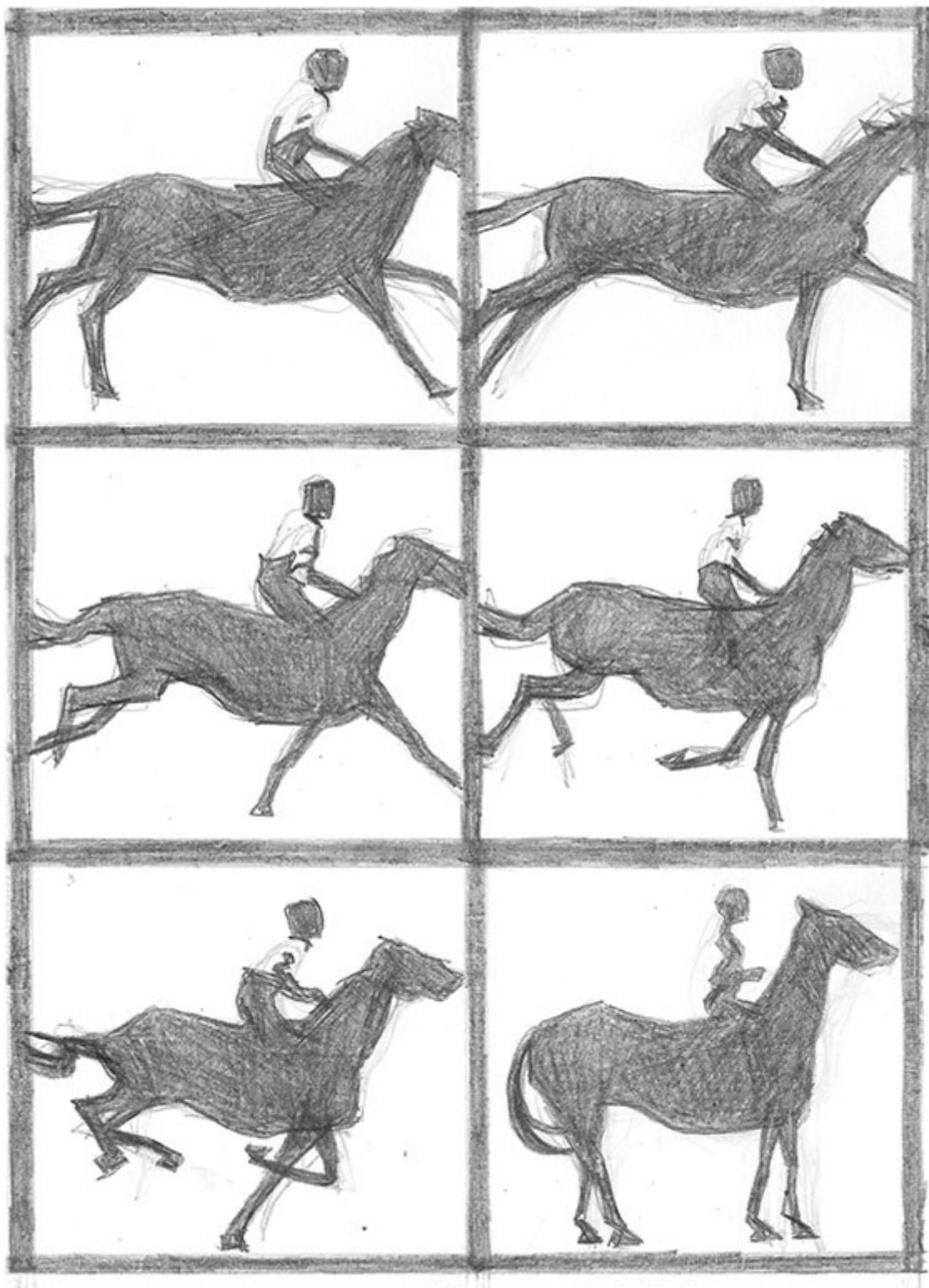
*Doze Centauros* é também sobre repetição. Repetição manual. Prática da consistência do desenho, elemento tão caro à linguagem dos quadrinhos. Observar os doze *frames* de Muybridge e copiá-los. Exercitando a iteração como ferramenta criativa, integrando as alterações e adulterações do processo de cópia manual. Usando o desenho de observação como processo de familiaridade. Deturpação através da introjeção, gerando perturbações e apropriações através dos atos de olhar e desenhar, integrando no processo a certeza enganada (seria mesmo?) do olho que viu muitas vezes. Registros

de registros. Emular o gesto de uma imagem em movimento já previamente capturada em perpetuidade do *frame*; reacendendo a tensão entre esse gesto e a imobilidade forçada do registro gráfico (Valéry, 2003).

O produto do processo de tornar-se íntimo com uma obra – o que é copiar uma obra repetidas vezes, senão isso? – e dela apropriar-se, criando o novo a partir da remixagem. Um processo que tenta integrar forma e conteúdo, tempo e movimento através do espaço, na veia dos exercícios quadrinizantes propostos por Brunetti (2013). Ao exibir doze páginas com variações possíveis – apenas algumas dentre muitas –, propõe-se um olhar, a partir da linguagem das histórias em quadrinhos, de como o sentido pode ser encontrado no seu arranjo das coisas, no jogo de reordenar partes no tempo através do espaço.





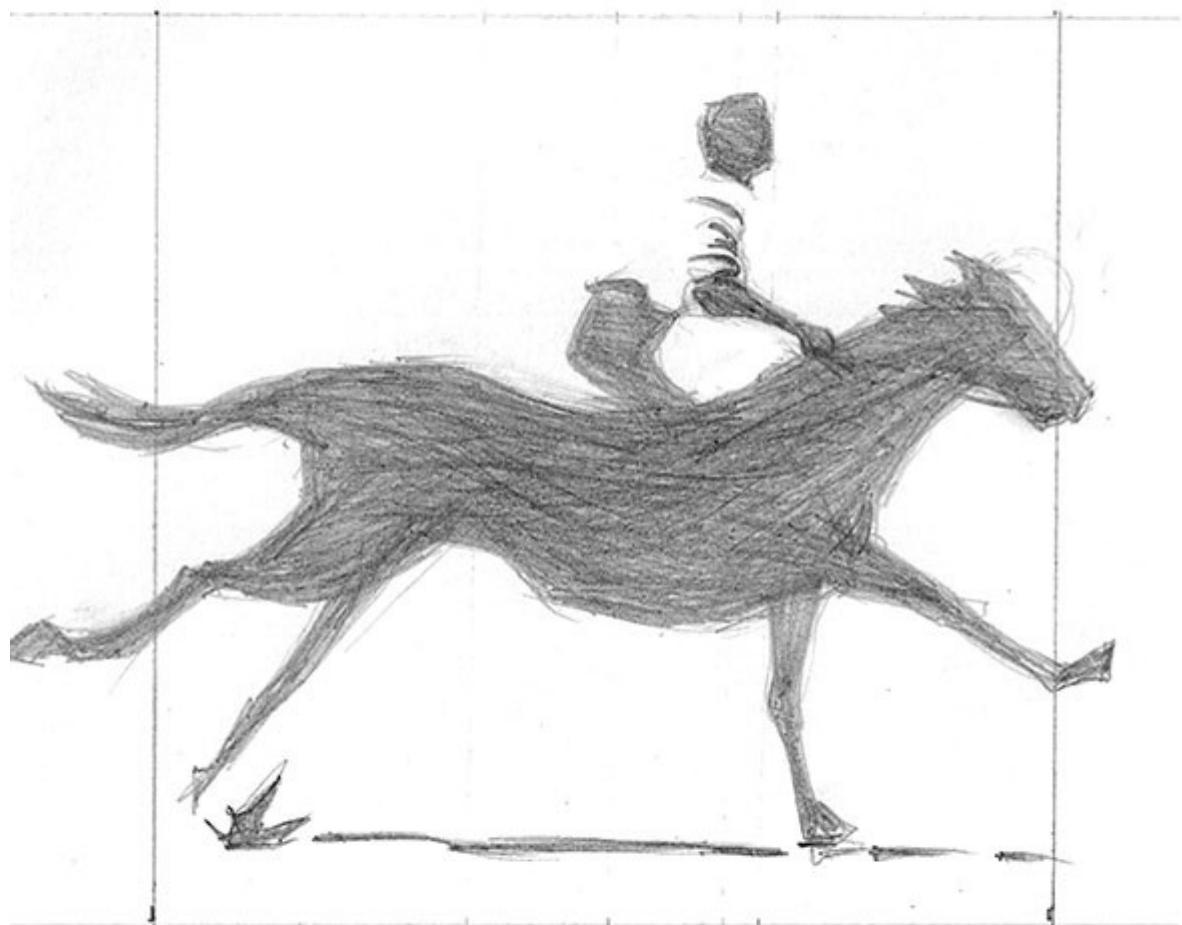


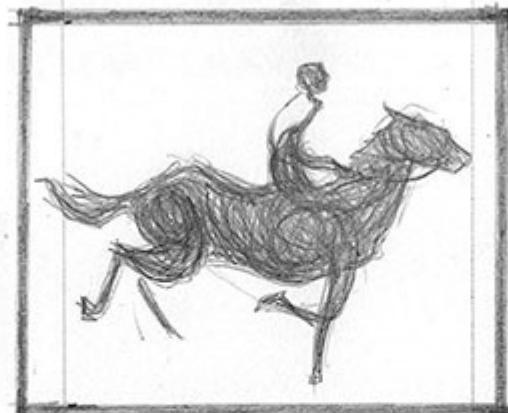


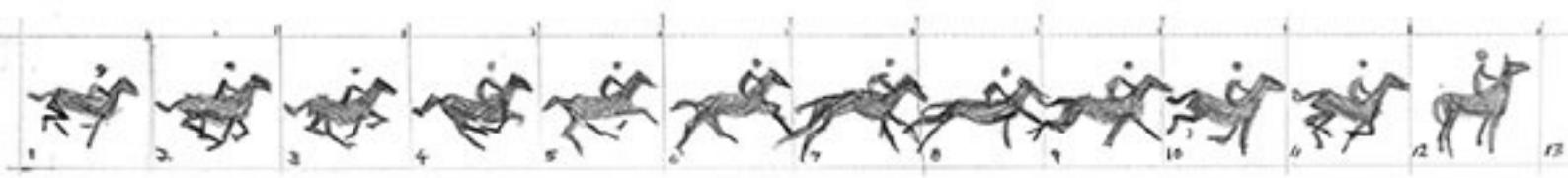


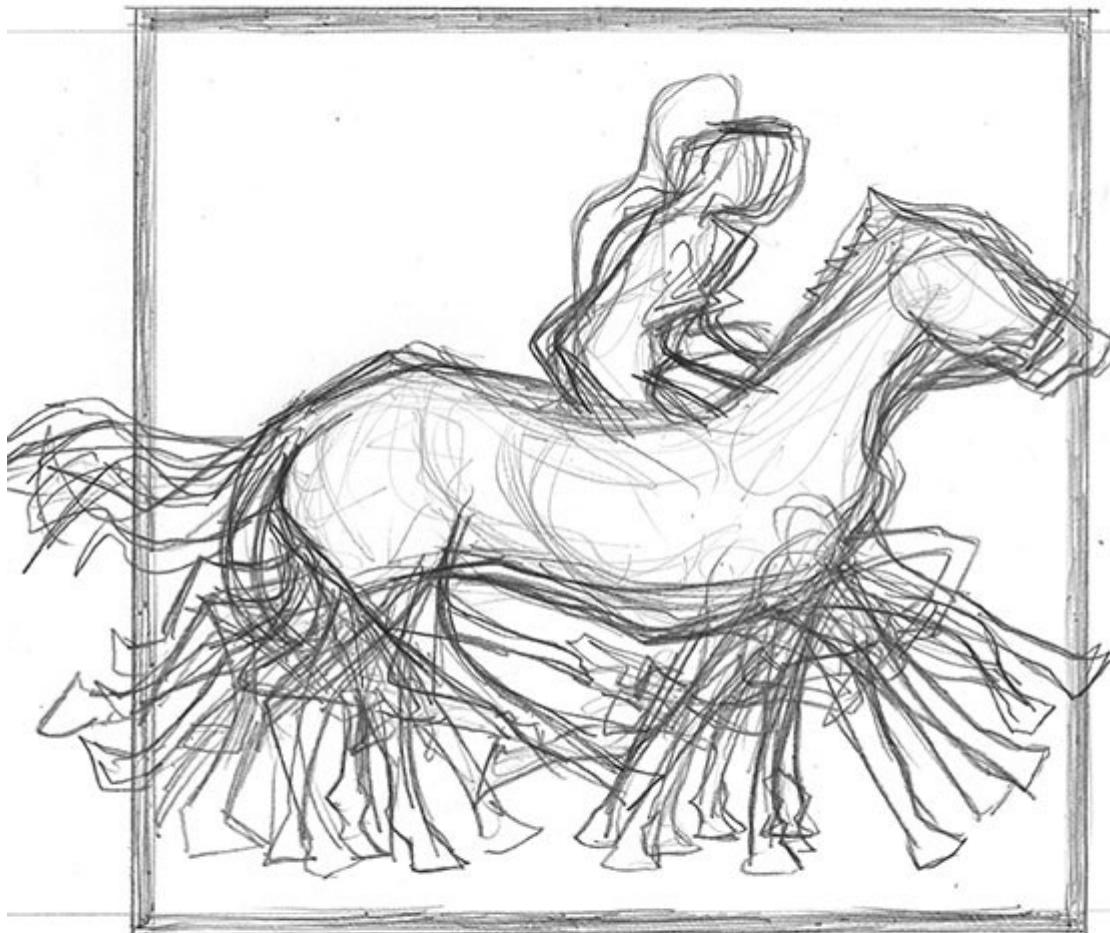


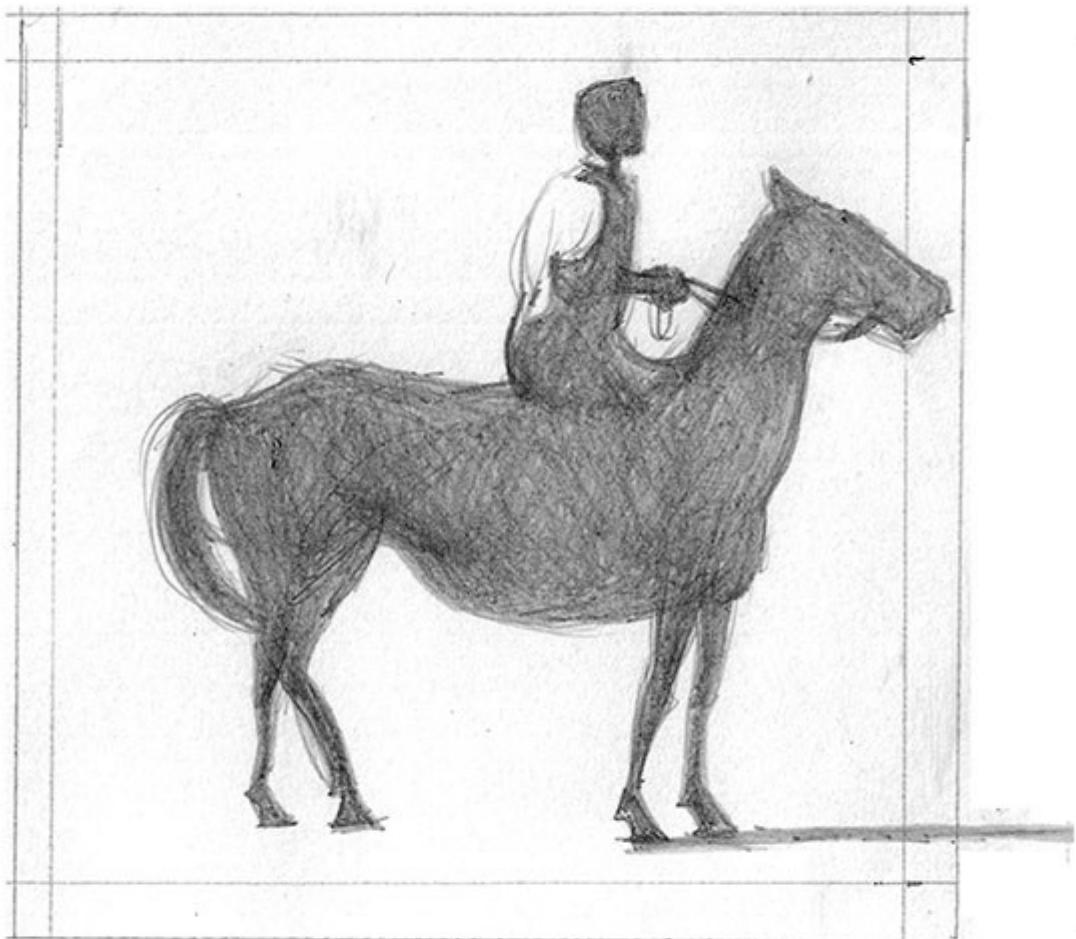












## REFERÊNCIAS

- BRUNETTI, Ivan. **A arte de quadrinizar**: filosofia e prática. São Paulo: Martins Fontes, 2013.
- CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Editora Vozes, 2000.
- COMPAGNON, Antoine. **O trabalho da citação**. Belo Horizonte: UFMG, 2008.
- GROESNEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015.
- MUYBRIDGE, Eadweard. **Sallie Gardner at a Gallop**. Cartão de Gabinete. 1878.
- TARKOVSKY, Andrei. **Esculpir o tempo**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- VALÉRY, Paul. **Degas dança desenho**. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

## NOTAS

---

1 Versão de 1878.

2 Dispositivo desenvolvido por Muybridge que exibia os negativos em um ciclo contínuo, criando a ilusão de galope incessante.