UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE CINEMA E AUDIOVISUAL

LUCAS RAPHAEL DO NASCIMENTO PRESTES

POÉTICA NA ANIMAÇÃO:
UMA INVESTIGAÇÃO A PARTIR DA OBRA DE JOSÉ-MANUEL XAVIER

RECIFE
2024

LUCAS RAPHAEL DO NASCIMENTO PRESTES

POÉTICA NA ANIMAÇÃO:
UMA INVESTIGAÇÃO A PARTIR DA OBRA DE JOSÉ-MANUEL XAVIER

Monografia apresentada ao Curso de Cinema e Audiovisual, como requisito parcial para a obtenção do Título de Bacharel em Cinema e Audiovisual, Centro de Arte e Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco.

Orientadora: Profª. Dra. Nina Velasco e Cruz

RECIFE
2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Prestes, Lucas Raphael do Nascimento.
Poética na Animação: uma investigação a partir da obra de José-Manuel Xavier / Lucas Raphael do Nascimento Prestes. - Recife, 2024.
53 p.

Orientador(a): Nina Velasco e Cruz
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Cinema e Audiovisual - Bacharelado, 2024.
Inclui referências.

1. animação. 2. animação experimental. 3. poética da animação. 4. metamorfose. 5. José-Manuel Xavier. I. Cruz, Nina Velasco e. (Orientação). II. Título.

700 CDD (22.ed.)

AGRADECIMENTOS

Nos últimos 5 anos de graduação, sem minha mãe Janaina, meu pai Rogerio, minha irmã Amanda, meu irmão Roger, minha cunhada Jessica, meu cunhado Humberto, minha prima Samara, meu primo Renan e minhas "crionças" – Annabel, Gabriel, Dominic e Odara – nada seria possível. Mesmo de longe o apoio recebido foi incondicional para tudo. Amo vocês, nunca esqueçam.

À minha namorada Pollyanna pelo cuidado, parceria, amor e carinho. Espero seguir com ela o mais longe possível nessa vida.

Aos amigos Lucas e Ygor, que me acompanharam e foram minha rede de apoio em Recife. A partilha de ideias e pesos me fizeram ir longe e amadurecer mais. Salve aos Épicos Urbanos.

Aos amigos que ficaram em Caruaru, Alexandre, Gael e Vinicius que nunca mediram esforços de estar junto e conversarem sobre a vida quando fosse preciso.

Aos parceiros e amigos do Diretório Acadêmico de Cinema e Audiovisual, Amanda Barros, Bento Geammal, Corina Santiago, David Gibson, Felipe Duarte, Gustavo Ernandes, Hugo Barros, Matheus Lucca Soares, Sofia Lima, Tainá Brasileiro, Wandryu Figueiredo com quem pude me engajar para lutar pelo nosso curso e pela nossa profissão. Fizemos muito e continuaremos fazendo.

Aos amigos que por um golpe de sorte encontrei na Academy: André Arraes, Bianca Lima, Cecília Moraes, Geozedeque, Giovanna Paz, Ryan Araújo, Victor Kammerer. Vocês fizeram cotidianamente 2 dos últimos 5 anos muito mais leves de se levar.

Aos meus veteranos, padrinhos e amigos do curso: Andréa Neto, Cecília Assy, Felipe Karnakis, Ivan Adriano, Jota Carmo, Julieta Cavalcanti, Letícia Santos, Malu Rizzo, Maria Clara Almeida, Matheus Bispo, Pedro Lucas, Rafael Prado, Tiago Costa, Thiago Pombo, William Oliveira. Vocês me ensinaram tanto e foram minhas inspirações durante todo o tempo.

Para meus professores, cada um deles. Essa jornada não teria existido sem todo o esforço e dedicação existente em manter esse curso. Para Nina Cruz, obrigado pela paciência e apoio nas orientações. Para Marcos Buccini por ter me colocado nessa jornada de pesquisa acadêmica em área que tanto aprecio. Para Marcelo Costa por ter contribuído tanto com sua simpatia e acolhido um projeto de conclusão anterior com tanta generosidade. Para Ângela Prysthon por toda a contribuição intelectual em suas aulas. Para Fernando Weller por orientações paralelas e conselhos que me impulsionaram. Para

Mannuela Costa por todo o esforço em ensinar que fazer cinema é esforço. Para Cid Vasconcelos pelo amor tão palpável aos filmes. Para Laecio Ricardo pela camaradagem, dedicação e estímulo ao pensamento dado em suas disciplinas. Para Pedro Severien pelo curto tempo que ensinou com uma gentileza para todos.

Aos amigos Josias e Carol, o Casal Xavier, que conversam e aconselham como se nos conhecêssemos há anos. Salve esse espírito varzeano.

À minha família espiralar da capoeira. Andressa e Katherine, Briza, João Bonitão, José, Sabiá. Salve professor Tank, salve Capoeira da Várzea.

À minha geração avó que vem me ensinando cada vez mais a resistir ao mal do mundo e a abraçar seu bem. Estejam em matéria ou não, estão aqui.

RESUMO

A animação é uma área artística audiovisual que começa a se desenvolver paralelamente ao cinema, a partir do aparato técnico que as torna possíveis, a câmera. Se difere do cinema, principalmente, em sua maneira de construção do discurso audiovisual: o primeiro acontece de forma automática, a partir do acionamento do aparato técnico e o segundo, por sua vez, pode ocorrer a partir de acionamentos descontinuados da câmera para registros de construções imagéticas – desenhadas, esculpidas, pintadas, configuradas a priori – para, ao final, se tornar uma obra com movimento. Pelo procedimento de feitura, é uma das formas do discurso audiovisual com mais recursos disponíveis à sua produção, sejam próprios ou de empréstimo de outras áreas. Essas características podem tornar-se mais claras em obras de autores experimentais, que utilizam-se dessas possibilidades como princípios de criação dentro da forma da animação. Nesta monografia objetiva-se tecer observações acerca dos recursos de construção possíveis da poética da animação, a partir de traduções de outras formas artísticas. Essa observação se dará através da obra de José-Manuel Xavier, em seu trabalho prático e intelectual, a fim de observar a manifestação dessas possibilidades. Para isso, foi realizada revisão bibliográfica acerca do autor, das suas traduções dos campos artísticos da literatura, cinema e música para animação, além de investigar a possibilidade discursiva particular do campo animado: a metamorfose.

Palavra-chave: animação; animação experimental; poética da animação; metamorfose; José-Manuel Xavier.

ABSTRACT

Animation is an audiovisual artistic field that began developing alongside cinema, stemming from the technical apparatus that makes both possible—the camera. It differs from cinema primarily in its method of constructing audiovisual discourse: the latter occurs automatically through the activation of technical equipment, while the former can involve discontinuous camera activations to capture pre-constructed images whether drawn, sculpted, painted, or otherwise arranged—that, when assembled, create the final moving work. Due to its method of production, animation is one of the audiovisual forms that offers the greatest variety of available resources, drawing both from its own tools and those borrowed from other fields. These characteristics are especially evident in the works of experimental creators, who employ these possibilities as foundational principles in their approach to animation. This monograph aims to explore the resources available for constructing animation's poetics through the translation of elements from other art forms. This exploration will focus on the work of José-Manuel Xavier, examining both his practical and intellectual contributions to identify how these possibilities manifest. To this end, a literature review was conducted on Xavier's translations from the fields of literature, cinema, and music into animation, as well as an investigation into a distinctive feature of animated discourse: metamorphosis.

Palavra-chave: Animation; experimental animation; animation's poethics; metamorphosis; José-Manuel Xavier.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Frame 1 de Chose qui arrivent - 3 (2018) iniciando com um poema escrito em francês 16
Figura 2 – Frame 24 aos 26 segundos enquanto os versos se transformam um a um em imagens em movimento 16
Figura 3 – Frame inicial de Chose qui arrivent - 4 (2018) com um poema escrito em tela 21
Figura 4 – Frame 1 aos 15 segundos de Chose qui arrivent - 4 com uma figura formada 21
Figura 5 – Frame 10 aos 15 segundos com figura em deformação 21
Figura 6 – Frame 14 aos 15 segundos com figuras em evolução 21
Figura 7 – Frame 22 aos 15 segundos com figura em evolução e formação múltipla de novas figuras 21
Figura 8 – Frame 05 aos 16 segundos com formação de nova figura e múltiplas em evolução 21
Figura 9 – Rotoscopia no frame 1 aos 9 segundos de Passage 27
Figura 10 – Deformação no frame 20 aos 9 segundos de Passage 27
Figura 11 – Corpo fragmentado no frame 4 aos 12 segundos de Danse-Solo
Figura 12 – Corpo no frame 8 aos 13 segundos de Danse-Solo 27
Figura 13 – Pedras em movimento entram em cena uma a uma em Un coin pour dormir 28
Figura 14 – Ao final, todas as pedras tornam-se corpos humanos a dormir 28
Figura 15 – Frame 18 aos 21 segundos de Várzea - Dislate de pássaro, único com imagem criando o efeito de flicker 30
Figura 16 – Frame 24 aos 1 minuto e 29 segundos de Várzea - Dislate de pássaro, com partitura usada como animação pela sucessão rápida de páginas 30
Figura 17 – Cenas de configuração narrativas mais clássica em "Saudade, talvez..." a partir das memórias narradas do autor 31
Figura 18 – "Saudade, talvez..." aos 1 minuto 31
Figura 19 – Transformações ao longo de P&M, segundo 15 40
Figura 20 – P&M, segundo 16 40
Figura 21 – P&M, segundo 17 40
Figura 22 – P&M, segundo 18 40
Figura 23 – P&M, segundo 25 40
Figura 24 – P&M, segundo 26 40
Figura 25 – P&M, segundo 28 41
Figura 26 – P&M, segundo 30 41

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO **8**

1. A ANIMAÇÃO COMO ESCRITA POÉTICA EM JOSÉ-MANUEL XAVIER **11**

1.1. SOBRE JOSÉ-MANUEL XAVIER **11**

1.2. O HAIKAI COMO MODELO DE CONSTRUÇÃO **13**

2. ANIMAÇÃO E A RELAÇÃO COM OUTRAS ARTES **23**

2.1. A FRONTEIRA **23**

2.2. O TEATRO E O CINEMA **24**

2.3. A MÚSICA **28**

3. O ESPECÍFICO DO MEIO ANIMADO: A METAMORFOSE **33**

3.1. AS METÁFORAS DOS NASCIMENTOS DE ENUNCIADOS **36**

CONCLUSÃO **46**

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS **49**

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS E VIDEOGRÁFICAS **50**

REFERÊNCIAS LITERÁRIAS **51**

REFERÊNCIAS SITOGRÁFICAS **51**

INTRODUÇÃO

A animação tem sua história entremeada ao surgimento do cinema. Pode-se entender esse amálgama de cinema e animação pela origem comum do aparato da câmera enquanto possibilidade de criação para ambos os campos. Anteriormente, houve inúmeros aparatos imaginados e criados para simular movimento – os brinquedos ópticos – anteriores ao equipamento que viria a se tornar marco no surgimento do cinema (BENDAZZI, 2016, p. 12-20). O surgimento desse aparato, no final do século XIX, e experimentação e popularização, durante o século XX, possibilitou muitas incursões de nomes que são, na historiografia do cinema animado, referências por seu pioneirismo: Émile Cohl, Winsor McCay, James Stuart Blackton etc. (BENDAZZI, 2016, p. 30-37). Esses desbravadores trabalharam a partir de uma lógica ainda anterior à industrialização da animação nos EUA e resto do mundo, iniciado por Raoul Barré e que encontra em Walt Disney um dos maiores expoentes do processo de organização e assimilação dos recursos do cinema para a animação (BENDAZZI, 2016, p. 95-104).

Ambas as áreas possuem, naturalmente, aproximações. Contudo, o material bruto anterior à significação, sua matéria-prima, vem com características diferentes: o cinema captura de maneira automatizada a luz de uma materialidade direta, física, contínua. A animação, por sua vez, cria, em diversos suportes, a ilusão do movimento, muitas vezes manualmente, um quadro por vez. Essa, mesmo quando de uma materialidade direta, é descontínua, configurada anteriormente para ser capturada em etapas. Norman McLaren em carta a Georges Sifiano define animação como a arte de manipular a diferença em cada uma das etapas do movimento (SIFIANO, 1988, p. 10 apud GRAÇA, 2019, p. 190), sendo o movimento criado a posteriori, na exibição. De certo o aparato fílmico foi decisivo para o desenvolvimento da área da animação, possibilitando uma ampliação dos elementos ilusórios utilizados. Houve questões que vieram em paralelo, como supracitado: em seu desenvolvimento, associou-se à continuidade da lógica representacional do cinema, que, em seu momento inicial, advinha de linhagem teatral, chegando por essa continuidade à animação.

Além da questão representacional, há a do formato em que o trabalho foi organizado. O desenvolvimento de uma indústria de animação, inicialmente formulada nos EUA, segue os modelos de separação de trabalho próprio do processo fabril taylorista. A separação das etapas de trabalho é realizada por diferentes animadores com funções especializadas e hierarquizadas a partir de sua parcela de trabalho. Grosso modo, em um projeto de animação tradicional não-digital, as etapas de trabalho se articulam entre

artistas principais – responsáveis pelos chamados *key-frames*, unidade que marca a silhueta e postura das personagens em momentos considerados de importância – os *inbetweeners* – artistas que "preenchem" as lacunas entre as unidades dos *key-frames* – e demais artistas responsáveis por outras parcelas do trabalho: arte-final, colorização, cenários etc. (WILLIAMS, 2009, p. 47-60). As etapas da animação dentro da construção industrial segue uma organização em que os artistas, assim como na indústria do cinema, são guiados pelo desígnio de um roteiro, direcionado por um diretor dentro de certa interpretação do texto e com narrativas de uma tradição com menor possibilidade de explorações próprias aos procedimentos da área.

Entende-se que a área adquire lógicas e operações que não são, inicialmente, próprias a ela. Essa questão da "impureza" do campo, como se refere Badiou ao cinema (BADIOU, 2019, p. 304), não surge como um problema, essencialmente. Essas assimilações criam possibilidades a serem buscadas e experimentadas pelo meio. A questão é quanto à assimilação desses procedimentos e formatos em meios industriais, mais estacionários e menos voltados à diversificação, trazendo consigo parte de problemas já estabelecidos nas áreas que servem de inspiração aos ditos procedimentos. No caso da animação industrial, todo o trabalho realizado pela equipe de animação é limitado quanto ao discurso final da obra, que nem sempre se articula diretamente com o processo material da construção discursiva na animação. Pela influência herdada do teatro, por exemplo, o espaço de representação segue um formato que busca a lógica espaço-temporal. A aproximação com o cinema fotográfico industrial faz surgir, no conjunto dominante das empresas que realizam a animação, uma busca pela fidedignidade biomecânica do movimento, limitando suas possibilidades quanto à representação. Trata-se mais de um problema de organização produtiva limitadora do que das áreas das quais um grupo de recursos serve como motivador de experimentação. De fato, em sua fase pré-industrial, os pioneiros experimentadores e animadores fora do circuito por vir, criam em uma lógica maior de experimentação, sem intensa busca por fidedignidade científica e em diversidade de estilos possíveis. Ainda que venham a preparar o campo que se tornará industrial, esse intenso momento de utilização do meio para uma criação heterogênea é notável como parte constituinte da área. Por essas vias, entende-se os formatos criados pela animação industrial como apenas uma parte entre várias das possibilidades do campo.

Nessas muitas traduções possíveis ao procedimento e o resultado do animar, o campo da animação experimental mais se assemelha aos primeiros momentos do

desenvolvimento da área. A multiplicidade de abordagens fica evidente na variedade empregada pelos artistas. Além do mais, é claro como procedimentos de outros campos de criação infectam o fazer da animação. José-Manuel Xavier é um animador português contemporâneo que propõe pensar em outra gênese para a animação, renegando uma tradição do cinema/teatro, e se relacionando genealogicamente com a poesia escrita. As articulações do ator se dão em sua obra ensaística, e utiliza de tom irônico e ácido quanto ao campo e seus grupos industriais. Contudo, suas reflexões são úteis para tensionar modelos dados de criação na animação, mesmo que, naturalmente, suas visões não se encerrem como uma proposta única de possibilidade oposta à organização hegemônica industrial.

O presente trabalho utiliza da obra escrita e artística de José-Manuel Xavier como ponto de partida e base de investigação: a primeira parte se concentra nas aproximações da animação com o campo da literatura poética, especialmente ao haikai japonês, dentro do pensamento prático do autor.

Em seguida, em movimento contrário ao autor estudado, propõe-se adentrar nas aproximações entre cinema e animação, suas particularidades e limitações. Não é focado na animação como área contida dentro do campo cinematográfico, mas sim como campos autônomos que se relacionam através do uso do aparato técnico em diferentes utilizações do gesto e corpo.

Segue-se com uma investigação da animação em relação à música, tanto por sua natureza audiovisual, quanto pelas experimentações na tradução do movimento estimulado por essa área em variados formatos, como a utilização do seu ritmo ou do material da partitura para composição do material visto em tela.

Por fim, discorre-se uma discussão sobre a metamorfose, uma forma encontrada na especificidade do meio da animação, como pode ser definida e lida a partir de pensamentos filosóficos de Emanuele Coccia (2020) sobre a relação própria do conceito com a natureza do mundo.

1. A ANIMAÇÃO COMO ESCRITA POÉTICA EM JOSÉ-MANUEL XAVIER

1.1. SOBRE JOSÉ-MANUEL XAVIER

José-Manuel Xavier é português, nascido em Lisboa e mora desde 1965 na França, quando se mudou devido ao governo de António Salazar. Começou a trabalhar com animação aos 17 anos em uma agência publicitária, não possuindo formação específica anterior a sua experiência prática. Em entrevista ao jornal "Público" de Portugal em 2002, Xavier relata que seu contato inicial com a área foi criando desenhos animados para propagandas veiculadas na TVs (FONSECA, 2002).

Xavier é um autor que recorre a imagens e pensamentos filosóficos a todo o tempo para explicar suas práticas de criação e de pensamento, fazendo com que cada frase ou organização visual de pensamento estejam imbricados de uma intensa subjetividade. Seus textos, em grande parte disponíveis em seu blog pessoal, estão escritos na língua francesa, devido ao seu tempo de vivência na França.

Seus escritos misturam os pensamentos a respeito de sua prática e de diferentes momentos de sua biografia. Suas Notas Biográficas e durante todo o livro *Poética da Ilusão do Movimento*, por sua natureza ensaística, ilustram bem seu pensamento acerca de sua filosofia de trabalho, indicando seu gosto pelas artes com atenção especial à música, à poesia, à pintura, à gravura, linguagens inseparáveis em seu fazer. Xavier deixa claro que é afeito à ideia de animação como arte. Em relato, diz que aprendeu isso com o animador Alexandre Alexeïeff:

> Há cerca de 40 anos, durante a filmagem de um documentário que lhe foi consagrado intitulado *L'Impromptu d'Annecy*, Alexandre Alexeïeff sentado a meu lado nas margens do lago de Annecy, frente a uma câmara, voltou-se para mim e disse-me: "A animação é classificada como cinema, mas o público do cinema vai ver as nádegas da Brigitte Bardot, não é? Mas ele não vai ao cinema para ver coisas do José Xavier, de modo algum, o seu lugar é numa galeria de arte, não numa sala de cinema". (XAVIER, 2018, p. 11)

A partir daí, é assumido com muita convicção e clareza que sua visão sobre animação e seus processos é uma maneira de visionar muito particular, inclusive pelas suas opiniões expostas em tom ácido, passíveis de problematização devido aos outros atravessamentos capazes de suscitar, como no comentário de tom misógino repetido de Alexeïeff. A partir da observação de pioneiros, de sua vivência como animador e professor, bem como seu contato com o pensamento de animadores-artistas, como considera Alexeïeff, é que suas visões sobre o campo são formuladas. Em momento particularmente aberto sobre sua definição de arte, diz:

> Quanto à arte, ela é, para mim, o processo espiritual, intelectual, gestual e material que me permite dar feição ao objeto singular que destino a um destinatário. Dito de outra forma, eu sei o que a arte e os objectos de arte representam para mim, mas ignoro o que tudo isso significa para os outros. (XAVIER, 2018, p. 16)

Morando na França, assumiu a direção artística do Master Jogos e Médias Interactivos Digitais na *École National des Jeux et des Médias Interactifs Numériques* e em retorno a Portugal dirigiu o curso de Animação Profissional da Escola de Tecnologias Inovação e Criação. Essas instituições são todas de natureza técnica e não ligadas ao campo acadêmico, não estando associado seus textos aos formatos mais ordenados da pesquisa científica, o que o confere, com um estatuto que também defende em seu relato, o da arte como um processo de experimentação prática:

> Falamos de arte.
> Constato que a arte, antes de se tornar aquilo que finge ser, foi, durante milhares de anos, a prática de um saber-fazer adquirido por meio de experiências sucessivas.
> Daí provém a minha íntima convicção de que a arte é, antes de mais, uma atividade experimental. (XAVIER, 2018, p. 09)

Toda essa compreensão do indivíduo que aqui abordamos não significa que ele não baseie seus pensamentos e visões em referências do campo acadêmico, além do supracitado artístico. Ele o faz de maneira que fica claro como parte de uma investigação particular de suas inquietações. Em seu livro, especialmente tratando de suas influências do campo da poesia, são citados diversos autores, a maioria de matriz europeia, como Fernando Pessoa, Georges Hyvernaud, Stéphane Mallarmé, Gaston Bachelard, Étienne-Jules Marey, Raymond Queneau, Jules Renard, Oscar Wilde, Paul Valéry, Maurice Coyaud, Irene Lisboa, Camille Soula, Teresa-Rita Lopes, André Suarès, Henri Michaux, Gaetano Kanizsa, e uma outra parte - menor, mas igualmente importante - de matriz japonesa Hôsha, Genshi, Taigi, Saryü, Matsuo Bashö, Saimaro, Seishi.

A principal importância dessa discussão é esclarecer a natureza íntima e específica com que Xavier tratará o tema a partir de uma experiência pragmática, como ele mesmo diz que a arte deve ser, além de quais linhas do pensamento que o influenciaram e que a elas recorre para argumentar com seus textos. Desta compreensão, a análise da obra ensaística se coloca em pauta para discutir o que abarca seu pensamento sobre o fazer da animação.

1.2. O HAIKAI COMO MODELO DE CONSTRUÇÃO

Em seu livro A Poética da Ilusão do Movimento, Xavier se apresenta como um grande defensor da criação da animação como um processo autoral individual, carregado de uma subjetividade particular para a criação do movimento. Para ele, o processo de criação na animação deve ser solitário, pois só assim um autor é encontrado. Como paralelo, coloca as partes de uma animação como palavras em uma frase. Concentra-se em dizer que o "animador-artista" deve articular todas as "fases" de trabalho, criticando profundamente a forma de organização industrial, que quebra as etapas de uma construção animada de forma desigual e ilógica:

> E se a fase de um movimento ilusório fosse o equivalente de uma palavra?
> E se o segmento de um movimento fosse o equivalente de uma frase?
> Por exemplo, se pretendessemos escrever a frase: se amanhã estiver bom tempo vou à praia, segundo os preceitos do taylorismo, o chefe começaria por escrever: amanhã tempo praia. Depois um assistente viria preencher, com outras palavras, os espaços deixados em branco no intuito de completar e de estabelecer sentido entre amanhã, tempo e praia. [...]
> Ressalta dessa comparação uma evidência: o taylorismo convém talvez à montagem de automóveis, mas de maneira nenhuma à arte da ilusão de movimento. (XAVIER, 2018, p. 55-56)

Nesse ato de valorizar a criação individual, Xavier prossegue com a metáfora da palavra e da literatura para a animação. Ele diferencia as maneiras de produção autoral e industrial como uma liberta e outra constritiva, uma é poesia, a outra é prosa. Leva então esse comparativo ao dizer que a poesia é a forma de enxergar de outra maneira em relação ao estilo que serve para "contar histórias, redigir documentos administrativos, teses, decisões de justiça, mandatos de captura, sentenças, romances e novelas e tantas outras coisas que nunca me interessaram" (XAVIER, 2021). Sua predileção por uma individualidade do artista se encaixa na metáfora da palavra: há uma ideia de criação com um significado final bem estabelecido que é um discurso único e não pode ser fracionado. No entanto, há de se realçar que o autor evita comentários sobre trabalhos colaborativos, apesar de elogioso a figuras como Norman McLaren, que durante seu tempo coordenando a *National Film Board* do Canadá, escapava à organização industrial, mas não em negação completa do trabalho em conjunto e nem um abraço total à lógica de autor (GRAÇA, 2019, p. 102-103).

Fazer uma animação seria, portanto, como escrever pelo imenso prazer "em desenhar com palavras e em escrever com imagens" (XAVIER, 2021) e dessa maneira exprimir que o discurso da escrita como as imagens da animação está no movimento.

Segundo ele, quando um animador se senta à mesa para animar, seu cérebro já trabalhou anteriormente. Esse animador está dentro de um imaginário que o autor traça em fuga da estrutura taylorista industrial: não anima por uma requisição externa a si, ou que caberá em um processo maior que o ato de animar, como um filme, não busca um espaço de representação corriqueiro ou "prosaico". Nisso, estariam incluídas também as dimensões da obra: o prosaico é longo e a poesia, curta. Animar ao "belo prazer" se distingue pelo fato de "*poder transformar* aquilo que sente em qualquer coisa que se vê e parece mover-se". Esse texto em movimento, surgiria intuitivamente, a partir de palavras diversas que são postas no papel. Diferente do animador taylorista, no entanto, a lógica não é traduzir algo óbvio, mas "transmitir o indizível" (XAVIER, 2018, p. 74).

Para Marina Estela Graça, essa relação do animador com sua criação como uma transformação processual está implicada também nos meios técnicos de realizar a obra animada, aspecto em muito ignorado por Manuel Xavier em prol da ênfase na linguagem, pois a manipulação das imagens deverá atravessar um dispositivo técnico:

> Não tendo origem fora do próprio fazer que, de modo simultâneo, implica a mesma ação tanto do autor quanto o inteiro dispositivo, as qualidades expressivas da ilusão do movimento e do fato fílmico tomado em seu conjunto são, por isso, determinadas pela natureza dessa relação. [...] A obra não se faz pela subtração e apagamento do dispositivo, mas pela sua integração fisiológica. (XAVIER, 2018, p. 95-96)

Portanto, além do gesto corpóreo do animador, sua relação com o material técnico também determina o resultado que será apresentado ao final do processo de articulação das relações incluídas tanto na criação nas fases, quanto na assimilação técnica do que é feito. Quebrar o processo de movimento automatizado é uma articulação do corpo e da mente para superar o automatismo maquinal. Além do que, não se pode ignorar que além do aparelhamento técnico, algo que impactará na significação do objeto final, já começa a ocorrer na escolha do que será dito pelo movimento através da configuração possível pela seleção da técnica material a ser utilizada. Manuel tem como técnica principal a animação feita à mão com tinta preta, com objetivo de retirar o supérfluo da criação; diminuir os ruídos para se atingir sua compreensão que "A imagem não diz. A imagem sugere, evoca, insinua, induz, faz por vezes recordar, mas nunca diz expressamente. O dizer é privilégio do movimento" (XAVIER, 2018, p. 68).

Sobre a evocação e a sugestão, Xavier afirma sobre a descoberta que realiza sobre o próprio trabalho. Ao ouvir a música de Maurice Ravel para piano *Une barque sur*

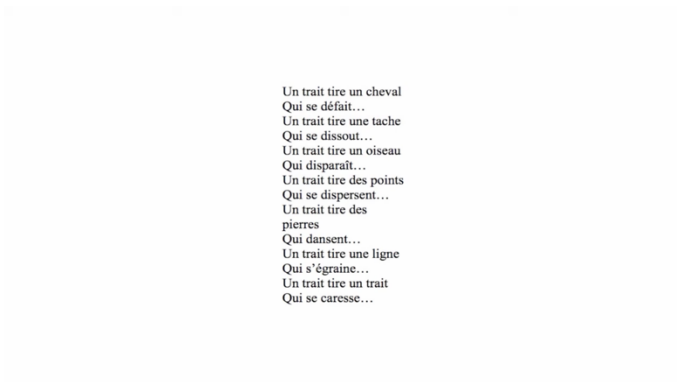
l'océan sentiu-se inspirado para animar. No entanto, não cairia facilmente na simplicidade de se inspirar literalmente no título e tecer imagens marinhas de um barco a navegar. Ao invés disso, começou seu processo de "animar a esmo" dentro da profunda subjetividade do autor individual e criou 20 fases para criar o movimento, vendo "os rastros do movimento da música de Ravel" (XAVIER, 2021), coincidindo não só com o essencial da imagem, mas com a ideia do preto e branco do teclado.

A ideia articulada por esses rastros encontra uma ativação entre o preto da tinta e o branco do papel que evocam não só uma filosofia própria do essencial ao trabalho, como também uma organização do discurso. O "artista-animador" deve considerar cuidadosamente o espaço em que o discurso se encontrará enunciado. Xavier discorre de maneira pouco elogiosa sobre o tipo de articulação representacional utilizada em animações tradicionais com as heranças da prosa, considerando os maiores erros de organização de espaço por uma "remota convenção teatral": as ideias de permanência, unidade e estabilidade (XAVIER, 2018, p. 36). Pela sua matéria-prima de espaços reais e dos corpos humanos ocupando os espaços, é compreensível que o cinema fotografado se utilize de alguns dos artifícios do teatro, mas para Xavier a animação não devia seguir qualquer desses princípios. Especialmente articulando uma animação poética, há uma concepção diferente que é lançada por Manuel:

> "O espaço de representação duma animação poética deve-se distinguir do espaço de representação de uma animação prosaica. [...] Se, no texto poético, o branco assinala a pausa e o silêncio, o que é natural na medida em que a ausência de palavras simboliza a ausência de voz, a superfície branca da representação deverá significar, portanto, tanto quanto as próprias figuras." (XAVIER, 2018, p. 36)

Daí se desdobra ainda mais sua escolha estilística: o papel branco e o preto das palavras, o papel branco e o preto das imagens. Dentro da dimensão central que já desenha claramente, afirma então: "A poesia e a animação são mais irmãs que primas e entrecruzam-se algures num território indeterminado situado entre a música e a linguagem" (XAVIER, 2018, p. 83).

Figura 1 – Frame 1 de *Chose qui arrivent - 3* (2018) iniciando com um poema escrito em francês



Fonte: Captura de frame

Figura 2 – Frame 24 aos 26 segundos enquanto os versos se transformam um a um em imagens em movimento

Fonte: Captura de frame

É guiado especificamente pela lógica poética que Xavier vai tratar da estrutura do discurso, que na animação se dá pelo movimento, que o gênero poético do *haikai* será remetido. Esse é um gênero de poema japonês caracterizado por sua construção em dezessete sílabas, separadas em três versos, o primeiro com cinco sílabas, o segundo com sete e o terceiro novamente com cinco sílabas (HIRASHIMA, 2007, p. 105). Pelas características do gênero, talvez essa seja a modalidade poética que mais se articula com o processo de criação do autor: aparece a concisão, a transformação de movimento da imagem a cada verso e o silêncio representado pela organização tipográfica em branco que articulam o espaço poético.

Por articular as analogias do gênero com a animação, duas propriedades próprias da criação do audiovisual são realçadas: o tempo e o espaço. As dimensões são importantes para compreensão das possibilidades próprias do meio de desenvolvimento. Para melhor compreender as articulações possíveis nesse gênero poético, é importante entender essas ideias dentro da construção do *haikai*. É encontrado no gênero, não só pelo

seu desenvolvimento histórico, mas também devido às possibilidades expressivas devido à concisão, o último estágio de desenvolvimento da cultura lírica japonesa. A articulação em dezessete sílabas pede que o estado do poeta seja o instante sensorial, o “agora = aqui”:

> O próprio Bashö distingue o haikai do tanka, considerado o primeiro como expressão da experiência instantânea. Essa experiência não é emocional, é sensitiva, é um tipo de sintonia entre o alvo da percepção (mundo exterior) e o íntimo; surge num instante e se extingue noutro. Conforme as palavras do próprio Bashö, [...] parece ser algo semelhante a "uma luz que se vê em algo, e deve ser fixada em palavras antes de se apagar no coração." O tempo para nesse momento. [...] A regra consiste no fato de que, quanto mais curta é a forma, mais o poema volta-se para o presente imediato. (KATO, 2012, p. 100-101)

José-Manuel Xavier expõe sua valorização por obras concisas, que significam mais pela capacidade simbólica que sua sugestão atinge por se caracterizar como um instante. Por essa ideia do instante, parece estar buscando uma dimensão basal, que passe tão rapidamente que não haja tempo de racionalizá-la. Uma busca por um fenômeno que crie um movimento emocional, que não dê tempo de ser aludido, mas precisa ser contado, assim como próprio dos *haikai*: "coisas perfeitas nunca deveriam durar ao olhar mais do que um instante" (XAVIER, 2018, p. 78). A criação do instante parece ter sido o mote mais inspirador que Manuel Xavier encontra em seu contato com o gênero poético e sua característica própria.

> A celebração do instante é uma marca do haikai, de um instante incomensurável. Nesses breves poemas há dois elementos importantes: aquele que expressa a circunstância geral e o outro que envolve a percepção momentânea, ligados em geral por uma palavra cortante, kireji, que produz um efeito impactante, semelhante ao exercido por um koan. (TEIXEIRA, 2015, p. 50)

O efeito impactante é uma experiência meticulosa de criação, de equilíbrio e encontro entre os fenômenos naturais, externos, e seus desdobramentos a partir da subjetividade dos poetas que o desenvolveram. Esse momento é algo único de cada poeta para transcendê-lo, sendo próprio do gênero que "provoca um despertar, não há dúvida, e nesse sentido aproxima-se do satori destacado no zen budismo, quando se rompe a relação entre sujeito e objeto, provocando uma sabedoria distinta: *prajna*. E o sentimento estético é vivido de forma mais intensa" (TEIXEIRA, 2015, p. 51). O *prajna* é a experiência quando o rompimento entre sujeito e objeto é superado, pois há um

entendimento total da infinita totalidade das coisas. Quando se entende o estado do "aqui = agora" e, portanto, tudo ganha uma ideia de mobilidade, que mudança constante e de transitoriedade.

Essas compreensões em estudos sobre o *haikai*, articulam uma relação única passando pela análise do animador. Em seu esforço, ao analisar um poema *haikai*, Manuel Xavier pensa sobre as ideias de transitoriedade dentro do seu pensamento de instante, da perfeição encontrada no fenômeno. Entende que a imagem não é o principal ponto de articulação, pois essa é a pincelada que inicia as manchas no papel. Apenas com todos os elementos postos em movimento é que a experiência entra em funcionamento e cria um rompante impacto que perdura na mente e nas percepções: “o tempo da imagem e o tempo do movimento não são idênticos. Se a construção mental das imagens é imediata, o tempo subjacente consagrado ao decorrer das ações e às eventuais interacções entre os protagonistas é tacitamente lento” (XAVIER, 2018, p. 78).

A dualidade irregular sobre os tempos de criação da imagem e da ocorrência do movimento, são especialmente caras ao pensarmos a dimensão enunciativa da imagem animada. Além de dimensões de interesse, como a construção do movimento pela articulação dos espaços vazios – o que podemos encontrar ressonância ao pensarmos sobre a organização visual da própria animação poética – há também uma busca mais profunda de identificar a natureza do instante na materialidade da criação fílmica. Ao discutir a dimensão unitária da enunciação animada, Marina Estela Graça nos oferece uma percepção:

> O fotograma é a unidade no tempo de duração e decorre da efetividade e qualidade da percepção de movimento pelo espectador. Tem, portanto, uma existência dual (na produção e na projeção): enquanto unidade material, física, que carrega informação gráfica (contentor) numa sequência de fotogramas; e enquanto unidade de tempo (instante) numa sequência projetada ou emitida. (GRAÇA, 2022, p. 06)

A fim de também delimitar o que será encapsulado na formação poética da animação, vemos uma confluência entre a visão de Xavier e Graça sobre o que impele a potência da animação em ser "irmã" da poesia. A capacidade máxima de, se extrapolarmos a conceitualização sobre o *haikai* como instante de união entre o externo e o interno, criar instantes que não existiam antes do processo mental e os gestos o colocarem em materialidade para ser processado pelo aparato técnico e finalmente existir o movimento discursivo no momento que alguém a assiste:

> A animação permite imagens que são alguma coisa pela primeira vez. Como resultado da perceção ou de um processo de conhecimento (não apenas visual); de recordações; da imaginação; de processos de reificação; ou do registo de gestos. Existe liberdade na escolha das formas gráficas em todos estes casos. A animação é o processo escolhido precisamente por poder prescindir da relação de coincidência icónica com os comportamentos e formas visuais que podemos observar no mundo real. (GRAÇA, 2022, p. 08)

É sabido a ideia de que a ilusão do movimento só é um fenômeno completo a partir de um cérebro humano, onde as imagens em sucessão ganharam a sua dimensão discursiva ao ser processada pelo órgão humano (XAVIER, 2021). Assim, se juntarmos as discussões – a do *haikai* e sua construção a partir do instante interno e externo, a animação e sua criação de um instante não antes existente, a articulação dos instantes em unidades de fotogramas que criarão a ilusão do movimento – nos cercamos de uma percepção do processo de animação poética como uma presentificação de instantes que falam através do movimento. Falar pelo movimento é uma habilidade expressiva que pode significar pela sua dimensão mais constante de efemeridade e pelo menor dos elementos imagéticos a serem criados gestualmente pelo animador. É na mudança desses elementos que se opera a diferença do que se tornará, se metamorfoseando e criando o movimento em cada etapa.

Essas etapas surgem como uma enxurrada de possibilidades de enunciação e expressividade, mas em particular a não referencialidade e a capacidade metamórfica da imagem são explicitadas como recurso valioso por Xavier em seu processo de criação. Ele descreve seu processo levando em conta a criação de imagem e sua particular característica metamórfica, descrevendo materialmente as etapas técnicas do seu fazer:

> Vamos voltar nossa atenção para a figura em movimento e imaginar uma independência de movimento tão forte que modificará a ordem e o arranjo da figura de forma a mudá-la completamente. Esse movimento, agora liberto, da mesma forma que uma rajada de vento se faz notar através das nuvens, que pode alterar sua forma como desejar, é simultaneamente significado, conteúdo e narrativa.
> Vamos pegar duas figuras diferentes. A transformação de uma na outra fará com que a fronteira que as separa desapareça e criará uma ambiguidade que pode ser dividida em três etapas:
>
> 1 Deformação da figura - 2 Figura em evolução - 3 Formação de uma nova figura.
>
> Essas três etapas correspondem a uma transformação na qual a narrativa é o percurso feito entre o ponto A e o ponto B por todos os pontos da figura em movimento.
> Essas etapas ocorrem dentro do percurso, que por sua vez é dividido em dois espaços por outra etapa: uma fase transitória. Esses espaços não

> necessariamente têm o mesmo valor. O percurso pode ser dividido de forma regular ou irregular, dependendo da estratégia narrativa desejada.
> Dependendo de como a fase transitória é movida dentro do percurso, as proporções das etapas mudarão. Essa mudança afetará o movimento narrativo, intensificando ou amenizando os efeitos da evolução e da expectativa na transformação.
> A transformação é apenas narrativa quando a duração da última etapa e da primeira etapa é menor ou igual a todas as outras etapas no movimento. Nesse caso, nossa atenção se concentra no movimento dentro do percurso e não nas etapas no início e no fim. (XAVIER, 2018b, tradução nossa)[1]

Aqui surge uma real dimensão entre as características da animação e sua relação genealógica com o haikai e a poesia: o discurso poético é um discurso inscrito em possibilidades de transformação da referencialidade, saltando no tempo e espaço próprios que permanecem no instante, esse caracterizado por sua duração curta e efêmera. A descrição em três etapas de Xavier ainda mais descrevem dentro da lógica de construção do haikai pela sua estrutura de três versos, onde cada etapa da imagem se transforma no que quiser enquanto funda o próprio discurso e o próprio movimento, relacionando-se imediatamente entre si e, ao final, criando o instante que perdura pelo seu discurso em movimento.

[1] "Let us turn our attention to the figure in movement and imagine an independence of movement so strong that it will modify the order and arrangement of the figure so as to change it completely. This movement, now liberated, in the way that a gust of wind makes itself known through the clouds whose shape it can change as it pleases, is at once meaning, content and narrative.
Let us take two dissimilar figures. The transformation of one into the other will make the border that separates them disappear, and will create an ambiguity that can be divided into three steps:
1 Deformation of the figure – 2 Figure in evolution – 3 Formation of a new figure.
These three steps correspond to a transformation in which the narrative is the course taken between point A and point B by all the points of the moving figure.
These steps take place inside the course that is itself divided into two spaces by another step: a transitory phase. These spaces do not necessarily have the same value. The course can be divided in a regular or irregular way, depending on the narrative strategy desired.
Depending on how the transitory phase is moved around inside the course, the proportions of the steps will change. This change will act upon the narrative movement, thus intensifying or lightening the effects of evolution and expectation on the transformation.
Transformation is only narrative when the duration of the last step and the first step is shorter than, or equal to, all the other steps in the movement. In this case our attention is concentrated on the movement within the course and not on the steps at the beginning and end."

Figura 3 – Frame inicial de *Chose qui arrivent - 4* (2018) com um poema escrito em tela

Figura 4 – Frame 1 aos 15 segundos de *Chose qui arrivent - 4* com uma figura formada

Fonte: Captura de frame

Figura 5 – Frame 10 aos 15 segundos com figura em deformação

Figura 6 – Frame 14 aos 15 segundos com figuras em evolução

Fonte: Captura de frame

Figura 7 – Frame 22 aos 15 segundos com figura em evolução e formação múltipla de novas figuras

Figura 8 – Frame 05 aos 16 segundos com formação de nova figura e múltiplas em evolução

Fonte: Captura de frame

Vale notar que a perspectiva aqui abordada é afunilada a partir da perspectiva individual de um animador-autor. Sua maneira de estabelecer relações no fazer animado deixa de lado parcelas significativas das possibilidades de enxergar essas relações entre as histórias escritas e as animadas. A exemplo, o campo animado mantem uma forte ligação com formas narrativas convencionais. Mais significativamente, no campo da animação industrial, o conto de fadas é abordado há décadas pela Disney. Como comenta Wells (2009), o estilo narrativo escolhido pelo produtor e pela empresa levam a um "hiper-realismo" na animação, com construções e movimentos ortodoxos, marcados pela busca do real em meio às estilizações capazes de exercer no meio.

O estilo visual e discursivo adotado por Xavier, acaba deixando de fora de suas reflexões uma imensa rede de possibilidades da animação. Ao alçar o campo como independente área independente, mas focar apenas nas formas de representação desenhadas, campos que a animação alcança com facilidade como os videogames, a animação volumétrica (digital), a animação aplicada ao design (motion graphics), a animação fotográfica (stop-motion e suas possibilidades), ficam a margem de seus pensamentos. Os campos citados têm possibilidades que podem orbitar outras influências e experimentações e se somam como amostra das profundas possibilidades do campo.

2. ANIMAÇÃO E A RELAÇÃO COM OUTRAS ARTES

2.1. A FRONTEIRA

As ideias de José-Manuel Xavier são proposições interessantes quanto à natureza da arte animada, contudo não esgotam as reflexões sobre o meio. Em sua rejeição ao cinema, somos impelidos a comparar suas naturezas. Seus afastamentos podem ser vistos nas visões do autor, enquanto podemos ter outra apreensão de suas aproximações ontológicas.

Como anteriormente exposto, o mesmo aparato técnico permitiu o desenvolvimento de ambas as áreas das imagens em movimento. Suas capturas são distintas enquanto forma produtiva, mas ambas seguem os mesmos princípios de quebra de movimentos em fotogramas para sua captura e futura reestruturação para a fruição de um público. Em seus formatos audiovisuais, não só a imagem, com suas características de configuração visual, assim como a cadência do movimento sequencial, como o som estão em funcionamento na criação de uma obra final. Quando refletiu sobre o cinema, Alain Badiou se refere ao meio como uma “arte impura” (BADIOU, 2019, p. 304). Para ele, as características tomadas das outras artes possibilitam um desenvolvimento do meio onde processos produtivos e significações dos outros campos podem ser acumulados na criação de uma nova obra.

A classificação pode ser incorporada com facilidade à animação. Mesmo se tratada como campo separado, sem a junção nominal de “cinema de animação”, as características de criação possuem um alto agenciamento na configuração de linhas e volumes, notando que “a animação permite que sejam combinados múltiplos sistemas de significação na enunciação gráfica das imagens” (GRAÇA, 2022, p. 424). Essas significações possuem uma grande herança do campo das artes plásticas, podendo ser somadas ao som e o ritmo que impõe às figuras em movimento, somando em fôlego com as propostas únicas do campo, como propõe José-Manuel Xavier.

Ainda no pensamento desse autor, a própria proposição de uma outra genealogia para o campo, explicita o processo mestiço e fronteiriço que guia tanto a animação quanto o cinema. As imagens lidas como palavras poéticas solicitam um ritmo, uma cadência, uma outra leitura além das próprias linhas. Por esse processo de mesclagem, há incorporações e perdas que serão relativas ao meio: enquanto defende que a animação é irmã da poesia, delega ao cinema a família da prosa, com o teatro como uma etapa anterior. Xavier descarta essas heranças alegando questões de seu interesse e gosto, mas

há também de se pensar nas capacidades da animação em comunicação com essas configurações de produção artística.

2.2. O TEATRO E O CINEMA

Quando Giorgio Agamben reflete sobre a perda do gesto na sociedade burguesa e sua consequente obsessão para a captura e preservação do gesto, ele chega ao cinema como uma área que dará conta também dessa missão, colocando então a centralidade nesse elemento: "O elemento do cinema é o gesto e não a imagem" (AGAMBEN, 2008, p. 11). Essa captura realizada pelo cinema, seria ligada a um gesto cultural, de um corpo real, com sutilezas e patologias próprias. A imagem fotográfica revela o "inconsciente ótico" em detalhes e especificidades biomecânicas. Essa captura, no entanto, cria um processo de assimilação do movimento pelos aparatos técnicos e sua abstração para tornar-se reprodutível em outros contextos culturais.

De outras maneiras, há a descontextualização dos gestos junto aos equipamentos eletrônicos e máquinas. A interação frequente do gesto com equipamentos técnicos foi analisada mais amplamente por Lisovsky (2018). Desde seu uso para a vigilância policial e o controle do trabalho na linha de produção até a ubiquidade de gestos pré-determinados que interagem com celulares, portas automáticas, computadores e equipamentos inteligentes, o gesto foi tornando-se preso e calculado a usos específicos, perdendo parte de sua espontaneidade.

De qualquer modo, o processo fotográfico no cinema procura, na obsessão da perda, o orgânico e espontâneo dos corpos, mesmo quando seus gestos são partes de um monitoramento, com seus agenciamentos próprios somados a processos inconscientes do movimento. A utilização e observação desses corpos com características genuínas é parte do processo de linhagem do teatro, associada à prosa por José-Manuel Xavier, sendo sua captura a contribuição do aparato técnico. O teatro, que tem como característica "o colocar da máscara" (PEIXOTO, 1970) para sua representação, é o campo de translar do gesto. A categoria de ator, e suas diversas declinações litúrgicas, configuram uma atividade de recaptura do gesto e sua manipulação intencional para a produção representacional. O cinema irá herdar essa categoria e desdobrar outras complementares no aparato de captura das imagens. Esses campos artísticos, assim, se tornam um campo de busca pela manutenção de um gesto humano.

Esse gesto real e espontâneo, mesmo mediado pelo aparato técnico, possui a vantagem de uma existência prévia, com sutilezas e detalhes tão minuciosos que a

imagem capturada pode passar por inúmeras revisões e análises para demonstrar o "inconsciente ótico"[2] ou o inconsciente do movimento. Por mais que tenha a possibilidade de criação dentro de um amplo espectro, a situação do gesto na animação figura em outro campo. Enquanto sua construção desautomatizada permite um grande agenciamento de caminhos possíveis para a apresentação final do gesto – automatizado, gracioso, bruto, – não é na captura de um gesto real que irá operar o campo animado.

Ao analisar o trabalho realizado por Norman McLaren no National Film Board, Marina Estela Graça depreende uma análise do gesto dos criadores enquanto "comunidade criativa", componente da obra a partir de sua operação com a materialidade fílmica (GRAÇA, 2019, p. 104). A natureza experimental da obra de McLaren é mais próxima da encontrada em Xavier, e por esse último apreciada. No processo de McLaren, os profissionais envolvidos na criação da animação deixavam impressões de seus gestos na criação fílmica. Longe do romantismo, sustentando em certa medida por Xavier, quanto ao papel do autor, a interação da equipe em experimentação de McLaren era quem criava os rastros no objeto fílmico: a poeira na sala, o corpo debruçado sob a película sendo animada sem câmera, rastros dos dedos, tudo colocava-se como a presença do animador em sua criação. Essa criação de "acasos inevitáveis" vem a partir da consciência de McLaren da "força com que a máquina imprime sua presença naquilo que realiza", fazendo com que a forma de recuperar a possibilidade de autoria em relação à obra seja o processo de abertura "a soluções poéticas libertadas pelo erro e pelo imprevisto" (GRAÇA, 2019, p. 112). Diferente dos gestos espontâneos do corpo que a manipula, a máquina tem o princípio de imprimir-se no que realiza, e o gesto na animação será definido no modo de operacionalização de meus meios.

A animação no presente, tanto em sua apresentação por volume ou por linhas, já possui os movimentos nessa forma industrial mediada em grande modo da geração automatizada de computadores. Assim como a busca por eficiência do gesto da esteira de produção, a necessidade de plena economia de tempo é transferida a esse tipo de produção, sendo programados cálculos para os processos de movimentação nos softwares computacionais. Em suas interfaces, há maneiras de alterar os valores pré-calculados, mas os programas oferecem uma mediação maior sobre o objeto animado. A experimentação

[2] O conceito foi cunhado por Walter Benjamin e é definido em relação à capacidade dentro da utilização da fotografia: "Percebemos em geral o movimento do homem que caminha, mas nada percebemos de sua atitude na exata fração de segundo que ele dá um passo. A fotografia nos mostra essa atitude, através de seus recursos auxiliares: câmera lenta, ampliação. Só a fotografia revela esse inconsciente ótico, como só a psicanálise revela o inconsciente pulsional" (BENJAMIN, 1985, p. 94).

com a materialidade busca a menor interferência e mediação possível pelo aparato, encontrando seu gesto pela fruição não só da animação como do processo surgido a partir das invasões e intervenções na matéria-prima: os erros, a escolha, a mão do animador e o acaso, todos se apresentam no objeto final.

Como representação, os corpos produzidos são dotados de movimento, mesmo quando não de indexação, e tem possibilidades de outra natureza que não dos corpos naturais. Christiane Medeiros discute como na animação, a ação do gesto irá aparecer em um momento histórico que o "o humano se dissolve no imaginário e na representação" (MEDEIROS, 2022, p. 71). No andamento dos questionamentos artísticos do século XX, o gesto na representação animação, em figuras humanas ou híbridas entre objetos, animais e humanos, aparece na base de sua distorção: "na arte animada o que está na base de seu apelo é, justamente, a espetacularização do não-corpo" (MEDEIROS, 2022, p. 75). Dentro dessa leitura, Xavier operacionaliza a criação de uma imagem em movimento que não é lógica como assim é um não-corpo. Os movimentos não são o mesmo gesto do campo fotográfico, mas um "Outro Movimento" (XAVIER, 2018b, 2021). Esse é um artefato, de ordenação mental, fora da ordem do movimento do cosmo e da vida biomecânica, em que é usado "para criar espanto, emoções, para tornar visíveis coisas improváveis, para mostrar coisas efémeras que não existem" (XAVIER, 2021).

Em seus filmes, mesmo quando a aparência do corpo humano surge, Xavier o distorce e transforma. Suas figuras transitam por diferentes estágios de indexação da silhueta humana ou de outros seres e objetos. O corpo humano irá aparecer em algum formato na maioria das obras do autor, alguns traçando maior importância simbólica em seu processo: em *Passage* (2018) e *Danse-solo* (2018), são realizados com o movimento humano em seu centro, com a expansão dos gestos para o "outro movimento". As figuras em ambos os filmes dançam com contorções e movimentos que mudam seus corpos em uma elasticidade das expressões e membros que se separam e retornam ao seu lugar original. Mesmo com a presença de silhuetas feitas através de rotoscopia, essas tornam-se rapidamente silhuetas simples que não se inscrevem em coreografia alguma, sem música alguma a conduzi-las.

Em filmes com maior indexação dos corpos humanos que ajuntam-se ao final, aparecem em *Un coin pour dormir* (2021) objetos em movimentos convulsionados que transcrevem trajetórias na tela antes de depositarem-se como corpos ao chão, dormindo como indica o título. Objetos sólidos com aparência de pedras em suas irregulares formatações geométricas, surgem e passeiam em tela até depositarem-se na regularidade

de um corpo humano imóvel. Mesmo como pedras, sua imensa plasticidade os diminui e expande, tomando formas de esculturas ou rochas empilhadas até o rápido momento seguinte, onde novamente se deformam e se tornam o corpo estático. Não são esses corpos tão visivelmente humanos que projetam gestos; antes as pedras com sua velocidade própria e em suas protuberâncias surgindo e retraindo que criam impressões sentimentais, e os corpos parados a dormir.

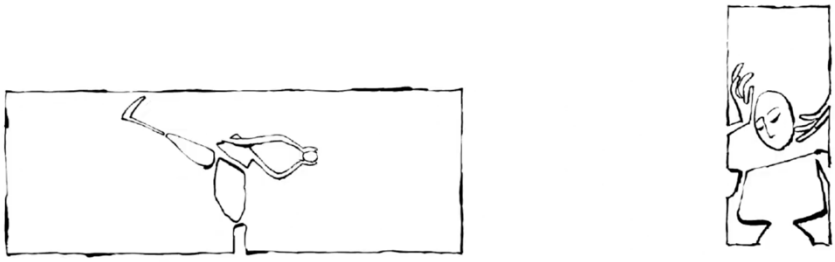
Figura 9 – Rotoscopia no frame 1 aos 9 segundos de *Passage*

Figura 10 – Deformação no frame 20 aos 9 segundos de *Passage*

Fonte: Captura de frame

Figura 11 – Corpo fragmentado no frame 4 aos 12 segundos de *Danse-Solo*

Figura 12 – Corpo no frame 8 aos 13 segundos de *Danse-Solo*



Fonte: Captura de frame

Figura 13 – Pedras em movimento entram em cena uma a uma em *Un coin pour dormir*

Figura 14 – Ao final, todas as pedras tornam-se corpos humanos a dormir

Fonte: Captura de frame

2.3. A MÚSICA

Xavier elenca a música como uma linguagem artística que integra a composição de uma família com a literatura poética e a animação. Como citado anteriormente, o autor diz: "A poesia e a animação são mais irmãs que primas e entrecruzam-se algures num território indeterminado situado entre a música e a linguagem" (XAVIER, 2018, p. 83). Segue então uma breve comparação de certos elementos do campo, sendo a animação:

> uma música visual, dinâmica, ritmada, escrita com os símbolos do silêncio, quer dizer, com as manchas, os traços, as linhas e os pontos com que se escrevem as melodias surdas que o pensamento lê, escuta interiormente e entende. [...] bem antes que o sentido do movimento chegue claramente ao espírito, a sua melodia visual já enfeitiçou o olhar; e o seu mistério participa à impressão de beleza. (XAVIER, 2018, p. 83)

Essa aproximação da música e seus elementos traduzida como imagem no audiovisual não é exclusiva da animação. Nina Cruz e Luíza Alvim (2019) empreenderam a escrita de um breve histórico das tentativas de representação da música nas artes plásticas e no cinema, notadamente nas manifestações de vanguarda e experimentais. Numa fronteira do cinema com a pintura, os experimentos de representação dessa relação encontram ressonância nas obras de Hanns Richter e Viking Eggeling. Apesar de assim não se classificarem, ambos os pintores foram também animadores que empreenderam nas formas abstratas em movimento a tentativa de tradução dos elementos de um campo ao outro. Em uma perspectiva que conversa com as visões de Xavier para a separação da área de influências desinteressantes, os artistas elencam a música como o caminho referencial de representação em predileção pela "imaterialidade e temporalidade" desse campo "ela [a música] seria um modelo conceitual de arte "pura" que o cinema deveria transpor com seus próprios meios para ficar livre daquilo que as vanguardas consideravam influências extrínsecas perniciosas, como as do Teatro e a da Literatura"

(CRUZ; ALVIM, 2018, p. 8). Ainda anterior à música síncrona, a imagem deveria possuir esse ritmo próprio, sem a dependência do som, mas com sua representação visual possuindo a tradução do ritmo. O ritmo guiaria a temporalidade articulada em movimento.

Na continuidade dessas buscas de correspondência, no cinema, Sergei Eisenstein vai também encontrar no movimento o campo comum das áreas artísticas. Já possuindo a manipulação do som síncrono como uma possibilidade, Eisenstein vai por uma outra possibilidade: a leitura da partitura é encarada como base para a leitura da imagem em tela. Assim, tenta que os movimentos oculares que um músico realiza para leitura da notação, com a sequência de pontos e linhas dos signos musicais, seja o mesmo que o espectador realizaria para compreensão dos elementos em tela (CRUZ; ALVIM, 2018, p. 9). Notadamente, como apontado pelas autoras, a experiência de Eisenstein não veio sem críticas: Theodor Adorno e Hanns Eisler vão se opor à tentativa do realizador por não se relacionar à música enquanto fenômeno, mas somente quanto à sua representação gráfica (CRUZ; ALVIM, 2018, p. 10).

Para somar às tentativas de tradução, as experiências de Xavier se tornam interessante. Seus filmes se dividem bastante entre o sonoro e o silencioso, com suas experiências da música impactando em diversos níveis a feitura de seus filmes: *P&M* (2018), a exemplo, é uma reinterpretação de uma ópera de Debussy, *MI-FA* (2021) é uma exploração visual a partir de poucas notas do piano, um de seus filmes mais longos *"A Criação"* (2022) tem como base estruturante o oratório *Die Schöpfung* de Joseph Haydn. No entanto, em maior conjugação com as experiências descritas, o caso mais chamativo é *Várzea – Dislate de pássaro...* (2010). Chama atenção pois o uso das imagens seguem o ritmo da música base, realizado por Armando Servais Tiago, como também usa partituras como um recurso para o movimento. Se difere da experiência dos primeiros autores quando entre suas imagens temos formas não-abstratas, mesmo que se utilizando dessas. No andar de seu filme, há momentos de sincronia entre a imagem e som, com o silêncio representado pela página em branco. Essa rapidez no aparecimento e desaparecimento da imagem também lembra outra experiência do cinema experimental também presente na busca de correspondências, o *flicker* (CRUZ; ALVIM, 2018, p. 10). Aqui, no entanto, são formas que cintilam em tela, diferente da experiência citada pelas autoras de Paul Sharits com as cores presentes em cada frame. As abstrações, as partituras e o *flicker* se mostram em sequências de ritmos inconstantes no filme de Xavier, adicionando ainda um nível representacional na figura do pássaro que é constantemente representado no filme, desde seu título. Essas junções dos experimentos em um único

filme articulam algumas interessantes possibilidades de tradução da música com ritmos visuais já realizadas na história do audiovisual.

Figura 15 – Frame 18 aos 21 segundos de *Várzea - Dislate de pássaro*, único com imagem criando o efeito de flicker

Figura 16 – Frame 24 aos 1 minuto e 29 segundos de *Várzea - Dislate de pássaro*, com partitura usada como animação pela sucessão rápida de páginas

Fonte: Captura de frame

O aspecto sonoro, para além da música, também traz uma das contradições entre o trabalho e os escritos de Xavier. Durante sua separação de genealogias, as coisas longas em prosa são preteridas em relação ao conciso da poesia. Contudo, no processo de suas experimentações, Xavier irá produzir obras onde utiliza sua voz em narração para conjugar com as imagens criadas. O tom é memorativo e pessoal em "*Saudade, talvez...*" (2023). Mesmo não partindo para uma narrativa totalmente clássica, a mudança da estrutura geralmente encontrada pelo autor mostra a importância dada ao aspecto experimental, seja na relação das imagens ou nas do som, pois as configurações narrativas influem diretamente sobre as imagens em representação.

Figura 17 – Cenas de configuração narrativas mais clássica em "Saudade, talvez..." a partir das memórias narradas do autor

Figura 18 – "Saudade, talvez..." aos 1 minuto

Fonte: Captura de frame

Mesmo com as estruturas antes comentadas pelo autor contraditas em favor de suas experimentações, há uma capacidade plástica no movimento das imagens que não se altera independente da escolha narrativa em realização por Xavier. Na mesma reflexão que Alain Badiou articula a impureza do cinema, ele também vai relatar seu aspecto miraculoso:

> "o cinema é uma arte em que o que acontece é ao mesmo tempo contínuo e descontínuo. [...] A continuidade é criada com a descontinuidade. [...] O aparecimento repentino de algo é sempre possível, e o cinema nos diz que a possibilidade desse milagre realmente existe: essa é a promessa que ele faz ao espectador. O cinema é o milagre do visível como um milagre duradouro e como uma ruptura duradoura." (BADIOU, 2019, p. 303, tradução nossa)[3]

A relação do contínuo e descontínuo pode ser vista até mais agravada na relação com a animação. A criação descontinua favorece ainda mais o que será visto como contínuo depois, não só como fato de montagem, mas pela capacidade transformativa. Assim como as notas musicais podem de pouco em pouco mudar seu tom e transformar a sensação de sua fruição – alegre, soturna, dinâmica, devagar – a animação consegue, fase a fase, mudar sua estrutura plástica. A analogia com a música é fraca, mas nos coloca em um indício de possibilidade. Se Badiou afirma que no cinema tudo pode aparecer de repente, a animação também o pode, contudo, mais que isso, há outro milagre que pode

[3] "cinema is an art in which what happens is both continuous and discontinuous. […] Continuity is created with discontinuity. […] The sudden appearance of something is always possible, and cinema tells us that the possibility of that miracle really does exist: such is the promise it makes to the film viewer. Cinema is the miracle of the visible as an enduring miracle and as an enduring rupture."

a animação. Essa capacidade está implícita nas palavras de Xavier quando afirma "O que distingue o animador-artista dos seus semelhantes é o facto de ele poder transformar aquilo que sente em qualquer coisa que se vê e que parece mover-se" (XAVIER, 2018, p. 69). Fazer qualquer coisa se transformar ou mover é a capacidade que a animação pode ter de mais específica. Sua temporalidade ao fazer essa ação são de diferentes naturezas, conjugadas entre a criação e a fruição, onde a densidade imagética do processo durante certo tempo traz à tona a capacidade da metamorfose no meio animado. O mundo do "Outro movimento" é de outra duração, apartado do nosso cosmos regulado, da mente, mas parece concordar com o conceito de Henri Bergson "O universo dura. Quanta mais aprofundarmos a natureza do tempo, melhor compreenderemos que duração significa invenção, criação de formas, elaboração contínua do absolutamente novo" (BERGSON, 2005, p. 12). Essa elaboração contínua na animação é uma das capacidades mais específicas do meio, a metamorfose.

3. O ESPECÍFICO DO MEIO ANIMADO: A METAMORFOSE

Quando nos pomos a ver *P&M* (2018), de José-Manuel Xavier, o contínuo movimento e transformação ininterrupta das figuras durante seus 45 segundos de duração chama a atenção. Seguindo seus princípios já elaborados, valoriza a concisão, a organização gráfica em preto-e-branco e a constante formação de novas imagens para compor o "Outro Movimento" (XAVIER, 2018b, 2021). O Outro Movimento, como dito, é de ordenação mental, fora da ordem do movimento do cosmo e da vida, uma ilusão completa e mágica. Permite que a figura humana se torne boi, javali, cobra e retorne ao que foi. A metamorfose nessas mudanças visuais é um recurso valioso e que encontra sua maior liberdade no meio específico das obras animadas.

O conceito de "metamorfose" é antigo, sua origem é grega (METAMORFOSE, 2024), e se apresenta com valores e qualidades diferentes nas sociedades que a utilizam em seus mitos e cosmovisões. Mais comum às ciências biológicas, usado para descrever a transformação do corpo de um ser – em sentidos anatômicos, figurativos, ontológicos – em outro corpo. Seus exemplos mais recorrentes são encontrados na transformação da lagarta-casulo-borboleta ou do girino em sapo (GUIMARÃES, 2018, p. 13).

Seu uso também é empregado nos campos artísticos. Na literatura, um dos exemplos mais antigos é nas *Metamorfoses* de Ovídio. Seu uso também passa pela antropomorfização nas fábulas de Esopo, os bestiários medievais, a *Utopia* de Thomas More, *A Bela e a Fera*, *Pinóquio*, *Dr. Jekyll e Mr. Hyde*, até chegar em Gregor Samsa e sua intempérie escrita por Franz Kafka e, no Brasil, está em *Macunaíma* de Mário de Andrade. As obras exemplificam um caminho de como "o conceito da metamorfose abarcou uma coleção de terminologias: transformação, mudança, transfiguração, antropomorfismo, entre outras" (GUIMARÃES, 2010, p. 18). Nas artes visuais, há desde o interesse renascentista por transformações em mitos greco-romanos, ao registro desenhados das transformações pós-embrionárias de espécies por Maria Sibylla Merian, chegando ao uso como *gags* em caricaturas no século XVIII até as vanguardas de arte moderna. O termo alude ao processo de ou à repentina mudança de um ser em outro, ou até de seres em objetos (GUIMARÃES, 2018).

Marina Estela Graça (2022) traçou menção à capacidade da metamorfose na criação animada, definindo-a como a alteração de diferentes qualidades das marcas gráficas entre os fotogramas que compõem a animação. A especialidade do recurso no campo é enunciar com possibilidades que escapam às contenções de referencialidade e regulamentos convencionais do movimento das imagens. A possibilidade, ainda em

Graça, é particularmente cara à animação pela sua enunciação em série, sendo somente visualizado ao final de sua produção, onde as silhuetas em movimento são vistas em tela transformando-se imagem a imagem.

Pode nos ocorrer a separação dual da mudança pela metamorfose dos animais e seres vivos como natural e a mudança nas artes, em foco presente na animação, como técnica. A primeira na ordem dos processos observados e aceitos como comuns à natureza, enquanto a segunda como consequência de mudanças feitas das diferenças dos fotogramas por escolhas deliberadas de um realizador construindo o discurso animado. Estamos elencando a criação desse processo animado a partir de realizadores experimentais, nas proximidades das práticas de José-Manuel Xavier. No tempo de em que ocorre em ambos, no entanto, podemos traçar uma aproximação. As mudanças da natureza requerem longo tempo, assim como a produção animada necessita. Podemos lembrar em Sébastien Denis (2010) a criação da animação sendo de "24 imagens por dia", não do automatismo das "24 imagens por segundo". A diferença primordial são seus resultados: a metamorfose da natureza resulta na mudança total de corpo de um ser vivente, a animação é a explicitação do processo de mudança no continuum nas imagens. Nessa junção radical, ancorado na partilha do nome, buscamos investigar algumas possíveis implicações filosóficas.

A primeira é tomar o movimento como expressão de vida. Na animação, recorremos à origem do nome onde "A palavra 'animação' [...] deriva do verbo latino *animare* ('dar vida a') [...] a animação tem sua essência no movimento" (LUCENA JUNIOR, 2019). Assim como na natureza, é através do movimento e das transformações de corpo, acionando partes internas e externas, silhuetas e contornos, que a materialidade se altera, na animação devido à incessante instabilidade da linha (GUIMARÃES, 2018). O movimento é o que caracteriza a animação como um processo de vida. Processo paralelo, com outros ditames, um "Outro Movimento" (XAVIER, 2021). A metamorfose animada é, então, possível como esse valor representacional.

Em seguida, lembramos o "*ex nihilo*", onde "Do nada pode nascer tudo" (DENIS, 2010). Denis discute o conceito pensando sobre o estado criacional do animador, onde a matéria será manipulada, comparando a exemplos que remetem ao "homunculus e ao Golem" (DENIS, 2010, p. 33). Os exemplos de Denis, na maioria das vezes, se circundam em uma imagem de criação em espelho a um poder divino, de gênese deliberada de mundo. De início, aparenta sentido, dado o próprio processo da animação como enunciação de um discurso deliberado. Em segunda reflexão, parece alçar o animador da

obra quase como onipotente, alheio às forças que operam sobre ele, como se independente do próprio processo da vida natural que o configuram e desembocam em sua produção. Não há, no entanto, desejo de taxar como errado as reflexões de Denis e outros animadores sobre o ofício. Ao invés disso há a vontade de refletir uma posição não estritamente hierárquica de produção desse discurso, não partir da relação criador-criatura onde os exemplos citados podem nos levar. Queremos recorrer a outras leituras do processo da vida natural, buscando alternativas de reflexão.

No ensaio *Metamorfoses* (2020) de Emanuele Coccia, requisitaremos pensamentos para reconsiderar certas possibilidades do fazer animado e de como podemos pensar a metamorfose animada. A obra de Coccia reflete de maneira filosófica sobre as implicações dos processos do viver e da mudança dos seres vivos, com a compreensão da necessidade de partilha de outras subjetividades, técnicas e tecnologias de cooperação da vida. Em entrevista ao canal ICC Rio de Janeiro (2020), o autor explica que buscava extrapolar o conceito de vida pelas elaborações científicas da biologia, como A Teoria da Evolução das Espécies de Charles Darwin e o surgimento simbiótico da célula eucariótica por Lynn Margulis. Acreditamos haver ressonâncias entre certos elementos na obra experimental de José-Manuel Xavier. Seu discurso pela metamorfose é, como em Guimarães (2018), onde as imagens da animação são sempre interdependentes em relação às imagens anteriores e as futuras, sempre existindo em movimento sem ruptura.

Os escritos do animador nos auxiliam também em pensar estratégias de remodelar ligeiramente a construção da animação. Xavier (2018) está de acordo com a ideia de discurso elaborado a partir de enunciações gráficas, as próprias imagens compondo o discurso. A criação d'O Outro Movimento, no entanto, é a materialização de um processo não plenamente consciente, onde a enunciação é uma forma de "animar a esmo". Embora a junção dos autores pareça tão radical quanto ao da metamorfose nas diferentes áreas, a possibilidade de união surge pela partilha das formas de reflexão filosófica e poética em seus respectivos assuntos e a confluência do valor privilegiado do movimento e da transformação.

Levando às últimas consequências filosóficas as teorias científicas da vida, Coccia revela uma fuga dos puros positivismos, subjetivando e amplificando a metamorfose como processo motor da vida presente desde suas primeiras formas. Esses processos são tensionados além da imagem borboleta-casulo, quando as próprias espécies são etapas de diferentes metamorfoses da natureza, que perduram por movimento e diferença. Os

movimentos que empurram os seres à mudança é o próprio movimento da vida. Em Coccia (2020), a vida dos seres é unívoca, uma identidade comunal. Operando a partir do nascimento, que une a experiência de toda a vida que existe e existiu, segue com as capacidades comuns de processamentos de energia – a alimentação, a digestão etc. – até ao fato científico da partilha de trechos de DNA humano com o de árvores. Coccia nos orienta a um movimento único, iniciado há muito e que não está estacionado. Os movimentos de transformação incessantes são o campo comum onde a metamorfose biológica e a animada encontram suas relações.

No campo representacional, pode parecer possível somente à metamorfose pós-embrionária ser passível de visualização, como na borboleta e no sapo. Essa metamorfose ecológica aconteceria em um período temporal tão maior que nossa compreensão no período de nossas existências que não podemos ver sua ocorrência em movimento. A animação, com seus recursos poéticos, pode nos servir como uma plataforma de pensar e buscar a representação desse tipo de transformação. Os pensamentos sobre animação de José-Manuel Xavier, como os de Coccia, são uma digressão e subjetivação da técnica animada para uma outra alçada além dos positivismos de meios industriais da animação. Nessa partilha, o movimento e a metamorfose são as subjetivações da vida e de um dar-vida, como quando a animação move os corpos não biológicos. Buscamos refletir, a partir dos autores, como ambos os campos pode operar nessa confluência a partir da obra animada *P&M* (2018).

3.1. AS METÁFORAS DOS NASCIMENTOS DE ENUNCIADOS

A metamorfose, como já discutido, é um fenômeno anterior às imagens e às palavras, observado na natureza e dela derivada a execução em campos artísticos. Para os estudos da animação, as ideações sobre o processo nas imagens animadas despertam diversas leituras. Paul Wells (2009) trata da metamorfose como um fenômeno de capacidade de criação de relações inesperadas e a forma mais econômica de continuidade narrativa, adicionando fluidez e quebrando padrões de narrativas clássicas. Em um de seus exemplos em Betty Boop, citando além dos pontos anteriores, a capacidade criativa que esse processo de manipulação de imagem e tempo pode gerar à atmosfera e à lógica das imagens.

Ao estudar o assunto mais a fundo, Guimarães (2018) produziu algumas classificações sobre a utilização da metamorfose animada, dividindo-a em três categorias: “formais, narrativas e simbólicas”. Metamorfoses formais aconteceriam a partir da

manipulação do material constituinte da animação e teria subdivisões – substituição, manipulação e deformação – que se atrelam melhor dentro de diferentes técnicas pela utilização de materiais específicos. Metamorfoses narrativas se encarregariam de estabelecer a continuidade do contar da obra, em maior concordância com Wells, funcionando ao nível da história ou discurso, enquanto a metamorfose simbólica operaria ao nível da cena, relacionando "sentidos e metáforas" de elementos não presentes no momento específico de sua enunciação. Essa separação, contudo, foi realizada levando em consideração apenas filmes figurativos e narrativos. Segundo o autor, isso acontece, pois, "As obras abstratas, devido às suas próprias propostas não-narrativas, não apresentam habitualmente elementos suficientes, ou reconhecíveis, para uma classificação." (GUIMARÃES, 2018, p. 43).

Sobre a última classificação, de nível simbólica, a aproximação ao campo das metáforas cabe uma investigação da metamorfose enquanto uma grande força operacional da animação em um mar de possibilidades. Longe de apenas funcionar em nível de cena, em obras de natureza mais próxima ao experimental, o nível simbólico pode assumir uma totalidade sobre a criação, tornado a obra em si uma metáfora possível com o uso da metamorfose. Erwin Feyersinger e Carmen Hannibal (2021a, 2021b) conduziram entrevistas discutindo com realizadores e pesquisadores as formas como enxergavam as possibilidades de leitura da metamorfose como metáfora. Também presentes nas discussões, Gabrielle DuIys, Andy Buchanan e Michael Dudok de Wit debatem aspectos dessa relação. No grupo, há consonância da possibilidade da metáfora a partir da metamorfose transformar e repensar nosso pensamento assumidos sobre o mundo natural. Essa propriedade da metáfora-metamorfose vem através da transferência de valores de um objeto a outro, transformando a maneira que percebemos uma ideia ou objeto, sendo essa capacidade ainda mais potente na transformação pelas imagens animadas transitarem por essas características sem interrupção. A ligação com metáforas a nível da linguagem escrita são traçadas imediatamente, bem como a força de uma nova metáfora com uma desgastada, especialmente ao determinar a metáfora e a metamorfose como força comum de expressão da realidade e suas leituras. As metamorfoses existem de formas reconhecíveis no cotidiano, como na mudança das estações, no dia para noite, no envelhecimento. A nível mais surrealista, os sonhos seriam responsáveis por criar as inspirações mais criativas dessas transformações, deixando pistas na criação em um estado semiconsciente, de intuição no uso criativo. Em sua utilização, as separações em Guimarães (2018) entrariam como forma de discernimento entre os níveis possíveis

dessas mudanças observadas, intuídas e transformadas. As possibilidades são de um espectro imenso de escalas, instabilidade e dinâmica que urge a transformação.

As discussões vindas de diferentes pontos de vista são importantes para inspirar o pensar sobre *P&M* (2018) nessa potencialidade do outro movimento, mágico e irrestrito. É dentro dessa chave da metáfora que podemos ler as relações entre a obra de Xavier e o pensamento de Coccia. Essas noções são caras ao pensar o uso da metamorfose em *P&M* (2018), onde a chave da metáfora é um caminho legítimo tanto ao ler as imagens quanto ao pensar o conjunto de relações entre a obra de Xavier e o pensamento de Coccia.

José-Manuel Xavier (2018) descreve o ato de animar como o ato de escrever um poema. Ao início de seus 45 segundos de duração, *P&M* (2018) inicia com os primeiros versos da ópera *Pelléas et Mélisande* do autor Claude Debussy. Mal-acabado o quarto verso do libreto, a obra de Xavier (2018) encerra seus movimentos. Cada etapa da animação é realizada em dois frames, criando imagens e deformações a cada novo aparecimento e a obra mantém 35 segundos de movimento ininterrupto, retirados seus letreiros. Visualmente o filme é realizado seguindo a organização do contraste entre o preto e branco, como as palavras sobre o papel, sem incluir elementos visuais que simulem perspectivas detalhadas, nem havendo cenário que crie profundidade às imagens. Cada nova imagem surge sem amplas cerimônias, suas relações são sugestionadas pelas imagens em movimento único, seu conjunto que se transforma de figura em figura, em diversas ordens do natural.

Emanuele Coccia intitula a primeira parte de *Metamorfoses* (2020) de *Nascimentos*, onde discute sobre o ato de nascer como a gênese da propriedade comuns aos seres, a experiência unificadora da vida, o que torna possível compartilharmos uma energia em comum. É dentro desse evento que está a propulsão da vida pela transformação: “Nascimento é um corredor: um canal de transformação que leva a vida de uma forma a outra, de uma espécie a outra, de um reino a outro” (COCCIA, 2020, p. 22). É nesse caminho que as imagens em *P&M* (2018) parecem ocorrer. Nesse corredor em que as imagens se desenvolvem uma em outra, em um ciclo de gêneses constante que não limita o que veio antes ou inviabiliza o que pode vir. As imagens podem se tornar muito mais e, enunciadas, são o discurso dado vida, o discurso nascido, um corredor que se passa em todas as fases da animação. O nascimento das imagens a partir de suas transformações dá conta dos elementos biológicos e não biológicos, sendo a expressão das possibilidades íntimas da nossa matéria manifestada pelo Outro Movimento. O fato de *P&M* (2018) ser uma outra maneira de organizar a ópera de Debussy nos indica uma

potência de transformação de ambas as matérias, um operador intenso das possibilidades de diálogo do Outro Movimento com o movimento real e biológico da vida através das estetizações do nosso processo vital.

Essa estetização pode parecer vir de um processo passado e comum, uma emanação em que "[...] toda vida tem uma natureza simbólica. Nós não precisamos esperar pela aparição da linguagem verbal: toda vida, em seu corpo, já é uma linguagem. É o nascimento que faz das formas anatômicas e fisiológicas algo com o status de um signo." (COCCIA, 2020, p. 36). Os signos das relações entre as figuras, orgânicas ou não, são passíveis de tentativa de compreensão. Na metamorfose única e contínua, como em *P&M* (2018), temos até a continuidade do discurso entre essas figuras que já compõem a linguagem enquanto existência e que no Outro Movimento se entendem em ainda mais possibilidades no corredor que transporta a formação da próxima imagem.

O processo dessa formação, essa enunciação conjunta, é uma necessidade do fenômeno "[...] a metamorfose é a condição que obriga um ser vivo a chocar o outro em si, sem jamais poder ser inteiramente ele mesmo e também sem poder confundir-se ou fundir-se inteiramente no outro" (COCCIA, 2020, p. 39). Essa alteridade é fundamental ao Outro Movimento, um espaço onde essa experimentação, esse choque, é posto em funcionamento de partilha, onde pode ser visto com o fator essencial das matérias. As etapas de uma animação dependem de uma organização gráfica particular, seriada, que pode manifestar uma energia, um espírito em si, como o estilo sendo a gênese de testes de vida, cada qual com suas possibilidades únicas e multiplicadoras: "[...] se trata simplesmente de uma analogia morfológica, mas de uma continuidade física, material e espiritual entre os dois corpos" (COCCIA, 2020, p. 29) onde há processo de troca de formas, há a possibilidade de sua reorganização criar uma outra imagem que carregue continuidades unas de pensar os corpos metamorfoseados. A cada dois frames, assim com a vida fora do Outro Movimento: "Viemos sempre de uma outra forma, somos a sua deformação, variação, anamorfose" (COCCIA, 2020, p. 29).

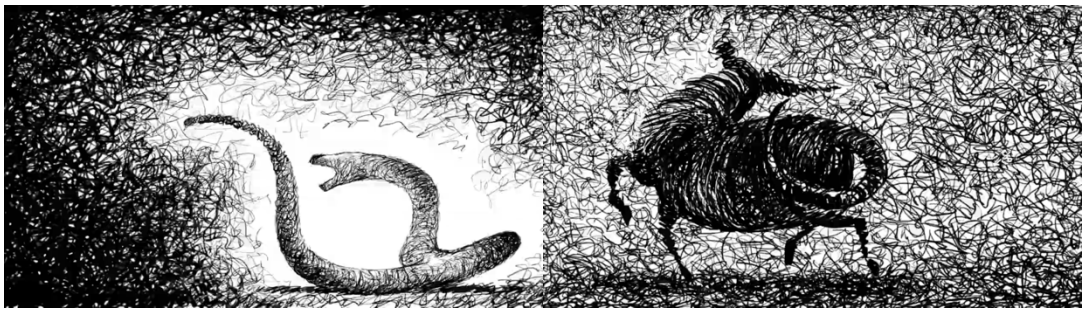
Figura 19 – Transformações ao longo de P&M, segundo 15

Figura 20 – P&M, segundo 16

Fonte: Captura de frame

Figura 21 – P&M, segundo 17

Figura 22 – P&M, segundo 18



Fonte: Captura de frame

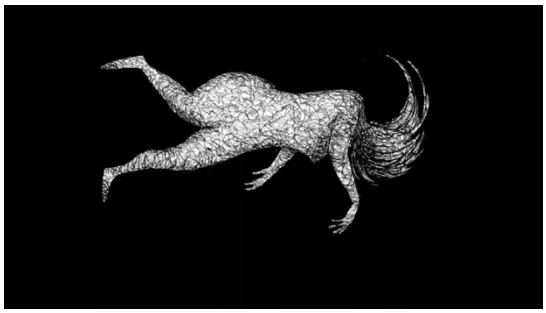
Figura 23 – P&M, segundo 25

Figura 24 – P&M, segundo 26

Fonte: Captura de frame

Figura 25 – P&M, segundo 28

Figura 26 – P&M, segundo 30



Fonte: Captura de frame

Além da fuga da referencialidade da perspectiva, temos uma quebra de uma lógica narrativa em prosa, uma fuga dos padrões de narrativa clássica, como já indicado em Wells (2009). Vemos, em sequência, as silhuetas assumindo a lembrança de humanos, javalis, cobras, bois, corvos, caveiras e híbridos entre os seres. Dentro dessa transformação de animais, a forma humana é parte de um processo indistinguível de mudança e de constituição do discurso, a silhueta humana se constitui como uma das tantas possíveis. Essas imagens que se transformam a cada etapa provém da relação criada por Xavier (2018) entre poesia e animação, sendo um caminho que nos permite pensar a relação metafórica da emissão dos enunciados com os pensamentos iniciais de Coccia (2020).

Xavier em sua obra *A Poética da Ilusão do Movimento* (2018) empreende longo tempo associado às capacidades do que pode ser dito na animação como mais próximas da poesia do que qualquer outra arte. Para demonstrar essa capacidade, ele retira exemplos da forma do haikai. Os curtos poemas japoneses com três versos poéticos, segundo o autor, tem cada verso como uma alteração na imagem que está sendo visualizada poeticamente, dando cabo de sensibilizar em múltiplos níveis a percepção de um instante. Nesse pensamento, cada imagem é como uma fase da animação, experimentando uma coisa por si só na natureza de suas transformações, ocorridas na concisão de sua escrita, mas de maneira conjunta construindo um único discurso. Esses momentos do movimento que muda imagens que são retiradas da vida e do mundo são experimentações em si, como o nascimento em Coccia:

> "Nascer, para cada ser vivo, é experimentar ser uma parte da matéria infinita do mundo, que inventa uma outra forma de dizer "eu". Não precisamos girar o globo para sentir o mundo, para vê-lo, para vivenciá-lo em toda sua infinitude. Tudo o que temos de fazer é explorar a memória material e espiritual do nosso

> corpo. Cada um de nós é a história da Terra, uma versão dela, uma possível conclusão" (COCCIA, 2020, p. 23)

Como uma dessas investigações da Terra, podemos colocar a animação como um espelho mental dos seres, mais uma maneira de buscar explorar a materialidade de corpos e da memória das coisas. A investigação é sobre a indissociabilidade da imagem perante seu movimento contínuo. Os jogos de associações das imagens em movimento pode se beneficiar na concisão, ao criar alternativas ao tempo da vida e das trocas de corpo que são longas, mas a capacidade manipulativa tão material da ilusão de movimento pode nos fornecer a expansão imagética com que entendemos nossas formas de metáforas e configurações mentais instáveis. A metamorfose na animação é uma forma de expressão prolongada, um discurso da capacidade de mudança expressa em imagens.

Marina Estela Graça (2018), falando sobre a enunciação no meio animado, utiliza o termo emprestado de Émile Benveniste, definindo-o como: "A enunciação designa o ato de produção de um enunciado. O discurso, enquanto manifestação de uma enunciação, resulta de uma produção; a enunciação seria o mecanismo desta produção e respetivo modo de efetivação" (GRAÇA, 2022, p. 417). Um dos processos de produção de Xavier (2018), descritos pelo próprio autor, consiste na criação de imagens a esmo, A associação às imagens poéticas, especialmente em conjunto da enunciação em Graça, nos interpela a pensar *P&M* (2018) como uma única imagem que está se testando em formas poéticas, transformando-se a cada exploração formada. Essa transformação ininterrupta tem uma qualidade incontida, onde a instabilidade das suas linhas como constante das imagens nos inquieta em conjunto. A sensação é de um processo que transcende as puras representações apresentadas, como se não estivéssemos em parte de um processo de começo-meio-fim, mas jogados, por alguns segundos, em um meio perpétuo de movimento. Essa textura transcendental das imagens encaixadas em formato de discurso ininterrupto se organiza na medida de um espiral, onde sentimos o perpétuo começo-meio-começo. A metamorfose é um nascer constante, o processo de enunciação na animação é esse fazer nascer constante: "Cada espécie é a metamorfose de todas aquelas que vieram antes dela. Uma mesma vida que molda para si um novo corpo e uma nova forma para existir de uma maneira diferente" (COCCIA, 2020, p. 10). Na expansão desse pensamento, o próprio espiral é uma força de nascimento e migração de vida, o próprio movimento do corpo gera outro, multiplica-se. Cada metamorfose é uma constituição profunda do recurso animada. Vem da mente e suas associações infinitas em movimento que constitui vida, uma após a outra. A imagem final da metamorfose em espiral, é que

as imagens não findam quando em outra se tornam. Em nova imagem, transferida pelo fluxo indissociável das formas, a imagem se multiplica. Em um único discurso, não se encerra a imagem anterior, não se suplanta, se transforma. O acúmulo hereditário do movimento é o que a metamorfose animada nos oferta. A imagem que foi constitui o símbolo que segue: “A metamorfose não é simplesmente a sucessão de duas diferenças, ela é a impossibilidade de substituir a outra, a coexistência paradoxal dos possíveis mais afastados em uma única e mesma vida” (COCCIA, 2020, p. 39).

A geração dos enunciados, tomados no meio animado para a nossa necessidade, se relaciona de maneira chamativa com o processo de nascimentos descrito por Coccia. Para o filósofo, como dito, o nascimento é o processo que unifica os seres nessa força conjunta de vida, onde o ato de nascer é o alicerce comum da experiência da ter vida. Agora, para nós, o ato de enunciar na animação é, ao fim de sua produção enunciativa, um ato de fazer nascer constante, onde cada imagem em seu próprio movimento de mudança é um enunciado nascido. O ato de dar alma exige que o que está sendo criado tenha uma urgência de vida através do movimento e de sua mudança perpétua.

> “A metamorfose nunca vai parar. Ela não é apenas uma cicatriz deixada pelo nascimento, ela é um destino. Ela não é um acontecimento passado e indisponível, é o modo de vida de todo corpo vivo. Ela não define uma forma de passividade, é o espaço infinito da atividade do ser vivo face a si mesmo e ao mundo. [...] Nós somos uma metamorfose deste planeta – cada um de nós o é, e é apenas através da metamorfose que nós tivemos acesso a nós mesmos e ao resto dos corpos.” (COCCIA, 2020, p. 38)

A animação pode pôr em mundo, dar em alma, esse destino da existência, essa força de vida que tanto fascina o ato de animar algo. É "o espaço infinito do ser vivo face a si mesmo e ao mundo"(COCCIA, 2020, 38). Como essas formas de vida são formas desse planeta, a animação e a mudança é a vida e as formas de pensar de quem as faz. Em *P&M* (2018) é a insuficiência no "alongado da prosa" (XAVIER, 2018a) que dá uma outra direção ao que já foi dado como corpo.

É nessa instabilidade de linha, uma característica comum do meio animado (GUIMARÃES, 2018, p. 36) que se dá a representação da força de transformação. Há um gasto energético maior no ato de evitar a mudança das estruturas que as linhas indicam do que no processo de fluidez da mudança que o movimento requisita. É nessa essência que reside uma força da imagem espiral: as coisas nem estavam paradas antes, nem pararão nessa consciência tomada forma, seja na representação animada ou em um ser que se move ao impulso da mudança constante em que está o processo de vida. Esses

eventos regulados pelo movimento, que são na metamorfose a escolha de descrição, são todos regulados pelo tempo em que "Temos um passado ancestral que faz de cada um dos nossos corpos uma porção limitada e infinita da história da Terra, da história do planeta, do seu solo, da sua matéria." (COCCIA, 2020, p. 20) A animação pode ser, portanto, uma matéria do pensamento que ajusta sua forma, e que pode mudar em velocidade semelhante. Sua instabilidade de linha é um pedido da mudança, é a apresentação da matéria em continuação, mesmo que aparente igual, suas diferentes fases não podem esconder a energia dada a colocar essa matéria sob controle.

A percepção desses fenômenos é que se encontram em posições de graus diferentes: o tempo de vida e de uma animação são claramente diferentes em sua fruição e eventos. Ao colocarmos a visão desses processos com as ideias de Coccia temos a seguinte configuração: a vida dos seres individualmente iniciados pelo processo de nascer é uma parte, uma fase do processo da vida, se pudermos pôr assim, mais ampla e autônoma. Esse processo de vida é partilhado por todos os seres vivos, do musgo às baleias, da borboleta ao humano. Nessas fases, como na vida humana, temos etapas da mudança que são perceptíveis, como o tempo do nosso envelhecimento, nossa própria instabilidade de linha. Essas mudanças são pequenas, em tempos que não são percebidos imediatamente ou precisamente, mas que existem enquanto processo conjunto, acumulado. Esse tempo referencial longo, onde podemos enxergar as mudanças, é passível de um encurtamento que a linha da animação pode fazer nascer enunciada em uma mudança fora da referencialidade do tempo. Em um sentido amplo, temos o tempo de fruição e o tempo de criação dessas obras que se estimulam em mudanças constantes. O tempo é uma possibilidade abrigada na metamorfose, não só na duração de sua formação ou exibição, mas na estrita relação criada entre as formas organizadas. O que vem a se tornar depois do outro, pode transmitir uma relação entre tempos afastados reconciliados nas imagens em transformação. É uma identidade que se constroi a partir da mudança de uma imagem a outra: "Nascimento é apenas isso, a impossibilidade de estar fora de uma relação de continuidade entre o nosso eu e o eu dos outros, entre a vida humana e a vida não humana, entre a vida e a matéria do mundo" (COCCIA, 2020, p. 18). Não há corte, há sim a continuidade de uma estrutura que muda para se estabelecer em outras que são, agora, indissociáveis do que foram. A metamorfose em *P&M* (2018) não obedece a uma referencialidade de tempo facilmente mensurada. Em lugar temos um mutirão de tempos, em uma transcendente que foge ao poder apenas das imagens e aglutina a vida dos seres reconhecíveis nelas em um mesmo fluxo, uma mesma existência

e tempo. Há o tempo das imagens e o tempo da alma e da vida das figuras. *P&M* (2018) abdica de certas limitações e nos aproxima às visões desse tempo em escala vital e conjunta: “O nascimento é uma contração dos tempos: presente, passado, futuro. Está sempre no limiar entre a história e o que está irremediavelmente fora dela.” (COCCIA, 2020, p. 30). A metamorfose, em sua fruição, é uma transformação do presente, um estado representativo do movimento infindo da vida. É esse movimento do que está e não na história que chega a ser montado nessas transformações pela metamorfose, é o momento que acontece os tempos em projeção iconográfica, em transformação física do autor enquanto constrói as imagens, no longo presente desdobrado na curta duração do que mudou.

Por fim, há de se pensar a animação também em relação à leitura da técnica que Coccia promove: uma possibilidade não exclusiva da nossa espécie, a técnica como uma adaptação que permite uma outra vida (COCIA, 2020, p. 137). Compartilhadas por diferentes formas de vida, cada qual proporcionando outra série de possibilidades de formalização da vida enquanto etapa de transformação e metamorfose. A técnica é, portanto, um processo natural, um processo que está associado intimamente com a vida e a força de dar vida. A animação pode nos dar subterfúgios para a visualização da vida como esse processo comunal e desassociado, como essa capacidade de dar alma. Aqui o processo do *ex-nihilo* entra em embate, pois é um processo que nega qualquer formato de cooperação, buscando uma força na forma de dar alma que é diferente do gestar e parir, caminhando para uma omnipotência de fazer a luz como se estivesse fora de qualquer ambiente anterior. Se retirar do processo para se fincar em uma individualidade criadora não corrobora para o processo de dar alma em junção, em uma técnica, um ato, permitir que outro surja no lugar. Tenta defender uma eternidade de não-morrer em lugar da eternidade do nascer, quando “O nascimento sempre abre um espaço técnico, um lugar onde trabalho e imaginação, força e consciência, esforço mental e esforço físico devem se conectar e podem fazê-lo de maneira diferente.” (COCCIA, 2020, p. 31) Serve para a força da vida comunal e colaborativa e para a animação. A confluência das coisas em um espaço técnico, onde o criar é parte do movimento do que já veio e não um *ex-nihilo*, um fazer sem referência. A animação pode se apartar da referencialidade em suas representações, mas requer referencialidade em algum grau, subterrâneo ou transcendente.

CONCLUSÃO

Observar a animação em suas diversas possibilidades é uma tarefa ampla. Partindo de um único autor, se sacrifica uma diversidade de estilos visuais e processuais para explorar mais a fundo o que o campo artístico é capaz de realizar enquanto a especificidade de seu meio. A partir de seu surgimento com o aparato técnico cinematográfico, e sendo "arte impura", surge uma série de possibilidade de contaminações para as obras realizadas na mídia.

Explorar parte do pensamento e obra de José-Manuel Xavier em relação a esses outros campos é também depurar um caminho para a metamorfose, uma forma de exploração que encontra possibilidade ímpar no meio. A partir da sua forte aproximação com a palavra escrita da poesia, a poética da animação surge em discussão não somente a partir de imagens concatenadas, como nos versos, mas principalmente no movimento que torna uma imagem em outra. A ocorrência dessas possibilidades do discurso é chamado por Xavier do "outro movimento. Em seu pensamento, esse movimento é tido como uma partilha de procedimentos de criação entre o poeta e o animador, separando o campo do movimento animado de um tipo de discurso regulado na forma lógica da prosa.

A separação da prosa na forma do cinema e teatro parece surgir de uma dupla necessidade, tanto a de criar mais firmemente a separação e independências entre os meios, quanto de fugir de algumas possibilidades poéticas existentes nesse meio e não facilmente reproduzidas no meio animado. Os gestos do mundo real, capturados pela câmera em sua organicidade natural, requereria um grande dispêndio de energia em sua reprodução animada, então a animação distorce o corpo e o gesto. A presença maquinal, ou dos componentes correlatos como a película, também influencia em uma outra virada de utilização da representação do corpo, onde essas presenças imprimem uma influência que de tão inegável é assumida nas possibilidades de criação, com o gesto restante da criação animada sendo a própria interação entre esses diferentes seres.

A utilização da música em obras do audiovisual, impactam a animação de maneira semelhante. Os experimentos de tradução de aspectos como o ritmo de movimento ou de aparição das imagens, a notação e organização visual de partituras, formam algumas das experimentações da história do audiovisual, como das obras de José-Manuel Xavier. Essa busca da música como uma base pela crença da arte pura revela um profundo desejo de impacto sensorial para que racionalidade não iniba as capacidades de penetração da criação artística. Xavier ao definir o campo como parente próximo da poesia e consequentemente, em seu pensamento, da animação, parece buscar alçar a animação a

um campo superior, onde as capacidades próprias das imagens em movimento podem se desenvolver sem limitações.

Enquanto exploração específica do meio animado, há muito a se pensar sobre as capacidades de representação metafórica da metamorfose em uso na animação. Mesmo utilizada em outras artes, a especificidade para o discurso animado pode, em sua operação, alcançar uma abrangência de possibilidades com profundidade ontológica, aqui pensada em Coccia, querendo mostrar as chances de alcances da capacidade de representação na criação experimental. A relação entre as capacidades da animação com conceitos e fatores de abstração filosóficas, buscou investigar a intensidade de um diálogo ontológico da enunciação do discurso em imagens através do movimento real e o Outro Movimento de José-Manuel Xavier. O uso de recursos como a metamorfose podem, metaforicamente, causar uma multiplicação da imagem que assistimos. As relações entre as formas sequenciais geradas de maneira inesperadas nos permite leituras de multiplicidade inexata, gerando uma fortuna de significados e imaginações transformadora da visão do mundo.

Longe de findar a investigação, as reflexões são apontamentos iniciais do pensamento sobre as possibilidades do *animare* para a ilusão do movimento possível com a animação. Devido a natureza dos trabalhos em análise, a semelhança ao ensaio é notável. As ideias de ambos os autores quanto à metamorfose foram exploradas ainda em níveis iniciais de profundidade. Trabalhos que tratem de maneira mais sistematiza as questões em comparação podem ser empreendidos em busca de uma compreensão mais esquematizada e profunda das ideias apresentadas.

Também não acabam as relações possíveis entre campos que podem ser explorados ao lado da animação. Há outras inúmeras relações possíveis quando, ao contrário do autor tratado, não se nega uma relação com um campo representacional narrativo, por exemplo. Além disso, a dimensão da imagem e suas concepções na longa história das artes plásticas ocidentais e orientais, podem trazer outra luz às capacidades de estilo visual passíveis de serem empreendidas na animação. A escultura e, portanto, a animação em volume, seja material ou digital, criam alçadas nem ao menos referidas no pensamento de Xavier. Nesses modelos de animar, até mesmo a questão da metamorfose encontra especificidades próprias em sua forma de transformação e representação de um movimento deslocado em outra dimensão, tornando o “outro movimento” próximo ainda do campo dos movimentos biomecânicos do real.

Na vastidão do campo da animação há um instigante desafio de pesquisa quanto a sua ontologia de surgimento, sua estética, capacidade e experimentações. Em meio a todas as possibilidades a área, a presente investigação buscou contribuir minimamente para elaborar aspectos de seu desenvolvimento e realização, entendendo a necessidade de desenvolvimento de área com tamanha potencialidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGAMBEN, Giorgio. Notas sobre o gesto. **Artefilosofia**, v. 3, n. 4, p. 9–14, 2008.

BADIOU, Alain. Cinema as Philosophical Experimentation. In: KUL-WANT, Christopher. **Philosophers on film from Bergson to Badiou**: a critical reader. New York: Columbia University Press, 2019. cap. 16, p. 201-307.

BENDAZZI, Giannalberto. **Animation: A World History – Volume I: Foundations – The Golden Age**. Boca Raton - FL - Estados Unidos: CRC Press, 2016.

BENJAMIN, Walter. **Obras Escolhidas I**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BERGSON, Henri. **A Evolucao Criadora**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

COCCIA, Emanuelle. **Metamorfoses**. Rio de Janeiro, RJ: Dantes Editora, 2020. E-book.

CRUZ, Nina; ALVIM, Luíza Beatriz. **Ritmos e correspondências: a representação visual da música nos filmes de Rose Lowder.** E-Compós, v. 22, 2018. Disponível em: https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/1461. Acesso em: 9 out. 2023.

DARWIN, Charles. **A origem das espécies**. São Paulo: Edipro, 2017. E-book.

DENIS, Sebastien. **O cinema de animação**. Tradução: Marcelo Félix. Lisboa: Texto & Grafia, 2010.

GRAÇA, Marina Estela. **Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada.** São Paulo - SP - Brasil: Editora Senac, 2019. 222 p.

GRAÇA, Marina Estela. Fundamentos para a análise das formas e opções enunciativas gráficas em Animação. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**, v. 12, n. 24, p. 415–431, 28 abr. 2022.

GUIMARÃES, Cláudio Roberto Lima. **Transformações ao longo do movimento animado: a metamorfose**. Tese de mestrado, Arte Multimídia - Especialização em Audiovisual, Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas Artes, 2018. p. 89.

HIRASHIMA, Cezar Katsumi. **O Haikai nas artes visuais: tradução intersemiótica**. 2007. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

KATO, Shuichi. **Tempo e espaço na cultura japonesa**. 4a ed. São Paulo - SP: Estação Liberdade, 2012. 288 p.

LISSOVSKY, Maurício. ADEUS AO GESTO: Imagem mecânica e autonomia dos movimentos. In: ANAIS DO 27° ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 2018, Belo Horizonte. **Anais eletrônicos**. Campinas, Galoá, 2018. Disponível em: https://proceedings.science/compos/compos-2018/trabalhos/adeus-ao-gesto-imagem-mecanica-e-autonomia-dos-movimentos?lang=pt-br. Acesso em: 22 set. 2024.

LUCENA JUNIOR, Alberto. **A Arte da Animação: técnica e estética através da história**. 3 ed. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2019. E-book.

MARGULIS, Lynn. **The symbiotic planet: a new look at evolution**. London: Phoenix, 1999.

MEDEIROS, Christiane Quaresma. **O gesto será irrecuperável**: Experiências do informe no cinema de animação. 2022. Tese (Doutorado em Comunicação) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2022.

METAMORFOSE. In: Dicionário infopédia da Língua Portuguesa. Porto: Porto Editora. Disponível em: https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/metamorfose. Acesso em: 25 mar. 2024

PEIXOTO, Fernando Amaral Guimaraes. **O Que é Teatro**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1970.

TEIXEIRA, Faustino. **O haikai e a revelação do instante**. Interações, v. 10, n. 17, p. 48 61, 2015.

XAVIER, José-Manuel. **Poética da Ilusão do Movimento**. 1 ed. Campinas, SP: Núcleo de Animação de Campinas, 2018.

_____ **Poética do movimento**. Lisboa: Edições da MONSTRA, 2007.

WELLS, Paul. **Understanding animation**. Reprinted ed. London: Routledge, 2009.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit: Expanded Edition**. Londres - GL - Inglaterra: Faber and Faber Limited, 2009.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS E VIDEOGRÁFICAS

"A Criação". 4 abr. 2022. 1 vídeo (412 seg). Publicado pelo canal José-Manuel Barata Xavier. Disponível em: https://youtu.be/PAOouL7mpJw. Acesso em 22 set. 2024

"Saudade, talvez..." VO Part-5. 19 mar. 2023. 1 vídeo (207 seg). Publicado pelo canal José-Manuel Barata Xavier. Disponível em: https://youtu.be/SZAZQodu-sQ. Acesso em 22 set. 2024

Choses qui arrivent – 3. 16 nov. 2018. 1 vídeo (60 seg). Publicado pelo canal José-Manuel Barata Xavier. Disponível em: https://youtu.be/hCtK4tJzNR0. Acesso em 22 set. 2024

Choses qui arrivent – 4. 14 dez. 2018. 1 vídeo (19 seg). Publicado pelo canal José-Manuel Barata Xavier. Disponível em: https://youtu.be/SJ4KogQT2_c. Acesso em 22 set. 2024

Danse-solo. 16 dez. 2018. 1 vídeo (14 seg). Publicado pelo canal José-Manuel Barata Xavier. Disponível em: https://youtu.be/VQZN9mzG9X8. Acesso em 22 set. 2024

Entrevista inédita com o filósofo Emanuele Coccia pelo jornalista Damiano Fedeli, 14 ago. 2020. 1 vídeo (38 min). Publicado pelo canal IIC Rio de Janeiro. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=NlHwW7DvAk8. Acesso em: 25 mar. 2024

MI-FA. 18 jun. 2021. 1 vídeo (10 seg). Publicado pelo canal José-Manuel Barata Xavier. Disponível em: https://youtu.be/3zA8wiU_HjA. Acesso em 22 set. 2024

P&M. 19 out. 2018. 1 vídeo (45 seg). Publicado pelo canal José-Manuel Barata Xavier. Disponível em: https://youtu.be/xY8KL52tbJc?si=piE3Ui7XpOHbIc-o. Acesso em: 27 mar. 2024.

Passages. 16 dez. 2018. 1 vídeo (26 seg). Publicado pelo canal José-Manuel Barata Xavier. Disponível em: https://youtu.be/nbkHmG9Y3s8. Acesso em 22 set. 2024

Un coin pour dormir. 7 jan. 2021. 1 vídeo (55 seg). Publicado pelo canal José-Manuel Barata Xavier. Disponível em: https://youtu.be/mq6LNULhZYk. Acesso em 22 set. 2024

Várzea - Dislate de pássaro... 2010. 1 vídeo (120 seg). Publicado pelo canal José-Manuel Barata Xavier. Disponível em: https://youtu.be/ZwU6gGQJliY. Acesso em 22 set. 2024

REFERÊNCIAS LITERÁRIAS

ANDRADE, Mario de. **Macunaíma: o herói sem nenhum caráter**. São Paulo, SP: Ubu, 2017. E-book.

BEAUMONT, Jeanne-Marie Leprince De. **A Bela e a Fera**. Rio de Janeiro, RJ: Zahar, 2021.

COLLODI, Carlo. **As aventuras de Pinóquio: história de um boneco**. Tradução: Beatriz Magalhães. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2021. E-book.

ESOPO. **Esopo: fábulas completas**. Tradução: Neide Smolka. Moderna, 2021. E-book.

KAFKA, Franz. **A metamorfose**. Tradução: Modesto Carone Netto. 6a ed ed. São Paulo: Cia das Letras, 1997.

MORE, Thomas. **Utopia**. São Paulo, SP: Penguin-Companhia das Letras, 2021. E-book.

OVÍDIO. **Metamorfoses**. Tradução: Rodrigo Tadeu Gonçalves. São Paulo, SP: Penguin-Companhia das Letras, 2023. E-book.

STEVENSON, Robert Louis. **O Médico e o Monstro**. São Paulo, SP: Editora Antofágica LTDA, 2020. E-book.

REFERÊNCIAS SITOGRÁFICAS

FEYERSINGER, Erwin; HANNIBAL, Carmen. A Virtual Roundtable on Relations Between Metaphor and Metamorphosis (Part 1) | animationstudies 2.0., 2021a. Disponível em: https://blog.animationstudies.org/?p=4137. Acesso em: 18 mar. 2024

FEYERSINGER, Erwin; HANNIBAL, Carmen. A Virtual Roundtable on Relations Between Metaphor and Metamorphosis (Part 2) | animationstudies 2.0., 2021b. Disponível em: https://blog.animationstudies.org/?p=4170. Acesso em: 18 mar. 2024

FONSECA, Pedro. Uma vida de animação. Público, 03 jun. 2002. Disponível em: https://www.publico.pt/2002/06/03/jornal/uma-vida-de-animacao-171245. Acesso em: 26 ago. 2023.

XAVIER, José-Manuel. Poética da Ilusão de Movimento. Le mouvement des choses, 11 nov. 2021. Disponível em: https://lemouvementdeschoses.com/2021/11/11/poetica-da-ilusao-de-movimento/. Acesso em: 05 set. 2023.

_____ **The Pleasure of Movement. Le mouvement des choses**, 29 jul. 2018b. Disponível em: https://lemouvementdeschoses.com/2018/07/29/the-pleasure-of-movement/. Acesso em: 05 set. 2023.