TRANSANIMAÇÃO:
Vida acadêmica x Vida pessoal
Morte // Tempo // Finitude

Fernando Nisio

Resumo

Este artigo tem como objetivo apresentar os caminhos teóricos, poéticos e processuais, assim como os incidentes cotidianos e sua importância para desenvolver, posteriormente, o tema de minha tese de Doutorado e alguns desdobramentos.

Palavras-chave:

transanimação, transcinema, Autômatos, stop motion, transhumanismo, ciborgue.

Quando ingressei no Mestrado na Universidade de Brasília, na linha de pesquisa em arte e tecnologia, início de 2013, fui contemplado com o auxílio do Fundo de Apoio à Cultura do Distrito Federal (FAC-DF) para confecção de um curta de animação em *stop motion*. Por ser meu intuito dar continuidade à pesquisa sobre animação *stop motion* na pós-graduação, o curta se tornou objeto de estudo do meu Mestrado.

Minha dissertação foi sobre as influências estéticas do cinema expressionista alemão na animação *stop motion*. Para dissertar sobre o tema, fiz um recorte no qual selecionei um representante para o cinema expressionista e outro para animação *stop motion*.

Na ocasião, o escolhido para representar o cinema expressionista alemão foi o longa metragem "O gabinete do Doutor Caligari" (1920), figura 1, do diretor Robert Wiene (1873-1938), e como representante da animação *stop motion*, o curta metragem *Vincent* (1982), do diretor americano Tim Burton (figura 2). Para poder administrar o desenvolvimento da dissertação e o curta ao mesmo tempo, foi necessário desenvolver um método que auxiliasse, simultaneamente, na produção de ambas as pesquisas: teórica e prática.

Figura 1 – The Cabinet of Dr Caligari (1920) de Robert Wiene.

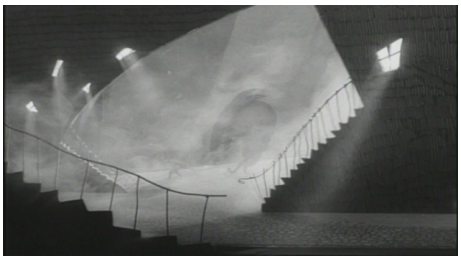

Figura 2 – Vincent (1982) de Tim Burton.

Nesse intuito, os escritos de Sandra Rey foram imprescindíveis para a construção desse método, auxiliando no alinhamento da produção teórica dos períodos de pré-produção e de produção do curta. Segundo Rey (2002, p.123),

na pesquisa em artes visuais, os conceitos extraídos dos procedimentos práticos são investigados pelo viés da teoria e novamente testados em experimentações práticas, da mesma forma que passamos, sem cessar, do exterior para o interior, e vice-versa, ao deslizarmos a superfície de uma fita de *moebius*.

Sendo assim, dentro do escopo da pesquisa, conforme os dados eram colhidos, sempre que possível os aplicava no desenvolvimento do curta e os resultados desse processo eram empregados na escrita da dissertação.

Contudo, desenvolver uma dissertação ao mesmo tempo que se confecciona um curta em *stop motion* gera momentos de altíssimo stress. O processo de feitura de um curta de animação *stop motion* é algo muito oneroso, o qual envolve várias técnicas artesanais e inúmeros procedimentos usados para a confecção de bonecos, cenário, iluminação etc. O progresso se torna demorado e é necessária muita cautela para que não haja alterações na continuidade, na luz, nos cenários ou até mesmo em movimentos indesejados na câmera ou na personagem.

Além de todo o trabalho exigido para administrar ambas as pesquisas, ocorreram alguns imprevistos e incidentes durante esses processos, os quais serão citados neste artigo, que, apesar de terem sido desgastantes, tanto físico como emocionalmente, foram cruciais para o surgimento das indagações que deram origem ao tema de minha tese.

Seguindo essa premissa, citarei apenas dois incidentes que foram de extrema importância para meu processo artístico: o primeiro está relacionado a minha produção teórico-prática; o segundo, a minha vida pessoal. Será primeiramente relatado o que teve relação direta com a produção do curta, objeto do meu Mestrado.

O curta produzido se chama *O robô e a maçã* (figura 3), que conta a história de dois robôs madeireiros que, ao sobrevoarem uma floresta, sofrem uma pane e caem. Um cai no meio da floresta e o outro, aos pés de uma macieira. Essa árvore lhe oferece abrigo e proteção enquanto se recupera. Simultaneamente, o robô desperta uma atração pelo fruto da árvore que o leva a questionar sua condição e principalmente sua programação. O foco do enredo está na transformação do robô e os conflitos criados por sua empatia com o fruto, assim como a ação do tempo sobre ambos.

Figura 3 – O robô e a maçã (2016) de Fernando Nisio.

O primeiro imprevisto que tive, que acabou gerando um incidente, foram os prazos. Tanto o prazo de entrega do curta, quanto o para a conclusão do Mestrado tinham o mesmo período de desenvolvimento. A dependência que um projeto tinha do outro, para que am-

bos prosseguissem, não permitia erros, muito menos atrasos. Porém, no meio da confecção do curta, houve um problema com o local destinado à captação do filme que me levou a descartar metade do que já havia produzido, sendo necessário reformular toda a produção, para reajustá-la às metas estipuladas.

Devido a isso, acabei sendo forçado a animar todo o curta em uma sala de 25 metros quadrados, no período de quarenta e cinco dias, produzindo, aproximadamente, 12 segundos por dia de animação, levando em média uma hora por segundo captado (figuras 4 e 5).

> O *stop motion* exige que os animadores passem longos dias em pé, inclinando-se e alongando-se sob o calor das luzes, e, frequentemente em condições apertadas. Essas peculiaridades físicas são uma consideração séria, especialmente quando a maioria das outras formas de animação permite que você fique sentado em uma cadeira confortável na maior parte do dia. Para nós, normalmente existe a possibilidade de dores nas costas e de vista cansada por olhar os objetos tão de perto. (PURVES, 2011, p. 164)

Esses dias foram muito exaustivos, uma vez que no estúdio não havia ventilação suficiente e o espaço era bastante escasso. Eu ficava muito próximo à personagem e praticamente dentro do cenário, havia somente um metro entre a parede do estúdio, eu e o set. Durante esse processo, devido ao cansaço extremo, houve vários momentos os quais me percebi perdido, olhando fixamente para a personagem. Cada vez que isso acontecia, eram segundos de animação que perdia, e, assim que despertava a angústia, fazia-me voltar à exaustiva rotina. Nesse período, eu praticamente me programei e me animei como se fosse um robô, por um momento nada mais daquilo que havia cuidadosamente planejado parecia importar, a única coisa que tinha em mente eram os prazos para concluir o filme e minha dissertação.

Figura 4 – Cenários de O robô e a maçã pré-imprevisto.

Figura 5 – Cenários de O robô e a maçã pós-imprevisto.

 ISSN: 2238-0272

Isso, de alguma forma, aproximou-me ainda mais de meu processo poético. Enxerguei essa experiência como uma dupla transformação, oriunda da ironia presente nesse processo no qual o robô despertava características humanas na ficção, enquanto, na realidade, aos poucos eu ia me condicionando ao comportamento de uma máquina. O termo robô, no contexto histórico, VENTURELLI e MACIEL (2008) citam que o escritor teatral Karel Capek cunhou a palavra que significa em tcheco: trabalhador escravo, robota. Inclusive, declarou serem os robôs mais eficientes e servis do que os humanos e, ainda mais, afirmou ser a máquina humana terrivelmente imperfeita, que cedo ou tarde terá que ser substituída. A autora ainda descreve que Karel, em 1921, apresentou a peça *Rossum's Universal Robots* (R.U.R.), em New York, e acabou despertando a imaginação dos escritores de ficção científica que partiram para uma grande produção em magazines populares como os famosos *Amazing Stories* originando, em seguida, as *pulp fictions*.

Porém minha condição humana não me permita a eficiência de um robô, e, assim, ao fim de cada dia, a cada hora que se passava, minha concentração diminuía, coisas estranhas pareciam acontecer dentro do estúdio. A mais perturbadora de todas ocorreu durante um fim de semana, eu estava terminando uma cena muito complexa, já estava completamente esgotado e era a quarta vez que tinha que repeti-la, pois em todas as outras tentativas, havia esbarrado sem querer em algo que não podia se mover.

Quando se anima em *stop motion*, há momentos de aproximação e de distanciamento. Aproxima-se ao conceder vida ao boneco e se distancia ao averiguar o resultado do emprego dessa energia vital sobre a personagem, sendo boneco e personagem momentos distintos de um mesmo acontecimento, no qual a câmera capta somente os momentos de ausências do animador. Contudo, mesmo nos instantes de ausência, o animador se faz presente. Segundo Purves (2011 p. 32), o manuseio do boneco proporciona reações sinceras e verdadeiras, "Com essa intimidade entre boneco e animador, pode haver certa transferência de características de cada um... O toque de uma mão humana no boneco confere alma à animação."

Foi durante um desses percursos entre a aproximação e o distanciamento que percebi átimos presentes em cena as quais animei, que não me lembrava de tê-los criado. Pareceu-me estranho, como se o processo tivesse ocorrido por si, como se naquela situação o robô, em um ato de empatia, houvesse resolvido alguns segundos do curta. Hoje eu sei que o cansaço somado ao stress foram os responsáveis pela ilusão, mas naquela ocasião, por alguns instantes, eu deixei de ser animador e me desprogramei, tornei-me espectador daquilo tudo que aconteceu bem diante de meus olhos. Aquele breve momento de confusão mudou minha percepção sobre o cenário, o boneco, o enredo e sobre eu mesmo. O que acabou me revelando uma floresta e principalmente a angústia da personagem. Depois daquele dia, fiquei pensando como seria vivenciar aquela experiência novamente, como entendê-la, como imergir em uma animação sendo ao mesmo tempo passivo e ativo.

Talvez se não fossem as consequências da imersão que sofri em virtude da exaustão, o pouco espaço físico, o tempo escasso e os momentos de contemplação e rotina, eu não seria levado a questionar o processo da anima-

ção e sua relação com a técnica, o animador, o espectador, o espaço, o tempo, o autômato, a finitude e minha poética.

É visível, como nos últimos anos, que a animação vem sofrendo várias modificações devido aos avanços tecnológicos. Muitos desses avanços buscam ressignificar a forma com que experienciamos a animação. Um desses caminhos é apresentado na forma de *gadgets* que nos proporcionam um estado de imersão e interação que superam as expectativas do filme em terceira dimensão, reconfigurando o estado do espectador, conferindo-lhe um papel ativo.

Diante daquele primeiro incidente, resolvi pesquisar por conceitos que, de alguma forma, contemplam os anseios e dúvidas, que nasceram daquela experiência relacionados à produção audiovisual. Foi assim que encontrei o conceito de transcinema de Katia Maciel. Segundo a autora, o transcinema é o cinema situação, ou seja, um cinema que experimenta novas arquiteturas, novas narrativas e novas estratégias de interação, é o hibridismo entre as artes visuais e a experiência de cinema, de forma que o próprio espectador dirige o que quer ver: define as montagens, as velocidades e as cores. Transcinema é o cinema "como interface, como uma superfície em que podemos ir através". (MACIEL 2009)

Percebo que no transcinema, mesmo que haja o estado de imersão, ele tem a sua origem sustentada pelo contato com a imagem ¨projetada¨, o audiovisual. Mesmo ainda estando muito no início para projetar algo consistente sobre transaminação, para mim há, na origem, uma diferença entre o que anseio pesquisar e o Transcinema. Talvez, devido à experiência que tive, somado ao fato de ser animador em *stop motion*, considero o contato físico com objeto animado de crucial importância, para a transaminação. Coexistir no mesmo espaço no qual a animação ocorre e ter a possibilidade de interferir em sua narrativa é um dos objetivos que impulsiona esta pesquisa.

O segundo incidente de extrema importância para minha pesquisa poética, assim como para a definição de minha tese de Doutorado, ocorreu em paralelo a minhas experiências no set de filmagem, o que, de alguma forma, contribuiu para potencializá-las. Já que, devido a esse incidente, qualquer possibilidade de fuga da realidade era bem vinda. Esse ocorrido me apresentou a conceitos do Transhumanismo pós-humanismo e cultura *Ciborg*, fazendo com que essas teorias tornassem importantes para minha pesquisa poética. Na ocasião, eu me encontrava a deriva nos instantes finais de minha dissertação, passando por aqueles momentos de stress na produção do curta. Quando uma tia há muito adoentada, com a qual morávamos juntos, cometeu suicídio. A morte dela me entristeceu e deu início a uma série de desdobramentos. Quinze dias depois e devido ao acontecido, minha mãe, que no dia da tragédia cuidava de minha tia, sofreu um ataque isquêmico, vindo a apresentar bradicardia uma semana depois, culminando em cirurgia para a instalação de um marca-passo. Fiquei muito abalado, sentia-me perdido, foi um dos momentos mais tensos de minha vida. A possibilidade de perdê-la, naquele momento, causou-me um enorme vazio que, de alguma forma, contribuiu para que eu me sentisse tão próximo do robô que animava.

Na época, já não estava fácil ter que lidar com o stress do Mestrado e com a produção do curta, quando os sentimentos sobre a per-

da de minha tia e a possibilidade perder minha mãe foram somados a essa experiência em um curto intervalo de tempo. Foi realmente devastador. Automaticamente, essa experiência me fez voltar no tempo e a revisitar minha infância, exatamente no ano em que perdi meu pai. Lembro-me de que, na ocasião, vivíamos em um lugar muito perigoso e por isso sempre tive muito medo da morte, até o dia que meu pai se foi. Quando ele partiu, foi meu primeiro contato com a morte, percebi que não fazia sentido temê-la, pois era inevitável, mesmo que não fosse a hora ou o jeito que imaginamos. E foi exatamente o fato de não ser a hora e muito menos a forma como se imagina, que me apresentou o que na época considerei o verdadeiro vilão: o tempo. Desse dia em diante, passei a me preocupar com a ação do tempo e as finitudes das coisas.

Antes da morte de meu pai, eu era apaixonado por construir coisas, a parte mecânica dos objetos sempre me fascinava. Lembro-me que desejava muito ganhar um desses brinquedos de montar, que oferece inúmeras possibilidades, meu sonho era construir um robô, porém, devido ao custo, nunca foi possível. Mas, ainda assim eu ganhei alguns bons brinquedos e a falta de muitos me fez descobrir a velha caixa de ferramentas e peças avulsas que pertencia a meu pai. Foi ela que realmente me entreteve, proporcionando uma diversão similar a dos brinquedos de montar. Aquela caixa cheia de parafusos, porcas, chaves, interruptores etc me possibilitou imaginar robôs, naves e afins, ajudando-me a pensar em soluções que me serviram muitos anos depois, quando comecei a desenvolver esqueletos para animação em *stop motion*.

Conforme o tempo foi passando, a caixa de ferramenta foi ficando no passado, junto com as lembranças tristes, porém o fascínio por construir coisas e a paixão por robôs foi se perpetuando e buscando outros caminhos por onde se manifestar. Foi por meio da literatura, do cinema e da animação que esses desejos encontraram combustível para continuar queimando. Se eu traçar uma linha, através de meu percurso até esse exato instante, posso facilmente definir três contatos em tipos de mídias diferentes que, em momentos distintos, foram muito significantes e me ajudaram a resgatar as minhas paixões da infância.

O primeiro contato foi na literatura, com o livro *Eu, robô* (1950), do escritor Isaac Asimov (1920-1992). Mesmo se tratando de um livro de contos, foi a primeira vez que pude vislumbrar como seria o funcionamento de um robô, seu comportamento, sua evolução e o contato com os seres humanos. O que mais me atraiu nos contos foi o fato de Asimov me fazer sentir que tudo isso ocorreria em um futuro próximo.

O segundo momento foi o filme *2001 - Uma Odisseia no Espaço* (1961), do diretor Stanley Kubrick (1928-1999). Nesse caso não foi pela personagem HAL 9000, o supercomputador que comandava a nave Discovery, muito menos pelo enredo, que tem questionamentos muito complexos para uma criança compreender. Fui despertado por sensações causadas por duas possibilidades de espaço no filme, o interno e o externo (figura 6). O interior na figura da nave, que me apresentava diversos contrapontos espaciais por meio de ambientes totalmente iluminados e brancos, outrora introspectivos com cores fortes e predominantes. As formas geométricas empregadas na

composição do espaço faziam com que meus olhos percorressem por toda a tela.

O outro ponto era a questão do espaço externo e sua imensidão. Pensar em algo que não tinha fim, a quem aos questionamentos do tempo, sempre me deixava sem fôlego. Quando criança eu acreditava que as pessoas ficavam sem ar ao ir para o espaço, por não entenderem a sua infinitude, pois sempre que eu pensava nisso, eu também, ficava sem ar. Tempos depois, essa sensação foi contraposta por um romance de ficção científica que eu li, chamado *Poeira de Estrel*a (1951), também de Isaac Asimov. De alguma forma, ele me confortou ao explicar como descobrir um planeta por intermédio da massa das estrelas ao seu redor, isso deixou o espaço um pouquinho menor para mim.

A terceira incidência, foi a animação japonesa *Ghost in the shell* (1995) de Mamoro Oshii. Esta animação ilustra um mundo *cyber-punk* futurístico, onde a humanidade apresenta corpos cybernéticos (*shells*) que desenvolvem consciências próprias e habilidades super-humanas. O seu mundo futurista carrega uma mensagem direta para o nosso presente: discute diretamente com questões transhumanistas, manifestos *cyber-punks* e estética pós-humana. Por associação, quando fiquei sabendo do marca-passo de minha mãe, a primeira sequência de imagens que me veio à cabeça foi a de Motoko (figura 7), personagem principal de *Ghost in the shell.* Na abertura da animação, seu corpo é montado parte por parte, como se fosse uma máquina substituindo peças. Mesmo após ter ocorrido tudo bem com a cirurgia de instalação do marca-passo, o fantasma do tempo ainda me assombrava, e ainda vieram um conjunto de regras e uma data para a troca do aparelho. Na época, por preconceito, eu acreditei que o uso do marca-passo se tratava do "começo do fim", quando, na verdade, era um novo começo.

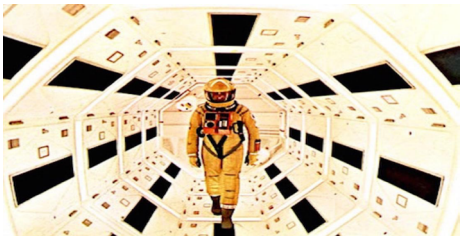

Figura 6 - *2001 - Uma Odisseia no Espaço* (1961) de Stanley Kubrick.

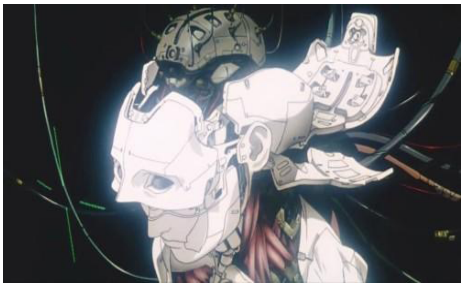

Figura 7 - Ghost in the shell (1995) de Mamoro Oshii.

Com isso, passei a investigar sobre portadores de marca-passo. Essa pesquisa me levou a descobrir o *Manifesto Ciborg,* da feminista e socióloga Donna Haraway (2000). Haraway afirma que, desde o século 17, as máquinas poderiam ser animadas e, portanto, possuírem uma alma. Assim, esses equipamentos são dispositivos protéticos e componentes de seres amigáveis. Donna Haraway analisa o desenvolvimento de um pensamento e as transformações culturais para questionar as concepções dominantes sobre a subjetividade humana. Dessa forma, entre o homem e a máquina, os ciborgs não são criações monstruo-

sas e sim uma mutação, metade carne metade máquina. Porém, a humanidade se coloca em questão, quando existe um encontro de ciborg (e outros híbridos tecnonaturais) com clones. Primeiramente, a ubiquidade do ciborg e sua representação significam a interpenetração e a desavergonhada conjunção entre o humano e a máquina. Um ciborg se define como uma criação de um mundo pós-gênero, o mundo de ciborgs tem a possibilidade de significar realidades sociais e corporais vividas. Dessa forma, as pessoas não teriam identidades "permanentemente parciais e posições contraditórias". Para a autora, a era ciborg é agora e somos ciborgs: onde quer que haja um carro, um vídeo ou um telefone com um mundo de redes entrelaçadas, como um rizoma. Em conjunção com a tecnologia é possível construir uma identidade, uma sexualidade, até mesmo um gênero. (VENTURELLI, 2008, p.160)

Posteriormente, em conversas com minha orientadora, fui apresentado a Lúcia Santaella, uma das maiores pesquisadoras do pós-humano, e a Ray Kurzweil, um dos principais filósofos do *transhumanismo.* De acordo com Ray Kurzweil, estamos prestes a cruzar um firmamento evolucional, a chamada Singularidade, termo que Kurzweil cunhou para representar o momento em que a nanotecnologia irá ultrapassar a inteligência e a fisiologia humana. Sua profecia afirma que em breve teremos a possibilidade de exportar o cérebro para uma nuvem e viver para sempre. Da mesma forma que, há dois milhões de anos, ganhamos um córtex frontal, a tecnologia está prestes a acelerar a nossa evolução. (KURZWEIL, 2011) O contato com essa literatura, somados aos incidentes familiares, reforçam ainda mais a questão do tempo e da finitude dentro de minha pesquisa poética, a possibilidade de uma vida eterna, ou estendida através do adventos da tecnologia, como é apontada por alguns desses teóricos, fizeram-me olhar com outros olhos para os meus problemas, tendo em vista que minha mãe agora fazia parte dessa realidade.

Ainda assim, o prazo de oito anos que foram dados para a troca do aparelho me fez atentar para a imparcialidade do tempo e sua ação perecível sobre a máquina e os aparatos tecnológicos.

Como resultado desses acúmulos de acontecimentos, ideias, sentimentos e teorias, surgiu o primeiro projeto que estou desenvolvendo dentro do tema de minha tese. Trata-se de uma série de autômatos os quais batizei de Humanos Recondicionados Autômatos Naturais (H.R.A.N.). Por meio desses autômatos, irei abordar alguns de meus anseios poéticos, em relação ao tempo e a finitude das coisas, assim como pontos teóricos e práticos, que dialogam com o que pretendo apresentar como transaminação.

Para mim a existência só se confirma através do tempo e o existir, demanda um prazo. Pensando nisso, meu primeiro autômato batizado de Autômato Positivo (A+), pretende apresentar questões de sua existência, através do seu relacionamento com observador, conforme seja prejudicada, devido a sua proximidade com o interator. Questões em relação a noções de tempo e perenidade serão apresentadas por meio do funcionamento do autômato.

A+ (figura 8) será um Autômato no qual, no centro de sua constituição, habita uma caixa sequenciadora de desenhos, pertencentes ao fragmento de um segundo de animação do

bater de um coração. Seu funcionamento é dado por meio de engrenagens feitas de açúcar impulsionadas por motores que são exigidos conforme proximidade do observador com o autômato. Acoplados a essa caixa, há dois recipientes de soro fisiológicos administrados por um sistema de bombeamento pneumático, que, conforme os motores são acionados, libera a solução sobre as engrenagens do mesmo. Essas engrenagens são compostas por açúcar e a medida que o soro é despejado sobre elas o funcionamento do autômato é prejudicado. Em alguns pontos serão colocados sensores que irão registrar dados referentes ao seu funcionamento, como tempo de vida, esforço, interação, desgaste, entre outros. Ao final do processo, esses registros irão gerar um relatório que funcionará como uma espécie de atestado de óbito.

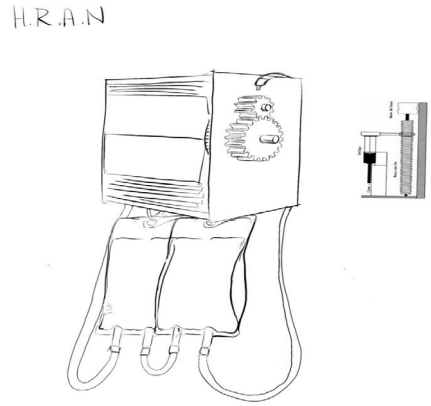

Figura 8 – Autômato positivo (A+).

A minha proposta em A+, assim como nos demais que irão constituir a série H.R.A.N., é desenvolver autômatos perecíveis assim como os humanos, que podem ter sua existência prejudicada pelo estresse causado pela proximidade e o convívio. Eu o vejo como uma narrativa, com começo, meio e fim. Tendo na animação do coração batendo, um ponto de atração para o observador que, ao se interessar, interfere automaticamente no enredo da obra.

Sendo assim, essas foram as consequências e desdobramentos teóricos e práticos que nasceram dos incidentes que ocorreram durante o meu o Mestrado e que deram origem a minha pesquisa de Doutorado. Para mim, como artista, falar de si mesmo é muito complexo, porém, mesmo que traumático, o tempo me fez entender a importância desses acontecimentos para o meu processo criativo e me ajudou a aceitá-los não só como ocorridos trágicos, mas também como incidências poéticas.

> O criativo na pessoa só pode aflorar e manifestar-se espontaneamente. A criatividade e sua realização correspondem assim a um caminho de desenvolvimento da personalidade. Caminho sem fim. A pessoa poderá crescer ao longo de sua vida, crescer para níveis sempre mais elevados e complexos, para aqueles que existirem latentes em suas potencialidades. Portanto, são condições internas, espirituais, que permitirão ao indivíduo ser criativo: sua capacidade de engajar-se no que faz, de permanecer flexível face a certas contingências da vida, sem no entanto, perder em coerência e integridade. E, sobretudo, o respeito pela vida. Que não é outro se não o respeito pelas matérias com que lida e suas linguagens, ou seja: o respeito por si próprio. (OSTROWER 1985, p. 251)

Referências

FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GUATTARI, Félix. *Caosmose*: um novo paradigma estético. São Paulo: editora 34, 2000.

HARAWAY, Donna J. *Manifesto Ciborg*: Ciência, Tecnologia e Feminismo-Socialista no Final do Século 20. In: Antropologia do Ciborgue: As Vertigens do Pós-Humano. SILVA, Tadeu Tomaz. (org.). Belo Horizonte: editora Autêntica, 2000, p. 37-130.

KURZWEIL, Ray . *The age of the spiritual machines.* New York: Viking Penguin, 1999.

_____. *Singularity Q&A* 2011. Disponível em: <http://www.kurzweilai.net/singularity-q-a>. Acesso em: jun.2017.

LUCENA JUNIOR, Alberto. *Arte da animação:* técnica e estética através da história. 2. ed. São Paulo : Ed. Senac, 2005.

MACIEL, Katia. *Transcinema e a estética da interrupção*. Disponível em: <www.pos.eco.ufrj.br/site/download.php?arquivo...transcinema.pd> Acesso em: jun 2017.

PRIEBE, Ken A. *The Advanced Art of Stop-motion Animation*. Boston: Course Tecnology, 2011.

PURVES, Barry. *Stop motion*: Passion, Process and Performance. Focal Press: Oxford. 2008a.

_____. *Animação Básica*: Stop-motion. Porto Alegre: Bookman. 2008b.

REY, Sandra. Da prática à teoria: três instâncias metodológicas sobre a pesquisa em poéticas visuais. *R. Artes Visuais,* v. 7, n. 13, 1996. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/PortoArte/article/view/27713>. Acesso em: jan. 2013.

_____. *Por uma abordagem metodológica da pesquisa em artes visuais.* 2002. Disponível em: <http://www.grupogaia.art.br/Sandra%20Rey%20-%20Por%20uma%20abordagem%20metodolgica%20da%20pesquisa%20em%20Artes%20Visuais.pdf>. Acesso em: jan. 2016.

VENTURELLI, Suzete. *Arte:* espaço_tempo_imagem. Brasilia: Ed. UnB, 2004.

VENTURELLI, Suzete e MACIEL, Mario. *Imagem interativa*. Brasília, Ed UnB, 2008, pag 80-86.

AD REINHARDT. Arte – como – arte. In: FERREIRA, Gloria Ferreira; COTRIM, Cecilia Cotrim (Orgs.). *Escritos de artistas*: anos 60/70. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

CIVITA, Victor (Ed.). *Fotografia*: manual completo de arte e técnica. [s.l]: Abril

Cultural, 1978c.

COELHO, Raquel. *A arte da animação.* Belo Horizonte: Formato, 2000.

DENIS, Sebastian. *Cinema de Animação.* Lisboa: Editora Texto e Grafia, 2011.

FRANCO, Marcel. *O que é poema e o que é poesia?*. 2009. Disponível em: <http://www.galinhapulando.com/visualizar.php?idt=1585751>. Acesso em: maio 2013.

GOMBRICH, E. H. *A história da arte*. 16. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1999.

HALAS, John; MANVELL, Roger. *A Técnica da Animação Cinematográfica*. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1979.

KANDINSKY, Vassily. *Do espiritual na arte.* 3. ed. São Paulo: Martins Editora, 2000.

LAYBOURNE, Kit. *The Animation Book*: A Complete Guide to Animated Filmmaking-From Flip-Books to Sound Cartoons to 3-D Animation. [s.l]: Three Rivers Pr, 1998.

MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário:* o desafio das poéticas tecnologias. 2. ed. São Paulo: Edusp, 1996.

MORENO, A. *A Experiência Brasileira no Cinema de Animação.* Rio de Janeiro: Arte Nova/ Embrafilme, 1978.

OSTROWER, Fayga. *Acasos e criação artística*. 6. ed. Rio de Janeiro: Editora Campus, 1999.

_____. *Criatividade e Processos de Criação*. 25. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1977.

_____. *Universos da Arte.* 23. ed. Rio de Janeiro: Editora Campus. 1983.

PARENTE, André (org.). *Imagem-máquina:* a era das tecnologias do virtual. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 1999.

PEIXOTO, Nelson Brissac. Passagens da imagem: pintura, fotografia, cinema, arquitetura. In: PARENTE, André (org.). *Imagem máquina*: a era das tecnologias do virtual. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 1999.

PERISIC, Zoran. *Guia prático do cinema de animação.* Lisboa: Presença Portugal, 1979.

SANTAELLA, Lucia. *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?* São Paulo: Paulus, 2005.

VICENTE, P. M. B. Desenho animado como sistema modelizante da cultura. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 26., 2003, São Paulo. *Anais...* São Paulo: Intercom, 2003. Disponível em: <http://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/bitstream/1904/5087/1/NP15VICENTE.pdf>. Acesso em: jan. 2013.

VILAÇA, Sergio Henrique Carvalho. *Inclusão audiovisual através do cinema de animação*. 2006. 199 f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Programa de Pós-Graduação em Artes, Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2006. Disponível em: <http://opus.grude.ufmg.br/opus/opusanexos.sf/4d078acf4b397b3f83256e86004d9d55/3e28a0d2183cb8e2032572e400504454/$FILE/Disserta%C3%A7%C3%A3o%20Sergio%20Vilaca.pdf>. Acesso em: jan. 2013.

WILLIANMS, Richard. *The animator's survival kit*: a manual of methods, principles and formulas. London: Faber and Faber, 2001.