

UNIVERSIDADE DE LISBOA  
FACULDADE DE BELAS-ARTES



**TRANSFORMAÇÕES AO LONGO  
DO MOVIMENTO ANIMADO**  
**a metamorfose**

Cláudio Roberto Lima Guimarães

Trabalho de Projeto  
Mestrado em Arte Multimédia  
Especialização em Audiovisual

Trabalho de Projeto orientado pelo Prof. Doutor José Pedro Tinoco Cavalheiro

2017

## DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu Cláudio Roberto Lima Guimarães, declaro que o presente trabalho de projeto de mestrado intitulado “Transformações ao Longo do Movimento Animado: a Metamorfose”, é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações diretas ou indiretas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

Cláudio Roberto Lima Guimarães

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Cláudio Roberto Lima Guimarães', written in a cursive style.

Lisboa, 31 de dezembro de 2017.

## RESUMO

O objetivo deste trabalho de projeto teórico-prático é o de articular o conceito da metamorfose, ao apresentar uma abordagem particular do processo, através do desenvolvimento da componente prática, uma curta-metragem de animação de três minutos de duração, intitulada *A Lenda do País que Não Existe*, executada na técnica do desenho animado. Nesta componente, buscou-se empregar a metamorfose diferentemente do que é habitual – como qualidade de efeito visual ou elemento de ligação entre as cenas. Utilizo-a tanto como o processo mais importante constituinte da Animação, quanto como um recurso plástico, mas também, como o principal elemento condutor da história. Para maior compreensão do conceito, foram consideradas suas aplicações nos campos das Artes Visuais, da Literatura e do Cinema. Também foram investigados trabalhos animados onde o uso da metamorfose ocupa papel importante, como *Blinkity Blank* (MCLAREN, 1955), *Street Musique* (LARKIN, 1972), *Introduction* (GAZIZOV, 1992), *Britannia* (QUINN, 1993) e *Gloria Victoria* (USHEV, 2012). Em busca de um maior aprofundamento da investigação, foi desenvolvido um conjunto de classificações das metamorfoses: uma tabela onde são listadas consoante aos *tipos de transformação* (*substituição, manipulação e deformação*) em relação às técnicas de animação em que são produzidas; e outras listagens consoante a identificação de suas características *narrativas* (*transição de cena, elipse temporal, elipse espacial, mudança da personagem e devaneio*) ou características *simbólicas* (*transfiguração, metáfora visual e distorção gráfica*). Tendo em vista todas as etapas anteriores, foi assim possível o desenvolvimento de uma abordagem diferenciada, onde a metamorfose e suas transformações, representam processos e narram a história. Para o desenvolvimento narrativo da componente prática foi escolhido como tema a História do Brasil, em combinação com os conceitos filosóficos de utopia e distopia. Esta componente teórica baseia-se nomeadamente nos estudos sobre Animação, de Paul Wells (1966-) e Georges Sifianos (1952-) e em textos sobre a *plasmaticidade*, de Serguei Eisenstein (1898-1948).

**Palavras-Chave:** *Metamorfose, animação, desenho animado, plasmaticidade, distopia*

## ABSTRACT

The objective of this theoretical-practical project is to articulate the concept of metamorphosis by presenting a particular approach to the process through the development of the practical component, a three-minute animated short film titled *The Legend of the Country that does not exist*, executed in the drawing cartoon technique. In this component, I tried to use the metamorphosis differently than the usual way – as a visual effect or as a link between the scenes. I used it both as the most important constituent process of Animation, and as a plastic resource, and also, as the main driver of the story. For a better understanding of the concept, its applications in the fields of Visual Arts, Literature and Cinema were considered. In this paper, I have investigated animated works where the use of metamorphosis plays an important role, such as *Blinkity Blank* (MCLAREN, 1955), *Street Musique* (LARKIN, 1972), *Introduction* (GAZIZOV, 1992), *Britannia* (QUINN 1993) and *Gloria Victoria* (USHEV, 2012). In order to deepen the research, I have developed and proposed a set of classifications of metamorphoses: a table where they are listed according to the *types of transformation* (*substitution, manipulation and deformation*) in relation to the animation techniques in which they are produced; and other listings according to the identification of their *narrative characteristics* (*scene transition, temporal ellipse, spatial ellipse, character change and daydream*) or *symbolic characteristics* (*transfiguration, visual metaphor and graphic distortion*). In view of all the previous stages, it was possible to develop a differentiated approach, where metamorphosis and its transformations represent processes and narrate history. For the narrative development of the practical component the History of Brazil was chosen as the theme, in combination with the philosophical concepts of utopia and dystopia. This theoretical component is based in particular on the studies on Animation, by Paul Wells (1966-) and Georges Sifianos (1952-) and texts on the *plasmaticity*, by Sergei Eisenstein (1898-1948).

**Keywords:** *Metamorphosis, animation, cartoon, plasmaticity, dystopia*

## **AGRADECIMENTOS**

Ao Orientador  
À Coordenação do Mestrado  
Aos Serviços Académicos  
À Biblioteca da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa

## DEDICATÓRIA

*Ao Meu Amor*

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>3</b>
<b>ESTADO DA QUESTÃO</b>	<b>6</b>
<b>METODOLOGIA</b>	<b>11</b>
<b>CAPÍTULO I – A METAMORFOSE INTINERANTE</b>	<b>13</b>
1.1 A METAMORFOSE NA LITERATURA	14
1.2 A METAMORFOSE NAS ARTES VISUAIS	19
1.3 A METAMORFOSE NO CINEMA	23
<b>CAPÍTULO II – A METAMORFOSE ANIMADA</b>	<b>26</b>
2.1 O ENCONTRO DA METAMORFOSE COM A ANIMAÇÃO	26
2.2 QUESTÕES DA METAMORFOSE ANIMADA	30
2.2.1 A Plasmaticidade	30
2.2.2 Conexões Inesperadas	32
2.2.3 O Visível e o Invisível	33
2.2.4 Transformações Antropofágicas	34
2.2.5 A Instabilidade	35
2.3 CLASSIFICAÇÃO DAS METAMORFOSES	38
2.3.1 Caraterísticas Formais	38
2.3.2 Caraterísticas Narrativas	41
2.3.3 Caraterísticas Simbólicas	43
<b>CAPÍTULO III – ANÁLISE DOS FILMES</b>	<b>45</b>
3.1 BLINKITY BLANK	45
3.2 STREET MUSIQUE	47
3.3 INTRODUCTION	48
3.4 BRITANNIA	50
3.5 GLORIA VICTORIA	51
<b>CAPÍTULO IV – A METAMORFOSE DA LENDA</b>	<b>54</b>
4.1 A NOÇÃO DE LENDA	54
4.2 UM OLHAR FILOSÓFICO AGREGADO À NARRATIVA	54
4.3 QUESTÕES HISTÓRICAS	55
4.4 DIVISÃO E COMPOSIÇÃO DA CURTA-METRAGEM	56
4.5 CONSIDERAÇÕES TÉCNICAS E PRÁTICAS	57
4.6 CONSIDERAÇÕES ESTÉTICAS	58

4.7 AS SEQUÊNCIAS ANIMADAS	58
4.7.1 <b>Metamorfose 1: Aparição / Cena 1: Nós, os Outros</b>	58
4.7.2 <b>Metamorfose 2: Plasmaticidade / Cena 2: Antropofagia</b>	59
4.7.3 <b>Metamorfose 3: Obstrução / Cena 3: Ame-o ou Deixe-o</b>	60
4.7.4 <b>Metamorfose 4: Dissolução / Cena 4: Negro no Poste</b>	62
4.7.5 <b>Metamorfose 5: Recomposição / Cena 5: <i>Distopia Brasiliae</i></b>	63
4.7.6 <b>Metamorfose 6: Embaralhamento / Cena 6: Outros Nós</b>	63
<b>CONCLUSÃO</b>	65
<b>REFERÊNCIAS</b>	66

## **ANEXO I – STORYBOARD: A Lenda do País que Não Existe**

## **ANEXO II – DVD / LINKS**

## **LISTA DE FIGURAS**

- Figura 1.** Aguarela de Maria Sibylla Merian. *Sem Título* (c. 1701) – Pág. 13
- Figura 2.** Ilustração de Charles Philipon. Transformação do Rei Louis Phillippe I (1832) – Pág. 20
- Figura 3.** Gravuras de Pablo Picasso. *Le Taureau* (1945-46) – Pág. 21
- Figura 4.** Gravura de M. C. Escher. *Metamorphose II* (1939-40) – Pág. 22
- Figura 5.** Imagens do filme *Fantasmagorie* (Cohl, 1908) – Pág. 26
- Figura 6.** Imagens do filme *Plane Crazy* (Disney; Iwerks, 1928) – Pág. 30
- Figura 7.** Folha de *model sheet* e modelo tridimensional. Filme *Rio* (Carlos Saldanha, 2011) – Pág. 35
- Figura 8.** Imagens do filme *Os Três Porquinhos* (Cláudio Roberto, 2006) – Pág. 41
- Figura 9.** Imagens do filme *Das Rad* (Chris Stenner et al., 2003) – Pág. 41
- Figura 10.** Imagens do filme *The Old Man and The Sea* (Alexander Petrov, 1999) – Pág. 42
- Figura 11.** Imagens do filme *Cinderella* (Clyde Geronimi et al., 1950) – Pág. 42
- Figura 12.** Imagens do filme *Dumbo* (Samuel Armstrong et al., 1941) – Pág. 43
- Figura 13.** Imagens do filme *Animal Farm* (John Halas e Joy Batchelor, 1954) – Pág. 43
- Figura 14.** Imagens do filme *Floor Flusher* (I. Sparber, 1953) – Pág. 44
- Figura 15.** Imagens do filme *Ryan* (Chris Landreth, 2004) – Pág. 44
- Figura 16.** Imagens do filme *Blinkity Blank* (Norman McLaren, 1955) – Pág. 46
- Figura 17.** Imagens do filme *Street Musique* (Ryan Larkin, 1972) – Pág. 47
- Figura 18.** Imagens do filme *Introduction* (Rinat Gazizov, 1992) – Pág. 49
- Figura 19.** Imagens do filme *Britannia* (Joanna Quinn, 1993) – Pág. 50
- Figura 20.** Imagens do filme *Gloria Victoria* (Ushev, 2012) – Pág. 52

## INTRODUÇÃO

Precursora do Cinema, a Animação reúne modos particulares de criar, contar histórias e interpretar o mundo, determinados pelos seus processos específicos de produção quadro-a-quadro e pela liberdade criativa que proporciona a seus realizadores. Ao utilizar a imagem, o som e a narrativa unidos a um vocabulário e procedimentos próprios, esta distingue-se do chamado Cinema *live-action* e de outras mídias audiovisuais.

Desde meados da década de 1990, quando iniciei ofício profissional nas áreas da ilustração editorial e da animação, o desenho animado sempre foi a técnica que mais me despertou o interesse dentro do Cinema de Animação. A possibilidade de transformar espontaneamente, imagens, umas nas outras e a fluidez de formas e linhas, sem qualquer restrição física ou estrutural, apresentam uma forte característica de subversão, como pondera o professor e teórico da animação Paul Wells (1966-)<sup>1</sup>,

Esses eventos inadmissíveis parodiam o conto de fadas e utilizam suas qualidades ilógicas para destacar as possibilidades inerentes à animação para relembrar alguns dos aspectos mais sombrios dos contos de fadas antes deles terem sido distorcidos ou tornados inócuos pelos costumes contemporâneos. A metamorfose, neste sentido, torna-se uma ferramenta subversiva, revelando qualidades previamente racionalizadas e minando ortodoxias físicas (WELLS, 1998: 75)<sup>2</sup>.

Desta maneira, um tanto instintivamente em projetos pessoais, acabei por atribuir cada vez mais espaço e importância ao processo característico que, segundo vários autores, constitui-se precisamente no fator fundamental da animação: a *metamorfose*.

Ao utilizar os recursos da metamorfose em meus trabalhos de desenho animado, procuro jogar com as linhas e as formas, à procura de caminhos e maneiras diferentes de transformar as imagens e contribuir com uma mensagem crítica ou uma percepção diferente sobre algum assunto contemporâneo. Em curtas como, *Chapeuzinho Vermelho* (2003)<sup>3</sup> e *Os Três Porquinhos* (2006), as metamorfoses foram construídas a partir das linhas e texturas das personagens e dos cenários que se distorciam em formas orgânicas irregulares.

- 
1. Professor da *School of the Arts, English and Drama* da *Loughborough University*. Diretor do grupo de pesquisa *Animation Academy*, dedicado às práticas da imagem em movimento. Acadêmico, guionista e realizador, publicou diversos livros e estudos sobre animação e dirigiu projetos para teatro, rádio, TV e cinema.
  2. «*These implausible events parody the fairytale and use its illogical qualities to foreground the possibilities inherent in animation to recall some of the darker aspects of fairytales before they have been bowdlerised or made innocuous by contemporary mores. Metamorphosis, in this sense, thus become a subversive tool, revealing previously rationalised qualities, and undermining physical orthodoxies.*».
  3. Sequência criada para o filme coletivo *Engolervilha* (2003), organizado pelo realizador Marão (1971-).

Porém, desde a antiguidade, a metamorfose apresentou-se como algo mágico, atribuída a poderes metafísicos ou divinos. Todavia, independentemente do contexto no qual estivesse inserido, o termo sempre possuiu uma mesma aceção, a de transformação de uma coisa em outra, de mudança de forma, estrutura ou aspeto.

No meio literário, a metamorfose foi tema para a obra mais significativa do poeta romano Ovídio (43 a.C.-18 d.C.), referenciada até a atualidade. A partir da antiguidade clássica, o conceito da metamorfose migrou para os textos bíblicos e bestiários da Idade Média. Mais adiante, surgiu nos contos de fadas e histórias infantis como em *Le Avventure di Pinocchio*<sup>4</sup>. Mais recentemente, deu nome à obra mais reconhecidas de Franz Kafka (1883-1924) e foi o elemento principal na busca por uma identidade brasileira em *Macunaíma*<sup>5</sup>. Igualmente, a metamorfose esteve presente na história das Artes Visuais: no Renascimento, vários artistas buscaram representá-la em pinturas e esculturas sobre os mitos clássicos. No século XVII, saiu das lendas para a ciência, com as aguarelas de Maria Sibylla Merian (1647-1717), que revelaram o fenómeno natural. Tornou-se um fenómeno de crítica política, através do seu uso em caricaturas. No século XX, serviu de tema para artistas de estilos tão diversos quanto Pablo Picasso (1881-1973) e M. C. Escher (1898-1972).

Todavia, foi na especificidade de procedimentos da construção quadro-a-quadro do movimento no Cinema de Animação, que a metamorfose encontrou um meio de total liberdade técnica e com a possibilidade de visualização do seu processo. Pelas mãos de um dos pioneiros na arte, Émile Cohl (1857-1938), a metamorfose esteve presente naquela considerada a primeira curta-metragem de animação quadro-a-quadro, *Fantasmagorie* (1908),

[...] muito do cinema de animação de Cohl anda em torno daquilo a que chamaremos de metamorfoses gráficas, isto é, figuras que, repetidamente, se transformam em outras figuras diferentes, fazendo da própria passagem o sujeito principal da obra de Cohl, em torno do qual as figuras que se metamorfoseiam são somente secundárias. Podemos encontrar no trabalho de Cohl enquanto desenhador e caricaturista os pilares germinais desta linguagem (CAVALHEIRO, 2011: 163-4).

A partir de então, a metamorfose animada seguiu seu trajeto nas primeiras experiências abstratas do género, como a série *Lichtspiel Opus*<sup>6</sup>, de Walter Ruttmann

---

4. De 1883, escrito pelo jornalista e escritor italiano, Carlo Collodi (1826-90).

5. De 1928, escrito pelo pioneiro da poesia moderna brasileira, o escritor e folclorista, Mário de Andrade (1893-1945).

6. Quatro curtas-metragens, produzidas entre 1921 e 1925. Ruttmann foi um dos precursores de filmes experimentais na Alemanha. Colaborou ainda em *Metropolis* (1927), de Fritz Lang (1890-1976).

(1887-1941), e na indústria da animação “encarnada” por personagens como *Felix, the Cat*<sup>7</sup> da dupla Otto Messmer (1892-1983) e Pat Sullivan (1885-1933). Foi objeto de estudo, do teórico e cineasta Serguei Eisenstein (1898-1948), que se encantou pela “omnipotência” das personagens que podiam metamorfosear-se em qualquer coisa, ao observar certas curtas-metragens do animador e produtor Walt Disney (1901-1966), como *Merbabies* (1938), da série *Silly Symphonies*<sup>8</sup>.

Portanto, interessou-me a metamorfose principalmente no seu caráter de liberdade criativa. O processo da metamorfose enquanto construção de um trajeto a partir de uma imagem (desenho) original, pelo qual criam-se outras imagens com gradativas modificações entre si que, em fases sucessivas, desconstroem a forma inicial e constroem uma outra. Este conjunto de desenhos que pode apresentar-se com um caráter totalmente abstrato, ao mover-se e fundir-se em sequências “invisíveis”, está escondido da audiência, uma vez que toda a importância narrativa recai costumeiramente no que existia antes e no que existe após a metamorfose.

Neste trabalho de projeto de investigação teórico-prática, busco descobrir meios de destacar o processo da metamorfose e como esta pode ser reinterpretada ou reconfigurada. Para além de meus interesses pessoais, penso que esta investigação é justificada pelo facto da incontestável importância da metamorfose dentro do Cinema de Animação, como um dos processos básicos na criação do movimento animado.

O que está em estudo é a compreensão do processo das metamorfoses enquanto elemento fílmico. Ao desenvolver este trabalho de projeto e o seu objeto artístico, creio que a conjugação do intuito de revelar e atribuir mais relevância ao processo da metamorfose, somado ao tema proposto, sob um ponto de vista pessimista, constituem uma meta coerente a ser explorada nesta investigação.

---

7. O gato Félix, que teve sua primeira aparição na curta *Feline Follies*, em 1919.

8. Série de 75 curtas-metragens em desenho animado dos estúdios Disney, produzidos entre 1929 e 1939.

## ESTADO DA QUESTÃO

Com o objetivo de estabelecer um raciocínio acerca das questões desta investigação, faz-se necessário uma abordagem sobre a metamorfose animada e suas características, tipos, funções, assim como possíveis estratégias para reinterpretá-la. Consequentemente, apresento a seguir algumas visões sobre o assunto, advindas dos campos da Filosofia, do Cinema e da Animação.

Em seu livro *Le Cinéma ou l'Homme Imaginaire* (1956), o filósofo Edgar Morin (1921-)<sup>9</sup>, nomeia como metamorfose, duas particularidades do Cinema. A primeira é a capacidade de manipulação que recria o tempo em ritmos particulares que não os das ações, mas de imagens das ações, unidos em consonância e conexão [*accord et raccord*<sup>10</sup>] em um *continuum* fluido. Esta deformação cronológica torna visível o que normalmente não é perceptível e, posta nas mãos dos realizadores, é essencial na narrativa cinematográfica. A segunda particularidade é a metamorfose do espaço, que ocorre concomitantemente à metamorfose do tempo, ao pôr-se a câmara em movimento e dotá-la de ubiquidade. A câmara metamorfoseia diferentes enquadramentos, em espaços contínuos e transgredir a unidade do local. O efeito ótico desta omnipresença é a metamorfose dos objetos que se efetua no ecrã, onde os objetos movem-se, crescem, diminuem e tudo se transforma.

Ao transportarmos as questões do espaço e do tempo levantadas por Morin para o campo da Animação, observamos que se o movimento animado não reproduz o tempo natural. E a metamorfose animada cria formas e distorções de formas que igualmente servem a um *continuum*. Destaca-se ainda que as ações criadas com as metamorfoses animadas são dificilmente encontradas fora do âmbito da animação. Estas não representam factos da natureza e nem podem ser captadas pelo cinema de ação-real.

Relativamente ao espaço, constata-se que os relativos efeitos visuais advindos da ubiquidade da câmara, nunca se constituíram um problema para o desenho animado, posto que não existe a “câmara” em animações constituídas a partir de técnicas baseadas no desenho gráfico. Ou seja, “pontos de vista” e “movimentos da câmara” são igualmente simulados bidimensionalmente quadro-a-quadro. Por exemplo, na primeira década do século XX, o animador Émile Cohl já simulava o *zoom* ao criar metamorfoses com

---

9. Antropólogo, sociólogo e filósofo francês, pesquisador do *Centre National de la Recherche Scientifique*, em Paris.

10. *Raccord* é a construção de uma ligação espacial, formal, narrativa, gerando um tipo de continuidade entre dois planos sucessivos (AUMONT, 2008: 251).

mudanças da escala e distorções dos desenhos, antes deste efeito ótico existir nas câmaras reais (LUCENA JR., 2005: 52). Na década seguinte, o animador Winsor McCay (1869-1934), também metamorfoseava seus desenhos, para simular a profundidade espacial ao utilizar a perspectiva (LUCENA JR., 2005: 56-57). As superfícies para o desenho são planos bidimensionais, e os animadores, enquanto ilustradores, sempre foram engenhosos em lançar mão das possibilidades e dos artifícios do desenho.

Estes recursos do desenho eram considerados uma forma de magia pelo cineasta e teórico Serguei Eisenstein, que os julgava um convite ao movimento (tanto como a música). Por conta deste fascínio, o cineasta conheceu e tornou-se admirador do trabalho de Walt Disney, isto após todos os seus estudos de inovação das teorias de montagem cinematográfica<sup>11</sup>. Eisenstein encantava-se com a distorção de membros e do corpo das personagens animadas, que para além de subverter as leis da Física, mostrava-se atrativa, dinâmica e revolucionária. Desse modo, em seus ensaios<sup>12</sup> acerca da obra de Disney, Eisenstein nomeou a capacidade das formas infinitamente deformarem-se e o metamorfismo dos *cartoons* de “plasmaticidade”, a qual considerou como uma importante atração cinematográfica.

Em estudos mais recentes, no livro *Esthétique du Cinéma d'Animation* (2012), o teórico e professor de animação Georges Sifianos (1952-)<sup>13</sup> contrapõe as teorias de montagem de Eisenstein, à montagem “invisível”, que procura tornar-se impercetível. E é nesta passagem dissimulada entre cenas que o artifício da metamorfose animada pode surgir. Sifianos cita como exemplos dessa possibilidade, a curta-metragem *La Faim* (1973) de Peter Földes (1924-77) e o conjunto da obra de Norman McLaren (1914-87). *La Faim*, foi um dos primeiros filmes de animação a utilizar a computação gráfica para gerar as metamorfoses. Ao passo que McLaren explorou diversas formas de metamorfose com seus desenhos traçados diretamente sobre a película.

Ainda dentro do campo da Animação, o professor e teórico Paul Wells em seu livro *Understanding Animation* (1998), propõe que a metamorfose no Cinema de Animação funciona como um poderoso componente que pode gerar construções narrativas, temporais

---

11. Teorias essencialmente compostas durante a década de 1920, quando Eisenstein definiu cinco espécies de montagem, consoante as relações buscadas: métrica, rítmica, tonal, harmónica e intelectual (AUMONT, 2012: 22-24).

12. Publicados em formato resumido em 1985, em língua russa, baseados em seus manuscritos datados de 21/09/1940 a 16/06/1946, depositados no Arquivo Russo para Literatura e Arte (BULGAKOVA, 2010: 116).

13. Animador, realizador e académico de origem grega. Fundou o departamento de Animação e é professor de Cinema de Animação na *École nationale supérieure des arts décoratifs*, em Paris.

e espaciais imprevisíveis. As metamorfoses podem apresentar sentidos de mudança mágica das formas ou dos personagens dentro da diegese<sup>14</sup>; de significados metafóricos ou ainda de encadeamento lógico (ou ilógico) da história. É o caráter desestabilizador da metamorfose que gera a capacidade de criar sentidos: muitas vezes surpreendendo o espectador.

A desconstrução e a reconstrução das formas são características constantes na animação, e o cerne da metamorfose. A possibilidade que a metamorfose possui de modificar e criar sentidos e desconstruir a linearidade narrativa, descrita por Wells, pode ser interpretada como a mesma onipotência observada por Eisenstein em relação às personagens. E ambas as características, constituem funções possíveis para a metamorfose. Se as personagens não têm estrutura rígida e podem metamorfosear-se em qualquer outra coisa, também o podem a narrativa e a estrutura fílmica. E Sifianos, contrapõe mesmo a teoria da montagem cinematográfica de Eisenstein, na qual a rigidez do corte é uma estrutura básica na criação de sentidos, à fluidez da metamorfose animada. Se a passagem entre as cenas deixa de acontecer de forma abrupta – como é a característica do corte –, e passa a ser executada por meio do movimento animado – entre os elementos dos dois planos –, este novo tipo de ligação efetuado pela metamorfose, permite criar novos caminhos para a montagem.

Ainda sobre as relações entre o movimento animado e a metamorfose animada, o animador Alexander Alexeieff (1901-82)<sup>15</sup>, apresentou em seu texto *L'écran d'épingles* (1957), uma curiosa concepção da metamorfose:

A atividade de um objeto pode ter duas formas: deslocamento ou metamorfose. [...]. Para o animador, o problema se define: quando duas áreas do ecrã se deslocam na horizontal respetivamente, sem que suas formas estáticas se modifiquem, há o deslocamento; em todos os outros movimentos, há a metamorfose. De onde resulta que, ao animar um objeto bidimensional, o deslocamento é fácil de realizar (ao se servir de planos diferentes delimitando as áreas), mas a metamorfose é difícil e representa o problema real (ALEXEIEFF, 2016a: 129)<sup>16</sup>.

Este pensamento do realizador reflete a bidimensionalidade da superfície

---

14. «Palavra de origem grega (*diègèsis*: narrativa) [...]. É diegético tudo o que supostamente se passa conforme a ficção que o filme apresenta, tudo o que essa ficção implicaria se fosse supostamente verdadeira» (AUMONT e MARIE, 2006: 77).

15. Ilustrador, gravador e animador de origem russa, Alexeieff criou e desenvolveu o dispositivo e a técnica do ecrã de pinos, em conjunto com sua esposa, a também animadora Claire Parker (1906-81).

16. « *L'activité d'un objet peut avoir deux formes : du déplacement et de métamorphose. [...] Pour l'animateur le problème se définit : lorsque deux zones de l'écran panoramiquent respectivement, sans que leurs formes statiques changent, il y a déplacement ; dans tous les autres mouvements, il y a métamorphose. D'où il découle que, lorsqu'on anime un sujet deux-dimensionnel, le déplacement est facile à réaliser (en se servant de plans différents déterminant des zones), mais la métamorphose est difficile et pose le vrai problème* ».

de animação (ecrã de pinos). Alexeieff propõe uma definição de metamorfose que, à partida, parece simples no seu antagonismo em relação à categoria dos deslocamentos, mas é mais complexa do que aparenta, pois, resulta que em sua afirmação, há mais fortemente uma diferenciação entre “estabilidade” e “instabilidade”. No *deslocamento* há uma aparente “estabilidade” de proporções e formas, pois o movimento efetua-se paralelamente ao plano da superfície sobre a qual se anima (ecrã de pinos, folha de papel, placa de vidro, etc.). Nos casos definidos pelo realizador como *metamorfoses*, há uma considerável quantidade de “distorções”, com a complexidade de movimentos efetuados em planos ortogonais, à superfície do desenho (mudanças de ângulos, proporções e perspetiva), que tornam as formas inconstantes. Deste modo, mesmo que a conceção de metamorfose do autor esteja relacionada à maneira como os objetos movem-se – o movimento animado –, e não à efetiva transformação de uma figura em outra, nota-se que a constante “instabilidade” é uma questão intrínseca e definidora da sequência de transformações necessárias à metamorfose.

De modo semelhante, o animador e ensaísta José-Manuel Xavier (1944-)<sup>17</sup> explica em seu livro *Poética do Movimento* (2007), que qualquer imagem traçada pelo “artista-animador”<sup>18</sup> é, por definição, incompleta:

Quando ele desenha, não desenha como o autor gráfico que realiza imagens segundo os bons velhos preceitos herdados das belas-artes ou das artes gráficas que convêm, por vezes, à criação de representações estáticas. [...]. Nele as imagens nascem do desejo de movimento, do prazer de um movimento, da jubilação dos movimentos. Os movimentos e as imagens confundem-se e devem confundir-se a fim de criar um agregado de figuras indeterminadas que servem o movimento e das quais o movimento se serve. A imagem que o artista-animador vai então traçar é uma imagem indefinida, forçosamente incompleta, que ainda carece de tal ilusão para parecer viva e atingir o poder da evocação. (XAVIER, 2007: 51)

Para o realizador há uma constante dúvida na criação de “imagens em movimento” ou do “movimento das imagens”. O trabalho do artista-animador é enveredar-se por sendas desconhecidas de experimentações e improvisos, nas quais as imagens

---

17. Animador, pintor e ilustrador português radicado em França. Xavier ocupa atualmente a direção artística da *École nationale du jeu et des Médias Interactifs numériques*, em Angulema.

18. Termo utilizado pelo autor, em contraponto ao animador industrial «definido pela indústria como técnico especializado que trabalha sob directrizes» (XAVIER, 2007: 24). O artista-animador encararia a animação «como uma forma de arte evocadora que, como na poesia, sugere sem obrigatoriamente contar» (XAVIER, 2007: 24-25).

se distorcem para servir ao movimento. É a partir desse “agregado de figuras indeterminadas” que surge a metamorfose – um encadeamento de transformações das formas inconstantes. E se na visão de Xavier as imagens que servem ao movimento são forçosamente imagens incompletas, para Alexeieff, elas têm uma importância aparentemente secundária:

Se as palavras são a matéria bruta da literatura e os sons da música, a matéria bruta da animação cinematográfica é o movimento. A forma plástica somente é necessária porque não podemos perceber o movimento sem formas (bi ou tridimensionais). O ‘como’ do movimento é o objetivo real da animação. O resto como a beleza da forma e da cor é acessório e mesmo incómodo (ALEXEIEFF, 2016b: 209-10)<sup>19</sup>.

Alexeieff e Xavier conferem ao movimento animado importância maior que às formas, mas, é certo que a metamorfose animada é também um movimento e confunde-se com o movimento animado. Os dois autores apontam para as distorções, a instabilidade, ou a indeterminação das formas como modo de alcançar o movimento, e sublinham a impossibilidade de apreensão deste, sem as formas. Não obstante, sem o nomearem, adentram o terreno das manipulações das formas, que é o solo fértil da metamorfose.

De acordo com as abordagens apresentadas, é possível perceber que as questões do manejo do tempo e do espaço, a construção e a desconstrução das formas e da narrativa, assim como a exploração do movimento animado, podem estar intimamente ligadas à constituição da metamorfose animada.

Partindo destes princípios, considero a metamorfose como o caminho ideal para valorizar o movimento enquanto aspecto fundamental de um filme animado. Assim, através desta investigação teórico-prática, tenciono aprofundar a compreensão dos modos de como a metamorfose se processa, e como esta pode ser reinterpretada ou reconfigurada. Situando-a no cerne da imagem animada através do desenho, e não apenas como um artifício ou elemento secundário subordinado à ação principal, procurarei identificar e compreender as características da metamorfose em Animação: tipos e funções que pode assumir dentro da especificidade desta forma expressiva.

---

19. *«If words are the raw material of literature, and sounds of music, the raw material of motion picture animation is movement. Plastic form is necessary only because we cannot perceive movement without forms (two or three-dimensional). The 'how' of movement is the real aim of animation. The rest, such as beauty of form and colour, is accessory, and even cumbersome».*

## METODOLOGIA

A metodologia a seguir teve início com a delimitação do foco da investigação sobre o estudo das formas e características da metamorfose, e como desenvolver um objeto artístico em vídeo de animação, no qual o processo da metamorfose possa estar presente como principal elemento. Em seguida, a partir de aspirações particulares, foi demarcado um tema para a componente prática, a saber: uma livre recriação da História do Brasil.

A partir destes parâmetros, a componente teórica apresentar-se-á em quatro Capítulos, acrescida de Conclusões e Anexos. Os Capítulos terão os seguintes conteúdos:

O Capítulo I – A Metamorfose Itinerante, trata do tema da metamorfose de maneira mais generalista. As primeiras menções ao termo são apresentadas em um pequeno resumo da sua evolução, além de teóricos e autores que desenvolveram o tema, nas áreas da Literatura, das Artes Visuais e do Cinema.

No Capítulo II – A Metamorfose Animada, analisei como a técnica surgiu naturalmente dentro do âmbito do Cinema de Animação e, mais profundamente, as questões da metamorfose dentro do meio. Na sequência do capítulo é proposta uma classificação de formas de metamorfoses, recolhidas a partir de características de diferentes técnicas animadas.

Dentro do Capítulo III – Análise dos filmes, são analisados cinco curtas-metragens: *Blinkity Blank* (1955), *Street Musique* (1972), *Introduction* (1992), *Britannia* (1993) e *Gloria Victoria* (2012), com base nos dados da classificação do capítulo anterior. As obras selecionadas para esta análise, têm como base em comum o desenho gráfico. As análises partem das propriedades e características do desenho e suas metamorfoses possíveis. Ao final, também é apresentado um breve resumo das constatações das cinco análises, criando um contraponto para a análise da componente prática e para as Conclusões.

No Capítulo IV – A Metamorfose da Lenda, é examinado o processo de construção da curta-metragem da componente prática. Apresento as preocupações para a escolha do tema, para a questão sobre o caráter distópico e para a definição das sequências. Em seguida, descrevo e analiso os processos de escolha e construção de cada Sequência de Metamorfose.

Por motivos de fluidez de leitura, optei por traduzir para o português, as citações que se apresentam no corpo do texto, colocando em pé de página as versões originais.

A título de componente prática, desta investigação, propus a elaboração de uma curta-metragem, intitulada *A Lenda do País que Não Existe*, para a qual adoto por tema

uma livre abordagem da História do Brasil sob uma perspectiva distópica<sup>20</sup>. Adoto este tratamento de cunho pessimista pois, como brasileiro, interessam-me e sobretudo preocupam-me, os rumos dos recentes acontecimentos no meu país. Contudo, não sendo eu historiador, não pretendo com este projeto teórico-prático fazer um reexame histórico. No âmbito deste trabalho de projeto e do objeto artístico resultante, o que está em estudo é a compreensão do processo das metamorfoses animadas, enquanto elemento fílmico.

O processo de desenvolvimento e construção desta componente prática segue com a escolha de seis momentos, a partir do tema, a serem retratados em desenhos, traçados manualmente em média digital. Adotei um método de trabalho menos ortodoxo, para o planejamento e execução da animação. Um *storyboard* “flexível” foi criado, com um planejamento da divisão entre sequências com metamorfoses e imagens imóveis. A partir deste *storyboard*, um *animatic* foi desenvolvido concomitantemente ao processo de animação. Efeitos digitais foram aplicados, consoante as necessidades das experimentações de linguagem.

---

20. No sentido de uma crítica política sob um olhar pessimista: «*dystopias seek to frighten by accentuating contemporary trends that threaten freedom*» (JACOBY, 2005: 12-13).



ou rã, que percorre diversas fases bem determinadas (fig.1). A lagarta encerra-se em seu casulo, do qual eclode uma borboleta “pronta”. Embora seja um processo que atravessa um período de tempo, a transformação parece instantânea, uma vez que não há como se visualizar diferentes etapas. Todo o processo ocorre no espaço oculto do casulo. Tomada sob questões puramente visuais, para o espectador externo, esta situação assemelha-se a um corte cinematográfico. Ao passo que o girino percorre sua sequência de transformações, que modificam sua forma, etapa por etapa, de forma visualmente explícita. Estes fenômenos naturais das transformações da matéria, fauna e flora, impuseram-se desde sempre ao ser humano e o inspiraram em suas artes.

### 1.1 A METAMORFOSE NA LITERATURA

Essas metamorfoses do ambiente geraram nos humanos uma apreensão “mágica” da natureza, na qual forças alheias à compreensão agem constantemente a metamorfosear o mundo à sua volta. Afim de descrever esses eventos, cada sociedade desenvolveu seu panteão de deuses e demônios, que se metamorfoseiam e interferem na vida dos humanos.

Ao descrever todas essas impermanências das formas fixas ao cantar a origem mitológica do mundo, o poeta latino Ovídio (43 a.C.- c. 18 d.C.), subverteu a política de ordem e estabilidade imposta pelo Império Romano. Em sua obra mais conhecida, *Metamorfoses* [*Metamorphōseōn*] (c. 8 d.C.), o movimento perpétuo de transformações sobrenaturais é a norma. Um mundo mítico de sentimentos e de desejos que põem à prova a ordem e a organização através de suas contradições.

Ovídio permanece como a mais reconhecida fonte acerca das metamorfoses mitológicas, mas, outros autores clássicos desenvolveram a metamorfose sob aspectos diversos. Com suas fábulas, o grego Esopo (620 a.C. - 564 a.C.) retratou a moral popular e as debilidades humanas, encarnadas pela antropomorfização de animais, o que põe em questão o limite entre o humano e o animal. Por seu lado, o romano Lúcio Apuleio (c.125 - c. 170), em seu romance *O Asno de Ouro*<sup>23</sup> (séc. II), contou irreverentemente como a personagem principal, viu-se equivocadamente metamorfoseada em asno, e enfrentou uma série de adversidades até conseguir retomar sua forma original.

Contudo, se na antiguidade greco-romana, as metamorfoses eram um fenômeno

---

23. *Asinus Aureus*, título conferido por Santo Agostinho, em sua obra *De Civitate Dei*. O texto de Apuleio era originalmente conhecido por *Metamorfoses* [*Metamorphoseon*].

comum aos deuses, em sua transposição aos textos da Bíblia, é o Diabo quem tem maior aptidão às metamorfoses em suas manifestações. O Diabo utiliza-se das metamorfoses como demonstração de poder, para disfarçar-se ou ainda como subterfúgio para interferir na ordem e perfeição da criação divina. As conformações das metamorfoses operadas por Deus, presentes na Bíblia, são de outra natureza, como demonstra a punição imposta à mulher de Lot, transformada em estátua de sal ao desobedecer as injunções divinas (Gênesis 19. 15-26).

A Igreja Cristã, que exerceu imensa influência sobre a educação e a literacia da Idade Média, também copiou e traduziu manuscritos dos clássicos greco-romanos. Resultou disso que os bestiários se estabeleceram como um gênero literário medieval. A detalhada descrição física de seres e animais, reais ou fantásticos, visava a construção de fábulas moralizantes, a partir da antropomorfização, zoomorfização e desumanização.

Com o advento das grandes navegações, outras civilizações e povos influenciaram diretamente o velho continente. Sob este influxo de informações, Sir Thomas More (1478-1535)<sup>24</sup> lançou sua obra mais conhecida *Utopia* (1516)<sup>25</sup>. No texto, More criticava a sociedade inglesa ao contrapor-la ao relato do fictício navegante português Raphael Hitlodeu sobre a ilha de *Utopia*, localizada em terras do Novo Mundo. More elaborou um neologismo etimologicamente ambíguo<sup>26</sup>, a partir do qual sugeria implicitamente uma reorganização política da Inglaterra sob a luz das diferentes sociedades recém-descobertas, como uma meta possível e desejável a ser alcançada. O sucesso da obra de More gerou obras de mesmo teor nos séculos seguintes, como *La Città del Sole*<sup>27</sup> e *New Atlantis*<sup>28</sup>.

As transformações e metamorfoses da mitologia clássica e da tradição cristã, reeditaram-se na fantasia infantil dos contos de fadas. Na obra *La Belle et la Bête*<sup>29</sup>, Bela, a filha de um mercador, oferece-se ao Monstro para salvar a vida de seu pai, e imagina

---

24. Filósofo, diplomata, advogado e escritor, considerado como um dos grandes humanistas do Renascimento. Foi canonizado como mártir pela Igreja Católica.

25. cujo título original é: *Sobre o Melhor Estado de uma República que Existe na Nova Ilha Utopia [De Optimo Reipublicæ Statu, Deque Nova Insula Utopia]*. More descreve uma ilha com localização incerta, marcada pela equidade, coparticipação dos bens, solidariedade e livre acesso de todos ao conhecimento.

26. More utiliza-se de uma indefinição dos termos formados a partir da palavra grega *tópos* (lugar) com a adição dos prefixos (*o*)- (*o* qual indica negação), a significar o “não lugar”; ou *eu-* (o bem), para o sentido de “lugar feliz”. Em língua inglesa, ambos – *u-topia* e *eu-topia* – têm exatamente a mesma pronúncia (GADANHO, 2017b).

27. De 1602, por Tommaso Campanella (1568-1639). Um Estado perfeito liderado por um príncipe-sacerdote chamado *Sol*, ajudado pela *Potência*, pela *Sapiência* e pelo *Amor*. Tudo é detalhadamente organizado e os moradores utilizam a razão para organizar suas vidas.

28. De 1627, por Francis Bacon (1561-1626). Cidade fictícia onde existe uma sociedade igualitária e justa comandada pelos sábios, onde não existe fome, as doenças são controladas e a vida prolongada.

29. Lançada em 1757 por Jeanne-Marie Leprince de Beaumont (1711-80). Esta versão do conto de Beaumont, foi resumida e adaptada a partir da obra original de Gabrielle-Suzanne Barbot de Villeneuve (1685-1755), publicada em 1740. A versão da Sra. Beaumont é a que se tornou mais conhecida.

que este a devorará. A metamorfose do Monstro é uma metáfora ligada ao “ciclo do animal-noivo”<sup>30</sup>, e advém da percepção de Bela de que a figura assustadora é na realidade um ser sensível e amável. Esta mudança de apreensão que ocorre de modo sutil, reumaniza o homem. Por outro lado, em *Le Avventure di Pinocchio*<sup>31</sup>, ao ganhar de presente um pedaço de madeira falante, Gepeto decide fazer uma marioneta mágica, que mal está pronta, foge porta afora. A metamorfose do boneco em criança acontece após esbarrar em imensos obstáculos. A história representa, alegoricamente, que o boneco deve crescer e lidar com as consequências que isto acarreta: mudar do domínio do material bruto (pedaço de madeira) para o ser civilizado (humano).

Mas as metamorfoses fantásticas não surgem apenas para o público infantojuvenil. Em *Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde*<sup>32</sup>, a alegórica história estabelece-se com relação entre o conceituado médico Dr. Henry Jekyll e Edward Hyde, seu repulsivo protegido. O conflito interno é o ponto de partida para a metamorfose de um indivíduo: o Dr. Jekyll, que se torna um outro “ele”: o assassino sr. Hyde. Desta maneira, ambos são o mesmo homem, mas não a mesma pessoa, ou a mesma personagem. A metamorfose que eventualmente modifica o exterior da personagem, advém de um impulso interno, de algo que está oculto e se quer esconder.

De modo semelhante, a metamorfose novamente traz à luz a real personalidade e a ansiedade da personagem, na obra de Franz Kafka (1883-1924):

Quando certa manhã Gregor Samsa acordou de sonhos intranquilos, encontrou-se em sua cama metamorfoseado num inseto monstruoso. Estava deitado sobre suas costas duras como couraça e, ao levantar um pouco a cabeça, viu seu ventre abaulado, marrom, dividido por nervuras arqueadas, no topo de qual a coberta, prestes a deslizar de vez, ainda mal se sustinha. Suas numerosas pernas, lastimavelmente finas em comparação com o volume do resto do corpo, tremulavam desamparadas diante dos seus olhos (KAFKA, 2002: 6)<sup>33</sup>.

---

30. O ciclo do animal-noivo(a) tem por objetivo mostrar que a metamorfose de um animal em humano «é a transformação mágica conseguida pelo amor: o amor adulto e a aceitação do sexo fazem com que o que era antes repugnante e parecia estúpido, seja lindo e cheio de espírito» (BETTELHEIM, 2013: 459).

31. Livro publicado em 1883, escrito por Carlo Collodi (1826-90). Foi originalmente publicada como uma série de jornal entre 1881 e 1883, com o título de *Storia di un Burattino*, e terminava com o boneco agonizante.

32. Publicado em 1886, escrito por Robert Louis Stevenson (1850-94).

33. «Als Gregor Samsa eines Morgens aus unruhigen Träumen erwachte, fand er sich in seinem Bett zu einem ungeheueren Ungeziefer verwandelt. Er lag auf seinem panzerartig harten Rücken und sah, wenn er den Kopf ein wenig hob, seinen gewölbten, braunen, von bogenförmigen Versteifungen geteilten Bauch, auf dessen Höhe sich die Bettdecke, zum gänzlichen Niedergleiten bereit, kaum noch erhalten konnte. Seine vielen, im Vergleich zu seinem sonstigen Umfang kläglich dünnen Beine flimmerten ihm hilflos vor den Augen» (KAFKA, 2011: 3).

Assim Kafka dá início ao seu livro *A Metamorfose [Die Verwandlung]* (1915). A nova aparência de Gregor Samsa, por mais grotesca e repugnante que se apresente, pouco interfere em seu caráter. A humanidade de Gregor jamais desaparece inteiramente. Até o fim ele mantém as emoções e suas memórias. A transformação apenas reflete seu inconsciente, sua inadaptabilidade à vida, de modo que ele rapidamente aceita sua nova condição, sem jamais se queixar.

Contrariamente, queixar-se, é a especialidade do anti-herói *Macunaíma*<sup>34</sup>. O “herói sem nenhum caráter” está tanto em constante metamorfose, como também transforma outros seres e o ambiente para alcançar seus objetivos:

A moça botou Macunaíma na praia porém ele principiou choramingando, que tinha muita formiga!... e pediu pra Sofará que o levasse até o derrame do morro lá dentro do mato, a moça fez. Mas assim que deitou o curumim nas tiriricas, tajás e trapoerabas da serrapilheira, ele botou corpo num átimo e ficou um príncipe lindo. [...] Porém Jiguê desconfiando seguiu os dois no mato, enxergara a transformação e o resto. Jiguê era muito bobo. Teve raiva. Pegou num rabo-de-tatu e chegou-o com vontade na bunda do herói. O berreiro foi tão imenso que encurtou o tamanho da noite e muitos pássaros caíram de susto no chão e se transformaram em pedra. (ANDRADE, 2016: 2-4).

A falta de caráter da personagem é o que lhe confere a possibilidade de mudar de formas com artifícios mágicos. Uma marca da cultura brasileira é a sua “falta de caráter”, ou seja, sua falta de unidade, seu caráter múltiplo. Assim, as metamorfoses de Macunaíma assumem o papel de tentar construir, representar e reformular uma identidade nacional, o que é uma das grandes questões do início do século XX.

O inconformismo com os resultados obtidos por esta mesma busca por identidades nacionais, que resultou na reorganização dos estados em grandes ditaduras, nomeadamente na Europa, fez surgir um novo movimento literário: a distopia<sup>35</sup>. Obras

---

34. Obra emblemática do Modernismo Brasileiro, lançada em 1928. Denominada pelo autor Mário de Andrade (1893-1945) como uma rapsódia, por ser o amálgama de lendas oriundas de diversas fontes com um fio narrativo condutor. Macunaíma é o filho mais novo de sua família e desde o seu nascimento, mostra-se individualista, preguiçoso e voluntarioso. Torna-se Imperador do Mato Virgem ao casar-se com Ci, de quem ganha o amuleto *Muiraquitã*. Ao perdê-lo, parte em companhia dos irmãos para São Paulo para recuperar o amuleto.

35. Contrariamente à crítica utópica que, contrapõe à realidade uma projeção ficcional, «*Dystopias are not necessarily fictional in form; neither predictions of the nuclear winter nor fears of the consequences of the destruction of the rain forests, the holes in the ozone layer, the greenhouse effect and the potential melting of the polar ice caps are primarily the material of fiction*» (LEVITAS apud. CLAEYS, 2017: 5).

como *Nós* [Мы]<sup>36</sup>, *Brave New World*<sup>37</sup> ou *Nineteen Eighty-Four*<sup>38</sup>, descreveram sociedades hediondas e opressivas. Antes de serem um aviso sobre um futuro a ser evitado, as distopias são percepções de como a vida quotidiana se distorceu e perdeu o rumo, e que modificações profundas nos modos de organização e convívio sócio-político-cultural deveriam ser buscadas. É uma mudança radical na forma da crítica a partir da completa inversão do conceito utópico. À primeira vista, esta distorção não pode facilmente ser considerada como uma metamorfose. Mas é facilmente perceptível que é sim, através desta alteração conceptual que se pôde expor e expressar como o conceito utópico teve seus trajetos e metas transformados e modificados, ou por outra, metamorfoseados em formas inesperadas e muitas vezes opostas a tudo que os inspiraram.

Com este conjunto de obras, nota-se que na Literatura, o conceito da metamorfose abarcou uma coleção de terminologias: transformação, mudança, transfiguração, antropomorfismo, entre outras. Mesmo as mudanças de forma, muitas vezes mostram-se contraditórias entre si: há mudanças reversíveis (Monstro), ou irreversíveis (Pinóquio); existem animais transformados em seres humanos (fábulas de Esopo) ou o inverso (o asno de Apuleio, o inseto de Kafka); um sonho de uma sociedade mais evoluída (Utopia) ou uma antevisão calamitosa (distopia); os artifícios prodigiosos de deuses ou demónios que se transfiguram na forma que melhor lhes apeteça; ou ainda, os caprichos e o voluntarismo de um ser mestiço em busca de uma identidade.

É possível observar sem estranheza que as questões da metamorfose giram nomeadamente em torno das mudanças metafóricas dos seres humanos, em relação às sociedades e ao mundo que o cerca, ou em relação a si próprios. As quais muitas vezes há algo oculto que está por ser revelado, através da metamorfose.

No tópico a seguir, abordo o assunto dentro do campo das Artes Visuais, a busca de sistemas equivalentes na representação pictórica das metamorfoses.

---

36. De 1921, por Yevgeny Zamyatin (1884-1937). Um mundo eficazmente produtivista, limpo e desprovido de emoção. A individualidade não existe e cada pessoa se dissipa numa ideia de comunidade.

37. De 1931, por Aldous Huxley (1894-1963). Uma sociedade que louva a ciência, a linha de montagem e a uniformidade, com pessoas programadas em laboratório, em castas, para cumprir seu papel. A Literatura, a Música e o Cinema solidificam o espírito de conformismo.

38. De 1949, por George Orwell (1903-50), que insistia que o título do livro deveria sempre ser sempre escrito por extenso (CLAEYS; SARGENT, 1999: 398). Uma sociedade dominada pelo Estado, onde tudo é feito coletivamente, mas cada qual vive sozinho e por meio das *teletelas*, ninguém escapa à vigilância do *Grande Irmão*. A *Novafala* é imposta para renomear as coisas e o mundo, manipulando ao infinito a realidade.

## 1.2 A METAMORFOSE NAS ARTES VISUAIS

Durante o Renascimento, artistas debruçaram-se sobre o tema da metamorfose da tradição dos mitos greco-romanos. Um dentre estes artistas, o pintor Ticiano (1490-1576), representou o mito de Dánae em algumas ocasiões. Em *Dánae Recebendo a Chuva de Ouro* (1560-65), o artista representou-a como uma cortesã que recebe prazerosamente uma chuva de pó e moedas de ouro. Segundo o mito, Dánae está presa em uma câmara subterrânea a mando de seu pai, Acrísio, o qual teme a predição do oráculo de Delfos sobre sua morte pelas mãos de um filho de Dánae. Zeus, enamorado pela jovem, metamorfoseia-se em uma chuva de ouro, e entra por uma fresta. Da união, nasce o herói Perseu que irá assassinar o avô, como predito. Simbolicamente, ao apresentar Zeus como chuva de ouro, o mito de Dánae representa a fertilização geradora de vidas. É a transfiguração das personagens, no mundo mitológico das transformações mágicas.

O início do fim da crença das “transformações mágicas” de substâncias inertes em pequenos animais – a geração espontânea citada anteriormente, coube à, Maria Sibylla Merian<sup>39</sup>. Através da sua observação cuidadosa, ela conseguiu pela primeira vez registrar detalhadamente em aquarelas, executadas durante digressão pelo Suriname (1699-1701), os vários estádios das metamorfoses no ciclo de vida de plantas, insetos e sapos (fig.1). Seu trabalho clarificou de modo inédito, os processos naturais, despercebidos pelos humanos.

Durante todo o século XIX, a partir do desenvolvimento das técnicas de reprodução, a indústria gráfica sofreu uma grande demanda por conteúdos que incluíam textos e imagens. Nessa busca, devido às suas características de contestação política, muito em voga na época, um dos tipos de imagem que ganhou grande destaque, foi a caricatura:

[...] a caricatura representa na perfeição o resultado de toda a evolução das técnicas de produção e difusão de imagens [...] não só no sentido de simplificação, mas igualmente no sentido da sua codificação. Esse resultado consiste na construção de imagens assente em três vectores centrais: a criação de figuras baseada num processo de deformação; a preocupação formal e estética por uma simplificação do traço; a construção de uma sintaxe própria assente na ideia de codificação (CAVALHEIRO, 2011: 86).

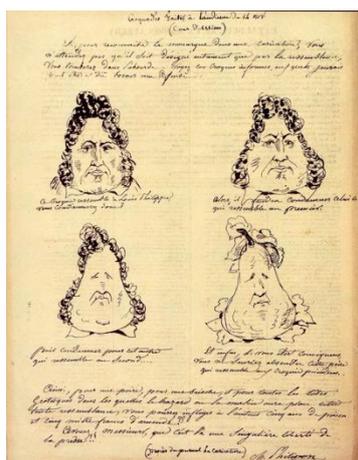
A partir destes vetores – deformação, simplificação e codificação, destaco a representativa caricatura executada pelo artista francês Charles Philipon (1806-62),

---

<sup>39</sup> Naturalista e ilustradora alemã que estudou plantas e insetos. Ao observar lagartas, pupas ou borboletas por dias, semanas e meses, Merian registrou os estádios de seus ciclos de vida, observando cada mudança.

na qual através de uma sequência de quatro ilustrações (fases), ele representou uma gradual transformação do rosto do Rei Louis Philippe I (1773-1850), em uma pera (fig.2).

Esta ilustração do Rei foi criada por Philipon, como parte de sua defesa em uma acusação de “ofensa à pessoa do Rei”. Através dos desenhos comentados, ele argumentou que uma manipulação descuidada das características do rosto poderia, ao fim, produzir um efeito grotesco por meio de semelhanças e associações lógicas<sup>40</sup>. A sequência de transformações publicada posteriormente em seu jornal *La Caricature*, resultou que a pera rapidamente fosse transformada em um “código gráfico” de representação do Rei. O trabalho de Philipon nesta caricatura toca nas questões da representação das imagens e da crítica política: até que ponto um desenho representa o Rei, e a partir de quando é uma simples fruta? A partir destes vetores de transformação gráfica e de seu forte apelo crítico, a caricatura lança indícios e bases para o processo das metamorfoses no futuro campo do desenho animado.



**Figura 2.** Charles Philipon.

Transformação do Rei Louis Philippe I em uma pera (1832). Fonte: *Melton Prior Institute*  
<<http://meltonpriorinstitut.org/pages/textarchive.php5?view=text&ID=74&language=Deutsch>>

Ainda em fins do século XIX, com o advento das modernas descobertas e desenvolvimentos científicos nas áreas da comunicação e transportes, imprime-se a velocidade como uma conquista incorporada à vida quotidiana. Esta transforma

40. « Si pour reconnaître le monarque dans une caricature vous n'attendez pas qu'il soit désigné autrement que par la ressemblance, vous tomberez dans l'absurde. [...]. Le premier croquis ressemble à Louis Philippe, vous condamnerez donc ? Alors il vous faudra condamner le second, qui ressemble au premier. Puis condamner cet autre qui ressemble au second. Enfin, si vous êtes conséquent, vous ne saurez absoudre cette poire qui ressemble aux croquis précédents. Ainsi pour une poire, pour une brioche, et pour toutes les têtes grotesques dans lesquelles le hasard ou la malice aura placé cette triste ressemblance, vous pourrez infliger à l'auteur cinq ans de prison et cinq mille franc d'amende !! » (MSU.EDU).

a percepção, tornando-a fragmentada e desenvolvendo as ideias de decomposição e desarticulação: não é mais possível apreender o todo, o que passa a interessar são os fragmentos, não a obra “completa”. O desenvolvimento da técnica das *cronofotografias*<sup>41</sup> realizado por Étienne-Jules Marey (1830-1904) possibilitou que diversas fases de um dado movimento fossem impressas em uma única superfície fotográfica, e tornou visível essa fragmentação do movimento.



**Figura 3.** Pablo Picasso. Quatro gravuras (estágios II, IV, VII e IX) da série *Le Taureau* (1945-46).  
Litografias, 29,2 x 39,5 cm (aprox.). Fonte: *Musée national Picasso-Paris* / arquivo pessoal.

As vanguardas artísticas do início do século XX, o Cubismo, o Futurismo, o Surrealismo, entre outras, incorporaram a velocidade e a decomposição das formas, como modo de responder às questões da vida moderna.

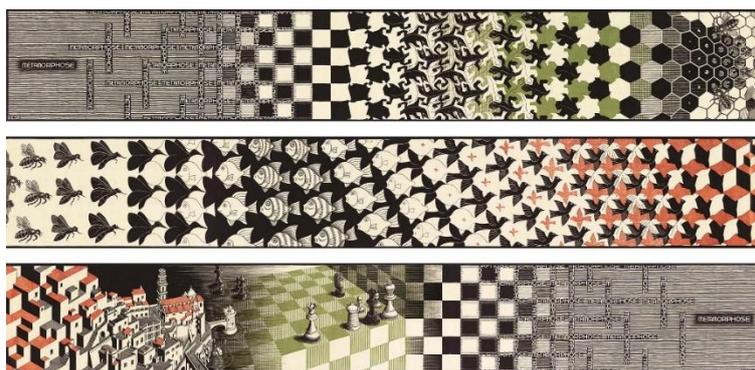
Um dos nomes mais conhecidos do Cubismo, Pablo Picasso (1881-1973) lançou mão da figura do touro em várias ocasiões, mas foi com a série de onze litografias, *Le Taureau* (1945-46), que ele criou uma sequência de metamorfose que parte de um estilo eminentemente acadêmico até uma simplificação total, que beira o abstrato (fig.3). Nesta série, percebe-se claramente uma elipse temporal que descreve alguns estádios do ciclo da vida. O touro inicialmente ganha volume, para através de uma simplificação extrema, ser pilhado de sua força e virilidade, terminando em uma figura sintética e frágil.

Ainda dentro do campo da gravura, o artista gráfico M. C. Escher (1898-1972), nomeou *Metamorphose II* (1940) a um de seus trabalhos mais conhecidos (fig.4). Uma sequência de metamorfoses que intercalam imagens naturalistas, estilizadas e figuras geométricas sucede-se ao longo dos sete metros de extensão da obra. Escher desenvolveu sua técnica após

---

41. Processo de análise do movimento através de fotografias sucessivas. O primeiro trabalho de Marey nesta técnica foi *Le Vol des Oiseaux* (1880).

visitar o Castelo Mourisco de Alhambra, em 1922, e conhecer a *tecelagem*<sup>42</sup>. Suas formas geométricas encaixam-se em uma “dança” de figura e fundo, metamorfoseadas em peixes, pássaros, demónios ou figuras humanas (M. C. ESHER, 2017). Nesta obra, que é uma imagem que fecha um ciclo, pois termina na mesma imagem em que começa, Escher parece criar uma ilustração sequencial ou um pedaço de película, onde não há separação de *frames*. As transformações constantes encadeiam as figuras e os acontecimentos.



**Figura 4.** M. C. Escher. *Metamorphose II* (1939-40). Xilogravura, 19,5 x 700 cm.

Fonte: *Escher In Het Paleis* <<https://www.escherinhetspaleis.nl/topstuk/metamorphose-ii/>>

O conceito da metamorfose apresenta como forte característica, precisamente a sua fluidez e imprecisão, sendo aplicado a um conjunto diverso de objetivos e fenómenos. Isto permitiu que autores a utilizassem plasticamente para manipular formas e interconectar domínios da natureza e da cultura, estabelecendo contato entre visões diferentes de mundo. Por conseguinte, a metamorfose herdou no contexto das artes visuais, duas características marcantes: o viés da distorção gráfica das formas e a necessidade de uma “sequenciação” – o que induz ao movimento com a adição da dimensão do tempo.

A partir desta procura, pela incorporação do movimento e da manipulação do tempo e de pontos de vista, que surge nas artes (e com o desenvolvimento do Cinema), muitos artistas gráficos e plásticos tentam experiências no campo cinematográfico e também na Animação. Passo no ponto seguinte a discorrer sobre algumas dessas experiências, de representação das metamorfoses, no campo do Cinema.

---

42. Neste caso específico, *tecelagem* significa preencher uma grande superfície, sem lacunas ou sobreposições, usando azulejos não-quadrados. Deriva-se do termo *tessellata* – as imagens em mosaico dos pisos em edifícios romanos, montadas a partir de pequenos cubos de pedra (*tessera*).

### 1.3 A METAMORFOSE NO CINEMA

A partir do desenvolvimento dos aparatos óticos no século XVII e das lanternas mágicas no século XVIII, surgem novas formas de representação das transformações de “caráter mágico”: os espetáculos de *fantasmagoria*, no qual em um ambiente de penumbra, através de truques óticos e de iluminação, faziam-se projeções de figuras a apresentar visões de demónios, fantasmas, esqueletos e outros fenómenos macabros. Dentre essas apresentações, destacavam-se nos anos de 1790 as peças de Robertson (Étienne-Gaspard Robert, 1763-1837), nas quais projeções simultâneas com substituições e fusões de imagens em planos, ou mesmo em cortinas de fumaça, simulavam movimentos, deformações, transformações fantásticas, metamorfoses de pessoas em monstros e outras trucagens de grande efeito na época.

Trucagens de aspeto mágico, advindas do meio do teatro fantástico e do dispositivo da lanterna mágica, foram, segundo o filósofo Edgar Morin, os fatores responsáveis pela “metamorfose” do cinematógrafo em Cinema:

Por que razão o cinematógrafo, que começou por ser uma técnica de reprodução do movimento votada a uma utilização prática, ou mesmo científica, derivou desde o início para o cinema, isto é, para um espetáculo imaginário, e começou por ser, com os filmes de Méliès, em espetáculo mágico de metamorfoses? (MORIN, 1997: 14)<sup>43</sup>.

Morin relembra assim, que a origem do cinematógrafo está relacionada ao estudo do movimento, como as cronofotografias de Marey. O fator imprevisto que dá início à criação dos diversos truques que revolucionaram, e são a origem da linguagem cinematográfica (MORIN, 1956: 59), acontece a partir do acidental entravamento<sup>44</sup> da película durante uma filmagem. Da união deste acidente – que aproximou e sobrepôs em sequência dois momentos diferentes do tempo – com a experiência que Méliès possuía de espetáculos circenses e da prestidigitação, surgem as trucagens cinematográficas. O conjunto destas trucagens acrescido de outros desenvolvimentos gradualmente alcançados – movimentos de câmara, enquadramentos, *zoom*, montagem –, gerou a criação

---

43. « Pourquoi le cinématographe, à l'origine une technique de reproduction du mouvement dont l'usage semblait devoir être pratique, voire scientifique, a-t-il dès sa naissance dérivé en cinéma, c'est-à-dire en spectacle imaginaire, et d'abord, avec les films de Méliès, en spectacle magique de métamorphoses ? » (MORIN, 1956 : IX).

44. Em 1896, durante filmagens em Paris, a câmara de um “anónimo” operador dos estúdios Lumière, Georges Méliès (1861-1938), teve um travamento que impediu a rolagem da película por cerca de um minuto. Ao projetar o filme, Méliès assistiu às súbitas transformações de um autocarro em carro funerário e de homens transformados em mulheres (MORIN, 1956: 62).

de uma linguagem artística que afastou o Cinema de suas origens mais “pragmáticas”.

Porém, este truque ao qual Méliès chamou metamorfose, constitui-se mais precisamente de uma simples transformação conseguida a partir do corte cinematográfico<sup>45</sup>.

Alguns anos mais tarde, com a indústria cinematográfica já mais desenvolvida, as metamorfoses passaram a ser comumente apresentadas por meio de fusões óticas de imagens, como na longa-metragem *The Gold Rush* (1925), de Charles Chaplin (1899-1977). Em determinada cena, vê-se a metamorfose da personagem interpretada por Chaplin em frango, a partir de um delírio, provocado pela fome, de seu companheiro de cabana. Esta metamorfose é o resultado de um devaneio da personagem do homem esfomeado. Assim que este volta à razão, a imagem do frango desaparece e Chaplin retoma sua forma humana original.

Uma outra forma de metamorfose, não baseada em trucagens ou efeitos especiais, mas na maquiagem, e que segue ao longo da narrativa, é observada em *Frankenstein: The True Story* (1973)<sup>46</sup>. Nesta produção o “monstro” criado por Frankenstein, surge como um jovem de grande beleza. Ao longo do filme, a criatura começa a transfigurar-se e termina totalmente deformada. A metamorfose ocorre paulatinamente na caracterização da personagem, e simbolicamente, é o resultado da continuada exposição da criatura à perversidade humana.

À busca de inovar e desenvolver um novo método para as transformações mágicas no Cinema, a longa *An American Werewolf in London* (1981), de John Landis (1950-), apresentou com grande destaque métodos inéditos para executar a metamorfose da personagem humana em lobo. Todo o trabalho foi feito por meio de próteses e maquiagem. Modelos de borracha de mãos, pés e cabeça com mecanismos internos que os faziam esticar, possibilitaram simular as distorções do “corpo” da personagem. A substituição da maquiagem facial e dos pelos corporais, aparados entre cada tomada de cena facilitaram a interpretação do ator. A montagem final intercala estas diferentes cenas e cria uma sequência de forte “realismo” que se tornou o ponto alto do filme. Na história, a cena da transfiguração da personagem em lobo, expôs ao público o sofrimento pela dolorosa alteração física.

O advento de uma nova combinação, entre a ação-real e as técnicas de computação gráfica, na construção de metamorfoses mais “realistas” no Cinema, surgiu nas longas-

---

45. Este processo, de «substituição por parada da ação» (LUCENA JR., 2005: 41), é essencialmente o princípio que permite a criação do movimento animado, ao permitir a captura de imagens substituídas a cada quadro.

46. Dirigido por Jack Smight (1925-2003).

metragens, *The Abyss* (1989) e *Terminator 2: Judgment Day* (1991), ambos de James Cameron (1954-). Em *The Abyss*, a criatura-tentáculo composta apenas por água era um obstáculo impossível de ser ultrapassado com métodos tradicionais. O desafio levou ao desenvolvimento de *softwares* específicos, escritos de raiz. Este facto acelerou o aperfeiçoamento da computação gráfica 3D e provou a capacidade da nova ferramenta em criar ilusões credíveis. O ser adentra a estação submersa onde estão as personagens humanas e, é a partir de uma subtil metamorfose – quando a extremidade do tentáculo se transforma nas feições dos atores com quem contracena –, que o organismo demonstra ser uma criatura inteligente em busca de comunicação entre as raças.

Em *Terminator 2*, as cenas mostram explicitamente as metamorfoses do androide de metal líquido em vários objetos e pessoas. Com bastante destaque, as metamorfoses funcionam como elemento de suspense (e terror), pela incerteza do público em saber em quem, ou em quê, a personagem se metamorfoseou. A partir dos resultados alcançados por estes experimentos, a animação computadorizada passou a dominar por completo a categoria de “efeitos especiais” nas produções em ação-real.

No Cinema, os aspetos mágicos e ilusórios da metamorfose ganharam um novo relevo com as possibilidades de manuseio inicialmente ótico e mais recentemente digital das imagens, do tempo e do espaço, ou ainda mais significativo, pela utilização das técnicas de montagem cinematográfica. Mas, é dentro do meio, ou através de técnicas do movimento composto quadro a quadro, com suas características distintivas, que existe uma possibilidade acrescida de visualização da transformação ao longo de um movimento entre uma forma e outra. No próximo capítulo são analisadas as características da metamorfose dentro do Cinema de Animação.

## CAPÍTULO II – A METAMORFOSE ANIMADA

### 2.1 O ENCONTRO DA METAMORFOSE COM A ANIMAÇÃO

Através de uma reapropriação advinda do meio das Artes Visuais, Literatura e Cinema, a metamorfose configurou-se espontânea e facilmente em fundamento da Animação. Tornou-se uma condição fundamental para a criação do movimento que é a maneira de “dar vida” a desenhos e objetos. Constituiu-se em elemento importante no modo de representação das formas, personagens e universos, e também na criação e condução de linhas narrativas improváveis e inovadoras.

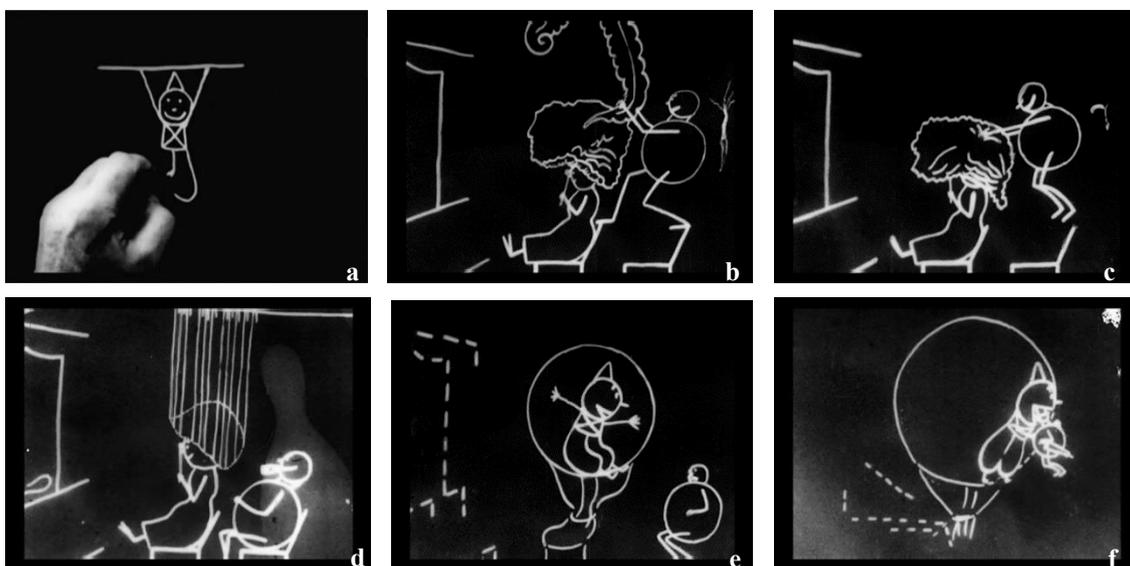


Figura 5. *Fantasmagorie* (Émile Cohl, 1908).

Em 1908, o ilustrador e cartunista francês Émile Cohl (1857-1938) apresentou ao mundo a primeira curta-metragem constituída por desenhos montados quadro-a-quadro, *Fantasmagorie*<sup>47</sup>. Cohl inicia o filme com a presença de suas mãos na criação de seu *Fantoches* (fig.5a). A curta destaca-se, principalmente, pela total liberdade criativa na sucessão das metamorfoses pelas quais passam as personagens e cenários, não apenas com a utilização de desenhos, como também com a animação de recortes.

Muito da irreverência e do absurdo presentes nesta curta eram características das

47. Considerado como o primeiro desenho animado criado em um projetor de filmes moderno, teve sua estreia em 17 de agosto de 1908. Neste filme, a história não se desenvolve sob uma lógica narrativa, mas utiliza-se de metamorfoses em uma sucessão livre de associações de ideias e *gags* visuais. Foi posteriormente exibido nos Estados Unidos sob o título de *Metamorphosis* (LUCENA JR. 2005: 53).

obras de Cohl, que havia participado do movimento artístico dos *Incoerentes* [*Les Arts Incohérents*]. O grupo de orientação iconoclasta, antecipou em décadas técnicas artísticas associadas a movimentos vanguardistas, como o Dadaísmo ou o Surrealismo (LUCENA JR., 2005: 49-50). Uma demonstração deste caráter ilógico pode ser vista logo ao início da sequência da sala de cinema em *Fantasmagorie*. Esta é uma das primeiras sequências da curta, e o lado *Incoerente* e surreal das obras de Cohl surge explicitamente.

A personagem de um homem na segunda fila arranca as penas do chapéu da mulher sentada à sua frente, deita-as fora e queima-lhe a touca com o seu charuto. Imediatamente, a cabeça da mulher insufla-se e metamorfoseia-se em um balão. Ao mesmo tempo, as linhas que formavam seu corpo e a poltrona onde estava sentada sofrem um processo de simplificação e desconstrução de suas formas, para em seguida metamorfosearem-se nas cordas e cesto do balão. As linhas que formavam o rosto da mulher, reagrupam-se para desenhar a figura do *Fantoche*. Com tudo a ocorrer ao mesmo tempo, o homem encolhe e “flutua” até uma cartolinha e um guarda-chuva (que entram no quadro da cena) e depois, para a boca do Fantoche, que o engole. Ao fundo, o desenho de um pormenor de palco que sugeria um cenário, desaparece pouco a pouco em linhas tracejadas (fig.5b a 5f). Neste pequeno trecho, foram abolidas quaisquer noções de leis físicas e de estabilidade: as personagens flutuam, mudam de proporções, compõem-se e dissolvem-se, por meio das metamorfoses gráficas aplicadas ao desenho. Esta sequência surpreendeu e já era um choque logo ao início do filme. Se a ação do homem em destruir o chapéu da mulher era uma simples *gag*, as metamorfoses inesperadas que se seguiram, foram uma afirmação definitiva das capacidades “mágicas” da Animação.

Com suas descobertas e experimentos, Cohl desenvolveu o processo mais fundamental da Arte animada, ao abdicar da procura por uma representação naturalista, que virá a ser a vertente adotada pela indústria que florescerá nos EUA. Afim de facilitar a produção de suas curtas, Cohl optou por simplificar suas ilustrações, e ao tomar o desenho pelo que este realmente é – traços pintados sobre papel –, pôde libertar-se do contínuo esforço da cópia das aparências e das leis físicas do mundo real, para criar movimentos e metamorfoses fluidas, transgressoras e ilógicas.

Ao seguir o caminho inverso, o norte-americano Winsor McCay, optou por reproduzir nas suas animações, todo o virtuosismo e sofisticado estilo naturalista já estabelecido em sua banda desenhada, *Little Nemo in Slumberland* (1905-13). Nesta

“BD” o universo gráfico do autor já demonstrava ser «[...] um espaço da metamorfose, nas quais as possibilidades plasmáticas da animação e transformação estavam latentes em cada linha» (BUKATMAN, 2011: 12)<sup>48</sup>.

McCay lançou sua primeira curta-metragem, *Little Nemo*, em 1911, utilizando os mesmos personagens da BD. Neste desenho animado, McCay explorou as formas das personagens, não somente através das metamorfoses e deformações, de “comprimir” e “esticar” (que viriam a tornar-se conceitos fundamentais da Animação: *squash* e *stretch*, segundo a escola Disneyana), mas também por meio da ilusão de volume, tridimensionalidade e profundidade do ecrã, através da perspectiva aplicada aos personagens. Ou seja, ao contrário do universo abstrato de Cohl, McCay avançou rumo à mimetização naturalista, com o que poderia ser definido como “deformações realistas”: a manipulação das formas sem que elas percam proporcionalidade, massa ou peso.

Cohl e McCay foram pioneiros que se dedicaram a desenvolver a nascente arte da Animação, em termos técnicos e artísticos. Mas a sobrevivência da Animação dependia em muito, de que ela pudesse tornar-se um processo mais rápido e económico. Assim, surgiram nos EUA os primeiros estúdios e, já na década de 1910, os primeiros *superstars* dos *cartoons* adaptados diretamente das BDs<sup>49</sup> – o que implicou na difusão e popularização da arte (LUCENA JR., 2005: 60). Mas, a partir da industrialização dos estúdios de cinema, a Animação se desviou pouco a pouco de suas características de filme de experimentação, e passou a encaixar-se dentro de uma linha narrativa padronizada e inflexível. Ao abdicar das características mais arrojadas, a indústria da Animação conseguiu pôr-se em igualdade de condições económicas ao Cinema de ação-real. Este caminho acarretou que por um lado, limitou-se o desenvolvimento das possibilidades narrativas próprias, mas por outro, ocorreu o irrefreável (porque está na essência do meio) desenvolvimento de um universo onde o ilógico e o absurdo tornaram-se a norma – em grande parcela por efeito da metamorfose. Apesar do enrijecimento narrativo, os *cartoons* da altura tiveram imenso sucesso em tirar partido das características gráficas do desenho, criando universos ricos em metamorfoses e possibilidades plásticas.

Na década de 1920, uma das *superstars* dos *cartoons*, que rivalizava

---

48. «[...] a space of metamorphosis, in which the plasmatic possibilities of animation and transformation were latent in every line».

49. Assim como Cohl e McCay, a grande maioria dos artistas da animação vinha originalmente de uma carreira em jornais e revistas e do trabalho com as bandas desenhadas. E os recém-criados estúdios, aproveitaram-se da grande popularidade das personagens das BDs para transportá-las ao ecrã. Desse modo, não é inusitado perceber porquê a animação herdou personagens e diversas características de linguagem, de tratamento gráfico e culturais advindas daquela média.

em popularidade com Charles Chaplin (LUCENA JR., 2005: 75), era o *Gato Félix* [*Felix, the Cat*], de Otto Messmer (1892-1983) e Pat Sullivan (1885-1933)<sup>50</sup>. Não apresentando nenhum grande avanço tecnológico, as curtas de Félix destacaram-se pela “atuação” da personagem (BECK, 2004: 18). Graças à inventividade e à competência em criar *gags* humorísticas de Messmer, Félix rapidamente desenvolveu “superpoderes”, que consistiam em conseguir destacar partes de seu corpo (nomeadamente a cauda) e metamorfoseá-las da forma que melhor lhe apetecesse, ou mesmo metamorfosear-se por completo, conforme a necessidade.

Embora cada filme de Félix fosse construído em torno de uma premissa diferente, o corpo era o principal dispositivo utilizado para construir as tramas e transmitir o humor, tanto expresso através da indestrutibilidade de Félix, como através de sua capacidade de metamorfosear-se ou desanexar e reanexar apêndices físicos. Com efeito, as qualidades camaleónicas da personagem coincidem com um dos dispositivos mais fundamentais usados pela figura artilosa – a habilidade de transformar o corpo. Mesmo quando o corpo da personagem permanece intacto, sua capacidade de transcender a realidade material permite que a ação cômica prossiga (TOM, 1996: 78)<sup>51</sup>.

Dentro do tom altamente incongruente das animações, Félix conseguia também transformar e utilizar elementos tipográficos – pontos de exclamação ou interrogação – que surgiam no ecrã (como nas BDs). Tudo acontecia dentro de uma narrativa que dava suporte à fantasia e ao mundo mágico, artificial e abstrato no qual Félix existia. Um mundo sem limites físicos, que está mesmo relacionado ao conceito de “plasmaticidade”, que seria desenvolvido por Serguei Eisenstein, após conhecer desenhos animados de uma fase inicial da obra de Walt Disney. Estas curtas-metragens referidas por Eisenstein, reproduziam as mesmas características e procedimentos de artificialidade e fantasia presentes, não somente nas animações de Félix, como em curtas de outros estúdios.

---

50. Durante décadas, atribuiu-se a criação de Félix, exclusivamente a Pat Sullivan, o produtor da série. Embora a personagem tenha conseguido o sucesso e reconhecimento mundial, de que desfruta até hoje, graças aos talentos comerciais de Sullivan, atualmente não restam dúvidas de que o verdadeiro responsável pela conceção gráfica, trabalho de animação e criação dos guiões, foi o tímido animador Otto Messmer (CAVALHEIRO, 2011: 180).

51. «*Although each Felix film was built around a different premise, the body was the primary device used to construct the plots and convey the humor; whether expressed through Felix's indestructibility or through his ability to metamorphose or detach and reattach physical appendages. Indeed, the character's chameleonlike qualities coincide with one of the most fundamental devices used by the trickster figure – the ability to shape-shift. Even when the character's body remains intact, its ability to transcend material reality enables the comic action to continue*».

## 2.2 QUESTÕES DA METAMORFOSE ANIMADA

### 2.2.1 A Plasmaticidade

Nos anos de 1930, em digressão pela Europa e América do Norte, Serguei Eisenstein fascinou-se pelo universo dos *cartoons* com suas metamorfoses, as quais o teórico considerou dramatizarem o potencial das formas de vida. Esta capacidade de transformação, à qual Eisenstein nomeou de “plasmaticidade” [плазматичность] englobaria a capacidade pluriforme dos objetos e dos seres a qual cada ser humano responde individualmente. A linha livre, estaria libertada da “correção naturalística”. Seria a realização de um universo de formas mutantes – onde tudo e todos são animados, isto é, dotados de vida, dinâmicos, possuidores de emoções, de alma:

[...] e aqui um ser representado pelo desenho, um ser de forma definida, um ser que alcançou uma certa aparência, comporta-se como um protoplasma primitivo, ainda não possuidor de uma forma “estável”, mas capaz de aceitar qualquer forma, [...] a capacidade de transformar-se em “qualquer coisa”, só pode comportar um alto grau de atratividade (EISENSTEIN, 2014: 18)<sup>52</sup>.

Dentro deste universo, as personagens compartilhariam a mesma capacidade plasmática de mutabilidade e fluidez dos quatro elementos originais – fogo, água, terra e ar. Os seres comportar-se-iam como um “protoplasma primordial”, despossuídos de forma estável. Uma síntese audiovisual de um primitivismo operado nos níveis físico e espiritual, ao sugerir a auto dissolução de barreiras e conceitos da existência natural e social.

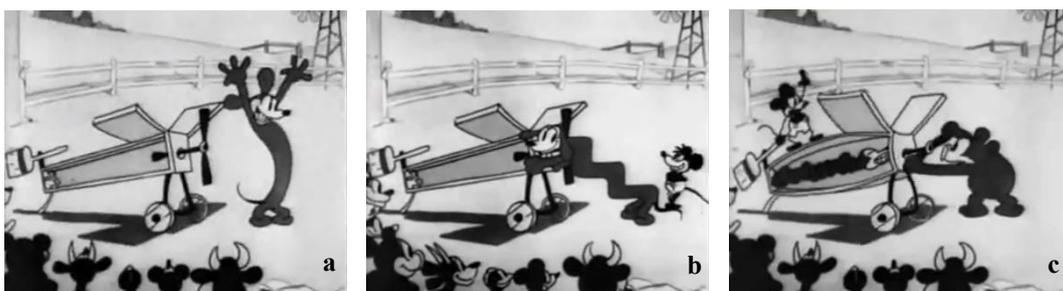


Figura 6. Estúdios Disney. *Plane Crazy* (Disney; Iwerks, 1928)

É possível que Eisenstein tivesse muito pouco ou mesmo nenhum conhecimento sobre as antecessoras animações da indústria norte-americana, das quais Disney acabou

52. «[...] ибо здесь существо, отображенное в рисунке, существо определённой формы, существо, достигшее определённого облика, ведёт себя подобно первичной протоплазме, ещё не имеющей «стабильной» формы, но способной принять любую [...] способности становится «чем угодно», не может не иметь доли острой привлекательности».

por absorver inúmeras fórmulas estéticas e técnicas em suas primeiras produções. Como já apontado no item anterior, nestas animações de outros estúdios, o universo das formas desprovidas de uma conformação estável, e das metamorfoses constantes, já existia e vinha a ser explorado desde as primeiras décadas do século:

Talvez fosse curioso observar o que Eisenstein haveria de escrever acerca de animadores como Cohl ou Messmer. Manteria o discurso elogioso e, sobretudo, a caracterização plasmática acerca da obra de Disney? Ou faria deslocar essa mesma argumentação para aqueles animadores que, verdadeiramente, promoveram um mundo da instabilidade, pré-lógico, plasmático? (CAVALHEIRO, 2011: 184).

Contudo, não seria estranho supor que, em sua visita aos estúdios de Disney, Eisenstein tenha tido a oportunidade de assistir a curtas mais antigas do estúdio, nos quais a plasmaticidade era já evidente. Cito como um exemplo destas produções anteriores, a curta-metragem *Plane Crazy* (1928)<sup>53</sup>. O filme inicia-se com uma sequência em que várias personagens (animais de uma quinta) estão a construir uma pequena aeronave, da qual o camundongo Mickey será o piloto. Para subir no avião, a personagem de um cão de corpo alongado (fig.6a), transforma-se em uma escada, pela qual Mickey sobe (fig.6b). Logo em seguida, a mesma personagem acomoda-se dentro do corpo do avião, prendendo-se ao eixo da hélice, para ser enrolada como um elástico, que servirá de motor de propulsão ao avião (fig.6c). Assim, a plasmaticidade é utilizada para permitir à personagem metamorfosear-se consoante sua vontade ou necessidade. Foi esta habilidade imaginativa e ilógica de poder transfigurar-se de “ser vivo”, em “objeto” ou até mesmo em um “motor”, sem limitações físicas que fascinou Eisenstein, como uma capacidade de subversão da realidade<sup>54</sup>.

Todavia, as produções de Disney após os anos de 1930, tomaram um rumo oposto, optando por uma mimetização da natureza, em níveis cada vez mais elevados, o que foi de certa forma, prosseguir no caminho aberto pelas experiências de McCay. O sucesso alcançado por esta escolha, criou um modelo estético e uma sistematização de uma metodologia de animar que uniformizou e impôs limites rígidos às produções industriais.

---

53. Inspirado pelo voo sem escalas de Charles Lindbergh (1902-74) de Nova Iorque a Paris, realizado no ano anterior. «*Mickey builds a plane to take Minnie for a trip involving some necking, though Minnie objects to the necking*» (IMDB.COM). Dirigido por Walt Disney e Ub Iwerks (1901-71).

54. É interessante mencionar aqui o conceito de *fabrication* de Wells, que se relaciona à fisicalidade material na animação de volumes: «*Three-dimensional animation is directly concerned with the expression of materiality, and, as such, the creation of a certain meta-reality which has the same physical property as the real world. This fabrication essentially plays out an alternative version of material existence [...], this is the reanimation of materiality for narrative purposes*» (WELLS, 1998: 90). Os objetos têm uma relação física com o mundo material real que a linha não possui, ou mesmo, a principal característica física da linha é a de não possuir matéria.

### 2.2.2 Conexões Inesperadas

Como exposto anteriormente, o poder subversivo da metamorfose funciona como um poderoso componente de construção narrativa conectando imagens aparentemente não relacionadas, como descrito por Paul Wells. Esta maleabilidade pode gerar construções narrativas imprevisíveis, por meio de elipses temporais e espaciais. E Wells ressalta que, «Estas transições [metamorfoses] carregam a narrativa de uma maneira que demonstra completamente a capacidade da animação de criar e justificar suas próprias premissas narrativas descomprometidas de lógica ou de racionalidade» (WELLS, 1998: 75)<sup>55</sup>.

Wells reforça a capacidade da metamorfose de agir como o suporte principal para uma narrativa. As metamorfoses podem assim apresentar sentidos, que vão desde a transformação mágica dentro da diegese da narrativa; passar por significados metafóricos ao questionar, traduzir ou modificar a realidade da imagem apresentada, ultrapassando o icônico; ou ainda, de encadeamento lógico (ou ilógico) da história. É o caráter desestabilizador da metamorfose que gera a capacidade de criar sentidos: objetos podem ter sua vida própria, ou tudo pode significar o oposto do que aparenta. Wells destaca ainda a capacidade de criar uma conexão fluida de imagens através de metamorfoses.

As conclusões do texto de Wells parecem reforçar todas as características intrínsecas à metamorfose (animada ou não) abordadas no Capítulo I. Não obstante, Wells debruça-se mais detalhadamente nas questões da construção narrativa. Na Animação as personagens têm a capacidade de metamorfosear-se na aparência e não obedecer às leis físicas e naturais, como apontou Eisenstein. Então, segundo Wells, a estrutura narrativa de uma animação também pode ser maleável e não seguir uma standardização rígida. Percebo, assim, que a estrutura narrativa possa ser “distorcida” e ter encadeamento e espacialidade renovados, não apenas por meio de edições e montagem, mas por meio de uma (os mais) metamorfose(s) que possa(m) servir-lhe de espinha dorsal. Não apenas uma forma “inicial” conectar-se à forma “final” de uma maneira (i)lógica ou (não)cronológica, mas que a metamorfose que ocorre entre estas duas formas (estáticas ou não) apresente-se como uma narrativa diversa, inesperada, que apresente em si mais da história que as próprias imagens “inicial” e “final”.

---

55. «These transitions drive the narrative in a way which fully demonstrates the capacity of animation to create and justify its own story-telling premises unencumbered by logic or rationality».

### 2.2.3 O Visível e o Invisível

Como citado no Estado da Questão, Georges Sifianos considera que a metamorfose se relaciona melhor a uma montagem “invisível”, contrária à conexão entre cenas que assume o artifício do corte totalmente perceptível e “visível”. Ainda para o autor, as possibilidades de metamorfoses geradas a partir de materiais criados, e não pré-existentes na natureza (presas a reproduções, tomadas a partir do mundo real), seriam sensivelmente mais numerosas. Sifianos cita como exemplos de metamorfoses animadas a obra *La Faim* (1973), de Peter Földes<sup>56</sup>, e o conjunto de obras de Norman McLaren<sup>57</sup> – a primeira é completamente computadorizada enquanto as outras, absolutamente artesanais. Em *La Faim*<sup>58</sup> as metamorfoses foram montadas conforme as capacidades técnicas dos computadores da época<sup>59</sup>: os desenhos fragmentavam-se nas linhas que os compunham, e estas linhas deformavam-se, recombinaavam-se ou deslocavam-se pelo ecrã, afastando-se e reagrupando-se para formarem a imagem final. Contrariamente com McLaren, uma dada figura era por vezes desconstruída, restando apenas sua linha de contorno, que se rompia em um ponto tornando-se apenas uma elementar linha animada. Esta deslocava-se pelo ecrã para, em seguida, desenhar uma outra forma. Este método foi utilizado por exemplo em *Hen Hop* (1942)<sup>60</sup>.

Mas, apesar de Sifianos acreditar nas possibilidades da metamorfose animada, para a conexão invisível de cenas, paradoxalmente ele considera que a simples substituição de elementos de cena, sejam personagens ou objetos, efetuada através de cortes, também configura “com ou apesar da montagem”, uma metamorfose:

Para que isto [a metamorfose] aconteça, as condições são mais favoráveis quando há similaridade na estrutura das duas unidades que aproximamos. Neste caso, no lugar do choque, a razão, pela via da percepção, identificará uma transformação. Podemos ter uma ideia mais concreta se compararmos, por

---

56. Animador de origem húngara, foi um dos pioneiros na utilização da animação por computador.

57. Nascido na Escócia, radicou-se no Canadá onde desenvolveu técnicas de animação sem o uso da câmara, ao desenhar diretamente sobre a película de acetato. Tornou-se um dos nomes mais influentes da animação mundial, com obras produzidas em conjunto com o *Office National du Film / National Film Board* (ONF/NFB) do Canadá.

58. «*Peter Földes depicts one man's descent into greed and gluttony. Rapidly dissolving and ever-evolving images create a contrast between abundance and want*» (NFB.CA). Uma das primeiras curtas-metragens da história a utilizar a computação gráfica aliada ao desenho animado.

59. Földes estreou em *La Faim* a técnica do “*keyframe* com *interpolação* linear”. Desenvolvida por Nester Burtnyk e Marcell Wein, a técnica do *keyframe* digital procura reproduzir os quadros-chaves da animação clássica. O computador gera os desenhos intermédios através do processo conhecido por *interpolação*. Por meio de um algoritmo, o computador calcula o caminho de deslocamento da animação entre o *keyframe* anterior e o seguinte. Na época de Földes, a *interpolação* somente podia ser calculada e efetuar-se linearmente (LUCENA JR., 2005: 314-316).

60. «*This joyful short animation features a dancing hen that transforms into an egg. The film was made without a camera by Norman McLaren, who drew directly onto 35 mm movie stock with ordinary pen and ink*» (NFB.CA).

exemplo, o plano de uma mulher a olhar para o exterior de uma janela, a um plano idêntico, mas onde a mulher foi substituída por um homem. A sucessão do segundo plano exatamente após o primeiro, será percebida, não como uma mudança de plano, visto que todos os elementos são idênticos, mas como uma metamorfose da mulher em homem (SIFIANOS, 2012: 159)<sup>61</sup>.

Julgo que este tipo de artifício é conceptualmente diferente de uma metamorfose. Considero que esta mudança brusca e instantânea de uma pessoa ou objeto, em outra pessoa ou outro objeto, configura uma transformação, e não uma metamorfose. Este caso exemplificado por Sifianos apresenta o mesmo mecanismo de “metamorfose” executado pelo processo da substituição, por parada da ação, acidentalmente observado por Méliès. Processo este que, aplicado quadro-a-quadro, gera a ilusão do movimento animado.

Contrariamente, uma metamorfose configura-se em um processo que não pode ser abrupto, pois compõe-se de uma “sequência de transformações”, a qual necessita de um período de tempo para acontecer. É um tipo específico de movimento animado, que por meio de um conjunto das transformações (graduais ou não), progressivamente modifica uma forma em outra. Ou seja, lida com as formas e com a deformação, manuseio ou modificação de formas que servem ao seu movimento particular.

## 2.2.4 Transformações Antropofágicas

No Brasil, Pedro Ernesto Stilpen, mais conhecido como Stil (1942-2017)<sup>62</sup>, permanece, ainda hoje, como a principal referência nacional na criação de metamorfoses em animações. Em sua curta *Batuque*<sup>63</sup> (1970), por questões económicas, Stil viu-se forçado a inovar e utilizar materiais alternativos, como papel de embrulho e canetas-marcadores, para animar. Inspirados pelo filme *Fantasia* (1940)<sup>64</sup> dos estúdios Disney (LEITE, 2015: 197), os croquis animados de *Batuque* contam uma história antropofágica, na qual são personagens deuses e demónios da Amazónia (ANIMA MUNDI, 2017: 176).

---

61. « Pour que cela ait lieu, les conditions sont plus favorables quand il y a similitude dans la structure de deux unités que l'on rapproche. Dans ce cas, à la suite du choc, la raison, par le biais de la perception, identifiera une transformation. On peut en avoir une idée plus concrète si on rapproche, par exemple, le plan d'une femme regardant à l'extérieur d'une fenêtre, à un plan identique, mais où la femme est remplacée par un homme. La succession du deuxième plan juste après le premier, sera perçue, non comme un changement de plan, vu que tous les éléments sont identiques, mais comme une métamorphose de la femme en homme ».

62. Foi em 1968 um dos fundadores do *Fotograma*, o primeiro grupo do país dedicado exclusivamente ao tema do Cinema de Animação. Durante sua curta existência de um ano, a equipa promoveu sessões e mostras internacionais e um programa de TV dedicado ao género. Stil ainda trabalhou para publicidade, televisão e produziu curtas independentes, das quais várias tornaram-se obras referenciais na história da animação brasileira.

63. Esta obra é atualmente um filme bastante raro e de difícil acesso, o que impossibilitou a sua análise direta.

64. Filme composto por oito segmentos de animação, realizados em sincronia com peças de músicas eruditas.

Uma sucessão fantástica de transformações onde linhas, cores e texturas misturam-se e transformam-se livremente entre si. Stil repetiu os mesmos processos de animação na curta *Reflexos* (1973)<sup>65</sup>, produzido em parceria com Antônio Moreno (1949-)<sup>66</sup>.

Em *Reflexos*, na sequência *Dança Brasileira de Camargo Guarnieri*<sup>67</sup>, Stil lançou mão de personalidades e elementos estilizados da fauna, da flora e do folclore do Brasil. Em um *continuum* de metamorfoses, construiu e desconstruiu as imagens, com o recurso da aceleração do tempo e a exibição do filme em reverso.

Esses processos já eram utilizados no cinema de animação desde as obras de Émile Cohl, e a diferença entre as metamorfoses deste e as de Stil, encontra-se não em um nível formal, mas narrativo. As metamorfoses de Cohl têm um fio narrativo e acontecem provocadas por situações de interação entre personagens e/ou elementos. Ao utilizar processos semelhantes aos de Cohl, Stil dialogou diretamente com o *Movimento Antropofágico* do Modernismo brasileiro<sup>68</sup>, ao “deglutir” e apropriar-se da técnica, com uma livre sucessão de formas, em uma animação que não possui uma linha narrativa definida. Stil pegou a simplicidade dos materiais que tinha em mãos, e imprimiu uma “estética de precariedade” em uma sequência de metamorfoses onde as figuras surgem, crescem, consomem-se, umas por dentro das seguintes e recompõem-se continuamente. Não houve a utilização de nenhum efeito ótico ou de montagem nas metamorfoses criadas por Stil. Todo o processo foi criado manualmente a partir das cores e linhas de seus desenhos. Estas ilustrações, misturam um estilo de *cartoon*, com reproduções simplificadas em maior ou menor grau, de pinturas e fotografias, ou seja, há uma “deglutição” de uma realidade que se soma ao movimento fantástico das metamorfoses.

Sob este ângulo, a metamorfose animada articula-se estreitamente com a Antropofagia, no sentido em que ambas se apresentam como práticas de uma rebeldia individual, que procura quebrar limites e ultrapassar interdições e tabus. Procuram por caminhos e interações inéditos por entre fórmulas e padrões estabelecidos.

---

65. Para as observações e análise dos recursos utilizados por Stil, é sobre este filme que me baseio

66. Outro dos fundadores do grupo *Fotograma*. Trabalhou em produções de ação-real, é formado em jornalismo e em cinema, e autor do livro *A Experiência Brasileira no Cinema de Animação* (1978). Atualmente, é professor da disciplina de Cinema de Animação do curso de Cinema da Universidade Federal Fluminense, no estado do Rio de Janeiro.

67. Obra para piano composta em 1928, pelo compositor e regente brasileiro Mozart Camargo Guarnieri (1907-93).

68. A concepção da *Antropofagia* criada por Oswald de Andrade (1890-1954) no *Manifesto Antropófago* (1928), ressalta a busca por uma identidade propriamente brasileira e a necessidade de independência artística nacional. Para atingir tais objetivos, as artes brasileiras deveriam “deglutir” todas as influências estrangeiras e gerar algo novo: «Só me interessa o que não é meu. Lei do homem. Lei do antropófago» (ANDRADE, 1990: 47). Oswald foi um poeta e dramaturgo brasileiro, um dos promotores da *Semana de Arte Moderna de 1922* e dos nomes mais influentes do Modernismo brasileiro, para o qual escreveu o *Manifesto da Poesia Pau-Brasil* (1924) e o *Manifesto Antropófago*.

### 2.2.5 A Instabilidade

Fórmulas desenvolvidas no esforço de manter a padronização em uma produção de caráter industrial, os *model sheets*<sup>69</sup> e os modelos tridimensionais das personagens (fig.7) buscam ser uma normatização gráfica para se evitar, ou ao menos limitar, as deformações das personagens. É inerente à tarefa da intervalação, que as pequenas transformações necessárias na criação do movimento gerem distorções nas proporções das personagens. É um resultado da própria natureza metamórfica do desenho que não tem restrições físicas.



**Figura 7.** Folha de *Model Sheet* e modelo tridimensional. Filme *Rio* (Carlos Saldanha, 2011) / Arquivo pessoal

Sobre a constante “ameaça” de perda das proporções das personagens, o realizador português, José Miguel Ribeiro (1966-)<sup>70</sup>, considera a metamorfose um elemento fortemente presente em todos os momentos dentro de uma produção em desenho animado, mesmo quando esta configura-se em um processo indesejável. Assim, são precisos atenção e dispêndio de energia muito maiores para que as formas se mantenham estáveis. O realizador cita como exemplo, o trabalho necessário para executar uma rotação de cabeça de uma personagem, pois a bidimensionalidade da superfície plana (papel) põe sempre em causa a ilusão da representação tridimensional dos volumes. O plano bidimensional exige que os elementos do rosto mudem de tamanho, ângulo e posição, ao mesmo tempo que precisam manter uma mesma proporção entre si em cada quadro da sequência. Deste modo, a falta de balizamento físico que é própria ao desenho animado, impõe uma “dimensão irreal” da matéria (RIBEIRO, 2016).

Esta propensão irrefreável da animação pela “distorção” e perda de proporções,

<sup>69.</sup> *Model sheet* ou *character sheet*, são dentro da produção de um filme de animação em escala industrial, documentos que ajudam a padronizar a aparência, as poses, os gestos e as expressões de cada personagem.

<sup>70.</sup> Realizador, ilustrador e professor, autor da curta-metragem *A Suspeita* (1995). Nos anos mais recentes realizou séries de televisão para crianças e curtas metragens independentes. Atualmente desenvolve projeto de longa-metragem de animação.

considerada um problema pela indústria, é o caráter mais essencial da metamorfose – mas não apenas a animada. E é o traço mais distintivo da Animação que possibilita gerar “formas entre formas”: imagens interdependentes que se relacionam com as anteriores e com as seguintes, não sendo uma forma autônoma em si.

Apresentado este pequeno histórico da introdução do conceito da metamorfose no campo da Animação e de questões acerca de seu funcionamento, utilizações e constrangimentos, passo no item abaixo à tarefa de identificar suas características.

## 2.3 CLASSIFICAÇÃO DAS METAMORFOSES

Para o aprofundamento e futura utilização na análise dos filmes no item seguinte e aplicação à componente prática, seguem abaixo os dados iniciais para a construção de uma análise das metamorfoses. Para tanto foram observadas algumas produções animadas de diferentes técnicas, nas quais foram identificadas algumas características. Assim, foram delimitados três grupos de características: formais, narrativas e simbólicas, que são mais discerníveis em filmes figurativos e de caráter narrativo. As obras abstratas, devido às suas próprias propostas não-narrativas, não apresentam habitualmente elementos suficientes, ou reconhecíveis, para uma classificação.

### 2.3.1 Características Formais

Para uma classificação formal identifico, a partir das principais técnicas de animação, três métodos possíveis de transformação entre cada imagem: *substituição*, *manipulação* e *deformação*. Na substituição há a troca de uma imagem por outra. O processo de captura e de criação de movimentos da Animação, funciona baseado na substituição por parada da ação. Desta maneira, a projeção (da película, seja Animação, seja ação-real), funciona exclusivamente baseada na troca de imagens produzidas pela exposição em diferentes instantes. Mas não é este o caso ao qual me refiro neste momento. A substituição neste ponto significa que uma nova imagem, completamente independente das outras, substituirá a anterior, e será igualmente substituída pela seguinte. Desta forma, não importa se as imagens são produzidas via desenho criado fisicamente, ou através de cálculos matemáticos digitais. O importante é que a criação do movimento seja feita pela substituição de uma imagem única, por outra igualmente única. Na *manipulação*,

existe um objeto, real ou virtual, articulado ou não, que permanece em cada quadro. Somente há modificações em sua posição ou “pose”. Mas o objeto em questão não é destruído, deformado ou substituído: este permanecerá até o término das filmagens, e mesmo após a conclusão da produção. O caso da *deformação* é definido pelo exemplo clássico da animação de plasticina ou barro. O objeto deformado é o mesmo. Porções da imagem ou do material anterior são reaproveitadas para o quadro seguinte. Mas em grande parte suas características são modificadas, pedaços são destruídos, ou ainda, material é adicionado ou retirado entre cada quadro.

Nas colunas da tabela a seguir (tab.1), estão distribuídas as técnicas de animação, consoante o método pelo qual é feita a transformação de cada imagem na que constituirá o *frame* seguinte, não apenas na construção da metamorfose em si, mas na construção do movimento animado.

**Tabela 1.** Classificação das metamorfoses por métodos de transformação

TRANSFORMAÇÃO ATRAVÉS DE:			
	SUBSTITUIÇÃO	MANIPULAÇÃO	DEFORMAÇÃO
TÉCNICAS	Desenho Animado*	Bonecos ( <i>Puppets</i> )*	Plasticina
	Desenho / Pintura sobre película	Recortes articulados*	Pintura sobre vidro
	Recortes**	Volumes	Areia
	Volumes**	Pixilação	Ecrã de pinos
	Strata-cut		

(\*) Tanto nas versões analógicas tradicionais, quanto em versões digitais (2D/3D).

(\*\*) Quando há modelos preparados previamente, específicos para cada quadro da sequência.

Na coluna da *substituição*, encaixam-se as tradicionais produções de desenho animado finalizadas em folhas transparentes de celuloide (*cel animation*), ou mesmo as curtas citadas anteriormente, *Batuque* e *Reflexos*, de Stil, animadas em desenho sobre papel. Na categoria de Desenho / Pintura sobre película, encaixam-se as obras realizadas sem câmara, como as de Norman McLaren, ou as de Roberto Miller (1924-2013)<sup>71</sup>.

Nos casos específicos dos itens dos Recortes ou dos Volumes, encaixam-se nestas categorias as produções em que são previamente preparados imagens ou objetos específicos para cada passo da animação, que serão *substituídos* em cada quadro

<sup>71</sup> Animador brasileiro. Trabalhou para publicidade, televisão e com animação para genéricos de créditos para filmes. Foi membro fundador da *Association Internationale du Film d'Animation* e, por influência de Norman McLaren, desenvolveu curtas desenhadas diretamente sobre a película, tendo sido premiado em Cannes, em 1957.

específico. Um clássico exemplo deste tipo de produção com recortes, em papel, é a curta *O Conto dos Contos* [Сказка Сказок] (1979)<sup>72</sup>, de Yuri Norstein (1941-)<sup>73</sup>. Com recortes de cartão articulados e com texturas de outros materiais aplicadas sobre eles, animados sobre placas de vidro em diferentes níveis. Na categoria de animação com volumes, um exemplo mais contemporâneo no qual há modelos pré-preparados e substituídos a cada quadro<sup>74</sup>, é o comercial *Sony Bravia Play-Doh Commercial Rabbit* (2007)<sup>75</sup>, produzido para o lançamento de um modelo de aparelho de televisão, onde foram criados modelos para cada passo das metamorfoses (e também para os outros tipos de movimentos), feitos de uma base de esferovite e arame, recobertos com plasticina.

Uma ligeira observação sobre a técnica do *Strata-cut*<sup>76</sup>: a montagem do objeto a ser animado é uma operação de alta complexidade, porém, é equivalente à preparação de objetos ou imagens individuais. Em seu processo mais simples, um objeto cilíndrico de plasticina é montado, composto a partir de várias tiras e camadas de plasticina de diferentes cores e deitado sobre um plano. Estas tiras e camadas estão internamente arrumadas de tal maneira que, ao fatiar-se o cilindro latitudinalmente, os caminhos que elas percorrem, “desenham” no plano do corte os quadros da animação. A câmara é habitualmente posicionada à frente do plano do corte. Embora o resultado da operação de montagem seja um objeto inteiro, que já contém em si uma sequência completa de animação (toda a metamorfose, neste caso específico), considero para a classificação desta tabela, apenas o plano / a imagem bidimensional obtido(a) pelo corte de cada fatia e conseqüente *substituição* desta pela seguinte.

Na coluna da *manipulação*, encaixam-se exemplos como a longa-metragem *Kubo and the Two Strings* (2016)<sup>77</sup>, que utiliza bonecos reais e figuras em 3D. A manipulação é também o caso da animação de recortes, onde há uma estrutura de articulações que permitem manejar o boneco de papel sem o substituir. Este e o caso de *Die Abenteuer des*

---

72. «Distant, well-worn memories of childhood are inhabited by a little gray wolf. Through astonishing imagery, the memory of all of Russia is depicted» (IMDB.COM).

73. Realizador e animador soviético russo, diretor de filmes de animação. Desenvolveu curtas-metragens internacionalmente reconhecidos e premiados, produzidos pelos estúdios *Soyuzmultfilm*.

74. *Replacement animation*. Técnica criada por George Pal (1908-80) no início dos anos de 1930, a qual chamou de *Puppetoons*. Ao invés de mover modelos articulados, Pal tinha figuras esculpidas em madeira para cada pose do movimento. Uma das suas produções com esta técnica foi *Tubby, The Tuba* (1947) (BECK, 2004: 92).

75. Comercial para a televisão, no qual centenas de coelhos de plasticina passeiam por Nova Iorque.

76. O *Strata-cut* foi criado por Oskar Fischinger (1900-67) com a utilização de cera (*Wax Animation*) e atualmente é desenvolvido pelo animador norte-americano David Daniels que usa plasticina (FURNISS, 1998: 52, 54).

77. «A young boy named Kubo must locate a magical suit of armour worn by his late father in order to defeat a vengeful spirit from the past» (IMDB.COM).

*Prinzen Achmed* (1926)<sup>78</sup>, de Lotte Reiniger (1899-1981)<sup>79</sup>, construído com recortes articulados, animados em contraste de luz (sombras). Em sua versão digital, esta estrutura de articulações é conhecida por “esqueleto” (*rigging*), e é a base para a manipulação dos bonecos de todos os *softwares* de animação 2D e 3D.

Para as categorias da coluna de *deformação*, cito como exemplos: em plasticina, a curta *Fluxus* (2014)<sup>80</sup>; em pintura sobre vidro, as obras de Alexander Petrov (1957-)<sup>81</sup>, ou a animação *Âme Noire* (2000)<sup>82</sup>; e na técnica de animação em areia, são exemplos os filmes de Caroline Leaf (1946-)<sup>83</sup>.

Esta classificação busca elementos específicos em cada técnica, mas que não são de maneira alguma auto excludentes. As formas de criação do movimento e da metamorfose animados sempre podem utilizar-se de dois ou mais métodos concomitantes, como é o caso ao mostrar-se um desenho em papel (*substituição*), a ser amassado ou rasgado (*deformação*): *Rejected* (2000)<sup>84</sup>, no qual, em sua sequência final, o fundo de papel onde as personagens estão desenhadas é amassado e rasgado, afetando-as, é um exemplo. Ou como no caso das grandes produções de animação de bonecos, onde ao mesmo tempo que estes são animados por *manipulação*, suas bocas e/ou cabeças o são por *substituição*, com modelos pré-fabricados para cada fonema de fala ou expressão da personagem: como *Chicken Run* (2000)<sup>85</sup>. Uma combinação de métodos pode ser vantajosa, não somente para a criação do movimento animado, mas também para a das metamorfoses.

Passo a seguir à apresentação das características narrativas e simbólicas. Estas foram recolhidas de filmes executados em variadas técnicas. Por isso, as possibilidades gráficas de como a metamorfose é executada, abarcam um imenso espectro impossível de ser

---

78. «A handsome prince rides a flying horse to far-away lands and embarks on magical adventures, which include befriending a witch, meeting Aladdin, battling demons and falling in love with a princess» (IMDB.COM).

79. Realizadora alemã e a maior pioneira da animação de silhuetas. Reiniger realizou mais de 40 filmes com a sua técnica e também é conhecida pela elaboração de uma primeira versão da câmara multiplano.

80. De Diego Akel (1983-). «Um ensaio sobre os fluxos constantes da vida, um autorretrato do seu próprio processo, um improviso sobre Bach, uma investigação em massa de modelar» (PORTACURTAS.ORG).

81. Realizador e animador russo, com reconhecido virtuosismo da técnica de pintura sobre vidro. Internacionalmente premiado, recebeu o Óscar de melhor curta de animação pelo filme *The Old Man and the Sea*, em 2000.

82. Ou *Black Soul*, de Martine Chartrand (1962-). «Martine Chartrand's animated short dives into the heart of Black culture with an exhilarating trip through history. Watch as a young boy traces his roots through the stories his grandmother shares with him about the events that shaped their cultural heritage» (NFB.CA).

83. Realizadora e animadora canadiana-norte-americana, nomeadamente reconhecida por suas obras de animação de areia. Atualmente é professora da *National Film and Television School*, em Londres.

84. De Don Hertzfeldt (1976-). «A hilarious collection of animated television commercials that were rejected because of their creator's failing grip on sanity» (IMDB.COM). Foi indicado ao Óscar de melhor curta de animação em 2001.

85. «When a cockerel apparently flies into a chicken farm, the chickens see him as an opportunity to escape their evil owners» (IMDB.COM). Produzido pelos estúdios Aardman (Inglaterra).

contabilizado. Explico resumidamente com o auxílio de imagens, para clarificar o que a metamorfose apresenta na história (caraterísticas narrativas) ou na cena (simbólicas).

### 2.3.2 Caraterísticas Narrativas

Relacionam-se à construção do guião e ao arco narrativo da história e personagens.

**A) Transição de cena:** a maneira como é feita a passagem entre as cenas, quando não se utiliza o corte. A imagem final da cena é gradativamente transformada na primeira imagem da cena seguinte – *Os Três Porquinhos* (2006), no qual as linhas que compõem a personagem, distorcem-se e transformam-se no cenário para a próxima cena (fig.8).

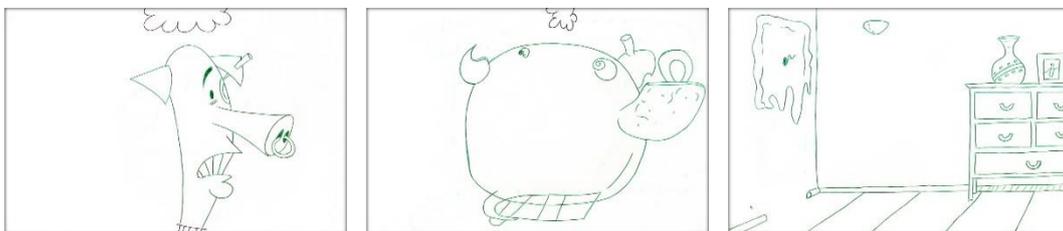


Figura 8. *Os Três Porquinhos* (Cláudio Roberto, 2006).



Figura 9. *Das Rad* (Chris Stenner et al., 2003).

**B) Elipse temporal:** indicação de um deslocamento temporal, dentro da diegese do filme. Uma ou mais personagens, ou elementos de cena, são retiradas de sua cronologia, por meio de uma metamorfose visível da personagem, de cenário ou de toda a cena. Por exemplo, *Das Rad* (2003)<sup>86</sup>, no qual a passagem do tempo é vista a partir da perspectiva de duas rochas, o que torna o cenário uma metamorfose constante (fig.9). Excluem-se desta categoria, deslocamentos cronológicos “quotidianos” do filme (que são considerados transições de cena, como no exemplo acima).

<sup>86</sup>. De Chris Stenner, Arvid Uibel e Heidi Wittlinger. «*Apparently, rocks are having conversations all around us, but they talk very, very slowly...*» (IMDB.COM). Indicado ao Óscar de melhor curta-metragem de animação em 2003.

**C) Elipse espacial:** deslocamento físico de um local a outro, dentro da diegese do filme. Uma ou mais personagens, ou elementos de cena, são transportadas de local, por meio de uma metamorfose visível da personagem, de cenário ou de toda a cena. Por exemplo, *Meu Amor* [*Моя Любовь*] (2006)<sup>87</sup>, onde a mulher ao ler a carta é transportada das escadas para o seu quarto (fig.10). Diferentemente das elipses temporais, deslocamentos quotidianos ou entre locais contíguos incluem-se nesta categoria. Pode-se confundir esta categoria com as transições de cena ou elipses temporais. Mas, metamorfoses aquelas podem ocorrer sem que haja necessariamente uma mudança de lugar.



**Figura 10.** *Meu Amor* (Alexander Petrov, 2006).



**Figura 11.** *Cinderella* (Clyde Geronimi et al., 1950).

**D) Mudança da personagem:** troca de uma personagem por outra ou qualquer mudança física de uma personagem, por meio de uma metamorfose visível desta, de cenário ou de toda a cena, dentro da diegese do filme. Por exemplo, a sequência das metamorfoses das personagens em *Cinderella* (1950) dos estúdios Disney (fig.11).

**E) Devaneio:** indicação de um deslocamento temporal ou espacial, troca de uma personagem por outra ou qualquer mudança física de uma personagem ou objeto, por meio de uma metamorfose visível, desde que aconteça em um nível psicológico ou onírico, quebrando a diegese do filme. Por exemplo, a sequência de sonho / alucinação

---

<sup>87</sup>. De Alexander Petrov. «In nineteenth-century Russia, a teenage boy in search of love is drawn to two very different women» (IMDB.COM). Indicado ao Óscar 2008 de melhor curta-metragem de animação.

do filme *Dumbo* (1941), dos estúdios Disney (fig.12). O devaneio pode ser facilmente confundido com as outras categorias acima. O item definidor é que aconteçam situações não expectáveis dentro do arco narrativo da história.



**Figura 12.** *Dumbo* (Samuel Armstrong et al., 1941).

### 2.3.3 Caraterísticas Simbólicas

Relacionam-se aos sentidos e metáforas de que o realizador se utiliza para significar outras imagens e acontecimentos diferentes dos que se mostram em cena.

**A) Transfiguração:** a forma gráfica de um elemento ou personagem é modificada para representar uma mudança de estatuto. Pode não ter um carácter imediato, mas ocorrer ao longo do filme. Por exemplo, a metamorfose pela qual passam as personagens dos porcos em *Animal Farm* (1954)<sup>88</sup>. Os porcos começam o filme a comportarem-se como todos os outros animais da quinta. Após tomarem o controlo da quinta, gradualmente passam a andar sobre duas patas e, ao fim do filme, vestem-se e comportam-se como humanos (fig.13).



**Figura 13.** *Animal Farm* (John Halas e Joy Batchelor, 1954).

**B) Metáfora visual:** a forma gráfica de um elemento ou personagem é modificada para representar uma mudança de poder, mágica ou não, ou uma capacidade recém-adquirida. Pode não ter um carácter imediato, mas ocorrer ao longo do filme. Por exemplo, o episódio

<sup>88</sup>. De John Halas (1912-95) e Joy Batchelor (1914-91). Baseado no livro homónimo de George Orwell.

*Floor Flusher*, da série do Marinheiro *Popeye* (1953), produzida pelos estúdios *Paramount Pictures* (fig.14). No episódio, Popeye ao comer seu espinafre, liberta-se do esquentador onde está preso e metamorfoseia-se em um torpedeiro. Ele não se transformou em um torpedeiro, na diegese do filme: é apenas a representação da força temporária que ele conseguiu.



**Figura 14.** *Floor Flusher* (I. Sparber, 1953).



**Figura 15.** *Ryan* (Chris Landreth, 2004).

**C) Distorção gráfica:** a forma de um elemento ou personagem é modificada para representar uma mudança de estado psicológico ou mental, sem afetar a o arco narrativo da história. Costuma representar um sentimento da personagem, que somente a própria e os espetadores tomam ciência. Pode não ter um caráter imediato, mas ocorrer ao longo do filme. Por exemplo, o filme *Ryan* (2004)<sup>89</sup> (fig.15).

É no habitat da Animação que a metamorfose se apresenta com maior evidência e portanto, pode ser melhor descrita e pensada. As técnicas de animação proporcionam um manancial materiais e possibilidades gráficas, que adicionadas à linguagem cinematográfica, ampliam os modos de transformação das imagens em termos plásticos. Para um melhor enquadramento dos processos descritos e das características narrativas e simbólicas relacionadas, passo em seguida no Capítulo III, à análise de cinco obras de animação.

---

<sup>89</sup>. De Chris Landreth (1961-). «[...] based on the life of Ryan Larkin, [...]». *Ryan is living every artist's worst nightmare – succumbing to addiction, panhandling on the streets to make ends meet* (NFB.CA). Vencedor do Óscar de melhor curta de animação em 2005.

## CAPÍTULO III – ANÁLISE DOS FILMES

Apresento a seguir a análise de cinco curtas-metragens autorais em desenho animado (criação da metamorfose por *substituição*), escolhidas por terem características bem distintas entre si. *Blinkity Blank* (1955) em desenho sobre película produzido no ONF/NFB, *Street Musique* (1972) em desenho sobre papel, também uma produção da instituição canadiana, *Introduction [Введение]* (1992) produzida na Rússia, ainda finalizada em folhas de celuloide com toda a limitação de grafismo que isso acarreta. *Britannia* (1993), do Reino Unido, totalmente desenhado com lápis sobre papel, com total liberdade gestual para a artista e *Gloria Victoria* (2012), outro produzido no Canadá, já com os modernos recursos digitais. Um detalhe unificador entre as obras selecionadas é o fato de partirem do desenho gráfico. É nas propriedades do desenho gráfico e das metamorfoses possíveis a partir de suas características, que se centram as análises a seguir.

### 3.1 BLINKITY BLANK

Curta-metragem experimental de desenho em película, *Blinkity Blank*, de Norman McLaren, é um exercício divertido em animação intermitente e espasmódico, que joga com as leis da persistência da visão e da imagem residual [*after-image*] na retina. McLaren gravou e pintou as imagens em filme virgem, criando efeitos vívidos e percussivos (NFB.CA).

A curta não possui uma narrativa tradicional, as formas são livres, surgem a partir de todos os pontos e movimentam-se intermitentemente. Para tal, McLaren executou toda a animação sem gravar sequencialmente em todos os *frames* da película:

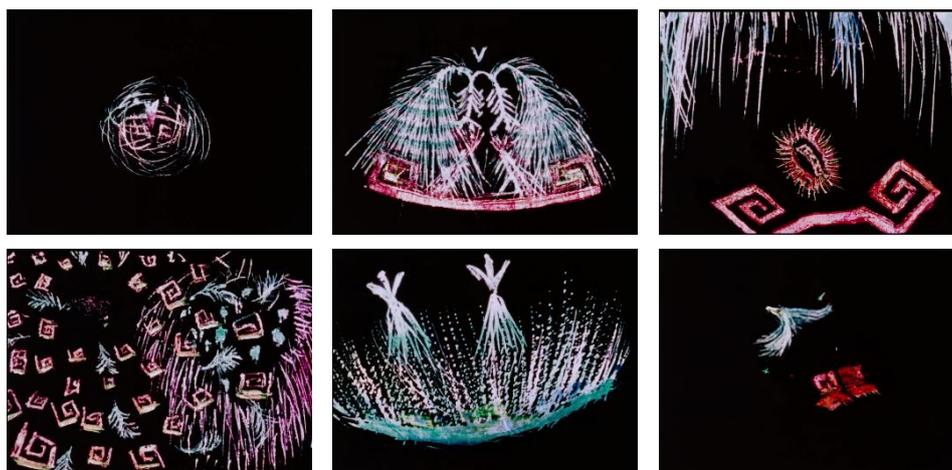
[...] eu gravava um frame aqui e outro ali, a deixar muitos frames intocados e vazios – saltando, como se fossem as imagens na fita vazia do tempo; para os espaços de intervalo, para a música, e para a ideia que surgisse enquanto eu gravava. Na maioria dos frames não há absolutamente nada (MCLAREN apud MCWILLIAMS, 1991: 88)<sup>90</sup>.

O vazio do espaço negro envolve todo o ecrã, como fundo para as imagens. A intermitência dos *frames* vazios faz com que as figuras cintilem, como uma iluminação

---

90. «[...] I would engrave a frame here and a frame there, leaving many frames untouched and blank — sprinkling, as it were, the images on the empty band of time; to the spaces between, to the music, and to the idea that emerged as I engraved. On the majority of the frames there is nothing at all».

estroboscópica, mas com frequências distintas, uma vez que os desenhos de diferentes figuras não coincidem nos mesmos quadros. Por vezes, interagem mesmo em quadros intermitentes, o que faz percebermos nitidamente a alternância de duas figuras que aparentemente estão na mesma “cena”, mas em *frames* separados. Isto cria uma sensação que é ao mesmo tempo de coexistência e de separação das formas. Como se pudéssemos assistir a diferentes filmes em *frames* intercalados.



**Figura 16.** *Blinkity Blank* (Norman McLaren, 1955).

O arco narrativo da obra permite distinguir que as características narrativas das metamorfoses representam *elipses temporais*, que seguem o quotidiano, o encontro, acasalamento e reprodução de um casal de pássaros. Simbolicamente, o autor trabalha todo o tempo com as *metáforas visuais* na representação das aves. Não se trata de um filme fantástico onde as formas modificam-se diegeticamente (fig.16).

Assim, as formas, em sua maioria abstratas, no início da curta, vão-se tornando mais figurativas – pássaros, guarda-chuvas, árvores. Estas são compostas com linhas, texturas ou pontos que brilham contra o fundo negro com seus movimentos perceptivelmente “incompletos”. Mas esta “incompletude” dos movimentos, não os torna inconclusos ou ambíguos. Possuem uma inesperada fluidez para uma sequência de transformações com tantos vazios em seu percurso. Esta fluidez cria uma improvável metamorfose do espaço, com a nítida sensação de profundidade no plano bidimensional da película para a sequência final, que apresenta um “voo” dos pássaros em perspectiva para “dentro” do filme.

Uma das características desta e de outras obras de McLaren, é o não constrangimento das formas. Estas apresentam-se, como é característico da própria técnica, com um certo

grau de indefinição e sempre inconstantes. McLaren aproveita-se desta peculiaridade para criar metamorfoses contínuas em um universo com natureza de maior plasmaticidade, do que a do desenho animado sobre papel. A reduzida escala física da área de trabalho (os *frames* da película de 35mm) favorece a distorção constante das formas.

### 3.2 STREET MUSIQUE

O animador Ryan Larkin (1943-2007)<sup>91</sup>, cria *Street Musique*, como uma improvisação visual para a música de um grupo de músicos de rua. Ele parte da música, mas o ritmo de sua animação é particular. As ilustrações variam da abstração ao figurativismo quase acadêmico, em caricaturas de rituais populares (NFB.CA).

A curta que começa com filmagens em ação-real, atravessa alguns momentos com sequências de metamorfoses psicadélicas, que variam consoante os ritmos de diferentes músicas. Mas mesmo dentro de cada uma destas sequências, há uma imensa variação do grafismo de linhas, cores, formas e técnicas de ilustração.



**Figura 17.** *Street Musique* (Ryan Larkin, 1972).

As metamorfoses de Larkin revelam um universo e um modo de as fazer muito particular, no qual a maior parte do trabalho é feita em animação *straight ahead*. A linha de Larkin possui extrema maleabilidade e muda sua cor, sua espessura e os tons em manchas da aguarela que lhe deu forma. Em uma das sequências de metamorfoses, uma linha que se mostra como um horizonte, metamorfoseia-se em um perfil de paisagem

---

<sup>91</sup>. Realizador canadiano indicado ao Óscar em 1968 com sua curta *En Marchant / Walking*. Contribuiu com o NFB de 1962 a 1978. Nos últimos anos de vida, Larkin foi atormentado pelo abuso de drogas, alcoolismo e falta de moradia.

com casas e árvores, depois em criaturas insólitas, para em seguida tornar-se uma linha lisa, explodir em um vulcão e terminar a metamorfosear-se em uma mão. Os movimentos e transformações da linha têm um aspeto particularmente “líquido”, onde as formas movimentam-se e “dançam” (como em ondas), para depois derretem-se como a cera de uma vela. É um pequeno universo frágil e plasmático, que não mantém uma forma fixa, mas está em constante mudança.

Em outra sequência (fig.17), há a mudança de um desenho totalmente contornado por pequenos traços, que representam os pelos de um gato que é metamorfoseado em uma besta (metade homem, metade ave), com contornos lisos e sombreada com tramas. Não há exatamente locais ou tempos definidos nas imagens. Por isso, as metamorfoses encadeiam-se em *transições de cenas* e em *mudanças de personagens*.

As metamorfoses de Larkin criam uma narrativa intrínseca a si próprias, que interconectam as sequências da curta de modo imprevisível, em um universo onde suas criaturas metamórficas transfiguram-se constantemente, sem forma ou existência fora das metamorfoses e das *distorções gráficas* que habitam.

### 3.3 INTRODUCTION

Esta curta-metragem foi escrita e dirigida pelo animador Rinat Gazizov (1962-)<sup>92</sup>. É construída em uma sequência que simula um constante movimento de “mergulho” de câmara (*zoom in*), em pormenores de cada imagem, onde criam-se passagens entre inúmeros mundos. Trata-se de um multiverso desprovido de formas fixas, que não está à procura de justificação lógica, ou de um significado para a sua existência. Nesta sucessão de mundos, há uma continuidade mágica da metamorfose, nas passagens quase infinitas.

A narrativa do filme segue frequentemente em direção ao desconhecido. As criaturas de cada mundo, submetem-se às metamorfoses para tornarem-se outros universos ou seres. As metamorfoses que fazem as *transições de cenas* exploram manifestamente as fronteiras entre uma forma e outra, mas, sem nunca expor de modo definitivo, o limite no qual uma personagem deixa de ser ela mesma para tornar-se um universo, ou quando este torna-se outro.

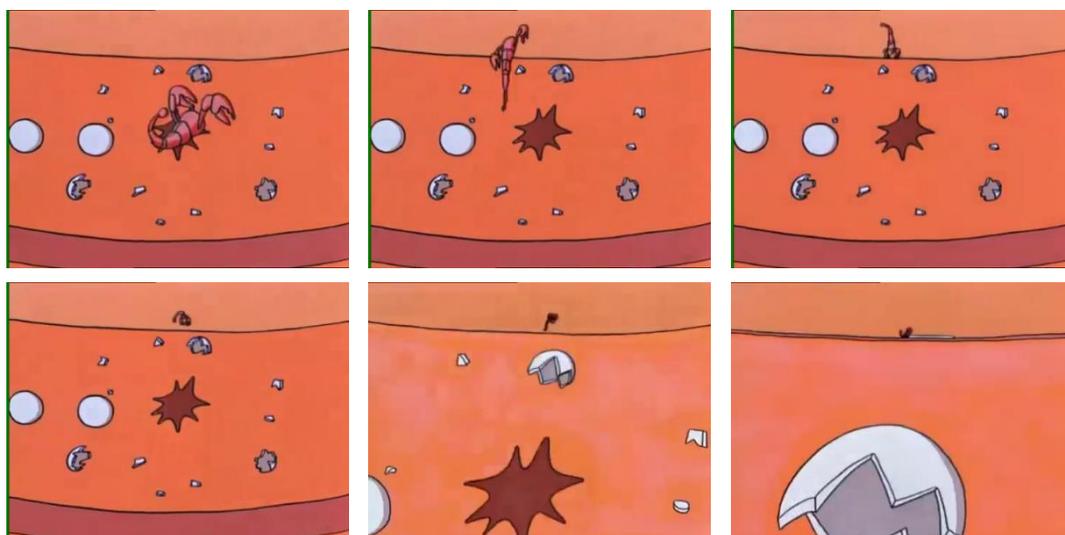
As metamorfoses ocorrem pelo constante “movimento” da câmara ou mesmo a partir de um enquadramento estático. Em dado momento, observamos um plano que

---

<sup>92</sup>. Diretor, roteirista, animador e cartunista de origem russa. Trabalhou em jornais, na publicidade e no *show business*.

cremos ser o chão com alguma linhas que o dividem em cores – uma vez que assistimos à cena em *plongée*. Sobre este plano do chão, um ser-caranguejo corre em círculos e, ao chegar a uma das linhas, muda sua posição, como se estivéssemos vendo a cena com a câmara posicionada ao nível do solo (fig.18), com aquela “divisão” do chão, transformada em linha do horizonte. E neste novo plano a câmara o persegue até ele chegar a um labirinto.

É engenhosa a simplicidade da transformação da orientação “gravitacional” de um universo complexo em outro. De um enquadramento fixo, uma única linha subitamente revela-se em uma aresta que separa universos distintos, e todo o espaço torna-se abruptamente invertido.



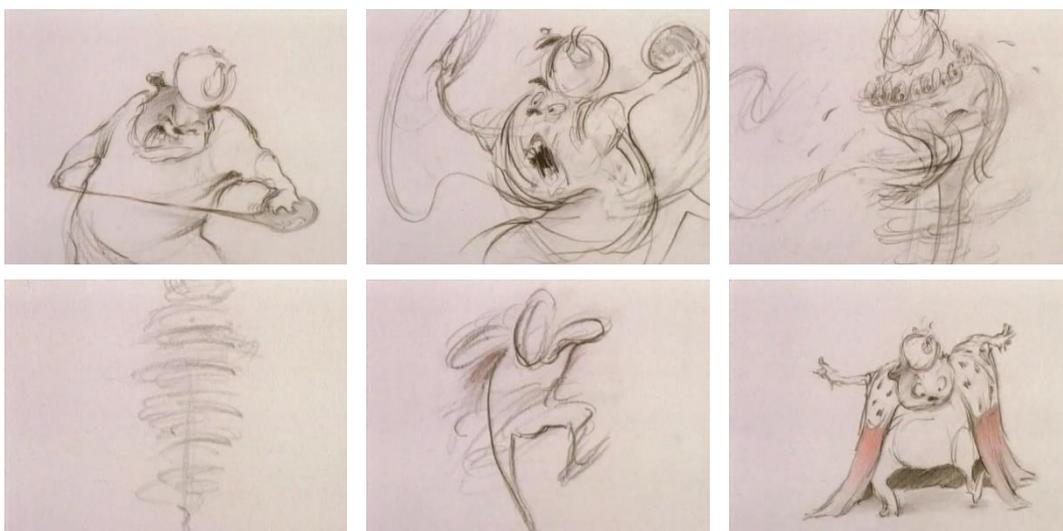
**Figura 18.** Rinat Gazizov. *Introduction* (1992)

A curta é composta de *transições de cena* e *elipses espaciais* e/ou *temporais* que modificam as personagens e cenários em outros mundos e criaturas. Em termos simbólicos temos a permanente *transfiguração* do espaço, que se metamorfoseia em labirintos. A linha narrativa do filme não é de forma alguma óbvia, mas são as metamorfoses que levam os espetadores por entre esses mundos enredados. É um bom exemplo de como, segundo Paul Wells, a técnica da metamorfose possibilita este caráter subversivo e de quebra de parâmetros físicos onde as transições não têm compromissos racionais ou lógicos (1998: 75). A expectativa do filme parece ser desorientar e surpreender a audiência a cada coreografia dos desenhos com o “movimento da câmara”, em uma constante metamorfose da percepção.

### 3.4 BRITANNIA

Nesta obra, a animadora Joanna Quinn (1962-)<sup>93</sup> toma partido da maleabilidade da metamorfose, utilizando-a de maneira subversiva e satírica como um elemento não apenas de caracterização e expressão da alma das personagens, mas como elemento narrativo. Quinn apresenta uma leitura bastante crítica e contundente do desenvolvimento e queda do império britânico: «Um golpe satírico na personalidade britânica mostrando como, na busca por riqueza e poder, eles pilharam outras nações de seu orgulho e das suas riquezas nacionais» (BERYL PRODUCTIONS, 1993)<sup>94</sup>.

O humor e a visão pungente da artista, combinam as sequências em ondas com a utilização das metamorfoses e a partir de várias perspectivas. Os desenhos são traçados com linhas vivas e irrequietas (uma forte característica de seus trabalhos), com poucas e subtis áreas de cor. Quinn não elimina os cortes de seu filme, mas os substitui por metamorfoses em todas as *transições de cenas* mais simbólicas. As metamorfoses desconstróem a personagem em rabiscos não-figurativos que rapidamente a *transfiguram* na nova forma.



**Figura 19.** Joanna Quinn. *Britannia* (1993).

Considero a sequência de metamorfose mais plasticamente original da curta, aquela na qual o buldogue tenta de todas as formas despegar um fio de linha que surge do globo terrestre em suas patas (mãos) a partir do mapa da Índia. O cão puxa com toda a força

<sup>93</sup>. Quinn é uma animadora mundialmente aclamada e membro honorário do *Royal College of Art*, em Londres, da *University of Wales*, da *Middlesex University*, e da *University of Wolverhampton* (BERYL PRODUCTIONS, 1993).

<sup>94</sup>. «*A satirical swipe at the British character showing how, in the pursuit of wealth and power, they robbed other nations of their pride and national wealth*».

o fio. Ao conseguir arrancá-lo, o buldogue torna-se um “Rei”, coberto com um típico manto real. O movimento é veloz, e os *frames* da sequência vistos separadamente, são apenas um emaranhado de linhas e rabiscos (fig.19). Nas primeiras imagens da sequência acima, a figura do buldogue é completamente deformada, mantendo-se apenas a cabeça vagamente reconhecível. Segue-se uma desconstrução de toda a forma do cão chegando-se a uma abstração total. Em seguida, apenas riscos sugerem um movimento em redemoinho, que se reconstrói em uma nova figuração, com poucas manchas de cor, até retornar à forma do buldogue já com o manto vermelho. Esta sequência leva ao extremo a desconstrução e reconstrução da imagem e apenas com pouquíssimos traços e *frames*, consegue imprimir velocidade a um movimento complexo.

Nesta sequência, a metamorfose representa narrativamente, o final de uma *mudança da personagem*, que já tinha à cabeça uma “coroa” (bule de chá), e ganha agora um manto real. E simbolicamente é clara a *transfiguração* e aquisição de poder que esta imagem significa. As metamorfoses de Quinn são quase totalmente focadas na personagem, que metaforicamente representa o império. É a personagem que a realizadora quer desconstruir.

A capacidade da personagem de Quinn em transcender a realidade material, permite que a ação cômica prossiga e permeie toda a curta-metragem. Mas, acima de tudo, é a experimentação indireta pelo espectador, desta liberdade física, que torna o filme atraente e subversivo na sua natureza.

### 3.5 GLORIA VICTORIA

*Gloria Victoria*, é um “filme-escultura” em estereoscopia<sup>95</sup> do artista visual búlgaro radicado no Canadá, Theodore Ushev (1968-)<sup>96</sup>. Para Ushev, não é apenas um filme contra a guerra, mas sobre a bipolaridade da humanidade: «É o cérebro humano que engendra ao seu gosto a criação e a destruição. As imagens de meu filme são expressivas, mas a realidade é pior» (USHEV apud TREMBLAY, 2013)<sup>97</sup>.

As metamorfoses não são uma característica evidente dos trabalhos de Ushev, são mesmo infrequentes. Mas, suas as imagens têm características gráficas peculiares e uma

---

95. No original *filmsculpture en stéréoscopie 3D*. Termo citado pelo próprio Ushev (apud TREMBLAY, 2013).

96. Animador, cenógrafo, cartazista e realizador. Sua curta *Gloria Victoria* foi nomeada a mais admirada curta de 2013, em uma pesquisa com quinze respeitados programadores e críticos de festivais da área. Em 2017, foi indicado ao Oscar de curta de animação com *Blind Vaysha / Vaysha l'Aveugle* (2016).

97. « *C'est le cerveau des humains qui engendre à la fois la création et la destruction. Les visages de mon film sont expressifs, mais la réalité est pire* ».

forte estilização. Da mesma maneira é o seu procedimento ao montar metamorfoses.

No início do filme, para criar uma escultura impressa do monstro da guerra, a estereoscopia é propositadamente excessiva, o que é potencializado com as cores. Esta combinação obtida pelo realizador, evidencia as camadas que compõem as imagens, e torna as metamorfoses mais enérgicas. Com o desenrolar dos conflitos, perdem-se progressivamente a profundidade, as nuances e os tons. Ao final, o filme torna-se mais geométrico, em preto e branco e retorna à bidimensionalidade do ecrã.

Após uma sequência de mulheres a ceifar cabeças, assistimos a um parto, e vemos nascer um ser com uma cabeça assemelhada à de um morcego. A imagem é graficamente composta em níveis diferentes (três, ao menos), da cabeça até o fundo, que se movem em ritmos independentes e em *frames* não-sincronizados. Vemos metamorfoses rápidas, de traços fortes e irrequietos que compõem as formas, e que seguem o ritmo da música de fundo, sem muitas relações de um caminho gradual entre cada transformação da metamorfose (fig.20). As imagens de cada *frame* são praticamente independentes em seus traçados, e sem um registro exato. Por fim, a criança nasce. O corpo da mulher que víamos em volta da cabeça do “morcego”, fecha-se em volta desta, formando o corpo do ser, que se metamorfoseou em uma criança. A metamorfose da criança continua, com ela chorando e girando a cabeça, que se distorce de forma grotesca.



**Figura 20.** Theodore Ushev. *Gloria Victoria* (2012).

Ushev não adota um caminho direto e fluido para a metamorfose. Intercala esta sequência com imagens de: um cavalinho de brinquedo, *frames* vazios, um único *frame* com a imagem de uma foice e um martelo, sucessivas repetições de trechos que aparecem horizontalmente espelhadas, e interferências de traços coloridos que são ora azuis, ora

vermelhos – os dois lados em combate na curta-metragem. Em termos narrativos, há a mudança da personagem que nasce e cresce, o que sugere também uma *elipse temporal*. Simbolicamente, a transfiguração do ser “morcego” em uma figura semelhante à humana representa o nascimento da guerra e o crescimento do ódio.

«A animação artística é imperfeição que funciona» (USHEV apud KROUSTALLIS, 2015)<sup>98</sup>. Ushev transporta esta sua declaração às suas metamorfoses, de maneira heterodoxa, abrindo mão do posicionamento “correto” dos *frames* (registro), da fluidez dos movimentos e das proporções das figuras. Mas as sequências funcionam, as metamorfoses são feitas aos – pequenos e grandes – saltos, o que as faz serem percebidas como agressivas e incômodas, o que se encaixa perfeitamente com a proposta da curta-metragem.

Os filmes aqui analisados clarificam as questões e características das metamorfoses, apontadas nos capítulos anteriores. Revelam algumas facetas da plasmaticidade, possibilidades não habituais do uso da metamorfose para *elipses temporais, espaciais, transições de cenas, mudanças de personagens e devaneios*. Quebram regras e barreiras, com fortes simbolismos com *transfigurações, metáforas visuais e distorções gráficas*. Assim, estas questões e características interconectam-se e interpenetram-se, o que resulta em uma gama de combinações.

Passo no próximo capítulo, à descrição do percurso de criação da componente prática deste projeto e como essas questões e características influíram em sua execução.

---

98. «Artistic animation is imperfection that works».

## CAPÍTULO IV – A METAMORFOSE DA LENDA

Neste capítulo, passo a descrever todo o trabalho de concepção e execução da componente prática – a curta-metragem *A Lenda do País que Não Existe*. Esclareço como foi executado o desenvolvimento das metamorfoses e as relaciono com as análises descritas nos capítulos anteriores. Começo, entretanto, por apresentar breves descrições sobre temas que suscitaram o desenvolvimento da animação: a noção de “lenda”, o conceito da distopia e questões históricas brasileiras.

### 4.1 A NOÇÃO DE LENDA

«Do latim *legenda*, coisas que devem ser lidas»<sup>99</sup>, entende-se por “lenda”, uma «narrativa oral ou escrita de acontecimentos duvidosos, fantásticos ou inverosímeis». Estes elementos podem apresentar-se combinados com factos reais e/ou históricos, e apresentar a lenda como sendo verdadeira ou fundada na realidade. A palavra carrega ainda as definições de «conto, fantasia, mentira».

Essa noção que agrega componentes falsas e reais, aparentou-me relacionar-se diretamente com questões da metamorfose apresentadas no Capítulo I: transformações fantásticas que servem para explicar fenómenos da natureza, mudanças externas de forma que apenas revelam uma verdade interna. Assim, partir da noção de lenda, pareceu-me útil na intenção de (re)criar uma história que, ao partir de elementos reais, os reinterpretasse ficcionalmente por meio dos irrealis movimentos da metamorfose animada.

### 4.2 UM OLHAR FILOSÓFICO AGREGADO À NARRATIVA

A partir desta busca pelas definições de lenda, o termo “utopia” – a fantasia tropical de Thomas More de um paraíso realizado nas terras do Novo Mundo – foi definidor. Interessaram-me o seu carácter essencialmente crítico e sua transformação em um importante conceito filosófico/político, mas principalmente, a sua presumível localização:

Muito provavelmente, o “não lugar” descrito na *Utopia* era uma ilha recém-descoberta no Atlântico Sul, provavelmente na feitoria de Cabo Frio, no litoral brasileiro. Uma vez que o narrador fictício da obra, [...] teria sido um dos

---

<sup>99</sup>. Todas as citações deste parágrafo: *lenda* in Dicionário infopédia da Língua Portuguesa [em linha]. Porto: Porto Editora, 2003-2018. [consult. 2016-03-05 00:23:07]. Disponível na Internet: <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/lenda>.

24 homens deixados por Américo Vespúcio no Novo Mundo [...], exatamente na região que hoje é o município de Cabo Frio. Portanto, é no Brasil. A *Utopia* de Thomas More, é no Brasil (GIANNETTI, 2016: 25:10 min)<sup>100</sup>.

A partir desta certeza geográfica, a ilha de *Utopia* transformou-se em um ponto de partida interessante, uma vez que é também curioso notar como as palavras “paraíso” e “utopia” foram historicamente utilizadas em descrições e em alguns eventos históricos do Brasil. No Capítulo I, expus como a crítica utópica ressurgiu, após séculos, com os contornos diametralmente opostos da distopia afim de manter seu caráter de análise da realidade presente. Então, não seria interessante imaginar que a «Ilha de Vera Cruz, Ilha de Santa Cruz, Ilha de Utopia, Brasil» (ANDRADE, 1990: 170), tenha como resultado de sua história se invertido e se metamorfoseado na distopia dos anos 2000, o Brasil do século XXI? Tornando-se um retrato de um mundo contraditório, brutal e ambíguo.

#### 4.3 QUESTÕES HISTÓRICAS

Neste momento histórico, o caos económico e político e os sentimentos de desesperança e desamparo crescem, não só no Brasil – “aquecimento global”, “Estado Islâmico”, ou a volta da “Guerra Fria”, são temas da atualidade, a qual rapidamente ganha ares de pesadelo. Deste modo, o conceito da distopia renasce e ganha força e influência dentro da esfera das artes (GADANHO, 2017a: 193-194). Os rumos dos recentes acontecimentos trazem de volta à tona questões e processos históricos, há muito considerados como resolvidos e encerrados.

A partir destes pressupostos, pareceu-me pertinente utilizar-me da História do Brasil para criar esta mistura de factos reais, mitos fantásticos e histórias inverosímeis. Contrastes e ambiguidades das lendas, das utopias e distopias e das metamorfoses.

Porém observo que, ao tocar em questões políticas não pretendo abraçar ou negar ideologias, redefinir as contribuições dos povos indígenas, africanos e europeus, ou ainda de sul-americanos e asiáticos à cultura e formação do povo brasileiro. O resultado é uma curta-metragem de animação que, por meio de experimentações artísticas e estéticas – através do processo das metamorfoses e a partir de uma visão estritamente pessoal –, busca dar um contributo às discussões atuais da sociedade.

---

**100.** Eduardo Giannetti (1957-) é economista e sociólogo, autor do livro *Trópicos Utópicos* (2016), no qual se pergunta se seria possível o Brasil conquistar a civilização e, ao mesmo tempo, não perder sua “alma iorubá, selvagem, índia”.

#### 4.4 DIVISÃO E COMPOSIÇÃO DA CURTA-METRAGEM

A intenção principal na elaboração da curta, foi que as metamorfoses fossem o elemento responsável pela narrativa. Uma solução para tal, teria sido criar uma sequência de metamorfoses ininterruptas ao longo do filme, mas, isto não seria diferente de experiências já realizadas (como alguns dos filmes analisados no Capítulo III). Assim, pareceu-me necessário criar componentes que separassem e interrompessem as metamorfoses. Com isso em mente, segmentei a curta em duas unidades básicas: as “Sequências de Metamorfoses” e as “Cenas Estáticas”, para contrapor elementos estáticos aos dinâmicos. Cabe clarificar que, se as metamorfoses são dinâmicas por definição, as Cenas Estáticas não são totalmente imóveis: elas contêm apenas movimentos secundários e sem importância narrativa, como o piscar de olhos ou o tremular de uma bandeira.

Mas como opor imobilidade e movimento, sem que a metamorfose pareça apenas servir como uma ligação entre cenas (a habitual montagem invisível mencionada por Sifianos)? A resposta a qual cheguei foi a diferenciação pelo controlo do tempo. A metamorfose, por mínima que seja a mudança de formas que contenha, é um processo que depende do tempo para acontecer, facto já discutido anteriormente. Dado que, todas as cenas desta curta são estáticas e sem uma narrativa própria – nada acontece nelas –, elas só precisam estar no ecrã o tempo mínimo necessário para serem visualmente perceptíveis e inteligíveis, no propósito de interromper o movimento das metamorfoses. Deste modo, a exibição das Cenas Estáticas no ecrã foi reduzida a cinco segundos de duração cada; em contrapartida, a extensão das metamorfoses foi alargada para 20 segundos cada uma. O tempo da narrativa foi assim totalmente encaixado dentro do tempo das metamorfoses e, as estruturas normalmente vistas em outras produções animadas (cena-metamorfose-cena), são substituídas por uma estrutura que posso descrever como *metamorfose-cena-metamorfose*, ou seja, cada Cena Estática serve de ligação entre duas Sequências de Metamorfoses.

Em função da noção de lenda, o filme foi projetado com a junção de elementos imaginários e factuais. A montagem os entrelaça entre as seis metamorfoses e as seis cenas. A intenção foi de desconstrução cronológica dos eventos ao contrapor momentos de idealização e otimismo (utópicos), a momentos de repressão e violência (distópicos).

Juntam-se a esse encadeamento, uma cena com créditos de abertura (10 segundos de duração) e outra com os créditos de encerramento (20 segundos). Com esta estrutura, o filme conta com um total exato de três minutos.

#### 4.5 CONSIDERAÇÕES TÉCNICAS E PRÁTICAS

O filme foi totalmente realizado na técnica do desenho animado, executado manualmente. Contudo, todas as imagens e a animação foram inteiramente desenvolvidas em meio digital, através de uma mesa digitalizadora no *software* gratuito *Krita*<sup>101</sup>, próprio para ilustração e animação. A escolha deste sistema um tanto “híbrido”, foi devida não somente a motivos estéticos, mas também a questões práticas.

Em termos de técnicas de ilustração, interessa-me bastante trabalhar com este tipo de *software* de simulação das médias de desenho e de pintura tradicionais. Ao longo de minha carreira profissional, acabei por trabalhar durante muitos anos com *softwares* de ilustração e animação vetoriais. Por esse motivo, abracei nesta curta-metragem a possibilidade de voltar a executar um trabalho de aparência mais manual e artesanal, e menos segmentada do que a dos modelos 2D<sup>102</sup>, mesmo que concretizado através de uma emulação digital. O resultado obtido foi uma maior liberdade de experimentação dos traços, de intervalação dos movimentos e de improvisação na animação.

Em termos práticos, uma questão foi preponderante: a média digital apresenta, ao meu ver, uma vantagem insuperável em relação às necessidades das médias tradicionais, que é a eliminação do uso do papel. Assim, não houve necessidade de armazenamento, de transporte, de digitalização e de arte-finalização de pelo menos 2.700 ilustrações em papel. O que foi uma economia não somente financeira, mas também de tempo, de trabalho e de logística.

Quanto ao modo de animar em si, foram utilizadas as três maneiras existentes de animação: *straight ahead* (animação improvisada através da intervalação direta, sem utilizar quadros-chave), *pose-to-pose* (animação planejada através de intervalação feita por meio de quadros-chave), e uma terceira maneira, híbrida das duas citadas: em algumas passagens há um planejamento por meio de um ou dois quadros-chave, isto é, um ou dois momentos definidos, ficando o restante a cargo da improvisação, a se ter como único parâmetro o quadro final a se chegar (a imagem da cena subsequente). Uma vez definida como se daria a metamorfose, escolhia-se o processo de animação que melhor se adequasse às necessidades da sequência.

---

101. *Krita* é um programa de pintura profissional e de código aberto. «*It is made by artists that want to see affordable art tools for everyone*» (KRITA.ORG).

102. Próprias de *softwares* de animação industriais que em sua maioria, trabalham como um misto de desenho animado e animação de recortes, ao segmentar as personagens em partes móveis a serem utilizadas dentro da cadeia de produção.

## 4.6 CONSIDERAÇÕES ESTÉTICAS

No ato de desenhar, sempre me interessaram os “riscos e rabiscos” das linhas do esboço: a marca dos caminhos traçados, da organização da composição e da procura pela forma definitiva. A arte-finalização e a pintura, definitivamente destroem este rico historial da ilustração. À vista disso, procurei manter vacilações e imperfeições do traçado original, na intenção de expor a procura pela composição definitiva.

A escolha da paleta de cores começou tendo por base verde, amarelo, azul e branco, que são as cores da bandeira brasileira. A estas, acrescentaria apenas vermelho e preto. Todavia, com a evolução da estrutura da curta, esta premissa precisou ser revista. Pelas necessidades específicas desta versão final da narrativa, mais concisa e de evolução caótica, foi necessário incluir novas cores e novos tons às cores já existentes.

Como fundo de base das cenas, há uma sequência de texturas de papéis digitalmente aplicada que se sucedem, por meio de fusões, ao longo do filme.

## 4.7 AS SEQUÊNCIAS ANIMADAS

Neste item passo a descrever como foram feitas as escolhas de cada Sequência de Metamorfose, sua relação com as Cenas Estáticas anterior e posterior e como foram executadas. As indicações de imagens assinaladas por “stb.Nº”, referem-se à numeração dos quadros do *storyboard* (Anexo I).

### 4.7.1 Metamorfose 1: Aparição / Cena 1: Nós, os Outros (stb.009-028)

A partir do centro da cena vazia, surgem círculos e linhas desenhadas livremente, que se deslocam por toda a área do ecrã, até que cada uma chegue à posição da figura a ser formada (stb.009-015). É a partir destes elementos básicos – retas e curvas – que o mundo das metamorfoses se inicia. Em dado momento, marca-se uma divisão no ecrã, que como um horizonte, o divide entre céu e terra (stb.015). À animação de base, foram aplicadas dez cópias que se iniciam com atraso de três *frames* entre cada uma (em um total de um segundo de atraso da primeira cópia em relação à última), para criar uma sensação de “arrasto”, a partir do qual as figuras se formam. Este arrasto, cria massas de linhas pelo acúmulo dos *frames*, em metamorfoses que ocorrem em repetição contínua sobre si próprias (stb.010-027). No final da sequência, pela aproximação do horizonte, formam-se as árvores que compõem o cenário (stb.026-027) da Cena 1 (stb.028). Toda essa mistura de massas e linhas e a falta

de uma imagem original – a animação surge a partir do “nada” –, dão um tom de “aparição fantasmagórica” à sequência (como os espetáculos de Robertson, mencionados no Capítulo I). As formas combinam-se e ganham contornos para revelar uma “outra” humanidade desconhecida, “achada”. “Achamento” este que desencadeia as metamorfoses narrativas do filme, que tem início em uma transfiguração simbólica da História.

Todo o desenho está composto em tons de verde muito próximos entre si. Existe pouquíssimo contraste de cores entre o primeiro plano e o fundo, exceto pelos traçados das pinturas corporais. Índios e árvores formam uma unidade. Não há diferenças no traço do desenho para os diferentes elementos, sendo todos lineares, preenchidos irregularmente de branco, como o fundo. Por fim, os nativos mantêm-se a observar os recém-chegados (público). Este trecho teve a intervalação realizada em *straight ahead*, tendo apenas a imagem da Cena 1 como parâmetro.

O som deste conjunto de Sequência de Metamorfose e Cena Estática, tem início já desde a sequência de créditos de abertura (Cena 0 / stb.000-008). São sons captados no ambiente totalmente urbano do Centro da Cidade do Rio de Janeiro: automóveis, autocarros, elétrico, polícias de trânsito. Nada se relaciona diretamente às imagens apresentadas. A relação não é direta, mas é a substituição que ocorreu. São os sons que estão presentes no ambiente que já foi aquele descrito na imagem. São os sons da selva de pedra.

Presente ao longo de toda a trilha sonora, há um contínuo compasso regular de um surdo<sup>103</sup>, que ressoa tanto como a batida lenta de um coração, como um acompanhamento sonoro para um cortejo fúnebre.

#### **4.7.2 Metamorfose 2: Plasmaticidade / Cena 2: Antropofagia (stb.029-052)**

Todos os elementos começam a distorcer-se individualmente. As metamorfoses buscam o estilo dos *cartoons*, onde os elementos não têm uma fisicalidade estruturada e podem metamorfosear-se em qualquer outra forma. As animações, compostas em *pose to pose*, acontecem de uma maneira bastante “ortodoxa” nesta parte da curta. As formas são metamorfoseadas tendo-se em conta a direção e velocidade do movimento, os aparentes volume e peso das figuras e a realçar uma aparência de que são feitas de borracha (a sensação da plasmaticidade definida por Eisenstein) – com os princípios da animação

---

103. Tambor cilíndrico de som grave, tradicionalmente usado em baterias de Escolas de Samba. Sua função principal é a marcação do *tempo*. Com sua batida simples e marcante, o surdo é considerado o “coração do samba”. É também ao som deste instrumento que acontecem os enterros de personalidades do mundo do Samba.

de *squash*, *stretch* e antecipação (stb.029-031). A selva contorce-se agitadamente e desses movimentos, as árvores metamorfoseiam-se em edifícios. Os índios do primeiro plano seguem os mesmos parâmetros, porém de forma graficamente menos “violenta” e sem grandes deformações, com mais ênfase no caráter do absurdo e simbólico das metamorfoses (stb.031-038). Por fim, os prédios voltam a se metamorfosear em vegetais, mas agora em mandacarus<sup>104</sup> (stb.041-046), enquanto os índios vão um a um desaparecendo ou tornando-se a base do cenário e a figura principal da cena seguinte, a Cena 2 (stb.052).

Todas as metamorfoses do cenário marcam *elipses de tempo* e de *espaço*, nas quais os índios são retirados da natureza para um meio urbano, um longo e cruel processo que ocorre desde o “Descobrimento”, resumido através desta Sequência. Às mudanças do cenário, somam-se as metamorfoses dos próprios índios, que atravessam as elipses através de transfigurações e metáforas visuais que representam morte, evasão, conversão ou permanência e resgate cultural. E este resgate cultural emerge a partir da *Antropofagia* (referenciada nos Capítulos I e II), através da imagem do *Abaporu* (1928)<sup>105</sup>.

As cores desta cena vêm da decomposição dos tons de verde da cena anterior em azuis e amarelos-laranjas. O elemento do primeiro plano e a vegetação do cenário estão desenhados em azul, com contraste criado pelas diferentes texturas (tramas) dos mandacarus do último plano. O fundo amarelo-alaranjado cria, através do contraste entre os tons, profundidade e remete ao clima semiárido do Nordeste brasileiro.

Sobre fundo sonoro da cidade, um trovão explode, marcando o início da metamorfose. À trilha urbana, somam-se os sons confusos de gritos e disparos de armas de um cenário de confronto entre policiais e o tráfico de entorpecentes. Ao início da Cena 2, este fundo sonoro transforma-se em sons de explosões de bombas e brados em um episódio de repressão policial a um grupo de manifestantes em protesto.

#### **4.7.3 Metamorfose 3: Obstrução / Cena 3: Ame-o ou Deixe-o (stb.053-077)**

A brisa que abana o cabelo da figura principal torna-se uma ventania contra a qual a pessoa luta para manter-se inteira, enquanto os mandacarus tornam-se angulosos e pontiagudos (stb.053-056). *Frames* negros são intercalados aos quadros da animação, que

---

**104.** Como são conhecidas plantas do gênero do cato, nativas do Brasil e típicas do semiárido da região Nordeste.

**105.** O nome vem dos termos em língua tupi, *aba* (homem), *porá* (gente) e *ú* (comer), significando “homem que come gente”. A imagem desta Cena é, de facto, uma mescla e uma reinterpretação de duas pinturas da artista brasileira Tarsila do Amaral (1886-1973): *Abaporu* (principal obra do movimento Modernista) e *Antropofagia* (1929).

ganha um efeito estroboscópico (stb.059). Regiões diferentes do ecrã são intermitentemente obstruídas por quadros e faixas negras que bloqueiam a visão do todo (stb.058-061). Partes da metamorfose que ocorre por trás das faixas de obstrução surgem em outras regiões visíveis do ecrã, confundindo o entendimento (stb.062-063). Estas partes fixam-se em áreas do ecrã que se tornam coloridas e metamorfoseiam-se em outras imagens. Estas metamorfoses ocorrem com as linhas e os preenchimentos das imagens metamorfoseando-se independentemente (stb.064-066). Outras pequenas metamorfoses lineares e cíclicas de figuras geométricas, surgem sobre quadros coloridos (stb.067-071). Por fim, os elementos metamorfoseiam-se em partes do cenário, enquanto as formas geométricas se metamorfoseiam ao se sobreporem e se fundirem na figura principal da Cena 3, “o militar” (stb.072-077). O ciclo da figura que luta contra o vento ocultada por trás das faixas negras foi animado com a ajuda de quadros-chave. As faixas que obstruem a visão foram montadas aleatoriamente sobre a sequência. As outras pequenas metamorfoses, foram animadas em improvisação.

O uso dos *frames* completamente negros e das faixas de obstrução neste caso específico, visa realmente dificultar a visão do todo e o entendimento das metamorfoses que ocorrem no ecrã. É uma *metáfora visual* sobre processos de censura e restrição de liberdade, e também uma representação de períodos caóticos e de desorganização que causam efeitos de *distorção gráfica* e *transfiguração* das pessoas e das artes. Porém, os *frames* negros não foram utilizados da mesma forma que na curta *Blinkity Blank* de McLaren, analisada no Capítulo III. Naquela curta, o autor “deixa” *frames* vazios entre desenhos consecutivos. Aqui, minha intenção é que a partir de uma sequência regular, ocultam-se *frames* que “retiram” partes da metamorfose, que se torna assim incompleta.

“Ame-o ou deixe-o” é um conhecido lema imposto durante os assim chamados “anos de chumbo”, do mais recente período de ditadura militar no Brasil (1964-85). Em função deste epíteto, a imagem da Cena 3 ganhou as cores cinzenta e preta. Em pequenos destaques as cores verde, amarela e um tom de encarnado-sangue nas medalhas do militar. Sangue este que subtilmente goteja a partir de uma das medalhas (stb.077).

O som que vem da Cena 2 como ruídos de manifestações e revoltas populares, com os característicos sons da repressão policial, funde-se aos ruídos de uma bancada de estádio de futebol, na qual os adeptos acompanham uma jogada que termina em golo, dando início à Sequência de Metamorfose seguinte.

#### 4.7.4 Metamorfose 4: Dissolução / Cena 4: Negro no Poste (stb.078-103)

Esta é a única metamorfose da curta, na qual a imagem metamorfoseia-se em um conjunto único. As linhas do desenho ganham volume e afinam-se intermitentemente, o que faz toda a imagem começar a “pulsar” (stb.078-082). Este movimento de pulsação dissolve progressivamente as linhas internas dos elementos da imagem, restando apenas os espessos contornos de cada bloco de figuras (stb.083). Os contornos, então, convertem-se em manchas pretas, intercaladas com áreas vazadas, criando uma espécie de teia, que lentamente move-se, esgarça-se e assume uma nova configuração (stb.083-088). A partir de uma das áreas vazadas, cresce uma teia de menor espessura que se enrola em um emaranhado de linhas finas (stb.088-091). As manchas de negro gradativamente diminuem de espessura, tornando-se linhas de contorno de outra imagem (stb.092). Neste processo, o emaranhado de linhas finas multiplica-se e espalha-se por outras áreas da imagem, desenhando as linhas internas das figuras (stb.093-095). A partir da imagem já formada na cor preta, uma textura em forma de um vórtice de cores fecha-se como uma íris e percorre internamente apenas os traços do desenho, sobrepondo cores às linhas negras (stb.097-102) da Cena 4 (stb.103).

Este processo de metamorfose buscou representar como o processo iniciado na metamorfose anterior tende inexoravelmente a alastrar-se, enredar-se em conexões e subconexões viciosas e rasgar o tecido social. As origens destas ligações são eventualmente perdidas, contudo seus efeitos prolongam-se ao longo do tempo.

Em fevereiro de 2014, na zona sul do Rio de Janeiro, um adolescente negro foi espancado, despido e preso a um poste por meio de um cadeado de bicicleta, por um grupo autodenominado “Justiceiros” (LUCÍOLA, 2014). A imagem retrata este caso, que apesar de ter ganho destaque nas páginas dos jornais, não se configura em um caso isolado.

A Sequência é acompanhada pela algazarra dos adeptos. Mas, à medida que o ruído da bancada diminui, surgem os acordes da ópera *O Guarani* (1870)<sup>106</sup>.

---

106. Ou *Il Guarany*, do compositor brasileiro Antônio Carlos Gomes (1836-96), baseada no romance homônimo de José de Alencar (1829-77). Seu movimento inicial é até os dias atuais muito conhecido por ser o tema de abertura do noticiário radiofônico estatal *A Voz do Brasil*. Para o filme, o tempo da música foi ligeiramente estendido.

#### 4.7.5 Metamorfose 5: Recomposição / Cena 5: *Distopia Brasília*<sup>107</sup> (stb.104-133)

Da imagem de um facto presente que evoca uma realidade passada, a imagem do rapaz preso ao poste decompõe-se nas três componentes (canais) de cor – vermelho, verde e violeta (RGB) e em três modos de representação – com linhas sinuosas e curvas (stb.104-120), com linhas retas e ângulos (stb.121-124), e com uma simulação de pixéis (stb.125-127). A partir destas divisões, cada canal corresponde a um modo de representação e cada um destes metamorfoseia-se de maneira própria, partindo sempre de uma simplificação da figura original da Cena 4. Essas componentes percorrem o ecrã livremente, mas em sincronia com a música que se estende desde a Cena Estática anterior. Os elementos sobrepõem-se para formar a imagem final da Cena 5 (stb.127-133). Esta sequência foi animada com combinações de *straight ahead* e *pose to pose*.

A estas duas “trindades” vem, metaforicamente, juntar-se uma terceira, que é a tríade da formação do povo brasileiro – indígenas sul-americanos, negros africanos e brancos europeus. Os três trios juntam-se e constroem a projetada utopia de Brasília, de um país unificado e independente, em uma cidade no centro geográfico e coração do país, no “meio do mato” e no “meio do nada”, com a forma híbrida de uma cruz e de um avião.

O fundo musical da sequência prossegue com *O Guarani* até o fim da metamorfose. Neste momento não há uma continuidade ou fusão dos sons como nas passagens anteriores: a música é substituída abruptamente por ruídos de motosserra.

#### 4.7.6 Metamorfose 6: Embaralhamento / Cena 6: *Outros Nós* (stb.134-158)

Esta é a maior Sequência de Metamorfose da curta. Apesar de apresentar-se nos mesmos 20 segundos das outras sequências, esta é na verdade um encadeamento de metamorfoses com 40 segundos de duração, separado em duas partes, que se apresentam em um embaralhamento progressivo. A primeira metade da sequência inicia-se com a quebra do ciclo de movimento do emaranhado de linhas, que representa a projeção das sombras das pessoas que protestam sob a cúpula invertida do prédio do Congresso Nacional. Estas sombras reagrupam-se com o deslocamento das linhas que se metamorfoseiam em um ser gigante que se ergue e sobe pela cúpula (stb.134-137).

---

107. Termo criado na renomada revista humorística *Careta* (1908-60), que teve entre seus colaboradores alguns dos melhores chargistas do país. «De cidade-ideal dos sonhos modernistas, nacionalistas e desenvolvimentistas (que apostavam no futuro), a nova capital foi transfigurada política e esteticamente nos textos e charges da revista, que, através das armas do sarcasmo, da ironia e da sátira, a reconstruiu como utopia negativa e autoritária [...]. Ou melhor, rindo, *Careta* a reinventou como *malandræ distopia Brasíliae*» (COSTA, 2013: 332).

Esta criatura torna-se novamente em linhas de movimento, as quais seguem por detrás das torres da construção (stb.139-140). Logo em seguida a construção começa a metamorfosear-se aos “espasmos” e as linhas do edifício começam a modificar-se em um ritmo acelerado, mudando desorganizadamente de texturas e de cores (stb.141-142, 145-147, 151-152), gerando um acúmulo de linhas no ecrã (stb.157).

Entretanto, logo após o início da Sequência de Metamorfose, toda a imagem começa a ser intercalada com os *frames* da segunda metade da sequência da animação (stb.138). Esta metade final tem início exatamente a partir do acúmulo de linhas no ecrã que encerra a primeira metade, e é o conjunto da sobreposição em preto e branco dos desenhos de todas as Cenas Estáticas do filme (stb.143). Por meio de uma animação de texturas composta sobre as linhas, o emaranhado transforma-se com a retirada progressiva da imagem de cada uma das Cenas Estáticas, no sentido inverso ao que surgiram no filme (stb.144, 148-150, 153-156). O resultado ao final na Cena 6, é uma versão em preto e branco da Cena 1 (stb.158). Através do embaralhamento das duas metades, obtido por meio da intercalação progressiva, a metade final da metamorfose substitui a metade inicial.

Esta metamorfose marca um alegórico retorno a um estágio inicial do filme, o que indica um caminho que poderá ser uma repetição do que já foi feito ou partir-se deste ponto para um novo trajeto. É a escolha posta pela metamorfose.

A Sequência é ainda acompanhada pelo som das motosserras que pelo caráter intermitente do ruído do motor, complementa a descontinuidade das imagens. Ao som de uma árvore que cai, segue-se o silêncio entrecortado pelo canto dos pássaros que acompanha a Cena 6 e os créditos finais da curta.

Através desta curta-metragem, foi possível pôr em termos práticos as questões da metamorfose. Desenvolver narrativas individuais para cada sequência da história, estabelecendo correlações entre factos e eventos, explorando maneiras de criar as metamorfoses a partir do desenho gráfico. Resultou que, através das suas características narrativas e simbólicas, a metamorfose tornou-se uma personagem que conduziu um fluxo de narrativa e desafiou a estabilidade. A metamorfose, exatamente por sua fluidez e imprecisão, está onde sempre esteve, ao nosso redor, em nós mesmos. Investigar a metamorfose significa, sensivelmente, pensar o presente, o passado e o futuro: responder a uma necessidade urgente do mundo atual.

## CONCLUSÃO

O principal objetivo deste projeto teórico-prático apresentava-se na investigação e no desenvolvimento de uma abordagem particular da metamorfose. A partir da noção de que esta se constitui no processo mais importante da Animação, e das capacidades narrativas e simbólicas que assume, procurei identificar e compreender quais suas características, tipos, funções e como poderia ser reinterpretada e reconfigurada.

A partir da classificação destas características foi possível identificar o repertório da metamorfose para simplificar, ampliar ou sintetizar personagens, processos narrativos, ações, o tempo e o espaço da história, ao criar outras dimensões dentro da animação.

A partir dessas características, passei aos processos de reconfiguração e reinterpretação da metamorfose na componente prática, por meio de uma inversão de papéis, na medida em que esta foi situada como elemento principal da narrativa, e não apenas em um artifício momentâneo ou estilístico. Penso que consegui através da estrutura narrativa desenvolvida, configurar uma organização diferenciada entre as “Sequências de Metamorfose” e as “Cenas Estáticas” que permitiu alcançar o objetivo de contar a história somente a partir das metamorfoses.

Considero também que, apesar de a pesquisa não propor apresentar inovações formais à partida, o exercício técnico para a elaboração das sequências de animação e a reinterpretação de procedimentos, produziu resultados artisticamente pouco usuais em níveis gráficos e compositivos. As metamorfoses obtidas exibem efeitos pouco comuns no campo do desenho animado.

As questões da utopia-distopia, agregadas ao tema, também me auxiliaram na composição da componente prática. Todavia, tenciono que a sua relação com a metamorfose, possa e deva ser mais desenvolvida e explorada em meus futuros trabalhos. Além disso, creio que seja um significativo contributo o desenvolvimento da classificação e da identificação de características narrativas e simbólicas das metamorfoses, para futuras investigações acadêmicas.

## REFERÊNCIAS

- AKEL, Diego – **Fluxus** [Registro vídeo][Em linha]. Brasil: Akel Studio, 2014. (2:40 min). [Consult. 2017-11-01]. Disponível em WWW:<URL: <https://vimeo.com/96499778>>.
- ALEXEIEFF, Alexander – L'écran d'épingles. In WILLOUGHBY, Dominique (org.) – **Alexandre Alexeïeff - écrits et entretiens sur l'art et l'animation (1926-1981)**. Saint-Denis: Presses Universitaires de Vincennes, 2016a [1957]. p. 127-141. ISBN: 978-2-84292-559-8.
- \_\_\_\_\_ – Reflexions on Motion Picture Animation. In WILLOUGHBY, Dominique (org.) – **Alexandre Alexeïeff - écrits et entretiens sur l'art et l'animation (1926-1981)**. Saint-Denis: Presses Universitaires de Vincennes, 2016b [1964]. p. 205-214. ISBN : 978-2-84292-559-8.
- ANIMA MUNDI – Catálogo do 25º. Festival Internacional de Animação do Brasil, 2017 [Em linha]. S.l. [Consult. 2017-11-01]. Disponível em WWW:<URL:[https://issuu.com/festanimamundi/docs/anm2017\\_catalogo](https://issuu.com/festanimamundi/docs/anm2017_catalogo)>.
- ANDRADE, Mário – **Macunaíma** [Em linha]. São Paulo: Poeteiro Editor Digital, 2016 [1928]. Projeto Livro Livre. [Consult. 2018-03-06]. Disponível em WWW:<URL:<http://sanderlei.com.br/PDF/Mario-de-Andrade/Mario-de-Andrade-Macunaíma.pdf>>.
- ANDRADE, Oswald – **A Utopia Antropofágica**. São Paulo: Editora Globo / Secretaria de Estado da Cultura, 1990. ISBN 85-250-0854-0.
- ARMSTRONG, Samuel [*et al.*] – **Dumbo** [Registro filme]. USA: Walt Disney Productions, 1941. (64 min.).
- AUMONT, Jacques – **As Teorias dos Cineastas**. Trad. de Marina Appenzeller. 2ª impr. Campinas: Papirus Editora, 2012. ISBN: 978-85-308-0751-1.
- AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; et al. – **A Estética do Filme**. Trad. de Marina Appenzeller. 6ª ed. Campinas: Papirus, 2008. Coleção Ofício de Arte e Forma. ISBN: 85-308-0349-3
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel – **Dicionário teórico e Crítico de Cinema**. Trad. de Eloisa Araújo Ribeiro. 2ª ed. São Paulo: Papirus Editora, 2006. ISBN: 85-308-0703-0.
- BECK, Jerry (Ed.) – **Animation Art: from pencil to pixel**. London: Flame Tree Publishing. 2004. ISBN-10: 0060737131, ISBN-13: 978-0060737139.
- BERYL Productions International Ltd – **Britannia** [Em linha]. [Consult. 2016-04-04]. Disponível em WWW:<URL:<http://www.berylproductions.co.uk/britannia/>>.
- BETTELHEIM, Bruno – **Psicanálise dos Contos de Fadas**. Trad. de Carlos Humberto da Silva. Lisboa: Bertrand Editora, 2013. ISBN: 978-972-25-2379-0.
- BUKATMAN, Scott – Little Utopias of Disorder. **American Art** [Em linha]. Chicago: The University of Chicago Press em nome de The Smithsonian Institution. Vol. 25, Nº 2 (Summer 2011), p. 11-14. [Consult. 2017-04-22]. Disponível em WWW:<URL:<http://www.jstor.org/stable/10.1086/661962>>.
- BULGAKOVA, Oksana – Disney as a Utopian Dreamer. In FRANKE, Anselm (Ed.) **Animism**. Antwerp: Extra City - Kunsthal Antwerpen, the Museum of Contemporary Art Antwerp (MHKA), the Kunsthalle Bern, the Generali Foundation Vienna, the House of World Cultures in Berlin, the Free University Berlin, 2010. p. 116-125. ISBN: 978-1-933128-95-5.
- CAMERON, James – **The Abyss** [O Abismo]. USA: Twentieth Century Fox, Pacific Western, Lightstorm Entertainment. EUA, 1989. (145 min).
- \_\_\_\_\_ – **Terminator II: Judgment Day** [O Exterminador Implacável II: O Dia do Julgamento Final]. USA: Carolco Pictures. EUA, 1991. (137 min).
- CAVALHEIRO, José P. T. – **Os Recursos da Animação em Desenho: Tendências e Práticas do Filme Autoral** [Em linha]. Valência: Universitat Politècnica de València. Facultad de Bellas Artes, 2012. [Tese de Doutorado]. [Consult. 2017-12-01]. Disponível em

- WWW:<URL:https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=120426&orden=0&info=link>.
- CHAPLIN, Charles – **The Gold Rush** [A Quimera do Ouro][Registro filme]. USA: Charles Chaplin Productions, 1925. (95 min).
- CHARTRAND, Martine – **Âme Noire / Black Soul** [Registro vídeo] [Em linha]. Canada : National Film Board of Canada, 2000. (9 min.). [Consult. 2017-12-19]. Disponível em WWW:<URL:https://www.onf.ca/film/ame\_noire/>.
- CLAEYS, Gregory – **Dystopia: A Natural History**. Oxford: Oxford University Press, 2017. ISBN 978-0-19-878568-2.
- CLAEYS, Gregory; SARGENT, Lyman Tower – **The Utopia Reader**. New York: New York University Press, 1999. ISBN 0-8147-1571-0.
- COHL, Émile – **Fantasmagorie** [Registro vídeo] [Em linha]. France: Société des Etablissements L. Gaumont, 1908. (1:16 min). [Consult. 2017-10-01]. Disponível em WWW:<URL:https://www.youtube.com/watch?v=ol28X0lkJ4>.
- \_\_\_\_\_ – **Un drame chez les Fantoques** [Registro vídeo] [Em linha]. France: Société des Etablissements L. Gaumont, 1908. (4 min). [Consult. 2017-10-01]. Disponível em WWW:<URL:https://filmow.com/un-drame-chez-les-fantoques-t96256/>.
- COSTA, Wagner Cabral da – “Eu vou pra Maracangalha, eu vou...”: JK e a *Distopia Brasileira* na música popular e nas charges da revista Careta (1956-1960). **Varia História**. Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais. Vol. 29, Nº 49, p.303-332, jan/abr 2013. ISSN 1982-4343. [Consult. 2016-11-06]. Disponível em WWW:<URL: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\_issuetoc&pid=0104-877520130001&lng=en&nrm=iso>.
- Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa com Acordo Ortográfico** – **Metamorfose** [Em linha]. Porto: Porto Editora, 2003-2018. [Consult. 2017-11-17]. Disponível em WWW:<URL:https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/metamorfose>.
- Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa com Acordo Ortográfico** – **Lenda** [Em linha]. Porto: Porto Editora, 2003-2018. [Consult. 2015-11-28]. Disponível em WWW:<URL:https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/lenda>.
- DISNEY, Walt; IWERKS, Ub – **Plane Crazy** [Registro vídeo] [Em linha]. USA: Walt Disney Productions, 1928. (6 min). [Consult. 2017-10-30]. Disponível em WWW:<URL:https://www.youtube.com/watch?v=kCZPzHg0h80>.
- EISENSTEIN, Serguei – **Walt Disney**. Starsbourg: Circé, 1991. ISBN 2-908024-25-X.
- \_\_\_\_\_ – **Дисней** [Disney]. Moskva: Ad Marginem Press, 2014. Série «Minima». ISBN 978-5-91103-211-1.
- FÖLDES, Peter – **La Faim / The Hunger** [Registro filme] [Em linha]. Canada: National Film Board of Canada (NFB), 1974. (12 min).
- FURNISS, Maureen – **Art in Animation: animation aesthetics**. Sidney: John Libbey & Company Pty Limited.,1998. ISBN: 1-86462-039-0.
- GADANHO, Pedro – Utopia/Distopia: uma mudança de paradigma na arte e na arquitetura. In GADANHO, Pedro (Ed.) - **Utopia/Dystopia: a paradigm shift in art and architecture** [Catálogo exposição]. Lisboa: Maat, Museu de Arte, Arquitetura e Tecnologia, 2017a. p. 193-194. ISBN: 9788867492800.
- \_\_\_\_\_ – Utopia/Distopia: breve história de uma dualidade incómoda. In GADANHO, Pedro (Ed.) - **Utopia/Dystopia: a paradigm shift in art and architecture** [Catálogo exposição]. Lisboa: Maat, Museu de Arte, Arquitetura e Tecnologia, 2017b. p. 197-204. ISBN: 9788867492800.
- GAZIZOV, Rinat – **Introduction** [Введение] [Registro vídeo] [Em linha]. Russia: Pilot Studio, 1992. (5:50 min).
- GERONIMI, Clyde, et al. – **Cinderela** [Registro vídeo] [Em linha]. USA: Halas & Batchelor, et al.,

1950. (74 min). [Consult. 2017-12-25]. Disponível em WWW:<URL:Walt Disney Productions>.
- GIANNETTI, Eduardo – Existe uma Utopia Brasileira? [Registro vídeo]. In **Utopias Contemporâneas**. 6º Ciclo de Conferências. Rio de Janeiro: Academia Brasileira de Letras. 02 ago 2016. [Consult. 2016-11-15]. Disponível em WWW:<URL:http://www.academia.org.br/videos/ciclo-de-conferencias/existe-uma-utopia-brasileira>.
- HALAS, John; BATCHELOR, Joy – **Animal Farm** [Registro filme]. USA, Great-Britain: Halas & Batchelor, et al., 1954. (72 min). [Consult. 2017-12-25]. Disponível em WWW:<URL:https://www.youtube.com/watch?v=1Ibe-BgqwNg>.
- HERTZFELDT, Don – **Rejected** [Registro filme]. USA: Bitter Films, 2000. (9 min).
- IMDB.COM – The Internet Movie Database [Em linha]. USA. 1999-2018. Disponível em WWW:<URL:http://www.imdb.com>.
- ISING, Rudolf; STALLINGS; Vernon – **Silly Symphonies: Merbabies**. USA: Harman-Ising Pictures, Walt Disney Productions. USA, 1938. (9 min). [Consult. 2017-10-01]. Disponível em WWW:<URL:https://www.youtube.com/watch?v=LiD4Ngd5CgE>.
- JACOBY, Russell – **Picture Imperfect: Utopian thought for an anti-utopian age**. New York: Columbia University Press, 2005. ISBN 0-231-12894-0.
- KAFKA, Franz – **A Metamorfose**. Trad. de Modesto Carone. São Paulo: Companhia das Letras, 2002 [1915]. ISBN 85-7164-685-6.
- \_\_\_\_\_ – **Die Verwandlung** [A Metamorfose] [ebook]. The Project Gutenberg, 2011 [Leipzig: Kurt Wolff Verlag, 1917]. [Consult. 2018-03-06]. Disponível em WWW:<URL:http://www.gutenberg.org/cache/epub/22367/pg22367-images.epub?session\_id=12a149624546fe688ac02f0a633122af5db8516b>.
- KNIGHT, Travis – **Kubo and the Two Strings** [Registro filme]. USA: Focus Features, Laika Entertainment, 2016. (101 min).
- KRITA.ORG – Krita | Digital Painting [Em linha]. S.D. [Consult. 2017-03-01]. Disponível em WWW:<URL:https://krita.org/>.
- KROUSTALLIS, Vassilis - Animation is Imperfection: Interview with Theodore Ushev [Em linha]. **Zippy Frames**. 19 Junho 2015. [Consult. 2017-12-22]. Disponível em WWW:<URL:https://www.zippyframes.com/index.php/interviews/animation-is-imperfection-interview-with-theodore-ushev>.
- LANDIS, John – **An American Werewolf in London**. USA: PolyGram Filmed Entertainment, Lyncanthrope Film, 1981. (97 min).
- LANDRETH, Chris – **Ryan** [Registro Vídeo]. Canada: National Film Board of Canada. Canadá, 2004. 1 DVD (13 min).
- LARKIN, Ryan – **Street Musique** [Registro vídeo] [Em linha]. Canada: National Film Board Canada, 1972. (8:46 min). [Consult. 2017-12-25]. Disponível em WWW:<URL:https://www.nfb.ca/film/street\_musique\_en/>.
- LEITE, Sávio – **Maldita Animação Brasileira**. Belo Horizonte: Favela é Isso Aí, 2015. ISBN: 978-85-60740-07-9.
- LUCENA JR, Alberto – **Arte da Animação: técnica e estética através da história**. São Paulo: Editora SENAC, 2005. ISBN: 85-7359-219-2.
- LUCÍOLA, Luísa – Adolescente atacado por grupo de ‘justiceiros’ é preso a um poste por uma trava de bicicleta, no Flamengo [Em linha]. **Extra** On-line. 03 Fev. 2014, actual. 18 Set. 2015. [Consult. 2017-12-01]. Disponível em WWW:<URL:https://extra.globo.com/noticias/rio/adolescente-atacado-por-grupo-de-justiceiros-presos-a-um-poste-por-uma-trava-de-bicicleta-no-flamengo-11485258.html>.
- M.C. ESCHER – Sítio oficial [Em linha]. 2017. [Consult. 2017-10-30]. Disponível em WWW:<URL:http://www.mcescher.com/>.

- MCLAREN, Norman – **Blinkity Blank** [Registro vídeo] [Em linha]. Canada: National Film Board Canada, 1955. (5 min). [Consult. 2017-12-25]. Disponível em WWW:<URL:https://www.nfb.ca/film/blinkity-blank/>.
- \_\_\_\_\_ – **Hen Hop** [Registro vídeo] [Em linha]. Canada: National Film Board Canada, 1942. (3 min). [Consult. 2017-12-25]. Disponível em WWW:<URL:https://https://www.nfb.ca/film/hen\_hop/>.
- MCWILLIAMS, Donald – **Norman McLaren: on the creative process**. Montreal: National Film Board of Canada, 1991. ISBN: 0-7722-0412-8.
- MEYER, Nicholas – **Star Trek II, The Wrath of Khan**. USA: Paramount Pictures, 1982. (113 min).
- MORE, Thomas – A Utopia. In **Erasmus - Thomas More**. Trad. e notas de Luís de Andrade, 3ª ed. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 1984 [1516]. p. 161-316.
- MORIN, Edgar – **Le Cinéma ou L'Homme Imaginaire**. Paris: Les Éditions de Minuit, 1956. ISBN: 2-7073-0210-0.
- \_\_\_\_\_ – **O Cinema ou o Homem Imaginário**. Trad. de António Pedro Vasconcelos. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1997. ISBN 972-708-360-9.
- \_\_\_\_\_ – Eloge de la Métamorphose, par Edgar Morin. **Le Monde** – Idées [Em linha]. 9 Jan. 2010 [Consult. 2017-10-01]. Disponível em WWW:<URL:http://www.lemonde.fr/idees/article/2010/01/09/eloge-de-la-metamorphose-par-edgar-morin\_1289625\_3232.html/>.
- MSU.EDU – Michigan State University [Em linha]. USA. Disponível em WWW:<URL:https://msu.edu/>.
- NFB.CA – National Film Board of Canada [Em linha]. Canada. Disponível em WWW:<URL:https://www.nfb.ca/>.
- NORSTEIN, Yuri – **Сказка Сказок** [O Conto dos Contos] [Registro vídeo]. SSSR / Rússia: Soyuzmultfilm, 1979. 1 DVD (29 min).
- NP 405 1999 – **Informação e Documentação: Referências Bibliográficas** [Em linha]. Lisboa: IPQ. 46p. [Consult. 2017-09-01]. Disponível em WWW:<URL:http://www.fd.unl.pt/docentesdocs/ma/jmm\_MA\_8307.pdf/>.
- OVÍDIO – Metamorphōseōn [Metamorfoses] (c.8 d.C.) In **Ovídio Metamorfoses Livro I**. Trad. de A. F. Barros [Em linha]. Atual. 30 Nov. 2012. [Consult. 2017-09-01]. Disponível em WWW:<URL:https://archive.org/details/OvidioMetamorfosesLivroITrad.PorA.F.Barros/>.
- PAL, George – **Tubby, the Tube** [Registro filme]. USA: Paramount Pictures, 1947. (10 min).
- PETROV, Alexander - **Моя Любовь** [Meu Amor] [Registro filme]. Rússia, Japão: Dago Productions, Dentsu, 2006. 1 DVD (26 min).
- PORTACURTAS.ORG – Portacurtas [Em linha]. Brasil, 2002-2015. Disponível em WWW:<URL:http://www.portacurtas.org.br/>.
- QUINN, Joanna – **Britannia** [Registro vídeo] [Em linha]. England: Beryl Productions, 1993. (5:00 min). [Consult. 2016-04-01]. Disponível em WWW:<URL:https://vimeo.com/31374622/>
- RIBEIRO, José Miguel – Entrevista para investigação académica [Arquivo de som]. Realizada em 4 de maio de 2016, em Montemor-o-Velho. 120 min.
- REINIGER, Lotte – **Die Abenteuer des Prinzen Achmed** [Registro vídeo] [Em linha]. Deutschland: Comenius-Film GmbH, 1926. (66 min). [Consult. 2017-12-19]. Disponível em WWW:<URL:https://www.youtube.com/watch?v=UcT01Pg-jDM/>.
- ROBERTO, Cláudio – Chapeuzinho Vermelho [Registro vídeo] [Em linha]. In **MARÃO – Engolervilha**. Brasil: Marão Filmes, 2003. (8:00 min). [Consult. 2017-10-01]. Disponível em WWW:<URL:http://portacurtas.org.br/filme/?name=engolervilha/>.

- \_\_\_\_\_. – **Os Três Porquinhos** [Registro vídeo] [Em linha]. Brasil: Quadro Vermelho Produções, 2006. (4 min). [Consult. 2017-12-19]. Disponível em WWW:<URL:https://www.youtube.com/watch?v=X-VDjJwttg0>.
- ROBINSON, Chris – Animators Unearthed: ‘Tower Bawher’ by Theodore Ushev. **Animation World Network** [Em linha]. 2 Feb 2006. [Consult. 2016-05-07]. 1996-2016. Disponível em WWW:<URL:https://www.awn.com/animationworld/animators-unearthed-tower-bawher-theodore-ushev>.
- \_\_\_\_\_. – Perfectly Imperfect. **Guerrilla Magazine** [Em linha]. 2013. N° 37, outono [Consult. 2016-04-29]. 2004-2014. Disponível em WWW:<URL:http://www.getguerilla.ca/index.php/archive-menu-item-new/117-issue-37>.
- RUTTMANN, Walter – **Lichtspiel Opus I** [Registro vídeo] [Em linha]. Deutschland: Ruttman-film, 1921. (13:00 min). [Consult. 2017-10-01]. Disponível em WW:<URL:https://vimeo.com/42624760>.
- \_\_\_\_\_. – **Lichtspiel Opus II** [Registro vídeo] [Em linha]. Deutschland: Ruttman-film, 1921. (4:00 min). [Consult. 2017-10-01]. Disponível em WW:<URL:https://vimeo.com/42675987>.
- \_\_\_\_\_. – **Lichtspiel Opus III** [Registro vídeo] [Em linha]. Deutschland: Ruttman-film, 1921. (4:00 min). [Consult. 2017-10-01]. Disponível em WW:<URL:https://vimeo.com/42681805>.
- \_\_\_\_\_. – **Lichtspiel Opus IV** [Registro vídeo] [Em linha]. Deutschland: Ruttman-film, 1921. (4:00 min). [Consult. 2017-10-01]. Disponível em WW:<URL:https://vimeo.com/42685882>.
- SIFIANOS, Georges – **Esthétique du Cinéma d’Animation**. Paris, Condé-sur-Noireau: Editions Cerf-Corlet, 2012. ISBN : 978-2-204-09838-0.
- SMIGHT, Jack – **Frankenstein: The True Story** [Registro vídeo] [Em linha]. USA: Universal Studios, 1973. (130 min). [Consult. 2017-11-20]. Disponível em WWW:<URL:https://www.youtube.com/watch?v=oluS5aPcure>.
- SPARBER, I. – **Floor Flusher** [Registro vídeo] [Em linha]. USA: Paramount Picture Corporation, 1953. (6:00 min). [Consult. 2017-12-25]. Disponível em WWW:<URL:https://www.youtube.com/watch?v=\_EUknzW7RPI>.
- STENNER, Chris; UIBEL, Arvid et al. – **Das Rad** [Registro vídeo] [Em linha]. Deutschland: Filmakademie Baden-Württemberg, 2003. (9:00 min). [Consult. 2017-12-28]. Disponível em WWW:<URL:https://www.youtube.com/watch?v=HOPwXNFU7oU>.
- STILPEN, Pedro Ernesto – **Batuque** [Registro filme]. Brasil: B.J.D. Produções Cinematográficas Ltda., 1970. (5 min).
- STILPEN, Pedro Ernesto; MORENO, Antônio – **Reflexos** [Registro filme]. Brasil: Lente Filmes Ltda.; NOS, 1974. 35mm, cor, 7 min.
- TOM, Patricia Vettel – Felix the Cat as Modern Trickster. **American Art**, Vol. 10, N° 1 (Spring, 1996), pp. 64-87. The University of Chicago Press on behalf of the The Smithsonian Institution. [Consult. 2017-04-22]. Disponível em WWW:<URL:http://www.jstor.org/stable/3109216>
- TREMBLAY, Odile – **Quand l’Art sert le Pouvoir** [Em linha]. Montreal: Le Devoir, 27 Nov 2013. [Consult. 2016-04-24]. 2002-2016. Disponível em WWW:<URL:http://www.ledevoir.com/culture/cinema/393730/quand-l-art-sert-le-pouvoir>.
- USHEV, Theodore – **Gloria Victoria** [Registro vídeo] [Em linha]. Canada: Office National du Film du Canada / National Film Board of Canada, 2012. (6 min) [Consult. 2016-06-01]. Disponível em WWW:<URL:https://www.nfb.ca/film/gloria\_victoria\_fr/> [Versão monoscópica].
- WALSH, Darren – **Sony Bravia Play-Doh Commercial Rabbit** [Em linha] [Comercial TV]. England: Agência Fallon, 2007. (1:30 min). [Consult. 2017-12-19]. Disponível em WWW:<URL:https://vimeo.com/31638956>.
- WELLS, Paul – **Understanding Animation**. London: Routledge, 1998. ISBN 0-415-11597-3.
- XAVIER, José-Manuel – **Poética do Movimento**. Lisboa: Edições da Monstra, 2007.

ANEXO I – *Storyboard:*  
A Lenda do País que Não Existe



000 - Cena 0



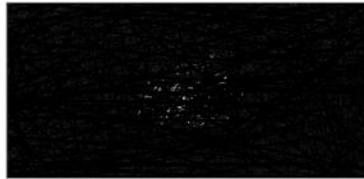
001 - Cena 0  
*Fade in* a partir de textura de riscos.



002 - Cena 0  
LENDA - Do latim *legenda*, «coisas que devem ser lidas».



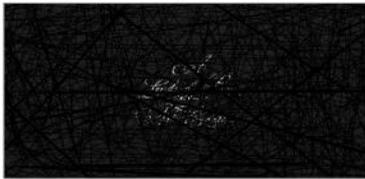
003 - Cena 0  
*Fade out* com textura de riscos.



004 - Cena 0  
*Fade in* a partir de textura de riscos.



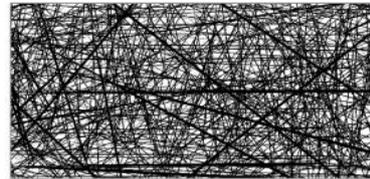
005 - Cena 0  
A Lenda do País que Não Existe.



006 - Cena 0  
*Fade out* com textura de riscos.



007 - Cena 0



008 - Cena 0  
*Fade out* para ecrã branco de toda a imagem com textura de riscos.



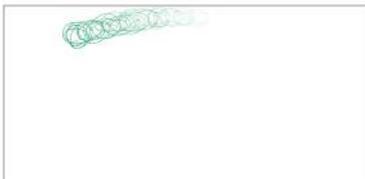
009 - Metamorfose 1  
A partir do centro do ecrã, surgem os elementos que vão formar a imagem.



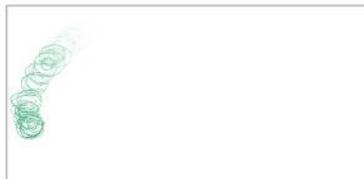
010 - Metamorfose 1



011 - Metamorfose 1



012 - Metamorfose 1



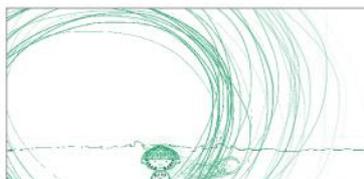
013 - Metamorfose 1



014 - Metamorfose 1



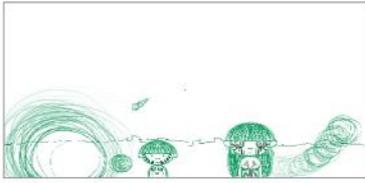
015 - Metamorfose 1  
Uma linha horizontal divide o ecrã. As primeiras figuras são formadas.



016 - Metamorfose 1



017 - Metamorfose 1



018 - Metamorfose 1



019 - Metamorfose 1



020 - Metamorfose 1



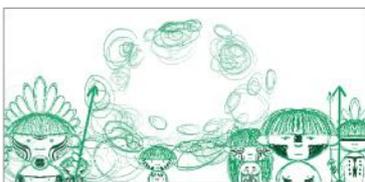
021 - Metamorfose 1



022 - Metamorfose 1



023 - Metamorfose 1



024 - Metamorfose 1



025 - Metamorfose 1



026 - Metamorfose 1  
O "horizonte" se aproxima e formam-se as árvores.



027 - Metamorfose 1



028 - Cena 1



029 - Metamorfose 2  
Os elementos começam a se distorcer individualmente.



030 - Metamorfose 2  
Um dos índios transforma-se em uma arara.



031 - Metamorfose 2  
As árvores começam a se contorcer...



032 - Metamorfose 2  
Um a um, os índios começam a se metamorfosear e desaparecer.



033 - Metamorfose 2  
... metamorfoseando-se em prédios



034 - Metamorfose 2



035 - Metamorfose 2



036 - Metamorfose 2



037 - Metamorfose 2



038 - Metamorfose 2



039 - Metamorfose 2



040 - Metamorfose 2



041 - Metamorfose 2



042 - Metamorfose 2  
Os prédios ao fundo, metamorfoseiam-se em mandacarus.



043 - Metamorfose 2



044 - Metamorfose 2



045 - Metamorfose 2



046 - Metamorfose 2



047 - Metamorfose 2  
Os dois últimos índios meamorfoseiam-se. O primeiro em Sol...



048 - Metamorfose 2



049 - Metamorfose 2  
... a segunda na personagem principal da próxima Cena



050 - Metamorfose 2



051 - Metamorfose 2



052 - Cena 2



053 - Metamorfose 3  
Os mandacarus tornam-se angulosos e pontiagudos.



054 - Metamorfose 3



055 - Metamorfose 3



056 - Metamorfose 3



057 - Metamorfose 3



058 - Metamorfose 3  
Regiões do ecrã são obstruídas por quadros e faixas negras.



059 - Metamorfose 3  
*Frames* negros são intercalados aos quadros da animação.



060 - Metamorfose 3



061 - Metamorfose 3



062 - Metamorfose 3  
Partes da metamorfose surgem em outras regiões visíveis do ecrã...



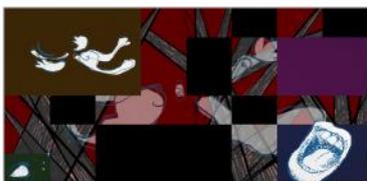
063 - Metamorfose 3



064 - Metamorfose 3  
... e linhas e preenchimentos movem-se de forma independente uns dos outros.



065 - Metamorfose 3



066 - Metamorfose 3



067 - Metamorfose 3  
Outras metamorfoses geométricas, surgem sobre quadros coloridos.



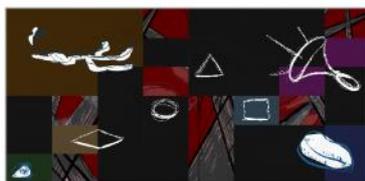
068 - Metamorfose 3



069 - Metamorfose 3



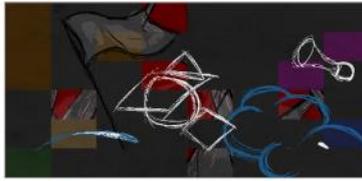
070 - Metamorfose 3



071 - Metamorfose 3



072 - Metamorfose 3  
Os elementos metamorfoseiam-se em partes do cenário...



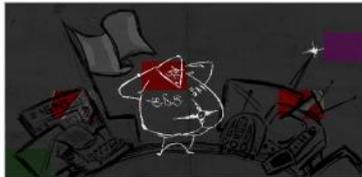
073 - Metamorfose 3  
... e as formas geométricas na figura principal da próxima Cena.



074 - Metamorfose 3



075 - Metamorfose 3



076 - Metamorfose 3



077 - Cena 3



078 - Metamorfose 4  
As linhas do desenho afinam-se...



079 - Metamorfose 4  
... e ganham volume intermitentemente...



080 - Metamorfose 4



081 - Metamorfose 4



082 - Metamorfose 4



083 - Metamorfose 4  
As linhas internas dos elementos dissolvem-se, restando apenas contornos...



084 - Metamorfose 4



085 - Metamorfose 4  
... que criam uma espécie de teia...



086 - Metamorfose 4



087 - Metamorfose 4  
... reorganizando sua configuração.



088 - Metamorfose 4  
A partir de uma área vazada, cresce uma teia menor...



089 - Metamorfose 4



090 - Metamorfose 4  
... que se enrodilha em um emaranhado de linhas finas.



091 - Metamorfose 4



092 - Metamorfose 4  
As manchas diminuem de espessura, tornando-se linhas de contorno.



093 - Metamorfose 4  
As linhas finas multiplica-se e espalha-se por outras áreas da imagem...



094 - Metamorfose 4  
... desenhando as linhas internas das figuras da nova Cena.



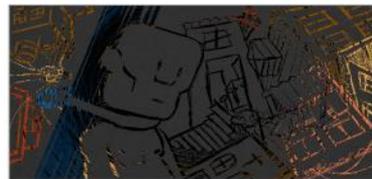
095 - Metamorfose 4



096 - Metamorfose 4



097 - Metamorfose 4  
Uma textura em forma de vórtice fecha-se como uma íris sobre os traços do desenho...



098 - Metamorfose 4  
... sobrepondo cores às linhas negras.



099 - Metamorfose 4



100 - Metamorfose 4



101 - Metamorfose 4



102 - Metamorfose 4



103 - Cena 4



104 - Metamorfose 5  
A imagem começa a se decompor em RGB. Primeiro o canal do vermelho...



105 - Metamorfose 5  
... em curvas e linhas sinuosas.



106 - Metamorfose 5



107 - Metamorfose 5



108 - Metamorfose 5



109 - Metamorfose 5



110 - Metamorfose 5



111 - Metamorfose 5



112 - Metamorfose 5



113 - Metamorfose 5



114 - Metamorfose 5



115 - Metamorfose 5



116 - Metamorfose 5



117 - Metamorfose 5



118 - Metamorfose 5



119 - Metamorfose 5



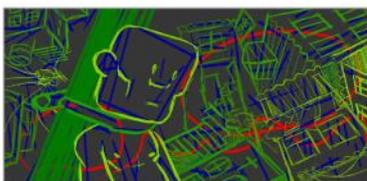
120 - Metamorfose 5  
Em segundo, o canal do violeta...



121 - Metamorfose 5  
... em linhas retas e angulosas.



122 - Metamorfose 5



123 - Metamorfose 5



124 - Metamorfose 5



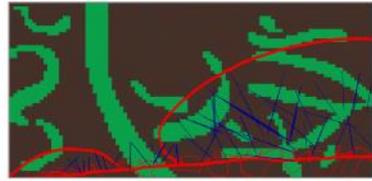
125 - Metamorfose 5  
Por último o canal verde...



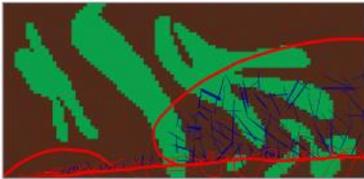
126 - Metamorfose 5  
... que surge como uma simulação de pixéis.



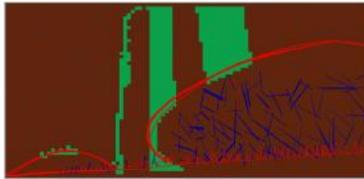
127 - Metamorfose 5



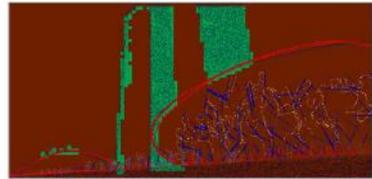
128 - Metamorfose 5



129 - Metamorfose 5



130 - Metamorfose 5



131 - Metamorfose 5



132 - Metamorfose 5



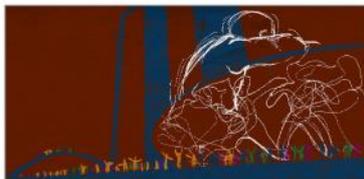
133 - Cena 5



134 - Metamorfose 6  
As sombras dos manifestantes, reagrupam-se e metamorfoseiam-se...



135 - Metamorfose 6  
... em um gigante que se ergue e sobe pela cúpula.



136 - Metamorfose 6



137 - Metamorfose 6



138 - Metamorfose 6  
A sequência começa a ser intercalada por imagens da outra metade.



139 - Metamorfose 6  
A criatura some por detrás das torres.



140 - Metamorfose 6



141 - Metamorfose 6  
A construção começa a metamorfosear-se aos "espasmos".



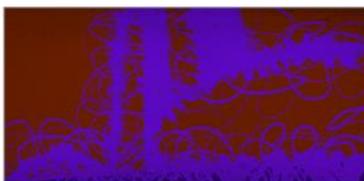
142 - Metamorfose 6



143 - Metamorfose 6  
O emaranhado de linhas das imagens inseridas gradualmente...



144 - Metamorfose 6  
... vai se transformando na imagem final da Cena seguinte.



145 - Metamorfose 6



146 - Metamorfose 6



147 - Metamorfose 6



148 - Metamorfose 6



149 - Metamorfose 6



150 - Metamorfose 6



151 - Metamorfose 6



152 - Metamorfose 6



153 - Metamorfose 6



154 - Metamorfose 6



155 - Metamorfose 6



156 - Metamorfose 6



157 - Metamorfose 6



158 - Cena 6  
Esta Cena é uma versão em preto e branco da Cena 1.



159 - Créditos Finais  
*Fade out* com textura de riscos.



160 - Créditos Finais  
*Fade in* a partir de textura de riscos.



161 - Créditos Finais  
Logótipos UL e FBAUL e texto sobre a componente prática.



162 - Créditos Finais  
*Fade out* com textura de riscos.



163 - Créditos Finais  
*Fade out* com textura de riscos.



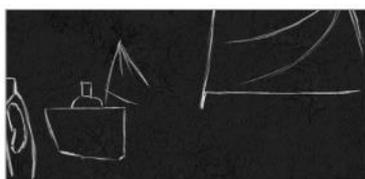
164 - Créditos Finais  
Manifestantes carregam faixas e cartazes...



165 - Créditos Finais  
... cruzando eo ecrã.



166 - Créditos Finais



167 - Créditos Finais



168 - Créditos Finais  
*Fade out* com textura de riscos.



169 - Créditos Finais  
*Fade in* a partir de textura de riscos.



170 - Créditos Finais  
Um filme de Cláudio Roberto.



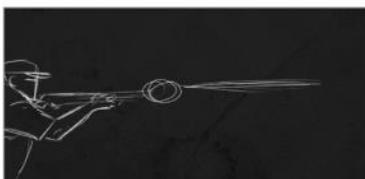
171 - Créditos Finais  
*Fade out* com textura de riscos.



172 - Créditos Finais  
*Fade in* a partir de textura de riscos.



173 - Créditos Finais  
Um polícia surge do canto do ecrã...



174 - Créditos Finais  
... e dispara contra os manifestantes.



175 - Créditos Finais  
*Fade out* com textura de riscos.



176 - Créditos Finais  
*Fade in* a partir de textura de riscos.



177 - Créditos Finais  
Lisboa / Rio de Janeiro - 2018



178 - Créditos Finais  
*Fade out* com textura de riscos.

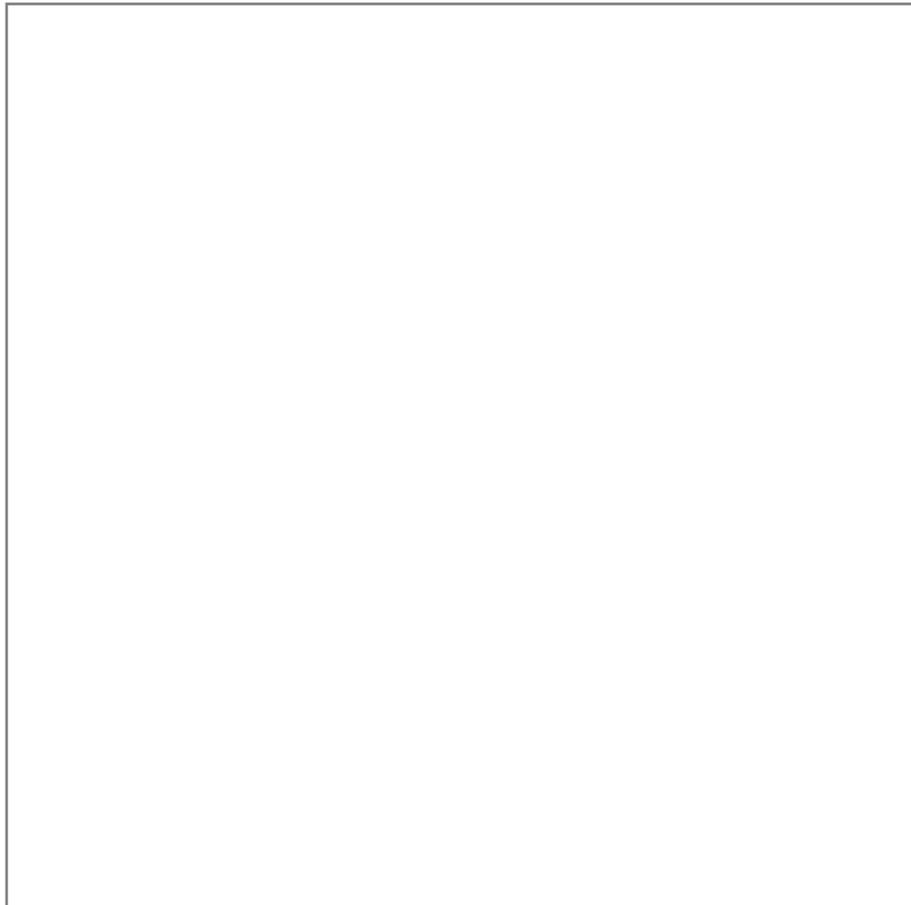


179 - Créditos Finais

## ANEXO II – DVD / *LINKS*

O DVD incluso abaixo, contém:

1 ficheiro em formato PDF desta componente teórica;  
1 ficheiro de vídeo em formato MOV da componente prática,  
a curta-metragem em desenho animado, *A Lenda do País que Não Existe*:



*Links* para visionamento em linha, da componente prática:

**GoogleDrive:**

[https://drive.google.com/file/d/1CuPJWOwTxP1NG1F1zRk\\_\\_YejtCkxXIQ/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1CuPJWOwTxP1NG1F1zRk__YejtCkxXIQ/view?usp=sharing)

**YouTube:**

[https://youtu.be/sAQ6GG\\_MZmY](https://youtu.be/sAQ6GG_MZmY)