

## **QUANDO EU QUERO SABOREAR UM MOMENTO, EU FECHO OS OLHOS.**

**CARINA PIERRO CORSO**

Escola das Artes  
Universidade Católica Portuguesa  
carinapcorso@gmail.com

### **SOBRE A ARTISTA**

Carina Pierro Corso é bacharel em Artes Visuais pelo IA-UNICAMP (Instituto de Artes - Universidade Estadual de Campinas) e mestre em Som e Imagem com especialização em Animação pela EA-UCP (Escola das Artes - Universidade Católica Portuguesa). A artista multimídia brasileira atualmente vive em Portugal. Os seus trabalhos são permeados pelo interesse em criar relações corpóreas, afetivas e íntimas com quem as vivencia, sempre tendo uma atenção especial às materialidades que utiliza como linha condutora da sua produção.

O presente texto é um ensaio poético-teórico sobre a relação entre animação, materialidade e corpo. As conexões existentes entre estes temas é evidenciada por meio de um experimento animado realizado como resultado prático da minha dissertação de mestrado. Neste trabalho, a pele é o suporte e o sangue é a tinta que desenha as histórias contadas pelos corpos das pessoas que participaram neste exercício.

**PALAVRAS-CHAVE:** Animação Experimental; Corpo; Materialidade; Pele; Sangue.

## 1. Estado do Corpo

De uns anos pra cá, esqueci que a minha subjetividade habitava um corpo. O período entre 2020 e 2022, com os altos e baixos pandêmicos e os extensos períodos de isolamento – que ainda que tenham sido indispensáveis para a integridade física coletiva - deixaram muitas marcas no que toca ao psicológico. Entre elas, destaco uma falta de contato sensorial com o mundo exterior. Neste período eu existia dentro das telas, dentro dos sonhos, dentro da minha cabeça. Mas pouco ou quase nada eu lembrava da minha existência através de um corpo, com a exceção das vezes em que o desconforto físico prevalecia, ou quando tinha a impressão (irreal) de que não estava sentindo cheiros e sabores. Nas raras vezes que o corpo se fez presente para mim durante este período, foi uma fonte de medo, esgotamento e anestesiamento.

Foi também neste intervalo de tempo que iniciei a minha prática no campo da animação. Anteriormente, havia trabalhado com investigações nas artes plásticas, explorando a temporalidade na mídia audiovisual por meio de devaneios na videoarte. Porém, o contato com a animação, uma prática na qual todo o universo é construído através da atividade humana – de forma mais ou menos direta, a depender da técnica utilizada, na medida em que nela quase tudo é manufaturado – , abriu novas portas não somente no sentido técnico, mas também na percepção do que é o meu corpo, o corpo do outro e do objeto, e o que surge no encontro entre estes elementos.

Durante este período de autoanálise e investigação prática e teórica no campo da animação, algo essencial ficou evidente: quase tudo aquilo que me rodeia é fruto de uma produção corpórea humana, e o trabalho artístico não escapa a essa lógica. Além dessa percepção, a prática da animação também evidenciou algo que sempre esteve presente na minha pesquisa, porém nem sempre de forma muito consciente: a importância da materialidade. Na animação, é a matéria que permite que os universos dos filmes sejam construídos. Nela, as texturas contam histórias e transmitem sensações na mesma medida que os personagens e as narrativas de cada filme, ao mesmo tempo que sugerem às espectadoras que aquele trabalho foi feito a partir de processos corpóreos, ou seja, por meio do contato da mão da realizadora com a matéria.

Uma das maiores fontes de frustração pessoal durante o período de realização da minha dissertação, entre 2021 e 2022, foi falar sobre corpo, sensorialidade e pele numa sociedade do esgotamento, da exploração, e da discriminação. Como falar sobre um corpo poético, como “engenho sensorial”<sup>1</sup> (Curso 2022, 114), enquanto as estruturas que regem o corpo social caminham no sentido contrário? Como falar sobre pele – habitando um corpo branco e privilegiado – sem cair nas armadilhas de uma romantização desfrutada apenas por uma parte pequena da população? Como projetar um corpo-sensível, presente e atento à sua sensorialidade, quando o que é valorizado é um corpo-máquina funcional, que cumpre com os imperativos e a temporalidade do capital, cada vez mais produtivo, imaterial e alienado em relação ao seu meio?

Para além das contradições políticas, havia também uma pessoal: como eu falaria sobre corpo, memória corpórea e sensorialidade se eu me sentia completamente desconectada da minha própria experiência carnal? Por experiência carnal, refiro-me à potencial consciência de tudo o que afeta o meu corpo num dado momento. Por exemplo, a atenção à sensação que as peças do teclado produzem nos meus dedos enquanto eu digito esta frase, o peso que o meu corpo faz na cadeira, o sutil desconforto que as minhas costas curvadas trazem à minha experiência da escrita, o som da máquina de lavar da minha casa e das gaiotas lá fora, que agem como plano de fundo da minha ação e por vezes a interrompem.

Como consequência dessas inquietações, durante todo o processo de investigação da minha dissertação (que será brevemente descrita a seguir), tive que realizar um processo de retorno à sensorialidade do meu corpo. Além da pesquisa teórica e prática envolvida, foi necessário recuperar minhas memórias corporais. Este processo estimulou em mim a ambição de afetar e investigar o corpo do outro.

Ainda não descobri a resposta para os meus anseios políticos e pessoais. Talvez ela não esteja necessariamente em um posicionamento individual, mas sobretudo coletivo e estrutural. Ainda assim, a prática da animação enquanto meio e objeto de pesquisa demonstrou ser uma potente ferramenta de investigação sobre a minha corporeidade, a corporeidade do outro e a forma como ambos se relacionam. Sendo este outro uma animadora ou espectadora, investiga-se *com*,

---

<sup>1</sup> Este termo pretende imaginar uma possibilidade de corpo que se debruça sobre o mundo através da sua sensorialidade, se valendo dos seus sentidos como meios de percepção não subordinados ao intelecto, mas em horizontalidade com o mesmo.

tendo sempre espaço para a escuta daquelas que expressam aquilo que não está no meu lugar de fala.

\*

As preocupações até aqui apresentadas possuem como embasamento conceitual minha tese de mestrado, intitulada “Pele como suporte, sangue como tinta: um estudo sobre o *embodiment* num exercício de animação experimental” (Corso 2022). A pesquisa em questão possui duas vertentes: uma teórica e uma prática.

A parte teórica foi subdividida em duas secções temáticas. Na primeira, sobre a animação experimental, foram explorados os diferentes níveis de relação entre esta prática e o corpo, como, por exemplo, a representação do corpo, a utilização do corpo como matéria, o corpo do animador e o corpo do espectador. No segundo segmento, foi abordado o *embodiment*. A partir da definição deste termo, foram desenvolvidos outros conceitos adjacentes visando analisar as diferentes formas pelas quais a corporalidade se mostra presente no processo de produção e apreensão de um filme animado.

Na parte prática foquei-me em descrever todo o processo de desenvolvimento de um exercício de animação experimental, desde a sua exploração conceitual até a sua realização. Esta secção da pesquisa foi realizada em conjunto com cinco participantes, os quais ofereceram a sua pele para que fosse realizada uma *bloodline*, uma tatuagem realizada sem tinta, e, portanto, efêmera, na medida que as linhas desaparecem após o período de cicatrização. As imagens escolhidas para serem desenhadas na pele dos participantes tiveram como ponto de partida as conversas realizadas com cada um deles. Esses diálogos tiveram como tema central a relação de cada um com o seu corpo, os seus sentidos e a sua pele. Todo este processo foi registrado em áudio e visualmente. Em seguida, o material foi editado no formato de um experimento animado<sup>2</sup>.

No segmento a seguir, apresento um recorte da minha pesquisa que busca evidenciar mais profundamente a relação criada entre materialidade, corpo, pele e sangue como um dos resultados da parte prática da minha tese. Trata-se de um

---

<sup>2</sup> O termo “experimento animado” foi preferido em relação a “animação experimental” pois considero que a animação resultante da minha investigação não existe como um produto artístico finalizado, mas de forma integrada à pesquisa teórico-prática realizada. Ainda assim, as suas características se enquadram na categoria da animação experimental, como será desenvolvido a seguir.

experimento animado que evidencia o processo de surgimento e movimento (através da manipulação *frame-a-frame*) dos desenhos realizados através da *bloodline* na pele dos participantes.

## 2. Estado da Arte

### 2.1. Animação Experimental

Animar. De origem latina, o verbo *animare* significa “dar vida a”. Em seu nome, a animação expõe aquilo que define o seu cerne: o ato pelo qual um ser humano empresta vida à matéria e, assim, produz um objeto artístico que tem como características básicas o movimento – criado de forma ilusória – e a temporalidade. Paul Wells (1998, 10), pesquisador do campo da imagem em movimento, explorou algumas características que próprias à prática da animação, definindo-a como um filme manufaturado, realizado *frame-a-frame*. Através deste processo, gera-se a ilusão de movimento, criada pela relação de diferença entre um *frame* e outro.

Se esta definição demonstra ser conveniente para compreender a maioria dos trabalhos de animação tradicionais, ela é insuficiente em relação aos modos alternativos de produção<sup>3</sup>, bem como a trabalhos mais recentes que se servem da tecnologia para que o movimento seja gerado sem a necessidade de manipulação *frame-a-frame*. Apesar disto, esta caracterização chama atenção para uma particularidade da animação: o fato de que, na maioria dos trabalhos, cada quadro que compõe o movimento ser uma escolha da animadora que a realiza. Em cada centímetro da imagem em movimento textura e corpo se manifestam e, portanto, há vida. Vida esta que tem como origem a corporeidade da animadora que realiza tal trabalho.

Outra definição para a prática da animação é a do realizador Norman McLaren. Nela, ele explicita que todo o processo que ocorre entre um *frame* e outro tem maior importância do que cada *frame* em si. Desta maneira, na visão de McLaren, a animação é “a arte de manipular os intervalos invisíveis que existem

---

<sup>3</sup> Como todo produto cultural, uma animação pode ser realizada de diversos modos, que podem ser compreendidos por uma linha contínua que interliga dois polos opostos: a animação comercial ou industrial e a experimental. A primeira constitui-se como o modo dominante de produção, tendo tendência a ser realizada por meio de grandes orçamentos e ser dominada por preocupações mercadológicas, utilizar técnicas tradicionais e ser narrativa, linear e figurativa (Furniss 1998, 30). Neste cenário, a animação experimental demonstra ser uma forma alternativa à norma, e, portanto, divergir em muitas das suas qualidades em relação às tendências da primeira.

entre os *frames*” (citado em Sifianos 1995, 62, tradução pela autora). O foco dado à ação condicional para a realização de um trabalho de animação (a manipulação da matéria entre um frame e outro), assim como a primeira definição apresentada, enfatiza a condição corpórea da animação e de quem a realiza. Além disso, nos lembra que ainda que o universo ilusório seja muitas vezes construído de forma a esconder este processo, existe um esforço corpóreo e sensorial presente no seu processo de realização.

Dentre as várias maneiras possíveis de se realizar uma animação, o modo de produção que sempre me chamou atenção foi o experimental. A irreverência em relação à maior parte das regras sustentadas por trabalhos tradicionais (Curso 2022, 14), o caráter exploratório no qual as soluções visuais, narrativas e sensoriais são decididas através da própria prática (Taberham 2019, 24), e a utilização de materialidades não tradicionais em configurações inusitadas (Furniss 1998, 30), são algumas das características frequentemente presentes em trabalhos realizados desta natureza, e que sempre estiveram, de alguma maneira, presentes na minha produção artística.

Por ser uma prática muito ampla em suas possibilidades, a animação experimental é dificilmente definida sem que algumas de suas qualidades sejam cerceadas. Ainda assim, entre suas características é possível destacar: o interesse por um objeto audiovisual que investigue um tema ou que seja uma investigação sobre a forma de produzi-lo, ao invés de somente entreter o público (Hosea 2018, 258); a utilização de práticas artesanais e manufaturadas na sua realização (Russett & Starr 1998, 9); uma propensão à ausência de narrativas ou à utilização de narrativas não-lineares (Furniss 1998, 30); a resistência à representação tradicional e figurativa do corpo (Wells 1998, 43) e uma tendência de sobreposição dos detalhes superficiais e da plasticidade da imagem em relação ao tema que se trata (Taberham 2019, 24). Tendo estas características em vista, é possível compreender a animação experimental como estando diametralmente oposta à algumas características da animação tradicional ou *mainstream*. Esta, mais figurativa e narrativa, conduz o espectador para uma dança coreografada, sendo ela o líder e o espectador o *follower*. Neste bailado, ainda que haja espaço para projeções das

vivências do espectador, a narrativa oferece pouco ou quase nenhum espaço para *co-nstrução*<sup>4</sup>.

Em trabalhos experimentais que valorizam uma abertura semântica e oferecem um vasto campo de estímulos sensoriais, a dança entre o filme e a espectadora tende a ser mútua, sem guia, interrelacional. Assim como na dança contemporânea, não há corpos certos e errados ou espectadores preparados e despreparados. Existem somente corpos e vivências que oferecem apenas aquilo que são capazes naturalmente e aquilo que apreenderam a partir das suas vivências. Esta forma de apreensão já é suficiente para que a vida de cada trabalho artístico seja cumprida.

Como em todo campo artístico, a animação experimental possui inúmeras ramificações que podem não cumprir com algumas das qualidades aqui mencionadas. Apesar disto, estas características foram salientadas pois são aquelas que semeio na minha prática artística e que busco encorajar na forma como os espectadores se relacionarão com ela. Ou ainda, são qualidades que eu, enquanto espectadora, busco me relacionar quando entro em contato com outros trabalhos. Todas estas tendências aqui mencionadas agem como “alicerces que estruturam a animação experimental enquanto uma ponte capaz de conectar quem a produz com quem a vê, não somente através da percepção subjetiva e cognitiva, mas também através da compreensão corpórea” (Corso 2022, 16).

## 2.2. Animação Experimental e materialidade

Como já foi mencionado anteriormente, a relação entre a animação e materialidade é de codependência, na medida em que o universo retratado não existe previamente à sua construção, como ocorre em trabalhos em *live-action*, que capturam o mundo real. Contrariamente, as imagens apresentadas na animação são majoritariamente manufaturadas ou apropriadas. Os objetos e materiais que as compõem são colocados em situações que não seriam naturalmente alcançadas pelas matérias apresentadas, como o movimento, a distorção e a transformação.

As materialidades dispostas em trabalhos experimentais, ao contrário da maior parte dos trabalhos tradicionais, evitam representar de forma ilusionista uma realidade tridimensional. Ao contrário, estas são utilizadas estrategicamente a fim

---

<sup>4</sup> Neologismo que une o termo “construção” com o prefixo “co”, o qual se refere ao sentido de concomitância, simultaneidade, coexistência.

de convidar uma participação sensorial do espectador, bem como um questionamento por parte do mesmo sobre o processo de realização do próprio filme.

Entre as estratégias utilizadas em tal disposição do material podemos citar a destruição e reconstrução das matérias e objetos; a atenção aos detalhes e texturas de cada material - evidenciada por meio do *close-up* - ; a justaposição de diferentes materialidades de forma não convencional (Stehlíková 2012, 44) e a incorporação de vestígios da interação entre a mão e as matérias utilizadas (como por exemplo, impressões digitais, manchas deixadas pelo atrito da mão da animadora, e a tremulação das linhas instáveis desenhadas).

Em “por favor, toque/please touch” (2022) - animação resultante da minha pesquisa prática de mestrado -, são apresentadas cinco falas de cada um dos participantes do experimento. Cada um deles relata vivências particulares que abordam memórias corpóreas, as suas relações com o corpo, com a pele e com a sensorialidade. Neste trabalho, algumas das estratégias mencionadas acima foram empregadas como formas de evidenciar as texturas e materialidades apresentadas no fator imagético da animação em questão. O aspecto que a imagem adquire por meio destas características convida as espectadoras para interagirem com o trabalho através de uma visualidade háptica.

Esta forma de visualidade pode ser definida como uma maneira de percepção de uma imagem, na qual os olhos funcionam de forma análoga a órgãos de toque, percorrendo a superfície da imagem ao invés de penetrarem num ilusionismo tridimensional (Marks 2000, 162–163). Através desta forma de apreensão da realidade, potencializada por trabalhos artísticos, é valorizada uma compreensão sensorial e corpórea por parte de cada espectadora, que participa da construção de significado e percepção de trabalhos de animação experimental.



Figura 1 - Frame retirado da animação “por favor, toque/please touch”, 2022.

Em “por favor, toque/ please touch”, algumas qualidades específicas convidam a este tipo de interação com as imagens apresentadas. Entre elas estão a incorporação

do *close-up* na captura das imagens apresentadas, salientando as diferentes texturas da pele de cada participante, bem como a incorporação da pele, do sangue e dos pelos como materialidades não convencionais, e a incorporação de vestígios da interação entre a minha mão e cada um dos corpos apresentados. Como pode ser observado na imagem acima [Figura 1], à esquerda, a presença da sombra da minha mão sugere que tudo aquilo que é visto é resultado da interação entre dois corpos. Já na imagem intermediária, vê-se uma mancha amarelada à direita do círculo desenhado, resultante da pressão entre a minha mão e a pele do participante, que desaparece no frame a seguir.

Estas características imagéticas traduzem a organicidade da materialidade corpórea, convidando cada espectadora a relacionar estas texturas com aquelas presentes em seu corpo. Esta relação age como um lembrete do estado de *embodiment* do ser humano, ou seja, da “condição material do ser humano que, obrigatoriamente, considera o corpo e a consciência, a objetividade e a subjetividade enquanto âmbitos integrados que agem em conjunto” (Corso 2022, 48, sobre Sobchack 2004, 4).

Considerando as ideias apresentadas acima, é possível afirmar que a materialidade na animação experimental, nas circunstâncias apresentadas, atua como um agente condicional para construção da imagem destes trabalhos. Tal materialidade estimula uma forma de visão ativa e corpórea, que convida as espectadoras a tomarem consciência da condição humana de ser um corpo e perceber através dos aparatos que ele oferece (Sobchack 2004, 2).

### **2.3. Animação e Corpo, pele e sangue como matéria**

As relações entre animação experimental e corpo são infinitas, na medida que ambos são territórios de experiência definida pela vida prévia que cada parte carrega. Apesar disto, elas podem ser categorizadas em cinco tipos: a representação do corpo, a presença do corpo do animador no processo de produção, o corpo do espectador no processo de percepção, a corporeidade sonora e a utilização do corpo como matéria. Todas estas relações foram exploradas em profundidade na minha dissertação. Aqui, desenvolveremos somente a última, na medida em que essa foi a categoria que se manifestou de maneira predominante em minha pesquisa.

Dentro da categoria de corpo como matéria, os dois tipos principais de técnicas utilizadas são a pixilação e o uso da pele como suporte. A primeira pode

ser definida como a “captação quadro a quadro, por meio de fotografias, de seres vivos e objetos cotidianos que mudam de posição corporal e espacial a cada foto” (Kerber 2021, 79). A segunda, sendo esta a técnica utilizada no meu trabalho, concretiza-se através da “apresentação do corpo com interferências animadas sobrepostas, realizadas geralmente por meio do desenho e da pintura analógicos ou digitais” (Corso 2022, 31).

No exercício de animação resultante da minha pesquisa, o suporte utilizado para a construção visual é a pele. A tinta que tinge a linha e desenha as imagens que buscam traduzir os relatos dos participantes é o sangue. Esta visualidade foi obtida por meio de uma técnica chamada *bloodline*, uma tatuagem sem tinta, na qual o desenho se cria por meio da perfuração superficial com uma agulha de tatuagem na pele, que permite que o sangue apareça. Após o processo de cicatrização, o desenho desaparece, ficando apenas a memória no corpo de quem vivenciou esta interferência e o registro de seu processo de realização.



Figura 2 - Frame retirado da animação “por favor, toque/please touch”, 2022.

Neste trabalho, além da pele e do sangue, outras matérias compõem a superfície da imagem, como pelos, poros, veias, cicatrizes, a volumetria de cada parte do corpo, as variações da coloração da pele conforme a pressão realizada no processo de realização da *bloodline*, entre outros. Cada uma destas matérias enfatiza a presença da corporeidade no trabalho, tanto no discurso sonoro (a fala de cada participante sobre as suas vivências corpóreas), quanto na imagem. Assim, o trabalho convida a uma interpretação pautada na realidade corpórea por parte de cada espectadora.

A escolha da pele e do sangue como materialidades, ainda que tenha sido definida desde o início da pesquisa, não foi algo racionalmente planejado em termos

simbólicos. Ao invés disso, decorreu como uma exploração espontânea, consequente da minha experiência de alguns anos com a prática da tatuagem. Enquanto tatuadora, passo muito tempo próxima de diferentes peles, entendendo a maleabilidade e a textura de cada parte do corpo de quem eu tattoo. Com o tempo, me afeiçoei pelas minúcias que o corpo possui, como as pintas, estrias, e todos os outros elementos mencionados anteriormente, sendo que este interesse culminou na produção aqui discutida.

As escolhas materiais de um trabalho artístico nem sempre possuem uma finalidade consciente, e, por vezes, advêm de um puro desejo de experimentação, bem como de interesses plásticos e sensoriais. Porém, eventualmente, as texturas vão adquirir sentidos através dos contextos onde são inseridas.

Neste trabalho, o sangue é incorporado como elemento que vem de dentro do corpo, e, assim como as memórias e as percepções sensoriais, emergem por meio de gatilhos do mundo externo. Por vezes, ficam impressas na pele, porém, eventualmente, caem novamente no esquecimento, cicatrizam. No mesmo sentido, a pele é apresentada como uma superfície porosa que permite que o contato entre o *eu* e o outro exista, bem como o contato entre o *eu* e qualquer elemento do mundo ao seu redor. A pele, desta forma, é apresentada como mediadora de todas as relações entre sujeitos e entre sujeito e objetos.

#### 2.4. Conclusão

A partir do panorama apresentado, é possível concluir que a relação entre a animação experimental, o corpo e a matéria é de codependência, na medida que a primeira só existe a partir da interação entre o corpo e a última. A matéria, intermédio entre o corpo e a produção ilusória de movimento, tem impressa em si a vida da corporeidade de quem a produz e guarda na sua superfície os registros desta interação.

O contato que tive com a animação foi condicional para o resgate da minha corporeidade. Através desta prática percebi a potência que as texturas possuem ao se comunicarem com os outros, revelando aquilo que pouca ou nenhuma palavra consegue. Me dei conta que quase tudo é fruto do trabalho de um corpo, até mesmo a máquina, e isso desmistificou todo um universo ao meu redor. Hoje, quando assisto um filme de animação, me pergunto: de que forma as informações sensoriais que chegam naquele momento até o meu corpo me afetam? Do que me lembram?

Como os meus dedos reagem às texturas que meus olhos apreendem? Como os meus ouvidos adicionam textura às minhas mãos?

Tento cultivar, sempre que possível, este corpo-sensível, não somente em mim, mas em todas as espectadoras que entrem em contato com o meu trabalho. Reconheço as limitações que este corpo possui no mundo e no tempo em que vivemos. Reconheço que talvez poucas pessoas tenham o privilégio de pensar no corpo para além daquilo que a sociedade as obriga. Apesar disso, reconheço também que o corpo, desde que seja acolhido em sua diversidade completa e complexa, é a ferramenta mais democrática que o ser humano tem, na medida que – por enquanto – é condição para a nossa existência, expressão e percepção.

### 3. Estado do Corpo II

Quando dei início à pesquisa da minha dissertação, percebi que a desconexão que eu sentia em relação ao meu corpo prejudicava diversos âmbitos da minha vida. Ao longo do dia, quantas texturas passíveis de alimentarem a minha prática artística eu deixava passar, ocupada com o todo que as envolvia? Quantas sensações agradáveis os meus sentidos poderiam me propiciar se eu não estivesse tão subordinado ao meu cérebro, ocupado em gerir milhões de pensamentos ao mesmo tempo? Quantos sabores eu deixava de experimentar com cada papila gustativa que compõe a minha língua, ao me distrair com outros estímulos durante uma refeição?

Meus olhos continuam cansados de tanto ver. Meus ouvidos continuam seletivos naquilo que apreendem da realidade. Meu olfato continua incapaz de discernir alguns cheiros se meus olhos estiverem fechados. Minha língua nem sempre consegue sentir todos os sabores que eu lhe entrego. Minha pele nem sempre me conecta com o mundo exterior. Eu sigo perdendo o meu corpo de tempo em tempo, mas tento, sempre que possível, resgatar a proximidade entre nós.

Tem dias que consigo usar meus olhos para lambe o mundo, meus ouvidos para cheirar os sons, o meu nariz para enxergar os cheiros, a minha boca para tatear texturas e a minha pele para ouvir os outros. Tem dias que não.

Outro dia, experimentei uma comida muito boa, e, naquele momento, me dei conta que quanto eu quero saborear um momento, eu fecho os olhos. Fecho porque eles estão cansados de tanto absorver o mundo ao meu redor. Porque, quando tento me focar num só sentido, o percebo com o corpo todo.

## Referências Bibliográficas

- Corso, Carina. 2022. “Pele como suporte, sangue como tinta: um estudo sobre o *embodiment* num exercício de animação experimental”. Dissertação de mestrado, Universidade Católica Portuguesa.
- Furniss, Maureen. 1998. *Art in motion: animation aesthetics*. Indiana: Indiana University Press.
- Hosea, Birgitta. 2018. “Siting animation: the affect of place”. Em *Experimental and Expanded Animation*, editado por Vicky Smith e Nicky Hamlyn, 257–278. Cham: Palgrave Macmillan.
- Kerber, Mariana. 2021. “Animação pixillation: registro de seres e objetos enfeitizados”. *Diálogo com a Economia Criativa*, 6(18), 78–93. <https://doi.org/10.22398/2525-2828.61878-93>.
- Marks, Laura U. 2000. *The skin of the film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham e London: Duke University Press.
- Russett, Robert e Cecile Starr. 1988. *Experimental Animation: origins of a new art*. New York: Da Capo Press.
- Sifianos, Georges. 1995. *The definition of animation: a letter from Norman McLaren*. *Animation Journal*, 3(2): 62–66.
- Sobchack, Vivian. 2004. *Carnal thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press.
- Stehlíková, Tereza. 2012. “Tangible Territory: Inviting the Body into the Experience of Moving Image”. Dissertação de doutoramento, Royal College of Art.
- Taberham, Paul. 2019. “It is alive if you are: Defining experimental animation”. Em *Experimental Animation*, 17–36. Oxon e New York: Routledge.
- Wells, Paul. 1998. *Understanding animation*. New York: Routledge.