



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ARTES

Cassimiro Carvalho Chaves Junior

SENSUALIDADE E EROTISMO

uma abordagem investigativa nas animações cinematográficas

CAMPINAS
2015

Cassimiro Carvalho Chaves Junior

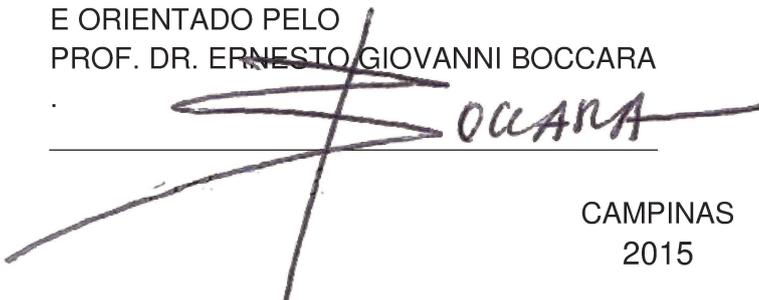
SENSUALIDADE E EROTISMO

uma abordagem investigativa nas animações cinematográficas

Tese apresentada ao Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas como parte dos requisitos exigidos para a obtenção do título de Doutor em Multimeios

ORIENTADOR: Prof. Dr Ernesto Giovanni Boccara

ESTE EXEMPLAR CORRESPONDE À VERSÃO
FINAL DA TESE DEFENDIDA PELO
ALUNO CASSIMIRO CARVALHO CHAVES JUNIOR,
E ORIENTADO PELO
PROF. DR. ERNESTO GIOVANNI BOCCARA



BOCCARA

CAMPINAS
2015

Agência(s) de fomento e nº(s) de processo(s): CAPES

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas
Biblioteca do Instituto de Artes
Eliane do Nascimento Chagas Mateus - CRB 8/1350

C398s Chaves Junior, Cassimiro Carvalho, 1982-
Sensualidade e erotismo : uma abordagem investigativa nas animações
cinematográficas / Cassimiro Carvalho Chaves Junior. – Campinas, SP : [s.n.],
2015.

Orientador: Ernesto Giovanni Boccara.
Tese (doutorado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes.

1. Cinema. 2. Animação (Cinematografia). 3. Arte. 4. Percepção. 5.
Erotismo. I. Boccara, Ernesto Giovanni, 1948-. II. Universidade Estadual de
Campinas. Instituto de Artes. III. Título.

Informações para Biblioteca Digital

Título em outro idioma: Sensuality and eroticism : an investigative approach in
cinematographic animations

Palavras-chave em inglês:

Cinema

Animation (Cinematography)

Art

Perception

Eroticism

Área de concentração: Multimeios

Titulação: Doutor em Multimeios

Banca examinadora:

Prof. Dr. Ernesto Giovanni Bocarra

Prof. Dr. Carlos Roberto Fernandes

Profa. Dra. Fernanda Carlos Borges

Profa. Dra. Beatriz Helena Fonseca Ferrerira Pires

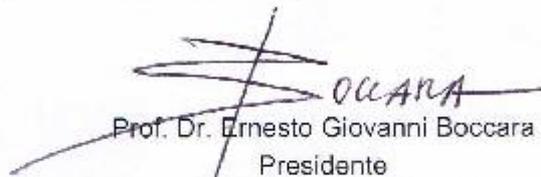
Prof. Dr. Fábio Nauras Akhras

Data de defesa: 31-08-2015

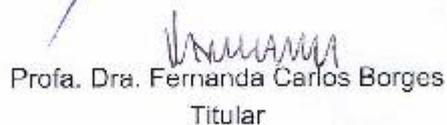
Programa de Pós-Graduação: Multimeios

Instituto de Artes
Comissão de Pós-Graduação

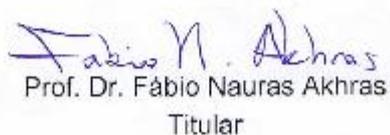
Defesa de Tese de Doutorado em Múltiplos Meios, apresentada pelo Doutorando Cassimiro Carvalho Chaves Júnior - RA 065985 como parte dos requisitos para a obtenção do título de Doutor, perante a Banca Examinadora:


Prof. Dr. Ernesto Giovanni Boccara
Presidente


Prof. Dr. Carlos Roberto Fernandes
Titular


Profa. Dra. Fernanda Carlos Borges
Titular


Profa. Dra. Beatriz Helena Fonseca Ferreira Pires
Titular


Prof. Dr. Fábio Nauras Akhras
Titular

Dedico esta pesquisa aos Amigos, que cada um a sua maneira estiveram ao meu lado, sempre compreensivos nos momentos de *stress* e colaborando com profícuas opiniões. Acredito que somente há fututo na experiencia se for munido de verdade e dedicação, e estas foram as palavras de ordem para esta imersão.

AGRADECIMENTO

Ao Prof. Dr. Ernesto Giovanni Boccara, por ter estado ao meu lado acreditando nas braçadas fortes que necessitei durante o percurso desta pesquisa, desde o início, foi mentor sempre conciliando seu vasto conhecimento a momentos de austeridade e benevolência, dando tranquilidade e urgência ao trabalho científico.

Aos meus Pais, Cassimiro Carvalho Chaves e Walkyria Correa Chaves que sempre me apoiaram para sempre correr a traz dos meus sonhos, me dando apoio e amor, mesmo a distância.

Ao meu amigo Prof. Clarence de Mattos (*dois tês...como ele mesmo lembra sempre!*), que sempre apostou no conhecimento como base para evolução humana e durante todos os momentos me prestou proveitosas discussões para realização deste trabalho.

Por fim aos meus amigos Francisco Belo e Adelino Silva que auxiliaram e participaram, contribuindo para a realização desta pesquisa. Agradeço a corrente positiva de todos os outros amigos que estiveram presentes direta ou indiretamente. A todos tenho dito o meu eterno agradecimento.

“

Agir, eis a inteligência verdadeira. Serei o que quiser. Mas tenho que querer o que for. O êxito está em ter êxito, e não em ter condições de êxito. Condições de palácio tem qualquer terra larga, mas onde estará o palácio se não o fizerem ali?

Fernando Pessoa

”

RESUMO

A tese aprofunda a relação entre arte, técnica e estética com relação à animação cinematográfica para tratar da identificação que o indivíduo/espectador realiza ao se colocar diante dos filmes de animação, especialmente no que diz respeito à identidade de gênero. São analisados quatro filmes, de períodos diferentes: Uma cilada para Roger Rabbit (1988), Wall-e (2008), Alice no país das Maravilhas (2010) e Divertida Mente (2015) tendo como pontos centrais o erotismo, para compreender a linguagem em torno dos interditos que auxiliam na abstração de formas e na construção de gestos, que levaria a uma performatividade identificatória de gênero nas personagens criadas pela tecnologia. Os filmes utilizados na pesquisa constroem tramas que misturam personagens humanas com as criadas por meio da tecnologia – com aparência humana e/ou não-humana – dotadas de uma sensualidade. As personagens digitais, no que toca à abstração das formas, gestos e expressões, remetem à identidade de gênero produzem novas referências que não as tradicionais. Discute-se como, por meio disso, o espectador pode ser levado a questionar as referências tradicionais de gênero e a ser instigado a compreender a construção social de gênero sexual, o que permite supor que há nestes filmes o caráter de uma pedagogia visual como meio para abordar as mudanças sociais sobre identidade e sexualidade.

Palavras-chave: Cinema; Animação; Arte; Percepção; Sexualidade;

ABSTRACT

The thesis deepens the relationship between art, technique and aesthetics in relation to film animation to treat identifying the individual / viewer performs to stand in front of animated films, especially with regard to gender identity. They are analyzed four films from different periods: *Who Framed Roger Rabbit* (1988), *Wall-e* (2008), *Alice in Wonderland* (2010) and *Fun Mind* (2015) having as central points eroticism, to understand the language around the prohibitions that aid in the abstraction of shapes and building gestures, leading to a identificatory performativity of gender in the characters created by technology. The films used in the research building plots that mix with the human characters created through technology - with human and / or non-human appearance - endowed with sensuality. Digital characters, as regards the abstraction of shapes, gestures and expressions, refer to gender identity produce new references that are not traditional. It discusses how, through it, the viewer can be led to question the traditional references to gender and to be instigated to understand the social construction of sexual gender, which suggests that there is in these films the character of a visual pedagogy as a means to address the social changes on identity and sexuality.

Keywords: Cinema; animation; art; perception; sexuality;

Lista de figuras

Nº Figura	Conteúdo / Fonte	Pag.
Figura 1	Cartaz de uma das apresentações do cinematógrafo “grifo na reação dos expectadores” http://ocinematografo.blogspot.com.br/2012/10/o-cinematografo-dos-irmaos-lumiere.html	22
Figura 2/3	Vista externa/interna de uma sala de exibição. http://clubdesappalaches.skynetblogs.be/inventions/	22
Figura 4	Cartaz da apresentação de James Stuart Blackton. http://historiaycuriosidadesdelilusionismo.blogspot.com.br/2010/10/la-vitagraph-company.html	23
Figura 5	Cena do filme <i>Fantasmagorie</i> (1908). http://aidyreviews.net/fantasmagorie-review/	23
Figura 6	Original de produção Winsor McCay desenho para <i>Gertie o dinossauro</i> (1914). https://library.osu.edu/blogs/cartoons/tag/winsor-mccay/	23
Figura 7/8/9	Cenas do filme Boop oop a doop - Betty Boop 1932. http://tertulhas.blogspot.com.br/2008_10_01_archive.html	24
Figura 10/11/12	Sequência de imagens retirada do filme <i>Uma cilada para Roger Rabbit</i> (1988) Print DVD	26
Figura 13/14/15	Sequência de imagens retirada do filme <i>Uma cilada para Roger Rabbit</i> (1988) Print DVD	26
Figura 16/17/18	Sequência de imagens retirada do filme <i>Uma cilada para Roger Rabbit</i> (1988) Print DVD	27
Figura 19/20/21	Sequência de imagens retirada do filme <i>Uma cilada para Roger Rabbit</i> (1988) Print DVD	27
Figura 22/23/24	Sequência de imagens retirada do filme <i>Uma cilada para Roger Rabbit</i> (1988) Print DVD	28
Figura 25/26/27	Sequência de imagens retirada do filme <i>Uma cilada para Roger Rabbit</i> (1988) Print DVD	28
Figura 28/29/30	Sequência de imagens retirada do filme <i>Uma cilada para Roger Rabbit</i> (1988) Print DVD	28
Figura 31/32/33	Sequência de imagens retirada do filme <i>Uma cilada para Roger Rabbit</i> (1988) Print DVD	28
Figura 34/35/36	Sequência de imagens retirada do filme <i>Uma cilada para Roger Rabbit</i> (1988) Print DVD	29
Figura 37/38/39	Sequência de imagens retirada do filme <i>Uma cilada para Roger Rabbit</i> (1988) Print DVD	29
Figura 40/41/42	Sequência de imagens retirada do filme <i>Uma cilada para Roger Rabbit</i> (1988) Print DVD	29

Figura 43/44/45	Sequência de imagens retirada do filme <i>Uma cilada para Roger Rabbit</i> (1988) Print DVD	31
Figura 46	Cartaz do filme <i>Branca de Neve e os Sete Anões</i> de 1937. https://pt.wikipedia.org/wiki/Branca de Neve e os Setes An%C3%B5es (filme)	32
Figuras 47/48	Imagens da produção dos desenhos em acetato https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=VGwnWb2qsv8	32
Figuras 49/50/51	Confecção de animação <i>stop motion</i> -macking of Wallace E Gromit https://www.youtube.com/watch?v=qpuGAbdlyYU	33
Figuras 52/53/54	Confecção de animação <i>tridimensional</i> - macking of Kung-fu Panda (2008) https://www.youtube.com/watch?v=6WiJKfIYHbY	34
Figuras 55/56/57	Confecção de animação <i>3D estereoscópico</i> - macking of Brasil animado https://www.youtube.com/watch?v=2E-NrJVy-W4	34
Figura 58/59	Visualização do resultado da imagem com óculos polarizador 3D https://www.google.com.br/webhp?hl=ptBR#hl=pt&q=oculos+estereosc%C3%B3pico	34
Figura 60	<i>Motion Capture</i> ou <i>Performance Capture</i> - macking of Planeta dos macacos (2001) https://www.youtube.com/watch?v=lezfSnO9n5g	37
Figura 61	Cartaz do Filme <i>Uma cilada para Roger Rabbit</i> (1988) http://mundobignada.com/2012/02/25/cinenada-uma-cilada-para-roger-rabbit/	40
Figura 62	Fan'art da Personagem Jéssica Rabbit (2013) http://artgerm.deviantart.com/art/Jessica_Rabbit253377448?q=avby:keizler/32892486&qo=1171	40
Figura 63	Cartaz de estréia no Brasil do Filme <i>Uma cilada para Roger Rabbit</i> (1988) http://s79.photobucket.com/user/roquemouse/media/Blog/80s/1988-who-framed-roger-rabbit-poster1.jpg.html	40
Figura 64 a 69	"Pirulito que bate-bate" é o sugestivo nome do jogo com que Jessica e Marvin Acme estão brincando, e que Eddie fotografa. Print DVD	41
Figura 70	Cartaz de divulgação do filme <i>Wall-e</i> . (2008) http://www.adorocinema.com/filmes/filme123734/fotos/detalhe/?cmediafile=19974022	43
Figura 71	Wallpaper do filme (2012) http://www.adorocinema.com/filmes/filme123734/fotos/detalhe/?cmediafile=19974022	43
Figura 72	Livro de Gary K. Wolf que serviu de base para a adaptação do filme.	46
Figura 73	Detetive Eddie (Ator Bob Hoskins) durante as captações para o filme. https://en.wikipedia.org/wiki/Who_Censored_Roger_Rabbit%3F	46
Figura 74	Cena do filme finalizada com o desenho de Roger Rabbit dentro do casaco do Detetive Eddie - Ator Bob Hoskins https://imbloodyibiza.wordpress.com/page/16/	46
Figuras 75 a 86	Cena em que se demonstra a captação em <i>set</i> dos desenhos animados Print DVD	46/47

Figuras 87/88/89	Sequência em que as personagens dos estúdios Disney e Warner e de outros estúdios estão interagindo. Print DVD	47
Figuras 90 a 95	Cena de diálogo entre Baby Herman e o Detetive Eddie Print DVD	48
Figura 96	Cartaz do filme <i>Stranger on the Third Floor</i> (1940). https://en.wikipedia.org/wiki/Stranger_on_the_Third_Floor	49
Figura 97	Cena do filme <i>Stranger on the Third Floor</i> (1940). http://forgottenclassicsofyesteryear.blogspot.com.br/2012/06/stranger-on-third-floor.html	49
Figura 98	Cena do filme <i>Uma cilada para Roger Rabbit</i> (1988) Print DVD	49
Figuras 99/100/101	Sequência do detetive fotografando Jéssica pela janela Print DVD	50
Figuras 102 a 107	Sequência de introdução do filme <i>Wall-e</i> (2008). Print DVD	51/52
Figuras 108 a 111	Sequência do filme <i>Wall-e</i> (2008) imagens dentro da nave Print DVD	53
Figuras 112/113/114	Sequência do filme <i>Wall-e</i> (2008), em que o pequeno robô fica em dúvida de como classificar o objeto que apanhou para sua coleção. Print DVD	54
Figuras 115/116/117	<i>Wall-e</i> (2008), onde o pequeno robô imita a dança que esta assistindo Print DVD	55
Figura 118 a 123	Sequência do filme <i>Wall-e</i> (2008), assiste ao filme <i>Hello Dolly!</i> (1969) Print DVD	57
Figura 124 a 129	Sequência do filme <i>Wall-e</i> (2008), onde a personagem Eva assiste ao filme <i>Hello Dolly!</i> (1969) Print DVD	58
Figura 130/131/132	Sequência do filme <i>Wall-e</i> (2008), onde <i>Eva</i> restaura <i>Wall-e</i> Print DVD	59
Figura 133 a 138	Sequência do filme <i>Wall-e</i> (2008), onde <i>Eva</i> tenta contato com a memória de <i>Wall-e</i> Print DVD	60
Figura 139/140/141	Sequência do filme <i>Wall-e</i> (2008), onde <i>Eva</i> consegue de fato se conectar ao sentimentos <i>Wall-e</i> . Print DVD	60
Figura 142/143/144	Sequência do filme <i>Wall-e</i> (2008), movimento sutil da mão da a comprovação para <i>Eva</i> que <i>Wall-e</i> havia conseguido retomar suas memórias. Print DVD	61
Figuras 145 a 152	Diálogo entre Jéssica Rabbit e o Detetive Eddie Valiant, cena do filme <i>Uma cilada para Roger Rabbit</i> (1988) Print DVD	63
Figuras 153 a 156	Diálogo entre Betty boop e o Detetive Eddie Valiant, cena do filme <i>Uma cilada para Roger Rabbit</i> (1988). Print DVD	65

Figuras 157 a 160	Introdução do show de Jéssica Rabbit, em que o Detetive Eddie Valiant fica espantado com tamanha sedução visual, remontando à cena do filme <i>Uma cilada para Roger Rabbit</i> (1988). Print DVD	65
Figuras 161	1933 - Lançamento da personagem. https://mubi.com/films/betty-boop-md	66
Figura 162	1934 - Período em que teve de cobrir o corpo por conta da censura https://vimeo.com/56123299	66
Figura 163	1988 - Última aparição foi no <i>Uma cilada para Roger Rabbit</i> . Print DVD	66
Figura 164 a 173	Apresentação musical da personagem Jéssica Rabbit Print DVD	66/67
Figura 174	Capa do livro <i>Alice adventures in Wonderland</i> (1898). https://en.wikipedia.org/wiki/Alice%27s_Adventures_in_Wonderland#/media/File:Alicesadventuresinwonderland1898.jpg	70
Figura 175	Cartaz do filme em desenho animado na Disney Canon e originalmente estreou em Londres 1951. http://disney.wikia.com/wiki/Alice_in_Wonderland	70
Figura 176	Cartaz do filme <i>Alice no país das maravilhas</i> dirigido por Tim Burton, 2010 https://pt.wikipedia.org/wiki/Alice_no_Pa%C3%ADs_das_Maravilhas_(2010)	70
Figura 177	Pôster criado em 2009 para divulgação antes do lançamento, no Brasil, do filme <i>Alice no País das Maravilhas</i> (2010), dirigido por Tim Burton. http://projetosaladecinema.blogspot.com.br/2010/08/parte-2-filme-alice-no-pais-das_09.html	75
Figura 178	Pôster criado para divulgação do lançamento, no Brasil, do filme <i>Divertida Mente</i> (2015). http://setdecinema.com.br/divertida-mente-2015/	75
Figuras 179 a 182	Cenas do Filme <i>Divertida Mente</i> . Print do DVD	76
Figuras 182/184	Cenas do Filme <i>Divertida Mente</i> Print do DVD	77
Figuras 185 a 188	Cenas do Filme <i>Divertida Mente</i> Print do DVD	78
Figura 189/190	Cenas do Filme <i>Divertida Mente</i> Print do DVD	79
Figura 191/192/193	Cenas do Filme <i>Divertida Mente</i> Print do DVD	79
Figura 194	Wallpaper de divulgação do filme <i>Alice in wonderland</i> http://7-themes.com/6919772-alice-in-wonderland-movie-poster.html	81
Figura 195/196	Sequência do diálogo entre Alice ainda menina e seu pai Print DVD	83

Figura 197 a 202	Alice foge do noivado, e sai na perseguição do coelho até o buraco. Print DVD	84
Figuras 203 a 211	Sequência retirada do filme. Alice foge do noivado e persegue o coelho até o buraco. Print DVD	85
Figuras 212 a 220	Sequência onde o Chapeleiro explica como acontecem as coisas. Alice não aceita. então o chapeleiro diz: você perdeu sua muiteza... mudou alguma coisa ai dentro. Print DVD	86
Figuras 221	Jardim no castelo da Rainha Vermelha Print DVD	88
Figura 222	Imagem do filme “Edward Mãos de Tesoura” onde Edward esta fazendo sua escultura botânica) http://www.zupi.com.br/como-ter-um-belo-jardim/	88
Figura 223	Atris Mia Wasikowska no ato da captação com fundo em cromakey http://www.panoramaaudiovisual.com/pt/2010/04/21/alicia-en-el-pais-de-las-1-700-secuencias-con-efectos-visuales/	90
Figura 224	Início do processo de inserção das Animações Computadorizadas http://www.panoramaaudiovisual.com/pt/2010/04/21/alicia-en-el-pais-de-las-1-700-secuencias-con-efectos-visuales/	90
Figura 225	Resultado visual da amplitude tecnológica na produção de imagens tridimensionais http://www.panoramaaudiovisual.com/pt/2010/04/21/alicia-en-el-pais-de-las-1-700-secuencias-con-efectos-visuales/	90
Figuras 226/227/228	Cenas do Filme Wall-e. Print do DVD	102
Figura 229	Cena final do Filme Uma cilada para Roger Rabbit, personagens humanos interagindo com desenhos. Print do DVD	103
Figura 230	Cena do filme Divertida Mente, personagem diante da estante de esferas das memórias. Print do DVD	103
Figura 231	Ator Andy Serkis com equipamentos de motion capture. Macking of Planeta dos macacos Print do DVD	106
Figura 232	Cena do filme Uma Cilada para Roger Rabbit, interação entre desenho e humano. Print do DVD	106
Figura 233	Depoimento de Win Wenders ao documentário – Janela da Alma. Print do DVD	108
Figura 234/235/236	Princesas Disney – Branca de Neve e Florian / Cinderela e Príncipe Encantado / Aurora e Phillip (de A Bela Adormecida). http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Lista_de_casais_da_Disney_Princesa	110
Figuras 237 a 244	Cena do Filme Valente – Onde a personagem Merida rompe a tradição do arco e flecha. Print do DVD	110/111

Introdução	17
Capítulo I - A FORMA VISUAL DE REPRESENTAÇÃO	21
A formação de uma linguagem atrelada às técnicas	21
Evolução das técnicas artísticas de representação	24
Uma possível leitura do discurso visual nos filmes de animação	39
Apresentação do enredo dos filmes - Uma cilada para roger rabbit e Wall-e	40
Relações técnicas e aprimoramentos no discurso visual	45
Capítulo II - A POSSIBILIDADE VISUAL DE UMA FORMULAÇÃO DE IDENTIDADE	53
Memória e Significação	54
Antropomorfização e Compartilhamento Emocional	66
Corporiedade, Afeto e Memória	61
Sensualidade e Afeição	64
Capítulo III . PERCEPÇÃO SEXUAL	69
Ludicidade,(In?)consciência(?) e Verossimilhança	73
Verossímil?	82
Hibridismo, tecnologia e uma formulação estética	89
Possibilidades humanas da virtualidade cinematográfica	91
Composição plástica e/ou visual?	93
A animação cinematográfica como uma obra híbrida	94
Parâmetros sobre a Sexualidade e erotismo nas Animações Cinematográficas	95
BIBLIOGRAFIA	115
FILMOGRAFIA	119

Introdução

Este estudo é resultado do aprofundamento das pesquisas sobre características inerentes às produções de filmes em animação para o cinema, dando continuidade à investigação iniciada no meu mestrado, na qual lancei um olhar sobre a Arte, Técnica e Estética nas animações tridimensionais cinematográficas. Lembrando Foucault, "a ordem é ao mesmo tempo aquilo que se oferece nas coisas como sua lei interior, a rede secreta segundo a qual elas se olham de algum modo umas às outras e aquilo que só existe através do crivo de um olhar, de uma atenção, de uma linguagem"¹.

Nesse sentido, fixarei o olhar na organização de uma linguagem visual em torno das produções de animações cinematográficas, que serão analisadas, nesse trabalho, de forma cronológica para representar o processo evolutivo das técnicas e da abordagem no que se refere ao tema. Os filmes selecionados para a investigação foram: *Who Framed Roger Rabbit?* (*Uma cilada para Roger Rabbit* - 1988), *Wall-e* (2008), *Alice in Wonderland* (*Alice no País das Maravilhas* - 2010) e *Inside Out* (*Divertidamente* - 2015). A escolha de *Roger Rabbit* ocorreu graças ao avanço tecnológico significativo para a época de sua confecção, mas, sobretudo por desenvolver em sua narrativa a construção de personagens em dois mundos: o das animações e o dos humanos. Esta duplicidade interpelou-me expressivamente pela relação ambígua entre realidade e ficção, estabelecida também no filme *Wall-e*. Neste, porém, a tecnologia e os avanços técnicos possibilitaram a construção de robôs que assumem a condução imagética, de maneira que atores dão espaço restrito às animações. Quanto ao filme *Alice no País das Maravilhas*, a escolha centrou-se novamente na dubiedade humano/animação, entretanto com dois aspectos novos, qual seja, primeiro a convivência do humano, na figura de Alice, com a natureza em constante diálogo e, segundo, a humanização da natureza, isto é, os mesmos vícios humanos seriam representados nos animais, insetos e vegetais, que reproduziam os mesmos conflitos da humanidade. A postura humana é a de circunscrever a natureza nas relações conflituosas, dicotomizando e desqualificando-a, de maneira a relegá-la a componente secundário, diminuto e manipulável pelo humano. O filme

¹ FOUCAULT, Michel. *As Palavras e as Coisas*. São Paulo: Martins Fontes, p. 9-12.

Divertidamente foi escolhido para finalizar o ciclo de análises, pois o ser humano não apenas reage às emoções, como também as internaliza. Em linhas gerais, constrói-se, visualmente, a relação do ser humano com seus sentimentos. Duplicidades e dualidades das personagens, recursos técnicos e tecnológicos utilizados para contar as histórias e suas nuances tornar-se-ão questões basilares das discussões dos capítulos.

Assim, os capítulos a seguir darão continuidade à relação entre arte, técnica e estética, levantada durante o mestrado. Nesse trabalho, porém, foi possível introduzir a investigação sobre os procedimentos de que lançam mão o espectador durante a imersão em um filme de animação cinematográfica. Além disso, permitiu-se a construção de referenciais para o público das animações cinematográficas acerca de questões relativas à identificação da performatividade de gênero na constituição de uma percepção e de uma pedagogia visual.

Para dar precisão ao termo Animação Cinematográfica e melhor lidar com o objeto pesquisado, optei pelas seguintes definições: a Animação será o termo que carregará a representação dos aparatos técnicos na concepção artística de um filme animado e envolve características estéticas que facilitam a interpretação e a materialização do imaginário nas produções animadas (isso engloba as técnicas clássicas dos desenhos e os efeitos de computação gráfica tridimensional dos filmes). Para o termo Cinematográfico, considerei o dispositivo capaz de projetar imagens alinhadas em uma sequência de fotogramas, a uma dada velocidade, que traz aos olhos a ilusão do movimento contínuo. Devido a um fenômeno chamado “persistência da visão”, o espectador tem a possibilidade de visualizar o movimento, e, com isso, perceber a junção das sequências de imagens animadas que conduziram a uma narrativa verbal e visual, por meio da imersão na sala escura do cinema.

Dessa forma, será possível compreender que as salas de cinema deixam de ser mero suporte para exibição de filmes, mas contemplam um espaço importante das instâncias da produção e da circulação de conhecimento perceptivo, em que o espectador se coloca diante a uma espécie de educação cultural através dos sentidos. Assim, ao se apropriar da referência para um comportamento aliada à frequência nas salas de cinema, torna-se possível tal interlocução entre as percepções do cotidiano, projetadas sobre um discurso imagético nos filmes.

É preciso compreender que as salas de cinema, ao exibir as animações cinematográficas, participam do desenvolvimento humano destes espectadores,

enquanto aparato cultural e social, se vistas como um espaço de socialização. Kurt Lewin (1975:87-99) considera a influência social equivalente às experiências grupais e afirma que as variações individuais do comportamento humano com relação à norma são condicionadas pela tensão entre as percepções que o indivíduo tem de si mesmo e pelo ambiente psicológico a que pertencem ou já pertenceram.²

Nesse sentido, ao compreender o discurso visual atribuído aos filmes, será possível ao espectador agregar valores a seu desenvolvimento mental no que toca a alguns aspectos da sua identidade, por meio de uma construção contínua referente ao embate de códigos morais e éticos que regem o comportamento social e cultural desse indivíduo.

² LEWIN, Kurt (1975). *Teoria Dinâmica da Personalidade*. Trad. de Álvaro Cabral. São Paulo: Cultrix. p. 87-99.

Capítulo I - A FORMA VISUAL DE REPRESENTAÇÃO

Para traçar uma direção rumo às características essenciais que nortearão o início desta investigação sobre uma forma visual de representação nas Animações Cinematográficas, farei um esquema evolutivo sucinto, levando em consideração toda evolução histórica do cinema e privilegiando técnicas, aparatos tecnológicos e teorias que serviram de ponto de partida na construção deste olhar. Acreditando que ao fazer este apanhado estarei conectando os parâmetros inovadores que fizeram a diferença na construção estética que é possível observar nas produções de filmes animados contemporâneos, a premissa é encontrar pontos verdadeiramente contundentes na criação de contornos e gestos significativos em relação às imagens que compõem o discurso visual das Animações Cinematográficas.

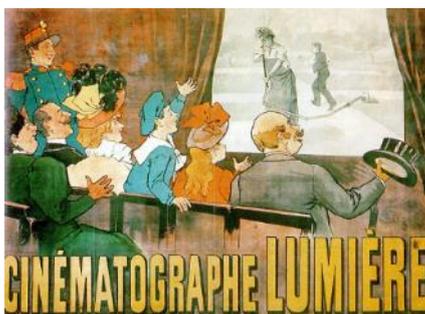
Porém, o fato desse recorte na história do cinema de animação ter um caráter sucinto não a exime do seu valor na construção histórica dentro dos estudos sobre as linguagens na arte do cinema. O objetivo é encontrar suportes simbólicos para analisar as nuances que constituem a Sensualidade e o Erotismo em torno dos filmes, com uma abordagem sobre as animações cinematográficas. Considerando a análise no momento presente, desenvolverei um constructo acerca das produções cinematográficas. Para tanto, percebo ser essencial distanciar-me um pouco - como um roteirista que constrói uma trama - pensando sempre em suas amarras, pequenos nós que farão a diferença no futuro da construção analítica. Lembrando, Hobbes “descreveu seu “método”. Para compreender a gênese e a forma da cidade e a origem da justiça, devemos identificar as partes que as compõem. De igual modo, para entender como funciona um relógio, devemos demonstrá-lo: só assim conseguiremos descobrir quais as funções das várias engrenagens”³.

A formação de uma linguagem atrelada às técnicas

Para estabelecer um marco na evolução das técnicas e tecnologias do cinema, levarei em consideração a primeira exibição de filmes que é datada de dezembro de 1895, quando os irmãos Lumière apresentaram suas fotografias postas em sequência e animadas em seu cinematógrafo. Foram exibidos filmes intitulados *A*

³ Apud. GINZBURG, Carlo. *Medo, reverência, terror*. São Paulo: Cia das letras. 2008, p. 18.

chegada de um trem à estação e A saída dos operários de uma fábrica, que deixaram o público espantado naquela ocasião⁴. Tal fato se deu com a apresentação do cinematógrafo, aparato que servirá de introdução para este levantamento, pois a partir dele que se deu o conceito de projeção de filmes em uma sala escura e que ganharia, mais adiante, o nome de cinema. O que busco não é entender como se estruturou esta Arte, mas compreender como o indivíduo pode se relacionar com uma obra cinematográfica, pois esta se tornou um grande catalisador de processos intrincados que merecem ser estudados e recuperados.



O cinema, ainda cinematógrafo, provocou uma reação emocional naqueles que assistiram aos filmes dos irmãos Lumière, o que se transformou em um reconhecimento do real.

Figura 1. Cartaz de uma das apresentações do cinematógrafo “grifo da reação dos espectadores”.

Figura 2/3. Vista externa/interna de uma sala de exibição

É nesse momento que percebo os primeiros passos desta Arte de escrever com imagens, isto é, a cinematografia, fazendo uma alusão à escrita para correlacionar com o desenho feito a mão, ou seja, a possibilidade artística de construir imagens e atribuir a elas movimentos. Nesse resgate, a partir de 1906, ocorreu a ampliação das possibilidades gráficas da animação para o cinema. Foi nesse período que o artista plástico e ilustrador James Stuart Blackton realizou o primeiro filme em desenho animado, intitulado *Humorous Phases of Funny Faces* e dois anos depois, o caricaturista francês Emile Cohl lançou *Fantasmagorie* (1908), considerado o primeiro curta-metragem produzido inteiramente em animação.

⁴ LUCENA JR., Alberto. *Arte da animação*. Técnica e estética através da história. São Paulo: Ed. Senac, 2005. p 40.



Período ligado às questões gráficas nas animações, em que teve início melhor elaboração visual das histórias. Figura 4. Cartaz da apresentação de James Stuart Blackton. Figura 5. Cena do filme *Fantasmagorie* (1908). Figura 6. Original de produção Winsor McCay desenho para *Gertie, o dinossauro* (1914).

Os trabalhos de Emile Cohl, além do traço excelente no que se refere aos desenhos, mostravam personagens ativos e com movimentos mais convincentes, marcados por uma das melhorias significantes das técnicas até então utilizadas para animação. Posteriormente, um artista de Nova York o que fazia ilustrações e tiras para jornal *Winsor McCay*⁵, descobriu na arte da animação uma maneira de dar vida às suas histórias, inserindo um novo olhar sobre as produções de animação. Iniciou-se um movimento sobre as questões gráficas destas animações. Era o momento de ser mais elaborado visualmente, assim como o contexto das histórias, cujas narrativas deveriam ser melhor elaboradas.

Esse foi o impulso que moveu o desenvolvimento das concepções artísticas nas animações cinematográficas, que fertilizaria estudos sobre a visualidade bem como as melhorias na qualidade estética inseridas, permitindo valorizar as salas escuras e promover o fortalecimento desta linguagem como espaços de “interação como se fosse um mercado de compras”, isto é, o cinema permitia o encontro das pessoas em outro espaço, para além dos já conhecidos. As técnicas artísticas que envolviam as animações desse período, também nutriam o desejo de se estabelecer como uma narrativa mais contundente e que aproximasse as animações cinematográficas de outras produções nos cinemas.

⁵ BECKERMAN, Howard. *Animation The whole story*. New York: Allworth Press, 2003, p.19.

Evolução das técnicas artísticas de representação

McCay decide então levar seu humor para as salas de cinema, e nesse período se fazia necessário a inserção de bons conteúdos, pois era início do século XX, marcado pelo nascimento das salas de cinema, cujas telas estavam sendo tomadas pela exibição de filmes com as personagens Gato Félix, Betty Boop e Mickey, que ganhavam visibilidade através de seus criadores⁶. A animação passava por um intenso processo de industrialização, tendo seu *boom* entre 1910 e 1940.

Em uma época em que as heroínas dos desenhos animados praticamente não apresentavam características sensuais, Betty Boop – desde o início de sua aparição – tem como marca registrada um intenso *sex-appeal*. A censura que abalou a indústria cinematográfica a partir de 1934 obrigou a personagem, Betty Boop, a “comportar-se”, isto é, a usar um vestido bem mais longo, a ser menos sexy e até a virar uma comportadíssima dona de casa com um pequeno cachorrinho. Max Fleischer tentou salvar a série com outras figuras de desenho animado, mas não obteve o sucesso esperado. O interesse do público por Betty foi diminuindo e o seu último *cartoon* foi feito em 1939. Em 1988, Betty ainda fez uma participação especial (como único personagem em preto-e-branco) no colorido *Roger Rabbit*.



Figura 7/8/9. Cenas do filme *Boop oop a doop* - Betty Boop, 1932.

Entre os anos de 1910 e 1940, fica evidente o desenvolvimento técnico e artístico na concepção das animações, pois havia vários artistas fazendo experimentações para dar mais velocidade às cenas e, assim, baratear o processo artístico e a confecção das animações. Dentre as experimentações artísticas e as técnicas que surgiram nesse período, em 1914, o animador norte-americano Earl Hurd criou o que seria considerado um marco na evolução tecnológica da confecção de

⁶ GUILLÉN, José Moscardó. *El cine de animación: en más de 100 longametrages*. Madri: Alianza, 1997. p. 9-10

animação cinematográfica. Earl desenhava sobre folhas de acetato, fazendo que as figuras e os personagens ganhassem independência dos cenários, que agora poderiam ser fotografias, pinturas ou de qualquer outra natureza⁷.

O uso do acetato foi institucionalizado como padrão na indústria e deu à animação o verdadeiro *status* de criação artística, pois a cada quadro posto em sequência tinha nele a impressão manual do artista. Porém, o sucesso desses filmes não poderia contar apenas com os avanços tecnológicos. Havia também um pensamento no aprimoramento sobre a criação de técnicas para transformar, de fato, esses desenhos em uma obra factível para virar filme e ser apresentado ao público. McCay deu início a tal pensamento ao levar as tirinhas que desenhava para os jornais, imprimindo a elas humor, principal característica da construção de suas histórias nesse veículo.

O que se tinha nesse momento eram animações conhecidas como *cartoons*, sobrecarregados de uma série de *gags*. No que se referia à confecção dos desenhos os “artistas aprenderam que para realizar um filme era necessário a continuidade da história, o desenvolvimento de personagens e uma boa qualidade artística em todo o processo de produção”⁸. É quando se instaura a busca pela qualidade técnica nas produções e a procura por um visual carregado de emoção. A partir disso, surge entre os animadores um movimento que passa a sistematizar as premissas básicas como diretrizes para facilitar o processo artístico da animação e estabelece regras gráficas.

Nessa busca pela criação de fórmulas que dessem ao desenho os movimentos e os gestos mais agradáveis, os animadores Franck Thomas e Ollie Johnston, dos estúdios Disney, escreveram, na década de 1930, o livro “*The illusion of life*”⁹ e nele definiram os 12 princípios básicos de animação. Ao apresentar esses princípios de animação, elucidarei características existentes na produção do desenho, que permitirão estabelecer a relação de percepção do signo com o interpretante, no caso o espectador, ao visualizar o emprego destas técnicas em um filme de animação cinematográfica. A compreensão dos gestos facilitará a condução da significação.

⁷ LUCENA JR., Alberto. *Arte da animação*. Técnica e estética através da história. São Pajulo: Ed. Senac, 2005. p. 58-60

⁸ WEBSTER, Chris. *Animation: the Mechanics of Motion*. Burlington, MA: Focal Press, 2005, p. 42.

⁹ THOMAS, Frank, and Ollie Johnston. *Disney Animation: The Illusion of Life*. New York: Abbeville Press, 1981.

Segue abaixo, de forma resumida e em uma tradução livre, cada princípio básico criado pelos estúdios Disney para a confecção de um desenho animado. Cada princípio será sucedido por imagens do filme que leva a assinatura Tex Avery, *Uma cilada para Roger Rabbit* (1988).

1. Ação secundária (*Secondary Action*): tomemos, como exemplo, a movimentação dos braços numa caminhada; vemos que as ações secundárias reforçam a ação primária, ou aprimora o estado de ânimo da personagem sem desviar a atenção do espectador quanto sua ação principal;



Figura 10/11/12. Sequência de imagens retirada do filme *Uma cilada para Roger Rabbit* (1988)

2. Aceleração e desaceleração (*Slow In/out* ou *Easy in/out*): entenderemos que este princípio trabalha com a progressão do movimento. A aceleração e a desaceleração contribuem para dar veracidade à animação no que diz respeito ao movimento. Em animações voltadas ao humor, pode-se infringir este princípio, de modo a estabelecer graça cômica, ampliar a percepção de caráter ficcional;



Figura 13/14/15. Sequência de imagens retirada do filme *Uma cilada para Roger Rabbit* (1988)

3. Amassar e esticar (*Squash and Stretche*): aqui se busca a ilusão de peso e de volume no decorrer da movimentação. Tomemos como exemplo uma bola que, ao cair no chão, tende a se deformar devido à força da gravidade, que “puxa” a parte que está mais próxima ao chão, como se fosse um ímã. Esse princípio pode ser

aplicado a diálogos e expressões faciais (e para tal, observemos o exagero nos *cartoons*);



Figura 16/17/18. Sequência de imagens retirada do filme *Uma cilada para Roger Rabbit* (1988)

4. Animação alinhada e animação pose a pose (*Straight Ahead and Pose-to-pose*): esses são métodos de trabalho diferenciados e pensados, originalmente, para a animação bidimensional (com a evolução das tecnologias estes princípios também se aplicariam à animação tridimensional). O uso da animação alinhada se faz da seguinte forma: o ilustrador desenha as sucessivas poses de uma personagem, fazendo assim todos os desenhos necessários para que uma dada sequência ou história se complete. Já na *pose-to-pose*, o ilustrador faz apenas os desenhos-chave (conhecidos como *key drawings*) com bastante apuro, mas deixa que assistentes preencham os intervalos;



Figura 19/20/21. Sequência de imagens retirada do filme *Uma cilada para Roger Rabbit* (1988)

5. Antecipação (*Anticipation*): este princípio pode ser utilizado para ampliar o efeito dramático de uma ação ou até mesmo ressaltar um sentimento em uma personagem, pois esse princípio tem por finalidade anunciar uma ação que se deseja focar. Tomemos como exemplo a respiração de um nadador antes de saltar de um trampolim;



Figura 22/23/24. Sequência de imagens retirada do filme *Uma cilada para Roger Rabbit* (1988)

6. Apelo (*Appeal*): é necessário pensar que o *appeal* é a regulamentação do perfil dramático, quando a estética é a performance da personagem. Tomemos como exemplo o carisma de um ator, ou ele tem ou não tem; nas personagens animadas, porém, o que define se terão ou não apelo é o talento de seus ilustradores;



Figura 25/26/27. Sequência de imagens retirada do filme *Uma cilada para Roger Rabbit* (1988)

7. Arcos (*Arcs*): esse é um princípio que está ligado, principalmente, aos movimentos de braços, cabeça, olhos nos humanos e/ou animais. Pois, é preciso observar que a maioria das ações orgânicas se dá em forma de arco, mesmo que o percurso seja muito suave; ao obedecer a esse princípio, pode-se criar movimentos mais naturais, mais fluídos;



Figura 28/29/30. Sequência de imagens retirada do filme *Uma cilada para Roger Rabbit* (1988)

8. Continuidade e ações sobrepostas (*Follow Through e Overlapping*): em um primeiro momento, pode parecer que esse princípio remeta ao de aceleração e desaceleração, porém se refere ao objeto/corpo que está em movimento e não ao movimento de parar propriamente dito. Portanto ele se relaciona com o fato de nenhum ser vivo e mesmo objetos pararem de uma só vez, rigidamente, em bloco. A

ação sobreposta refere-se aos movimentos de objetos que não têm ações próprias e/ou que são regidos por outros movimentos, cuja hierarquia precisa ser compreendida;



Figura 31/32/33. Sequência de imagens retirada do filme *Uma cilada para Roger Rabbit* (1988)

9. Desenho sólido ou Personalidade (*Solid Drawing*): esse princípio aplica-se a todos os tipos de desenho, seja para animação e/ou até mesmo para os de cunho acadêmico. Tal princípio está ligado aos fundamentos dos desenhos, de maneira que as personagens distingam-se umas das outras, assumindo suas idiossincrasias e diferenças quanto ao peso, volume, altura, solidez;



Figura 34/35/36. Sequência de imagens retirada do filme *Uma cilada para Roger Rabbit* (1988)

10. Encenação (*Staging*): esse é um princípio que está ligado à maneira de a personagem se apresentar em cena, poses, ações, expressões que revelam suas ideias ou pretensões e dramatizam suas ações. O princípio de *staging* recorre aos efeitos de câmera e enquadramento e por tomadas longas ou curtas, *closes* ou planos mais afastados. Esse princípio, porém, não inclui muitas ações ou muita movimentação de fundo de uma sequência. Para não confundir o público, é preferível eleger uma só ação, a não ser que o objetivo seja criar essa confusão ou embaralhar ações;



Figura 37/38/39. Sequência de imagens retirada do filme *Uma cilada para Roger Rabbit* (1988)

11. Exagero (*Exaggeration*): ao comparar a imagem real com o desenho, muitas vezes, permite-se certo exagero para criar maior naturalidade. Existem nuances no filme *live-action* que podem ser muito perceptíveis visualmente, mas pouco se fazem ver nas animações. Esse é um princípio usado na estética *cartoon* por se aproximar bastante da caricatura, porém, se mal administrado ou não executado com bom senso, corre-se o risco de a animação perder impacto, interesse e/ou sentido;



Figura 40/41/42. Sequência de imagens retirada do filme *Uma cilada para Roger Rabbit* (1988)

12. Temporização (*Timing*): esse é um dos princípios mais sérios, ligados à técnica de animar, pois trata-se da aplicação dos movimentos reais à animação, pensando basicamente, na quantidade de desenhos que são feitos entre duas poses de uma personagem. Com poucos desenhos entre uma pose e outra, a ação parecerá mais rápida e súbita; o mesmo ocorre se o inverso for feito: ao inserir mais desenhos entre as poses, a ação se torna mais lenta. A maioria das animações é feita a partir de dois parâmetros do *timing*, conhecidos como *on twos* – em que um desenho é fotografado em dois *frames* de filme; *on ones* – em que temos um desenho fotografado em cada *frame* do filme. Obter o domínio sobre o *timing* é fundamental, pois é a forma pela qual um ilustrador dará às personagens emoção, revelando suas reações, explicitando o “clima” no qual estarão mergulhados. Este é o verdadeiro motivo que leva animadores a estudarem princípios de interpretação, encenações, expressão corporal e desenvolvimento físico no palco e diante das câmeras.



Figura 43/44/45. Sequência de imagens retirada do filme *Uma cilada para Roger Rabbit* (1988)

Nesse sentido, o estudo relaciona os princípios de animação utilizados para dar forma ao gesto e à emoção, bem como perceber o nexos entre a forma e o discurso visual nas animações cinematográficas.

Além disso, o estudo contemplará também a inserção de códigos ligados à imposição biológica do sexo homem(masculino) e mulher(feminino) evidenciada pelo discurso visual. Os princípios básicos de animação são utilizados de forma assertiva na confecção de imagens referenciais e estas são essenciais para a compreensão da cena no contexto do filme. É possível afirmar que tanto os critérios visuais quanto a escala e o peso das personagens e/ou dos objetos envolvidos na cena são carregados de emoção, em que a qualidade do sentir está diretamente associada ao bom controle do *timing* na animação. *Timing* é a ligação da qualidade de influenciar o espectador no ato imediato da ação. Diante da incapacidade de retroceder às sucessivas ações na qual está relacionada a ideia de tempo real para personagens animadas – objetos/animais –, o *timing* é a operação artística que envolve um movimento sutil entre desenhos na ação, ou seja, é a qualidade de dar significado ao movimento a partir da qualidade técnica.

A estória, ao ser contada, interpretada e conduzida visualmente, desenvolve percepções sobre o tempo, de modo que esses três elementos constroem a personagem, que traduz ações ao espectador. As dimensões físicas, isto é, o volume e a massa do objeto/personagem, deixam evidentes características como leveza, consistência, agilidade e lentidão. Isso significa que não basta termos uma boa ilustração de um objeto ou personagem, faz-se necessário um conhecimento aprofundado das técnicas para imprimir sobre o desenho seu volume e massa, para fazê-lo movimentar-se de forma a convencer o espectador.

Para criar um paralelo visual quanto à utilização dos doze princípios básicos de animação, utilizei de algumas sequências de imagens retiradas do filme *Uma cilada para Roger Rabbit* (1988), pois o motivo desse paralelo é quanto às

dimensões acerca da estética Disney e as relações de extrapolação visual criado por Tex Avery, como técnicas que avaçavam no sentido do discurso visual. Um exemplo contundente da aplicação dos princípios básicos criados pelos Estúdios Walt Disney foi em 1937, ano de lançamento do primeiro longa-metragem de animação, baseado em um dos contos de fadas dos Irmãos Grimm: *Branca de Neve e os Sete Anões*. Nele, construiu-se uma animação cinematográfica privilegiando a emoção como elemento estético.

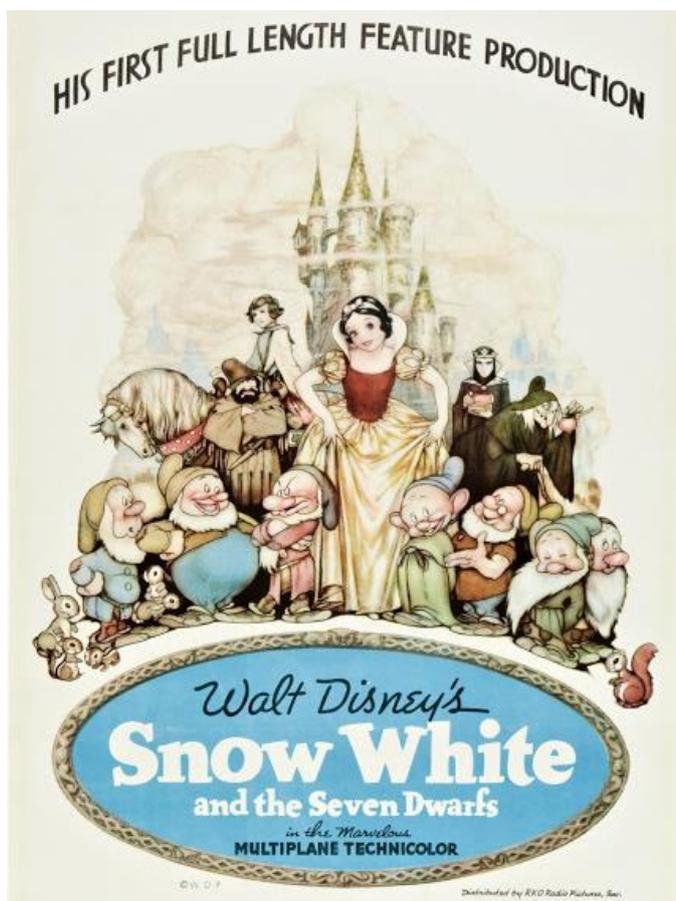


Figura 46. Cartaz do filme *Branca de Neve e os Sete Anões*, de 1937.

Figuras 47/48. Imagens da produção dos desenhos em acetato.

Esse filme pode ser considerado o que melhor representa a evolução das técnicas de animação cinematográfica dentro do período em que se instauravam as premissas técnicas básicas para a confecção das animações. O filme atinge grande aceitação, não somente por utilizar-se das técnicas de animação clássica¹⁰, como

¹⁰ O desenho sobre o acetato será considerada uma forma clássica do cinema de animação, por ser um processo artesanal de desenho que, postos em sequência, apresentam em seu produto final, a arte, a expressão e o toque do animador.

também por ter surpreendido o público: um desenho animado apresenta uma história envolvente que poderia ser comparada aos filmes “*live-action*”¹¹.

Nesse movimento da animação, o filme *Branca de Neve e os Sete Anões*¹² é um representante significativo para ilustrar o ápice das possibilidades técnicas de animação clássica, obtidas a partir dos avanços até esse período. Porém, com o passar dos anos, a técnica clássica do desenho feito a mão se aprimorou e foi largamente ampliada, assim como as possibilidades de experimentações acerca das produções de animação. Com o passar dos anos e com os avanços das tecnologias, surgem as animações tridimensionais analógicas e digitais.

O aprimoramento das tecnologias digitais permitiu construir um novo paradigma acerca da animação tridimensional. Para evitar conflitos sobre os termos utilizados e desmistificar a tecnologia, empregarei o termo tridimensional ao invés da sigla 3D. Busco desvincular a técnica de animação computacional tridimensional da tecnologia de projeção em três dimensões (3D).

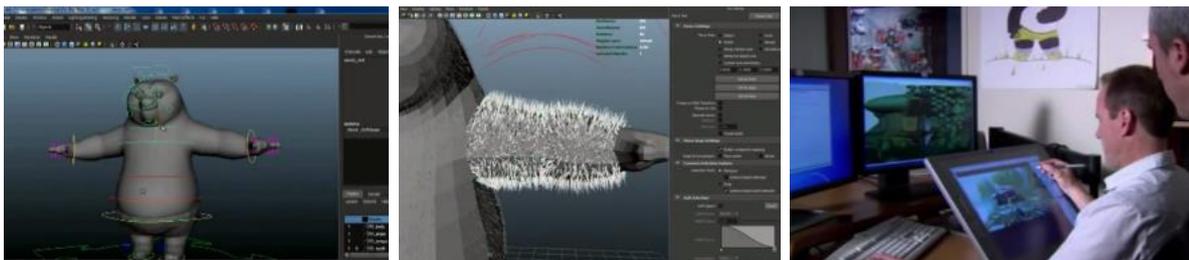
O tridimensional é, antes de tudo, uma técnica digital para modelagem e animação de objetos sobre uma plataforma virtual, em um ecrã computacional. Tal técnica pode ser entendida como a sucessora da animação por *stop motion*, em que a figura animada era modelada artesanalmente, como uma escultura, e animada a partir de fotografias quadro a quadro, sequenciadas manualmente. Já a animação tridimensional parte do princípio que em um monitor pode controlar um esqueleto virtual, formado por *rigging*, que trará as bases para que este corpo seja animado, e assim, todos os membros, olhos, bocas, roupas, etc., da figura tridimensional sejam movimentados e animados.



Figuras 49/50/51. Confeção de animação *stop motion*-macking of Wallace E Gromit

¹¹ Dir-se-á de filmes filmados com pessoas e cenários atuantes.

¹²O filme alcança a forte aceitação do público, encantado por seus efeitos, o que o levou a conquistar o prêmio do Oscar® especial da Academia de Artes e Ciências Cinematográficas de Hollywood.



Figuras 52/53/54. Confeção de animação *tridimensional* - *making off Kung-fu Panda*(2008).



Figuras 55/56/57. Confeção de animação *3D estereoscópico* - *making off Brasil animado*

Em conjunto com as duas técnicas citadas acima (da animação por *stop motion* e a animação tridimensional), temos a tecnologia de projeção estereoscópica – 3D – que parte do princípio da ilusão de três dimensões, inserindo a profundidade na imagem perceptível aos olhos. Para compreender seu funcionamento, é preciso entender como se constitui o processamento da imagem pelo cérebro e a partir de qual momento ocorre a mistura de duas imagens (do olho direito e a do olho esquerdo). A noção de profundidade advém da mistura das imagens captadas separadamente pelos olhos.



Figura 58/59. Visualização do resultado da imagem com óculos polarizador 3D.

A imagem em três dimensões nas salas de cinemas é obtida ao projetar-se ao espectador as duas imagens mescladas e, com um óculos apropriado para assistir ao filme, as imagens são filtradas por lentes polarizadoras (como é possível observar

na figura 58/59), perceptível aos olhos do espectador separadamente, ou seja, da mesma forma como se estivessem observando uma cena tridimensional do dia a dia.

O cérebro, ao recebê-las, é enganado e realiza o processamento que determina a profundidade. Este processamento tecnológico só é possível a partir da apropriação de imagens captadas por câmeras especiais ou tratamentos visuais particulares a softwares específicos. Essa tecnologia, porém, não é tão recente; a sensação visual de profundidade foi descoberta em 1838 por Wheatstone¹³.

É essencial conhecer essa possibilidade de compreensão da profundidade de uma imagem tecnológica para que possamos entender sua aplicação na construção de um visual sedutor ao espectador. Cabe ressaltar quais as características definidoras desses processos técnicos e tecnológicos influenciaram na melhoria da visualidade e, conseqüentemente, nas narrativas das Animações Cinematográficas. Foi no final da década de 30 do século passado que a estereoscopia começou a ser utilizada nas animações. Nesse período também se iniciou outra possibilidade de experimentar as sensações de profundidade no tridimensional, a partir da imersão dos espectadores nas salas de cinema. Tal representação visual trabalha com a imagem em uma perspectiva, um artifício que permite criar a ilusão de profundidade numa imagem plana, ou seja, visualmente tem-se a ilusão da tridimensionalidade de uma imagem que está em uma superfície bidimensional. Essa ilusão de tridimensionalidade possibilita uma riqueza nos detalhes, aumentando representação da realidade. Porém, é preciso entender que os modelos auxiliam na compreensão da imagem e não pertencem a ela originalmente.

A perspectiva é uma espécie de educação do olhar (uma convenção), um artifício cuja eficiência é auxiliar na compreensão das imagens, o volume que se pretende dar aos objetos. A perspectiva é dada a partir de um olhar fixo para a busca de um ponto de fuga, uma linha do horizonte que guia o caminho dos objetos, mas no cinema esse ponto está em movimento, a construção do espaço se faz na não resistência da imaginação em atribuir espaço a esta imagem. Afinal, não se olha para as imagens somente com os olhos, mas com o corpo como um todo, que traz consigo uma bagagem perceptiva e, com elas as dimensões palpáveis na formulação das proporções espaciais dos objetos na imagem. Dessa forma, é possível dizer que o

¹³ GODOY, H. A. S. “A Imagem Tridimensional e o Documentário”. Publicado no site da Revista do programa de mestrado em cultura visual FAV/UFG, em outubro de 2005. <<http://www.revistas.ufg.br/index.php/VISUAL>> acesso em junho de 2012.

uso de uma determinada perspectiva da forma para a criação da tridimensionalidade mas não garante – por si só – o efeito de realismo. É preciso dar emoção a essa forma para que seu discurso visual seja aceitável.

A exploração visual desenvolve-se acerca da possibilidade de criar mundos paralelos que só existiam no imaginário de artistas e criadores. O avanço tecnológico proporcionou a capacidade de materializar esses imaginários e propiciar uma qualidade estética mais volumosa, como uma nova experiência para apreciar o conteúdo dos filmes.

O uso da técnica de estereoscopia no cinema é chamado popularmente de 3D e promoveu grandes possibilidades estéticas, dando um novo impulso para o cinema nas duas últimas décadas. Esse fato criou um entusiasmo na indústria cinematográfica e muitas produções utilizaram desse recurso visual nos filmes, fazendo crescer o número de salas de exibição digital desta tecnologia.

As Animações Cinematográficas foram parte fundamental e precursora desse *boom* da tecnologia 3D nas salas de cinema no final do século XX, pois com a associação da modelagem computacional tridimensional à tecnologia 3D surge maior facilidade em subverter ou desafiar leis e convenções do mundo como o conhecemos. Afinal, essa é uma característica básica que vinham buscando os artistas desde o início das experimentações cinematográficas de animação: uma representação visual que ao mesmo tempo se assemelhasse à percepção humana, mesmo que esta fosse posteriormente subvertida, sem perder de vista as questões relativas ao contexto das histórias, buscando formas de instigar e emocionar o espectador na mesma profundidade que a imersão no cinema *live-action*. Essa foi uma maneira que as produtoras de animações acharam para firmar espaço na indústria do entretenimento cinematográfico.

Nessa tentativa de permear o patamar da indústria do entretenimento, em que se encontram possivelmente os filmes *live-action*, já que exibições nas salas de cinema são autossustentáveis, artistas continuam inovando na confecção de animações cinematográficas. Assim, esses artistas, se valeram da performance (captação dos gestos e expressões) dos próprios humanos em atuação para clarear aos olhos do espectador este movimento¹⁴ das personagens virtuais. Essa técnica

¹⁴ Técnica conhecida como *Motion Capture*. Nas produções cinematográficas, o termo refere-se a gravar ações de atores humanos e usar tais informações para animar modelos de personagens virtuais.

ampliaria ainda mais os laços verossímeis com os espectadores. Partindo desses avanços tecnológicos, técnicos e artísticos na produção das animações cinematográficas, é notória a busca por recriar, com fidelidade, as imagens do cotidiano; mesmo que ficcionais, essas imagens assumiriam tom de verdade devido à semelhança das formas e dos gestos do cotidiano do espectador, mesmo que retratada de forma lúdica com personagens não humanas. As produções cinematográficas se utilizavam dos avanços tecnológicos para executar, com maior clareza, realidades paralelas, porém visualmente possíveis, como no *remake* de 2001, *Planeta dos Macacos*¹⁵ (*Planet of the Apes* – figura 60), em que se apropriou das técnicas e dos aprimoramentos tecnológicos para se produzir a impressão de verdade humana aos animais tridimensionais – macacos – projetados nas salas de cinema.



Figura 60. *Motion Capture* ou *Performance Capture* - *making off Planeta dos macacos* (2001)

Cabe dizer então, que o cinema cumpre, desde o seu surgimento, uma dupla função: primeiro, ao projetar o filme na sala escura, o espectador projeta seus desejos e emoções nesse filme; segundo, o espectador se reconhece nas personagens e se identifica com as histórias. Como afirma Edgar Morin: quanto a mais banal “projeção” sobre outrem – o “eu ponho-me no seu lugar” – é já uma identificação de mim com o outro, identificação essa que facilita e convida a uma identificação do outro comigo; dessa forma, esse outro tornou-se assimilável¹⁶.

Quando se inclui a face, os dedos ou quando se capturam expressões sutis, é frequentemente referido como *Performance Capture*.

¹⁵ A primeira versão do filme é de 1968.

¹⁶ MORIN, Edgar. *A Alma do cinema*. In: XAVIER, Ismail (org.). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Edições Gerais Graal/Embrafilmes, 1983, p.143 a 172.

As Animações Cinematográficas se tornaram, então, a projeção desse outro, quando essas produções deixaram de se vincular somente às características técnicas que as precedem e se vertem na construção de uma linguagem própria (levando em consideração as intangíveis possibilidades visuais possíveis de se produzir graças aos aprimoramentos digitais) dentro dos gêneros cinematográficos. Fica em evidência novamente o paradigma acerca da relação da estética e do conteúdo, pois as Animações Cinematográficas seriam mais criteriosas quanto ao conteúdo, poupando seus espectadores de uma saturação tecnológica, ou seja, filmes que têm atrelados o discurso visual às narrativas verbais tornar-se-iam cada vez mais constantes nas salas de projeção.

Ao apropriar-se dessas amplitudes tecnológicas, técnicas e de linguagem, as Animações Cinematográficas seriam mais acessíveis e satisfatórias para os espectadores. Sendo assim, os roteiros tornaram-se mais conceituais, com mais força e contundência, o que permitiu narrativas amplas de sentido. Mesmo dando mais consistência aos textos, ainda faltava dar às personagens algo que as desvinculassem das “carinhas divertidas animadas” e as transformassem, de fato, em uma simulação verossímil que viesse a se tornar uma encenação do próprio espectador. Nesse momento, a tecnologia utilizada na captação do movimento trouxe às animações traços e gestos humanos, possibilitando ao público reconhecer sua animalidade, o que contribuiria para conduzi-lo à identificação.

É a partir dessa observação em torno da sensualidade da forma e o discurso narrativo visual nas animações cinematográficas, que nortearei os indícios de um erotismo existente no reconhecimento visual das formas. Assim, será possível compreender o percurso da percepção no que se refere à identificação do espectador com as imagens.

Essa sensualidade encontrada em algumas produções deve ser entendida como matéria-prima da representação fílmica na construção de sentidos, diante das inúmeras formas e detalhes inseridos nos objetos animados e nos elementos simbólicos representativos da percepção dos modos humanos. Esse jogo de ação – carregado de sensualidade – desenvolve-se no filme *Uma Cilada para Roger Rabbit*. Em diversas cenas se faz notória a presença de códigos sociais do homem (ser biológico do sexo masculino) e é imitado, ou melhor, interpretados e atribuídos visualmente ao coelho.

Vale ressaltar que, através de um discurso visual sobre a apropriação de técnicas diversas, é possível dar forma, gestos e expressões que reforçam a emoção e o impacto interno que é causado pelo filme sobre seus espectadores nas salas de cinema. Os parâmetros que cercam a compreensão e a percepção sobre as formas me possibilitou sustentação teórica para traçar uma rota de análise dos filmes de animação cinematográfica.

Uma possível leitura do discurso visual nos filmes de animação

Para a leitura do discurso visual nos filmes de animação, farei um recorte sobre dois filmes que me serviram para o exercício de criar as bases visuais simbólicas, através da observação da relação de imagens construídas pelas sequências de cenas representativas da sexualidade nas animações cinematográficas. Esse primeiro exercício tem como base um conjunto de princípios em relação ao físico do ser e a sua sexualidade, estabelecendo como parâmetros as formas e os gestos carregados de elementos simbólicos.

Para iniciar, utilizarei como objeto os filmes *Uma cilada para Roger Rabbit* (1988) e *Wall-e* (2008), seguindo a mesma posição que tenho investigado desde o início deste capítulo, em que propus um esquema evolutivo do cinema de animação, explicitando o valor das relações pictóricas no decorrer dos avanços técnicos e estéticos envolvidos nos filmes. Nessa orientação simbólica que permeia os filmes, é essencial resgatar conceitos sobre a teoria semiótica de *Charles S. Peirce* acerca da tríade de significação entre o “signo-objeto-interpretante”¹⁷ para a semiótica. A teoria de Peirce observa as coisas e sua ligação com o pensamento, tentando entender os significados, a fim de construir um sentido na relação dos planos da expressão, que abriga qualidades sensíveis para interpretação, parâmetros que nortearão essa abordagem sobre a Sensualidade e o Erotismo como investigação de signos que se tornam convencionais através da experiência sensória que o espectador interioriza na imersão das salas com projeção das Animações Cinematográficas. Utilizarei a definição da teoria de Peirce estabelecida por Santaella no livro *A percepção uma teoria da semiótica*, em que descreve o signo como “algo (qualquer coisa) que é determinado por alguma coisa que ele representa. Essa representação produz um

¹⁷ SANTAELLA, Lúcia. *A Percepção uma teoria semiótica*. São Paulo: Experimento, 1998, p.33-51.

efeito, que pode ser de qualquer tipo (sentimento, ação ou representação), em uma mente atual ou potencial, sendo esse efeito chamado interpretante. Para funcionar como signo, basta alguma coisa estar no lugar de outra, isto é, representando outra”¹⁸.

Ao aplicar esse conceito do signo sobre as sequências de imagens, é possível exemplificar essa relação simbólica presente no signo, dividindo em três momentos esta análise: inicialmente, vou descrever o enredo dos filmes; posteriormente, relacionar as técnicas que envolvem estas produções e, por fim, explicitar cenas nas quais são notórias a presença dos códigos sociais atribuídos ao homem (ser biológico macho) e à mulher (ser biológico fêmea) que se tornam um mecanismos de identificação física do espectador, independente da sua forma simbólica.

Apresentação dos filmes *Uma cilada para Roger Rabbit* e *Wall-e*

Uma cilada para Roger Rabbit (1988)

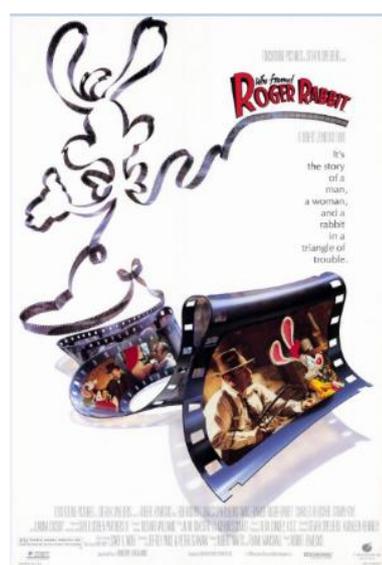


Figura 61. Cartaz do Filme *Uma cilada para Roger Rabbit* (1988). Figura 62. Fan'art da Personagem Jéssica Rabbit (2013). Figura 63. Cartaz de estreia no Brasil do filme *Uma cilada para Roger Rabbit* (1988).

A estória é ambientada em Hollywood - Califórnia, por volta década de 1940, coexistindo com um universo paralelo chamado Desenholândia, onde habitam os desenhos vizinhos aos estúdios Maroon Desenhos e a Corporação ACME. Roger

¹⁸ SANTAELLA, Lúcia. *A Percepção uma teoria semiótica*. São Paulo: Experimento, 1998. P.39

Rabbit é uma estrela dos curtas-metragens de animação que passa por problemas, pois corre o boato de que Jessica Rabbit, a esposa de Roger, teria um amante. Na tentativa de ajudar R.K. Maroon, o dono da Maroon Desenhos, contrata o detetive particular, Eddie Valiant, que, depois de relutar, aceita o trabalho. Ao começar a investigação, vai a uma apresentação musical de Jessica Rabbit, em um clube privado no final de um beco. Após a apresentação é fotografada pela janela, literalmente, brincando de "pirulito que bate-bate" com Marvin Acme, o dono da Corporação ACME e da Desenholândia.



Figura 64 a 69. "Pirulito que bate-bate" é o sugestivo nome do jogo com que Jessica e Marvin Acme estão brincando, e que Eddie fotografa.

No dia seguinte, após entregar as fotografias para Roger Rabbit, Marvin Acme é encontrado morto e Roger se torna o principal suspeito do assassinato. Durante a averiguação da cena do crime, o juiz Doom, da Corte Superior Distrital de Desenholândia e sua Patrulha Desenho, composta por doninhas, estão ansiosos para usar a mistura de produtos químicos capaz de dissolver desenho, chamada de

“Caldo”, para condenar Roger Rabbit, assim que for encontrado. Chegando ao seu escritório, Eddie, o detetive, se depara com Baby Herman, personagem coadjuvante nos curtas-metragens da Maroon Desenhos, que veio defender o amigo Roger. Neste ínterim, Baby Herman deixa escapar a informação de que o testamento que Marvin Acme teria deixado, desapareceu, e deveria ser encontrado até à meia-noite. Roger está escondido no escritório de Eddie, sem a sua permissão; porém, após descobrir que o coelho está em seu trabalho, acaba por ajudá-lo a investigar o caso mais profundamente, e, para isso, contará com a ajuda de sua ex-namorada, Dolores, e de Benny, um táxi Desenho.

As investigações se iniciam por Jessica, peça chave em todo o caso. Eddie descobre que a sensual mulher foi forçada por Maroon a se relacionar com Acme. Pouco tempo depois, Maroon confessou que também foi chantageado, mas foi baleado e morre antes de revelar a Eddie o verdadeiro criminoso. Nesse momento, Eddie vê Jessica fugindo e a persegue até a cidade dos Desenhos. Quando se encontram, Eddie, Jessica e Roger são capturados por Doom e sua Patrulha de doninhas, que os levam ao armazém da ACME e revela seus planos de comprar a Desenholândia, a Companhia ACME e a Maroon Desenhos. Isso acontecerá após construir um veículo que irá, através de um canhão hidráulico pressurizado capaz de expelir a mistura química, acabar com todos em Desenholândia. Roger e Jessica estão presos e lutam para evitar ser atingidos pelo jato de “Caldo”. Enquanto isso, Eddie se liberta e se livra das doninhas, por meio de várias atitudes cômicas que faz com que os desenhos morram de uma hilaridade fatal.

Após a briga de Eddie e Doom entre os produtos encontrados aleatoriamente no interior da fábrica ACME, o detetive esmaga seu rival com um rolo compressor, e, para surpresa de todos, não mata Doom, o que fica evidente que Doom também é um Desenho, o mesmo que matou o irmão de Eddie por vingança, no passado. Logo após a revelação, Eddie abre uma válvula do veículo, que lança jatos do líquido químico banhando Doom com a mistura que o dissolve. O veículo continua se movendo no mesmo momento em que Eddie liberta Roger e Jessica, até que rompe a parede da fábrica que faz fronteira entre a ACME e a Desenholândia. Os Desenhos entram no armazém para ver o que aconteceu e Eddie pede a Roger que leia o poema de amor para sua esposa, descobrindo, assim, que se tratava do mesmo papel do testamento de Marvin Acme, que fora escrito com tinta que desaparece/reaparece.

Os Desenhos comemoram com o testamento em mãos, Desenholândia pertence aos Desenhos a partir daquele momento e tudo acaba bem entre Roger e Jessica, assim como com Eddie e Dolores, que reatam o namoro.

Wall-e (2008)

A estória é ambientada em 2805 d.C, o planeta Terra foi coberto por lixo e após a evacuação de toda população para grandes naves estelares totalmente automatizadas, a Terra se tornou muito tóxica para suportar a vida. Após alguns anos, sobrou no planeta apenas o robô compactador de lixo "Wall-e" e sua barata. O nome do pequeno robô WALL-E é uma sigla a partir das iniciais de Waste Allocation Load Lifter - Earth Class, em uma tradução livre, Compactador e Organizador de Cargas – Classe Terra; sua função é compactar o lixo e organizá-lo na tentativa de limpar o planeta, mas com o passar do anos, solitário, desenvolveu sensibilidade ao assistir exaustivamente à cena romântica do filme *Hello, Dolly!*, e assim passou a coletar artefatos do lixo.



Figura 70. Cartaz de divulgação do filme *Wall-e* (2008). Figura 71. Wallpaper do filme (2012).

Enquanto realiza seu dever diário, o pequeno robô quadrado descobre um broto de planta crescendo entre os entulhos, recolhe e o armazena em sua casa, um pequeno depósito próximo de onde uma espaçonave aterrissa, deixando outro robô todo futurista – EVA – uma sigla que parte das iniciais Extraterrestrial Vegetation Evaluator, em tradução livre seria um robô Avaliador Extraterrestre de Vegetais, enviado pela nave estelar da megacorporação BnL (Buy-n-Large), conhecido como

Axion, onde os humanos habitam. EVA flutua sobre as superfícies e tem a obrigação de scanear o planeta em busca de vegetação. Wall-e se apaixona pela hostil EVA, que aos poucos, se rende às investidas do robô.

Durante uma tempestade de areia, Wall-e leva EVA ao seu depósito e fica animado para mostrar e demonstrar seus “achados” e entrega para EVA, de forma cordial, o broto; a robô o scaneia automaticamente, detecta origem vegetal e o guarda, cumprindo sua missão – achar vegetais. Depois disso, e entra em módulo espera e envia um sinal para a nave.

Wall-e acredita, por algum tempo, que EVA havia parado e tentou formas de reativá-la, porém as tentativas fracassam. Em seguida, uma nave volta para resgatar EVA e levá-la para Axion; nesse momento, a atitude de Wall-e é se segurar agarrado em seu casco. Em Axion, por sua vez, os seres humanos são obesos, pois passam séculos vivendo a partir de sistemas automatizados, até mesmo o capitão da nave deixa o controle de Axion ao piloto automático robótico denominado Auto.

Wall-e segue EVA até o capitão com a amostra da planta no holo-detector da nave, que emite um sinal de que a Terra é habitável novamente, necessitando que a nave, Axion, faça a volta para a Terra para que seus passageiros possam recolonizá-la. Mas Auto, o piloto automático, ordena que o GO-4, o robô assistente do capitão, apanhe a planta. Momentos depois, o capitão pede para que se coloque a planta em uma nave e a envie para o espaço em modo autodestruição. Logo após a explosão, Wall-e e EVA se reencontram, escapando ilesos e levando a planta. Os dois celebram a conquista flutuando no espaço.

EVA e Wall-e estão escondidos, mas partem na direção do capitão para lhe entregar a planta. O capitão ao receber a planta analisa as imagens, com a ajuda de uma tela de projeção das imagens captadas da terra por EVA. Estas imagens serão o estopim para a decisão do capitão de retornar a terra, neste momento em que o capitão esta tomando tal decisão EVA assiste o restante das imagens captadas por sua “memória” virtual. Ao assistir estas imagens EVA percebe o gesto do tocar de mãos (gesto que se tornará simbolo da relação internalizada entre os robôs).

Auto, tem em seus arquivos uma mensagem secreta com instruções para não retornar a terra, fazendo com que a atitude do capitão e dos robos EVA e Wall-e seja considerado motim. Durante as cenas de conflito entre os robos, Wall-e é atingido e danificado por um taser, por isso EVA e Wall-e são arremessados junto aos desejos robóticos da nave Axion.

EVA se solta dos dejetos, salva Wall-e que continua danificado, em meio aos restos digitais. Para salvar Wall-e, a robô procura uma placa compatível para consertá-lo, mas mostra ter salvado a planta mais uma vez, indicando ser este o caminho para se autoconsertar, já que as peças estavam na Terra e deveriam voltar. Durante uma batalha com Auto, o capitão consegue colocar a nave em alerta de volta, porém o suporte holo-detector de ativação com a planta é desativado por Auto, esmagando WALL-E. O capitão fica de pé, segue na direção de Auto, e enfim, desabilita o controle, estabilizando a gravidade da nave e possibilitando à EVA inserir a planta no suporte holo-detector, liberando WALL-E e enviando Axion para a Terra.

Ao chegar à Terra, EVA é recepcionada pela barata amiga de Wall-e; ambas seguem até seu depósito e, com destreza, EVA consegue restaurar o pequeno robô, mas infelizmente, a memória dele é revertida para sua programação original, o que entristece EVA; em uma atitude de despedida, a desolada EVA dá em Wall-e um "beijo simbólico". Após segurar sem sua mão, o movimento de encostar as cabeças, causa uma fagulha elétrica e o faz recuperar todas as memórias e personalidades. Wall-e e EVA alegremente se encostam, enquanto o capitão coloca a planta na terra e os robôs e humanos da Axion começam a restaurar o ambiente da Terra.

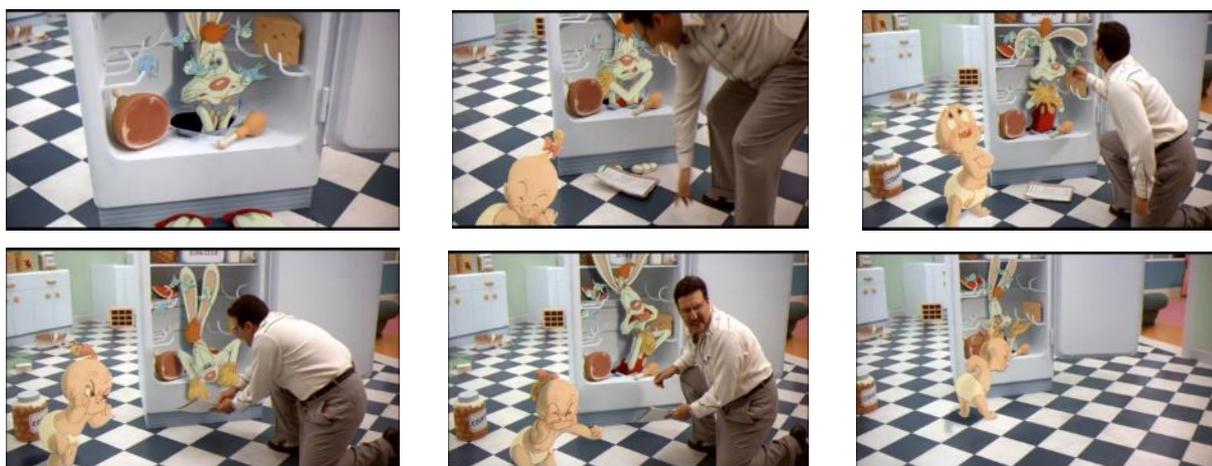
Relações técnicas e aprimoramentos no discurso visual

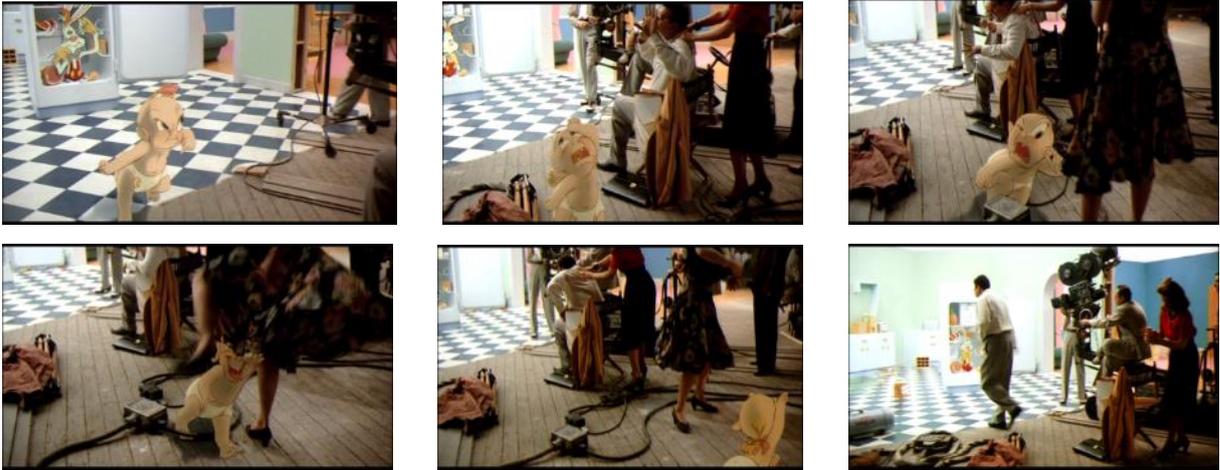
Uma cilada para Roger Rabbit foi, para o período de sua distribuição em 1988, uma obra cinematográfica inovadora, pois fazia uso de diferentes técnicas de construção visual no cinema. Inicialmente, a relação entre atores reais (*live action*) e atores irreais (desenho animado) exigia uma capacidade de imaginação e talento, porque na maioria das cenas captadas os atores reais contracenavam com objetos ou pessoas que posteriormente seriam substituídas graficamente por personagens de desenho (Figuras 73 e 74).



Figura 72. Livro de Gary K. Wolf que serviu de base para a adaptação do filme. Figura 73. Detetive Eddie (Ator Bob Hoskins) durante as captações para o filme. Figura 74. Cena do filme finalizada com o desenho de Roger Rabbit dentro do casaco do Detetive Eddie - Ator Bob Hoskins.

A interação física das personagens reais e criadas se davam por meio de desenhos a mão, sob a técnica de animação clássica. O filme foi concebido a partir da adaptação do livro de Gary K. Wolf (Figura 72), em que os desenhos animados pertenciam ao mundo real e eram contratados dos estúdios para realizar uma interpretação diante das câmeras. Essa nova convenção, confeccionada sob a relação de interação entre seres 2D (desenhos animados) e tridimensionais (humanos), pode ser vista no exemplo da cena do filme *Uma cilada para Roger Rabbit*, na qual os desenhos aparecem contracenando diante das câmeras operadas por humanos dentro de um *set* dentro de estúdio de captação (Figuras 75 a 86).





Figuras 75 a 86. Cena em que se demonstra a captação em *set* dos desenhos animados.

Para validar a “vida” ou a materialidade das personagens animadas contracenando com humanos, foi essencial a aliança dos estúdios Disney e Warner (Figuras 88/89/90) para o desenvolvimento da estória, possibilitando aos espectadores reconhecerem personagens de outras produções de desenho animado e permitir as inferências de várias estórias, o que permite ampliar o repertório de percepções lúdicas e entrelaçar as diversas alusões às outras estórias, construindo uma terceira. Essa possibilidade ampliou leitura/leituras dos espectadores, mexendo com suas memórias afetivas, estabelecendo importância das personagens na relação do imaginário do espectador na sala de cinema, de maneira a produzir uma relação sedutora, isto é, de encantamento com o filme. Cada espectador priorizará a parte da estória com a qual se identificará, realizando a construção do seu próprio imaginário. A estória permitiu a abertura de nuances, conduzindo o olhar do espectador para criar e ampliar a capacidade de ir além da estória proposta pelo filme e imaginar outras possibilidades cotidianas das personagens.



Figuras 87/88/89. Sequência em que as personagens dos estúdios Disney e Warner e de outros estúdios estão interagindo.

Esse acordo entre estúdios forjou um discurso visual, o que propiciou o nascimento de uma narrativa densa, além de carregada de Sexualidade trazida para o cinema no estilo Avery, que se instaurou na época de ouro do cinema de animação (1930/60), criada por Frederick Bean "Tex" Avery, que, do ponto de vista estético pretendia romper com o padrão de realismo imposto pelos estúdios Disney, seguindo o conceito de que “num desenho animado você pode fazer tudo”. Um exemplo da aplicação do conceito estabelecido por Tex Avery pode ser visto na cena (Figuras 90 a 95) em que Baby Herman, personagem coadjuvante nos curtas-metragens da Maroon Desenhos, vem ao escritório de detetive para defender o amigo Roger da acusação de assassinato, ao mesmo tempo, a babá de Baby lhe acende um charuto, minutos depois sai de cena, após levar um tapinha na bunda. A cena pode causar estranhamento pelo fato de um bebê fumar charuto - seria uma alusão à sociedade da velocidade, acelerando o crescimento e desrespeitando os estágios de desenvolvimento infantil? Em relação ao “tapinha na bunda”, há uma clara evidência de sexualidade nas personagens; sendo esse um filme para criança, tal atitude codificaria inocência? Incitação? Imitação do cotidiano entre as intimidades dos casais presenciadas pelas crianças, criando uma suposta intimidade? Ou seria uma referência à literatura Pulp, em que a depreciação de uma atitude humana não passaria de um relato rápido, sem maiores consequências, apenas fazendo citação de comportamentos descartáveis?



Detetive Eddie: — Então você gosta da fruta, né?

Baby Herman: — O problema é que a vontade é de cinquenta anos, mas o pirulito de três.



Figuras 90 a 95. Cena de diálogo entre Baby Herman e o Detetive Eddie.

É nitidamente uma referência sexual e uma elaboração mental muito ambígua, que um bebê dificilmente teria, por falta de domínio da linguagem figurada. No entanto, as inferências codificam atitudes “politicamente incorretas”. Se for essa a intencionalidade do filme, pode-se pensar que se trata de uma crítica às posturas “politicamente corretas”, em uma sociedade de moral predominantemente duvidosa (hipócrita?), em relação às repressões sexuais e às liberdades individuais?

Esse discurso visual divertido (?) e ácido (?) agregou ao filme um humor com recursos narrativos empregados como linguagem visual, remontando a uma estética consolidada no cinema e denominada pelos franceses por *film noir*.



Alguns historiadores do cinema consideram *Stranger on the Third Floor* (1940) como o primeiro *film noir* genuíno, por isso suas características são repetidas como uma linguagem estética. Figura 96. Cartaz do filme *Stranger on the Third Floor* (1940). Figura 97. Cena do filme *Stranger on the Third Floor* (1940). Figura 98. Cena do filme *Uma cilada para Roger Rabbit* (1988).

Film noir, em francês filme preto, ou de sombras, porque pertenciam à esta estética dos anos 40, rodados em preto e branco e que usavam iluminação em alto contraste de luz e sombra, uma das características mais marcantes no discurso visual. Além disso, havia as nuances de outras características, como a constante presença de névoas, becos, clubes noturnos fechados, apresentações musicais, o uso de espelhos, janelas e o uso excessivo de *close ups*.

Em *Uma cilada para Roger Rabbit*, encontramos todos esses recursos visuais; mesmo sendo um filme colorido, o trabalho com essas cores foram minimizados para dar a impressão dos filmes *noir*, no que se refere à relação da luminosidade das cenas. A fim de exemplificar o uso dessas características, é possível recortar o momento da estória, descrita anteriormente, em que R.K. Maroon, o dono da Maroon Desenhos, contrata o detetive particular Eddie Valiant, que relutante no início, aceita o trabalho.

A investigação principia na apresentação musical de Jessica Rabbit, em um clube privado no final de um beco. O detetive fotografa, pela janela, Jéssica Rabbit brincando com as mãos de "pirulito que bate-bate" junto de Marvin Acme, o dono da Corporação ACME e da Desenholândia (Figuras 99/100/101). Esse discurso visual artístico e técnico, avançado para os recursos da época, permitem inferir relações simbólicas sobre o processo de interpretação que os espectadores assumiam durante a imersão nas produções de animação cinematográfica. A qualidade técnica é o pressuposto nas produções para eliminar de vez a linha que dividiria o real e o imaginário na sala de cinema.



Figuras 99/100/101. Sequência do detetive fotografando Jéssica pela janela.

A sala escura do cinema detém uma força expressiva capaz de transformar objetos, pessoas e narrativas em experiência estética na qual convida (ou convoca?) o espectador a se reconhecer nesse imaginário. A natureza de um filme – seja a própria representação do irreal no sentido de que aquilo que vemos na tela é a projeção – é uma possibilidade real. Essa discussão da relação acerca do tecnológico, sua implicação sobre a cultura humana e sobre o imaginário é relevante porque contribuirá no sentido de elevar os parâmetros de reflexões científicas e sociais em torno de uma realidade frente à complexidade e ao dinamismo da sociedade.

O filme *Wall-e*, de 2008, produzido pela Pixar Animation Studios, trata, na narrativa verbal, dessa relação acerca da tecnologia e das implicações sobre a cultura humana, através de um discurso visual bastante sofisticado e rico de detalhes, para construir uma estória original. A criação de gráficos fantásticos possibilitou uma metáfora construída visualmente como forma de criticar a sociedade capitalista, ávida pelo consumo veloz de aparelhos eletrônicos e avanços tecnológicos, com o pretexto de, supostamente, facilitar o cotidiano das atividades humanas. O filme possibilita ao espectador visualizar que o consumismo em massa resultaria em um planeta coberto de lixo e de poluição, o que tornaria a vida humana inviável (Figuras 102 a 107).

Para a narrativa descrita acerca da evacuação da Terra e do cenário catastrófico em que ela se transformou, bem como a maioria das sequências do filme, utilizou-se de imagens sutis para emoldurar o discurso visual, que preenche de emoção cenas sem nenhum diálogo. Esse recurso técnico é uma referência aos filmes em que se usavam as comunicações não verbais, repletas de gestos e expressões como os clássicos de Charles Chaplin e Buster Keaton. Esses artistas representavam a realidade recheada de esperança e de romantismo inocente.

Um bom exemplo desse clima é a música que acompanha a sequência de abertura do filme, a canção "Put On Your Sunday Clothes", que Jerry Herman compôs para o musical *Hello, Dolly!*. A música trata de dois jovens ingênuos que buscam o amor e parece bem similar à esperança de companhia de Wall-e. O clima ameno e romântico compõe a construção humana do filme, mesmo quando os elementos visuais remontam ao cenário de destruição e abandono, como na sequência de introdução ao filme.





Figuras 102 a 107. Sequência de introdução do filme *Wall-e* (2008).

A interpretação das sequências de imagens qualificou técnica e expressividade à relação formal entre Wall-e e EVA. Esse fato – como representação simbólica – induz o espectador pensar sobre o movimento de destruição possível e, ao mesmo tempo, real, o que sugere uma visão catastrófica para o ser humano.

Durante a segunda sequência, o objetivo visual é demonstrar uma crescente tendência social ao “isolamento digital”. Essa postura é comumente percebida na atualidade, graças à excessiva mobilidade e praticidade, consequências das novas tecnologias. Essa postura possibilitou aos relacionamentos interpessoais ser mediado pelas práticas digitais das telas, através dos *smartphones*, *tablets* e computadores, que produzem um efeito oposto ao da aproximação humana. Se, de um lado, a comunicação mostrou-se exequível e prática, por outro, expôs as relações humanas ao pouco contato e ao distanciamento. O exemplo visual dessa situação de “isolamento” aparece na cena de *Wall-e* (Figuras 108 a 111), quando ele está procurando EVA em uma das vias de circulação dos seres humanos. Vale ressaltar que, no filme a explicitação da relação do homem é construída em setecentos anos após uma evacuação da terra pela Humanidade. Os humanos desaprendem a função básica para o movimento das pernas e passam a flutuar em cadeiras tecnológicas acopladas a monitores, por onde se comunicam. Wall-e agarra-se a uma das cadeiras flutuantes, enquanto ouve o diálogo entre dois amigos, mediados pela tela. Nesse momento, o pequeno robô ergue os olhos e observa que os dois amigos estão um ao lado do outro.



Figuras 108 a 111. Sequência do filme Wall-e (2008) imagens dentro da nave.

Seria esta uma forma de metaforizar a questão do uso crescentes de fones de ouvidos e aparelhos digitais em áreas comuns de relacionamento interpessoal? É possível que os modos de convívio passassem mesmo a ser mediados por uma tecnologia?

Capítulo II - A POSSIBILIDADE VISUAL DE UMA FORMULAÇÃO DE IDENTIDADE

“O objeto expande-se além dos limites da sua aparência pelo conhecimento que temos de que ele significa mais do que vemos exteriormente, com nossos olhos”¹⁹. Essa ideia de Paul Klee sobre o que vemos qualifica o sentido e o sentimento expressos pelo olhar. O olhar é a janela da alma, como qualificavam os gregos no Período da Antiguidade Clássica. Nesse sentido, pode-se percorrer um caminho para o entendimento da qualidade do sentir no que se refere ao reconhecimento e à interpretação da relação natureza e humanos no filme *Wall-e*. As situações vividas pelas personagens ilustram a relação individual de percepção e construção dos significados, que agrega um sentimento ao reconhecimento da similaridade da forma.

¹⁹ KLEE, Paul. *Apud*. JUNG, Carl Gustav. *O Homem e seus símbolos*. Trad.: Maria Lúcia Pinto. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2002. p. 254.

A relação desse sentir está ligada, inicialmente, à construção de uma memória social e cultural baseada na emoção que envolve o processo de percepção. Vejamos uma metáfora visual como exemplo disso na sequência do filme *Wall-e*, em que a personagem principal, ao retornar ao seu depósito, guarda os objetos que recolheu e os classifica para armazenamento. As formas que seguem um padrão – garfo e colher são inclassificáveis, porque existe uma recordação, uma percepção emocional sobre o uso dos objetos. Diante dessa situação, o pequeno robô decidiu colocá-los lado a lado para que ficassem claras as semelhanças e as diferenças entre os dois.



Figuras 112/113/114. Sequência do filme *Wall-e* (2008), em que o pequeno robô fica em dúvida de como classificar o objeto que apanhou para sua coleção.

Memória e significação

A forma e o uso dos objetos são princípios que constituem a memória, no que diz respeito ao caminho da interpretação e da significação visual. Se observarmos os objetos, suas formas trazem indícios para o uso e, assim, ganham um significado próprio e individual, porém quando há sentimentos atribuídos aos objetos, deixa-se de lado o valor individual para se instituir novos significados.

Essa atribuição de significado somente é possível se houver algo que auxilie e sirva de referencial inicial. Como a pólvora que dá ignição ao tiro, a imagem servirá de referencial, o estopim para que a silhueta e a compreensão dela venha a se conectar às experiências internas, atribuindo outras possibilidades de significação. Vejamos a sequência de imagens que dá continuidade à cena dentro do depósito, como exemplo de atribuição de significado.



Figuras 115/116/117. *Wall-e* (2008). O pequeno robô imita a dança que esta assistindo

Na sequência acima (Figuras 115/116/117), a personagem Wall-e está segurando uma “calota de pneu para carro”, fica curioso quanto à forma e busca uma referência para atribuir um significado para o objeto metálico. E, então, o pequeno robô pausa e observa uma cena exibida ao fundo em que homens estão dançando e a coreografia passa por um gesto de acenar com o chapéu com o braço esquerdo. É nesse momento que Wall-e remonta o gesto de acenar com a calota, transformando-a em um chapéu simbólico, o que parece abstrair sua forma e seu significado iniciais, atribuindo ao objeto novo significado. Porém, a atribuição de significado extrapola os limites do visual, o que permite inferir que se criou uma primeira relação de afeto com o objeto, pois a ele agregou-se à percepção a interiorização de um sentimento, trazida pela cena do filme que foi assistido pela personagem em cena. É nesse momento que o pequeno robô viria a incorporar a referência humana, para o uso do objeto encontrado e classificado em seu depósito. A utilização dos objetos criaria uma espécie de memória afetiva, não apenas para com eles, mas com os espectadores nas salas de cinema, na forma de uma pedagogia lúdica, o que atribuiria aos gestos interpretados do robô uma emoção trazida pela experiência visual projetada pelo filme.

A outra possibilidade de relação do sentir vai ao encontro da construção da memória afetiva, ligada à relação que se estabelece na troca e/ou nos relacionamentos movidos pelas sensações, percepções a partir dos gestos, formas e uso dos objetos, ou seja, a emoção será conectada a uma trama de indícios visuais que se fundirão na atribuição de significado sobre as coisas. Partindo desse princípio, será possível encontrar no filme outras características representadas de forma simbólica nas sequências de três momentos que remontam a um gesto humano, atribuindo à animação uma emoção e, esse gesto é compreendido pelo espectador, que abstrai da personagem seu visual e cria – com ela – identificação.

Antropomorfização e Compartilhamento Emocional

Como pode ser observado em algumas estórias, a antropomorfização das personagens faz parte das narrativas cinematográficas. Tal recurso se tornou uma convenção visual que trouxe aos objetos, plantas e qualquer outro ser ou elemento uma ligação visual naturalizada com seus espectadores, favorecendo na disseminação de mensagens através da humanização de seres. Desse modo, a antropomorfização é um recurso visual que influi no comportamento do receptor das imagens, pois de maneira lúdica é compreendido e incorporado na construção da identidade de seus espectadores ao relacionar os seres aos desejos e experiências interiores. Vejamos o exemplo da personagem Wall-e, um robô cujo design apresenta linhas prioritariamente retas, na forma de uma pequena caixa compactadora de lixo, com esteiras que facilitam a locomoção em todo tipo de terreno, pequenas garras em sua lateral, que servem como mãos com três dedos, olhos no formato de binóculos e um gravador na sua parte frontal, que será utilizado como uma espécie de memória. O pequeno robô, ao gravar os sons que lhe causam um sentimento, armazena referenciais sonoros que são interiorizados através da sedução das imagens que lhe causam uma emoção.

Wall-e, graças às habilidades de autoconcertar-se, é a última máquina em funcionamento na Terra e, por esse motivo se tornou um colecionador de objetos, aparentemente inúteis aos olhos humanos, mas, para o pequeno robô servirá de referência, impressões simbólicas sobre o planeta solitário que habita. Por ser um colecionador, portanto um curioso acerca da história por trás dos objetos, busca construir nexos afetivos com lâmpadas, cubos mágicos, isqueiros entre outros objetos que recolhe e classifica a partir de sensações atribuídas a eles. Como base para construir as sensações que atribui aos objetos, o robô assiste exaustivamente a cenas de um musical em um monitor improvisado no fundo de seu depósito (Figura 118 a 123). Um gesto de mãos dadas das personagens no filme lhe chama a atenção, o que faz com que grave a cena; esse gesto, das mãos, é repetido pelo pequeno robô, atribuindo à cena uma experiência interior do toque entre as mãos.

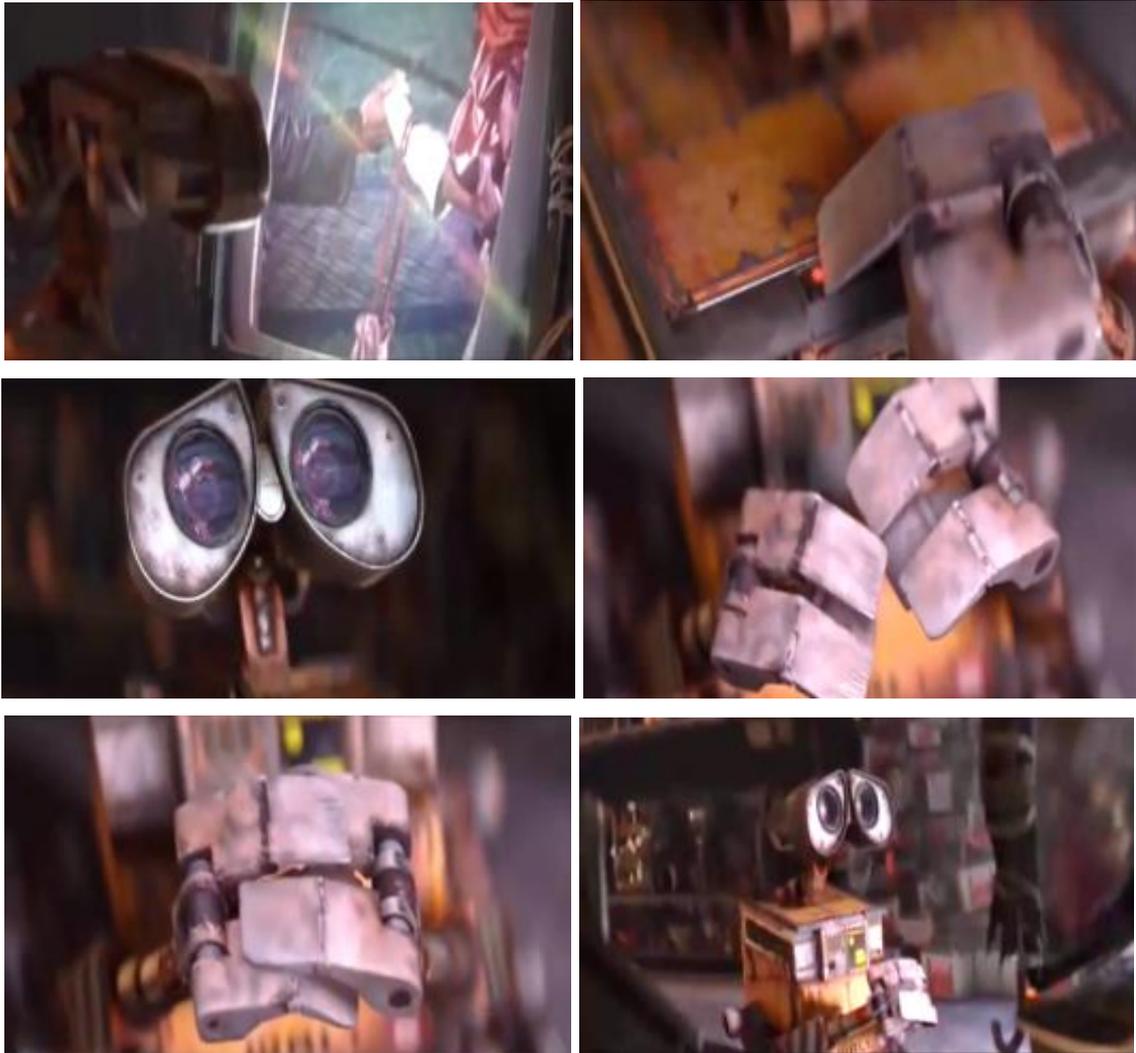


Figura 118 a 123. Sequência do filme *Wall-e* (2008), em que o robô assiste ao filme *Hello, Dolly!* (1969)

Esse gesto que torna o toque uma experiência interior envolverá as personagens acontece em alguns momentos da animação cinematográfica. Vjamos o segundo momento da cena (Figuras 124 a 129): EVA assiste a uma projeção de suas memórias, em que Wall-e mostra os objetos armazenados em seu depósito pessoal. Ao exibir para EVA o trecho do filme, em que aparece a cena romântica do aperto de mão, ela começa a se encantar pela imagem e os sentimentos que envolvem o pequeno gesto do toque entre as mãos, é imitado pela robô, que o associa à experiência vivida com Wall-e. Na sequência, a tela onde as memórias de EVA eram projetadas entra em modo de segurança, pois foi o exato momento que Wall-e entrega a planta para a robô. O modo hibernação de tela faz com que a pequena robô não desligue sua câmera, que continua a captar as “memórias”. EVA continua assistindo às imagens e associa o gesto à experiência junto de Wall-e.

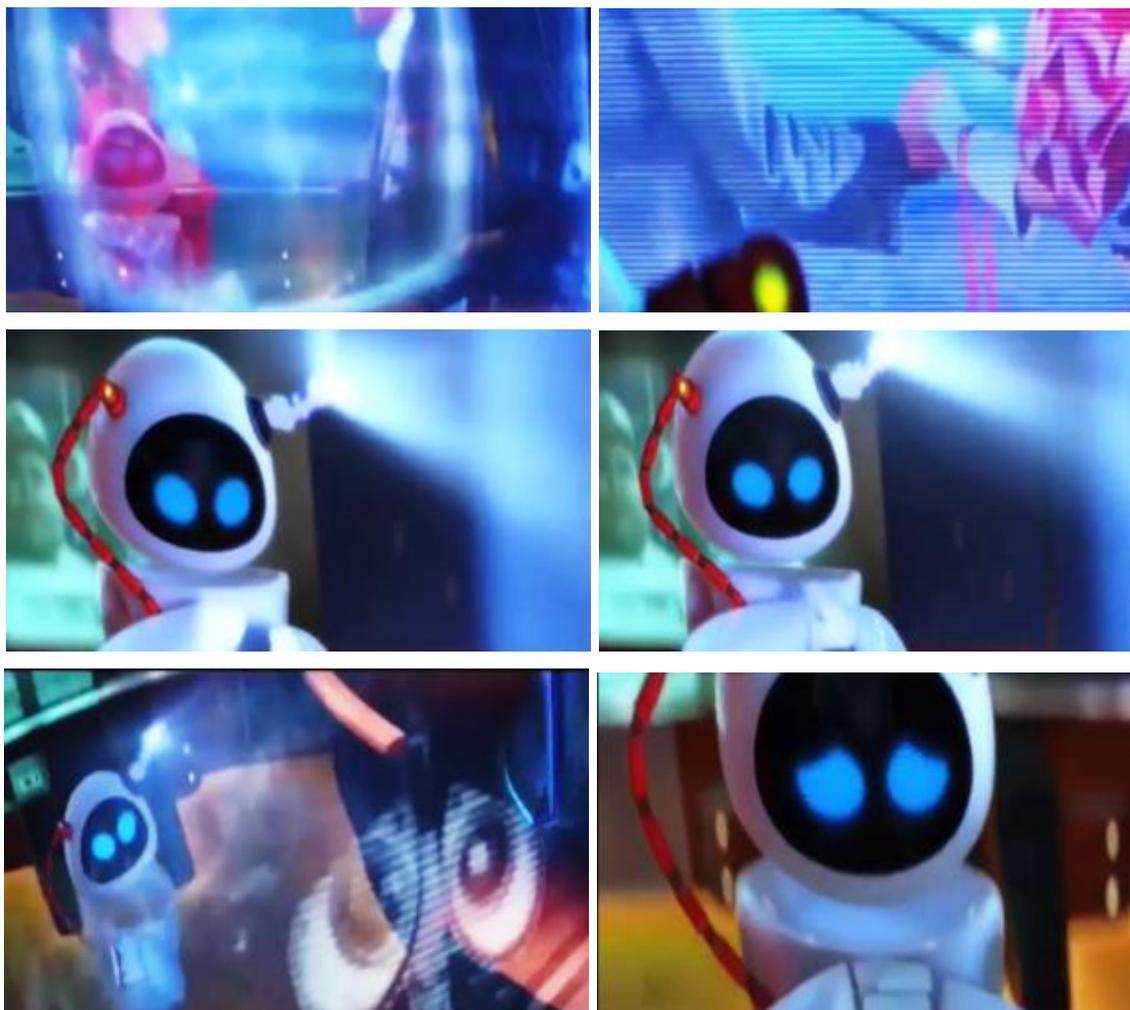


Figura 124 a 129. Sequência do filme *Wall-e* (2008), em que a personagem Eva assiste ao filme *Hello Dolly!* (1969)

As duas cenas apresentadas anteriormente, fazem parte da relação entre imitação e representação dos sentimentos, apreendida pelos robôs Wall-e e Eva, na criação de um repertório perceptivo sobre os gestos humanos. A cena do filme servirá como um conjunto de imagens perceptivas, e segundo Santaella em seu livro *Leitura de imagens*, “as imagens perceptivas estão diretamente ligadas às teorias da percepção visual e, portanto, dizem mais respeito aos modos como a percepção opera do que as imagens em si”²⁰. Essa percepção visual – ou os modos de operar da imagem – estão ligados a um erotismo que envolve as animações cinematográficas, pois, trazem emoção à construção dos significados, o que facilitará a possibilidade de uma sensualidade entre as personagens.

²⁰ SANTAELLA, Lúcia. *Leitura de imagens*. São Paulo: Melhoramentos, 2012. p. 17

A busca pela continuidade mediante a experiência interior e a atribuição de um sentimento aos gestos pode ser considerada uma forma de erotismo, evidenciada na sequência de cenas que tem início (Figuras 130 a 132) quando a personagem, Wall-e estava todo danificado e EVA, graças às habilidades robóticas de flutuação, consegue chegar rapidamente ao depósito de Wall-e, onde ficavam as peças que serviram para concertá-lo. Após os concertos, EVA precisa de luz para carregar as baterias; a pequena robô, então, rompe o teto do depósito com um tiro para que entre a luz necessária.



Figura 130/131/132. Sequência do filme *Wall-e* (2008), em que EVA restaura Wall-e.

Durante o processo de restauração do robô, EVA troca-lhe a “placa de memória”²¹ (Figura 131), fazendo com que Wall-e, retome a sua configuração inicial de automação. A troca de equipamentos mecânicos, surpreende EVA, pois após a recuperação da energia vital (Figuras 133 a 138), Wall-e, desconhece o gesto afetivo e suas referências visuais estocadas, como isqueiros, lâmpadas e outros objetos. A cena do filme (Figura 136) remonta às características humanas em torno do gesto de tocar as mãos, que foi incorporado na relação afetiva entre os robôs, também é exibida para Wall-e, assim como a repetição do gesto por EVA. Todas as tentativas de instigar uma recordação afetiva são em vão, pois a memória do robô Wall-e está limpa e é programada apenas para compactação do lixo (Figura 138).

²¹ A placa de memória é um componente fundamental para que a máquina opere apropriadamente para armazenar dados na estrutura computacional.

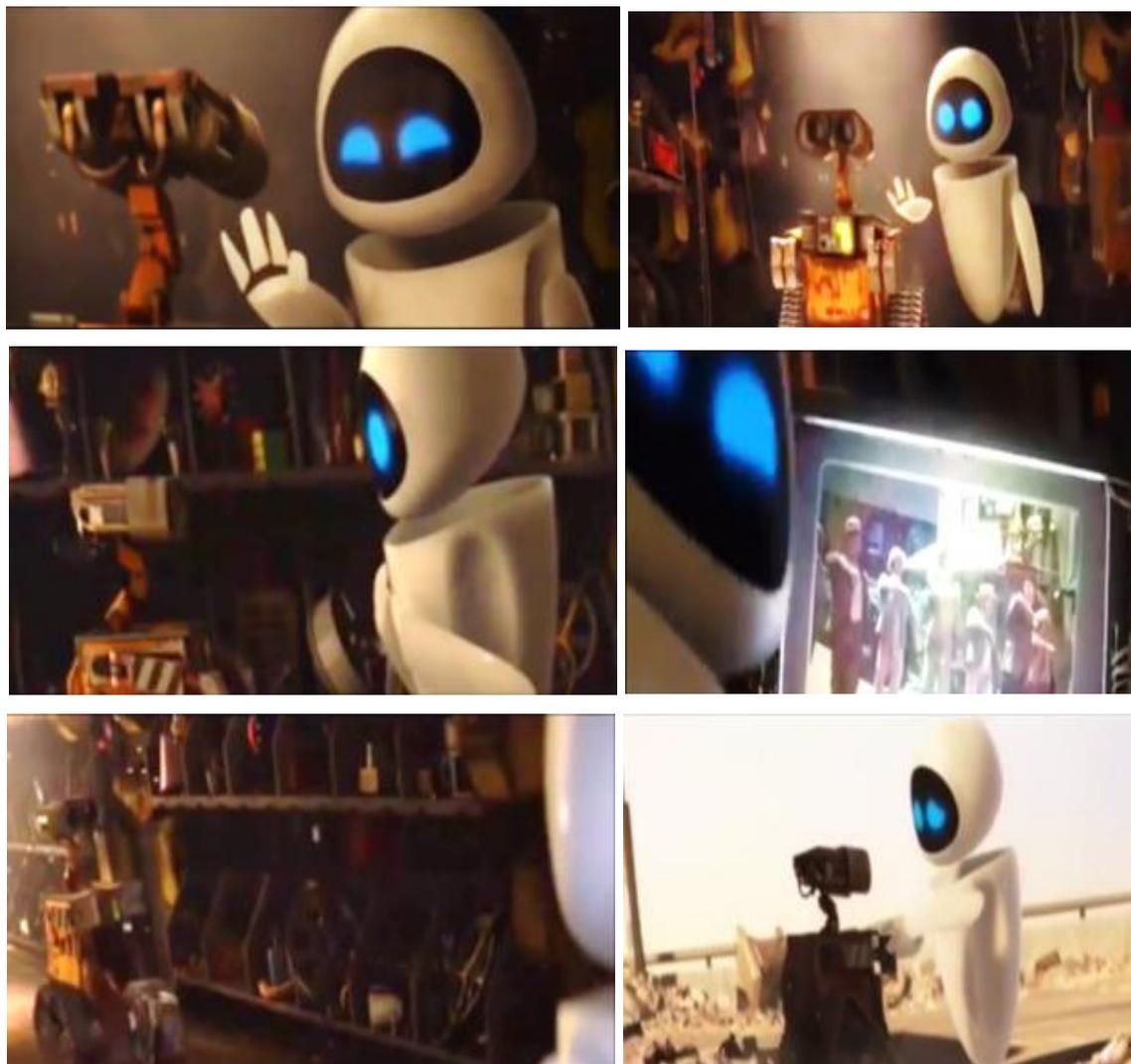


Figura 133 a 138. Sequência do filme *Wall-e* (2008), em que EVA tenta contato com a memória de Wall-e.

A última tentativa praticada por EVA na esperança de trazer à tona uma memória afetiva ao robô Wall-e se dá na sequência da cena (Figuras 139/140/141), em que os gestos condutores dessa experiência interior entre os robôs são ampliados com o olhar fixo nos olhos, o toque entre as mãos e a aproximação das cabeças.



Figura 139/140/141. Sequência do filme *Wall-e* (2008), em que EVA consegue, de fato, se conectar aos sentimentos de Wall-e.

Vale ressaltar que a emoção precisa ser compartilhada para se efetivar na memória afetiva como uma maneira de encontrar uma continuidade na descontinuidade dos ser. Podemos notar, na sequência final cena (Figuras 142/143/144), que durante o gesto de tocar as mãos, os dedos estão retos, demonstrando uma frieza no toque entre as mãos, ou seja, a falta de emoção logo se dissipa, pois quando os dedos começam a se curvar e de fato entrelaçam as mãos, fecha-se um acordo emocional, que é guardado junto das memórias afetivas dos robôs. Esse gesto final traz as recordações de Wall-e, e entre eles, Wall-e com EVA, o que fortalece a relação entre eles no fim do filme.



Figura 142/143/144. Sequência do filme *Wall-e* (2008), movimento sutil da mão dá a comprovação para EVA de que Wall-e havia conseguido retomar suas memórias.

Corporeidade, Afeto e Memória

A relação entre afeto e memória é o princípio para compreender uma parte do processo sensível nos robôs Wall-e e EVA que imitam as reações humanas e repetem os padrões de comportamento que lhes são dados a partir de um repertório visual. Nesse sentido, a atribuição de significado não tem como objetivo conhecer de fato o objeto, mas apenas reviver uma fantasia de ser como ele. Essas imagens são definidas por Santaella como “imagem simbólica [...] porque, por trás do que deixam ver, na realidade, representam ideias”²². Sendo assim, o gesto revivido pelas personagens tem uma ligação direta com a qualidade sensível de uma cena que viram no passado e, ao imaginar a possibilidade de reproduzir o sentimento envolvido, deixam de lado questões associadas à relação entre o gênero masculino e feminino. Diante disso, é possível pensar que o gênero é uma “identidade tenuamente construída através do tempo”²³, por meio de uma repetição incorporada através de gestos, movimentos e estilos. Pensar, ainda, que o sexo é um ato performativo está

²² SANTAELLA, Lúcia. *Leitura de imagens*. São Paulo: Melhoramentos, 2012. p. 125.

²³ BUTLER, Judith. *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. Trad. Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003. p.200.

ligado a questões da natureza do perfeito, do reconhecimento dos gestos, formas e ações, o que configura uma impressão consolidada para compreender de que gênero somos e qual aparentamos ser.

No filme *Wall-e*, temos a exemplificação dessa relação de identidade proposta por Butler, em que existe um “gênero que somos e o que aparentamos”, como uma oposição binária, que produzirá uma coerência visual, que ressalta a oposição macho X fêmea. Tal relação tem sustentação nas questões coerentes quanto ao corpo em sua formação. Há que considerar que a palavra **gênero** aparece em várias áreas do conhecimento; na antropologia, por exemplo, as noções de gênero, das diferenças sexuais anatômicas, a criação simbólica do sexo, o modelo do masculino e do feminino, devem ser compreendidos como a criação própria de cada cultura.

Vejamos um exemplo desta relação de gênero no filme *Wall-e*, em que as máquinas, que nada tem da estrutura físico-motora do humano constroem uma sexualidade sugestionada por um modelo de repetição de gestos e signos, reforçando características dos “corpos” masculino e feminino. Como bem salientou Butler, trata-se de uma questão de performatividade, em que o “gênero é um ato intencional, um gesto performativo que produz significado”²⁴.

Façamos um paralelo entre a interpretação deste feminino diante dos filmes já analisados. No filme *Uma cilada para Roger Rabbit* (1988) é possível observar uma relação de identidade de gênero através de outras características, como já vistas em EVA, o que é importante para este olhar sobre a construção de identidade de gênero. Em *Roger Rabbit*, há, nas imagens, características marcantes acerca da sexualidade das personagens, que faziam uso dos gestos e peculiaridades de sua imposição física, de um corpo do sexo feminino bem definidos. Vejamos um exemplo na seguinte cena do filme (Figuras 145 a 152): ao olhar para a relação visual necessária para a criação da personagem feminina, Jessica Rabbit, é uma representação de um perfil *femme fatale*.

²⁴ PISCITELLI, A. “Re-criando a categoria mulher?”. In: ALGRANTI, L. M. (org.). *A prática feminista e o conceito de gênero*. Campinas: Editora UNICAMP, 2002. p. 16.



Jéssica: Senhor Valiant...tem uma idEia errada a meu respeito...Pode me ajudar a encontrÁ-lo (Roger), é só dizer o seu preço eu estou disposta a pagar...

Eddie: É...eu imagino.



Jéssica: Está com uma ideia muito errada, senhor Valiant. O senhor não sabe o quanto é difícil ser uma mulher desse jeito que eu sou.



Jéssica: Eu não sou má... eu fui desenhada assim!

Figuras 145 a 152. Diálogo entre Jéssica Rabbit e o Detetive Eddie Valiant, cena do filme *Uma cilada para Roger Rabbit* (1988).

Sensualidade e Afeição

O termo *femme fatale* foi utilizado para categorizar algumas das personagens femininas em filmes produzidos entre o período das grandes guerras e a crise de 1929, em que o papel ocupado pela mulher na sociedade estava em processo de transformação. Como forma de simbolizar a luta feminina por direitos iguais aos dos homens, o termo foi criado; a ideia por trás do nome está na união entre a sensualidade e a sutileza feminina – expressa pela palavra *femme* – ao poder e dureza – como sugere a expressão *fatale*. Jéssica Rabbit e EVA exercem a transconfiguração de um modelo estético, pois cabem a elas características que reforçam sua identidade enquanto personagem desenhada a partir de uma representação do corpo da mulher. No diálogo que acontece ao fim da cena (Figuras 152 a 155), Jéssica expõe a dualidade entre o corpo de mulher e o desenho como representação da mulher, ao dizer “... O senhor não sabe o quanto é difícil ser uma mulher desse jeito que eu sou...” e logo na sequência “... eu fui desenhada assim!”. Afinal, “as representações do corpo que a ciência ou mesmo a arte nos propõe são apenas isso, rumores e indícios sobre o corpo concreto que apenas é percebido a partir de si mesmo, nos interstícios do que sente e do que faz”.²⁵.

Nesse sentido, Jéssica Rabbit, representa o modelo sensual, envolvente, erotizado pelas formas visíveis através de signos simbólicos que remontam ao desenho do corpo do sexo feminino, com curvas acentuadas, roupas e gestos femininos bastante sensuais.

Nesse trabalho vou me ater a dois momentos na sequência de cenas no filme, para criar um parâmetro visual sobre estas características da personagem *femme fatale*. A primeira sequência acontece após Eddie Valiant aceitar o trabalho de investigar Jéssica Rabbit. Ao iniciar a investigação, vai a um clube privado no final de um beco, pois lá acontece a apresentação musical da sedutora mulher. Momentos antes do início da apresentação, o detetive se espanta com a presença de uma garçonete.

²⁵ GRAÇA, Maria Estela. *Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada*. São Paulo: Editora Senac, 2006. p.102.



Detetive Eddie: Betty! O que está fazendo aqui?

Betty Boop: Ah, os trabalhos foram ficando difíceis quando os desenhos foram ficando coloridos...mas ainda estou em forma Eddie... Boop-Oop-A-Doop!



Detetive Eddie: Ela é casada com Roger Rabbit?

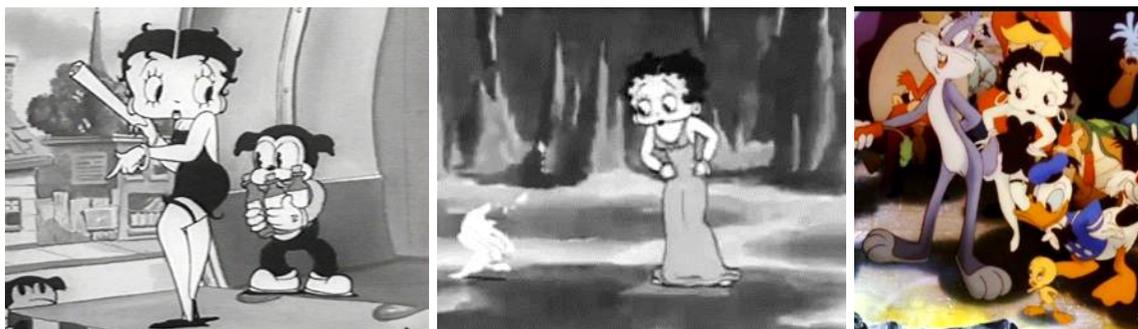
Betty Boop: Éééééééééé...que garoto sortudo!

Figuras 153 a 156 - Diálogo entre Betty Boop e o Detetive Eddie Valiant. Cena do filme *Uma cilada para Roger Rabbit* (1988).



Figuras 157 a 160. Introdução do show de Jéssica Rabbit, em que o Detetive Eddie Valiant fica espantado com tamanha sedução visual, remontando à cena do filme *Uma cilada para Roger Rabbit* (1988).

Nesse primeiro momento da sequência, é apresentada ao espectador a evolução dos desenhos animados, inicialmente através do diálogo (Figuras 153a 156) entre Betty Boop e o detetive, posteriormente pelo comparativo da qualidade estética, ligado à emoção (Figuras 157 a 160). Vale retomar que a personagem Betty Boop foi desenhada em 1933 pelos irmãos do Fleischer Studios, que fecharam contrato com o King Features Syndicate (importante empresa no universo das histórias em quadrinhos), para o lançamento sob licença de Betty Boop. A personagem foi um fenômeno e chegou a ser considerada a “rainha dos desenhos animados” na década de 30. A personagem Betty (Figuras 161/162/163) era a representação de uma menina independente e muito sensual, usava sempre roupas curtas, exibindo sempre sua cinta-liga. A moral da época - que não via com “bons olhos” as roupas curtas, fez com que seus criadores tivessem que modificar as vestimentas da personagem até 1934, quando retomam as roupas provocantes.



“A Rainha dos desenhos” Betty Boop. Figura 161. 1933 - Lançamento da personagem. Figura 162. 1934 - Período em que teve de cobrir o corpo por conta da censura. Figura 163. 1988 - Última aparição foi em *Uma cilada para Roger Rabbit*.

A escolha pela personagem Betty Boop para abrir a sequência do espetáculo de Jéssica Rabbit não foi aleatória. Como já vimos, em outros exemplos, essa é uma forma de criar um repertório visual, e, dessa maneira, demonstrar a relação acerca da sensualidade nas duas personagens, através da repetição de gestos e movimentos, o que cria um modelo aceitável socialmente.

Na continuação da sequência, Jéssica Rabbit está se apresentando em seu “espetáculo” musical, no palco, pelo qual caminha com sensualidade até se aproximar do público e interagir com ele. Jéssica provoca os homens com pausas sobre o palco até chegar a Marvin Acme e fazer-lhe algumas carícias (gestos em sinal de afago, sutil e bem humorado). Depois é a vez do detetive Eddie. É nesse momento que Jéssica sobrecarrega a sensualidade, vale o toque sobre o peito (insinuando tirar a roupa),

sentar no colo e até mesmo puxar pela gravata incitando um beijo, que é interrompido ao se afastar e caminhar para o fundo do palco, dando por encerrado seu show.





Figura 164 a 173. Apresentação musical da personagem Jéssica Rabbit no filme *Uma cilada para Roger Rabbit*.

O objetivo visual dessa sequência é encantar, ser sensual, afim de conduzir um erotismo através do visual, em um conjunto de gestos e movimentos em que a personagem provoca, açula os desejos, num jogo de sensualidade como qualidade erótica que servirá de estímulo à sexualidade desde os personagens que estão no bar, até o espectador, que, aos poucos, entra no jogo sedutor da personagem, se entregando a um alargamento sensível, em que a estética sobrepõe a relação com o real, a verdade sobre a imagem. Como comenta Marcuse, “os princípios e verdades da sensualidade fornecem o conteúdo da Estética, e o objetivo e propósito da Estética é a perfeição do conhecimento sensitivo. Essa perfeição é a beleza. Está dado o passo que transforma a Estética, a ciência da sensualidade, na ciência da arte, e a ordem de sensualidade em ordem artística”²⁶.

²⁶ MARCUSE, Herbert. *Eros e Civilização*. Rio de Janeiro: Editora Zahar. 1968. p.228.

Capítulo III - PERCEPÇÃO SEXUAL

Para iniciar o capítulo farei a análise de dois filmes: *Alice no país das maravilhas* (2010) e *Divertida Mente* (2015), cujo objetivo será buscar imagens marcantes que ressaltem os parâmetros da relação de interiorização das experiências. O intuito é entender que os filmes são dotados de tramas em que se misturam personagens humanas a seres criados por meio da tecnologia e se tornam referenciais, pois estão presentes a abstração das formas, os gestos e as expressões e remetem à identidade de gênero. Essas questões provocam uma identificação e o reconhecimento interno do indivíduo/espectador, produzindo novos referenciais sociais sobre identidade e sexualidade.

A relação indivíduo/espectador permite construir uma “pedagógica visual” através da percepção. Se pensarmos que as imagens no cinema são munidas de sensações, podemos inferir que estas “e as imagens que deveriam iniciar e terminar todo conhecimento aparecem sempre em um horizonte de sentido, e a significação do percebido, longe de resultar de uma associação, está ao contrário pressuposta em todas as associações, quer se trate da sinopse de uma figura presente ou da evocação de experiências antigas”²⁷. Seguindo o pensamento de MERLEAU-PONTY descreverei o enredo criado para o filme *Alice no país das maravilhas* (2010) (Figura 176), a fim encontrar imagens e sensações significativas que serão analisadas posteriormente.

O livro *Alice no País das Maravilhas* (Figura 174) já ganhou mais de 30 adaptações para o cinema, duas produzidas pelos estúdios Disney (Figuras 175 e 176). A adaptação da história em filme foi escrita por Linda Woolverton, que se baseou no livro homônimo e em sua sequência *Alice Através do Espelho*, ambos de Lewis Carroll e dirigida por Tim Burton.

É sobre esse filme que discutiremos a seguir.

²⁷ MERLEAU-PONTY, M.. Fenomenologia da percepção. São Paulo: Martins Fontes, 1999.p.55.

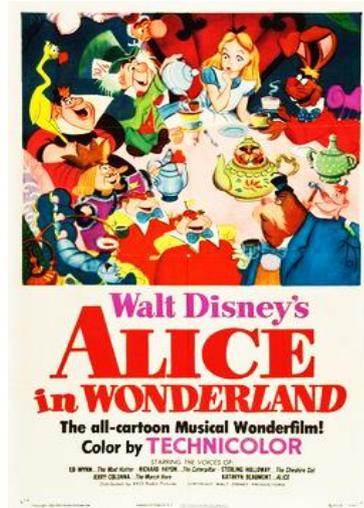
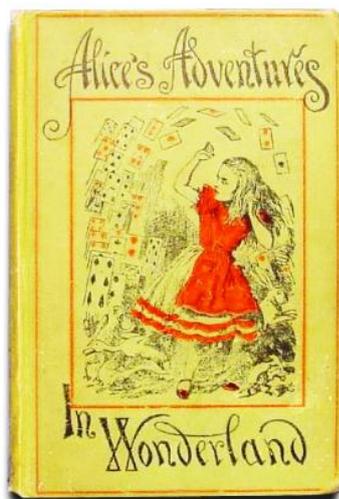


Figura 174 . Capa do livro *Alice adventures in Wonderland* (1898). Figura 175. Cartaz do filme em desenho animado na Disney, que originalmente estreou em Londres, 1951. Figura 176. Cartaz do filme *Alice no país das maravilhas*, dirigido por Tim Burton, 2010.

Alice no País_das Maravilhas (2010)

Logo no início vemos uma pequena menina que aparece na porta do escritório do pai, após um pesadelo recorrente. Alice conta para o pai o sonho. Nele há um coelho de casaco e um Chapeleiro Maluco e outras personagens que aparecem no sonho. Seu pai a acalma e a menina volta a dormir. Passa-se o tempo e temos uma continuação da jornada de Alice (de volta ao País das Maravilhas, agora com 19 anos, e 13 anos após a história original).

A jovem Alice é curiosa e sempre muito questionadora dos padrões sociais da época. Sua mãe a incentiva e a leva para um encontro, no qual Alice será pedida em casamento (um casamento arranjado para que a família possa ter estabilidade financeira e prestígio social). Após o pedido de casamento, a jovem Alice foge correndo, seguindo o coelho branco de casaco.

Ao seguir o coelho até o pé de uma árvore em que existe um buraco, a jovem cai e no caminho da queda passa por muitos objetos até chegar a uma pequena saleta, com várias portas. Uma chave sobre a mesa e um vidrinho com uma etiqueta dizendo: “Beba-me”. Ao beber, Alice fica muito pequena e se esquece da chave sobre a mesa, então encontra um bolo onde está escrito: coma-me. Ao fazê-lo, Alice fica maior que a própria saleta. Então, apanha a chave e bebe novamente o líquido, conseguindo passar por uma pequena porta que será a sua passagem para o país das maravilhas. Alice está mais velha e com o tempo não se recorda do lugar, das

coisas curiosas que viveu por lá antes. Continua observando, caminhando e encontrando outras personagens como os gêmeos Tweedledee e Tweedledum, e as rosas falantes. Alice é vista como uma possível impostora, como uma falsa Alice, até que é levada ao encontro da lagarta chamada Absolem, que consulta o oráculo e questiona se a menina é ou não Alice, para o que obtém a resposta: “nem de longe”.

Todos se voltam contra Alice e a conduzem em direção à floresta, quando inicia um ataque do Capturandam, uma espécie de monstro/cachorro que auxilia o Valete de Copas (escudeiro da rainha) a capturar criaturas. Na fuga, a lebre e os outros são pegos, Alice ainda acredita que é um sonho e enfrenta o monstro e é salva pela pequena ratinha, que arranca o olho do monstro. Os gêmeos estão com Alice e, quando param em uma encruzilhada, são capturados por uma ave. Alice fica sozinha, enquanto os gêmeos são levados até o castelo da Rainha Vermelha, que está indignada por terem roubado suas tortas. Ao descobrir que foi um dos sapos o autor do roubo, ela ordena que “Cortem a cabeça!”.

Na sequência, o Valete chega de sua caçada, trazendo o oráculo para a Rainha Vermelha. Ao exibi-lo, também explica a volta de Alice e que ela mataria o Jaguadarte (dragão – monstro tratado como filho da Rainha Vermelha). Nesse momento, a rainha ordena a caça e a morte de Alice. O Valete sai com um cão (prisioneiro) e seus exércitos de cartas à procura de Alice, que está no meio da floresta e encontra o gato que ri. Nesse momento, o gato diz: “nunca me envolvi com política”. Alice reforça que quer ir embora do sonho, quer acordar, então o gato diz que a levará até o chapeleiro e à lebre e nada mais. Após algum tempo caminhando, Alice se aproxima de umas mesas onde está o Chapeleiro, que logo a reconhece, caminha sobre as mesas e a busca para sentar-se ao seu lado. A menina diz que está atrasada, ao que o Chapeleiro responde: “o tempo se sentiu ofendido e parou de vez, não fez nem tic, nem tac”. Enquanto isso, a Lebre e todos tomam chá (o famoso chá inglês). Inesperadamente, o Valete chega com o exército, procura por Alice, mas ela está escondida dentro de um bule, pois o chapeleiro a encolheu para que pudesse facilmente se esconder.

O Valete vai embora e a Lebre sugere que Alice vá até a Rainha Branca, pois seria o local mais seguro. No caminho, Alice declara que não matará o Jaguadarte, o Chapeleiro fica descepcionado e diz: “Você não é a mesma de antes, você era muito mais “muitaiz”, você perdeu sua “muiteza”, aí dentro falta alguma coisa”. Na tentativa de fazer Alice tomar uma atitude, o chapeleiro conta a ela as

atrocidades da Rainha Vermelha (cenas remontam ao passado, à guerra e ao Jaguadarte matando o guerreiro e o Valete apanhando a espada forpal), quando ouvem o Valete e o exército. O chapeleiro coloca Alice no chapéu e arremessa-o para o outro lado do rio, enquanto ele (o Chapeleiro) era capturado. O cão farejador encontra Alice e, durante uma discussão, ela decide ir ao encontro do chapeleiro no castelo da Rainha Vermelha: “desde que cheguei aqui todos ficam me dizendo o que fazer e quem eu devo ser...mas este sonho é meu, e eu vou decidir pra onde ir agora...eu faço meu destino”, disse Alice. Diante desta asserção, o cachorro se rende ao argumento e ambos seguem para o castelo. Ao chegar ao lado do castelo, o cão para a lado de um “lago” com cabeças boiando, Alice passa por cima das cabeças e atravessa.

A Rainha Vermelha está do outro lado do muro, “jogando golf” com pequeno animal, que rola até onde Alice se escondia. Então, o Coelho a encontra e conversam. Quando a Rainha se aproxima de Alice, o coelho dá à menina um pedaço de bolo para que ela cresça. Alice fica bem alta e com isso ganha o afeto da Rainha, que a convida para entrar no castelo. Alice se passa por “An”, forja amizade com a Rainha para salvar o Chapeleiro e apanhar a espada forpal. O cachorro corre até a Rainha Branca e conta que Alice está em Salazem (castelo da Rainha Vermelha). O cão se culpa, mas a Rainha Branca o tranquiliza: “ela está onde deveria estar, pois é lá que encontrará a espada forpal”.

Alice consegue entregar a cartola para o Chapeleiro: “Por que você é pequena demais, ou grande demais?”, diz o chapeleiro. Alice devolve o olho para o Capturandam, em sinal de trégua. Quando consegue que o Chapeleiro entregue a chave para apanhar a espada, o exército chega junto com Valete e o próprio Capturandam e salvam Alice, permitindo que ela entregue a espada para a Rainha Branca. A Rainha Vermelha manda cortar a cabeça do Chapeleiro e da pequena ratinha. A armadura está completa, precisa de um campeão. A Rainha Branca faz sua poção para que Alice volte ao seu tamanho normal. Alice vai falar novamente com a lagarta Absolem, que esclarece: “Eu disse que nem de longe você se parecia com Alice, mas agora está quase lá”. Alice retruca: “Você é tão real que às vezes esqueço que tudo isso é um sonho”.

O Chapeleiro será executado. Entretanto, o gato que ri o ajuda e todos fogem para o castelo da Rainha Branca. No momento de tomar a decisão se será ou não o cavaleiro, Alice foge, chorando, e vai falar com Absolem: “Ninguém nunca

conquistou alguma coisa com lágrimas... eu cheguei ao fim desta vida... vou me transformar...eu não posso te ajudar, menina burra, se você nem sabe quem é”. Alice declara suas proximidades com o “mundo real”: “Eu sou Alice...” Então, a lagarta, feliz, afirma: “Finalmente. Não era tão inteligente. A primeira vez em que estive aqui, chamava este lugar de país das maravilhas”. Nesse momento, inicia-se uma sequência que remonta à sua infância e à primeira visita ao “país das maravilhas”. A cena encerra com Absolem toda coberta no casulo: “Lembre-se: a espada forpal sabe o que fazer, você só precisa empunhá-la. Adeus, Alice, talvez eu a veja em outra vida”.

Alice veste-se com a armadura de guerreiro e vai ao combate, matando o Jaguadarte, O Chapeleiro faz sua dança maluca e se despede de Alice: “Boas lonjuras, Alice!”. A menina volta para casa pelo mesmo buraco por onde entrou. Já no “mundo real”, Alice vai ao coreto onde foi pedida em casamento e nega o pedido, dá um recado a cada um, faz uma dança e vai acertar os detalhes da viagem que seu pai havia pensado. Alice é convidada a ser aprendiz na companhia e fecha o acordo com um sorriso. Na sequência, sobe em um dos navios ancorados no porto, e com outro sorriso se despede de todos. Na cena que encerra o filme, uma borboleta azul pousa no ombro da jovem, ao que ela diz: “Olá, Absolem!”.

Ludicidade, (In?)consciência (?) e Verossimilhança

Há uma complexidade no desenvolvimento das tramas na estória, com metáforas articuladas a dramas inconscientes e com signos que entrecortam a relação entre consciência/inconsciência. Contando com personagens desajustadas no chamado “País das Maravilhas”, torna possível visualizar a metáfora da maturidade da personagem principal, relacionando sua queda em um buraco a um mergulho no mundo dos sonhos.

O mundo dos sonhos, por sua vez, pode ser entendido como a comunicação do inconsciente com o consciente. Segundo Jung, “o inconsciente nos dá uma oportunidade, pelas comunicações e alusões metafóricas que oferece. É também capaz de comunicar-nos aquilo que, pela lógica, não podemos saber [...]”²⁸, visto que Alice caiu metaforicamente em seu mundo subterrâneo: um buraco que a leva para um mundo recriado pelos seus sonhos.

²⁸ JUNG, Carl Gustav. *Memórias, Sonhos, Reflexões*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986. p.34.

É possível observar um paralelo entre as imagens na construção visual de uma dualidade clássica filosófica baseada na ideia de “dentro” e “fora”, criada, com astúcia, nos pôsters dos dois filmes (*Alice e Divertida Mente*), em que é possível “ler”²⁹ as imagens de forma conceitual. Ao analisar os cartazes, nota-se que as personagens principais estão apresentadas com seus corpos em posições semelhantes: Alice (Figura 177) está de costas, mas com a cabeça virada para frente; seus olhos parecem fixados em nós (espectador-leitor); no caso de Riley (Figura 178) aparece sua silhueta. A menina Alice está diante de uma porta. Seria a porta para o País das Maravilhas? Estaria este mundo repleto de seres imagéticos criados em seus sonhos? Seriam não-humanos extrapolados digitalmente para dar forma à entrada de Alice em seu mundo interior, lúdico, subsersivo, transfigurado?

No pôster de *Divertida Mente*, vê-se que não existe imagem que possa assumir a posição de referência ao mundo interno, pois as personagens que habitam a cabeça de Riley – as emoções da menina – aparecem na imagem como corpos que fazem parte da silhueta. Dessa forma, as imagens constroem uma relação sedutora por suas formas que traduzem, astutamente, a dualidade conceitual existente entre os filmes.

²⁹ “...Podemos chamar de leitor não apenas aqueles que lê livros, mas também o que lê imagens.” SANTAELLA, Lucia. *Leitura de imagens*. São Paulo: Melhoramentos, 2012. p.10.



Figura 177. Pôster criado em 2009 para divulgação antes do lançamento, no Brasil, do filme *Alice no País das Maravilhas* (2010), dirigido por Tim Burton. Figura 178. Pôster criado para divulgação do lançamento, no Brasil, do filme *Divertida Mente* (2015).

A mesma astúcia conceitual que pode ser lida no paralelo sobre os pôsters é demonstrada através do diálogo entre o mundo exterior e o interior no filme *Divertida Mente* (2015). Já em *Alice*, o inconsciente é posto de forma subjetiva, apresentado aos indivíduos/espectadores através de indícios, que são constantemente reafirmados pela própria personagem como no exemplo do diálogo retirado do filme, em que Alice retruca Absolem, a lagarta, durante sua metamorfose: “Você é tão real que às vezes esqueço que tudo isso é um sonho”. O sonho metamorfozado de Alice, entretanto, é metaforicamente incorporado ao filme *Divertida Mente* (2015), como argumento da história.

Divertida Mente (2015)

Riley, uma menina de 11 anos, se muda junto com a família da cidade de Minnesota, onde tinha uma vida feliz, para São Francisco (Figuras 179 e 182). Tal mudança colocará a menina em situações emocionais desastrosas na adaptação à nova cidade. Os episódios turbulentos vividos por Riley em seu cotidiano nos conduz, enquanto espectadores, para dentro de sua mente, que é comandada por personagens transformadas em suas emoções. Alegria, Tristeza, Nojinho, Medo e Raiva são os seres transmutados que protagonizam suas reações emocionais, comandados por um controle central, que administra as memórias da menina (Figura 181).



Figura 179 a 182. Cenas do filme *Divertida Mente* (2015).

As memórias de Riley são construídas a partir do jogo entre a vida cotidiana da garota e seus relacionamentos interpessoais; cada experiência vivida é interiorizada e metaforicamente gravada em um pequeno vídeo, armazenado dentro de uma esfera, que passa a constituir a montagem das emoções dentro de seu cérebro. Essas memórias são divididas em dois tipos:

- *memórias de longo prazo*: adquirem a cor correspondente à emoção gerada pela experiência cotidiana da menina; os pequenos vídeos esféricos contêm cenas de Riley em seu dia a dia;
- *memórias básicas*: esferas na cor amarela que formam o caráter da garota; as memórias ativam a energia que mantém as pequenas nuvens sensitivas, divididas por temas como Família (experiências marcantes do convívio com os pais – Figura 183), Esportes (no caso de Riley, o hockey, que pratica diariamente), Amizade (com recordações da relação com amigos) e Criatividade (nuvem que é chamada de ilha das maluquices, por se relacionar com as atitudes lúdicas da garota).



Figura 183 / 184. Cenas do filme *Divertida Mente* (2015).

Um dia, no meio desse processo de adaptação da pequena Riley a seu novo cotidiano, ao “assistir” a uma de suas memórias de base, a personagem Tristeza toca a esfera deixando-a triste (Figura 200184), o que provoca um tumulto entre as outras personagens/emoções, pois ao tentar modificar a memória – agora entristecida – esbarram em outros botões e espalham as outras memórias básicas pela sala de comando. Na confusão, Alegria e Tristeza são sugadas pelo duto responsável por lançar as memórias de longo prazo e levadas para as “terras labirínticas”.



Figura 185 a 188 . Cenas do filme *Divertida Mente* (2015).

Alegria e Tristeza, quando lançadas aos arquivos das memórias de longo prazo, que geravam energia para as pequenas nuvens sensitivas, desencadeiam um turbilhão de conflitos perceptivos na mente da garota, afetando seu cotidiano. Afinal, quanto mais tempo sem as memórias básicas, as ilhas desmoronam e caem no esquecimento, um local obscuro, no fundo de um grande buraco. Seriam essas cenas metáforas do local onde ficam as memórias do inconsciente?

Na sala de controle central, as emoções Nojinho, Medo e Raiva estão no comando das reações ao cotidiano de Riley e são cada vez mais truculentas, o que passa a ser preocupante, pois a menina amável e brincalhona começa a ter atitudes agressivas com os pais, com a amiga que está longe e no esporte.

As reações e atitudes de Riley são guiadas pelas emoções que, por sua vez, passam por algumas turbulências dentro de sua mente, gerando conflitos, já que foram abaladas internamente, fazendo com que a menina se sinta mais triste e irritada do que naturalmente é. Seria isso uma forma metafórica e lúdica de explicar as mudanças de temperamento próprias do início da puberdade? Um ataque hormonal ao corpo em modificação? Ou apenas seriam as reações durante a transição das memórias bases de Riley?



Figura 189 / 190 . Cenas do filme *Divertida Mente* (2015).

A saga das personagens/emoções Alegria e Tristeza continua e as duas procuram um caminho para chegar ao controle central, desbravando os polos lúdicos da consciência de Riley, onde se deparam com os estúdios de produção de sonhos, terra da imaginação, onde é possível estar em um jardim de batata frita ou casa feitas de nuvens e passa por um túnel de pensamentos abstratos.



Figura 191 / 192 / 193 . Cenas do filme *Divertida Mente* (2015).

Na urgência por chegar ao controle central, Alegria se perde e se reencontra com a Tristeza algumas vezes pelo percurso, até colidirem no vidro da janela onde fica o controle central. O percurso executado pelas personagens/emoções cria uma experiência e provoca um amadurecimento dessas emoções, pois alguns fatos ocorrem para que se mudem as percepções sobre a construção das memórias.

A personagem/emoção Alegria percebe que as memórias básicas somente se fortaleceriam na construção do caráter de Riley quando as experiências eram compartilhadas. Durante a aventura das personagens/emoções dentro da cabeça de Riley, há um amadurecimento do pensamento, tanto das personagens/emoções como da menina, que passa por situações adversas como briga com os pais, questionamento sobre sua existência, seu pertencimento e sua origem. Todas essas situações são proveitosas para as personagens e contribuirá para o amadurecimento da personagem central.

Os questionamentos levantados por Riley duram até o momento em que a Angustia a levará a fugir de casa. Nesse ato desesperado, a menina tem uma memória que a deixa triste o suficiente para motivá-la a voltar ao lar, e, no reencontro com seus pais, produz-se a primeira esfera de memória multicolorida – as novas memórias básicas – que fariam novas nuvens sensitivas, compartilhariam as emoções e internalizariam as experiências vividas na construção das memórias.

A estória do filme *Divertida Mente* foi construída sob a dualidade clássica, dentro e fora da “mente” de Riley. A relação afetiva que permeia o filme privilegia as emoções vividas nos espaços de convívio interpessoal como grupo de amigos, esportes e a família. A recordação do estereotipado galã, na figura de aviador presente nos sonhos da mãe de Riley, é o contraponto à figura de um parceiro lúdico, chamado de “namorado imaginário” e a sua forma física é a de um garoto que declama várias vezes que fará tudo por ela e daria a vida por ela – o amor incondicional: talvez transferência? Necessidade afetiva ser suprida?

No filme *Divertida Mente*, o controle central das memórias da pequena Riley pertence às personagens/emoções do início ao fim da estória; estas seriam a evidência de um incorporar da percepção, pois representam através de gestos característicos uma prática afetiva, que segundo Bourdieu, “seria preciso analisar a relação dialética que une as posturas corporais e os sentimentos correspondentes: adotar certas posições ou certas posturas é, sabe-se desde Pascal, introduzir ou reforçar os sentimentos que elas exprimem. O gesto, segundo o comediante ou o dançarino, reforça o sentimento que reforça o gesto”³⁰.

³⁰ BOURDIEU, Pierre. *Coisas Ditas*. São Paulo: Editora Brasiliense, 2004, p.220.



Figura 194. *Wallpaper* apresentando as personagens e o País das Maravilhas. Imagem de divulgação do filme *Alice in Wonderland* (2010).

Ao retomarmos o filme *Alice no País das Maravilhas*, podemos perceber que, no sonho da protagonista, as personagens carregam a representação das emoções de forma subjetiva, o que evidencia a dualidade no que refere à interpretação dos acontecimentos, pois tudo é – ao mesmo tempo – estranho e acolhedor, assustador e confortável ao indivíduo/espectador. O estranho se caracteriza justamente por algo que lhe é familiar e se torna, de maneira súbita, inexplicavelmente estrangeiro, estranho. Assim: “O estranho deriva seu terror não de alguma fonte externa ou desconhecida, mas, pelo contrário, de algo estranhamente familiar que supera quaisquer esforços do indivíduo para se separar dele”³¹. Esse mundo – o País das Maravilhas – é estranho, porque aflora a representação do inconsciente, isto é, aquilo que é obscuro à consciência e será revelado pela personagem na busca de sua verdade com o mundo, sua interioridade.

A verdade aparece como fantástica, porque transforma a interioridade da personagem nesta representação, construída através de uma mescla de técnicas da animação tridimensional e cenas em *live-action*. A técnica é utilizada para criar uma realidade dúbia, promovida pela tecnologia que propicia explorar o mundo dos sonhos e, dessa forma, retratar o crescimento interior da personagem. Seres mágicos, cativantes (?), um mundo dos sonhos que só pode ser materializado pelas técnicas de animação tridimensional, aliando atuação de atores humanos aos desenhos, permitindo aos espectadores acompanhar o filme na versão mais primeva do cinema:

³¹ Freud, S. *O estranho*. Obras completas, ESB, v. XVII. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1996, p.????.

o lúdico, o que torna o espetáculo de transformação do sonho em “verdade visual”, isto é, em sedução. O auxílio da técnica enriquece a estética do filme e efetiva, aguça os sentidos em uma sala escura. Assim, “é só dos sentidos que se procede toda a autenticidade, toda a boa consciência, toda a evidência da verdade”³².

O universo fantasmagórico mesclado às técnicas de direção e a um roteiro articulado expandem as percepções intelectuais, da interioridade, do psíquico, o que convida os espectadores a acompanhar e a se identificar com uma possível "jornada inconsciente" da protagonista, isto é, fazer parecer a apreensão da realidade pela organicidade sensorial. A credibilidade e a aceitação do filme são fertilizadas pela mistura da única aventura ainda válida para o homem moderno: o reino interior de sua psique.

Verossímil?

A estória de Alice “não se encaixa no mundo nem na idade que tem. Há certa tristeza em Alice”³³, afirmou o diretor Tim Burton. Entretanto, as angústias da personagem permeiam, de forma simbólica, toda a construção narrativa do filme. Logo nas primeiras cenas temos a representação da estética impressa no filme: a beleza dos cenários, o colorido forte que se contrapõe, por vezes, às cores opacas (cores que representam o inconsciente?), roupas extravagantes com plasticidade excessiva. Essa composição convoca o espectador a participar do jogo em que Alice estará envolvida. Duplicidade curiosa do diretor que promove uma dubiedade entre o jogo da estória e o jogo ao espectador para se deixar seduzir pela trama.

Após um pesadelo, ainda menininha, Alice, acorda e pergunta ao pai se ficou maluca (Figuras 195 e 196). Ele coloca a mão em sua testa, mede sua febre e dá o diagnóstico: “Mas deixe eu te contar um segredo: as melhores pessoas são assim”.

³² NIETZSCHE, Friedrich. *O Nascimento da Tragédia*. São Paulo: Cia das Letras, 2007, p.15.

³³ Transcrição do discurso do diretor Tim Burton, retirado de *Extras* no DVD do filme *Alice no País das Maravilhas*.



Figura 195 / 196. Sequência do diálogo entre Alice – ainda menina – e seu pai.

Por ensinar Alice que "as melhores pessoas do mundo são meio malucas", o pai se torna sua inspiração ao longo da vida. Agora adolescente e após a morte do pai, se vê pressionada por todos a aceitar o noivado com um aristocrata. Em dúvida, durante o baile que marcaria o compromisso, a moça foge pelos jardins da casa.

A fuga é mediada por um coelho, que veste roupas e corre carregando um relógio para o qual aponta, como sinal de eterno atraso (Figuras 197 a 202). A fuga termina na base de uma árvore grande onde há um buraco no qual Alice se debruça e cai. O relógio, assim como o buraco, são signos possíveis para indicar a relação do tempo, mas não apenas das horas e suas variáveis e, sim, do tempo como um indício do amadurecimento mental da personagem, isto é, a capacidade do interior de processar percepção, intuição, *insight* e *feeling*. O buraco no qual Alice cai traz a metáfora do "mergulho" no inconsciente, a entrada naquilo está mais profundo em sua mente; ressalte-se que o lugar é escuro e aparentemente muito profundo, pois não se vê o fim.



Figura 297 a 202. Sequência retirada do filme. Alice foge do noivado e persegue o coelho até o buraco.

A imposição do casamento será a situação que trará a primeira evidência de compreensão do interdito na estória, e que, segundo Bataille, “sem o primado do interdito, o homem não teria podido chegar à consciência clara e distinta”³⁴. No caso do filme, porém, a resposta seria a transgressão, mas não como oposição, e sim, como complemento, pois a fuga de Alice a leva até o buraco, que, por sua vez, representaria a passagem para o reconhecimento interior na busca pelo autoconhecimento.

Ao cair no buraco, Alice está no teto de uma sala rodeada por portas (Figuras 213 a 221) que podem ser compreendidas como símbolo da multiplicidade de caminhos.

³⁴ BATAILLE, Georges. *O Erotismo*. Trad. Fernando Sheibe. Belo horizonte: Autêntica Editora, 2014, p.61.



Figuras 203 a 211. Momento em que Alice atinge o fim do buraco e chega ao teto do *hall* de entrada para o mundo subterrâneo ou País das Maravilhas.

Essas imagens criadas pelo inconsciente de Alice compõem o "cenário" para seu processo de individuação, que se inicia com um dilema sobre "ser ou não ser Alice", afinal, a protagonista está dentro de um mundo fantástico. Entretanto, "o processo de individuação não consiste unicamente na sucessão de imagens do inconsciente. Isso é apenas parte do processo, que representaria sua realidade interna ou espiritual. O complemento necessário é a realidade exterior, o desenvolvimento da individualidade e o seu destino"³⁵. Alice se vê em "suspensão" no que se refere à materialidade desse mundo, ao seu destino e à própria natureza interior. Tanto assim que a primeira pergunta a que Alice tem que responder é "Quem é você?", feita pelo oráculo, uma lagarta azul chamada Absolem.

Ao propor uma leitura semiótica, podemos pensar a lagarta azul como a representação da *primeiridade*³⁶ no filme, pois traz à estória caráter dúbio, duvidoso, curioso e ainda incerto no que se refere à credibilidade da personagem. A lagarta está fumando e envolve o lugar com a fumaça, o que sugere a representação de um estado

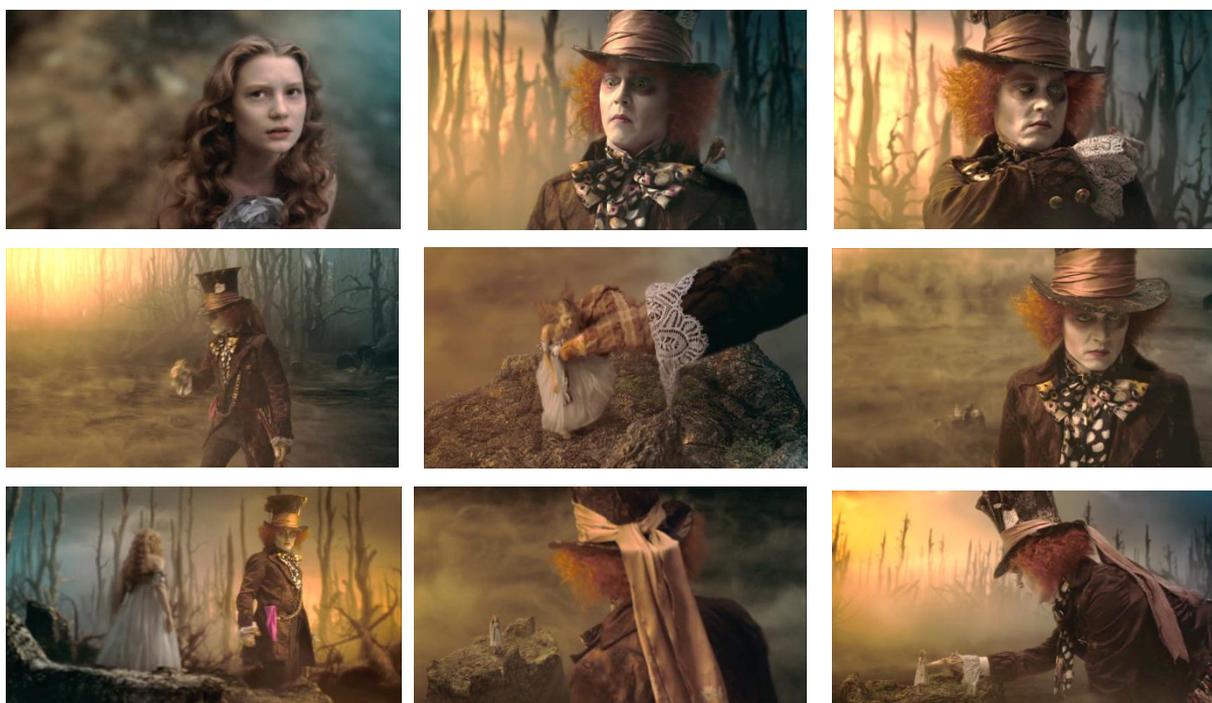
³⁵ JAFFÉ, Aniela. *O mito do significado na obra de C. G. Jung*. São Paulo: Cultrix, 1989, p. 78.

³⁶ "Há três, e não mais do que três, elementos formais e universais em todos os fenômenos que se apresentam à percepção da mente. Num nível de generalização máxima, esses elementos foram chamados de primeiridade, secundidade e terceiridade. A primeiridade aparece em tudo o que estiver relacionado com acaso, possibilidade" (SANTAELLA, 2002, p. 7).

hipnótico na imersão de Alice em seu inconsciente, o que pode levar à hipótese de um diálogo em construção entre o consciente e o inconsciente da protagonista.

Alice ainda não aceitou sua imersão no inconsciente. Questiona-se sobre si. Também não acredita que aquele lugar seja real e continua a afirmar que tudo é um sonho. A verdade só será aceita após seu encontro com o Chapeleiro Maluco, uma personagem intrigante, que sofre de transtorno de dupla personalidade.

Ao apresentar e conduzir a jornada de Alice, o Chapeleiro se torna tutor da jovem, o que seria uma representação simbólica da *secundidade*³⁷ no filme, pois auxilia a protagonista a chegar aos significados por meio de questionamentos, instigando-a em sua busca interior.



Figuras 212 a 220. Sequência em que o Chapeleiro explica como acontecem as coisas naquele lugar. Alice não aceita. E então, o Chapeleiro diz: "Você perdeu sua muiteza... mudou alguma coisa aí dentro".

Em seu primeiro encontro com o Chapeleiro Maluco, Alice é questionada quanto ao seu estado emocional, inicialmente fragilizado. Diz o Chapeleiro: "Você já não é a mesma de antes... você perdeu sua muiteza", frase que está relacionada ao caráter interno, à força e à atitude, ou seja, deveria ser inerente a si mesma. Os diálogos entre Alice e seu amigo tutor são muito significativos, porque carregados de

³⁷ A secundidade está ligada às ideias de dependência, determinação, dualidade, ação e reação, aqui e agora (SANTAELLA, 2002, p. 7).

metáforas e passíveis de múltiplas interpretações. Alice passará por inúmeras provas, por tormentas que a deixarão mais forte a cada momento, pois as limitações a farão refletir sobre suas angústias.

O processo de reconhecimento de si mesma e de suas forças internas traz à tona toda maturidade que Alice procurava desde o início de sua jornada. Novamente a lagarta azul aparece, só que dessa vez está em um casulo, símbolo que representará a *terceiridade*³⁸ no filme. O casulo da lagarta carrega todo significado do percurso da personagem central ao longo do filme: o tortuoso caminho percorrido faz com que a menina deixe de ter atitudes de criança e passe a agir como adulta; o casulo é seu encontro com a maturidade.

A maturidade fará Alice assumir seu lugar no mundo mágico, como guerreira guardiã da paz, ao lutar a favor da Rainha Branca contra o Dragão – guardião da Rainha Vermelha – para reestabelecer a ordem no País das Maravilhas. A luta seria uma referência à restituição da força interior da personagem, reafirmando que “o lado positivo do *animus* pode personificar um espírito de iniciativa, coragem, honestidade e, na sua forma mais elevada, de grande profundidade espiritual”³⁹.

Uma tomada de atitude somente foi possível após o processo de individuação sofrido pela personagem durante toda a estória ocorrida no País das Maravilhas. Ao beber o sangue do Dragão, Alice retorna ao "mundo real", munida de sua força interior, para tomar atitudes assertivas na sociedade.

A mudança e a transformação pelas quais passa, dentro do inconsciente, levam Alice ao encontro com sua força interna. Visualmente, o nome "País das Maravilhas" combina percepções passadas e presentes, ou seja, o constructo do filme se dá pelos cenários de cores fortes e arrebatadoras, seres mágicos e deformados e pela própria ludicidade da estória de Lewis Carroll, que **impele** o espectador a envolver-se na trama e nas imagens do filme, o que **açula** quem assiste à emoção. Os detalhes intensificam as excitações. O consciente é estimulado. O detalhe da escultura da Rainha Vermelha diante do castelo feita na vegetação serve não apenas para ilustrar o seu egocentrismo de maneira orgânica, mas poderia ser referência lúdica a outro personagem marcante do diretor: Edward Mãos-de-Tesoura. Os efeitos

³⁸ A *terceiridade* diz respeito à generalidade, continuidade, crescimento, inteligência (SANTAELLA, 2002, p. 7).

³⁹ FRANZ, Marie-Louise Von. “O processo de individuação”. In: JUNG, Carl Gustav. *O homem e seus símbolos*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1977, p. 197.

visuais saltam em exuberâncias digitais: a Lebre de Março, o Coelho Branco e a Lagarta combinam características animais e humanas.



Seria uma referência visual?. Figuras 221. Jardim no castelo da Rainha Vermelha. Figura 222. Imagem do filme *Edward Mãos-de-Tesoura*. Na cena, Edward está fazendo sua escultura botânica.

Estética munida de tecnologia intensifica um mundo mágico tátil, lançando o olhar sobre duas vertentes teóricas nas quais casam solidamente *em Alice no País das Maravilhas*: a Psicologia Analítica de Carl Gustav Jung e a Semiótica de Charles Sanders Pierce. Na psicologia analítica, Alice passou pelo processo de individuação que a tornará mais segura de si. E sob o olhar da Semiótica de Pierce, onde “o signo tem uma natureza triádica”⁴⁰, ou seja “no seu poder para significar”⁴¹ na busca da cognição. Essa conversão admitida na narrativa do filme pode, também, ser percebida de outra forma: o caráter contemporâneo da interatividade. O filme *Alice* é construído por meio de longas cenas que podem ser comparadas a um jogo de *vídeo-game*, em que se revelam questões como beba para diminuir, coma para crescer, e assim por diante.

Talvez esse caráter moderno – proveniente dos jogos eletrônicos, assim como o espetáculo visual aliado à estética – ofereça a chave sedutora ao espectador nas salas de cinema, pois a imersão na sala escura se dá “quando a própria fantasia ganha forma, quando cria um universo de percepção e compreensão, um universo

⁴⁰ SANTAELLA, Lucia. *Semiótica Aplicada*. Thomsom, 2002. p. 5

⁴¹ Idem. p. 5

subjetivo e, ao mesmo tempo, objetivo [...] A análise da função cognitiva da fantasia conduz-nos assim à estética como ciência da beleza: subentendida na forma estética situa-se a harmonia reprimida do sensualismo e da razão”⁴².

Hibridismo, tecnologia e uma formulação estética

Sedução que passa por um hibridismo de linguagens, em que é possível pensar no universo digital como uma possível relação na qual “texto, imagem e som não são mais o que costumavam ser. Deslizam uns para os outros, sobrepõem-se, complementam-se, confraternizam, unem-se e separam-se, entrecruzam-se. (...) Perderam a estabilidade que a força de gravidade dos suportes fixos lhes emprestava”⁴³. Essas tendências se alastram por todos os meios expressivos e o cinema não fica de fora.

As características “mágicas” do cinema foram ampliadas devido aos avanços das tecnologias digitais, ligados às técnicas de montagem e de manipulação do tempo e do espaço na produção de sentidos para os filmes. Ademais, uma apropriação de signos incita novas possibilidades de interpretação, e, com o surgimento da animação tridimensional, as técnicas para instituir o não-humano digital ganham maior amplitude visual, o que alinha princípios motores e expressivos para dar aos gestos indícios visuais de identificação com o humano no corpo construído computacionalmente.

⁴² MERLEAU-PONTY, M. *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 1999, p.184.

⁴³ SANTAELLA, Lucia. *Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007, p. 24.

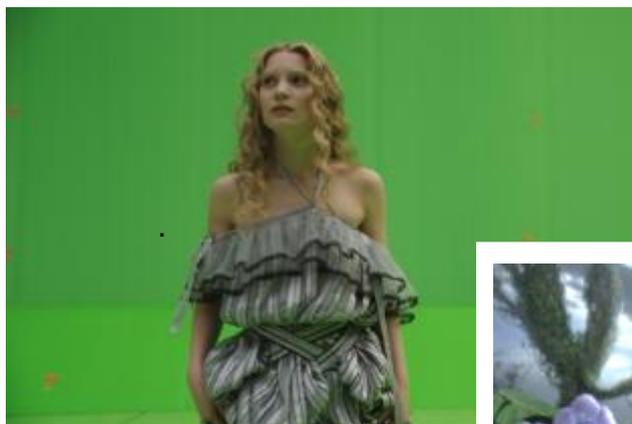


Figura 223. Atriz Mia Wasikowska no ato da captação com fundo em *cromakey*. Figura 224. Início do processo de inserção das Animação computadorizada. Figura 225. Resultado visual da amplitude tecnológica na produção de imagens tridimensionais.

A absorção de uma linguagem vinda das novas tecnologias digitais e inserida na indústria cinematográfica pelas múltiplas possibilidades configura um paradoxo: ao mesmo tempo em que as tecnologias influenciavam a “velocidade” da produção dos filmes, há o aprimoramento da qualidade intrínseca a eles, isto é, a qualidade ligada ao conteúdo das produções. Esse aprimoramento se dá na direção da aceitação dessas novas produções, pois o espectador poderia ficar saturado ao assistir apenas a efeitos tridimensionais computadorizados; assim, é preciso saber contar uma história. Esse avanço tecnológico contribuiu para a audiência das produções de animação cinematográficas, com as experimentações estéticas e com a iniciativa de novos realizadores, proporcionando a expansão e a constituição de hibridizações, interações e recuperações cerceadas por imagens digitais, devido à apropriação dos códigos digitais.

Partindo-se do domínio sobre os códigos digitais, é possível perceber que toda imagem atualmente pode ser *re-criada* ou *re-editada* e é nesse limiar que se encontra o eixo definidor da relação com esse momento, em que as mídias digitais potencialmente incorporam todas as mídias anteriores, “embasado pelo sistema do

verossímil, organizado de forma que cada elemento da ficção pareça corresponder a uma necessidade orgânica e apareça obrigatório com relação a uma suposta realidade, o universo diegético adquire consistência de um mundo possível, em que a construção, o artifício e o arbitrário são apagados em benefício de uma naturalidade aparente. Esta, como já notamos, deve-se muito ao modo de representação cinematográfica, ao desfile da imagem na tela, que proporciona à ficção a aparência do surgimento factual, da “espontaneidade” do real”⁴⁴.

Na tentativa de reconstruir de forma factual e espontânea a realidade, as produções de animações cinematográficas se valem das tecnologias para a confecção de imagens digitais. Assim, virtualmente, torna-se possível e “a conexão das imagens a uma substância sólida passou a ser tênue [...] não há mais nenhuma garantia da verdade visual das imagens”⁴⁵.

Possibilidades não-humanas da virtualidade cinematográfica

As produções abrangem as mais variadas possibilidades imagéticas, e, por se utilizarem das tecnologias digitais, não se restringem ao uso específico dos ambientes virtuais ou cibernéticos, mas à construção de um novo ambiente social que remeta às condições humanas, dessa forma humanizando estes objetos digitais não-humanos.

Deleuze⁴⁶ explicita que o cinema transcende a matéria inteligível, como um correlato necessário, um pressuposto que constrói, através da linguagem, seus objetos próprios, é inseparável e específico, pois consiste na possibilidade de observação dos movimentos e dos processos de pensamento, assim como a inserção de pontos de vistas tomados por movimentos e processos.

O cinema foi concebido, desde as suas origens, como um lugar (em geral escuro) onde se pode espiar o outro, onde a pulsão do olhar encontra um terreno propício para a “manifestação”. Os olhos, por exemplo, “[...] “percebem não só alterações no mundo externo, que são importantes para a preservação da vida, como também as características dos objetos que os fazem ser escolhidos como objetos de

⁴⁴ AUMONT, Jacques. *O olho interminável – cinema e pintura*. Tradução: Eloísa Araújo Ribeiro. São Paulo: Cosac Naify, 2004, p. 150.

⁴⁵ STAM, Robert. *Introdução à teoria do cinema*. Campinas: Papyrus, 2003, p. 350.

⁴⁶ DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 1995,

amor — seus encantos”⁴⁷. Seguindo esse pensamento, podemos dizer que escopofilia, termo usado por Freud, é como um ato erótico: envolve o prazer de ver e de tomar o outro por objeto de desejo, porque se trata de um olhar que se aproxima da experiência emocional.

Essa experiência de transformação do olhar promovido pelo encontro do espectador com as histórias e personagens dentro das salas de cinema foi ampliada com as tecnologias digitais e possibilitou encontrar nas animações cinematográficas não-humanos com a mesma relação que se estabeleceria com os filmes *live action*. Uma relação que transcende o limite da correspondência física, afinal, há personagens que carregam características humanas tão minuciosas que se tornam a própria representação do corpo humano. Retomando o primeiro capítulo, é possível compreender a afirmação anterior, através das tecnologias, como o *motion capture*, cuja função é codificar os movimentos humanos mais sutis, que estas personagens virtuais ganham características humanas a ponto de se tornarem vivas ao olhar do espectador.

Como observou Jacques Aumont, “o olhar é o que define a intencionalidade e a finalidade da visão. É a dimensão propriamente humana da visão”⁴⁸. Ao ver características humanas bem delimitadas que carregam os limites dos sentidos nas personagens virtuais, tanto físicas como filosóficas, o espectador se identifica e interpreta como “verdadeira” essa existência, pois “é só dos sentidos que procede toda a autenticidade, toda a boa consciência, toda a evidência da verdade”⁴⁹. Ao tornar-se real ao espectador, a personagem na tela ganha um corpo real e aquele que vê se autorrelaciona com esse corpo, por considerar que a personagem é corpo.

O filósofo francês Merleau-Ponty afirma: “mas eu não estou diante de meu corpo, estou em meu corpo, ou antes, sou corpo”⁵⁰. Tendo em vista a relação do corpo em paralelo à interpretação do espectador, ao encontrar características de identificação, é possível compreender que o olhar não é simplesmente ver, mas apreender pelo sentido da visão, a realidade. Olhar é também, e essencialmente, interpretar de forma individual e também social. Eisenstein lembra que o cinema é uma “arte da composição plástica que consiste em conduzir o olhar e a atenção do

⁴⁷ Idem, p. 225.

⁴⁸ AUMONT, Jacques. *A Imagem*. Campinas: Papyrus, 2000, p.59.

⁴⁹ NIETZSCHE, Friedrich. *Para Além do Bem e do Mal*. São Paulo: Companhia Das Letras, 2014, p. 24.

⁵⁰ MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: Martins Fontes. 2011, p.208.

espectador no caminho certo, através de uma sequência certa, determinado pelo autor da composição, ao que se aplica ao movimento do olho sobre (...) a superfície da tela se estamos trabalhando com um quadro cinematográfico”⁵¹.

Composição plástica e/ou visual?

A composição plástica ou visual de que trata Eisenstein pode ser um elemento indispensável na elaboração da narrativa visual cinematográfica, contextualizando o espectador no espaço e tempo da estória, de forma a compor uma linearidade. Porém, o olhar, como fonte de compreensão, é uma construção pessoal que comporta uma determinada forma de ver. Nesse sentido, no cinema, “o corpo visual é submetido a um esquema sexual, estritamente individual, que acentua as zonas erógenas, desenha uma fisionomia sexual e reclama os gestos do corpo, ele mesmo integrado a essa totalidade afetiva”⁵² depositada sobre a personagem dentro das estórias de animação cinematográfica.

É pertinente pensar no corpo como uma das matérias-primas da representação fílmica e o quanto dele advém todo sentido. No desvelar do corpo virtual em materialidade visual, a constatação do sentido é absorvida pelo espectador ao identificar-se a arte envolvida nas animações cinematográficas, podendo então, ser vista como uma suposição original do real, onde o cinema “não era uma arte qualquer. Reproduzia a vida tal como ela é – pelo menos essa era a ilusão”⁵³.

O cinema é instituído por imagens postas de forma sequenciada e, mesmo com o passar dos anos, a produção cinematográfica incorporou recursos como o som, a montagem, a cor e os efeitos especiais, porém a instituição da imagem ainda é o elemento de maior impacto dentro de uma produção. Na definição de Jacques Aumont: “o cinema permanece, antes de mais nada, uma arte da imagem e tudo que não é ela (palavras, escritas, ruídos, música) deve aceitar sua função prioritária”⁵⁴.

⁵¹ EISENSTEIN, Sergei. *O sentido do filme*. Rio de Janeiro: Zahar, 1990, p.116.

⁵² Idem, *ibidem*.

⁵³ BERNARDET, Jean-Claude. *O que é cinema?*. São Paulo: Brasiliense, 2004. p.15.

⁵⁴ AUMONT, Jacques. *O olho interminável – cinema e pintura*. Tradução: Eloísa Araújo Ribeiro. São Paulo, Cosac & Naify, 2004, p.162.

A animação cinematográfica como uma obra híbrida

Seguindo a percepção de Aumont, é possível afirmar que o cinema em si é uma forma de expressão híbrida, isto é, levando-se em conta suas características técnicas, retomando as relações de evolução técnica que foi mencionada no primeiro Capítulo desta tese, o audiovisual se vale de outras linguagens na construção de uma nova linguagem expressiva ou, ainda, uma nova forma de se instituir como verdade: “o híbrido, constitui um momento de verdade e revelação, do qual nasce a forma nova. Isto porque o paralelo de dois meios nos mantém nas fronteiras entre formas que nos despertam da narcose narcísica. O momento do encontro dos meios é um momento de liberdade e liberação do entorpecimento e do transe que impõem aos nossos sentidos”⁵⁵. Em pleno movimento de convergência dos meios, em que as tecnologias digitais possibilitam transformar seres virtuais no “reflexo do espectador”, e produtores e roteiristas se valeram das “performances” humanas para clarear esse mimetismo aos olhos do espectador, o que se nota é um apropriar-se das linguagens não verbais nas produções de animação tridimensional cinematográficas. É nesse espaço que se dá o erotismo – aliado a um texto contundente e vigoroso – e deflagra a mágica, o encantamento e constrói o significado e a apreensão de uma vida justa e plena incitada pela arte.

A apropriação de linguagens tecnológicas verbais e não verbais na elaboração das animações cinematográficas dá a determinada obra características híbridas por natureza, pois sua composição ficcional conduz a uma nova realidade na qual o invisível se torna visível por uma peculiaridade do olhar, isto é, este constrói um patrimônio memorial das experiências visíveis e invisíveis em percepção sensorial. Assim, o movimento cinematográfico só se torna perceptível a partir da entrega do olhar do espectador a uma cena por vez, ou seja, uma imagem, um recorte de espaço e tempo em que acontece um fato. A noção de “cena” como imagem é importante, pois esta é o fragmento de uma estória, um evento e, ao mesmo tempo, um todo fechado em si mesma. A imagem cinematográfica adquire, por sua vez, uma modalidade particular. Graças à pluralidade sensível com o objeto real, a imagem pode ser entendida dentro de sua multiplicidade de sentidos. Sentidos que, de certa

⁵⁵ MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Editora Cultrix, 1964, p.75.

forma, foram ampliados com as novas possibilidades tecnológicas e digitais, pois se faz possível compreender uma produção cinematográfica de animação tridimensional a partir da construção de uma nova antropologia, na qual o idealizador (e a equipe de animadores) pode elaborar e instituir novas experimentações sobre o objeto representado.

A capacidade que a tecnologia permitiu sob a construção desse “novo ser social” se caracteriza pela flexibilidade na condução da narrativa cinematográfica, enfatizando a sua subjetividade; o “que vemos na tela mosaicada é a paisagem da própria mídia, ou seja, imagens que tem por referência outras imagens, ou então imagens que remetem continuamente ao seu próprio processo interno de fabricação e produção de sentidos”⁵⁶.

Parâmetros sobre a Sexualidade e erotismo nas Animações Cinematográficas

Ao abordar parâmetros que compõem a sensualidade e o erotismo nas animações cinematográficas, arrisco-me por um espaço novo de significação, buscando uma estrutura de análise como parâmetro para lidar com a linguagem da animação cinematográfica. As , auxiliadas pelos avanços tecnológicos e estéticos, continuam sua “escalada” junto aos filmes *live action* na indústria do entretenimento, disputando não mais apenas um público infantil, mas a adesão por parte de um público mais heterogêneo, isto é, infantil ao adulto.

A busca e o reconhecimento do público pelas Animações Cinematográficas dão-se no nível da resignificação do conteúdo no limiar das produções. É uma identificação sutil e/ou escancarada pelos artifícios estéticos. A indústria cinematográfica não deve ser vista apenas por entretenimento, mas como um lugar onde se reservam condições de troca no nível da percepção das pulsões humanas em que seus produtores, diretores e roteiristas contribuem para essa sensação perceptível aos espectadores, trazendo filmes cada vez mais profundos na relação dessa resignificação, como pensa Felix Guattari: "o divã do pobre" (acerca de como o) "cinema transformou-se numa gigantesca máquina de controlar a libido social"⁵⁷.

⁵⁶ MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Edusp, 2001, p.54.

⁵⁷ GUATTARI, Félix. “O Divã do Pobre”. In: *Psicanálise e Cinema*. Coletânea do nº 23 da Revista Communications. Comunicação/2. Lisboa: Relógio d' Água, 1984.

Essa nova abordagem investigativa das animações cinematográficas, fez com que o gênero viesse a se adaptar às novas estruturas ao optar por novos paradigmas e desvinculando a estética do filme meramente infanto-juvenil. O processo de desenvolvimento desses novos paradigmas desemboca nas questões em torno de uma identificação quanto a sexualidade envolvida nas produções. Para Foucault, tal situação deveria ser ao contrário, “em vez da preocupação uniforme em esconder o sexo, em lugar do recato geral da linguagem, a característica de nossos três últimos séculos é a variedade, a larga dispersão dos aparelhos inventados para dele falar, para fazê-lo falar, para obter que fale de si mesmo, para escutar, registrar, transcrever e redistribuir o que dele se diz”⁵⁸.

Cabe, então, aos grandes roteiristas lidar com a sexualidade e o erotismo de forma conceitual, isto é, de transpor barreiras para encontrar formas de inserir este conteúdo de forma discreta, até mesmo dando um tratamento lúdico, inserindo-o nas “entrelinhas” da ficção, pois, “a ficção consiste não em fazer ver o invisível, mas em fazer ver até que ponto é invisível a invisibilidade do visível”⁵⁹.

Essa é a visão assertiva de Michel Foucault ao entender que “cumpre falar do sexo como de uma coisa que não se deve simplesmente condenar ou tolerar, mas gerir, inserir em sistemas de unidade, regular para o bem de todos”⁶⁰. Assim, o cinema pode assumir uma característica de linguagem arquetípica, por traduzir em imagens a representação subjetiva da realidade, e, dessa forma, as Animações Cinematográficas se configurariam como um dos gêneros que melhor se aproxima da representação do “imaginário coletivo”.

Nesse sentido, o cinema consegue construir – através das imagens arquetípicas transpostas ao público – uma nova “persona”. Essa particularidade do cinema também é observada por Francesco Casetti ao afirmar que “o cinema não é uma máquina anônima que registra automaticamente o existente e o restitui como tal: o cinema encena universos inteiramente pessoais e pede ao espectador a sua adesão

⁵⁸ FOUCAULT, Michel. *História da Sexualidade. A Vontade de saber*, Vol.1. Graal, São Paulo 2009, p.35.

⁵⁹ FOUCAULT, Michel. "Qu'est-ce qu'un espace littéraire?". *Apud.* Xavier Garnier, Pierre Zoberman, Pascale Hellégouarc'h, Maarten Van Delden - Publicado por Presses Universitaires de Vincennes, 2006, p. 43.

⁶⁰ FOUCAULT, Michel. *História da Sexualidade v.1 – A Vontade de saber*. Rio de Janeiro: Graal, 2009, p. 30.

individual. O cinema tem a ver com a subjetividade, e é dessa subjetividade que nasce o imaginário”⁶¹.

O imaginário, tal como descreve Francesco Casetti, está ligado diretamente à projeção que o espectador faz ao se colocar dentro de uma sala escura de exibição cinematográfica, tornando-se predisposto a construir uma realidade psíquica, emocional, afetiva e cognitiva, passível de se manifestar simultaneamente nos âmbitos individual e coletivo. Ao se reconhecer dentro da estória, o espectador se encontra consigo mesmo e, dessa maneira, abre precedentes psíquicos que darão margem para aflorar seus impulsos, ligados aos conceitos nos quais estão inseridas as produções cinematográficas, sobrecarregadas de significação. Por se tratar de obras que simulam o real, a vivência humana, e, portanto, a facilidade de assimilação pelo espectador, é preciso estipular limites para o conceito que estou utilizando como base para compreender o recorte adequado para trabalhar acerca de SEXUALIDADE e EROTISMO. É preciso compreender que estou diante de dois conceitos profundos e abrangentes.

O primeiro a ser abordado é o da SEXUALIDADE, entendida como conjunto de caracteres físicos e fisiológicos, externos e/ou internos que os indivíduos apresentam, conforme o sexo (característica de gênero) a que pertencem através de um estímulo. Nesse caso, o estímulo será a dupla projeção das animações cinematográficas de que me utilizo para compor as análises das características obtidas para a construção de estórias, bem como das personagens dentro das estórias. Porém, quanto à sexualidade “não se deve concebê-la como uma espécie de dado da natureza que o poder tenta pôr em xeque, ou como um domínio obscuro que o saber tentaria, pouco a pouco, desvelar. A sexualidade é o nome que se pode dar a um dispositivo histórico”⁶².

Ao afirmar que a sexualidade é um "dispositivo histórico", Foucault explicita a ideia de que esta é uma invenção social. Essa é uma visão acerca de uma série de enunciados significativos que expressam formalmente a maneira de pensar e de agir sobre o sexo e são as circunstâncias que regulam, normatizam e instauram saberes, que produzem "verdades". Para Foucault, a verdade é “um conjunto decididamente heterogêneo que engloba discursos, instituições, organizações arquitetônicas,

⁶¹ CASETTI, Francesco. *Theories of Cinema*, 1945-1990. Austin: University of Texas Press, 1999, p.29.

⁶² FOUCAULT, Michel. *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Graal, 1993, p.100.

decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais, filantrópicas (...) o dito e o não-dito”⁶³.

O olhar sobre a concepção de sexualidade enquanto “dispositivo histórico” retira a responsabilidade do corpo sobre um saber do comportamento gerador dos atributos físicos. Para as Animações Cinematográficas é preciso determinar atributos dentre as várias representações do corpo, sendo assim, este se torna matéria-prima na representação fílmica. As diversas formas de representação do corpo permitem que o espectador projete seus desejos sobre determinada representação.

O segundo conceito a ser delineado por esta investigação é o EROTISMO, entendido como a indução ou tentativa de indução de sentimentos, mediante sugestão, simbolismo ou alusão, por uma obra de arte, no caso deste trabalho, o cinema. Para o filósofo George Bataille, o erotismo é o que nos diferencia dos animais, porém como sugere, o animal “também tem uma vida subjetiva, mas essa vida, ao que parece, é dada a ele [...] de uma vez por todas. O erotismo do homem difere da sexualidade animal justamente por colocar em questão a vida interior. O erotismo é, na consciência do homem, o que nele coloca o ser em questão”⁶⁴.

Para compreender a relação do erotismo nas ATCs é necessário entender que em dado momento da projeção os dois seres, espectador e personagem, formam um mesmo ser, embora ilusório. Trata-se de um sentimento que supera tudo e, ao mesmo tempo, não excede o que temos de mais primitivo: o olhar. É através do olhar que o imaginário se torna possível ou, nas palavras de Deleuze, “o olhar imaginário faz do real algo imaginário, ao mesmo tempo em que, por sua vez, se torna real e torna a nos dar realidade. É como um circuito que troca, corrige, seleciona e nos persegue”⁶⁵.

Por outro lado, o “pornográfico” não tem espaço no imaginário produzido pelas imagens, pois estas fazem parte do ambiente de encantamento, de criação e de envolvimento. Diante dessas circunstâncias, é possível perceber o cinema com uma função pedagógica, porque do filme se podem retirar posturas plausíveis para aferir padrões estéticos e até comportamentais. “Aquilo que vimos, ou que imaginamos ter

⁶³ FOUCAULT, Michel. *História da Sexualidade*, v.2. O Uso dos Prazeres. Rio de Janeiro: Graal, 1985, p. 244.

⁶⁴ BATAILLE, Georges. *O Erotismo*. Trad. Fernando Sheibe. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2014, p.53.

⁶⁵ DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2007, p.33.

visto, parece ser tão maior e tão mais importante que o que logramos expressar com nossa balbúcia, que nossas palavras soam vazias, cheias de ar, até falsas”⁶⁶.

Gestos de emoção são construídos e assimilados pela psique na elaboração da memória. “Engramas de uma experiência apaixonada [que] sobrevivem como patrimônio hereditário gravado na memória”⁶⁷. A emoção passa por processos físicos e fisiológicos (medo, felicidade, alegria) que constituem marcas duradoras, definitivas e permanentes, experienciadas por tecido nervoso por estímulo forte. A explicação física/fisiológica é fruto das teses mais estudadas pela neurologia contemporânea. Tais marcas criam, produzem e concatenam os traços definitivamente impressos na psique pelas experiências físicas. A palavra “engrama” tem, em sua etimologia (en+grama), o significado de registro, tratado, marca de letra, de texto e, sobretudo, o signo de caráter de escrita, de impressão. Imprimir marcas físicas e traços psicológicos desenharam as percepções que cada ser humano monta nas suas relações interpessoais e na sua COSMOVISÃO do mundo, em um processo de mundividência, isto é, as sensações remontam e renovam as emoções – mas não apagam com a passagem do tempo – incorporam, isto é, colocam para dentro do corpo físico e psíquico sua vidência – percepção senciente do olhar, que é dirigido pela interioridade.

“A transmissão do Pathosformeln (emoção, construção, fórmula, aquisição da emoção) depende de contingências históricas; as reações humanas a essas fórmulas, porém, estão sujeitas a circunstâncias completamente diferentes, em que os tempos mais ou menos curtos da história se entrelaçam com os tempos bastante longos da evolução”⁶⁸. “A noção de Pathosformeln ilumina as raízes antigas de imagens modernas e a maneira como elas foram reelaboradas. Mas o instrumento analítico que nos foi legado por Warburg pode ser aplicado a fenômenos muito diferentes daqueles a que se destinava inicialmente. O frontispício *de Leviatã* – ilustre exemplo de iconografia política – traduz uma imagem nova para as antigas palavras de Tácito: *fungunt simul creduntque* [acreditam naquilo que acabaram de criar]. Nesse caso, não estamos diante de uma emoção, mas sim de uma ideia, uma *logosformel* cujo objeto é uma emoção: somos dominados por mentiras cujos autores somos nós

⁶⁶ GEERTZ, Clifford. *O saber local: novos ensaios em antropologia interpretativa*. Petrópolis: Vozes, 1997, p. 143.

⁶⁷ GINZBURG, Carlo. *Medo, reverência, terror*. São Paulo: Cia. das Letras. 2008, p.11

⁶⁸ GINZBURG, Carlo. *Medo, Reverência, terror*. São Paulo: Cia das Letras, 2008, p. 12.

mesmos. Uma ideia de simplicidade paradoxal e desarmante. E daqui pode se reiniciar a crítica das linguagens e das imagens da política”⁶⁹. Política como exercício de poder, de potência, de forma com engenhosidade, astúcia, habilidade para criar, tramar, formar passo a passo as relações sensoriais e sensíveis numa relação constante, contínua e prolongada aptidão e possibilidade de apreender a completa formação da realidade exterior pela organização dos dados sensoriais para apreender, elaborar, reelaborar, construir, reconstruir em ato contínuo e permanente na configuração e modelagem da psique. Configuração e modelagem, traços típicos da constituição fílmica, criam os elementos que darão a feição da película no cinema.

O cinema entrega ao olhar do espectador uma CENA, ou seja, um recorte de espaço e tempo no qual acontece um fato. A noção de “cena” é importante, pois é um fragmento de uma história, um evento e, ao mesmo tempo, um todo fechado sobre ele mesmo apoiando-se ontologicamente no erotismo: EMOÇÃO. O limiar fica por conta da interpretação que o espectador fará, após a inserção das imagens. O espectador vê nos filmes, mesmo que de forma inconsciente, traços das personagens ou características próprias da história como processo de reconhecimento, de semelhança de si e de situações cotidianas. O indivíduo se coloca na busca de sua identidade e supõe responder afirmativamente a essa interpelação, de maneira a estabelecer um sentido de pertencimento a um grupo social de referência.

De acordo com a classe social a que pertence, o indivíduo é predisposto a uma forma de olhar que equaciona um ponto de vista próprio. Esse olhar é essencialmente uma apropriação individual, um interpretar (particular e social), muito além do sentido simplesmente do ver, apreender, pelo sentido da visão, a realidade: “o olhar é o que define a intencionalidade e a finalidade da visão. É a dimensão propriamente humana da visão”⁷⁰. Ao percorrer o olhar sobre os filmes, o espectador encontra referências que utilizará como premissas de identificação, percorrendo o caminho para um autoconhecimento.

⁶⁹ Idem, p.28.

⁷⁰ AUMONT, Jacques. *A imagem*. Campinas: Papyrus, 2000, p.59.

“A maioria das imagens que vemos são vistas fora do contexto. A maioria das imagens que vemos não tenta nos dizer algo, mas nos vender algo. Na verdade, a maioria das coisas que vemos, revistas, televisão tenta nos vender alguma coisa. Mas a necessidade fundamental do ser humano é que as coisas comuniquem um significado como uma criança, ao se deitar ela quer ouvir uma estória. Não é tanto a estória que conta, mas o próprio ato de contar uma estória cria segurança e conforto. Acho que quando crescemos nós amamos o conforto e a segurança das estórias qualquer que seja o tema. A estrutura da estória cria um sentido. E nossa vida, de maneira geral carece de sentido. Acho que acontece o mesmo com as outras coisas que temos em excesso. Quero dizer, temos muitas coisas em excesso nos dias de hoje. A única coisa que não temos o suficiente é tempo, mas a maioria de nós tem tudo, em excesso e ter tudo, em excesso, significa que nada temos. A atual super abundância de imagens, significa basicamente que somos incapazes de prestar atenção. Somos incapazes de nos emocionarmos com as imagens. Atualmente, as estórias têm que ser extraordinárias para nos comoverem. As estórias simples não conseguimos vê-las”⁷¹.

A imagem, no processo civilizatório, é uma linguagem. O ser humano não conhece as coisas como elas são, apenas depois de se relacionar com determinada coisa, ou seja, somente depois de ter uma experiência com algo é que passa a ter significado. Para Warburg, o humano faz a mediação do que representa a imagem na memória, isto é, na construção do pensar humano, arte e vida se misturam em uma representação mágica e “um estímulo desencadeia, como medida protetora, um agente causador imaginário, considerado um ser, em sua extensão biológica maximizada; se, por exemplo, uma porta range, crê-se – ou melhor, quer-se inconscientemente – ouvir o ladrar de um lobo” ⁷².

Essa seria a forma com que as Animações Cinematográficas entregam a imagem aos espectadores, facilitando a produção de ideias na cabeça. A imagem se torna perturbadora e retira o espectador de sua zona de conforto, desencadeia um processo de associações imediatas (críticas/dúvidas) até o registro dessa imagem mental associada a uma emoção, ao relacionamento imagético perceptivo. Tal processo de interpretação visual está ligado aos referencias mentais e às associações, que, através da Semiótica Pierceiana, é possível ser entendida como um processo de cognição dos signos.

⁷¹ Depoimento de Win Wenders no documentário brasileiro *Janela da alma*.

⁷² WARBURG, Aby. *Histórias de Fantasma para gente grande*. São Paulo: Cia das Letras, 2015, p. 266.

Esses signos são armazenados em nossa mente e regularmente visitados e ressignificados, sabendo que a memória visual servirá como um banco de dados emocionais. Em contraponto a essa relação quente da memória humana, a máquina é fria e possui também uma memória, porém nela armazenam-se dados numéricos, que são codificados para que realizem ações de forma mecânica.



Figuras 226 / 227 / 228. Cenas do filme *Wall-e* (2008).

A personagem EVA, no filme *Wall-e*, ao chegar a Terra, tem como função apenas vasculhar todos os lugares em busca de um resíduo vegetal, sua memória está programada para executar uma função de forma mecânica, além de se defender de ataques. Porém, com a aproximação do outro robô, Wall-e, foi possível criar uma referência afetiva, que é interrompida quando se detecta um resíduo vegetal, fazendo com que se autodesligue, cumprindo a função máquina. (Figuras 236 a 238) Wall-e reproduz a relação afetiva e com a chegada de Eva, permitindo-se experimentar emoções e construir uma relação humanizada. Trata-se de personagens robôs que se humanizam a partir do relacionamento com outro robô – uma afetividade imitada ou apenas reproduzida? A afetividade de Wall-e e seu desejo de relacionamento faz com que, no período em que EVA está desconectada, ele crie uma memória, um tipo de recordação que o motiva a se relacionar com esta máquina, materializando-a em um ideal de relacionamento afetivo.

Retomando a dedução acerca do “modo mítico de pensar”, proposto por Warburg, é possível retomar *Alice* e relacioná-lo com a construção e a materialização dos sonhos da jovem em um mundo real. O País das Maravilhas pode ser associado à realidade, à qualidade palpável e material, à imaginação, conferindo ao imaginário uma relação simbólica: a verdade (?). A coexistência de desenhos animados e humanos no filme *Uma cilada para Roger Rabbit* (1988), e as esferas de memórias básicas ativam o caráter da personagem no filme *Divertida Mente* (2015).



Figura 229. Cena final do filme *Uma cilada para Roger Rabbit* (1988), personagens humanos interagindo com desenhos. Figura 230. Cena do filme *Divertida Mente* (2015), personagem diante da estante de esferas das memórias.

Esses exemplos retirados dos filmes analisados remontam a uma forma de lidar com a dualidade existente entre o real e o irreal. O imaginário funciona como palimpsesto da verdade, atribuindo à imagem (como uma memória visual) ao seu valor simbólico conspícuo ao espectador. Uma experiência visual sensória na qual o olho recebe as imagens, e o cérebro ressignifica essa imagem, dando ao possível impacto perceptivo um valor sentimental, em que a percepção dessa emoção servirá de memória visual, uma referência lúdica para lidar com situações formais do cotidiano deste espectador.

O espectador, ao adquirir este repertório visual, isto é, uma vivência imaginária, transpõe as emoções e amplia o campo da percepção quanto ao real e através da mediação da imagem e das sensações acerca dela elabora, cotidianamente, a reprodução dos seus gestos em um “personagem social” como uma possibilidade de “extensão orgânica - assimilando ao corpo”⁷³, reproduzindo gestos e figurinos e assumindo a personalidade do seu ídolo. Motivados pela repercussão social de *Divertida Mente* (2015), característica que não é percebida somente na inflexão de crianças, mas também em adultos, as imagens falam aos sentidos e expõem uma formulação visual, identificadas através de estímulos sonoros e visuais sincronizados. Sincronia sob a arte, técnica e estética identificáveis, mas que não garantem a eficácia de uma animação cinematográfica.

⁷³ WARBURG, Aby. *Histórias de fantasma para gente grande*. São Paulo: Cia das Letras, 2015, p. 269.

Com relação à eficácia, Disney faz uma interessante reflexão, quando questionado sobre o sucesso de *Branca de Neve*, filme de 1937: “Lá no nosso estúdio temos a certeza de uma coisa: todas as pessoas do mundo já foram criança um dia. Por isso, quando planejamos um novo filme, não pensamos em adultos ou crianças, mas naquela bondade e pureza bem dentro de cada um de nós que o mundo pode nos ter feito esquecer e que talvez os nossos filmes possam ajudar a trazer de volta”⁷⁴.

As emoções humanas, essenciais aos filmes, criam uma identificação no espectador transformando-as em atores principais e possibilitando àquele se ver e desenvolver seu filme cotidiano. A identificação visual lúdica a uma emoção real replica a projeção sobre o personagem e à sua qualidade de “eterno”, isto é, de ídolos que existem dentro do ser humano. “Qual a diferença entre gente e personagem? Gente é gente, você sabe, não preciso explicar. E personagem é uma coisa muito mais que gente, porque gente morre e os personagens não morrem, são imortais, eternos”⁷⁵.

Essa percepção de Monteiro Lobato permite inferir que o espectador, diante das animações cinematográficas, assimila os significados formais (ligados ao cotidiano e à natureza do ser humano), que são enviados ao cérebro, pelos olhos, em uma topologia do real. A presença da dualidade das imagens, em *Alice*, em que o espectador está acompanhando a personagem em sua descoberta, deixa ambígua a relação: estamos dentro ou fora da mente de *Alice no País das Maravilhas* (2010)? Afinal, o espectador se coloca na função de passageiro, apenas admirando a trajetória lúdica daquele mundo. Em contraponto, no filme *Divertida Mente*(2015), o espectador é colocado, desde o início, dentro da cabeça da personagem, podendo se relacionar diretamente com as emoções. Os sentidos e significados são colocados de formas visuais e assumem uma qualidade emocional. Tal qualidade poder ser descoberta na relação das cores e das sombras que envolvem as Animações Cinematográficas e na consideração da sensualidade projetada sobre a cor.

A relação imagem-cor-sensualidade pode ser vista e/ou compreendida na metáfora construída pela personagem Betty Boop, ao mencionar em seu diálogo com o Detetive Eddie que “...os tempos ficaram difíceis depois que os desenhos ficaram coloridos...”; a personagem deixa explícita a sensualidade e sedução, ao brincar com

⁷⁴ Trecho retirado do primeiro filme da Walt Disney Animation Studios, na época Walt Disney Productions, continuação ao final do VHS: *Canção da Sopa e Bastidores*, 1937.

⁷⁵ LOBATO, Monteiro. *Histórias Diversas*. São Paulo: Editora Globo, 2011, p.15.

os desejos eróticos que envolvem o “detetive” e o espectador “...mas eu ainda tenho muito do meu Boop-ooop-a-dooop...” diz Betty Boop, finalizando com seu movimento corporal (reboladinha seguida de uma piscada de olhos). É importante ressaltar que a relação verbal pode ser identificada ao referenciar a sua história como desenho animado, que por um tempo (censurada visualmente em 1934), passou a usar outras roupas. Assim como os dois mundos, o do desenho e o do humano se entrelaçam – na relação lúdica – com as emoções.

Na sala escura, o cinema, entrega-se ao espectador um olhar Semiótico Getaltiano, no que se refere à construção dessa relação imagética de cor e sombras. A cor se torna narrativa, autoexplicativa, enquanto as sombras, ou a nebulosidade das imagens, forja um desejo da descoberta, possibilitando conexões variadas e impulsionando a imaginação, portanto, se tornando, aos olhos, mais sedutora. As mesmas qualidades sedutoras de Betty Boop são encontradas no filme de Roger Rabbit, em que se buscam referências na relação estética dos *film noir*, já que as sombras são utilizadas para retirar o brilho das cores e com as mesmas sombras, propiciar o cenário em que a personagem Jéssica envolve o espectador, promovendo uma experiência sensorial através de um visual sedutor – função do papel de *femme fatale* imposto à personagem.

Não importa a qualidade da experiência, se boa ou ruim, prazerosa ou insatisfatória. O importante é mover-se na direção da emoção através da imagem. A decisão estética se verterá ao referencial imagético do espectador. A capacidade de construção, a partir da tecnologia, da relação humana com essa mesma tecnologia possibilita o aprimoramento da captação do movimento. Foi isso que possibilitou recriar uma sociedade primitiva e ao mesmo tempo completamente nova, no filme *Planeta dos Macacos*, em que a técnica do *motion capture* é usada ao extremo para dar “verdade” visual aos gestos e contornos emocionais dos personagens “macacos”, criados digital e tridimensionalmente. No filme, a imitação é elevada ao extremo. O humano coexiste com os animais humanizados que se adaptaram às necessidades e se constituíram como uma sociedade organizada como em Desenholândia (cidade dos desenhos, que serviu de cenário para o filme *Uma cilada para Roger Rabbit*).

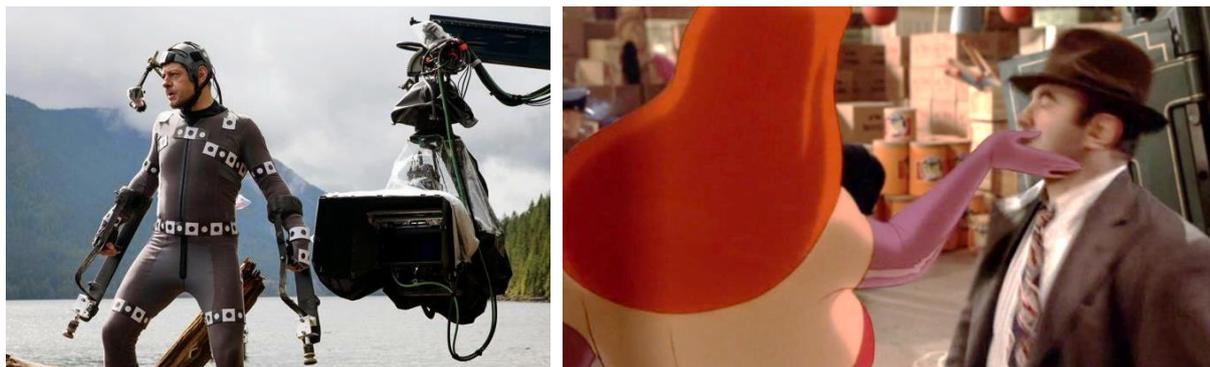


Figura 231. Ator Andy Serkis com equipamentos de *motion capture*. Figura 234. Cena do filme *Uma Cilada para Roger Rabbit*, interação entre desenho e humano.

A imitação humana é apresentada ao olhar e não se limita ao que é exposto na tela como recorte da cena cinematográfica, mas na mente do espectador. Este, por sua vez, associa imediatamente ao invisível que os olhos veem, mas é a imaginação que constrói a possibilidade desses outros mundos. Um filme não deve ser encarado como experiência apenas do olhar, mas sim como fenômeno perceptivo sensório transmitido através das Animações Cinematográficas que transformam o cinema em um espaço de reflexão, permitindo que o conhecimento nasça do incômodo causado pelo visual, a partir das referências (memórias) ou vultos deixados por outras imagens no tempo e espaço, que proporcionam imediatamente atributos a serem codificados. É um relacionar-se de forma subjetiva com as imagens sequenciadas ao longo da história e a narrativa do filme transubstancia-se em um paradoxo entre o real (a história) e a vivência dos artistas (animadores) na construção de uma imagem e o olhar final do espectador é um jogo de referenciais, carregados de memórias afetivas moldadas pela cultura.

O espectador dentro da sala de cinema deve ser visto como uma criatura emocional, com a mente e o corpo ligados na relação com a imagem e com os sons nos quais os sentidos e os significados serão interligados a uma tempestade de emoções, vivenciadas pela imaginação e traduzida em uma autoidentificação sequenciada pelas imagens. A sala de cinema retoma o mito da caverna de Platão, pois as imagens constituem uma linha de separação conceitual dos territórios existentes entre o sensível e o inteligível, isto é, a imagem e a ideia formam uma figuração mental de modelo sensível que nos captura como seres dominados pela articulação imagética e constituindo uma relação de ordem para dar significado às imagens, e assim, atribuir uma beleza a essa natureza. A beleza imagética está

intimamente ligada à relação que esta mesma imagem desperta. Imagem desenvolvida pelo cinema transformou o espectador em *voyuer* permanente e constante, originando memórias em processo contínuo de formação no cérebro humano. A cada pensamento nos conectamos a uma imagem e a ela a uma sensação, ligada a uma emoção, a uma experiência sensorial lúdica que nem sempre é racionalizada, o que constitui parte da bagagem visual individual em seu significado.

Na busca por significados, o filme exposto na sala é o mesmo para todos, porém a relação de interpretação é individual, pois no cinema, a imagem depende de um contexto permissivo, que favorece a percepção do espectador, a narrativa da história através de palavras escritas ou faladas, assim como a música. A esse conjunto (palavras e sons) ligar-se-ão referenciais que não pertencem diretamente, ou até mesmo estejam alheios a toda história, mas sensível a ela, de forma a incorporar os referenciais na história do indivíduo/espectador. Ao considerar a relação em que a imagem é introduzida em um processo de cognição e identificação, Merleau-Ponty afirma que, o “sensível é aquilo que se apreende com os sentidos, mas nós sabemos agora que este “com” não é simplesmente instrumental, que o aparelho sensorial não é um condutor, que mesmo na periferia a impressão fisiológica se encontra envolvida em relações antes consideradas como centrais”⁷⁶. A referência de imagem está ligada à qualidade de construção visual de uma cena e através de um recorte visual e de um enquadramento cinematográfico, esta pode constituir-se em uma “memória viva” nas nossas mentes. Nesse sentido, a percepção do diretor Win Wenders (Figura 233), ao afirmar “eu sei que não quero que este filme continue vivo na minha memória”, sugere que há um desejo de escolher qual imagem deve ser vista no cinema para ter o discernimento sobre aquilo que vemos e aquilo que vou querer na construção da memória.

⁷⁶ MERLEAU-PONTY, M.. Fenomenologia da percepção. São Paulo: Martins Fontes, 1999.p.32.

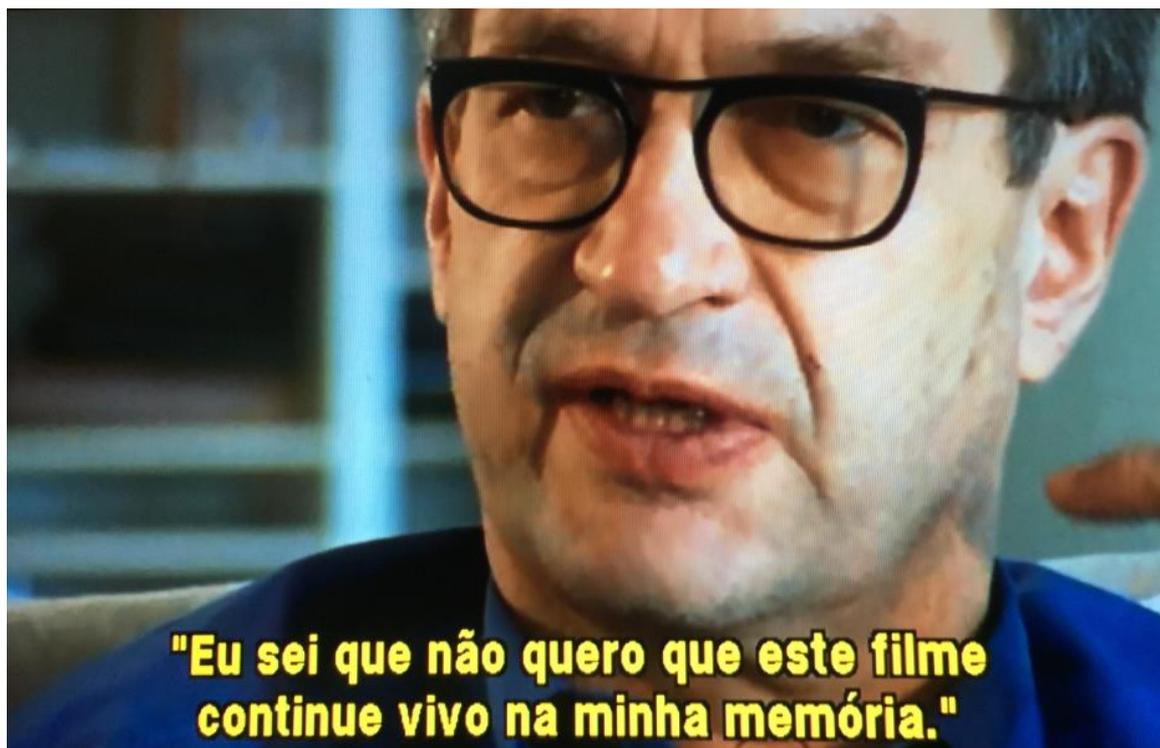


Figura 233. Depoimento de Win Wenders ao documentário *Janela da alma*.

O enquadramento cinematográfico transmite ao olho um quadro, porém dentro dessa imagem, existem outros sentidos, algo que foi deixado fora da imagem, na mente do espectador. Por isso, todo filme implica uma seleção de imagens (memórias), fazendo com que esta obra seja, na maioria das vezes, mais de imagens excluídas do que incluídas. As imagens incluídas na memória, ao serem assistidas pelo espectador, excita os olhos, ascendendo a gama de significações que passa a viver dentro de nós, reconstruindo constantemente a realidade. Ao espectador cabe a seleção desses conteúdos.

Win Wenders, em outra parte de seu depoimento no documentário a *Janela da alma*, afirma: “é preciso encontrar um significado, como uma criança ao se deleitar ao ouvir uma estória, onde não importa a estória, mas a forma deste contar, que cria segurança e conforto, seja qual for o tema, a estrutura cria o sentido e nossa vida em geral cresce em sentido... existem muitas coisas em excesso hoje em dia... a única coisa que não temos em excesso é o tempo... fazendo com que passemos pelas imagens sem notá-las... falta emoção”.

A tecnologia se tornou sedutora, pois a facilidade, o acesso às informações e a agilidade na comunicação modificaram o olhar sobre as relações sociais. A vida real deixa de fazer sentido, deixa de ter “graça” (emoção) e/ou ludicidade, pois o

imaginário passa a ser mediado. A ligação afetiva de identificação servirá para facilitar, segurar e proteger as emoções, pois o humano contemporâneo vive uma época em que a comunicação é mediada por uma avalanche de imagens e tecnologias que rompem os limites de assimilação perceptiva, fazendo com que soframos uma “síndrome do aceleração do pensamento”, desenvolvendo uma autocobrança sobre o desejo de consumo.

A tecnologia pode contribuir para essa relação de consumo, na medida em que a utilização excessiva, despropositada e exacerbada de celulares, internet, Whatsapp estimula atitudes individualistas e minimiza os contatos interpessoais, o que reforça a atitude de isolamento entre os indivíduos.

Ao estabelecer uma conexão lúdica com as Animações Cinematográficas, a tecnologia no cinema permite ao espectador tomar posse de sua percepção e construir um significado para os processos mnemônicos. Os fenômenos do inconsciente e seus pensamentos imagéticos seriam registrados como uma máquina de dados, uma memória que registra, através das emoções (*start* emocional a partir da identificação com as imagens na construção de uma percepção), a personalidade como uma identidade de gênero, que não dependeria somente de seus atributos biológicos sobre a forma do corpo, mas um caráter perceptivo sobre o masculino e o feminino, que, juntos moldam uma cultura do compartilhamento. Essa organização da postura social e cultural humana é fonte para a criação de personagens sólidos ao longo da história das Animações Cinematográficas.

Personagens femininas foram representadas ao longo dos anos no modelo “princesa Disney” (Figuras 234 a 236), em que a forma física feminina era construída esteticamente para ser perfeita, lembrando o modelo de princesa dos contos de fadas cujo imaginário é doce, terna e inocente e sempre à espera de um príncipe encantado. O contraponto disso é a *femme fatale*, em que o corpo e os contornos femininos são supersexualizados e sedutores, o que demonstra uma mulher que se utiliza de seus atributos físicos para mostrar poder e domínio por meio da sensualidade, além de sugerir a oferta de sexualidade ao macho; a fêmea estaria, então, em estado constante de sedução, pronta para satisfazer os desejos do macho e, dessa forma, exercer seu poder sobre o sexo oposto. Seja qual for a relação dessas personagens, os seus atributos físicos (enquanto traços biológicos) serão instrumentos valiosos para se defender o modelo patriarcal imposto às mulheres. Esse dicotômico perfil tem mudado as representações atuais e o filme *Wall-e* inaugura esse processo, visto que

EVA – referência explícita à personagem bíblica – é a mulher líder e salvadora da existência humana. Além disso, esse feminino, apesar de sua roupa dura e fria, carrega pragmatismo nas atitudes sem perder de vista sua elegância e ingenuidade.



Figuras 234 / 235 / 236. Princesas Disney – Branca de Neve e Florian / Cinderela e Príncipe Encantado / Aurora e Phillip (*A Bela Adormecida*).

Assim como EVA, a personagem Alice, no filme *Alice no País das Maravilhas*, assume sua “muiteza” para evidenciar o percurso de autoconhecimento que a tornará uma guerreira de armadura que mata o Jaguadarte. Em outro filme, *Valente*, a personagem Merida sofre com a imposição de seus ancestrais, que por terem uma história sobre as batalhas épicas e as lendas míticas das montanhas da Escócia, impunham às mulheres a obrigação de se casar, não por amor, mas com o vitorioso em uma competição entre aldeias. (Figura 237 a 244) E, durante a cerimônia competitiva, a jovem Merida rompe as barreiras da tradição, assim como se despe dos trajes femininos e vence a competição de arco e flecha, provando ter habilidades, competências e capacidade para superar os obstáculos como qualquer ser humano.





Figuras 237 a 244. Cena do filme *Valente* (2012), em que a personagem Merida rompe a tradição e vence a competição de arco e flecha.

Nos filmes *Alice* e *Valente*, as conquistas femininas ocorrem em dois momentos importantes. Alice se refaz como mulher por conquistar seu espaço, enquanto *Merida* abre uma lacuna para demonstrar o espaço de reflexão acerca dos papéis sociais impostos pela tradição. Não se trata de um embate entre os sexos (homem X mulher), mas a possibilidade de negociação, do compartilhamento de emoções e da possibilidade de diálogo social e cultural entre os gêneros sexuais. Esse diálogo é construído pela intersecção das Animações Cinematográficas: uma multidisciplinaridade no espaço de reflexão entre o imaginário, o desejo e as representações simbólicas para promover uma conversa constante e permanente entre os gêneros no processo contínuo de mudanças de paradigmas da sociedade atual. O lúdico pode e deve oferecer subsídios de reflexão no desenvolvimento da psique, através de uma pedagogia visual, capaz de questionar a relação arte e vida: arte imita a vida? A vida é uma imitação da arte?

É importante ressaltar que, nas Animações Cinematográficas, a compreensão dos corpos das personagens vai além das suas formas, pois se cria uma identificação pelo gesto. Como sugere Bordieu, o indivíduo/espectador entende os movimentos do corpo e os configura como estados disposicionais, que interferem em suas relações sociais e até mesmo na construção de sua identidade.

Segundo Bordieu:

“O espaço social está construído de tal modo que os agentes que ocupam posições semelhantes ou vizinhas estão colocados em condições semelhantes, e têm toda a possibilidade de possuírem disposições e interesses semelhantes, logo, de produzirem práticas também semelhantes (...) as distâncias sociais estão inscritas nos corpos, ou, mais exatamente, na relação com o corpo, com a linguagem e com o tempo”⁷⁷.

⁷⁷ BOURDIEU, Pierre. *Coisas Ditas*. São Paulo: Editora Brasiliense, 2004, p.155.

As animações cinematográficas participam do desenvolvimento humano desses indivíduos/espectadores e da formação desses processos de identificação, que norteiam o comportamento normativo do sexo: “essa identificação ocorre através de um repúdio que produz um domínio de abjeção, um repúdio sem o qual o sujeito não pode emergir. Trata-se de um repúdio que cria a valência da "abjeção" — e seu *status* para o sujeito — como um espectro ameaçador. Além disso, a materialização de um dado sexo diz respeito, centralmente, à regulação de práticas que passam pela identificação com a abjeção do sexo persistentemente negada. E, contudo, essa abjeção negada ameaçará denunciar as presunções autofundantes do sujeito sexuado, fundado como está aquele sujeito num repúdio cujas consequências não pode plenamente controlar”⁷⁸.

O controle sobre essa identificação é imposta por uma questão de interação social, conduzida por uma oportuna naturalidade dada e reafirmada pelos critérios impostos pela regulação do indivíduo pelo gênero. O gênero, como argumenta Butler, “é a estilização repetida do corpo, um conjunto de atos repetidos no interior de uma estrutura reguladora altamente rígida, a qual se cristaliza no tempo para produzir a aparência de uma substância, de uma classe natural de ser”⁷⁹, e nesse sentido, é importante compreender o conceito de gênero, com o olhar voltado à concepção legitimista dos seres humanos biológicos e o respeito pelas diferentes identidades, o que é essencial e indispensável para o avanço de uma sociedade democrática.

Essa normatividade é imposta antes mesmo de nascermos, pela categorização do sexo em um padrão que não diz respeito diretamente à sexualidade e sim à regulação feita a partir do órgão sexual, ela é aquilo que Foucault chamou de “ideal regulatório”, em que o “sexo”, não apenas funciona impondo formas de proceder, mas “é parte de uma prática regulatória que produz os corpos que governa, isto é, toda força regulatória manifesta-se como uma espécie de poder produtivo, o poder de produzir – demarcar, fazer, circular, diferenciar – os corpos que ela controla”⁸⁰. Essa nova forma de observar o conceito gênero permitiu uma

⁷⁸ BUTLER, Judith. *Bodies that matter*. Nova York/Londres: Ed. Routledge, 1993, p.156

⁷⁹ BUTLER, Judith. *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003, p.59.

⁸⁰ FOUCAULT, Michel. *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Graal, 1993, p. 90.

compreensão mais aguda de que não é a anatomia que posiciona mulheres e homens em hierarquias distintas, e sim a simbolização que as sociedades fazem dela.

Partindo da concepção de que as pessoas não são somente construídas socialmente ou por sua unidade biológica, mas que se constroem a si próprias a partir de suas identificações, reencontro novamente com a ideia de que o cinema exerce grande poder para o sujeito se posicionar diante dessa identificação. O cinema coloca o espectador imerso em um estado de sonhos, traduzidos de forma simbólica. A forma simbólica produz direções diferentes daquelas que podemos perceber no consciente. Daí que para o sujeito conviver com a ideia de gênero, precisou interpretar as normas de gênero recebidas de forma tal a reproduzi-las e reorganizá-las de maneira diferente. “Nenhuma identidade sexual – mesmo a mais normativa – é automática, autêntica, facilmente assumida; nenhuma identidade sexual existe sem negociação ou construção”⁸¹.

A construção do gênero passa, então, por uma ideia de ato social repetitivo, dito por Butler: palavras e gestos, ao serem expressos, criam uma relação de conformidade quanto à imposição do gênero. Esses atos, repetidos de uma forma estilizada, produzem um efeito ontológico que, levam a crer na existência de seres homens e seres mulheres, o que produz essa ilusão de uma força principal e de fato não há o “ser”, não há o “fazedor”, não há um “agente” por trás do ato, não há unidade.

O caráter ilusório do gênero induzido pela repetição é denunciado quando ocorre uma incapacidade de repetir, uma deformidade ou quando se trata de uma repetição por meio de paródia. “Essa repetição”, esclarece Butler, “é a um só tempo reencenação e nova experiência de um conjunto de significados já estabelecidos socialmente; e também é a forma mundana e ritualizada de sua legitimação”⁸². Reiterando o pensamento, podemos dizer que o efeito substantivo do gênero é por si um ato de performatividade produzido e imposto pelas práticas reguladoras da coerência de gênero. Nesse sentido, é possível encontrar uma margem para sua transformação individual e, conseqüentemente, social, afinal, estas normas nem sempre exercem um controle definitivo.

⁸¹ BRITZMAN, Deborah. “O que é essa coisa chamada amor: identidade homossexual, educação e currículo”. *Educação & Realidade*, v. 21, n. 1, jan./jul. 1996.

⁸² BUTLER, Judith. *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008, p.200.

BIBLIOGRAFIA

- ARGAN, Giulio Carlo. *Imagem e Persuasão: ensaios sobre o barroco*. São Paulo: Cia das Letras, 2004.
- AUMONT, Jacques. *A imagem*. Campinas: Papyrus, 2000.
- _____. *O olho interminável – cinema e pintura*. Tradução: Eloísa Araújo Ribeiro. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- BATAILLE, Georges. *O Erotismo*. Tradução de Fernando Sheibe - Belo horizonte. Autêntica Editora, 2014.
- _____. *História do olho*. São Paulo: Cosac Naify, 2003.
- BECKERMAN, Howard. *Animation - The whole story*. New York (NY): Allworth Press, 2003.
- BENJAMIN, Walter. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. Tradução de Marcus Vinicius Mazzari. São Paulo: Editora 34, 2009.
- BUTLER, Judith. *Bodies that matter*. New York/London: Routledge, 1993.
- _____. *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. Trad. Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.
- BOURDIEU, Pierre. *Coisas Ditas*. São Paulo: Editora Brasiliense, 2004.
- _____. *O Poder Simbólico*. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil, 2009.
- BRITZMAN, Deborah. "O que é essa coisa chamada amor: identidade homossexual, educação e currículo". In: *Educação & Realidade*, v. 21, n. 1, jan./jul. 1996.
- CABRERA, Julio. *O Cinema pensa: uma introdução à filosofia através dos filmes*. Trad. Ryta Vinagre. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.
- CASSETTI, Francesco (1999). *Theories of Cinema - 1945-1990*. Austin: University of Texas Press.
- DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2007.
- DIDI-HBERMAN, Georges. *O que vemos, o que olha*. São Paulo, Editora 34, 1998.
- DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004
- EISENSTEIN, Sergei. *O sentido do filme*. Rio de Janeiro: Zahar, 1990.
- FREUD, S.. *O estranho*. Obras completas, ESB, v. XVII. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1996.
- FOUCAULT, Michel. *As Palavras e as Coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- _____. *História da Sexualidade – I. A Vontade de Saber*. Rio de Janeiro: Graal, 1985.

- _____. *História da Sexualidade – II. O Uso dos Prazeres*. Rio de Janeiro: Graal, 1985.
- _____. *História da Sexualidade – III. O Cuidado de Si*. Rio de Janeiro: Graal, 1985.
- _____. *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Graal, 1993
- FELIPE, Jane. “Infância, Gênero e Sexualidade”. In: *Educação e Realidade*. Porto Alegre: UFRGS, 2000.
- GARCIA, Wilton. *Corpo & arte*. São Paulo: Nojosa Edições, 2005
- GARNIER, Xavier (et.al) "Qu'est-ce qu'un espace littéraire?" Vincennes: Presses Universitaires, 2006.
- GEERTZ, Clifford. *O saber local: novos ensaios em antropologia interpretativa*. Petrópolis: Vozes, 1997.
- GINZBURG, Carlo. *Medo, reverência, terror*. São Paulo: Cia das Letras, 2008.
- _____. *Investigando Piero*, São Paulo: Cosac Naify, 2010.
- _____. *Uma História Noturna*. São Paulo: Cia do Bolso, 2012.
- _____. *Mitos, emblemas, sinais*. São Paulo: Cia das Letras, 1989.
- _____. *O Queijo e os Vermes*. São Paulo: Cia das Letras, 2006.
- _____. *Os Andarilhos do Bem*. São Paulo: Cia do Bolso, 2010.
- _____. *Relações de força*, São Paulo: Cia das Letras, 2002.
- GODOY, H. A. S. “A Imagem Tridimensional e o Audiovisual”. Disponível em <www.abca.org.br>. Acesso em: outubro de 2015.
- GUATTARI, Félix. “O Divã do Pobre”. In: *Psicanálise e Cinema*. Coletânea do nº 23 da *Revista Communications*. Comunicação/2. Lisboa : Relógio d' Água, 1984.
- GRAÇA, Maria Estela. *Entre o olhar e o gesto, elementos para uma poética da imagem animada*. São Paulo: Editora Senac, 2006.
- GUILLÉN, José Mascardó. *El cine de animación: en más de 100 longametrages*. Madri: Alianza, 1997.
- HALL, Stuart. (org.) *Representations and Signifying Practices*. London: Sage/Open University, 1997.
- JAFFÉ, Aniela. O mito do significado na obra de C. G. Jung. São Paulo: Cultrix, 1989.
- JUNG, Carl Gustav. *A dinâmica do inconsciente*. Petrópolis: Vozes, 1998.
- _____. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Trad. Maria Luiza Appy e Dora Mariana R. Ferreira da Silva. Petrópolis: Vozes, 2007.

- _____. *O Homem e seus símbolos*. Trad. Maria Lúcia Pinto. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2002.
- _____. *Memórias, Sonhos, Reflexões*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.
- KLEE, Paul. *Diários*. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- LEWIN, Kurt. *Teoria Dinâmica da Personalidade*. Trad. de Álvaro Cabral. São Paulo: Cultrix, 1975.
- LUCENA JR., Alberto. *Arte da animação*. Técnica e estética através da história. São Paulo: Editora Senac, 2005.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. *As estruturas elementares do parentesco*. Trad. Mariano Ferreira. Petrópolis: Vozes, 1982.
- _____. *De perto e de longe*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- LINS, Regina Navarro. *O Livro do amor – vol. 1*. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.
- _____. *O Livro do amor – vol 2*. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.
- LUGARINHO, Mário César. *Uma nau que me navega*. Manaus: UEA , 2013.
- LOBATO, Monteiro. *Histórias Diversas*. São Paulo: Globo, 2010.
- MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas e pós-cinemas*. Campinas: Papyrus, ANO????
- _____. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Edusp, 2001.
- MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- MORIN, Edgar. “A alma do cinema”. In: *A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Graal/Embrafilme, 1983.
- MARCUSE, Herbert. *Eros e Civilização*. Rio de Janeiro: Zahar, 1968.
- MICHAUD, PHILIPPE-ALAIN. *Aby Warburg e a Imagem em movimento*. Rio de Janeiro: Contraponto Editora, 2013.
- MERLEAU-PONTY, M.. *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Editora Cultrix, 1964.
- NAGERA, Humberto. (org.). *Teoria da libido*. São Paulo: Cultrix, 1981.
- NETTO, Geraldino Alves Ferreira. *Doze lições sobre Freud & Lacan*. Campinas: Editora Pontes, 2010.
- NIETZSCHE, Friederich. *Para Além do Bem e do Mal*. São Paulo: Cia das Letras, 2001.
- _____. *O Nascimento da Tragédia*. São Paulo: Cia das Letras, 2007.

- PLUMMER, K. (org.). *The making of the modern homosexual*. London: Hutchinson, 1981.
- PISCITELLI, A. "Re-criando a categoria mulher?". In: ALGRANTI, L. M. (org.). *A prática feminista e o conceito de gênero*. Campinas: Editora UNICAMP, 2002.
- REICH, Wilhelm. *A revolução sexual*. Rio de Janeiro: Zahar, 1968.
- ROLNIK, Suely. *Cartografia Sentimental – transformações contemporâneas do desejo*. São Paulo: Estação Liberdade, 1989.
- SARTRE, Jean-Paul. *A imaginação*. Porto Alegre: L&PM Pocket, 2009.
- SANTAELLA, Lúcia. *A percepção: uma teoria semiótica*. São Paulo: Experimento, 1998.
- _____. *Arte e cultura*. São Paulo: Cortez, 1990
- _____, Lucia/NOTH, Winfried. *Imagem - cognição, semiótica, mídia*. São Paulo Iluminuras. 1997
- _____. *Leitura de imagens*. São Paulo: Melhoramentos, 2012
- _____. *Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.
- _____. *Matrizes da linguagem e pensamento*. São Paulo: Iluminuras, 2001.
- SITIO, Tom (et.al). *Timing em animação*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.
- STAM, Robert. *Introdução à teoria do cinema*. Campinas: Papyrus, 2003.
- TRUFFAUT, François. *O prazer dos olhos, escritos sobre cinema*. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.
- VELARDE, Robert. *A fábrica de sonhos da Pixar*. São Paulo: Universo livros, 2011.
- VALE, Alexandre Fleming Câmara; PAIVA, Anônio Cristian Saraiva. *Estilística da Sexualidade*. Campinas: Editora Pontes, 2006.
- WELLINS, Mike. *Story through Animation*. Hingham: Charles River Media Inc., 2005.
- WARBURG, Aby. *A Renovação da Antiguidade Pagã*, Rio de Janeiro: Contraponto Editora, 2015.
- _____. *Histórias de fantasma para gente grande*. São Paulo: Cia das Letras, 2015
- _____. *O Nascimento de Vênus e a Primavera*. Lisboa: KKY Editora, 2012
- XAVIER, Ismail. *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

FILMOGRAFIA

Uma cilada para Roger Rabbit (1988) - dirigido por Robert Zemeckis, produzido por Steven Spielberg.

Wall-e (2004) - produzido pela Pixar Animation Studios e dirigido por Andrew Stanton.

Alice no País das Maravilhas (2010) - dirigido por Tim Burton e produzido por Walt Disney Pictures.

Janela da Alma (2001) - dirigido por João Jardim e Walter Carvalho,

Judith Butler: Your behavior creates your gender (Big Thing)

Red Hot Riding (1943)

Betty Boop in Boop-Oop-A-Doop (1933)

Stranger On The Third Floor (1940)

Branca de Neve e os Sete Anões - Primeiro filme da Walt Disney Productions, (1937) (VHS)

Making Off - *Wallace and Gromit with Visit England* (extras no DVD)

Making Off – Modeling and Texturing *Kung Fu Panda* (extras no DVD)

Making Off– Brasil Animado (extras no DVD)

Making Off – *Planeta dos macacos* (extras no DVD)