



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS  
INSTITUTO DE ARTES

FERNANDA RESENDE SERRADOURADA

O CORPO FEMINISTA E ANIMADO:  
AS REPRESENTAÇÕES DOS GÊNEROS NOS FILMES DE ANIMAÇÃO  
FEMINISTAS DA DÉCADA DE 1970 DE MONIQUE RENAULT

*THE FEMINIST AND ANIMATED BODY:  
THE DEPICTIONS OF GENDERS IN MONIQUE RENAULT'S ANIMATED AND  
FEMINIST FILMS OF THE 1970s*

CAMPINAS

2017

FERNANDA RESENDE SERRADOURADA

O CORPO FEMINISTA E ANIMADO:  
AS REPRESENTAÇÕES DOS GÊNEROS NOS FILMES DE ANIMAÇÃO  
FEMINISTAS DA DÉCADA DE 1970 DE MONIQUE RENAULT

*THE FEMINIST AND ANIMATED BODY:  
THE DEPICTIONS OF GENDERS IN MONIQUE RENAULT'S ANIMATED AND  
FEMINIST FILMS OF THE 1970s*

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

*Dissertation presented to the Institute of Arts, University of Campinas in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master in Multimedia.*

ORIENTADOR: MARCIUS CÉSAR SOARES FREIRE

ESTE EXEMPLAR CORRESPONDE À VERSÃO FINAL DA DISSERTAÇÃO DEFENDIDA PELA ALUNA FERNANDA RESENDE SERRADOURADA, E ORIENTADA PELO PROF. DR. MARCIUS CÉSAR SOARES FREIRE.

CAMPINAS

2017

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

Ficha catalográfica  
Universidade Estadual de Campinas  
Biblioteca do Instituto de Artes  
Silvia Regina Shiroma - CRB 8/8180

Se68c Serradourada, Fernanda Resende, 1990-  
O corpo feminista e animado : as representações dos gêneros nos filmes de animação feministas da década de 1970 de Monique Renault / Fernanda Resende Serradourada. – Campinas, SP : [s.n.], 2017.

Orientador: Marcius César Soares Freire.  
Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes.

1. Animação (Cinematografia). 2. Feminismo. 3. Representação cinematográfica. 4. Corpo humano no cinema. I. Freire, Marcius César Soares, 1949-. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes. III. Título.

Informações para Biblioteca Digital

**Título em outro idioma:** The feminist and animated body: the depictions of genders in Monique Renault's animated and feminist films of the 1970s

**Palavras-chave em inglês:**

Animation (Cinematography)

Feminism

Motion picture acting

Human body in motion pictures

**Área de concentração:** Multimeios

**Titulação:** Mestra em Multimeios

**Orientador:** Marcius César Soares Freire

**Banca examinadora:**

Alfredo Luiz Paes de Oliveira Suppia

Karla Adriana Martins Bessa

Iara Aparecida Beleli

**Data de defesa:** 25-08-2017

**Programa de Pós-Graduação:** Multimeios

## **BANCA EXAMINADORA DA DEFESA DE MESTRADO**

FERNANDA RESENDE SERRADOURADA

ORIENTADOR: MARCIUS CÉSAR SOARES FREIRE

### **MEMBROS:**

1. PROF. DR. ALFREDO LUIZ PAES DE OLIVEIRA SUPPIA
2. PROF (A). DR (A). KARLA ADRIANA MARTINS BESSA
3. PROF (A). DR (A). IARA APARECIDA BELELI

Programa de Pós-Graduação em Multimeios do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas.

A ata de defesa com as respectivas assinaturas dos membros da banca examinadora encontra-se no processo de vida acadêmica da aluna.

DATA DA DEFESA: 25.08.2017

Para Monique Renault

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente à CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – e ao Ministério da Educação do Brasil pelo apoio financeiro que esta pesquisa recebeu. Agradeço ao meu orientador, Prof. Dr . Marcius César Soares Freire, e aos meus colegas Letizia Osório Nicoli, Teresa Noll Trindade, Gustavo Coura Guimarães, Marcella Grecco de Araújo, Janaína Welle, Viviana Echávez Molina, Josy Samanta R. C. Miranda e Andressa G. Lopes dos Santos. Agradeço especialmente minha colega Jennifer Jane Serra, pelos valiosos livros emprestados. Agradeço minha banca de qualificação, os professores Gilberto Alexandre Sobrinho e Karla Adriana Martins Bessa.

Agradeço aos amigos Régis Orlando Rasia, Thiago Xavier de Abreu, Camila dos Santos Silva, Fernanda Sayuri Gutiyama, Fernanda Andrade Fava, Mariana Aymee Saccheto, Dayane Andrade e Carolina Valência. Agradeço especialmente ao Núcleo de Cinema de Animação de Campinas, pelo belo trabalho na animação campineira, e ao amigo, professor e animador Wilson Antônio Lazaretti, o qual me apresentou os filmes de Monique.

Por fim, agradeço especialmente ao amor de minha família, a qual eu sinto tanta a falta, meu avô Juracy e minha amada avó Albertina. Agradeço especialmente Marcelo Chacur Politano, pelo imenso apoio, amizade e companheirismo, e Monique Renault, pela amizade, ajuda e imensa fonte de admiração e inspiração.

## RESUMO

Monique Renault foi uma das animadoras pioneiras no cinema de animação feminista na Europa. A presente pesquisa tem como objetivo principal analisar as representações dos gêneros nos filmes animados e feministas da artista, realizados durante a década de 1970. São eles: *Psychoderche* (1972), *À la vôtre* (1974) e *Swiiss Graffiti* (1975). Nestes, os debates sobre o corpo, bem como alguns dos seus agentes tradicionais e transgressores dentro do cinema, foram os principais vetores das análises efetuadas. Conceitos como masculinidades, feminilidades, seus estereótipos e agentes transgressores, bem como as singularidades das técnicas animadas que podem apontar para a criação de diferentes corpos e formas dentro do cinema são questões levantadas pelo presente trabalho.

**Palavras-chave:** *cinema de animação; corpo; representação; feminismo.*

## ABSTRACT

Monique Renault was a pioneering feminist and animated filmmaker in Europe. This master thesis aims to investigate gender depictions in Renault's animation films made throughout the 1970s, such as *Psychoderche* (1972), *À la vôtre* (1974) and *Swiiss Graffiti* (1975). The film analyses herein presented focus on Renault's cinematic representations of the body, her transgressive approach to it and challenging attitudes towards traditional discourses. Concepts such as masculinities, femininities and their respective stereotypes all have an impact on Renault's works, whose transgressive features and singular animation techniques allow the creation of unusual, thought-provoking bodies and forms in her films. In sum, this thesis aims to cast light on Renault's oeuvre through a detailed analysis of her feminist animated films made during the 1970s.

**Keywords:** *animated films; body; depictions; feminism.*

## SUMÁRIO

|   |           |
|---|-----------|
| Introdução.....   | 10        |
| Objetivos e Metodologia.....  | 16        |
| <b>CAPÍTULO 1: A Garota Colorista: os gêneros na indústria cinematográfica.....</b>   | <b>19</b> |
| 1.1 Os gêneros na indústria cinematográfica de animação.....  | 31        |
| 1.2 Monique Renault: uma breve biografia.....   | 41        |
| 1.3 A garota colorista: relações interpessoais entre gêneros e controle da hierarquia socioeconômica no ambiente de trabalho através da trajetória de Monique Renault ..... | 45        |
| <b>CAPÍTULO 2: <i>Psychoderche</i>.....</b>   | <b>51</b> |
| 2.1 Mulheres orgulhosamente más.....  | 54        |
| 2.2 A vingança e o deboche: o masculino em crise.....   | 73        |
| <b>CAPÍTULO 3: <i>À la vôtre</i>.....</b>   | <b>80</b> |
| 3.1 O gigante e erótico corpo femino.....   | 84        |
| 3.2 O pequeno Superman negro .....  | 89        |
| <b>CAPÍTULO 4: <i>Swiss Graffiti</i> .....</b>  | <b>97</b> |
| 4.1 Jacqueline Veuve: uma breve biografia .....   | 101       |
| 4.2 Catalisando o invisível .....   | 103       |
| Considerações Finais.....   | 112       |
| Referências Bibliográficas.....   | 117       |
| Filmografia Monique Renault.....  | 121       |
| Anexos.....   | 123       |

## INTRODUÇÃO

Monique Armelle Renault foi uma das cineastas pioneiras na Europa a explorar o cinema de animação como uma força de expressão do feminismo. Portadora de nacionalidade francesa e holandesa, sua carreira como animadora tem início na década de 1960 em Paris, onde residiu até o ano de 1975, e se estende até os anos 2000 com filmes produzidos em Amsterdam, cidade onde atualmente mora.

Apesar de bastante conhecida no meio artístico, foi percebido pela presente pesquisa que Monique Renault permanecia bastante ignorada pelos estudos acadêmicos, a julgar pela quase ausência de referências ao seu trabalho. Com exceção do livro *Women and animation: a compendium* (1992), escrito por Jayne Pilling, que conta com um tópico de apenas três páginas destinado a uma exposição geral sobre as obras feministas da artista, não foi encontrado nenhum outro livro que apresenta a artista como uma das mulheres pioneiras no cinema de animação feminista europeu.

Essa trajetória pouco conhecida pelos estudos acadêmicos se demonstrou como uma dificuldade à parte ao trabalho. Contudo, a quase inexistência de ordenação de dados sobre a trajetória da artista e análises sobre seus filmes, ao mesmo tempo em que foram um entrave, tornam esta pesquisa tão única por fornecer uma série de informações e compilações da vida/obra da artista até então desconhecidas nos estudos do cinema de animação.

Nesse sentido, *O Corpo Feminista e Animado: as representações dos gêneros nos filmes de animação feministas da década de 1970 de Monique Renault* é exemplo da importância da pesquisa voltada para a ordenação e interpretação de um tema/obra/trajetória fundamentais, encobertos pela dispersão do cotidiano e pela ação esmagadora do tempo. O presente trabalho já vem despertando interesse no país, através de convites destinados à artista para participar de eventos sobre o tema da mulher e o cinema de animação em Campinas, em Novembro de 2017. Além disso, é certo que o presente trabalho será uma referência aos estudos futuros sobre um cinema de animação feminista, bem como os estudos sobre as

representações de gêneros dentro desse, além da revelação da cineasta nos estudos acadêmicos.

Ao nos debruçarmos sobre as representações de gêneros no cinema de animação, uma das primeiras problematizações com a qual nos deparamos e que diz respeito ao campo de maneira geral, é a percepção popular de que esse cinema é inocente, trivial e ostensivamente voltado para o público infantil. Apesar dos avanços tecnológicos que propiciaram novos procedimentos para a simulação do movimento sobre uma tela, da conseqüente proliferação e popularidade de novos artefatos audiovisuais deles decorrentes, como os *animes*<sup>1</sup>, os vídeos games etc., assim como os festivais que apresentam essa nova forma de representação pelo mundo, o cenário mundial ainda apresenta o cinema de animação como uma arte intrínseca à sua tradicional audiência infantil, relacionado-a ao puro entretenimento ou relegando-a a “gostos exóticos” (WELLS, 2000, p. 3).

Essa visão popular, infelizmente, se iniciou antes mesmo da animação ser incorporada pelo cinema. A técnica que lhe deu origem, sendo uma habilidade de simular o movimento através da intervenção manual em cada frame da película, tem seus vestígios históricos já no início do século XVII, através de invenções conhecidas como “lanternas mágicas”. A “lanterna mágica”, termo que surgiria em 1668, representa um conjunto de invenções que exibiam imagens fixas e animadas que correriam o mundo por três séculos e antecederiam o nascimento do cinema. Sábios e artesãos, ao longo dos anos, inventaram modos diversos e engenhosos de aprimorar essas “lanternas”, aperfeiçoando a ilusão do movimento e alimentando a força-motriz da pesquisa pré-cinematográfica (MANNONI, 2003, p. 57). Assim, através das “lanternas mágicas”, a animação marcaria seu início como arte e técnica predecessora do cinema.

Porém, seria com a invenção do Praxinoscope<sup>2</sup> (1877) por Émile Reynaud e suas “pantomimas luminosas” que o destino do cinema de animação como arte atrelada ao caráter infantil e de entretenimento se anteciparia. Logo após sua invenção, o Praxinoscope exibiria figuras e temáticas infantis em seus desenhos na tentativa de

---

<sup>1</sup> Desenhos animados japoneses.

<sup>2</sup> O Praxinoscope inventado em 1877 pelo francês Emile Reynaud, é um precursor da animação e consistia numa caixa cilíndrica com desenhos feitos a mão na parte interna da caixa que era presa a um pivô com um espelho. Quando rodada, os desenhos eram refletidos em movimento no espelho.

umentar sua audiência, como figuras de crianças brincando, pulando corda, se balançando etc., se tornando em seguida um brinquedo infantil bastante conhecido e popular na época. Pouco tempo depois, outros “brinquedos ópticos” viriam a ser lançados para o público infantil e grande parte das sequências animadas exibidas já eram interpretadas como “puro entretenimento” e relegadas às audiências infantis (WELLS, 1998, p. 3).

Alguns anos se passaram e a primeira exibição dos Irmãos Lumière em 1896 logo faria o marco do estilo realista *live-action*<sup>3</sup> como o modo dominante do fazer fílmico no cinema. A animação seria então incorporada como técnica ao campo e sobreviveria bem despercebida e restrita nas trucagens e nos efeitos especiais dos filmes de fantasia e/ou comédia, como as narrativas ilusionistas de Georges Méliès. O desenvolvimento e as invenções de novas formas e técnicas seriam trabalhados na marginalidade dentro da história do cinema. Essa condição ratificou a manutenção do domínio como um cinema menos privilegiado, visto como um “primo pobre” do *live-action* ou como apenas uma ferramenta para efeitos especiais e de entretenimento.

Contudo, com a virada do século XX esse cenário começa a ser transformado pela ascensão dos *cartoons*<sup>4</sup> nos EUA ao mesmo tempo em que animações experimentais e abstratas estavam despontando na Europa. A ascensão de *cartoons* de curta duração já nos primeiros anos do século, produzidos majoritariamente pelos estúdios Disney, simultaneamente à fundação do estúdio em 1923, colocaram o cinema de animação no mapa cinematográfico mundial e lhe deu visibilidade.

No entanto, com o estabelecimento das produções Disney e a consequente massificação do cinema de animação, o sucesso de suas temáticas e audiência voltadas preponderantemente para o público infantil, reforçaram a visão popular de que esse cinema era um meio inocente e ostensivamente voltado para crianças.

---

<sup>3</sup> O termo *live-action* pode ter diferentes definições e significados. Nos estudos fílmicos, o conceito geralmente é usado para distinguir filmes animados daqueles que se utilizam de pessoas e objetos reais e são filmados diretamente através de uma câmera, sem passar por um processo de animação de seus movimentos (SOHN, 2013, p. 5).

<sup>4</sup> Os *cartoon* são filmes animados que seguem princípios com *designs* e movimentos que aderem aos “12 Princípios da Animação”, definidos e desenvolvidos pelos estúdios Disney. Esses princípios envolvem, por exemplo, o exagero da forma e o uso frequente do humor. Atualmente, a presença desses princípios ainda são vistos como pré-requisitos para uma boa animação, acarretando em representações pouco autênticas. Para mais informações: *The uses and abuses of cartoon style in animation* (BISHKO, 2007).

Além disso, não raramente o caráter altamente sexista e racista dos *cartoons* americanos produzidos por esse e outros grandes estúdios se somavam às problematizações quanto às representações dos gêneros nos filmes de animação. Durante vários anos as produções Disney construía princesas incrivelmente magras, bonitas, brancas e delicadas, ao mesmo tempo em que os *cartoons* americanos não raramente mostravam mulheres negras extremamente gordas, ríspidas e agressivas ou mulheres brancas com enormes seios, nádegas e cílios, eternizados por corpos bastante conhecidos como o de Betty Boop.

Porém, durante a década de 1970, a representação do corpo feminino no cinema de animação, e em outras formas de arte do século XX, passou por críticas sobretudo quanto ao seu viés sexista e racista. Essas críticas eram impulsionadas pelos movimentos feministas e pelos movimentos dos direitos civis que culminaram no Maio de 1968 e exigiam uma sensibilidade política em todos os aspectos da sociedade, principalmente em formas de arte populares.

No caso do cinema de animação, um movimento não organizado, impulsionado por mulheres e inspirado num sentimento de “anti-boopismo”<sup>5</sup> começou a despontar no meio artístico através de produções de filmes animados com características experimentais e feministas. Esses filmes eram produzidos por mulheres animadoras, incentivadas principalmente pelo levante dos movimentos feministas da década de 1970, que muitas vezes produziam seus filmes de forma independente, longe dos grandes estúdios e do apoio financeiro governamental.

Esse contexto era devido em parte à recessão causada pela crise do petróleo em 1973 e pela rígida e sexista hierarquia de cargos dentro dos grandes estúdios de animação nos anos pré-1970, que usavam a produção linear e industrial relegando as mulheres às funções menos valorizadas e remuneradas. Essa endurecida hierarquia criava uma espécie de convenção artística e sociocultural sexista no setor

---

<sup>5</sup> O termo “anti-boopismo” faz referência à personagem Betty Boop e foi empregado por Paul Wells para definir o sentimento de resistência, impulsionado por mulheres animadoras, à criação de personagens femininas altamente sexualizadas, característico da década de 1970. O termo usa como inspiração a citação da animadora Gillian Lacey: “O trabalho continua comprometido com problematizações e ainda incorpora (...) a criação de mulheres animadas que não possuem enormes seios e cílios”. No original lê-se: “The work continues to be committed to issues and still embodies the (...) creation of cartoon women who do not have huge tits and eyelashes” (WELLS, 2000, p. 198).

que dificultava a aquisição de apoio financeiro para as produções independentes dessas mulheres, que muitas vezes eram vistas apenas como assistentes.

No continente europeu, grande parte dessas obras experimentais e feministas ocorriam na Inglaterra. O país é um exemplo bastante reconhecido e estudado por já possuir na época instituições que financiavam algumas dessas mulheres animadoras, apesar do Canal 4<sup>6</sup> ter sido criado apenas em 1981. O British Film Institute, por exemplo, financiou em 1978 a animação *Animation for live action* dirigida por Vera Neubauer, animadora engajada com as demandas feministas.

Além disso, a criação em 1976 do grupo britânico de animação *Leeds Animation Workshop* por Gillian Lacey, financiado pelo *Yorkshire Arts Association* e o *Arts Council Community*, foi um importante marco no país. A pequena organização cooperativa e feminista empregava apenas mulheres e produziu uma campanha de filmes animados sob o título *Who needs nurseries? We do!*, destinada a discutir a necessidade e a importância das creches. Os filmes eram feitos através do ponto de vista das crianças e possuíam uma estética *cartoon*, além de serem feitos através de uma divisão de trabalho horizontal e não hierarquizada (PILLING, 1992, p. 35).

Sejam inglesas ou de outras partes do mundo, essas animadoras viam na animação a capacidade de representar o corpo de uma maneira que transformava as noções tradicionais de gênero, aumentando os debates políticos e usando a ambivalência e a ambiguidade que a forma animada pode propiciar para sustentar a visão de que tradições conservadoras na sociedade devem ser mudadas. Nesse sentido, a técnica da animação era vista por essas animadoras como potencialmente portadora de um vocabulário radical e singular que as beneficiava, especialmente para o desenvolvimento de estéticas que atendessem às suas demandas (WELLS, 1998. p. 199).

Dentre esse grupo de animadoras encontra-se Monique Renault, sobre a qual a presente pesquisa se debruça. Monique nasceu na França em 1939 e vivenciou o Maio de 1968 em Paris que, em conjunto com os movimentos feministas da época, iria marcar toda a trajetória artística e pessoal da artista. Segundo Jayne Pilling em *Women and animation: a compendium* (1992), Monique fora uma das animadoras

---

<sup>6</sup> Rede televisiva britânica com perfil público bastante conhecida por financiar projetos de filmes animados e dirigidos por mulheres.

pioneiras a realizar filmes de animações feministas no continente europeu, apesar de em seu país natal não ter conseguido apoio financeiro para as suas produções na época, como foi o caso de suas colegas inglesas.

É importante ressaltar que a motivação inicial para o desenvolvimento da pesquisa não foi o pioneirismo da artista. O espectador que obtém o olhar acostumado apenas à animação dos grandes estúdios norte-americanos, como Walt Disney Pictures e Warner Bros, ou até mesmo ao grande estúdio japonês Ghibli, possivelmente irá sentir um desconforto ao assistir às obras de Monique Renault. O caráter intenso de parte de seus filmes, que muitas vezes se traduz, ora em agressividade, ora em deboche e , assumem o papel de denunciadores das relações desiguais entre os gêneros. Aliados à curta-duração e ao experimentalismo<sup>7</sup>, esses aspectos diferem muito de grande parte das produções animadas às quais estamos acostumados e foi o estímulo principal para esta pesquisa.

Grande parte das obras em que Monique Renault participou como diretora e animadora, é composta por curtas-metragens marcados pela intensa presença das temáticas sociais e do feminismo, abordados de forma bem humorada. Suas animações são realizadas através da técnica tradicional, a qual se utiliza de movimentos desenhados *frame a frame* pela mão da artista, por meio de lápis colorido diretamente sobre o papel.

Monique é bastante conhecida no meio artístico por seus *workshops* internacionais e participações em júris nos principais festivais, como Annecy, AniFest, Bilbao, Douarnenez, Espinho, Hiroshima, Krok, Utrecht e Zagreb. Seu filme mais célebre, *Pas à deux* (1988) - co-dirigido por seu amigo e colega animador holandês Gerrit van Dijk - , foi ganhador do prêmio Urso de Ouro de melhor curta-metragem no Festival de Cinema de Berlim em 1988.

Em Maio de 2009, a artista voltou a ter alguma visibilidade na França quando recebeu uma homenagem do Centro Pompidou em Paris, o qual organizou uma

---

<sup>7</sup> O conceito de experimentalismo utilizado nesta investigação é aquele utilizado por Robert Russet e Cecile Starr em *Experimental Animation: na illustrated anthology* (1976). Segundo esses teóricos, a animação experimental tradicionalmente evita o processo padronizado dos grandes estúdios comerciais e o seu modo de produção linear. Além disso, uma característica comum à animação experimental é a presença de equipamentos e técnicas personalizadas, similar a um processo artesanal de produção (RUSSET; STARR, 1976, p. 7). Características essas presentes nas obras de Monique Renault.

mostra de filmes intitulada *Monique Renault: l'art émancipé*. Portadora de uma extensa produção que engloba documentários animados e animações experimentais, a artista possui uma estética e um traço bastante particular. A mais comum e conhecida dessas é a presença do feminismo atrelado à técnica animada como uma força de expressão contra as opressões sofridas na vida pessoal da artista, aspecto embebido pelos debates do feminismo durante a década de 1970 e pela visão da "batalha entre os sexos".

Levando em consideração as asserções realizadas nesta introdução, o objetivo principal da pesquisa foi analisar as representações dos gêneros nos filmes animados e feministas de Monique Renault, feitos durante a década de 1970. São eles: *Psychoderche* (1972), *À la vôtre* (1974) e *Swiiss Graffiti* (1975), todos curtas-metragens de até seis minutos de duração.

Os debates sobre o corpo foram o foco principal das análises, bem como alguns de seus agentes tradicionais e transgressores dentro do cinema de animação. Questões como que masculinidades e estereótipos operam sobre esses corpos, quais são seus agentes transgressores e como as singularidades da técnica animada apontam para a criação de diferentes corpos e formas dentro do campo foram abordadas.

A metodologia contou com uma série de etapas e os principais materiais utilizados foram livros de teorias feministas do cinema e teorias do cinema animação. A pesquisa contou com autores como Jayne Pilling, Paul Wells, Maureen Furniss, Laura Mulvey, Teresa de Lauretis, entre outros. Não obstante, a pesquisa também contou com autores fora campo do estudos do cinema, como a filosofia através de Judith Butler, grande influenciadora dos estudos feministas.

O capítulo 1 fornece uma breve biografia da artista e sua relação com o papel da mulher na indústria cinematográfica, desde sua criação até os anos 1970. Questões como as funções que as mulheres desempenhavam dentro dos estúdios, como essas funções eram vistas de um ponto de vista social e cultural, os porquês de serem destinadas às mulheres, quais eram os outros desafios encontrados por essas mulheres dentro de suas funções, entre outros, foram suscitadas ao decorrer do capítulo.

Devido ao escasso suporte bibliográfico sobre a vida e a obra da artista para o desenvolvimento da pesquisa e do capítulo, como será mais bem discutido no mesmo, houve a necessidade de levantamento de dados sobre a vida da artista através de entrevistas. Assim, na busca de material para o desenvolvimento do capítulo 1, foram realizadas entrevistas pessoais com Monique em 2016. Esse material foi transcrito, traduzido e se encontra nos anexos.

As entrevistas foram feitas em Amsterdam, cidade onde Monique Renault reside, e se concentraram principalmente sobre a vida pessoal da artista como, por exemplo, fatores que motivaram a realização dos filmes analisados. Nesse sentido, o material recolhido foi de grande ajuda para a compreensão da completude, dos objetivos e meandros das obras analisadas e, em particular, da representação do corpo feminino que elas encerram. Evidentemente, as dificuldades e entraves que envolveram a produção e a realização das três obras analisadas, como dificuldades de financiamento, também fazem parte dos temas tratados.

Além das entrevistas, foi utilizado como material para desenvolvimento do capítulo o panfleto da mostra *Monique Renault: l'art émancipé*, realizada no Centro Pompidou, nos dias 15 a 17 de Maio de 2009, em Paris. O material foi organizado pela Biblioteca Pública de Informação, Polo Cultural e de Comunicação do Serviço Audiovisual do Centro Pompidou de Paris e pelo Instituto Holandês de Filmes Animados (Niaf), com o apoio do Instituto Holandês e da Embaixada Holandesa na França.

O panfleto, doado pela própria artista durante as entrevistas, se encontra nos anexos e também concentra informações pessoais como pequenas biografias, sinopses de filmes, entre outros. Grande parte desses textos foi redigida por Monique e adicionam informações que não estão presentes nas entrevistas, somando uma grande importância por fornecer uma compilação de dados que não foram encontrados em qualquer outro suporte.

No segundo capítulo da pesquisa, foi realizada a análise do curta-metragem *Psychoderche* (1972). Para tanto, foi realizada uma relação entre o processo de construção dos corpos femininos em filmes dos estúdios Disney com a construção do corpo feminino no filme. Também foi discutido como essa edificação se relaciona com a vilania feminina no cinema de animação, geralmente símbolo de transgressão

das personagens mulheres. O corpo masculino em *Psychoderche* foi analisado através de estudos sobre a forma tradicional do corpo masculino na história do cinema de animação e como parte desses estudos se relacionam com os debates sobre as masculinidades.

No terceiro capítulo, foi realizada a análise do filme *À la vôtre* (1974). Foi discutido como o corpo feminino no filme se relaciona com o corpo feminino nas narrativas da pornografia *softcore*. Quanto ao corpo masculino, foram estudadas as relações entre esse e o personagem Superman, bem como o excesso de músculos e a desconstrução do modelo viril masculino na animação.

No quarto capítulo, foi feita a análise de *Swiss Graffiti* (1975). Aqui, a discussão principal focou em como o cinema de animação, e suas singularidades, pode construir corpos não pautados na materialidade do ser. Durante o capítulo, o termo corporeidade é utilizado segundo Ymiracy Polak que concebe o corpo como algo que percebe e é simultaneamente percebido, devendo ser compreendido não apenas como objeto. A autora considera o homem como um ser em constante desenvolvimento, um sistema biológico também afetado pela religião, pelos mitos, pelo grupo familiar e por outros intervenientes sociais e culturais, colocando a necessidade de se ver o corpo em sua totalidade (POLAK, 1997, p. 35).

Por fim, com esta pesquisa pretendemos estimular ainda mais os debates acerca do cinema de animação feminista e das suas representações de gêneros. Além disso, esperamos que a pesquisa faça jus a trajetória de Monique Renault, possibilitando uma maior difusão e compreensão de parte de sua obra, ainda pouco conhecida nos estudos acadêmicos.

## CAPÍTULO 1

### A GAROTA COLORISTA: OS GÊNEROS NA INDÚSTRIA CINEMATOGRAFICA

De acordo com Maureen Furniss em *Art in Motion: Animation Aesthetic*, quando discutimos representação nos filmes, geralmente damos atenção apenas ao que é visto na tela. O que não é visto nesse espaço, como comportamentos sociais e hierarquias rígidas de trabalho, também podem dizer muito sobre atitudes, práticas sociais e de mercado, tanto quanto o que é apresentado na tela e deveriam receber igualmente nossa atenção (FURNISS, 2007, p. 229).

Este capítulo tem como objetivo suscitar problematizações quanto ao papel da mulher na indústria cinematográfica e, em particular, no cinema de animação - desde a sua criação até os anos 1970. Através de estudos publicados sobre o campo e a biografia de Monique Renault, questões como as funções que as mulheres desempenhavam dentro dos estúdios, como essas funções eram vistas de um ponto de vista social e cultural, os porquês de serem destinadas às mulheres, quais eram os outros desafios encontrados por essas mulheres dentro de suas funções, entre outros, serão levantadas.

O objetivo inicial deste capítulo era dissertar sobre a biografia da artista, porém, a necessidade de suscitar tais questões surgiu durante as entrevistas realizadas pessoalmente com Monique, em 2016 na cidade de Amsterdam, as quais o leitor encontrará integralmente nos anexos deste trabalho. Durante as entrevistas, ficou claro que essas questões obrigatoriamente perpassam a obra dessa artista as quais não poderiam ser ignoradas de nossa abordagem.

Pois, para além de informarem sobre atitudes, práticas sociais e de mercado, tanto quanto aquilo que é apresentado na tela, elas se relacionam intimamente com a carreira profissional de Renault, se envolvem diretamente com os seus filmes, com sua postura publicamente feminista num ambiente profissional e majoritariamente masculino. Também, elas estão relacionadas com algumas questões de gênero que

não existem apenas dentro dos bastidores, mas que se refletem explicitamente nas obras da artista.

Porém, ao se aprofundar no tema, a presente pesquisa encontrou uma série de dificuldades. Dado que, até o momento da escrita do capítulo, não se encontrou um estudo aprofundado sobre o papel da mulher na indústria cinematográfica de animação - desde a sua criação até a década de 1970. Todas as referências aqui utilizadas com exceção do livro *Never Done: A History of Women's Work in Media Production* de Erin T. Hill, foram úteis de formas muito limitadas, pois apresentam apenas pequenos fragmentos sobre o tema, trechos breves de apenas um parágrafo ou de poucas páginas. O livro de Hill, por exemplo, um estudo sobre os cargos ocupados por mulheres brancas nos estúdios cinematográficos americanos até a década de 1970, foi publicado muito recentemente, em 2016.

Ademais, a pequena quantidade de estudos sobre o tema, engendrou outra dificuldade: todos os breves conteúdos, análises e menções ao tema abordam somente os estúdios norte-americanos. Apenas uma das referências encontradas menciona os estúdios do National Film Board do Canadá. Não foram achados, no tempo destinado à pesquisa, outros registros aprofundados sobre as mulheres dentro dos estúdios cinematográficos da Europa, da Oceania ou da América Latina.

Jayne Pilling em *Women and Animation: a compedium* dedica um parágrafo, na introdução do mesmo, para chamar a atenção do leitor sobre a lacuna de invisibilidade das mulheres nos livros de história do cinema de animação. Segundo a autora, em qualquer livro ou na grande maioria dos que foram publicados, notaremos uma grande ausência de mulheres, apesar de algumas exceções como Mary Ellen Bute, Claire Parker, Faith Hubley, Joy Batchelor, Evelyn Lambart, Caroline Leaf e Alison de Vere (PILLING, 1992, p. 5).

Tal vacuidade também foi percebida na própria obra e biografia de Monique Renault. Obter algum registro sobre o trabalho e a vida da artista foi um desafio à parte. Não obstante, o livro *Women and Animation: A Compendium* foi o único livro que a presente pesquisa encontrou que apresenta propriamente Monique Renault na história do cinema de animação, salvo algumas raras exceções em que o trabalho

da artista foi brevemente mencionado ou estudado, como será mais bem discutido no tópico “Monique Renault: uma Breve Biografia”.

Este capítulo, portanto, tem como objetivo preencher um pouco esta lacuna de invisibilidade, problematizando as funções desempenhadas pela mulher na indústria cinematográfica e as consequentes relações interpessoais desse contexto, através dos estudos publicados sobre o campo e da biografia de Monique Renault. Pois, se reconhecemos o trabalho das mulheres e suas vivências pessoais como elementos estruturais essenciais da indústria cinematográfica, nós, como estudiosos, produtores, criadores e espectadores podemos identificar melhor suas consequências atuais e compreender melhor as lutas e realizações das mulheres. O objetivo aqui não é detalhar cada fase histórica, mas explorar questões significativas que se repetiram por décadas a fim de fazer justiça, tanto à continuidade, quanto ao significado do trabalho das mulheres ao longo dos anos (HILL, 2016, p. 8). Afinal, se fazemos parte da história, porque nossas presenças são quase ignoradas nos livros?

Segundo E. Ann Kaplan em *A Mulher e o Cinema: os dois lados da câmera*, sabe-se que no discurso histórico as mulheres quase sempre foram relegadas à ausência, ao silêncio e à marginalidade. Se não for para uma posição totalmente fora da história (e da cultura), que tem sido definida como a história do homem, via de regra de classe média e branco (KAPLAN, 1983, p. 17).

Não que exista “uma história” ou “a história” particular e específica das mulheres, paralela à dos homens. Afirmar isso, de acordo com a autora, seria ignorar as relações, as dissonâncias e até mesmo o espírito e uma forma global de uma sociedade ou civilização, segundos os conceitos foucaultianos de “história total” e “história geral”. Ademais, pensar numa história própria das mulheres é um tanto quanto perigoso, pois suscita um “essencialismo”, ou seja, “uma teoria que postula uma essência que é unicamente feminina e que de alguma forma existe fora da cultura dominante e é em grande parte biológica” (KAPLAN, 1983, p. 18).

Ignorando, portanto, o caráter performativo do gênero<sup>8</sup> propagado por teóricas como Judith Butler.

Afinal, o que Ann Kaplan objetiva é levantar a importância da omissão da experiência feminina em algumas formas de arte, sem levantar debates de uma história particular das mulheres no campo. Através de estudos de representações fílmicas femininas, a autora atesta que as mulheres, do modo como têm sido representadas pelos homens no cinema dominante clássico e americano, assumem modelos que, em sua essência, se repetem através das décadas e da história. (KAPLAN, 1983, p. 17).

Porém, apesar de Ann Kaplan salientar a quase invisibilidade feminina no discurso histórico e almejar supri-la através de estudos de representações femininas em filmes feitos tanto por homens como por mulheres, a autora pouco fala sobre o papel da mulher dentro da indústria cinematográfica. Ao apresentar a mulher ocupando os dois lados da câmera, ou seja, ora como representação, ora como produtora de imagens no papel de diretoras em filmes independentes, Kaplan se esquece do “terceiro lado da câmera”. Refiro-me aqui às montadoras, editoras, atrizes, entre outros, aos “bastidores” do cinema dominante no geral, os quais vão muito além de “posições de poder” dentro dos sets de filmagens, como a direção. Afinal, onde estão os estudos sobre essas mulheres?

Ao longo dos anos, dentro dos estudos das teorias feministas no cinema, pouco foi estudado sobre as funções desempenhadas pelas mulheres dentro da indústria cinematográfica. Segundo Robert Stam em *Introdução à Teoria do Cinema*, as primeiras teorias feministas no cinema começaram na década de 1970. Elas focavam principalmente na conscientização e denúncia das imagens midiáticas negativas da mulher e enfatizavam questões da representação da mulher, principalmente através de estereótipos negativos – “virgens, putas, *vamps*, descerebradas, interesseiras, professoras, fofoqueiras, joguetes eróticos – que

---

<sup>8</sup> Dizer que o gênero é uma performance, significa que o gênero é uma identidade mantida pela reiteração e repetição das normas de gênero, que se cristalizam e se mostram como uma substância da “pessoa”, uma verdade carnal, incontestável. “*Essa repetição*”, esclarece Butler em seu livro *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*, “*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*” (BUTLER, 2003, p. 200).

infantilizavam, demonizavam ou transformavam as mulheres em exuberantes objetos sexuais” (STAM, 2006, p. 194).

O livro *From Reference to Rape* de Molly Haskell, por exemplo, publicado em 1974, revelava o suposto progresso das mulheres no cinema. Haskell denunciou a trajetória da representação da mulher “desde a ‘reverência’ cavalheiresca no período mudo ao ‘estupro’ da Hollywood dos anos 70”. O *Womanifesto da Conference of Feminists in the Media*, ocorrido em Nova York em 1975, um ano após a publicação do livro de Haskell, também pregava a crítica aos estereótipos de representação da mulher no cinema:

“Não aceitamos a estrutura de poder existente e nos comprometemos a modificá-la por meio do conteúdo e estrutura de nossas imagens e pelas formas como nos relacionamos umas com as outras em nosso trabalho e com nossa audiência” – *Womanifesto, Conference of Feminists in the Media*, 1975 (STAM, 2006, p. 194).

Muito pouco tempo depois, algumas teóricas como Teresa de Lauretis, Laura Mulvey, Pam Cook e Gertrud Koch iriam deslocar o foco da imagem da mulher para a natureza genérica da própria visão e para o papel do voyeurismo, do fetichismo, da linguagem e do narcisismo na construção de uma visão masculina da mulher. Ao se utilizarem do marxismo, da semiótica, da psicanálise, entre outras disciplinas, a importância dessas teorias deslocaram o foco da identidade sexual biológica, atrelada à natureza, para o gênero como construção social formado pela cultura e história sendo variável, assim, passível de reconstrução. Essas teóricas, portanto, suscitaram debates importantes que levaram as teorias feministas para além de uma tarefa corretiva de indicar as falsas representações e denunciar os estereótipos, investigando como o cinema dominante forma e constrói o seu espectador, por exemplo (STAM, 2006, p. 195).

O que Robert Stam elucida é que grande parte dos estudos iniciais nas teorias feministas, ora focavam a representação da imagem da mulher, ora a construção do espectador, podendo desdobrar-se para variações destes dois temas. Essa visão também é compartilhada por Annette Kuhn em *The power of the image: essays on representation and sexuality*:

Desde aquele começo seguiram-se críticas sobre representações estereotipadas de mulheres em propagandas, em filmes e estudos sobre as formas em que a linguagem – tanto como vocabulário quanto como linguística – define e confina as mulheres. Do ponto de vista dessa política, assim, o movimento feminista sempre se interessou em imagens, significados, representações – e especialmente em representações desafiadoras que, embora questionáveis ou ofensivas de um ponto de vista feminista – se elas são notadas – são perfeitamente aceitáveis.<sup>9</sup> (KUHN, 1992, p. 2).

Janet McCabe, em *Feminist Film Studies: writing the women into cinema*, também defende que os primeiros trabalhos das teoria feministas do cinema denunciavam imagens estereotipadas de mulheres e dos corpos femininos nos filmes, interpretando gênero e representação em relação ao patriarcado. Os objetivos, segundo ela, eram entender de que forma as mulheres eram representadas nos filmes para expor o conteúdo sexista das narrativas cinematográficas, além de mostrar como a mídia constrói a mulher como objeto sexual (MCABE, 2004, p. 6).

Teresa de Lauretis, em *Figures of Resistance: Essays in Feminist Theory*, define esse primeiro período como aquele marcado pelo esforço em mudar o conteúdo da representação cinematográfica. Apresentando imagens realistas de mulheres, como entrevistas em que estas falavam sobre experiências de vidas verdadeiras e, também, “caracterizado por uma mistura de conscientização e propaganda”, esse período foi seguido por um segundo movimento. Neste, a preocupação passava para a linguagem da representação e o processo cinematográfico, abordando os aspectos estéticos e as referências dadas pela tradição da *avant-garde* (DE LAURETIS, 2007, p. 26). Ademais, a noção de que seres humanos são construídos por ideologias, segundo Louis Althusser, e de que os significados das imagens são produzidos através de identificação e de acordo com seu contexto social e histórico, segundo Roland Barthes, trouxeram, ainda, o olhar dos estudos feministas para o espectador. Segundo essa vertente, os

---

<sup>9</sup> No original lê-se: “From this beginning there followed critiques of stereotypical representations of women in advertisements and in films, and studies of the ways in which language – both vocabular and linguistic usage – defines and confines women. From the point of view of its politics, then, the women’s movement has always been interested in images, meanings, representations – and especially in challenging representations which, while questionable or offensive from a feminist standpoint, are from other points of view – if they are noticed at all – perfectly acceptable”

significados não residem nas imagens em si, mas circulam entre representação, espectador e formação social (KUHN, 1985, p. 4).

Conseqüentemente, desde o seu início, as teorias feministas se interessam em imagens e representações tomando diversas formas e direções. Foram diversos os caminhos pelos quais as representações femininas foram pensadas e analisadas. O marxismo, o estruturalismo, a semiótica e a psicanálise, por exemplo, foram as principais vertentes que influenciaram os estudos feministas.

Seria apenas na década de 1990 que estudos similares internacionais de pesquisa por gênero sobre mulheres diretoras ganhariam força. No final dessa década, por exemplo, um grupo de mulheres da América do Norte e da Inglaterra estava levando a cabo projetos como o “Women Film Pioneers Project”, cujo objetivo era pesquisar e levantar conhecimento sobre um grande número de mulheres de todo o mundo que estavam envolvidas em todos os aspectos da produção e da exibição cinematográficas (KAPLAN, 2000, p. 21). Sandy Flitterman-Lewis, por exemplo, investigou a “busca por uma linguagem cinematográfica capaz de expressar o desejo feminino” na década de 90, através de cineastas como Germaine Dulac e Agnès Varda (STAM, 2006, p. 195).

Segundo Robert Stam, essas teorias são importantes pois revisitam a teoria do autor, criticando o masculinismo presente nessa teoria, possibilitando um resgate histórico das mulheres no cinema. Além da questão da autoria aplicada às mulheres cineastas (leia-se aqui diretoras), recentes estudos vêm sendo realizados sobre hierarquias e processos de produção industriais. Tais estudos denunciam a histórica relegação da mulher à funções de montadora, uma espécie de “costureira”, e continuísta, uma espécie de “arrumadeira” (STAM, 2006, p. 195).

O livro *Nerve Done: A History of Women's Work in Media Production* de Erin T. Hill, por exemplo, foi publicado apenas recentemente, no ano de 2016. Ele traça um panorama histórico das centenas de mulheres que trabalharam dentro da indústria de Hollywood. Hill esclarece ainda que as mulheres nunca foram ausentes da história do cinema. A questão, segundo a autora, é que elas nunca foram documentadas como parte dessa história porque faziam “trabalhos femininos”, ou

seja, trabalhos tidos como insignificantes, tediosos, de baixo status social e não criativos para a época:

Há um mito em Hollywood - refletido tanto em suas obras culturais como em sua própria cultura de produção interna - que as mulheres não participaram de grande parte da história do cinema, exceto como atores ou, mais raramente, como roteiristas, porque foram empurradas para trás da câmera nos primeiros anos da história do cinema, conseguindo retornar décadas depois apenas em meio ao ativismo nacional de direitos iguais. (...). Como muitos mitos, este é baseado em fato. Com poucas exceções, as mulheres não dirigiram ou produziram filmes para grandes estúdios desde a década de 1920, quando os avanços anteriores em campos artísticos de elite foram interrompidos, até a década de 1970, quando elas lutaram por seu caminho de volta para cadeiras de diretores, muitas vezes sob a bandeira do movimento feminista. (...) As mulheres nunca estiveram ausentes da história do cinema; elas simplesmente não foram documentadas como parte dela porque elas fizeram "trabalho feminino", que era - por definição - insignificante, tedioso, de baixo status e não-criativo. Na era de ouro de Hollywood, as mulheres podem ser encontradas em quase todos os departamentos de cada estúdio (...). Se os historiadores do cinema consideram o modo de produção da era clássica de Hollywood um sistema, devemos considerar as mulheres o suporte deste sistema, porque os estúdios foram construídos em suas costas através de seus salários baixos e escalados através de seus pincéis e batidas de teclas<sup>10</sup> (HILL, 2016, p. 2).

Hill aponta ainda que essa notória rejeição da mulher a certos tipos de funções é consequência de uma "feminização" histórica desses setores. Tal feminização foi consequência de um processo que se deu de forma recorrente durante dois séculos, em vários subsetores da maioria das indústrias americanas, não só a cinematográfica. Esse processo consistia em contratar centenas de mulheres, como um exército de mão-de-obra reserva, sempre que as circunstâncias

---

<sup>10</sup> No original lê-se: "There's a myth in Hollywood – reflected in both its cultural Works and its own internal production culture – that women did not participate in much of film history except as actors or, more rarely, as screenwriters, because they were pushed out from behind the camera in the early years of filmmaking, managing to return decades later only amid Nationwide equal rights activism. (...). Like many myths, this one is based in fact. With very few exceptions, women did not direct or produce films for major studios from the 1920s, when previous advances in elite creative fields were halted, until the 1970s, when a handful fought their way back to directors' chairs, often under the banner of the women's' movement. (...) Women were never absent from film history; they often simply weren't documented as part of it because they did "women's work", which was – by definition – insignificant, tedious, low status, and noncreative. In the Golden age of Hollywood, women could be found in nearly every department of every studio (...). If film historians consider the classical Hollywood era's mode of production a system, we ought to consider women this system's mainstay, because studios were built on their low-cost backs and scaled through their brush and keystrokes"

exigissem uma força de trabalho que aceitasse salários mais baixos e condições de trabalho precárias. São os chamados “scutwork”, ou seja, trabalhos rotineiros, tediosos, servis e repetitivos, em fábricas ou escritórios, como trabalhos com máquinas de costura e máquinas de escrever (HILL, 2016, p. 6).

A autora menciona também a importância de projetos como o “Women Film Pioneers Project”, por consolidar bibliografias e fontes existentes sobre trabalhadoras dos primeiros filmes de hollywood. Ela cita como exemplo os trabalhos de Karen Ward Mahar e Mark Garret Cooper, que escrevem sobre as carreiras de mulheres diretoras do período mudo.

Essas mulheres cineastas e pioneiras, as diretoras e raras sobreviventes dos estúdios, são importantes e suas histórias merecem reconhecimento e atenção. Porém, Erin T. Hill ressalta que elas não eram as únicas mulheres a trabalharem nesses estúdios durante o século vinte. Suas conquistas são memoráveis, mas não são a soma total de toda a contribuição feita pelas mulheres de hollywood, sem falar que seus setores não são os únicos dentro de hollywood (HILL, 2016, p. 2).

De acordo com Erin, tais estudos abordam a masculinização de uma “elite criativa” em certas funções, como a direção e a produção, e mulheres cineastas de elevado estatuto social que conseguiram alcançar essa elite criativa masculinizada. Não obstante, eles deixam de lado, principalmente, mulheres que atuavam em outros setores da indústria cinematográfica, as mulheres trabalhadoras e operárias dos estúdios que ganhavam salários mais baixos e ocupavam posições menos privilegiadas (HILL, 2016, p. 10).

Quando os primeiros filmes americanos foram produzidos, durante a década de 1890 por exemplo, eram as mulheres – as esposas dos empregados de Thomas Edison – que coloriam os filmes à mão, quadro por quadro. Apenas alguns anos mais tarde, em 1897, já havia dezenas de mulheres na sala de secagem e retoque da “American Mutoscope Company”, sob o olhar atento de um supervisor masculino. Assim como outras companhias cinematográficas que surgiram na época, ou poucos anos depois, isso se repetiu ao longo da história do cinema. Centenas de mulheres eram contratadas já em 1910 para retocar, pintar e cortar negativos e isso era uma prática que se repetiu nos maiores estúdios da época (HILL, 2016, p. 3). De umas

poucas mulheres trabalhando no começo do cinema, em poucos anos, havia centenas delas ocupando tais setores chefiados por uma figura masculina.

**Figura 1:** Mulheres trabalhando no Departamento de Edição da MGM, 1921.



Fonte: livro *Never Done: A History of Women's Work in Media Production*, página 2.

**Figura 2:** Cortadoras de negativos da MGM, 1950.



Fonte: livro *Never Done: A History of Women's Work in Media Production*,  
página 3.

Além disso, as mulheres não só trabalhavam nesses setores, mas também administravam escritórios dentro dos estúdios como secretárias. Elas cuidavam das necessidades das vidas pessoais e emocionais dos executivos e diretores, um tipo de trabalho chamado “trabalho emocional”, que consistia em deixar os superiores calmos e num estado mental “apropriado”, como as comissárias de bordo em serviços aéreos desempenham, segundo a socióloga Arlie Hochschild. Os trabalhos emocionais eram, e ainda são, mais esperados de mulheres, por se basearem na crença antiga sobre sua “natural habilidade” como cuidadoras, domésticas (HILL, 2016, p. 7).

Ademais, as secretárias muitas vezes se depararam com normas de trabalhos sobre seus vestuários de trabalhos, que deveriam ser femininos. Através de seus esforços coletivos, cuidando do fluxo de roteiros, gravações e outras comunicações, além de detalhes e “trabalhos burocráticos” que fazem parte dos “bastidores” de trabalhos artísticos, essas mulheres eram o combustível do processo industrial de larga escala de Hollywood (HILL, 2016, p. 4).

Erin T. Hill também chama a atenção para as mulheres negras e imigrantes. Segundo a autora, os imigrantes e as pessoas negras (homens e mulheres) foram os que ocuparam os setores mais baixos da hierarquia dentro desses estúdios, ao lado de mulheres brancas que trabalhavam nos setores tidos como femininos. “Por volta de 1930, um piso inteiro do departamento de figurino da MGM era ocupado por mulheres imigrantes, que faziam bordados à mão, como as fábricas de vestuário da época” (HILL, 2016, p. 4).

Nos anos 1950 e 1960, os estúdios diminuíram alguns setores transformando cargos executivos em *freelances* ou trabalhos de equipe. Esses novos postos de trabalho frequentemente eram instáveis, viviam à base de cachês mal pagos (e não salários fixos) e exigiam uma grande quantidade de serviços e habilidades. Grande parte dos homens, frente a essas diversidades e nova reorganização, abandonaram esses setores. Isso fez com que uma grande quantidade de mulheres - antes secretárias, cortadoras de negativos, “script girls” entre outros – lutassem por cargos executivos médios, como os cargos de coordenadores de produção, editores, publicitários e executivos juniores. Essa nova reorganização de trabalho continuou até os anos 1970 e 1980 época em que, enquanto algumas mulheres cineastas e diretoras faziam sua carreira dentro de cargos criativos de elite como a direção, outras mulheres lutassem por tais cargos mal pagos e de menor status (HILL, 2016, p. 4).

Contudo, o estigma do gênero e do salário baixo, associado aos cargos primários dessas mulheres, as acompanharam nessas novas funções. Entrando nesses setores, mulheres enfrentaram as mesmas relações de poder implícitas nos seus cargos anteriores:

Ao entrar nesses campos, as mulheres enfrentavam as mesmas expectativas implícitas relacionadas ao gênero que haviam enfrentado em seus antigos empregos, onde era presumido que algumas tarefas lhes eram naturalmente imputadas: além de suas responsabilidades oficiais, elas tinham que encomendar os sanduiches na hora do almoço, encantar e socializar com os clientes, animar colegas e superiores masculinos e realizar contribuições para o local de trabalho com atos de feminilidades performadas e visíveis, realizadas para não serem percebidas como “mandonas, machonas ou vadias” - os piores pecados possíveis para uma

mulher. Se as mulheres tivessem sucesso, era como resultado do trabalho em equipe, e o crédito por suas contribuições individuais nessas realizações era frequentemente atribuído a outro lugar. Este era o preço da entrada nas posições dominadas pelos homens, pago em troca da tolerância da presença das mulheres em um local de trabalho que os homens entendiam (e muitas vezes ainda entendem) como deles<sup>11</sup> (HILL, 2016, p. 5).

No século vinte e um, trabalhos como supervisão de roteiro, *casting* e publicidade ainda são predominantemente preenchidos pela força de trabalho feminina e tacitamente entendidos como “trabalho de mulher”. Outros cargos como produtores e assistentes de diretores ainda mantêm o estigma de terem sido “trabalho de mulher” no passado, um estigma que perpetua os baixos salários e péssimas condições de trabalho desses cargos (HILL, 2016, p. 5).

## OS GÊNEROS NA INDÚSTRIA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO

Jayne Pilling escreveu em 1992, em *Women and Animation: a compendium*, que as mulheres fizeram um grande impacto no cinema de animação durante as duas décadas anteriores à publicação de seu livro. Um dos fatores que contribuíram para tal impacto foi a crescente oportunidade do campo para essas artistas realizarem seus próprios filmes. O número de filmes de animação feito por mulheres, assim como a diversidade de técnicas e temas, aumentou drasticamente durante estes anos (PILLING, 1992, p. 5).

Tal período de tempo ao qual a autora se refere, mais especificadamente, aos finais dos anos 1970 e os anos 1980, houve uma grande emergência de mulheres animadoras, principalmente no Reino Unido e nos Estados Unidos. Alguns desses trabalhos são claramente feministas e foram influenciados por projetos como o

---

<sup>11</sup> No original lê-se: “On entering these fields, women faced the same implicit gender-related expectations they had faced in their old jobs, where it was presumed certain tasks came naturally to them as women: that on top of their official responsibilities, they add value by “giving good phone”, ordering the sandwiches at lunch time, charming and socializing with clients, cheering male colleagues and superiors on, and framing their own workplace contributions with acts of conspicuous, performed femininity so as not to be perceived as bossy, mannish, or bitchy – the worst possible sins for a woman. If women succeeded, it was as part of the team, and credit for their individual contributions was often assigned elsewhere. This was the price of entry into what had been male-dominated positions, paid in exchange for tolerance of women’s presence in a workplace that men understood (and often still do) as theirs.”

“Leeds Animation Workshop”, por exemplo, organização britânica iniciada em 1976 por um grupo de mulheres com o objetivo de produzirem animações sobre questões sociais (PILLING, 1992, p. 5).

O desenvolvimento desse número de mulheres no cinema de animação deve-se, em grande parte, ao impacto do movimento feminista nas políticas de financiamento das instituições de arte e televisão, além do surgimento e influência de equipamentos mais leves e acessíveis, que propiciavam a realização fílmica independente e alternativa (PILLING, 1992, p. 5).

No Reino Unido, por exemplo, as mulheres animadoras se beneficiaram das políticas do Canal 4 para inovarem. Além disso, desenvolvimentos na área da educação artística desempenharam um importante papel também, pois desde a metade dos anos 1970 o crescimento de cursos de animação, oferecidos em faculdades e politécnicas, e a diversidade de intercâmbios entre essas instituições propiciaram um rico ambiente criativo no campo para os talentos emergentes. Segundo Pilling, isto foi particularmente benéfico para as mulheres, já que antes desses desenvolvimentos, o cinema de animação era visto como matéria adjacente de cursos como o design gráfico, curso que era predominantemente masculino (PILLING, 1992, p. 5).

Contudo, segundo Pilling, apesar de nas últimas cinco décadas a presença das mulheres ter tido um grande impacto, seja através de produções independentes ou compondo grande parte da força de trabalho dentro das grandes indústrias (como coloristas ou designers), a grande maioria dos livros sobre filmes de animação possuem um elemento comum: a notável ausência de mulheres. Na história da indústria cinematográfica de animação, assim como na história do cinema geral, ainda resta uma grande lacuna nos livros, salvo por raras exceções como, Lotte Reiniger, Mary Ellen Bute, Claire Parker, Faith Hubley, Evelyn Lambart, Caroline Leaf e Alison de Vere (PILLING, 1992, p. 5).

Historicamente o cinema de animação americano foi caracterizado por uma rígida hierarquia baseada no gênero, característica que também era comum na indústria midiática como um todo. Maureen Furniss em *Art in Motion: animation aesthetics* questiona que a maior parte de mulheres que ficaram famosas na história

do cinema de animação, com poucas exceções, ficaram famosas porque trabalharam com outros homens, geralmente seus maridos (FURNISS, 1998, p. 232). Nesses casos, era comum os parceiros se sobreporem às mulheres na mídia e na história, como foi o caso de Evelyn Lambart, que trabalhou com Norman McLaren por vários anos no “National Film Board”, co-dirigindo vários de seus filmes, mas deixando de ser creditada várias vezes, enquanto McLaren levava todos os créditos (FURNISS, 1998, p. 233).

Segundo Marc St-Pierre em *Women and Film: a Tribute to the Female Pioneers of the NFB*, o “National Film Board”, um dos principais centros internacionais de produção governamental de filmes de animação, localizado no Canadá, não possuía na época de sua criação, em 1939, mulheres em sua equipe. Apenas com a intensificação da Segunda Guerra Mundial, quando um grande número de funcionários homens estava indo para o fronte de guerra na Europa (e não havia perspectivas para que essa situação fosse ser revertida tão cedo), é que John Grierson trouxe mulheres para a equipe do NFB. O que não duraria muito tempo, pois já no período pós-guerra (entre 1945 e 1949) a porcentagem de mulheres dentro da instituição iria cair intensamente. Grandes nomes que passaram pela instituição como Jane Marsh, Judith Crawley, Evelyn Spice Cherry e Gudrun Bjerring Parker, iriam pedir as contas nas décadas de 40 e 50, situação que só iria ser revertida nos anos 1970 com a criação do “Studio D”, o primeiro estúdio feminista do NFB criado em 1974 (ST. PIERRE, 2013, sem página).

No campo da animação, Evelyn Lambart seria a única mulher dentro do “National Film Board” a dirigir filmes de animação por 25 anos. Evelyn foi a primeira mulher animadora a integrar o estúdio em 1942. Suas primeiras funções envolviam preparar mapas e diagramas que seriam animados e comporiam filmes de propaganda da guerra, enquanto isso, os cargos mais importantes eram ocupados exclusivamente por homens. Além disso, seria apenas a partir da década de 60 que a instituição teria alguma quantidade minimamente razoável de nomes como Francine Desbiens e Lynn Smith, outros nomes como Michèle Cournoyer, Wendy Tilby, Amanda Forbis e Martine Chartrand viriam apenas mais tarde (ST. PIERRE, 2013, sem página).

Enquanto Grierson e McLaren não abriam muito as portas para a equidade de cargos profissionais entre mulheres e homens, seus vizinhos dos estúdios Disney estariam na mesma situação. Apesar de Walt Disney constatar que a grande maioria da sua audiência era composta por espectadoras femininas, reconhecendo uma certa importância dessas mulheres no processo criativo de construção dos personagens, o mesmo não poderia ser aplicado às suas funcionárias (DAVIS, 2006, p. 112).

Segundo Amy Davis, em *Good Girls and Wicked Witches: Women in Disney's Feature Animation*, o departamento de "ink-and-paint" dos estúdios Disney era um departamento conhecido por ser pequeno em status, além de ser composto inteiramente por mulheres (ou "garotas" como eles se referiam naquele tempo). Enquanto isso, a maioria dos cargos de mais alto nível (e mais bem pagos) eram compostos por homens. Disney não era contra a ideia de mulheres trabalhando em cargos mais altos, como iria ser demonstrado com a contratação da escritora Joan Scott para trabalhar nos roteiros, mas isto não quer dizer que o empresário não mantinha opiniões conservadoras e machistas numa série de temas e pelo modo como as mulheres eram tratadas nos seus estúdios, como Joan Scott iria escrever mais tarde sobre sua contratação e o machismo desses executivos e animadores (DAVIS, 2006, p. 113):

"Os executivos do estúdio assumiram a tarefa de contratar a mulher certa", Scott lembrou, "eles decidiram que uma mulher mais nova era preferível porque Disney não gostava de ser contrariado...e temia-se que uma escritora mais madura, mais bem estabelecida poderia ficar tentada a argumentar com Disney sobre a sua abordagem"<sup>12</sup> (SCOTT apud DAVIS, 2006, p. 113).

De acordo com Pilling, as mulheres sempre exerceram uma grande parte da mão-de-obra da indústria do cinema de animação. Desempenhando um importante papel nas dublagens de personagens, principalmente os infantis, as mulheres ocuparam principalmente funções como designers e coloristas dentro dos

---

<sup>12</sup> No original lê-se: "The studio executives assigned the task of lining up the right women' Scott remembered, 'had made the point that a younger woman was preferred because Disney didn't like being contradicted... and it was feared that a more mature woman, better established writer might be tempted to argue with Disney about his approach to the material."

departamentos que se assemelhavam aos departamentos de colorir, os chamados “ink-and-paint department” (PILLING, 1992, p. 5).

John Halas e Roger Manvell, em *A Técnica da Animação Cinematográfica*, explicita que a técnica do “ink and paint” corresponde ao processo de desenho e pintura da animação. Consiste num processo que requer uma grande precisão e habilidade no manuseio do pincel, além de um grande conhecimento sobre as técnicas do meio. A desenhista encarregada de traçar os contornos das figuras no acetato, por exemplo, deve ter conhecimento de todos os tipos de tintas (HALAS; MANVELL, 1979, p. 225).

Os autores ainda explicam que, após a realização do traçado, a pessoa encarregada de supervisionar o trabalho também é a responsável pela distribuição, recolhimento do trabalho, verificação do uso correto das tintas no acetato, do posicionamento das perfurações neste e da precisão dos desenhos e se estes estão na ordem correta. É um trabalho extremamente minucioso e preciso. Em seguida, os desenhos são despachados para a pintura, porém, o esquema de cores a ser usado já foi predeterminado pelo diretor. A pessoa responsável pela mistura das tintas recebe instruções prévias quanto aos códigos das tintas e a quantidade de cor a ser preparada. Além disso, durante o processo da pintura, há uma pessoa especializada encarregada da reprodução de superfícies texturizadas, como linhas para sugerir velocidade, fumaça e efeitos de água e de céu (HALAS; MANVELL, 1979, p. 225).

Resumidamente, é um processo que requer muita paciência e precisão. Os autores ainda comunicam que “as mulheres desempenham-no com maior perfeição” e que, nos Estados Unidos, o trabalho de traçar os desenhos e pintá-los é geralmente feito através de *freelancers* (HALAS; MANVELL, 1979, p. 226).

Nos pontos em que as partes móveis da figura se encontram com as partes estáticas do corpo, a precisão deve ser maior, pois do contrário a figura parecerá “dar pulos” nos movimentos. É essencial um traço muito suave e muito preciso. O contorno de uma figura depende dos traços externos, que são feitos pelo desenhista. Um bom traçado pode proporcionar estilo e maior fluidez de movimento. A falta de precisão do traçado pode destruir a animação; há necessidade de grande cuidado, especialmente quando um personagem fala ou quando se exprime através dos olhos. (...). Os estúdios geralmente empregam mulheres para a tarefa da pintura e do colorido. É um trabalho que requer grande paciência, exatidão e

limpeza e, até hoje, as mulheres desempenham-no com maior perfeição (HALAS; MANVELL, 1979, p. 225).

A partir dos estudos de Erin T. Hill e dos escritos de John Halas e Roger Manvell, podemos perceber o mesmo processo da “feminização” ocorrendo na indústria do cinema de animação. O trabalho de “inking-and-painting”, ao passar por uma transição similar aos cargos executivos juniores durante a década de 50 e 60, adquire uma caracterização como *freelancer*, ou seja, um trabalho frequentemente instável, remunerado à base de baixos cachês e que exige uma grande quantidade de serviços e habilidades. Segundo a autora, nos estúdios Disney durante a década de 1930 o cargo já estava tão “feminizado” que era apelidado de “o convento” pelos homens:

Na década de 1930, eram mulheres, trabalhando em uma capacidade de fabricação similar, que possibilitaram que Walt Disney produzisse seu primeiro filme de animação em um tempo e orçamento razoáveis. Ele contratou trabalhadoras para todo o processo de desenho e pintura de *A Branca Neve* - o processo da animação tradicional no qual os esboços dos animadores são desenhados a lápis em folhas de celuloide transparentes e depois preenchidos com tinta. Posteriormente, esse processo foi tão associado às mulheres que o novo departamento de “ink and paint” no estúdio Disney's Buena Vista foi apelidado de “o convento”.<sup>13</sup> (HILL, 2016, p. 4).

Todavia, é importante notar que a apropriação do termo “o convento” para o departamento de “ink-and-paint” afirma e se relaciona intrinsecamente com a naturalização de características como “paciência, exatidão e limpeza” para as mulheres, proferidas por Halas e Manvell anteriormente. Segundo o estudo da socióloga Arlie Hochschild em *The Managed Heart: Commercialization of Human Feeling*, um estudo empregado pela autora sobre o “trabalho emocional” realizado por mulheres em companhias aéreas – um trabalho caracterizado pela exigência de estar sempre sorrindo e criar um ambiente “calmo e apropriado” para seus clientes –

---

<sup>13</sup> No original lê-se: “ In the 1930s, it was women, working in a similar light manufacturing capacity, who made it possible for Walt Disney to produce his first feature-length animated film on a reasonable schedule and budget. He hired female workers for all of Snow White’s inking and painting—the stage of cel animation in which animators’ pencil sketches are drawn onto sheets of transparent celluloid with ink and then filled in with paint. Thereafter, the role was so associated with women that the new ink and paint department at Disney’s Buena Vista studio was nicknamed “the nunnery.”

a naturalização de “habilidades inerentes” às mulheres como limpeza, organização e, principalmente, a paciência, determinam uma caracterização do trabalho como “emocional” (HOCHSCHILD, 2003, p. 6).

Podemos entender, assim, que a sociedade como um todo e os patrões, ao conceberem que tais características são inerentes às mulheres, justificam que essas são pré-determinadas a lidarem melhor com os trabalhos que exigem tais características emocionais, os quais geralmente são designados às mulheres e são mais precários e mal pagos. Ao fazerem isso, a sociedade justifica, portanto, a “feminização” e consequentemente invisibilidade e precarização desses determinados trabalhos, como por exemplo, o de “ink-and-paint”.

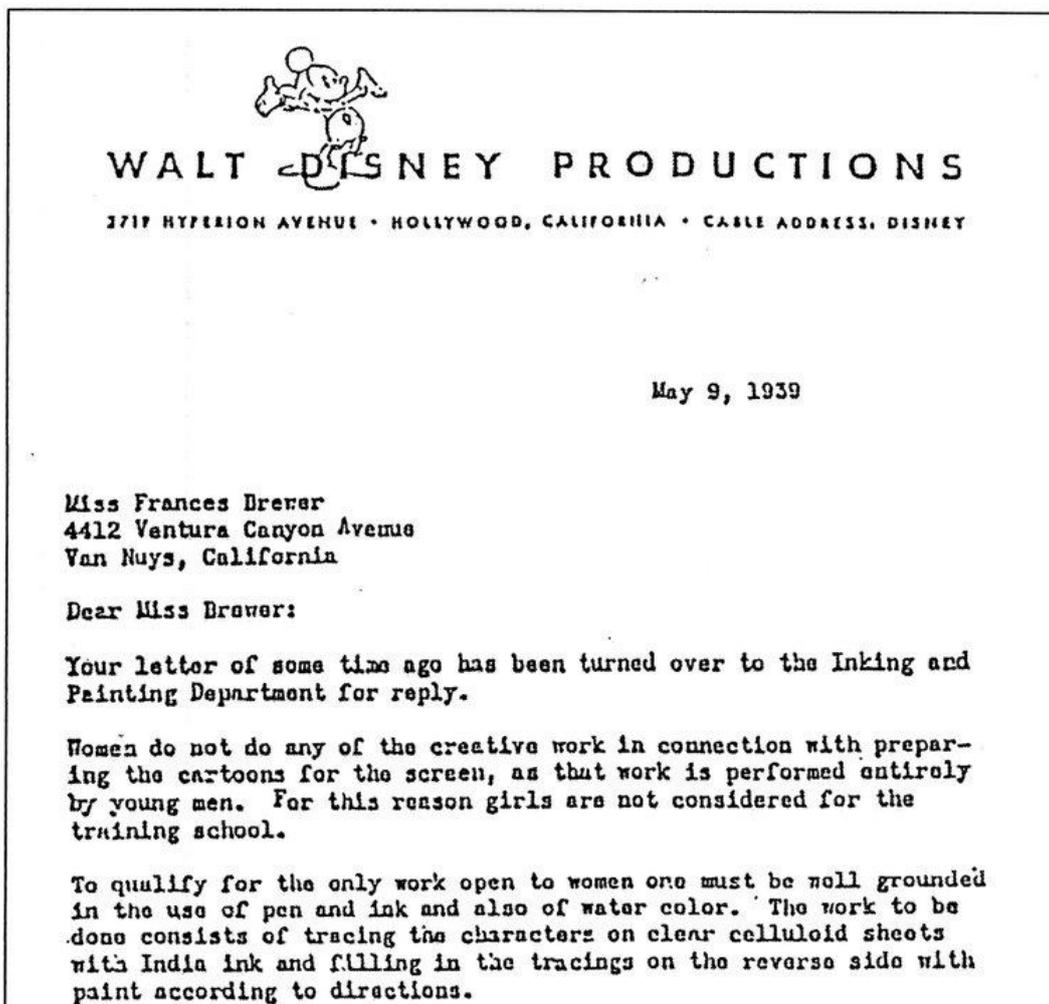
Tom Sito, em *Drawing the Line: The Untold Story of the Animation Unions from Bosko to Bart Simpson*, explica que a predominância de homens brancos nos estúdios de animação americanos deveu-se à suas origens vindas do mundo empresarial dos jornais. Apesar do autor não explicar essa origem, ele comenta que, com algumas pequenas exceções, as mulheres eram impelidas a não terem qualquer perspectiva de futuro dentro do estúdio além do departamento de pintar e colorir, apesar de suas habilidades artísticas (SITO, 2006, p. 24).

Segundo o autor, apesar do estúdio receber e contratar artistas habilidosas em diversas áreas do cinema de animação, as mulheres eram sempre mandadas para o departamento de colorir. Ele cita vários exemplos de mulheres que, no momento da entrevista (para trabalharem no estúdio), apesar de possuírem portfólios artísticos muito bons, as perguntas para as candidatas eram quase sempre: “Você pode fazer café?”. Além disso, havia um certo tipo de naturalização que as mulheres não podiam fazer qualquer tipo de “trabalho criativo” dentro do estúdio, por isso, eram sempre mandadas para o departamento de “ink-and-paint”. O autor cita como exemplo uma famosa carta de rejeição a uma candidata, Frances Brewer, que havia se candidatado à escola de treinamento do estúdio (SITO, 2006, p. 24):

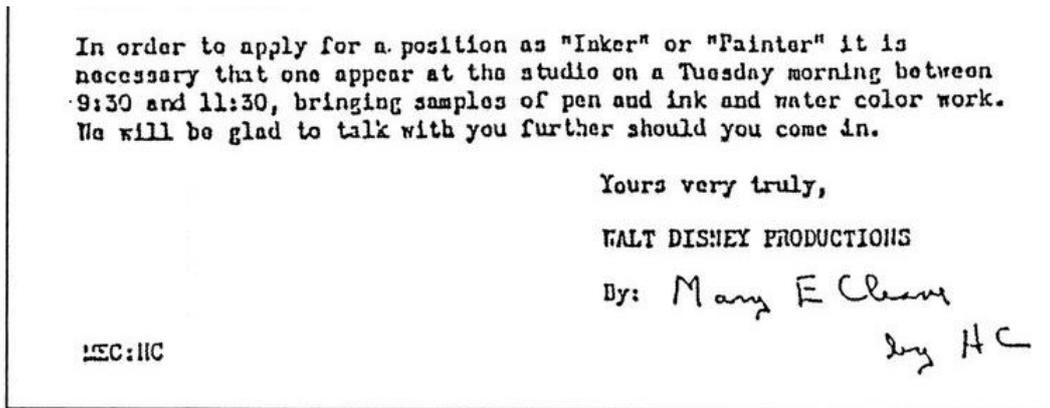
Na década de 1930, havia uma história infame de uma mulher que havia sido entrevistada na Disney. Ela tinha um excelente portfólio. Seus desenhos de observação mostraram que ela poderia ser facilmente uma boa animadora. Todos os artistas do sexo masculino

perguntaram-lhe: "Você pode fazer café?" Selby Kelly era uma ilustradora de livros infantis quando ela se candidatou à Disney em 1936. "Eles riram de mim e me disseram para atravessar a rua e ir para o departamento de "ink and paint", lembrou ela. (...) Uma relíquia bem circulada é uma carta de rejeição datada de 1939 para Frances Brewer, outra artista. A carta afirmava que na Disney, "as mulheres não fazem nenhum trabalho criativo na preparação de animações para as telas; isso é feito por homens jovens ... Seu pedido foi encaminhado para o nosso Departamento de "ink and paint"<sup>14</sup> (SITO, 2006, p. 24).

**Figura 3:** carta de rejeição à Frances Brewer



<sup>14</sup> No original lê-se: "In the 1930s, there was an infamous story of a woman who interviewed at Disney. She had a terrific portfolio. Her life drawing showed that she could easily be a good animator. All the male artists asked her was, "Can ya make coffee?" Selby Kelly was a published Illustrator of children's books when she applied to Disney in 1936. "They laughed at me and told me to go across the street to Ink & Paint", she recalled. (...) One well-circulated relic is a 1939 rejection letter to Frances Brewer, another artist. It stated that at Disney, "women do not do any of the creative work in preparation of Cartoons for the screen; that is done by young men... Your request has been forwarded to our Ink & Paint Department"



Fonte: *Drawing the Line: The Untold Story of the Animation Unions from Bosko to Bart Simpson*, página 4.

Ademais, as funcionárias do departamento de colorir enfrentavam regras restritas para o vestuário e o comportamento interpessoal. Elas eram proibidas de conversar com seus colegas homens sob o pretexto de que "iriam distrai-los de fazerem seus trabalhos", por exemplo, além de serem obrigadas a vestir vestidos ou saias para trabalharem e ser proibido qualquer uso de joias. Os departamentos de colorir da maior parte dos estúdios também eram referidos como "galinheiros" pelos homens, devido à grande predominância de mulheres (SITO, 2006, p. 26).

Os departamentos de "ink and paint" da maioria dos estúdios foram chamados de "galinheiros" por causa da predominância esmagadora de mulheres. (...). As mulheres artistas eram restringidas por uma série de códigos de vestimenta e regras pessoais que, no mundo de hoje, seriam vistas como uma violação flagrante da privacidade pessoal. O estúdio criou uma regra estrita que proibia as mulheres do "ink and paint" que confraternizassem com artistas homens. Era pensado que elas iriam distrair os homens de seu trabalho. (...). Em 1953, Irma Gibbs foi incontestadamente demitida quando o seu supervisor descobriu que ela havia sido convidada para um encontro amoroso com um membro da equipe de trabalho do programa "TV Show Zorro" da Disney. (...). O código de vestuário feminino da Disney era muito rigoroso: as mulheres tinham que usar vestidos ou saias para trabalhar, e exposições ostentosas de joias eram proibidas. Em 1958, a pintora Renée Tenny apareceu um dia no trabalho vestindo calças à la Kate Hepburn em *The Philadelphia*

*Story*. Ela foi demitida rapidamente. Até 1977 o código não permitia que as mulheres usassem jeans para trabalhar<sup>15</sup> (SITO, 2006, p. 26).

Se para as mulheres brancas as restrições do ambiente cinematográfico e industrial da animação limitavam o crescimento profissional dentro do campo, as imposições para as mulheres latinas, negras e imigrantes, provavelmente foram ainda maiores. De todas as referências e estudos usados neste presente capítulo, apenas Tom Sito menciona as dificuldades de homens negros ingressarem nos estúdios americanos de animação. Os estudos sobre mulheres negras no cinema ainda permanecem desconhecidos.

Segundo ele, americanos afrodescendentes tiveram que esperar até a década de 1950 para transporem as barreiras racistas impostas pelos estúdios. Em 1948, Frank Braxton se tornou o primeiro animador negro contratado por Walt Disney. Após dois meses, ele se demitiu por “razões nunca explicadas”. Depois de Braxton, Floyd Norman, contratado em 1954, foi o primeiro animador negro contratado pela Disney a ter uma carreira fixa dentro dos estúdios (SITO, 2006, p. 28).

Ademais, uma vez que em 1973 a Associação de Psiquiatria Americana declarou que a homossexualidade era considerada uma doença mental e, assim, passível de tratamentos médicos que se utilizassem do eletrochoque e da lobotomia, gays e lésbicas permaneceram em silêncio por um longo período dentro dos estúdios. Sito acrescenta ainda que o primeiro funcionário da Disney a se autodeclarar publicamente gay, Tom Schumacher, o fez em 1994. (SITO, 2006, p. 29).

---

<sup>15</sup> No original lê-se: “The ink-and-paint departments of most studios were jokingly referred to as “hen houses” because of the overwhelming predominance of women. (...). Women artists were restricted by a series of dress codes and personal rules that in today’s world would be seen as blatant infringement of personal privacy. The studio created a strict rule against ink-and-paint women fraternizing with male artists. It was felt that they would distract the men from their work. (...). In 1953, inker Irma Gibbs was unceremoniously fired when her supervisor found out she had been asked to go on a date with a cast member from the Disney live-action TV show *Zorro*. (...). The Disney studio dress code was very strict: women had to wear dresses or skirts to work, and ostentatious displays of jewelry were forbidden. In 1958, Disney painter Renée Tenny showed up at work one day wearing a tasteful matching pantsuit à la Kate Hepburn in *The Philadelphia Story*. She was quickly fired. It was not until 1977 that the code was relaxed enough to allow women to wear jeans to work”

## Monique Renault: Uma Breve Biografia

Durante a presente pesquisa, foram achados apenas dois livros que abordam a biografia de Monique Renault, são eles: *Trick Women: Animationsfilmkunst von Frauen* e *Women and Animation: a Compedium*. O primeiro, consiste numa compilação de artigos sobre mulheres na animação, feita por Birgitt Wagner e Waltraud Grausgruber, e contém um artigo de autoria de Jayne Pilling, “Historical Milestones: Who Gets to Tell Whose Stories? (Or...the dilemmas of programming...)”, no qual a autora menciona brevemente a obra de Monique Renault, junto com outras animadoras. O segundo, livro escrito também por Jayne Pilling, contém um tópico destinado apenas à Monique com, aproximadamente, duas páginas sobre sua vida e obra.

Apesar de *Women and Animation: a Compedium* ter apresentado apenas duas páginas sobre a biografia de Renault, salientando a importância da artista por ser uma das pioneiras do cinema de animação feminista na Europa, o livro foi o único a dedicar uma maior atenção à vida e obra da artista. Afora esse, não foram encontrados quaisquer estudos, artigos, teses ou livros que apresentem um estudo mais aprofundado sobre Monique Renault durante o período da pesquisa.

Houve algumas raras exceções em que o trabalho de Renault foi brevemente mencionado. O seu nome aparece, por exemplo, ao lado do de Gerrit Van Dyck, em seu trabalho conjunto com o animador em *Pas à Deux* (1989), de Jacqueline Veuve, em seu trabalho conjunto com a animadora em *Swiss Graffiti* (1975) e das animadoras Christine Roche, Gillian Lacey e Marju Rimminen, através do projeto “Blind Justice”, uma série de documentários animados sobre mulheres e justiça, no qual Monique participou dirigindo sozinha *All Men are Created Equal* (1987).

Similarmente, no livro *Understanding Animation*, Paul Wells realiza um estudo de três páginas sobre *Pas à Deux* (1989). O filme, de longe o mais conhecido de Monique, ganhou o festival *Golden Bear* em 1989 que, como já vimos, foi realizado em conjunto com Gerrit Van Dyck, animador holandês reconhecido e amigo de Renault. O trecho é um dos únicos registros breves conhecidos sobre um dos trabalhos da artista (WELLS, 2000, p. 117).

Também há uma menção sobre a obra de Renault no livro *Animated Documentary*, de Annabelle Honess Roe. O documentário animado *All Men are Created Equal*, foi mencionado juntamente com *Someone Must Be Trusted* (Christine Roche), *Murders Most Foul* (Gillian Lacey) e *Some Protection* (Marjut Rimminen). Esses quatro documentários animados fazem parte do projeto “Blind Justice”, uma série de quatro documentários animados, financiado e distribuído pelo Canal 4 no Reino Unido em 1986 (ROE, 2013, p. 13). Do mesmo modo, algumas menções de Monique podem ser encontradas em estudos, catálogos e entrevistas sobre o trabalho de Jacqueline Veuve, documentarista suíça que co-dirigiu com a artista o filme animado *Swiss Graffiti*, em 1975.

Diante de tais dificuldades sobre a quase ausência de estudos sobre a vida e obra de Monique Renault, a pesquisa sentiu a necessidade de realizar um encontro pessoal com a artista. Em fevereiro de 2016, assim, foram realizados três encontros e duas entrevistas com Monique na cidade de Amsterdam, onde a artista vive. Durante um desses encontros, a artista doou para a pesquisa o panfleto *Monique Renault: L'art émancipé*, organizado pela Biblioteca Pública de Informação, Polo Cultural e de Comunicação do Serviço Audiovisual do Centro Pompidou de Paris e pelo Instituto Holandês de Filmes Animados (Niaf), com o apoio do Instituto Holandês e da Embaixada Holandesa na França. O panfleto contém uma biografia da artista, suas referências artísticas, uma filmografia, entre outros, assim como as entrevistas transcritas. O leitor poderá encontrá-los nos anexos desta pesquisa.

Porém, qual é seria a grande importância de biografias, como a de Monique Renault, para a construção do saber sobre o antigo papel das mulheres dentro da indústria cinematográfica de animação? Segundo Amelie Hastie, enquanto as mulheres têm sido escritas dentro e fora da história da mídia, elas também se escreveram através de suas próprias memórias e seus trabalhos (HILL, 2016, p. 12).

Memórias, histórias orais e outros tipos de documentos, foram as principais fontes de estudo sobre valores e normas da cultura do trabalho. Como em grande parte deste capítulo, e das referências bibliográficas utilizadas nele, tais memórias e entrevistas desempenham um importante papel pois fornecem evidência da interação interpessoal e dos papéis de gênero socializados na esfera pessoal do cinema como um todo e do cinema de animação, objetos de estudo deste capítulo

(HILL, 2016, p. 12). Apesar dessas memórias estarem sujeitas a uma inevitável distorção, consequência da natural relação entre realidades e produção da memória, configurando fontes de informações que podem ser traiçoeiras, é essencial levar em conta as experiências vividas por mulheres nos estúdios.

Assim sendo, a feminização do trabalho deve ser vista através de uma perspectiva que articula tanto o sistema – as estruturas que produziram a feminização dos trabalhos – e o individual – as experiências vividas por funcionárias e como elas negociaram, resistiram e, ao mesmo tempo, criaram suas identidades profissionais (HILL, 2016, p. 18). Afinal, as evidências (ou a falta delas) em si mesmas, servem para nos contar as histórias de mulheres trabalhadoras da indústria cinematográfica através dos diversos caminhos que elas foram lembradas, classificadas ou simplesmente apagadas dos arquivos.

Monique Armelle Renault nasceu em 1939, na cidade de Rennes, França. Seu interesse pelas artes começou desde a sua infância, período em que preenchia seu tempo com desenhos e pinturas. Um tempo “chato e tedioso”, segundo ela, por ser a filha mais nova numa família bastante católica de sete irmãos e irmãs bem mais velhas e, por isso, muitas vezes ser uma criança sozinha.

Tanto na família como na escola, dois espaços bastante católicos, Monique conta que era vista como “alguém bem diferente”. Na escola, *l’Imaculée Conception de Rennes*, ela conta-nos que não tinha muitos amigos e que era apenas boa em contar e escrever histórias. Seria apenas aos 12 ou 14 anos que, pela primeira vez, ela entraria em contato com filmes de animação através de sua escola. Numa das sessões de cinema organizadas pelo colégio, o destino e a carreira profissional de Renault seriam decididos: era a exibição da animação *C’est l’aviron* (1944)<sup>16</sup> de Norman McLaren, que faria com que a artista se interessasse pelo campo.

Uma vez ao mês a escola realizava exibições de filmes e, numa dessas sessões caseiras de cinema, eu assisti a animação chamada *C’est l’aviron* (1944), feita por Norman McLaren. Eu tinha apenas doze ou quatorze anos na época. No momento em que vi a animação, tive a impressão que o filme era feito com lápis e papel, o que me deixou

---

<sup>16</sup> Dirigido por Norman McLaren para a série “Folk Songs” ou “Canções Populares”, uma série de filmes realizada pelo National Film Board baseada em canções folclóricas do povo franco canadense. Episódio número 5 e 6 da série, composto por desenhos guache num fundo preto que foram fotografados e sobrepostos com zoom. Disponível em: [https://www.nfb.ca/film/cest\\_laviron](https://www.nfb.ca/film/cest_laviron). Acessado em 25 de Julho de 2017.

extremamente impressionada. Pensei comigo mesma “Jesus! É possível fazer desenhos se moverem!” e isto era o que eu gostaria de fazer na minha vida, animar desenhos. Porém, não havia escolas ou cursos de cinema de animação nos anos 1960, não havia nada para animação na época. Esse foi o motivo do porquê eu tive que começar minha formação profissional trabalhando num estúdio<sup>17</sup>.

Assim, aos 17 anos, por não existir alguma escola ou curso que abordasse cinema de animação na França durante à época, Monique entra para o curso de pintura no “Belas Artes de Rennes” e em seguida na “Escola Nacional Superior de Belas Artes” em Paris. Seus estudos no cinema de animação só começariam dois anos após iniciar seus estudos em Paris, quando entraria para um pequeno estúdio de animação na cidade chamado *Le Praxinoscope*. Lá, a artista aprenderia pela primeira vez noções de animação.

Após dois anos trabalhando no estúdio, em 1967, Monique recebeu uma bolsa de estudos para estudar animação em Praga e Gottwaldov, República Tcheca. Foi lá que conheceu Karel Zelman, famoso animador também conhecido como o “Méliés Tcheco”, e quando “começou a ver as coisas de forma diferente”, como ela diz. Após esse estágio no exterior, sua carreira no cinema de animação começaria a crescer. Monique seria convidada para fazer animações de textos (também conhecidos como *titles*) para a TV e para alguns filmes como: *Le Écume des Jours*, em 1967, do diretor Charles Belmont, as produções *Voilà, Midi Magazine, Arcana e Dossiers Ouverts* em 1968 e 1969 da *L’Ortf*<sup>18</sup>, algumas animações educacionais para o “Centro Nacional de Informação Pedagógica”, além de ser assistente de algumas animações publicitárias com Peter Foldes e Sarah Mallinson.

Contudo, seria apenas em 1971 e 1972 que a artista iria realizar seu primeiro filme independente, *Psychoderche*, influenciada pelos eventos de maio de 1968 e pelos debates feministas da época. A partir daí, ela realizaria uma extensa produção independente, além de ministrar oficinas de cinema de animação para crianças, sempre se mantendo “fiel ao feminismo e a si mesma”, como ela diz. Por três décadas, Monique Renault fez uma série de filmes de animação com temas sociais

<sup>17</sup> Trecho retirado de entrevista realizada pessoalmente com a artista. Anexos, página 124.

<sup>18</sup> Departamento Nacional de Radiodifusão e Televisão Públicos da França, que funcionou de 1964 a 1974.

e políticos, tendo a discussão das questões de gêneros como uma de suas grandes motivações.

## **A garota colorista: relações interpessoais entre gêneros e controle da hierarquia socioeconômica no ambiente de trabalho através da trajetória de Monique Renault**

Eu tive que começar em um estúdio, 'inking and painting', emprego destinado para as meninas naqueles dias. Então eu comecei no 'Praxinoscope'. Éramos três para "Jeanne Achète", coluna semanal do consumo (BNF; NIAF, 2009, p. 1)<sup>19</sup>.

Em 1965 ou 1966 Monique entraria para um pequeno estúdio de animação na cidade de Paris, o "Le Praxinoscope". O estúdio, formado apenas por François Lecat, o animador, Alain Schrimpt, o *cameraman*, e Monique Renault a "inking-and-painting girl", mesmo que pequeno, seria uma grande oportunidade para Monique começar seus estudos no campo. Na época, o grupo fazia animações, curtas-metragens geralmente de dois a três minutos em preto e branco, para o programa "Jeanne Achète", um programa televisivo e educativo francês, exibido toda segunda-feira.

A função de "ink-and-painting", ocupada por Renault no "Le Praxinoscope", consistia no processo de preparar os desenhos já finalizados, copiando e colorindo-os, para serem fotografados ou filmados. Nesse método, um pouco diferente do processo de "ink-and-paint" dos grandes estúdios, cada desenho é copiado do papel para uma folha transparente de plástico conhecida como cel (ou celuloide) e, após a linha externa do desenho ser copiada para esta (essa fase é conhecida como ink), alguma tinta é usada em seu lado reverso para adicionar cor e sombras ao desenho (etapa conhecida como paint), logo, o termo "ink-and-paint". O procedimento é algo bastante similar ao dos grandes estúdios, com a diferença que Renault acumulava em si todas as funções subdivididas e desempenhadas por dezenas de mulheres.

---

<sup>19</sup> No original lê-se: "Il fallait commencer dans un studio, par le traçage-gouachage, emploi réservé aux filles dans ce temps-là. J'ai donc commencé au -Praxinoscope-. Nous étions trois pour faire Jeanne Achète, rubrique hebdomadaire de la consommation."

Segundo ela, essa era a única ocupação disponível para mulheres dentro desses pequenos estúdios, exceto para algumas poucas que trabalhavam com seus maridos. Porém, apesar da limitação, Monique conta que rapidamente conseguiu ir para outros cargos dentro do “Le Praxinoscope”, se tornando assistente de animação e câmera em alguns momentos, realizando algumas animações simples e auxiliando no processo de filmagem em outros. Sua sorte, ela diz, é que eles eram um estúdio pequeno e formado por apenas três pessoas e, assim, pôde facilmente ir para outras funções e cargos, aprendendo a animar e filmar com seus colegas ao contrário de outras mulheres que trabalhavam nos grandes estúdios e que não possuíam a mesma oportunidade.

Éramos três trabalhando dentro do estúdio. Havia o *cameraman*, o animador e eu. Eu fazia o *inking and painting*. Naquela época, o *inking and painting* era a única função permitida para garotas em todos os estúdios de animação do mundo, com exceção de algumas poucas delas que trabalhavam com seus maridos.<sup>20</sup>

Minha grande chance é que éramos apenas três. François Lecat, Alain Schrimpt e eu. François animava, Alain filmava e eu comecei pela função de colorir. Porém, muito rapidamente, eu pude fazer animações simples, alguns ângulos também e ajudar com a filmagem<sup>21</sup>.

Alguns anos após seu trabalho no “Le Praxinoscope”, Renault encontrava-se realizando alguns trabalhos *freelances* de animação, alguns desses de caráter publicitário com Sarah Mallinson e Peter Foldes, outros para a rede de televisão “L`Orf”. Contudo, influenciada pelo maio de 1968, por reuniões de grupos feministas em Paris e por um movimento de conscientização, ela decide realizar seu primeiro curta-metragem de animação independente em 1972: *Psychoderche*.

O filme, uma animação extremamente curta e com duração inferior a dois minutos (justificada pela falta de verba da artista) era uma resposta à representação das mulheres no festival de animação de *Annecy* de 1967, em que Monique participou como espectadora. As representações das figuras femininas no festival através de “peitos grandes, bunda boa”, segundo a artista, provocaram um

<sup>20</sup> Trecho retirado de entrevista realizada pessoalmente com a artista. Anexos, página 121.

<sup>21</sup> Trecho retirado de emails e cartas trocadas com a artista. Anexos, página 174. No original lê-se: “My great chance was we were only 3. François Lecat, Alain Schrimpt and I. François was animating, Alain shooting and I started by inking and painting. But very quickly I could do very simple animation, some angles also, and assist with shooting”.

sentimento de revolta e choque que originaram *Psychoderche*. Representando uma “cena da vida cotidiana e matinal da França e arredores”, a animação mostraria, em poucos minutos, uma mulher que “após pintar suas unhas dos pés, corre alegremente até o homem de sua vida para lhe chutar a bunda”<sup>22</sup>.

Até então, trabalhando no “Le Praxinoscope” ou com seus trabalhos *freelances* e não autorais, Renault conta-nos que não era muito confrontada por seus colegas homens. Porém, quando começou a fazer seus próprios filmes, seus problemas iriam aumentar. Enquanto trabalhava em casa como assistente e com seus próprios equipamentos, na maioria das vezes sozinha, ela não recebia muitas críticas, contudo seria com *Psychoderche* e suas demais produções independentes que enfrentaria diversas acusações e perseguições por parte de seus colegas:

Eu te falo tudo isto, porque eu quero dizer, eu estava trabalhando muito sozinha, principalmente em casa, e eu não era confrontada com muito sexismo. Isto veio quando eu quis e comecei a fazer meus próprios filmes. Aí então eu fui confrontada com sexismo e machismo. Eu entendi o que isto significava. Mas eu era uma lutadora! Não apenas por mim, mas por minhas irmãs nos filmes!<sup>23</sup>

Eu fiquei muito decepcionada de ver a maneira que meus colegas estavam representando as mulheres. Eu achei que era bastante injusto! E eu decidi fazer o mesmo, só que de maneira reversa. (...) Eu comecei a fazer meu primeiro filme animado, *Psychoderche*, uma história muito pequena de um minuto de uma mulher chutando a parte inferior de um homem e rindo. Meus amigos homens ficaram muito chocados e me advertiram a não mostrar um filme tão ruim para minha reputação. Eu não era permitida de fazer filmes. Eu tinha que permanecer uma boa e disciplinada assistente. Eu falei ‘Obrigada... eu não tinha a intenção de te machucar... (RENAULT apud PILLING, 1992, p. 73).

No começo, eu não ficava muito feliz por ser vista como feminista. Pois eu era acusada de não ser capaz de trabalhar com homens, de ter problemas com

<sup>22</sup> Sinopse feita pela autora disponível no panfleto *Monique Renault: l'art émancipé*. Anexos, página 139. No original lê-se: “Après avoir verni ses ongles de pied, une femme se précipite joyeusement sur l'homme de sa vie pour lui botter les fesses.”

<sup>23</sup> Trecho retirado de emails e cartas trocados com a artista. Anexos, página 175. No original lê-se: “I tell you all this, because I want to say, I was working quite alone, mainly at home, and was not confronted to sexism too much. It came when I wanted and started to make my own films. Then, I was confronted to sexism and machism. I understood what it meant. But I was a fighter! Not only for me but for my sisters in films!”

meu pai, de ser uma lésbica, bem, fui acusada de todos os tipos de coisas por causa de minhas ideias<sup>24</sup>.

E não parou por aí. Em seu segundo filme, *A La Votre* (1974), a falta de verbas e financiamento continuou. Além disso, com o relativo sucesso após *Psychoderche*, por sua postura declaradamente feminista e, talvez, por não ser uma mulher casada num ambiente masculino, Monique sofreria alguns assédios. Se antes do sucesso a falta de reconhecimento da artista transparecia através da falta de investimentos e verba por ser declaradamente feminista, após o sucesso, a falta de reconhecimento e apoio viria através de assédios, acusações e difamações. Em seu filme *Pas à deux* (1988), por exemplo, feito conjuntamente com seu amigo e animador Gerrit Van Dijk, Monique e Gerrit trabalharam juntos para estabelecerem uma posição frente às acusações de que Renault não era “capaz de trabalhar com homens”. A parceria entre os dois daria tão certo que *Pas à deux* (1998) seria um grande sucesso e receberia um *Golden Bear* naquele ano. Contudo, a grande maioria da imprensa divulgaria o nome da artista como sendo apenas a assistente de Gerrit, ao invés de co-diretora, apesar dos créditos do filme mostrarem o contrário (PILLING, 1992, p. 76).

Eu pensei que eu poderia fazer o meu segundo filme com alguns subsídios, como um profissional, como os meus colegas animadores. Os encontros profissionais com os funcionários e os produtores, eu logo os tinha, mas era para um jantar ou uma bebida. Um produtor bem conhecido até me ligou um dia, pensando que eu estava dando festas privadas...<sup>25</sup> (BNF; NIAF, 2009, p. 2).

Desde que se mudou para o ambiente menos hostil da Holanda, segundo ela, Monique tem sido capaz de encontrar financiamento para uma série de filmes que visam diretamente públicos minoritários, vindo de organizações públicas, privadas e de órgãos governamentais (PILLING, 1992, p. 76). Tendo como um de seus objetivos incentivar animações de outras animadoras, Renault sempre optava por trabalhar com mulheres iniciantes no campo, como forma de incentivo. Foi assim

<sup>24</sup> Trecho retirado de entrevista realizada pessoalmente com a artista. Anexos, página 131.

<sup>25</sup> Trecho retirado do panfleto *Monique Renault: l'art émancipé*. Anexos, página 137. No original lê-se: “Je pensais pouvoir faire mon deuxième film avec quelques subsides, comme une pro, comme mes copains animateurs. Les rendez-vous avec les fonctionnaires et les producteurs, je les avais vite, mais c'était pour dîner ou boire un coup. Un producteur bien connu m'a même un jour appelée, pensant que j'animais les soirées privées...”.

com Ellen Meske, convidada muitas vezes pela artista a fazer parte de suas equipes em suas produções independentes. Além disso, foi pensando em incentivar a distribuição de suas próprias produções que Monique optou por distribuir suas animações na internet, através de seu site. Ela conta-nos que nunca se interessou em exhibir seus filmes em festivais, pois “são frequentados pelas mesmas pessoas, sempre”, deixando-nos claro sua visão educativa sobre os propósitos do cinema de animação.

Ademais, além de receber críticas públicas quanto ao seu comportamento pessoal, Monique similarmemente receberia avaliações estéticas sobre seu trabalho feminista:

Esses erros também foram um dos motivos de eu ter sido acusada de não conseguir animar bem e de não ser capaz de fazer um filme bom. No entanto, eu percebi depois que as pessoas estavam felizes ao dizerem “ela é uma feminista e não é capaz de fazer algo bom e legal”<sup>26</sup>.

Uma das problematizações intrínsecas nesse tipo de pensamento, e tão caras e primárias aos debates do campo, é a padronização estética de filmes de animação pelos grandes estúdios, principalmente pelos estúdios Disney. Somada a isso, há uma visão popular de que esse cinema é inocente, raso, trivial e ostensivamente voltado para crianças, visão ratificada pela mesma padronização estética dos grandes estúdios, que geralmente empurra para as margens as animações que não obedeçam a essas duas premissas.

Para concluir, a importância desses fatos é que eles intrinsecamente denunciam uma disparidade no número de homens e mulheres que compunham as diferentes equipes de trabalho, além da inequidade de salários. As oportunidades para as mulheres nesses estúdios eram escassas. Seja nos grandes estúdios como Disney, National Film Board ou seja nos pequenos estúdios como o “Le Praxinoscope”, os cargos refletiam uma desigualdade e deslegitimação entre si e eram baseados no gênero, reflexos de uma sociedade desigual.

Somado a isso, as pressões sociais para as mulheres, como o casamento, muitas vezes acarretavam no abandono dos estudos e de uma carreira profissional fora do lar. Monique, por exemplo, se diferenciou de várias outras mulheres porque

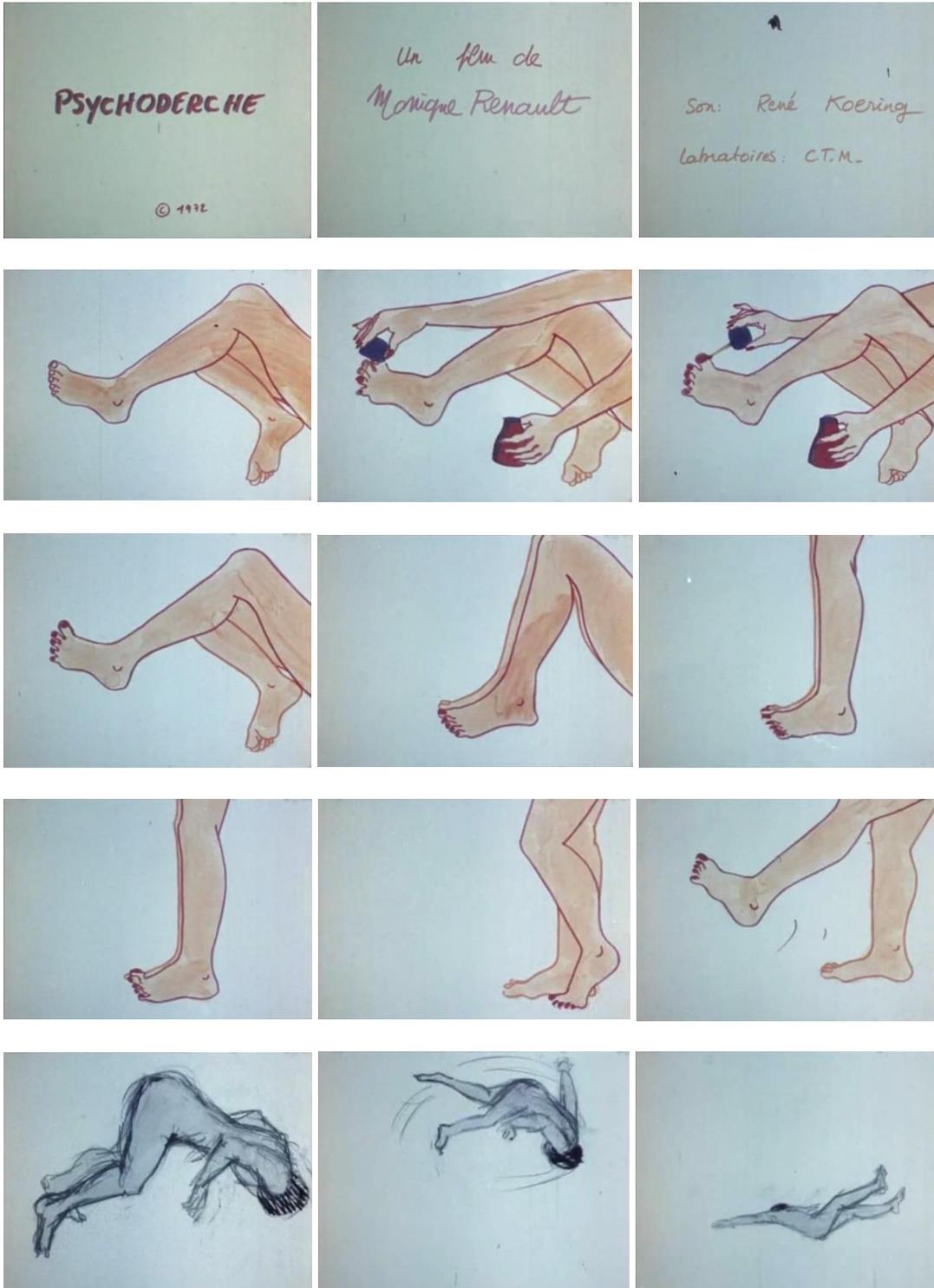
---

<sup>26</sup> Trecho retirado de entrevista realizada pessoalmente com a artista. Anexos, página 133.

seus pais incentivaram a artista a estudar pintura, ao contrário de suas irmãs mais velhas e outras mulheres da época que tiveram que se casar rápido, como contamos em sua carta. Essas questões, que iriam ser amplamente debatidas durante o movimento do Maio de 68 e nos anos 1970, somadas a outros fatores, como a disposição de equipamentos leves e, portanto, mais acessíveis no meio audiovisual, fariam com que houvesse um aumento do número de mulheres dentro do cinema de animação independente. Mas outras questões surgiriam com a entrada dessas mulheres no cinema independente e na disputa pela equidades de cargos.

## CAPÍTULO 2: *PSYCHODERCHE* (1972)

Figuras 3 a 21: frames retirados de *Psychoderche* (1972)





Fonte: acervo próprio

Cena da vida cotidiana matutinal, na França ou algum outro lugar após pintar as unhas dos pés, uma mulher se aproxima alegremente do homem de sua vida para chutar as suas nádegas.<sup>27</sup> (BNF; NIAF, 2009, p. 3)

Uma mulher está pintando suas unhas dos pés... os barulhos matinais de seu namorado a deixam nervosa... Como ela pode fazê-lo entender?<sup>28</sup>

*Close* de pernas brancas, femininas e em perfil. Uma mulher branca começa a pintar de vermelho suas unhas dos pés. Ela está sentada no chão e podemos visualizar apenas suas pernas e braços nus pintando suas unhas. Enquanto ela se pinta, durante o mesmo plano-sequência, começamos a ouvir ruídos que, a princípio, não sabemos de onde, nem de quem vem. Sons de descarga de banheiro e passos. Em seguida, ela para de se pintar. Começam barulhos de alguém escovando os dentes, logo notamos que os dedos dos pés começam a se mexer impacientemente. Os sons da escova cessam e a mulher, então, se levanta.

De pé, os dedos dos pés continuam a se mexer impacientemente. Finalmente, ela dá alguns passos para trás e chuta algo. Corte de cena. Em *plongée*, vemos o corpo de um homem caindo em espiral no fundo branco da cena até desaparecer. Ouvimos uma risada alta e espalhafatosa da mulher em *voz off*. Fim.

<sup>27</sup> Trecho retirado do panfleto *Monique Renault: l'art émancipé*. Anexos, página 140. No original lê-se: "Scène de la vie quotidienne matutinale, en France ou ailleurs. Après avoir verni ses ongles de pied, une femme se précipite joyeusement sur l'homme de sa vie pour lui botter les fesses."

<sup>28</sup> Trecho retirado do *website* pessoal da artista. No original lê-se: "A woman is painting her footnails...the every morning noises of her boyfriend make her nervous...how can she make him understand?". Disponível em: <<http://www.moniquerenaault.nl/psychoderche.html>>. Acessado em 25 de Julho de 2017.

Realizado em 1972 em Paris, sob direção e animação de Monique Renault, *Psychoderche* conta-nos a pequena história de uma mulher que, enquanto pinta suas unhas do pé, se irrita com seu namorado e o chuta. O filme foi feito com uma câmera 35 mm, através de pintura sobre folha de acetato<sup>29</sup>, e o processo total de confecção contou com dois ou três meses. A curta duração de *Psychoderche*, apenas um minuto e vinte segundos, teve um grande motivo: não havia nenhum tipo de financiamento. Portanto, era preciso fazer um filme “curto e direto ao ponto” para economizar material e tempo.

Como eu não tinha dinheiro e financiamento para realizar o filme, tive que fazê-lo bem curto. O que é bom na verdade, porque você vai diretamente ao que você quer falar. Dessa maneira, o artista não fica enrolando e faz um filme de cinco minutos, quando apenas precisa de um minuto para dizer o que se quer dizer. Isto faz com que ele fique muito mais forte, intenso e muito mais engraçado também. Foi uma boa lição e aprendizado.<sup>30</sup>

Apesar de possuir uma curta duração, *Psychoderche* marcou uma forte e intensa presença na França. Segundo Monique, quando seus amigos homens e animadores viram o filme, ficaram chocados e o desaprovaram dizendo “para não exibir um filme tão ruim para sua reputação”. Como discutido no capítulo 1, era difícil para as mulheres alcançar estrutura, notoriedade e independência dentro do cinema de animação da época.

Meus amigos homens estavam muito chocados e me aconselharam a não exibir um filme tão ruim para minha reputação. Não me permitiam fazer filmes. Eu tive que permanecer uma boa e disciplinada assistente.<sup>31</sup> (PILLING, 1992, p. 76)

Eu me senti muito sozinha quando comecei a me expressar nos anos 70 e fui ridicularizada por minhas ideias feministas. Eu acho que apenas Gillian Lacey e Vera Neubauer sabiam e entendiam como era não ser considerada uma profissional. Eu tenho que falar que mulheres talentosas que trabalharam na animação foram

<sup>29</sup> Processo do cinema de animação tradicional em que os filmes são feitos com tinta sobre folhas de acetato transparentes.

<sup>30</sup> Trecho retirado de entrevista realizada pessoalmente com a artista. Anexos, página 131.

<sup>31</sup> No original lê-se: “My male friends were very shocked and advised me not to show a film so bad for my reputation. I was not able to make films. I had to stay a good disciplined assistant”

consideradas indignas por fazerem filmes feministas<sup>32</sup>. (PILLING, 1992, p. 77).

Não obstante, apesar da pressão social e moral, Monique venderia *Psychoderche* com objetivo de angariar financiamento para seu próximo filme. Seria apenas um ano após a venda deste que o diretor Marco Ferreri selecionaria o mesmo para ser exibido nos cinemas franceses, juntamente com seu filme recém-realizado *La grande bouffe* (*A comilança*) (1973) (BNF; NIAF, 2009, p. 1). *Psychoderche*, então, foi visto por todos os franceses que iam ao cinema assistir à *La grande bouffe* em 1973 alcançando, assim, uma grande notoriedade.

Mas ironicamente, sem o meu conhecimento, Marco Ferreri escolheu o filme para ser exibido junto com a exibição de seu filme, *La Grande Bouffe*. Toda a França viu.<sup>33</sup> (PILLING, 1992, p. 76).

## MULHERES ORGULHOSAMENTE MÁIS

De acordo com Elizabeth Bell em *Somatexts at the Disney Shop: Constructing the Pentimentos of Women's Animated Bodies*, os corpos femininos das animações dos estúdios Disney são compostos, tradicionalmente, pela linguagem e corpos de outras mulheres. Segundo Bell, os corpos das famosas heroínas adolescentes como Branca de Neve e Cinderela, por exemplo, começaram como protótipos de personagens femininas de contos de fadas, portadoras de beleza e gentileza. Tal prática, tão comum aos estúdios Disney, levou à criação de verdadeiras “mulheres cyborgues”, compostas pela grande variedade de linguagens e corpos de outras personagens retiradas de várias fontes de inspiração, como contos de fadas e até mesmo imagens populares e contemporâneas de beleza e juventude, como as divas do período mudo do cinema às *pin-ups* (BELL, HAAS, SELLS; 1995, p. 109).

A transformação de bailarinas do balé clássico em personagens dançantes e coreografias animadas, por exemplo, foi um uso comum no repertório inicial da

---

<sup>32</sup> No original lê-se: “I felt very alone when I started to express myself in the 70s and was ridiculed for my feminist ideas. I think only Gillian Lacey and Vera Neubauer know and understand what it was like not being considered professional. I must say talented women working in animation did not dare to be considered disgraceful by making feminist films.”

<sup>33</sup> No original lê-se: “But ironically, without me knowing, Marco Ferreri chose the film to be shown with his feature, *La Grande Bouffe*. All France saw it.”

Disney. Era normal o uso dos movimentos formais do balé clássico e dos corpos de bailarinas na construção de personagens adolescentes e heroínas, como foi o caso de Branca de Neve, Cinderela e Aurora (BELL, HAAS, SELLS; 1995, p. 110). Essas jovens personagens tinham seus corpos construídos através de uma disciplinada e expressiva “naturalidade” de bailarinas, que usavam a força, disciplina e controle para performar os papéis dançantes das princesas, ao mesmo tempo em que suas caracterizações como heroínas são baseadas em modelos de contos de fadas passivos e vitimizados (BELL, HAAS, SELLS; 1995, p. 112).

De acordo com Bell, apesar desses corpos serem construídos através de corpos reais de mulheres, eles são formados através da artificialidade extremamente rigorosa do balé clássico, que sempre transformou “posições naturais do corpo em posições não naturais”. Pegando emprestado, assim, as formas da dança clássica e colocando-as nos corpos de heroínas adolescentes, os comportamentos dessas princesas foram transformados numa junção contraditória de beleza, passividade e fragilidade com uma performance marcada por movimentos corpóreos rígidos e que exigem uma força sobrenatural, similar à construção robótica e simultaneamente orgânica dos *cyborgues* (BELL, HAAS, SELLS; 1995, p. 111).

No outro caminho, enquanto os modelos de “boas garotas” eram construídos e performados através do balé, o qual relacionava beleza e elegância a movimentos clássicos da dança, na construção dos corpos de algumas vilãs dos estúdios Disney ocorria o oposto. Na edificação desses corpos femininos maléficos foram usados antíteses do modo e movimento correto do balé clássico. Em Cinderela, por exemplo, os papéis dançantes das malvadas irmãs foram performados por homens travestidos com roupas femininas, que performavam as posturas incorretas e movimentos errados do balé, como passos sempre pisados com o calcanhar primeiro e joelhos dobrados de forma exagerada (BELL, HAAS, SELLS; 1995, p. 112).

Apesar de muitas vilãs não serem construídas através dos movimentos corretos e padronizados do balé, segundo Bell, as mulheres más das animações Disney, as bruxas, rainhas e madrastas, evidenciam uma performance e construção corpórea similar e normalizada. Essas mulheres são baseadas nas mulheres vaidosas e más dos contos de fadas, porém, para os filmes, muitas vezes são

transformadas no estereótipo da *femme fatale*, as “mulheres fatais” dos filmes mudos e dos clássicos filmes de Hollywood. Na composição desses corpos femininos fatais muitas vezes podemos perceber alguns padrões como o uso de vestidos pretos aveludados e apertados, capas, maquiagem, joias e personagens portadoras de uma beleza “sinistra, madura e cheia de curvas”, que possuem um “trejeito sinuoso de serpente nos movimentos” (BELL, HAAS, SELLS; 1995, p. 115).

Na leitura da *femme fatale*, pintada em formas bonitas e formosas nos corpos das personagens Rainha Má, Lady Trumain, Maléfica, e Úrsula, é evidente o cuidadoso trabalho das maquiagens, capas, joias e “vestidos pretos e colados” (...). O prazer provém de seus poderes e autoridade como *femmes fatales*, vivendo e pensando apenas em si mesmas como sujeitos sexuais, não objetos sexuais; a ambiguidade vem da perfeição animada que subverte suas autoridades mesmo quando as fetichizando – essas mulheres mortais também são mulheres amaldiçoadas. (...) códigos cinematográficos que inscrevem a maturidade como uma época de traição, consumo e perigo no ciclo de vida feminino<sup>34</sup> (BELL, HAAS, SELLS; 1995, p. 115).

**Figuras 23 a 25 (da esquerda para a direita):** Rainha Má em *A Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), Maléfica em *A Bela Adormecida* (1959) e Lady Tremaine em *Cinderela* (1950)



Fonte: site google.com

<sup>34</sup> No original lê-se: “The *readability* of the *femme fatale*, painted in beautiful and shapely strokes on the bodies of Disney’s Wicked Queen, Lady Trumain, Maleficent, and Ursula, is evident in the careful cosmetics of paint, cowls, jewelry, and “clinging black dresses”. (...). The pleasure derives from their power and authority as *femmes fatales*, living and thinking only for themselves as sexual subjects, not sexual objects; the duplicity derives from the animated perfection that subverts their authority even while fetishizing it – these deadly women are also doomed women. (...) cinematic codes that inscribe middle age as a time of treachery, consumption, and danger in the feminine life cycle.”

A maldade feminina desde os primórdios da história do cinema de animação estaria, assim, ligada ao poder e autoridade indicando um certo tipo de transgressão em relação aos modelos de “boas garotas”, apresentados por suas heroínas rivais. Simultaneamente, no decorrer dessas narrativas, esse poder, sensualidade e sexualidade significariam o próprio fim dessas mulheres maduras e amaldiçoadas, corrigindo e dando um fim às suas “violações sociais”, enquanto a submissão e gentileza das heroínas seriam recompensadas através de um matrimônio, símbolo da felicidade e do “final feliz” nessas narrativas.

Não obstante, apesar de Elizabeth Bell estabelecer algumas características importantes quanto a construção corpórea das *femmes fatales* da Disney, ao não mencionar as vilãs que não obedecem aos padrões da sensualidade, elegância e sinuosidade característicos desse modelo, ignoramos outras categorias do arquétipo da vilania feminina. A espalhafatosa Cruela Devil em *101 Dálmatas* (1961), ou a Rainha dos Corações em *Alice no País das Maravilhas* (1951), por exemplo, são vilãs que passam longe de uma sinuosidade e sensualidade.

**Figuras 26 e 27:** Cruela Devil em *101 Dálmatas* (1961) e Rainha dos Corações em *Alice no País das Maravilhas* (1951)



Fonte: site google.com

Segundo Amy M. Davis em *Good Girls and Wicked Witches*, entre 1937 e 1967, época caracterizada como “a era de ouro” ou “anos clássicos” da Disney, as

vilãs são caracterizadas pelo seu enorme poder quando comparadas às suas vítimas. As mais famosas vilãs desse período são Maléfica de *A Bela Adormecida* (1959), Lady Tremaine de *Cinderela* (1950) e Rainha Má de *A Branca de Neve e os Sete Anões* (1937). Essas mulheres almejavam controlar não apenas suas vidas, mas também suas circunstâncias. Elas são fortes, sem medo, geralmente criativas, maduras, poderosas e independentes, em suma, elas são tudo o que suas vítimas mulheres não são e todas sofrem de um mesmo final: a destruição (DAVIS, 2006, p. 107).

Já os anos 1967 a 1988 marcariam uma nova fase em como as vilãs e as mulheres no geral seriam representadas. Durante os anos 1970 e 1980, as imagens das esposas felizes e donas de casa não desapareceram, mas não foram os únicos modelos de representação de “mulheres respeitáveis”, pois surgiria a figura da mulher independente, a esposa e mãe que trabalha fora, a mãe solteira e outros modelos variáveis dessas identidades. Ao mesmo tempo, a mulher gentil e boa, mas portadora de sua própria sexualidade começou a emergir (DAVIS, 2006, p. 169).

Os papéis das vilãs diante de tal processo de alterações significativas sofreriam uma considerável diminuição. Nesses anos, o número de animações longas produzidas pelo estúdios Disney caiu pela metade, devido em grande parte à morte de Walt, fazendo com que o número de vilãs quase se extinguisse. Uma das únicas vilãs desse ciclo é Madame Medusa de *As aventuras de Bernardo e Bianca* (1977) que, como o próprio nome sugere, é uma mulher louca. Segundo Davis, Madame Medusa é tudo o que Bianca, a heroína, não é: feia, desleixada, mesquinha, má, obsessiva, agressiva, audaciosa e insolente (DAVIS, 2006, p. 148).

Aqui, o padrão *femme fatale* sensual, elegante e sinuoso, comum das vilãs do período clássico, cairia para dar lugar a uma mulher de meia idade frustrada, maníaca, que só pensa em si e em ficar rica. Os vestidos pretos de veludo, apertados e elegantes, bem como as joias sofisticadas e maquiagens bem feitas seriam substituídos por “uma maquiagem carregada e mal feita, cílios postiços e roupas e joias nada elegantes” (DAVIS, 2006, p. 149). É interessante apontar que, dentre as vilãs citadas, Madame Medusa é a única vilã que não aparenta pertencer à classe social nobre, como Lady Tremaine em *Cinderela* ou Cruela Devil em *101*

*Dálmatas*, ou mesmo à realeza, como as rainhas malvadas em *A Bela Adormecida*, *A Branca de Neve e os Sete Anões* e *Alice no País das Maravilhas*.

**Figura 28:** Madame Medusa em *As aventuras de Bernardo e Bianca*



Fonte: site google.com

Após 1988, as vilãs se tornaram cada vez mais um fenômeno raro. Enquanto isso, as heroínas mais fortes e em papéis de liderança aumentaram, como Ariel em *A Pequena Sereia* (1989), Jasmine em *Aladdin* (1992), Pocahontas (1995), Esmeralda em *O Corcunda de Notre Dame* (1996), Meg em *Hércules* (1997), Mulan (1998), Tiana em *A Princesa e o Sapo* (2009), Rapunzel em *Enrolados* (2010), Mérida em *Valente* (2012) e Elza em *Frozen: Uma Aventura Congelante* (2013) (DAVIS, 2006, p206). Nesse período houve apenas três vilãs: Úrsula em *A pequena Sereia* (1989), Yzma em *A nova Onda do Imperador* (2000) e Helga em *Atlantis: O Reino Perdido* (2001). Porém, segundo Davis, essas vilãs não podem ser discutidas como um grupo, pois cada uma se difere de modo bastante particular (DAVIS, 2006, p. 215).

Em suma, durante toda a história dos filmes Disney a vilania em papéis femininos era inevitavelmente símbolo de uma transgressão. Enquanto grande parte das heroínas jovens eram virgens, virtuosas e/ou frágeis, e uma boa parcela das mulheres mais velhas e gentis eram revestidas pelo manto bondoso e assexuado da maternidade, as vilãs demonstravam mulheres mais velhas, mais fortes, dominantes, com uma sexualidade independente e mais exacerbada. Apesar dessas vilãs geralmente serem mostradas como mulheres amaldiçoadas, agressivas, competitivas e obcecadas em destruir suas rivais mais novas, além de serem punidas e/ou destruídas no final das narrativas por serem mulheres mais independentes e ambiciosas, elas desempenham um importante papel ao mostrarem modelos femininos que fogem aos padrões da gentileza, honra e pureza.

Nesse sentido, a violência e a agressividade presente no corpo feminino de *Psychoderche* coloca à disposição do espectador do cinema de animação, acostumado com padrões de representações femininas que ora caem na maternidade, ora caem na virtuosidade, beleza e bondade de suas personagens, um incômodo, uma transgressão. Ademais, ao apresentar uma alta agressividade e dominância, os quais se manifestam através do chute sobre o corpo masculino, a mulher em *Psychoderche* se assemelha às vilãs dos estúdios Disney apresentando, assim, um corpo feminino violador, frente às inúmeras representações de mulheres como seres delicados, sensíveis, virgens e virtuosos, tão comuns às heroínas mais jovens do cinema de animação *mainstream*. Mantendo, portanto, algumas relações próximas ao desempenho de um certo tipo de vilania, manifestada também através da vaidade, a qual se manifesta no pintar das unhas, um fator comum entre os padrões da vilania.

Não obstante, ao contrário das vilãs Disney, o espectador aqui presencia um corpo feminino que não possui poderes mágicos ou uma louca obsessividade em competir e destruir jovens mulheres. Tampouco a mulher aqui representa o feminino na maturidade e sensualidade. Ao contrário, em *Psychoderche* temos uma jovem mulher branca, dentro dos padrões físicos da beleza, que se mostra ainda mais independente, agressiva, vaidosa e dominante. Ela se mostra detentora de um relacionamento e uma sexualidade, ao mesmo tempo em que se apresenta

desinibida e forte para chutar esse mesmo relacionamento, que foge aos padrões românticos do cinema de animação.

É interessante observar que a sexualidade aqui, representada pelo cotidiano de um relacionamento hétero, é acompanhado pela recusa a esse mesmo modelo de relacionamento, o que faz com que a animação destoe com intensidade de filmes de animação *mainstreams* que apresentem relacionamentos em suas narrativas. Enquanto em muitos filmes de animação comerciais e de grande sucesso, como os dos estúdios Disney, Studio Ghibli e Hanna Barbera, os corpos femininos geralmente traduzem a heteronormatividade<sup>35</sup> em seus relacionamentos, quase sempre acompanhados de pares românticos feitos de heróis, príncipes ou galãs, *Psychoderche* explora a desromantização e crítica a esse modelo de relacionamento.

Através da exposição do cotidiano de um relacionamento hétero desromantizado, com problemas e sem o recorrente “final feliz”, acompanhada pela curta duração do filme a qual intensifica a violência destinada à figura masculina, *Psychoderche* aparenta deixar transparecer uma crítica ao relacionamento hétero e à figura masculina. Não obstante, sem propor uma forma alternativa a esse modelo de relacionamento. Nesse processo, a própria construção do corpo feminino é desconstruída, pois uma vez que não apresenta o padrão sexualizado ou de beleza e virtuosidade, tão comum às personagens femininas do cinema de animação que se encontram no padrão heteronormativo, o filme aparenta retirar da própria edificação desse corpo a heteronormatividade.

Os estudos de Fernanda Cabanez sobre princesas em *Feminismo e Príncipes Encantados: a representação feminina nos filmes de princesa da Disney*, mostram que há uma tendência recente na criação de princesas mais independentes e em narrativas que não centram o final feliz em príncipes e matrimônios romantizados, como Merida em *Valente* (2012) e Elza em *Frozen* (2013). Não obstante, mesmo nessas histórias a idealização do amor romântico permanece forte, como é o caso de *Pocahontas* (1995), *Mulan* (1998) e Ariel em *A Pequena Sereia* (1989). No caso de *Valente* (2012), a heroína luta pela sua própria mão e o direito de se casar quando e

---

<sup>35</sup> Termo usado para descrever situações nas quais orientações sexuais diferentes da [heterossexual](#) são marginalizadas, ignoradas ou perseguidas por práticas sociais, crenças ou políticas.

com quem quiser, porém, isso “não significa que Merida nunca vai encontrar um príncipe”, ficando a impressão de que, portanto, é só uma questão de tempo até que a heroína encontre seu par romântico (CABANEZ, 2013, p. 51). O mesmo vale para Elza em *Frozen* (2013).

Paola Gomes, em *Princesas: produção de subjetividade feminina no imaginário de consumo*, explicita que essas heroínas são uma figuração intrincada no ideal do “bem supremo”, sempre representado por condutas virtuosas e comportamentos que a cultura elege como certos. Essa virtude é traduzida não só sobre os comportamentos, mas também sobre a própria aparência da princesa (GOMES apud CABANEZ, 2013, p. 52).

Tal prática explicaria a escolha dos estúdios em utilizar os movimentos clássicos do balé para a representação dos gestos de parte dessas heroínas, uma vez que a dança no modo clássico e correto transparece delicadeza, elemento que, segundo Paola Gomes e Fernanda Cabanez, está aliado aos ideais de beleza nessas personagens. Ademais, podemos compreender a partir desses estudos que a edificação de corpos femininos esbeltos, delicados e quase sempre brancos estaria intimamente relacionada com um objetivo de transparecer virtuosidade nessas personagens, uma vez que a virtude é traduzida sobre a própria aparência da princesa.

Assim, a heteronormatividade, um fator comum entre as princesas, é aliada ao comportamento virtuoso que se manifesta na própria beleza da princesa, classificada dentro dos padrões estéticos vigentes, que incluem magreza e delicadeza. Não obstante, apesar de *Psychoderche* apresentar um corpo feminino pautado na magreza e na branquitude, a aparente fuga da heteronormatividade, expressada pela aversão ao masculino e ao relacionamento hétero presentes no filme, poderia ser encarada como consequência da evasão de uma sexualização do corpo feminino presente no filme. O corpo feminino aqui, além de não possuir virtuosidade e demonstrar uma crítica a esse modelo de comportamento destinado às personagens femininas no cinema de animação, apresenta uma crítica à sua própria construção como objeto sexual.

Nesse sentido, não foi por coincidência que a origem desse corpo feminino, avesso à sua sexualização, também foi influenciada pelas representações femininas altamente sexualizadas e exibidas durante o festival de animação de Annecy de 1967. Através de entrevistas, Monique Renault esclarece que participou como espectadora do festival em 1967 e, de acordo com ela, os filmes exibidos representavam as mulheres através de corpos altamente sexualizados, com seios e nádegas grandes (BNF; NIAF, 2009 p. 1). A partir desse contexto, Renault decide criar *Psychoderche* com o intuito de “trocar os papéis”, revertendo a forma como os corpos femininos e masculinos eram representados.

O festival abriu meus olhos sobre a representação das mulheres no mundo da animação. Seios e nádegas grandes... Realmente não era o que eu queria.<sup>36</sup> (BNF; NIAF, 2009, p. 1)

Depois de 68, como muitas outras pessoas, eu comecei a olhar para aquilo de forma diferente. Naquela época também foi minha primeira experiência com uma festival de cinema de animação, em Annecy. Eu fiquei muito chateada de ver o jeito que meus estava representando as mulheres. Eu pensei que era um tanto quanto injusto! E eu decidi fazer o mesmo, só que de forma reversa<sup>37</sup> (PILLING, 1992, p. 76).

Portanto, o corpo feminino em *Psychoderche* é uma resposta direta às representações femininas estereotipadas do festival de animação de Annecy de 1967. Neste ano, por exemplo, um dos quatro ganhadores do *Gran Prix* do festival, Jimmy T. Murakami, apresentaria um corpo feminino altamente sexualizado na sua animação ganhadora *Breath*. Em um dos planos-sequências do filme o personagem principal, após uma tentativa fracassada de estabelecer relações sexuais com sua companheira, pois a encontra ocupada com seu filho, decide se relacionar com uma amante. O corpo da amante, por sua vez, é representado através da espetacularização sexualizada do corpo feminino, com seios grandes e curvas salientes.

---

<sup>36</sup> No original lê-se: “Ce festival m'a ouvert les yeux sur la representation des femmes dans le monde de l'animation. Des gros seins, des bonnes fesses...Ce n'était pas vraiment ce que j'avais envie de raconter.”

<sup>37</sup> No original lê-se: “After 68, like many other people, I started to look at it differently. That was also my first experience with an animated film festival, in Annecy. I got very upset to see the way my colleagues were depicting women. I thought it was very unfair! And I decided to do the same, but reverse.”

**Figura 29:** frame retirado da animação *Breath* (1967).



Legenda: Uma mãe abraça seu filho enquanto seu parceiro abraça uma amante.

Fonte: site youtube.com<sup>38</sup>.

Segundo Yvone Tasker, a figura da mulher de seios grandes e altamente sexualizada na ficção provém de uma antiga tradição dos *comics books*<sup>39</sup>, onde as figuras femininas eram exageradamente caracterizadas por sua identidade de gênero (TASKER, 2000, p. 14). Nesse sentido, o corpo feminino em *Psychoderche* apresenta uma simbólica transgressão marcada pela proposta de um corpo feminino diferente. Um corpo não só sem seios e bunda, mas violento e impaciente que, literalmente, chuta a figura masculina.

É interessante notar que as únicas partes visíveis do corpo feminino, suas pernas e braços, são postas em enquadramento através do *close-up*. Também conhecido como plano fechado, o *close* desempenha um papel fundamental na retirada da sexualização do corpo feminino em *Psychoderche*, apesar do seu uso sobre o corpo da mulher na história do cinema estar associado, segundo as teorias feministas, à espetacularização desse corpo.

<sup>38</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=L2\\_0EK-swKI](https://www.youtube.com/watch?v=L2_0EK-swKI). Acessado em 25 de Julho de 2017.

<sup>39</sup> Histórias em quadrinhos.

De acordo com Laura Mulvey em *Prazer Visual e Cinema Narrativo*, “embora o filme esteja realmente sendo mostrado, esteja lá para ser visto, as condições de projeção e as convenções narrativas dão ao espectador a ilusão de um rápido espionar num mundo privado” (MULVEY apud DOANE, 2003, p. 441). Mary Ann Doane em *Woman’s Stake: Filming the Female Body*, utilizaria os estudos de Mulvey para afirmar que o cinema foi construído nas fantasias do *voyeur* e historicamente configura suas narrativas através da articulação central de ver/ser visto com a relação de oposição homem/mulher. Apesar de Doane problematizar em seus estudos as questões do essencialismo nessa visão binária entre homem/mulher, questionando sobre uma “essência natural feminina”, podemos assim compreender que a ferramenta cinematográfica do *close* é utilizada a serviço de um ponto de vista *voyeur* e masculino tradicional do cinema.

Desse modo, os inúmeros *closes* de corpos femininos ao longo da história do cinema *mainstream*, os quais simulam um “olhar pela fechadura de uma porta”, obedecem à um propósito *voyeur*, escopofílico e masculino históricos do cinema, os quais objetificam e sexualizam o corpo feminino das telas. Entretanto, ao contrário dessa premissa, *Psychoderche* tenta subverter tal ferramenta usando-a sobre um corpo feminino rejeitando sua sexualização e objetificação ao não mostrar um corpo sensual, com curvas extremas ou, como diz Monique Renault, “seios e nádegas grandes”.

Ademais, o uso do *close* aqui mantém uma relação direta com a falta de financiamento e estrutura da artista para a construção do filme. Como não havia financiamento, Monique diz que era preciso ser rápida e “ir direto ao ponto”, para economizar tempo e dinheiro. Assim, o enquadramento apenas dos membros superiores e inferiores do corpo feminino, ao invés do corpo por inteiro, facilitaria a animação e otimizaria o tempo de criação.

É interessante notar que, ao se utilizar de apenas pernas e braços para a construção do corpo feminino, *Psychoderche*, curiosamente, nos remete às inúmeras personagens femininas secundárias de *cartoons* norte-americanos representadas apenas da cabeça para baixo. Podemos perceber esse tipo de personagem em animações dos estúdios *Hanna Barbera*, como *Tom e Jerry*, através da personagem negra Mammy Two Shoes, a qual, aparentemente, desempenha o

papel de empregada doméstica. Em animações dos estúdios *Cartoon Network*, também podemos notar a personagem Senhorita Bellum, uma secretária do prefeito da cidade, presente na animação seriada *Meninas Super Poderosas*, frequentemente mostrada apenas do pescoço para baixo.

**Figura 30:** personagem Mamy Two Shoes em *Tom e Jerry*



Fonte: site google.com

**Figura 31:** personagem Senhorita Bellum em *As Meninas Super Poderosas*



Fonte: site google.com

Segundo Paul Wells, na construção desses corpos “sem cabeças” uma noção de ausência lhes é comumente relacionada. Wells aponta que esse aspecto ocorre com frequência em personagens negros, estereotipados, que desempenham papéis à margem. Na animação Disney *Three Orphan Kittens* (1935), por exemplo, uma empregada negra é representada apenas por suas pernas, antecipando a representação similar de Mammy Two Shoes nos episódios de *Tom e Jerry*, durante a década de 1940 e 1950 (WELLS, 2000, p. 219). Martin Ondryáš em *Racist Stereotypes in Tom and Jerry* por sua vez, explicita que esses *cartoons* possuem uma série de estereótipos racistas não só sobre negros, mas também sobre nativos americanos e outras minorias. (ONDRYÁS, 2015, p. 38). Senhorita Bellum em *The Powerpuff Girls*, por sua vez, é uma secretária branca, com curvas salientes e sexualizada que, assim como Mammy Two Shoes, não possui um rosto.

Apesar de não ter sido encontrado pela presente pesquisa um estudo aprofundado sobre a relação entre a ausência de faces em personagens marginalizados e os estereótipos construídos através dessas imagens, sejam eles racistas ou machistas, não é difícil perceber o relacionamento entre rostos ausentes

e estereótipos de grupos sociais minoritários no cinema de animação. Segundo Mary Ann Doane, no já citado *Woman's Stake: Filming the Female Body*, o rosto é a parte mais expressiva e transparente do corpo, uma vez que o próprio sujeito não consegue olhá-lo, a não ser pelo seu próprio reflexo (DOANE, 2004, p. 116). Uma vez que este se encontra ausente, portanto, o corpo perde sua parte mais expressiva e sua marginalidade é aumentada.

Porém, diferentemente de *Senhorita Bellum* e *Mamy two Shoes*, o corpo feminino de *Psychoderche*, apesar de não possuir um rosto, não se apoia na marginalização e sexualização de sua personagem. Aqui, o corpo da mulher desempenha o papel de personagem principal e é enquadrado pelo artifício do *close*, o qual propõe um corpo feminino diferente, um corpo sem rosto, mas ao mesmo tempo que rejeita sua sexualização ao fugir do tradicional exagero da identidade de gênero para personagens femininas na história dos *comics books*.

Não obstante, tal corpo feminino, que aparenta desconstruir sua heteronormatividade na própria construção de suas formas, não estaria ao mesmo tempo reafirmando esse padrão de sexualidade, uma vez que não apresenta formas de corpos e relacionamentos alternativos que não se pautam nessa sexualidade? Estaria o corpo feminino aqui criticando algo que ele mesmo reafirma ao dividir binariamente categorias de “feminino e masculino”?

Para entendermos melhor a lógica que rege o pensamento da construção de *Psychoderche*, é necessário compreender a teoria feminista do cinema durante a década de 70 e seus desdobramentos práticos sobre os filmes. Segundo Yvone Tasker, dentro do cinema da década de 70 havia uma estratégia de “trocar os papéis femininos e masculinos” e construir o estereótipo da heroína independente, situado dentro do discurso da “batalha entre os sexos”. Esses filmes mostravam uma necessidade de explicar as ações das heroínas ao mesmo tempo em que reafirmavam sua feminilidade, estratégia que podia ser alcançada através da comédia ou através de justificativas da narrativa, as quais explicavam através de “forças do destino” a obrigatoriedade da heroína em ocupar sua posição. Esse discurso, e as imagens dele oriundas, eram comuns dos debates feministas desse período e, segundo a autora, parte de uma compreensão binária da identidade de gênero; uma batalha entre dois lados, a qual encontra sua manifestação

contemporânea no entendimento popular da natureza humana firmada em manifestações femininas e masculinas (TASKER, 2000, p. 20).

De fato, em *Psychoderche* a manutenção de um corpo feminino que se mostra independente, ao mesmo tempo em que reafirma sua feminilidade através da vaidade do pintar das unhas, também apresenta uma espécie de “batalha entre os sexos”, a qual demonstra seu ápice quando o corpo feminino chuta seu companheiro. A estratégia de trocar os papéis femininos e masculinos também pode ser notada claramente pelo trecho da carta de Monique Renault concedida à Jayne Pilling para o livro *Women and Animation: a compedium* em que Renault esclarece que sua intenção na criação de *Psychoderche* foi “fazer algo reverso” ao modo como seus colegas homens estavam representando mulheres no cinema de animação da época (PILLING, 1992, p. 76).

Assim, a sexualidade em *Psychoderche* ao recusar o padrão romântico hétero, se apresenta ao mesmo tempo, dentro da heteronormatividade, uma vez que ignora outros modelos de sexualidade e se ampara exclusivamente na binariedade “homem e mulher” para relacionamentos. Afinal, a crítica a um relacionamento hétero não é sinônimo de fuga do padrão de representação dessa sexualidade presente nos filmes.

O corpo, portanto, recusa sua estereotipização via sexualização, negando um corpo com peitos e bunda, além de criticar o relacionamento entre homens e mulheres, destituindo-o de romantização, ao mesmo tempo em que cai nos padrões heteronormativos de relacionamentos. Isso pode ser explicado em grande parte devido ao discurso binário e essencialista da “batalha entre os sexos” presente no discurso feminista sobre a sexualidade presente na década de setenta, que subentendia que toda sexualidade e relacionamento destinados às mulheres eram baseados na premissa binária heteronormativa “homem e mulher”, como já foi dito.

Para além da sexualidade, é importante salientar que outro componente importante na formação desse corpo feminino é o próprio som. O som, ou a ausência dele, é uma grande ferramenta na construção desse corpo feminino que nutre relações com uma vilania corpórea. Em *Psychoderche*, enquanto o corpo masculino é cheio de barulhos, com sons de passos, assovios, descargas em

banheiros e escovação de dentes, o corpo feminino se enche de silêncios. Apesar dos dois corpos se encontrarem em uma situação do cotidiano de um relacionamento, a qual exigiria uma maior presença de ruídos ou mesmo de diálogos, apenas o corpo masculino detém o barulho. O corpo feminino apenas se manifesta sonoramente no final, quando ri e debocha do masculino.

Nas animações dos primórdios dos estúdios Disney, enquanto modelos e bailarinas do balé clássico eram usadas como “moldes” para a construção das heroínas, as mulheres más e vilãs não recebiam o mesmo processo. Segundo Elizabeth Bell, não são conhecidas modelos reais para a edificação dos corpos e formas das mulheres más dos estúdios Disney. Entretanto, a concepção de suas vozes desempenharam um importante processo. As atrizes que dublaram as bruxas, rainhas más e madrastas durante a história dos estúdios Disney são mulheres marcadas por suas vozes mais sensuais ou seguras de si, “sibilantes como serpentes”. Esse excesso de sensualidade e segurança era frequentemente associado com o mal e transmitiam maturidade, já que eram mais graves do que as vozes de suas rivais heroínas (BELL, HAAS, SELLS; 1995, p. 117). A Rainha Má, madrasta de *A Branca de Neve em Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), por exemplo, foi dublada pela famosa atriz Lucille LaVerne, reconhecida por seus atuações em papéis de vilãs e sua voz marcante (BELL, HAAS, SELLS; 1995, p. 116).

Por outro lado, embora o corpo feminino de *Psychoderche* se aproxime de um certo tipo de vilania comum às mulheres mais transgressoras na história do cinema de animação, o silêncio quase absoluto desse corpo é um fator incomum a essas mulheres más. Nesse corpo, o silêncio aliado a uma estrondosa risada no final do curta-metragem, poderia ser encarado como uma forma de intensificar a maldade desse corpo feminino. Afinal, um personagem que só se manifesta sonoramente com o intuito de debochar de outro personagem, intensifica sua própria frieza, maldade e violência. A violência em *Psychoderche*, assim, anda lado a lado com o humor, manifestado através do intuito de deboche sobre o corpo masculino e sobre as relações pessoais entre homens e mulheres, obedecendo ao pensamento de “batalha entre os sexos”, comum à época.

Nesse sentido, é interessante observar que a violência em *Psychoderche* mantém uma relação próxima com o som e é retratada como uma consequência do cotidiano de um relacionamento entre homem-mulher. Dado que esse cotidiano é representado principalmente pelos ruídos da figura masculina, barulhos matinais como sons de passos, descargas de banheiro, gargantas arranhando e escovação de dentes, são eles que irritam o corpo feminino, passagem retratada pelos dedos dos pés impacientes, e que causam a violência desse sobre a figura masculina.

Tais “ruídos de banheiro” que remetem à limpeza, higiene pessoal e necessidades fisiológicas, apelam para um lado físico e material do corpo. Não por acaso, o diretor Marco Ferreri escolheu *Psychoderche* para ser exibido antes das sessões de cinema de *La grande bouffe*. Segundo Donatella Valente, em *The Crisis of Contemporary Man in the Films of Marco Ferreri*, o diretor italiano radicado na França criou um cinema de “fantasia grotesca”, caracterizado por temas surrealistas e visões de uma realidade apocalíptica (VALENTE, sem data, p. 24).

Por causa dessa bizarra combinação de características, os filmes de Ferreri ficaram geralmente reconhecidos como “inacessíveis, introvertidos, escandalosos ou simplesmente ‘feios’” angariando posições negativas entre as críticas. Várias de suas obras carregam um humor negro, sátiras sociais, com “distorções do mundo real” através do bizarro e de uma irreverência anarquista contra normas e convenções burguesas, gerando choque, protesto e descontentamento com a realidade social (VALENTE, sem data, p. 24).

*La grande bouffe*, por exemplo, conta-nos a história de quatro amigos suicidas que abandonam seus trabalhos e suas famílias para cumprir um pacto secreto: morrer comendo. Como única solução de suas vidas vazias, os quatro amigos se encontram numa casa onde passam vários dias comendo até a morte. O primeiro dos amigos suicidas, Ugo Tognazzi, dono e chefe de restaurante da mais alta gastronomia francesa, é o responsável pela preparação das comidas sofisticadas que os levarão à morte. O segundo protagonista, Philippe Noiret, é um renomado juiz que ainda vive com sua babá de infância, com a qual mantém relações sexuais. O terceiro protagonista, Marcello Mastroianni, é um piloto de avião viciado em sexo. O quarto e último amigo suicida, Michel Piccoli, é um importante produtor de televisão, divorciado e cansado de sua vida monótona.

Vômitos, prostitutas, grande quantidade de sexo e excremento humano aparecem ao decorrer do filme. O filme choca e enoja o espectador ao mesmo tempo em que apresenta uma comédia trágica sobre a vida burguesa. Uma das únicas personagens femininas da trama, Andrea, uma jovem e obesa professora de educação primária, conhece os quatro amigos por acaso. Ao decorrer do filme, Andrea cumpre papéis tradicionais de estereótipos da mulher, tais como: mãe consoladora, noiva tímida, amante apaixonada e até mesmo garçonete. Os papéis representados pela personagem feminina vão da maternidade à sexualização e objetificação.

**Figura 22:** Poster do filme *La grande bouffe* (*A comilança*) (1973)



Fonte: site IMDB<sup>40</sup>

<sup>40</sup> Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0070130/> . Acessado em 25 de Julho de 2017.

*Psychoderche* e *La grande bouffe*, assim, trabalham com a comicidade, a desconstrução e satirização da imagem masculina viril, além do apelo da materialidade do corpo através da violência física, da gula, do sexo ou da presença das necessidades fisiológicas humanas. Em *La grande bouffe*, Marco Ferreri conta que estava cansado de emoções já que “elas escondem a verdadeira realidade do corpo”.

Eu estava cansado de filmes sobre sentimentos, como *La cagna*, eles apenas escondem a verdadeira realidade do corpo, este é o motivo que eu quis fazer um filme fisiológico, para mostrar às pessoas seus lados materiais, o lado físico.<sup>41</sup> (LEONELLI, 1994, p. 10).

## **A VINGANÇA E O DEBOCHE: O MASCULINO EM CRISE**

De acordo com Renault, o desejo de fazer algo reverso, de retratar negativamente o corpo masculino e apresentá-lo como o feminino era retratado, foi a força motriz de criação de *Psychoderche*. A vingança foi, portanto, responsável pela criação do primeiro filme de animação independente de Monique Renault, uma das artistas pioneiras em animação feminista na Europa (PILLING, 1992, p. 76).

Assim, é através da ideia da vingança que o humor e o escárnio sobre a figura masculina podem ser explicados. *Psychoderche*, com o objetivo de retaliar, apresenta um corpo masculino alvo de deboche. Portanto, reiteramos, o humor e o escárnio são oriundos da agressividade, da violência e da vingança, do desejo de fazer algo "reverso". Entretanto, é importante salientar que encarar essa retaliação como única consequência do seu objetivo principal é enxergar o filme de forma simplista. O revide aqui também tem o papel fundamental de politizar e levantar questões acerca da representação de gêneros no cinema de animação. Em companhia do humor, temos a vingança como ato político que por sua vez usa o deboche e a violência para denegrir propositalmente o corpo masculino, suscitando debates sobre a representação dos gêneros.

---

<sup>41</sup> No original lê-se: “I was tired of films about feelings, like *La Cagna*, they only hide the true reality of the body, that’s why I wanted to make a physiological film, to show people their material, physical side.”

Para analisarmos o corpo masculino em *Psychoderche* se faz necessário, porém, o entendimento de algumas problematizações sobre a construção e a forma do corpo masculino tradicional na história do cinema de animação e como parte dessas questões se relacionam com os debates sobre a masculinidade, tanto no cinema de animação como no cinema *live-action*. Segundo Paul Wells em *Faster than a speeding bullet...: men and masculinity*, a forma desse corpo masculino, desde os seus primórdios, é tradicionalmente caracterizada pelo excesso de músculos. Os estúdios *Fleischer Brothers*, por exemplo, criaram os dois corpos masculinos e atléticos mais conhecidos do cinema de animação: Popeye e Superhomen (WELLS, 2000, p. 191).

Popeye, criado pelo cartunista Elzie Segar para a distribuidora de tiras de quadrinhos *King Features*, teve sua primeira aparição na forma de tirinhas em 17 de Janeiro de 1929. Baseado numa pessoa real da cidade natal de seu criador, Frank “Rocky” Feigle, o marinheiro foi inicialmente um personagem de pouca aparição nos quadrinhos, caracterizado por pequenos atos de covardia (WELLS, 2000, p. 191).

Entretanto, pouco tempo após a data de sua criação, o marinheiro se desenvolveu para um personagem que lutava bravamente por seu ponto de vista. A transformação de Popeye num herói excessivamente musculoso, dotado de poderes sobre-humanos, catalisados quando este comia espinafre, foi realizada no final da década de 1920. Seria apenas em 1932 que os irmãos Fleischer começariam a fazer *cartoons* do personagem e, a partir daí, sua popularidade entre o público infantil só aumentou, fazendo com que ele aparecesse muito mais como personagem que deixava sua “covardia” de lado para lutar por uma “boa causa”. Apesar do espinafre não ter sido uma constante usada por Segar, os irmãos Fleischer o usaram frequentemente durante os nove anos em que os *cartoons* de Popeye foram feitos. O sucesso foi tamanho que, entre 1931 e 1936, o consumo de espinafre nos EUA aumentou 33% (SAGENDORF apud WELLS, 2000, p. 191).

Segundo Yvone Tasker, em *Spectacular Bodies: gender, genre and the action cinema*, o sucesso da figura do herói musculoso, seja no cinema ou como um ícone cultural, pode ser lido através de uma variedade de fenômenos. De acordo com a autora, mais do que ler esse corpo através de uma visão simplista que o envelope apenas em uma identidade masculina e reacionária, devemos vê-lo como uma nova

forma de performance, uma figura sintomática que pode ser lida como um sinal dos tempos (TASKER, 2000, p. 109).

Tasker aponta que a grande questão para a maior parte das críticas sobre esse novo herói é definir se essas imagens são uma afirmação triunfal da masculinidade ou uma figura símbolo de sua própria crise. Porém, segundo a autora, mais do que pensar de forma oposicional tais características, devemos pensá-las de forma complementar. Através do pensamento de uma multiplicidade e instabilidade do significado, podemos examinar os caminhos em que tal figura representa as duas formas de representação, assim como as relações entre essas e outras imagens de masculinidade (TASKER, 2000, p. 109).

A proliferação de análises, filmes e conferências acadêmicas no campo, evidenciou a “masculinidade” como uma categoria visível e reconhecida. Ao mesmo tempo, uma grande quantidade de estudos sobre sexualidades afirmou que as diversas performances de gêneros propostas pelo termo “masculinidade” não podem simplesmente serem igualadas com apenas um grupo social, no caso, os dos homens. Tais estudos apontam para uma nova concepção de masculinidade plural, ou melhor, de “masculinidades” (TASKER, 2000, p. 110).

A emergência dessas questões, e as imagens a que elas se referem, podem ser parcialmente entendidas dentro do contexto histórico do pós-guerra, com a proeminência dos movimentos feministas. A politização da esfera do pessoal, advinda desse movimento, influenciou uma série de áreas, entre elas, os estudos sobre as imagens dos homens. Assim como os estudos fílmicos feministas olharam para o passado analisando representações fílmicas femininas, a emergência das masculinidades e das imagens de homens nos filmes redundaram em estudos que reexaminam o passado, e não só as imagens e identidades presentes em nossa cultura contemporânea e popular (TASKER, 2000, p. 110).

Nesse sentido, junto com os debates do pós-modernismo, os quais desnaturalizaram uma suposta identidade inata masculina, as masculinidades podem ser entendidas como uma multiplicidade de performances dessa masculinidade, as quais chamam atenção para as características que elas incorporam (TASKER, 2000, p. 111). Conseqüentemente, esses debates apontam

para o caráter inter-relacional entre as diversas performances dessas masculinidades, as quais apontam para uma crise que se manifesta na figura do herói musculoso no cinema, por exemplo.

De acordo com Wells, a masculinidade, tal como é expressada através de representações de homens no cinema de animação, é reconhecida por ser estável e consistente, desempenhando excesso e espetáculo de uma forma similar aos modelos oferecidos pelo *live-action* (WELLS, 2000, p. 190). Segundo o autor, a força extraordinária de Popeye através de seus músculos exagerados, por exemplo, define predominantemente sua masculinidade pela associação entre a forma orgânica da expansão de seus músculos com a força de uma máquina. Na forma de quadrinhos, e em alguns episódios de animação, a masculinidade de Popeye também é determinada pelo exagero de seu heroísmo e a ideia de que ele é indestrutível. O espinafre se torna um tipo metafórico de cataclisma para a criação dos “músculos máquinas” que espetacularizam o corpo e que definem a masculinidade de Popeye (WELLS, 2000, p. 191).

Segundo Tasker, o excesso de músculos pode ser visto como uma forma de proteção, uma espécie de “arma contra o mundo”, um aspecto que se relaciona diretamente com a insegurança do corpo na sociedade. A autora cita como caso análogo o *bodybuilding*, esporte também conhecido como fisiculturismo, onde o discurso predominante é o de corrigir uma vulnerabilidade física do corpo, demonstrando, portanto, uma insegurança quanto ao mundo. O poder e a vulnerabilidade são, assim, aspectos múltiplos que operam nos discursos desse esporte e na figura do herói musculoso (TASKER, 2000, p. 123).

No cinema, os corpos musculosos e inseguros do fisiculturismo podem ser notados em filmes de ação da década de 80 com personagens ultra-musculosos, como Rambo. Rambo exemplifica um modelo bastante recorrente nos filmes de ação com corpos masculinos extremamente atléticos em que o herói ora opera como um corpo poderoso, ora opera como um corpo que necessita de proteção, a qual apenas seu próprio corpo ultra-musculoso pode oferecer (TASKER, 2000, p. 123).

Também podemos visualizar esse modelo de herói através da série americana *Miami Vice*, exibida durante os anos 1980 nos EUA. De acordo com

Tasker, tanto *Rambo* como *Miami Vice* compartilham um sentimento antigovernamental exibido dentro de uma narrativa violenta, a qual força o herói a agir. Dentro da cultura americana, *Miami Vice* representa um espaço fictício da potencial invasão de imigrantes, drogas ou simplesmente pelo “estrangeiro”, os quais desejam se infiltrar no território americano. A proximidade da cidade de Miami com Cuba torna a cidade um espaço apropriado para a invasão russa/cubana dentro da América, como era o contexto social histórico da época desses filmes (TASKER, 2000, p. 125).

Outra figura do herói musculoso, para além de Sylvester Stallone em *Rambo*, foi Chuck Norris em *Invasion USA* (1985), que também exemplifica bem esse modelo de herói e narrativa (TASKER, 2000, p. 113). As instituições nesses filmes são sempre problemáticas, geralmente corruptas e não merecedoras de defesa, o que leva a uma motivação pessoal para o herói. Esse herói pode ser um policial ou um soldado, mas geralmente age contra as regras da instituição, respondendo a ataques mais do que os provocando (TASKER, 2000, p. 125).

Segundo Tasker, essa necessidade de proteção desse herói pode, em troca, ser relacionada com um medo da contaminação sobre o corpo pela tecnologia, campo que foi alvo de críticas sob o termo *body horror*. No cinema da década de 1980, por exemplo, o monstro *Frankenstein* foi transformado num *cyborg*, assim como Schwarzenegger em *O Exterminador do Futuro* (1984) e *Robocop* (1987). Até mesmo na comédia *Twins* (1988), em que Schwarzenegger atua, seu personagem é fruto de uma experiência genética a qual fez seu corpo fisicamente mais forte e inteligente, superior ao resto da humanidade. Aqui, os músculos perdem seu caráter orgânico e se tornam verdadeiras “máquinas de matar” (TASKER, 2000, p. 124).

No cinema de animação, podemos perceber o *body horror* facilmente através dos *animes* japoneses. Nestes, segundo Paul Wells, a masculinidade geralmente é afirmada por narrativas violentas que apresentam códigos de honra e sacrifício provenientes da herança samurai. Nos *animes*, os avanços tecnológicos simbolizam o caos urbano e geralmente se mostram como apocalípticos. A masculinidade aqui é apresentada na sobrevivência do mais forte frente às mudanças e os desafios, enquanto levanta questões sobre o que é ser um japonês. A fantasia e os contos-de-

fadas nos *animes* encontram um mundo *cyber* e de ficção científica, onde a identidade é incerta, mas determinada pela tecnologia (WELLS, 2000, p. 196).

No anime *Ghost in the Shell* (1995), por exemplo, podemos perceber heróis e heroínas *cyborgues* em constante luta contra a tecnologia, representante do caos urbano em que a sociedade do futuro se encontra, ao mesmo tempo em que os próprios personagens suscitam debates existenciais sobre as tecnologias que os formam. Aqui a masculinidade é caracterizada pelo modelo dos músculos feitos de metal, governos corruptos, heróis e heroínas que seguem suas próprias regras, para além dos debates existenciais sobre as diferenças entre *cyborgues*, máquinas e humanos.

Segundo Tasker, esse sentimento oposicional entre uma força muscular orgânica, populista, autocriada e uma força artificial e ferramenta tecnológica de um estado corrupto é crucial (TASKER, 2000, p. 125). Nessa situação, o herói ou heroína retoma o controle sobre seu próprio corpo, após passar por uma série de provações. Não obstante, de acordo com a autora, a própria existência dos músculos exagerados no cinema *live-action* apresentam um paradoxo, já que eles trazem em si um questionamento sobre a “naturalidade” do corpo, ao mesmo tempo em que escancara uma performance. Os músculos podem funcionar tanto como uma naturalização do poder e da dominação masculina, quanto como evidência do trabalho empenhado na obtenção dos mesmos (TASKER, 2000, p. 119).

No mesmo sentido, Paul Wells afirma que a figura do herói musculoso no cinema de animação, ao mesmo tempo que conota força e poder, também aponta para a “relação instável” inerente da técnica da animação e suas formas: a fluidez na construção de seus corpos (WELLS, 2000, p. 190). O que é importante na construção desse tipo de corpo é que ele é muito mais legítimo na animação. Pois a técnica tem a capacidade de transformar corpos em máquinas indestrutíveis de uma forma mais plausível que no *live-action*. A capacidade do corpo animado de assumir qualquer contorno e forma ironicamente desmaterializa o corpo, num sentido físico (WELLS, 2000, p. 191).

Essa própria singularidade da técnica da animação no cinema faz com que a masculinidade seja predominantemente determinada pela manutenção das

definições dos espaços físicos e materiais do corpo masculino. Quando é desconstruída, alterada ou destruída ela inevitavelmente refuta sua própria masculinidade. Tal debate anteciparia as reflexões feministas sobre o corpo e suas performances (WELLS, 2000, p. 197).

Diferentemente da figura do herói musculoso que apela para uma “maquinização” do corpo, performance que em si escancara a própria construção não-natural da corporeidade, ao mesmo tempo que exalta a figura viril e heroica do corpo masculino, *Psychoderche* se apara na ridicularização deste. Aqui, não há a figura do herói musculoso como Popeye ou Rambo, ao contrário, temos um corpo masculino ordinário, destituído de excesso de músculos, de cor pálida e cinza, frágil.

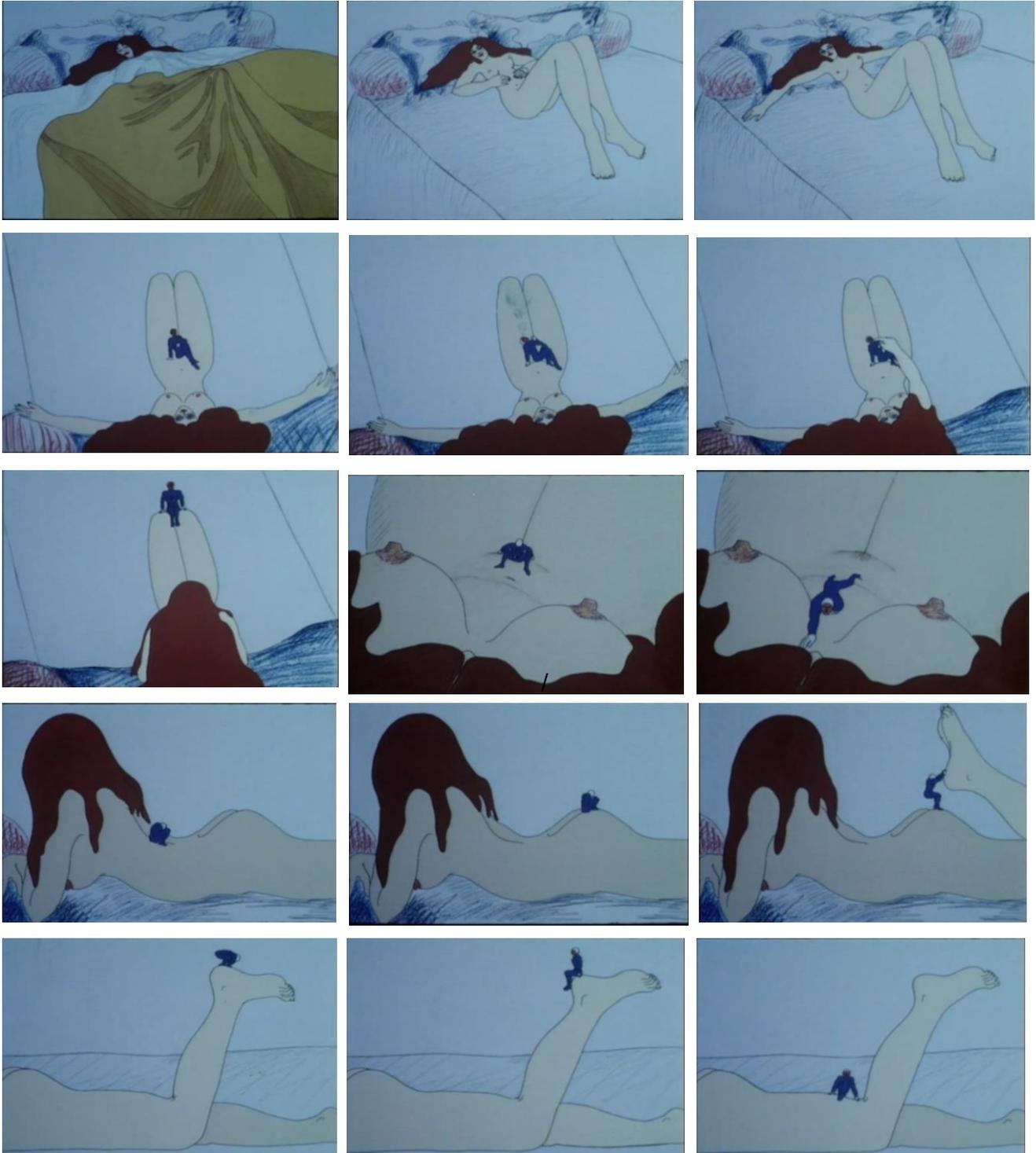
Durante quase toda a duração de *Psychoderche*, o espectador possui apenas pistas desse corpo masculino através dos ruídos em *off*. A primeira e única vez que visualizamos o corpo masculino é no final do filme, quando este acabou de ser chutado. Vemos então essa masculinidade, antes composta apenas através de sons, em *plongée* e na cor cinza, dando um caráter de pequeno e quase sub-humano. Podemos, portanto, perceber a desconstrução do corpo masculino viril e como figura de autoridade. Não há a clássica dominância masculina através dos estereótipos do corpo musculoso, quase máquina e esbelto.

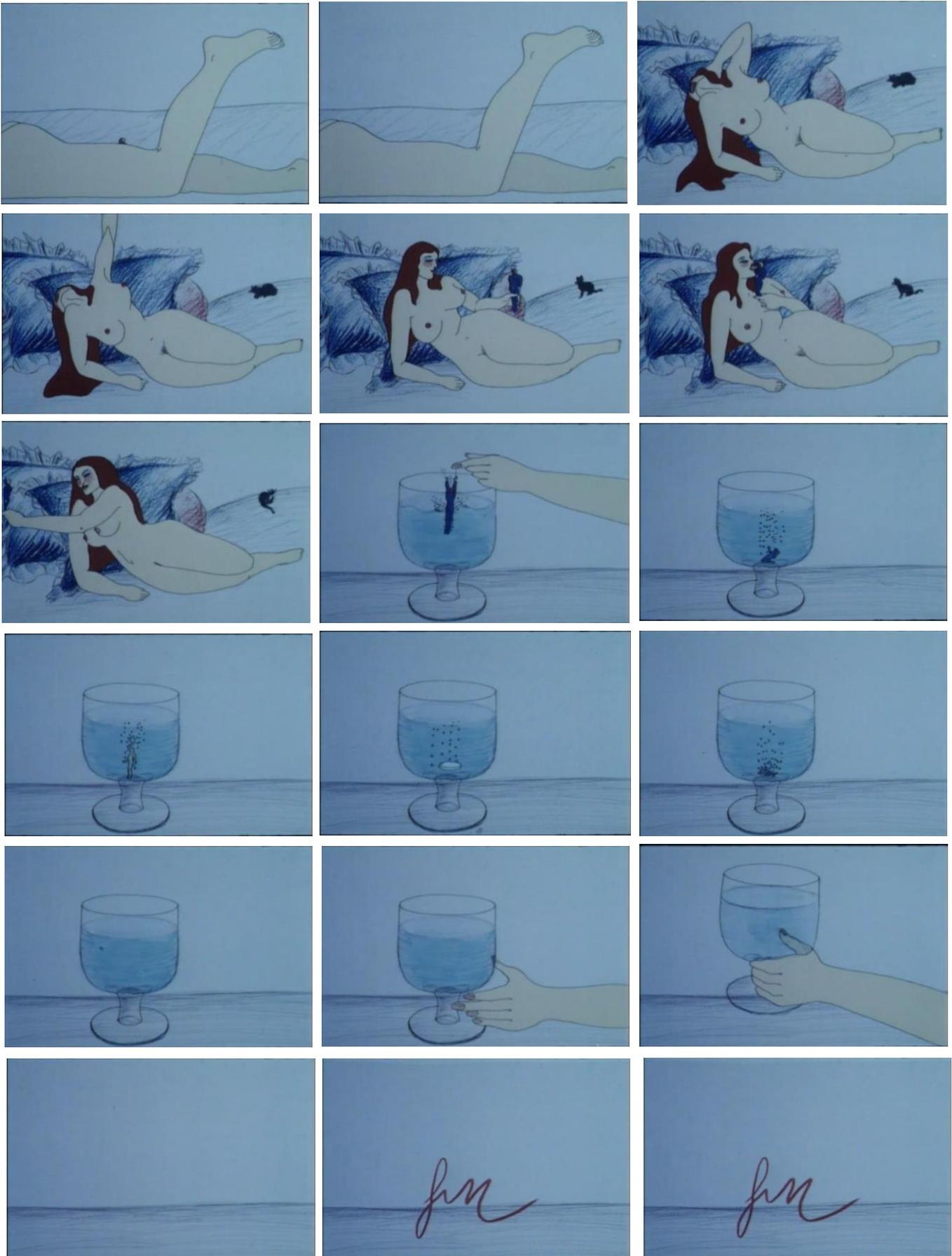
Enquanto grande parte da representação *mainstream* desses heróis atléticos se apara na construção de um corpo largo e musculoso, como Popeye, enquanto a figura feminina é representada através de curvas e sensualidade ou de corpos virginais, em *Psychoderche* podemos perceber a “reversão” proposta pela “batalha entre os sexos” na própria construção dos corpos. Enquanto o masculino é visto como frágil e pequeno, o feminino é representado através da força e grandeza.

Não obstante, a figura do herói musculoso e do corpo masculino frágil e magro, em *Psychoderche* são dois lados de uma mesma moeda. Tais corpos apontam para uma crise da masculinidade, apesar de fazerem parte de contextos históricos diferentes, crise esta de que Monique Renault iria literalmente rir e debochar em 1972.

### CAPÍTULO 3: À LA VÔTRE (1974)

Figuras 23 a 54: frames retirados de *À la vôtre*





Fonte: acervo próprio

Uma gigante e um mini Superman se divertem sem tabus até que ela se cansa de seu brinquedo e decide dissolver essa pequena coisa que tornou-se pouco atraente em um copo de água.<sup>42</sup> (BNF, NIAF, 2009, p. 3).

Plano médio com ângulo *plongée* de uma mulher branca e ruiva, deitada de barriga para cima numa cama. Um acordeão toca uma melodia triste e sensual. Ela, encoberta com lençóis de cor amarelo e branco até os pés, aparenta estar dormindo e respira profundamente. Podemos ver apenas seu rosto com olhos fechados. Seus joelhos estão dobrados e seu cabelo ruivo, deitado sobre enormes travesseiros, se espalha pela imensa cama que ocupa quase todo o espaço da cena.

De repente, seus movimentos respiratórios cessam e podemos ver que algo pequeno se movimenta debaixo dos lençóis, na altura de sua barriga. Em seguida, seus joelhos se dobram ainda mais movimentando-se para cima, enquanto a música chega a uma espécie de clímax. Ela abre os olhos e se despe, deixando à vista seu corpo nu. Seus braços se esticam e se espreguiçam, enquanto uma fumaça sai da sua parte íntima, escondida pelos joelhos dobrados.

Um giro de câmera ocorre e temos um enquadramento visto de cima da cama. Podemos ver em *plongée* um pequeno homem negro, vestido de macacão azul, sentado em cima da parte íntima da personagem. Ele fuma um cigarro e assopra a fumaça para cima. O espectador pode interpretar, assim, que esse homenzinho acaba de ter uma relação sexual com a protagonista, debaixo dos lençóis, e seu gozo foi sinalizado pelo clímax da trilha sonora e o movimento dos joelhos da gigante.

Ela o acaricia no rosto e o pega pela cintura, colocando-o sentado sobre seus joelhos dobrados. Em seguida, o pequeno homem escorrega para sua parte íntima novamente. Corte do plano, câmera em *plongée* e *close* mostra o homenzinho sobre a parte íntima da gigante. Ele anda sobre sua barriga e escala seu tronco em direção aos seios. Corte do plano novamente. Agora vemos a protagonista deitada de barriga para baixo na cama, de perfil em plano médio. O pequeno homem

---

<sup>42</sup> Trecho retirado do panfleto *Monique Renault: l'art émancipé*. Anexos, página 139. No original lê-se: "Une géante et un mini superman s'ébattent sans complexe jusqu'à ce qu'elle se lasse de son jouet et décide de dissoudre cette petite chose devenue sans attraits dans un verre d'eau"

escorrega sobre seu corpo, do alto de suas costas até suas nádegas. Em seguida, um dos pés da gigante o leva para suas pernas.

Corte de cena. Deitada de barriga para baixo sobre a cama, o espectador apenas vê as nádegas e as pernas erguidas da protagonista de perfil em ângulo médio. O homenzinho está sobre seus pés quando, de repente, ela faz um movimento que o faz cair para a parte de trás de seus joelhos. Ele, então, desce de seu corpo e caminha por entre suas pernas, em direção a sua parte íntima, sumindo por trás das coxas gigantes. Movimento de câmera. O corpo nu gigante se mostra por inteiro em plano médio. Podemos entender que o homenzinho está dentro da parte íntima da protagonista, numa relação sexual. Ela coloca uma das mãos na cabeça e se contorce em sinal de prazer, ao mesmo tempo em que a trilha sonora entra em clímax novamente.

Em seguida, a gigante leva sua mão para trás de seu corpo e retira de lá o pequeno homem, pegando-o e o levando com sua mão até seu rosto. Ela o lambe, lhe dá um beijo e leva-o com sua mão para fora da cena, para algum lugar ao lado da cama. Corte de plano. *Close* de uma grande taça cheia d'água. A protagonista coloca seu pequeno homem dentro dessa que, por sua vez, se transforma numa pastilha de remédio e se dissolve. A mão da gigante entra em cena novamente e pega a taça levando-a para fora do plano. Fim.

*À la vôtre* (1974) conta-nos uma pequena história fictícia sobre a relação sexual entre uma gigante e um pequeno homem. Após a relação, a grande mulher se cansa de seu brinquedo e decide-se por dissolvê-lo na água. Apesar do grande sucesso de seu filme anterior, *Psychoderche* (1972), Monique Renault não obteve financiamento para a produção de *À la votre*. Segundo a artista, após a fama de seu primeiro filme, ela se empenhou na procura de subsídios para realizar sua segunda animação. Porém, apesar de Renault obter algumas reuniões com certos funcionários do Departamento de Filme de Paris, tais eram apenas para encontros amorosos, jantares e bebidas. Um famoso produtor de cinema da época chegou a telefonar para Monique, pensando que ela era uma garota de programa.

Eu pensei que poderia fazer o meu segundo filme com algum financiamento, como uma profissional, da mesma forma que os meus colegas animadores. As reuniões profissionais com os funcionários e os produtores, eu logo as tinha, mas eram para um jantar ou uma bebida. Um produtor bem conhecido até me ligou um dia, pensando

que eu estava dando festas privadas... *À la vôtre* foi, portanto, realizado sem dinheiro, durante a noite. Dois minutos desta vez. E a mesma história. Sucesso de público, mas outra grande confusão. Pronto. Tornei-me "a feminista". Isso me incomodou, mas não por muito tempo.<sup>43</sup> (BNF, NIAF, 2009, p. 1).

## O GIGANTE E ERÓTICO CORPO FEMININO

Segundo Annette Kuhn, em *The Power of the Image: essays on representation and sexuality*, em seu período inicial a pornografia era composta de escritos sobre as vidas e atividades de prostitutas. Assim, desde o seu começo a pornográfica esteve ligada ao proibido, ao ilícito, à dualidade do desejável e do indesejável e às pessoas do meio *underground*, configurando-se, portanto, como uma forma social de ruptura em relação às instituições reguladoras do casamento e da família (KUHN, 1992, p. 23).

Nesse período inicial, apenas uma seleta classe social podia acessar a literatura erótica, já que o único meio de reprodução em larga escala era o impresso e apenas uma alta classe social tinha educação para consumi-la. A atividade, portanto, era um passatempo de *gentlemen*. Entretanto, também existiam no meio visual alguns materiais gráficos libidinosos, mas quadros e desenhos eram numericamente poucos e de um mercado socialmente exclusivo (KUHN, 1992, p. 24).

Foi apenas com o desenvolvimento técnico de ferramentas mecânicas para a reprodução de fotografias e, conseqüentemente, da capacidade de produzir de forma relativamente barata uma grande escala de fotografias, que a pornografia teve seus horizontes expandidos para uma grande quantidade de consumidores. A reprodução mecânica fotográfica, logo, permitiu uma expansão do público consumidor da pornografia para a classe trabalhadora, os analfabetos, os imigrantes entre outros (KUHN, 1992, p. 25).

---

<sup>43</sup> Trecho retirado do panfleto *Monique Renault: l'art émancipé*. Anexos, página 137. No original lê-se: "Je pensais pouvoir faire mon deuxième film avec quelques subsides, comme une pro, comme mes copains animateurs. Les rendez-vous avec les fonctionnaires et les producteurs, je les avais vite, mais c'était pour dîner ou boire un coup. Un producteur bien connu m'a même un jour appelée, pensant que j'animais les soirées privées... *À la vôtre* s'est donc fait sans argent, le soir. Deux minutes cette fois. Et la même histoire. Succès public, mais question subvention, basta. J'étais devenue "la féministe". Cela m'a ennuyée, mais pas longtemps."

Nos tempos atuais, a reprodução fotográfica da pornografia e suas vertentes, como o cinema que desde seu início também se faz presente no ramo, estão em ascensão enquanto sua versão literária é destinada apenas a um mercado seletivo, atraindo poucos consumidores (KUHN, 1992, p. 25). Um exemplo é o atual crescimento de uma variedade de mídias voltadas ao erótico, mídias que vão desde o meio fotográfico impresso, como a revista Playboy, até a televisão e o vídeo, como os canais adultos nas TVs a cabo.

Somado a isso, a atual acessibilidade aos computadores e celulares tornou a pornografia ainda mais barata e fácil de ser compartilhada. Através desses meios, a flexibilidade é a palavra chave: não é preciso ser alfabetizado para consumi-la e isso pode ser feito em qualquer meio e situação social. Conseqüentemente, o pornô, em termos de representação, ganhou vários gêneros e subgêneros, acompanhado de um mercado de massa voltado para uma grande audiência, com produções dirigidas para gostos sexuais minoritários, como artefatos focados em um público LGBTT, *hentais*<sup>44</sup>, vídeos amadores, entre outros. Devido a essa grande variedade, portanto, é dificultoso debater sobre a pornografia de um modo geral. Cada mídia em que ela é representada acarreta diferentes significados e interpela consumidores de modo bastante particular. Entretanto, é possível debater sobre o assunto de forma a identificar padrões entre suas vertentes (KUHN, 1992, p. 25).

Um desses padrões é o consumo pelo olhar. A pornografia, com exceção da sua vertente amadora, é voltada para a produção de mercado se caracterizando, assim, como uma mercadoria, como as revistas e vídeos produzidos para a televisão e para *websites* especializados no ramo dentro da internet (KONDER, 1999, p. 121). O caso da produção de vídeos eróticos amadores, e seu posterior compartilhamento pelo meio digital, foge a essa regra, pois não é uma produção que objetiva o lucro e o mercado. Nesse viés, muitas vezes a própria produção do material já é vista como ato prazeroso, uma vez que o realizador deseja se filmar e ser visto sem obter lucro financeiro promovendo, por conseqüência, o distanciamento da definição tradicional e marxista de mercadoria como bem voltado para o mercado e que objetiva o lucro.

Não obstante, a pornografia, seja como mercadoria, ou seja como um bem privado em sua relação material ou fluída e digital com o espectador, é consumida

---

<sup>44</sup> Filmes de animação eróticos produzidos no Japão.

pelo próprio olhar. Não é coincidência, portanto, que em diversas formas de pornografia a mulher domine as imagens, visto seu papel tradicional e histórico como objeto de prazer voyeurístico (MULVEY, 2004, p. 39). Apesar do crescente papel da figura masculina musculosa como objeto de espetacularização dentro do cinema, como já dito no capítulo anterior, a pornografia foca na figura da mulher construindo-a como um conjunto de significados de circulação cultural e econômica por si só. A mulher aparece em diversas mídias do erótico ao longo da história: das fotografias de prostitutas do início do século XX, das fotografias de *pin ups* e dos retratos glamorosos das divas do cinema aos vídeos eróticos presentes em *websites* adultos, como os *hentais*, os amadores, os *softcores* e os *hardcores*, entre outros, os quais produzem diversos tipos de mulheres (KUHN, 1992, p. 19).

Nesse sentido, a pornografia não só constrói economicamente a figura erótica da mulher e do homem, mas também as feminilidades, as masculinidades e as sexualidades dos corpos. Ao contrário do que mostra, o pornô não provoca a liberação sexual dos corpos e dos gêneros, mas os limita a certos tipos e variedades que obedecem ao consumo pelo olhar.

O olhar no cinema pornô, por sua vez, suscita ao máximo as questões levantadas por Laura Mulvey em *Visual Pleasure and Narrative Cinema* (1975). Ele se torna o voyeurismo no cinema por excelência e em sua forma mais clara e explícita. O prazer do voyeur depende do objeto do olhar não ser capaz de notar e observar seu observador, ele leva o espectador ao prazer do poder olhar sem ser visto, onde o olhar controla e regula esse poder. Além disso, o cinema pornô no geral equipara o olhar e o prazer voyeur do espectador com a aparente realidade da cena. Autenticidade, visibilidade, olhar, voyeurismo e prazer são os termos nos quais o cinema pornô concede deleite ao espectador (KUHN, 1992, p. 28).

Outro padrão efetivo do pornô em atrair público é seu apelo para a realidade do que se passa na cena. A capacidade do cinema e do vídeo de se apresentarem como “verdadeiros” ou evidências, mais do que uma interpretação de um acontecimento, dão a impressão de mostrarem um pedaço do mundo em frente à câmera para o espectador. A verdade e autenticidade potencial do cinema e da fotografia está em profunda relação com o visível e o *live-action* como evidência (KUHN, 1992, p. 27).

Nesse sentido, a busca recente por estratégias que aumentem a impressão do caráter real de evidência no meio pornográfico do vídeo e do cinema vêm ganhando destaque. Vídeos amadores em alta definição vêm sendo usados como atrativos para o público. Além disso, o crescente público feminino consumidor de pornografia, está forçando mudanças nas formas tradicionais da indústria pornô, de modo a criar variedades que evitem narrativas ficcionais pobres e que apresentem narrativas com apelo maior ao realismo.

Nos tempos atuais, há uma grande demanda por vídeos que mostrem e representem atividades sexuais “reais” ou “mais naturais” através de produções amadoras. Em consequência disso, canais televisivos reconhecidos da indústria pornográfica, vêm criando programas televisivos que usam uma mistura de reality show e pornô com não-atores. Ao mesmo tempo, *websites* especializados em vídeos amadores vêm sendo criados, recebendo e propagando materiais produzidos por casais reais. Essas plataformas têm como atrativo para o público o “toque realista”, interativo e acessível.

E como ficaria a animação dentro do pornô? Sabe-se que a variante animada mais conhecida dentro da indústria pornográfica são os *hentais*, como já vimos, filmes de animação japoneses eróticos e amplamente divulgados através de *websites* adultos. Dentro dos *hentais* também há uma grande variedade de tipos, sendo difícil um debate aprofundado sobre a categoria no tempo regular de um mestrado. Porém, a modalidade é bastante reconhecida pelo seu apelo ao bizarro, ao monstruoso e à ficção científica. Um dos subgêneros dos *hentais* que apela para a ficção científica e para o monstruoso, por exemplo, é a variante “tentáculos” que, como o próprio nome sugere, se utiliza de figuras bestiais e monstros que utilizam tentáculos em relações sexuais frequentemente retratadas como estupros, onde a figura da mulher ocupa o papel da vítima. A categoria seria uma vertente do pornô *hardcore* dentro do cinema de animação erótico.

O que os *hentais* apontam é que o erótico dentro do cinema de animação, ao perceber que o apelo ao realismo não pode ser feito, pois o meio exhibe em si próprio o não real, é frequentemente usado para extravasar a imaginação do espectador e explorar situações e narrativas fantasiosas que não seriam possíveis no cinema erótico *live-action*. No caso de *À la vôtre*, por exemplo, a singularidade da técnica

animada é utilizada para representar uma situação impossível em termos do *live-action*: a representação de uma mulher gigante sendo penetrada por um pequeno homem e depois a dissolução do mesmo.

Diante do contexto de criação de *À la vôtre*, tanto a representação masculina como a feminina presentes no filme poderiam ser encarados como uma resposta aos encontros profissionais mal sucedidos em busca de financiamento e às “provocações” de seus colegas que acompanhavam a artista desde seu primeiro filme, *Psychoderche*. O próprio título traduzido do filme, “à sua saúde”, indica uma retaliação que estaria presente desde *Psychoderche*, como dito no capítulo anterior.

No caso de *À la vôtre*, podemos perceber claramente a ausência de um filme erótico como mercadoria voltado para o desejo e o olhar do espectador que almeja corpos femininos como sujeitos sexuais e não como objetos sexuais. Nesse sentido, o corpo feminino em *À la vôtre* se aproxima da figura da vilã presente nas animações dos estúdios Disney que, como já dito no capítulo anterior, detinham o controle das narrativas e de uma sexualidade mais afluada e distante do estereótipo virginal das heroínas. Esse poder pode ser percebido no próprio tamanho gigante da personagem em relação ao seu companheiro diminuto.

Apesar do filme ter sido produzido em 1974, ele demonstra desejos bastante atuais pela criação de filmes eróticos mais voltados para um público consumidor que anseia por produções com características feministas. Nos tempos atuais, percebe-se que a pornografia voltada para o público feminino e com características feministas é uma demanda real em decorrência do crescimento do público feminino como consumidor de pornografia. Uma consequência disso é a recente criação de uma série de *websites* que disponibilizam “manuais didáticos” voltados para a masturbação feminina como forma de propagar o conhecimento sobre o corpo biológico feminino.

Entretanto, a pornografia em seu estado tradicional e histórico sempre foi alvo de críticas feministas por não realizar o que mais supostamente propõe: a liberação sexual. Algumas vertentes do feminismo dentro da pornografia propõe projetos que desconstruam as estratégias e convenções do pornô. Essas várias convenções relacionam tanto a organização das imagens como os leques de conteúdos e

narrativas mais frequentemente presentes. Porém, essas normas mudam de acordo com seus próprios gêneros, pois enquanto o *softcore*, por exemplo, usa geralmente imagens de mulheres sozinhas, na grande maioria dos *hardcores* as mulheres estão acompanhadas e geralmente não são tão centrais nas narrativas, em comparação aos *softcores* (KUHN, 1992, p. 28).

No *softcore* a mulher é geralmente filmada num momento de autoerotismo, em que simula estar alheia ao olhar do espectador. Ela está sentindo prazer ao manipular o seu próprio corpo, através do seu toque, da sua imagem no espelho ou através de alguma fantasia erótica. Os homens raramente aparecem. Nessa vertente, é comum a sua aceitação social e, muitas vezes, nem é considerada pornográfica (KUHN, 1992, p. 29).

Em *À la vôtre* podemos perceber algumas relações com a categoria *softcore* da indústria pornográfica. No curta-metragem, toda a narrativa se passa na cama e, apesar de possuir a presença de uma figura masculina, ela é retratada como mero brinquedo sexual da protagonista. A relação, assim, poderia ser entendida como um momento de autoerotismo da protagonista em que o seu parceiro seria um mero brinquedo erótico ou uma fantasia sexual.

Aqui, o corpo da mulher deitada na cama recebe com prazer as carícias sexuais do pequeno homem e se mostra com uma sexualidade e sensualidade afloradas. Ela é detentora de sua sexualidade, é independente e não se mostra como objeto sexual mas, ao contrário, faz de seu parceiro o seu objeto sexual. Ela brinca com ele, como se este fosse um brinquedo, o pega e o colocar onde bem entende e, no final, o dissolve, comparando-o a uma simples aspirina.

## **O PEQUENO SUPERMAN NEGRO**

Segundo Renault, a ideia para a criação da figura masculina de *À la vôtre* surgiu durante um festival de *comic strips* na Itália onde havia uma grande quantidade de posters e materiais gráficos do personagem Superman. Esse fato causou um grande incômodo na artista que se decidiu por questionar a idolatria a esse herói, visto “apenas como um homem” por ela. A crítica, assim, viria através de *À la vôtre*.

Algum tempo depois, eu fui para um festival de cinema na Itália, em Luca. Ao mesmo tempo em que ocorria este festival, havia outro evento sobre histórias em quadrinhos acontecendo na cidade. Eles colocaram diversos Supermans, além de quadrinhos com diferentes versões desse personagem, espalhados pelo festival. Eu disse a mim mesma “Jesus, o que é um Superman? Superman é apenas um homem”. Então, veio a ideia de realizar *À la vôtre*. Nesta minha segunda animação eu também queria desenhar em perspectiva, esse foi o meu desafio com o filme.<sup>45</sup>

Joe Shuster e Jerry Steel criaram Superman em 1938 para os estúdios Irmãos Fleischer. As narrativas iniciais do herói eram na forma de *comic strips* que possuíam como cenário de suas histórias um mundo similar ao real, habitado por “seres humanos reais”, apesar de abordarem o personagem principal com um herói fantasioso, detentor de poderes sobrenaturais. As séries *Superman*, assim, ao contrário das histórias de Popeye que são ambientadas por personagens igualmente fantasiosos, dispõe de narrativas ambientadas por personagens que remetem ao nosso mundo real. (WELLS, 2000, p. 193).

É interessante notar que esse apelo ao realismo caminhava no sentido oposto ao oferecido pelos filmes e séries de animações da época, final da década de 1930, caracterizados pela influência do humor, da fantasia e da estética infantil, em grande parte devido à atuação dos estúdios Disney. Isso se deve em grande parte a um esforço empregado para criar uma atmosfera de escuridão e pressentimento nos *cartoons Superman*, com o objetivo de refletir a ansiedade da cultura americana durante o período da Segunda Guerra Mundial. Em *Superman*, os estúdios Irmãos Fleischers abandonaram a estética “encolher e esticar” sintonizada com o apelo ao infantil, ao humor e à fantasia, como em Betty Boop e Popeye, priorizando uma arte voltada para formas mais quadradas e tons mais escuros para as cores (WELLS, 2000, p. 193).

Mas que tipo de questão esse apelo ao realismo levanta? É preciso ter em mente que qualquer definição de realismo é necessariamente subjetiva. O termo, aliado à prática do fazer fílmico, está aberto a inúmeras interpretações as quais certas áreas dos estudos de cinema trabalham intensamente, como o campo do

---

<sup>45</sup> Trecho retirado de entrevista realizada pessoalmente com a artista. Anexos, página 130.

documentário. Entretanto, qualquer prática fílmica obtém em seu processo manipulação e organização, as quais intervêm no princípio de que um filme demonstra a realidade “como ela é”. O cinema de animação, inevitavelmente, complica ainda mais essa equação uma vez que possui em seu próprio processo uma demonstração explícita de seu aspecto construído e manipulado. Ademais, a técnica carrega em si a capacidade de “resistir ao realismo”, como o modo de representação, e usa várias ferramentas para criar inúmeros estilos que são fundamentalmente sobre o realismo (WELLS, 2000, p. 25).

Não obstante, apesar do realismo se caracterizar como um conceito que intrinsecamente propõe uma alta carga de subjetividade, ele pode ser usado para validar analiticamente as diferenças entre filmes animados “mais realistas” que outros. Alguns filmes de animação dos estúdios Disney, por exemplo, aspiram a criação de uma imagem realista que ecoa o realismo do cinema *live-action*, como em *A Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), que utilizou em seu processo a técnica da rotoscopia. A rotoscopia digital consiste basicamente se servir de imagens *live-action* para se desenhar por cima dessas imagens, *frame a frame*. Foi uma técnica amplamente utilizada pelos estúdios Disney.

**Figura 55:** cena de *A Branca de Neve e os Sete Anões* (1937)



Fonte: site google.com. Legenda: exemplo de utilização da técnica da rotoscopia. À esquerda, frame da imagem *live-action*, à direita, frame da animação construída através dos movimentos e corpos de atores reais da imagem *live-action*.

**Figura 56:** cena de *Alice no País das Maravilhas* (1951)



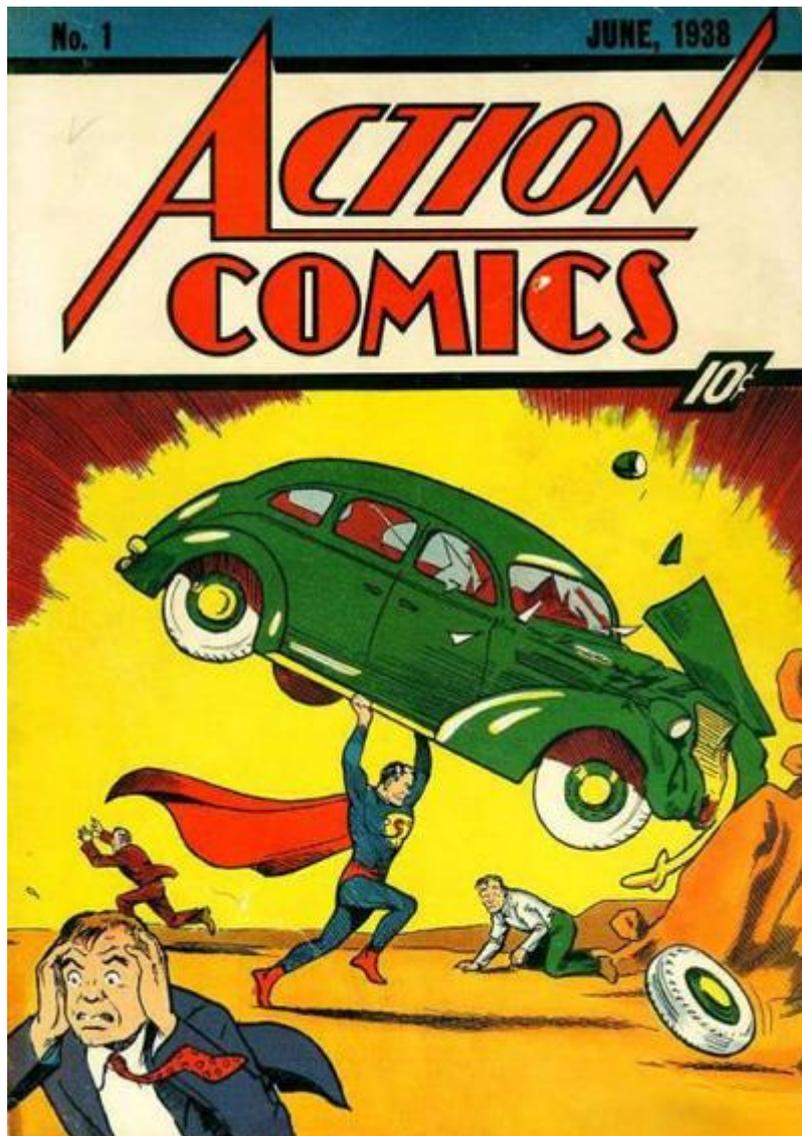
Fonte: site goole.com. Legenda: exemplo de uso de rotoscopia.

Na construção do corpo de Clark Kent, o alter-ego de Superman, a técnica da rotoscopia também estava presente. O corpo do personagem era frequentemente feito através do método utilizando como molde para a animação atores reais com o intuito de autenticar sua identidade como um ser humano real e não sujeito à lógica da animação.

Esse fato acentuou ainda mais o apelo ao realismo e o espaço entre a simplicidade de Kent e o poder extraordinário de Superman. Enquanto a lógica do *cartoon* de esticar e encolher tinha sido aplicada principalmente para efeitos de quadrinhos infantis e bem-humorados, aqui há a capacidade de acreditar no poder extremo, sobre-humano e imaginável do herói. Se Clark Kent é o indefeso, bem-intencionado, inadequado e definido pelas limitações de sua humanidade (uma condição compartilhada pelo homem americano comum em relação à ameaça de guerra), o Superman é um modelo mítico. Enquanto Popeye poderia ser encarado como apenas uma paródia de conquista muscular Superman é o retorno histórico à

necessária musculatura para se opor às ideologias alternativas e ameaçadoras, para além de quaisquer sensações de amedrontamento (WELLS, 2000, p. 193).

**Figura 57:** primeira capa das séries *Superman*



Fonte: google.com. Legenda: Primeira capa das séries *Superman* lançada pela empresa americana especializada em histórias em quadrinhos Action Comics, atualmente conhecida como DC Comics.

Então, podemos compreender que em Superman temos o ápice da muscularidade (e da crise da masculinidade) entre os heróis mais conhecidos do cinema de animação. Simultaneamente, a busca por um caráter mais realista no

personagem está intrinsecamente relacionada à representação de músculos e das masculinidades de forma mitológica, uma vez que o corpo do herói era construído de forma a imitar a realidade ao mesmo tempo em que objetivava criar um personagem lendário e mítico, uma espécie de deus representante da força americana contra as ameaças internacionais da Segunda Guerra Mundial. O realismo, assim, poderia ser encarado como uma ferramenta para validar o seu caráter lendário, mitológico e representativo da força americana. Nesse sentido, quanto maior é a crise da sociedade americana e das masculinidades, mais notamos uma busca pelo caráter realista na construção do corpo do herói.

Tal questão possivelmente explicaria de forma análoga a crescente produção de filmes americanos que abusam dos efeitos especiais e animações hiper-realistas nos dias atuais, acompanhados da ascensão de estudos fílmicos que indicam uma crise das masculinidades. Segundo Humberto Eco, em entrevistas sobre os parques temáticos dos estúdios Disney, “falar de coisas que alguém quer conotar como reais, é necessariamente ver essas coisas como reais. O ‘completamente real’ intrinsecamente é acompanhado do ‘completamente falso’. A irrealidade absoluta é oferecida como uma presença do real.” (WELLS, 2000, p. 25). Em vários aspectos essa problematização relacionaria os filmes de animação que almejam o hiper-realismo assim como o excesso de músculos nos corpos televisionados, ambos apontam intrinsecamente para o falso e não natural em si. Afinal, a crise das masculinidades (e os excessos de músculos) se relacionaria à crescente busca pelo realismo nos filmes? O hiper-realismo aumentaria a crise das masculinidades? Ou apenas explicitaria de forma mais enfática essa?

Não obstante, de modo contrário a essa premissa, temos figuras masculinas que caminham para longe de um desejo de realismo e excesso de músculos, como é o caso em *À la vôtre*. No curta-metragem de apenas dois minutos de duração, a única figura masculina presente é um pequeno Superman negro. Nesse caso, os músculos dificilmente podem ser vistos, tanto devido ao tamanho diminuto do corpo quanto por este estar quase totalmente coberto por um macacão azul, luvas e capacete branco. Podemos apenas visualizar seu rosto negro.

Em razão da forma como é mostrado, o espectador não consegue ver uma clara exibição de músculos no personagem masculino. Esse aspecto se relaciona

com a sua aparência frágil, retificada através de sua pequena dimensão e pela cena final, quando esta se dissolve ao ser posta na água se assemelhando a uma aspirina e enaltecendo o caráter não realista da construção de seu próprio corpo. Ao contrário de Popeye e Superman onde o excesso de músculos aponta para uma crise das masculinidades, assim como a figura de Rambo e Arnold Schwarzenegger indicam essa crise no cinema *live-action*, o delicado Superman de *À la vôtre* caminha para a vulnerabilidade e delicadeza da forma física.

Entretanto, essa desconstrução da figura viril masculina, representada pela crítica à figura do Superman detentora de poderes físicos sobrenaturais e uma força física descomunal, não reforçaria uma visão binária dos gêneros, uma vez que a figura masculina é vista como a possuidora da força física e humana? Estariam os debates sobre as masculinidades dentro do cinema limitados, já que se restringem principalmente em análises de excessos e exposições de músculos?

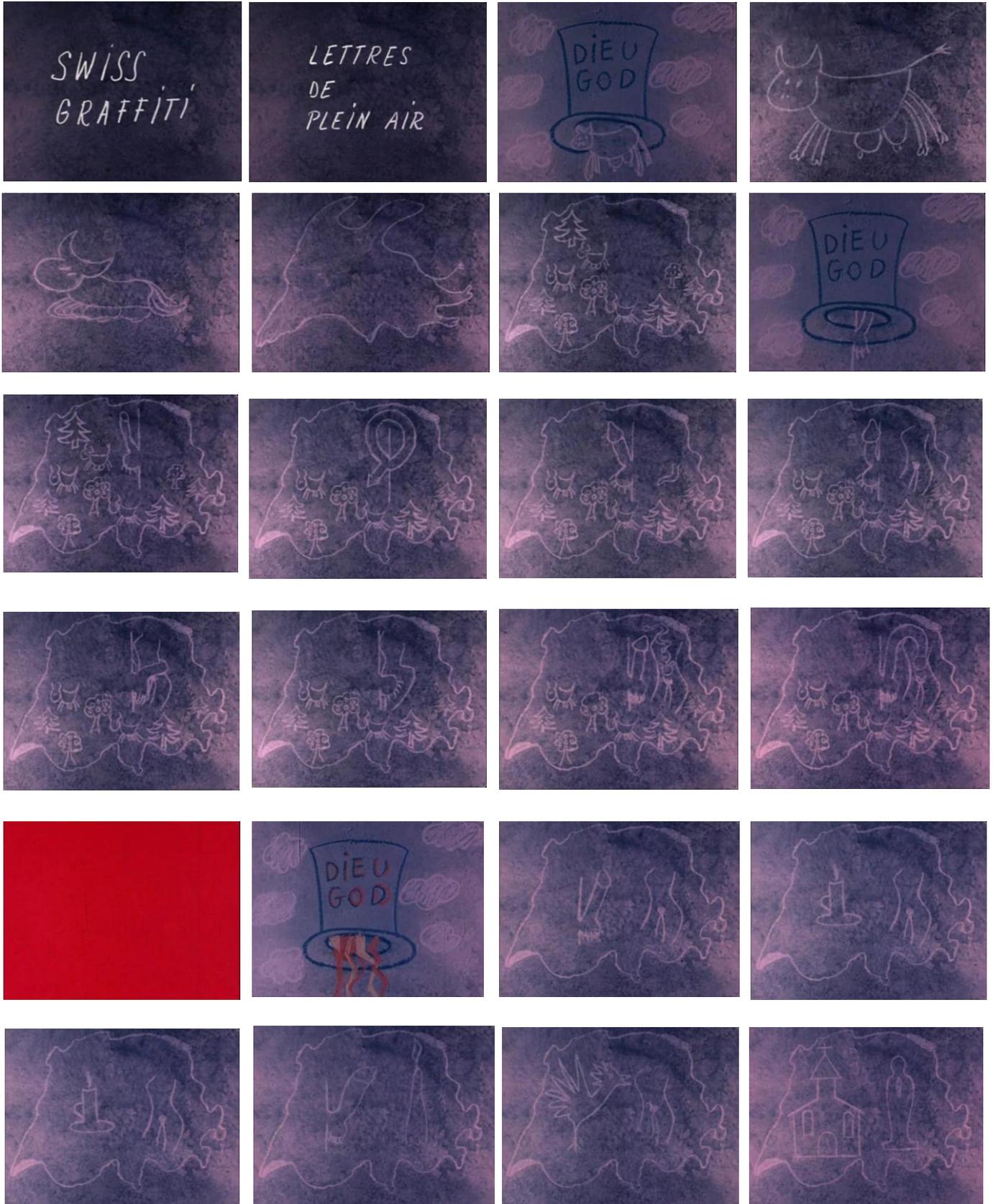
O pensamento da “batalha entre os sexos” em *À la vôtre* pode ser percebido através do desejo de vingança e da manutenção da “troca de papéis”. A vingança, exposta no próprio título do filme, “à sua saúde”, e a troca dos papéis reforçadas pela representação da figura masculina como objeto e brinquedo sexual, ao invés da feminina, expõe a continuação da manutenção da binariedade entre os gêneros em *À la vôtre*. Aqui, as masculinidades não se limitam aos músculos. Ao contrário, a própria visão binária dos gêneros é uma ferramenta reguladora dessas. Uma vez que o masculino é pensado como força ou fraqueza muscular e o feminino como detentor da sexualidade independente ou submissa, a própria linguagem limita o pensamento múltiplo sobre as masculinidades, uma vez que essa a limita a termos de masculinidades e feminilidades, reforçando a binariedade entre os gêneros.

Além disso, é interessante notar que a tentativa de desconstrução da virilidade da figura masculina não recai sobre a sexualidade ou potência sexual da mesma. A figura feminina aqui obtém prazer com a masculina, que por sua vez, é representada como algo sexualizado e passível de sexualização. A desconstrução da virilidade se limita à forma do corpo em si, pelo seu tamanho diminuto e não pelo seu comportamento. Essa fragilidade do pequeno Superman vem da sua dimensão e materialidade delicada, possibilitada através da singularidade da técnica animada. Não obstante, sua sexualidade e potência sexual não é questionada.

A questão desse tipo de pensamento é que ele recai na manutenção da forma dos gêneros sem se preocupar com o comportamento da mesma. Apesar do cinema de animação ter uma grande capacidade de explorar novas formas corporais, ao não questionar o próprio comportamento dessas, corre-se o risco de cair numa manutenção dos estereótipos.

## CAPÍTULO 4: *Swiss Graffiti* (1975)

Figuras 58 a 111: frames retirados de *Swiss Graffiti*







Fonte: acervo próprio

*Swiss Graffiti* foi criado em 1975 sob direção de Monique Renault e Jacqueline Veuve. Jacqueline já vinha se destacando timidamente dentro da produção audiovisual suíça desde 1966, com seus documentários independentes, educativos e inseridos dentro dos movimentos sociais e da etnografia. Foi então que, através de um festival de cinema na Suíça, Monique e Jacqueline que participaram do evento se conheceram pessoalmente. A partir do encontro, as duas cineastas influenciadas pelos debates feministas da época, decidiram realizar uma animação sobre as relações de poder entre homens e mulheres, entre um suposto

masculino e feminino, através do pensamento feminista e da amizade de dois campos cinematográficos: a animação experimental e o documentário.

Eu conheci Jacqueline Veuve num festival de cinema na Suíça, em Lausana, e logo depois decidimos fazer o filme. Ela tinha alguns grafites e tinha tirado algumas fotos deles. O filme foi todo desenhado com pedaços de giz sobre uma grande pedra e filmado com uma câmera 35 mm. Foi um enorme escândalo, as pessoas ficaram furiosas, especialmente os ingleses, eles odiaram aquilo. Jacqueline não sabia nada sobre animação e ela teve que aprender, mas nós fizemos a animação juntas.<sup>46</sup>

As sinopses do curta-metragem, criadas por Monique e Jacqueline, já dão o tom denunciativo e espirituoso do porvir: “a criação do mundo olhada e corrigida por duas mulheres”<sup>47</sup> e “como Deus criou a Suíça à imagem do homem e fez um inferno”<sup>48</sup>. De fato, o tom jocoso já transparece numa das primeiras sequências da animação em que duas vacas saem do interior de uma cartola onde se está escrito “Deus”. Representando o divino através de um acessório burguês, uma “cartola mágica”, Monique e Jacqueline já deixam presente o caráter satírico e denunciador do filme desde o seu início.

Em seguida um jardim do Éden surge e a figura de um pênis em ereção sai da cartola e desce ao jardim, representando Adão. A forma fálica ereta, tão logo chega ao espaço, começa a “engolir” as imagens de árvores e animais significantes da vida, destruindo-as. Violência, assédio, destruição e posse dão o tom da forma masculina que a todo momento se movimenta, vigia e explora violentamente o espaço.

Quando de repente, uma figura feminina nua e sem membros (apenas seios, tronco e coxas) surge de Adão. É a metáfora de Eva que sai da costela de seu companheiro. Logo em seguida, o masculino averigua o corpo feminino de Eva, cheira seu sexo: ele policia, ele assedia e a puxa para perto de si, penetrando-a agressivamente enquanto a figura feminina fica imóvel, transmitindo uma

<sup>46</sup> Trecho retirado de entrevista realizada pessoalmente com a artista. Anexos, página 132.

<sup>47</sup> Sinopse de *Swiss Graffiti* retirada do *website* de Monique Renault. No original lê-se: “The creation of the world looked at and corrected by two women”. Disponível em: <http://moniquerenaault.nl/>. Data de acesso: 26 de Junho de 2017.

<sup>48</sup> Trecho retirado do panfleto *Monique Renault: l'art émancipé*. Anexos, página 139. No original lê-se: “Comment Dieu créa la Suisse à l'image de l'homme et en fit un enfer”.

passividade em comparação à figura fálica que se movimenta de forma violenta o tempo inteiro.

A partir da imobilidade da forma feminina e da violência de movimentos dessa forma fálica ereta, do estupro entre Adão e Eva, a animação se transforma em uma disputa de poder, em um jogo de ação e reação entre as corporeidades masculinas e femininas, que se convertem em diversos símbolos representativos da passagem do tempo histórico da humanidade. A forma fálica ereta, guiada pelo desejo masculino e pela sua própria liberdade adquire, então, diversas formas denunciativas das relações de poder entre homens e mulheres: Adão, fogo/vela, galo que cacareja e agride fisicamente o corpo feminino, igreja cristã, guerreiro, bandeira da Suíça, urna de votação, aparelho de TV que exhibe um falo na tela, relógio, charuto, máscara de guerra e assim em diante.

Ao mesmo tempo, o corpo feminino, sem liberdade de renascer em suas próprias formas e existir segundo seus próprios desejos, se transforma numa série de símbolos determinados pela presença das corporeidades masculinas: Eva, burca, flor, calcinha e sutiã, vassoura, poltrona, agulha e tricô, curativo/alfinete, charuto e finalmente na personagem Betty Boop.

No final do filme, uma saída para as relações de poder e opressões é apresentada e os corpos significantes do feminino finalmente se libertam da limitação masculina e das suas reações (e não ações) oprimidas pelos desejos masculinos: eles se transformam no símbolo do movimento feminista, deixando explícito simbolicamente a influência do feminismo na construção narrativa da animação.

## **JACQUELINE VEUVE: UMA BREVE BIOGRAFIA**

Jacqueline nasceu em Payerne, Suíça, em 1930 e estudou biblioteconomia, cinema e antropologia. Ela frequentava cineclubes em Lausanne e Genebra, onde descobriu filmes clássicos. Entre 1956 e 1958, Veuve trabalhou como assistente de Jean Rouch, no Museu do Homem em Paris, no Departamento de Filmes Etnológicos e Sociológicos (SWISSFILMS, 2013, p. 2)

Seu primeiro curta-metragem, *Le panier à viande* (1966), uma coprodução com Yves Yersin, lançou sua carreira como cineasta. Seu primeiro longa-metragem, *La mort du grand-père ou le sommeil du juste*, foi selecionado para o Festival de Locarno em 1978. Veuve produziu mais de 50 filmes, a maioria deles documentários e feitos na Suíça, e algumas vezes na França e nos Estados Unidos. Seus filmes foram exibidos em vários festivais internacionais e quase todos eles receberam prêmios (SWISSFILMS, 2013, p. 2).

Os documentários de Jacqueline Veuve representavam seu país com grande nostalgia. Documentando seu exército, seus fazendeiros, vinicultores, artesãos e suas mulheres, Veuve se tornou uma das mais importantes documentaristas suíças. Porém, não é apenas sua fascinação pela vida rural e costumes locais que é refletida em seus filmes. Sua empatia com os personagens que aborda e o interesse que ela mostra em seus modos de vida e sua história pessoal, também transparecem. Em seu filme *La mort du grand-père ou le sommeil du juste*, por exemplo, ela retrata sua família e história pessoal através de seu avô.

Sua estadia com Jean Rouch em Paris, entre 1956 e 1958, deixou uma forte impressão em seus trabalhos e inspirou um interesse etnográfico que permaneceu inabalável pelo resto de sua obra. Algum tempo depois, vivendo nos Estados Unidos junto a seu marido e seus dois filhos, fazendo curtas-metragens no MIT, Massachusetts Institute of Technology, e sob os cuidados do representante do Cinema Direto, Richard Leacock, ela vivenciou três aspectos que fariam parte de grande parte de seus trabalhos: a abordagem social, o retrato e a inclusão de imagens históricas (SWISSFILMS, 2013, p. 2).

Em 2011, ela recebeu o prêmio *Prix Culturel of the Leenaards Foundation* em Lausanne como um “sinal de admiração por seu modo apaixonado e ao mesmo tempo discreto em que observa o outro, dizendo tudo com os seus silêncios e gestos”. Em 2013, Jacqueline recebeu um prêmio honorário por suas realizações no *Swiss Film Awards* e, pouco tempo depois, iria falecer no mês de Abril de 2013 com 83 anos (SWISSFILMS, 2013, p. 2).

## CATALISANDO O INVISÍVEL

Por que nossos corpos deveriam terminar na pele? Ou por que, além dos seres humanos, deveríamos considerar também como corpos, quando muito, apenas outros seres também encapsulados pela pele? (HARAWAY apud BUTLER, 1993, p. 12)<sup>49</sup>

Porque deveríamos considerar como corpos apenas aqueles do plano físico ou aqueles que reproduzem fielmente os corpos do nosso plano físico? Porque corpos na tela são considerados corpos apenas dentro do *live-action* ou aqueles que apresentam uma relação direta com a materialidade do nosso mundo físico e “real”? (HARAWAY apud BUTLER, 1993, p. 12)

A animação tem o poder de construir corporeidades inexistentes e não pautadas diretamente no nosso mundo físico e na materialidade. Ela escancara o corpo como algo não material, performático, livre e fluído em suas formas e contornos, corpos que são altamente mutáveis, um corpo que vira corpo animal, que vira corpo objeto, que vira corpo espaço. A capacidade do corpo animado de assumir qualquer contorno e forma ironicamente desmaterializa o corpo, num sentido físico (WELLS, 2000, p. 190).

Nesse sentido, a técnica tem a capacidade singular de apresentar questões sociais complexas, corpos, tabus e sentimentos em formas subjetivas bem diferentes das que o *live-action* consegue proporcionar. O campo oferece singularidades que podem dar bastante voz e liberdade à subjetividade e à expressão pessoal do artista, podendo ser um caminho intenso para entender nosso mundo social sob outra perspectiva. Representar imagetivamente algo que não pode ser visto, representar o invisível, algo que ficaria apenas no discurso verbal e imaginativo, representar nossos espaços internos e conceitos e estados abstratos onde a subjetividade do animador se faz muito presente, pois é através do traço direto do artista que a forma e a imagem nascem (WARD, 2005, p. 83). Portanto, porque o cinema de animação não poderia propor outra perspectiva para se entender o corpo?

---

<sup>49</sup> No original lê-se: “Why should our bodies end at the skin, or include at best other beings encapsulated by skin?”. Donna Haraway, *A Manifesto for Cyborgs*.

É interessante observar que o cinema de animação tem um grande poder de humanizar animais, vegetais e objetos, dotando-os de humanidade em seus desejos e comportamentos. Basta nos lembrarmos do personagem Pernalonga ou dos objetos humanizados como chaleiras, castiçais e xícaras em *A Bela e a Fera* (1991) e das flores humanizadas de *Alice no país das maravilhas* (1951). Esses animais e objetos, apesar de serem construídos através da animação que traz em si a possibilidade de desmaterialização do corpo, são frequentemente possuidores de corpos com identidade de gênero binárias, divididas entre masculino e feminino, além de uma sexualidade heteronormativa.

**Figura 112:** objetos humanizados de *A Bela e a Fera*



Fonte: site google.com. Legenda: exemplo de uso da técnica da animação para dotar objetos de identidades de gêneros binárias e sexualidade heteronormativa

Porém, de modo contrário aos objetos humanizados dos filmes Disney, por exemplo, que exploram a técnica da animação para reafirmar a heteronormatividade e binariedade dos gêneros, *Swiss Graffiti* aparenta utilizar a técnica de modo a questionar a própria construção do gênero. Pois ao propor que um corpo humano também pode ser ao mesmo tempo um corpo objeto sem identidade de gênero ou um corpo espaço qualquer, *Swiss Graffiti* aparenta quebrar os padrões materiais e humanos dos corpos e, por consequência, da sexualidade e do sexo.

O que seria um corpo, um sexo, uma sexualidade? Certamente não apenas os humanos ou não apenas os materiais. Em *Swiss Graffiti*, em certos momentos, um corpo humano também pode ser um corpo objeto não humanizado, sem sexo e sexualidade, ele pode ser uma vela que apenas se queima, um alfinete que apenas é usado num curativo e um corpo feminino sem sua sexualidade, desejo, mobilidade e liberdade, portanto, um corpo feminino objetificado.

**Figura 113:** frame retirado de *Swiss Graffiti*.



Fonte: acervo próprio. Legenda: exemplo de objeto não humanizado em *Swiss Graffiti*

Dentre os três filmes analisados nesta pesquisa, *Swiss Graffiti* é o que explora essa singularidade. No curta-metragem os contornos dos corpos e espaços são delimitados apenas por linhas e formas animadas fluídas e ambíguas. O corpo feminino que vira corpo flor, que vira vela, que vira corpo objeto. Essa carga altamente mutável e não material da forma animada na animação, que se (re) constrói de acordo com seu desejo e performance, pode modificar a materialidade do corpo, do gênero, do desejo e da sexualidade, uma vez que propõe a ambiguidade e fluidez da forma e dos desejos, podendo questionar os padrões binários e fixos de gênero, heteronormativos e de corpos.

É o que acontece, por exemplo, no início da animação quando o falo ereto humanizado e constantemente em movimento puxa a forma feminina para si penetrando-a, enquanto esta permanece imóvel (sem desejos, liberdade ou

sexualidade) até o momento, denunciando um estupro e uma objetificação do feminino. *Swiss Graffiti* ao escancarar a objetificação do corpo humano seja masculino ou feminino (e dos próprios objetos, muitas vezes sem dotá-los de humanidade), em especial a do corpo feminino, ele ao mesmo tempo em que retira a humanidade destes, também quebra os padrões antropomórficos e materiais dos corpos, dos sexos e das sexualidades.

Afinal, os objetos em *Swiss Graffiti* não possuem sexualidade, esta e o sexo apenas se manifestam nos comportamentos do masculino quando este se assume na forma de falo ereto, e o sexo apenas surge nas formas do corpo feminino quando este é humanizado. Para o feminino, não há uma sexualidade responsiva à masculina. Enquanto a masculina é ativa, espontânea, genital e facilmente estimulada.

A proposição por *Swiss Graffiti* de uma *mise-en-scène* não material e de um mundo não ancorado na materialidade dos seres, objetos e espaços, liberta o corpo animado para um plano não material e tridimensional, diferentemente do corpo *live-action*. São outras singularidades e questionamentos. As corporeidades animadas no filme, apesar de se dividirem entre o que seriam corpos e espaços femininos (Eva, burca, flor, vassoura, agulha e tricô etc.) e masculinos (Adão, fogo/vela, igreja cristã, arma, urna de votação, violência etc.), possibilitando uma leitura binária de gêneros, a um primeiro momento, ao recair em certos estereótipos simbólicos divididos entre o que seria o feminino e masculino, ao mesmo tempo questiona sua binariedade de gêneros pela própria fluidez, mutabilidade e ambiguidade da linha animada, que deixa entrever que gêneros são múltiplos em suas formas, e não binários e materiais. Ao mesmo tempo, questiona e reafirma a performatividade na construção subjetiva do ser, dando liberdade para os corpos serem o que desejam. Em *Swiss Graffiti* os desejos são múltiplos, não materiais e eles se traduzem na multiplicidade da forma animada.

Além disso, a binariedade aparente dos gêneros expostos é questionada pelo tom denunciativo da obra. Pois é através da repressão das corporeidades femininas pelo masculino, que a toda hora tenta regulamentar as formas e espaços dos femininos e, portanto, que reprime a sua performatividade, a sua liberdade corporal,

de sexualidade, de gênero e de desejos, que o estereótipo do que é feminino se mantém e se mostra.

É quando, por exemplo, no começo da animação em que a corporeidade feminina se transforma numa vela (após a masculina se transformar numa vela também) e, então, é repreendida fisicamente pelo masculino. Isto ocorre novamente quando a corporeidade masculina assume a forma de urna de votação, o feminino ao se mostrar curioso quanto àquela forma do masculino (um olho nasce de seu corpo e se volta para a urna), o masculino logo se assume como um galo que repreende a corporeidade feminina fisicamente e aos cacarejos.

Ou seja, em dois momentos as corporeidades femininas tentam fugir das formas estereotipadas e nos dois momentos elas são repreendidas. É a partir dessa repreensão, portanto, que o estereótipo das corporeidades femininas se mantém (em Eva, em burca, em flor, em calcinha e sutiã, em vassoura, em poltrona, em agulha e tricô, em curativo/alfinete, em Betty Boop). Enquanto as corporeidades masculinas se guiam pelos seus próprios desejos em liberdade de ser o que quiserem, isto não ocorre com as femininas que a todo o momento têm suas formas delimitadas pelo desejo do masculino.

Portanto, a forma feminina quando não tem a liberdade de se assumir e se reinventar, quebrando os estereótipos ou não, se encaixa nas formas e performatividades desejadas pela forma masculina. E assim, o corpo feminino por repressão e por não ter liberdade em suas formas se mantém nos estereótipos como forma de sobreviver sob a repressão do masculino. E daí que o corpo feminino se assume flor, por exemplo, pois quando o masculino se assume concreto, (que são linhas duras e retas) o corpo feminino a partir da diferença de desejos e pela ânsia de liberdade confronta o masculino através dos estereótipos. Ao denunciar tais estereótipos e opressões, *Swiss Graffiti* questiona sua própria binariedade de gêneros mantedora das formas estereotipadas.

Mas, como aquelas corporeidades causam um reconhecimento no espectador? Como tais corporeidades tão desgarradas de nossas corporeidades físicas, materiais provocam um reconhecimento de eus? É através da narrativa que o reconhecimento do espectador, a construção da identidade e de um “senso de Eu”

com o corpo animado e retratado na tela se faz (KING apud ROE, 2013, p. 146). E é através de memórias, pessoais ou coletivas, passadas ou presentes, que a narrativa se mantém e que constituem a subjetividade e o reconhecimento do Eu na tela e do Eu espectador.

A memória em *Swiss Graffiti* é, sobretudo, a memória coletiva, a memória da repressão do feminino pelo masculino em suas várias instâncias como, por exemplo, as instituições, o estado e a religião. E a memória, além de coletiva, também é corporal. Nossa memória corpórea e individual se identifica com a memória corpórea e coletiva da tela, num reconhecimento de testemunhos.

O Eu feminino na tela não é um Eu só individual, mas coletivo e abrangente, reconhecido através do próprio corpo e trauma do espectador, repressões e violências individuais, corpóreas e internas. O trauma físico e corporal também é um trauma no plano simbólico em *Swiss Graffiti*, é quando, por exemplo, a corporeidade masculina se transforma num grande charuto que fuma a si próprio, enquanto a feminina se transforma num cinzeiro onde o masculino deposita suas cinzas. O trauma físico entre as corporeidades seja o estupro enquanto Adão e Eva, agressão física enquanto falo ereto e vela ou da queimadura entre charuto e cinzeiro, traduzem nossas memórias e traumas, individuais e coletivos, que constituem nossas subjetividades e nossas identidades pessoais. É o reconhecimento de testemunhos através da memória, e a memória é performática, é corporal, é construída, fluída e não material ou estática.

As mulheres do grafite golpearam novamente. Eu irei e cuspirei nas suas paredes. Apague o grafite e nós voltaremos à galopes de volta. Grafii wee-wee. Eu não sou Betty Boop e... você não é uma câmera. Eu não sou um cinzeiro. Eu estou procurando uma parede na qual chorar, criar e assim por diante...<sup>50</sup>. (frames finais de *Swiss Graffiti* com mensagens de Monique Renault e Jacqueline Veuve)

Portanto, as corporeidades da memória, dos Eus e da subjetividade são o pivô central onde a estética e a temática se desenrolam. É o espaço onde toda a

---

<sup>50</sup> No original lê-se: “The graffiti women have struck again. I’ll go and spit on your walls. Chase away the graffiti and we comes galloping back. Grafii wee-wee. I am not Betty Boop and... you are not a camera. I am not an ashtray. I am looking for a wall on which to cry, to create and so on...”

história se desenrola através do uso de metamorfoses e metáforas, onde todas as decisões artísticas são articuladas partindo de uma visão altamente pessoal numa busca incessante de uma forma feminina alternativa aos padrões tradicionais.

A escolha da *mise-en-scène* (o corpo é o espaço onde todas as ações tomam lugar), a escolha da técnica de animação e a ausência de voz e narrador ancoram a narrativa quase puramente no visual e são elementos que permitem uma inscrição profunda do corpo (e das corporeidades) no trabalho. As corporeidades são as fontes de toda a estética, é através delas que as sensações viscerais e poderosas acontecem e são experimentadas tanto pelos que estão na tela como pelo espectador. Corporeidades que pensamos ser objetos de distorção: deslocadas, deformadas, desmembradas, metamorfoseadas mas que na verdade assumem um papel ativo e denunciam corporeidades femininas que são objetos.

Mas se a própria materialidade do corpo, do desejo e da subjetividade são questionadas em *Swiss Graffiti*, porque não questionar a própria materialidade da estética? Foi se aproveitando da liberdade propiciada pela animação independente que Monique e Jacqueline questionaram o próprio fazer artístico, tradicional e material, da animação vigente na época.

*Swiss Graffiti* foi desenhado com pedaços de giz sobre uma enorme pedra na cidade de Lausanne, Suíça, causando um grande alvoroço e polêmica entre a população da cidade com seus desenhos de pênis eretos e corpos nus sob essa pedra. Era literalmente usar a estética para causar uma reação contra as obsessões e premissas materiais, estéticas ou não, da animação tradicional e comercial dos anos 1970 como, por exemplo, as produções Disney.

O estabelecimento das produções Disney é uma grande problemática dentro dos debates do cinema de animação, pois elas se fortaleceram como um sinônimo de animação e limitaram o campo a técnicas mais realistas como a rotoscopia, já discutida no capítulo anterior. Tais técnicas se baseiam nos moldes do *live-action* – e portanto material e físico –, marginalizando outras inovações, estilos e formas que não se baseiam diretamente na materialidade do nosso mundo “real” (WELLS, 2000, p. 24).

Foi na tentativa de fugir dessas corporeidades e estéticas, vistas como masculinas e tradicionais, que o cinema de animação experimental e independente feito por mulheres como Monique, era visto potencialmente como um vocabulário radical. Enquanto na animação ortodoxa e tradicional a estética e os corpos eram meramente objetos para manipulação, exagero e reconfiguração, ignorando as implicações sociais e políticas destas como sujeito/personagem e como ferramenta de transformação das ideias conservadoras sobre gênero, o cinema de animação experimental e independente apostava na subversão dessas premissas. A fluidez da linha, a criação de um design original, o engajamento com narrativas diferentes, que desafiavam narrativas lineares da animação mais tradicional, e a adoção de pautas altamente pessoais e sobre questões de gênero, resultaram na politização direta de algumas mulheres no cinema de animação (WELLS, 2000, p. 198).

A resistência ao “boopismo”, como ficou conhecido, era muito mais que apenas uma rejeição ao design altamente sexual do corpo feminino. Era uma resposta direta para as representações das mulheres feitas através de códigos e formas ortodoxas e tradicionais, associadas aos códigos Disney e masculinos de composição e construção narrativa, pessoal, social e política. Também era o reconhecimento das possibilidades disponíveis para as mulheres para a criação de novos corpos e códigos, como acontece em *Swiss Graffiti*, uma vez que esses códigos tradicionais estavam sendo derrubados (WELLS, 2000, p. 199).

Além disso, Monique e Jacqueline também questionaram e subverteram as técnicas tradicionais através de equipamentos leves e baratos, além do giz, com o uso de câmeras 16 mm. Os avanços tecnológicos alteraram e propiciaram as condições econômicas da produção que, assim, podiam ser artesanais e criaram a possibilidade de um cinema alternativo (MULVEY, 1992, p. 3). Enquanto nos grandes estúdios da época as mulheres eram relegadas aos departamentos de *ink-and-painting*, geralmente o departamento mais mal pago, de menor prestígio e formado exclusivamente por mulheres dentro dos grandes estúdios, como já discutido no capítulo 1, com os avanços tecnológicos mulheres como Monique e Jacqueline podiam ocupar cargos com maior liberdade criativa ou realizar e dirigir sozinhas suas próprias animações, criando, assim, um terreno fértil para as animações experimentais e independentes.

Portanto, radicalidade, experimentalismo e irreverência eram palavras-chaves ao movimento. Uma busca por novas linguagens, estética e corporeidades que se utilizavam das singularidades da técnica da animação e que dificilmente são conquistadas através da imagem *live-action*. A representação do corpo passava de mero objeto a sujeito, se afastando de corporeidades eróticas e/ou papéis secundários, criando uma nova linguagem geralmente baseada em termos visuais, através do uso de uma variedade de formas e criticando as tradições. Corporeidades com formas não conservadoras que revelavam narrativas sobre o relacionamento de indivíduos com seu próprio corpo, suas interações e relacionamentos, sua percepção e crítica do seu papel privado e público, sua identidade política e social, sua relação com a sexualidade, desejo e criatividade, sua busca por performatividades e formas livres, através de denúncias das relações de poderes entre os gêneros ao decorrer do tempo histórico.

Em *Swiss Graffiti* a presença feminina passa então de portadora de significado para produtora de significado, satirizando e reconstruindo no plano simbólico. A mulher não é só imagem, é também dona do olhar. A animação deixa entrever a subversão ao se utilizar das singularidades da técnica animada, que questiona a própria materialidade, ao explicitar a construção de si e das suas corporeidades, propondo a fluidez e liberdade das formas e, em consequência, a fluidez do sexo, do desejo e da subjetividade como algo múltiplo em suas formas e limites. É questionar formas já desgastadas ou opressivas ou romper com as expectativas normais de prazer de forma a conceber uma nova linguagem do desejo (MULVEY, 1992, p. 3).

Ao mesmo tempo em que subverter-se a ordem simbólica que articula e padroniza o desejo e a subjetividade, subverte-se a sexualidade e o processo de identificação com o eu na tela, ao fornecer um espelho para o eu não pautado em corpos *live-action* ou no plano físico da materialidade. O movimento não é de integração, combinação ou de simples diferença binária, mas sim de expor a tensão das contradições e multiplicidades intrínsecas aos nossos eus.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS:**

### **DA DIFERENÇA À EXISTÊNCIA DE CORPOS TRANSGRESSORES**

Sentir é um dos primeiros passos para reconhecer a existência de nós e de outros. Através do sentir, sabemos que algo interno ou externo a nós existe, seja através de sentidos como a visão, tato, audição ou através dos nossos sentimentos e emoções. Ao visualizarmos nossos reflexos em espelhos, por exemplo, sabemos que existimos. Quando sentimos amor ou ódio por algo ou alguém, reconhecemos que “nós” e o “outro”, o qual nutrimos nossos sentimentos, existe.

O sentir já prevê que existimos, pois ao sentirmos algo em nós sabemos de nossa existência e, assim, também podemos sentir algo pelo outro, reconhecendo consequentemente sua existência. Portanto, é preciso o sentir para existirmos e fazermos existir o “outro”, seja este um espelho, objeto ou indivíduo. A existência, assim, provém dos espaços internos e externos a nós e é a partir destes espaços, e a diferença e ligação inerente entre eles, que se existe.

O que a presente pesquisa pretendeu demonstrar é que analisar filmes que propõem quebrar estereótipos de corpos e gêneros dentro do cinema de animação é, ao mesmo tempo, relaciona-los com filmes que mantém tais padrões normatizadores. Em outras palavras, ver alternativas de corpos que pretendem fugir de uma normalização do que é visto e sentido, é necessariamente lidar com o “outro lado”, os “espelhos” mantenedores de tais normas. Pois a existência de tais corpos alternativos prevê a existência de corpos normalizadores. Analisar um é necessariamente analisar o outro, construindo suas diferenças e relações.

Para tanto, analisamos alguns dos corpos normalizadores do cinema de animação e do cinema *live-action* estabelecendo relações desses com os corpos presentes no nosso escopo de pesquisa: *Psychoderche* (1972), *À la vôtre* (1974) e *Swiss Graffiti* (1975). Ao mesmo tempo, procuramos fornecer a trajetória de Monique Renault, como animadora e feminista, durante a década de 1970, realizando uma compilação de dados e entrevistas que não existem em qualquer outra pesquisa acadêmica.

Uma das primeiras conclusões que foram tiradas ao longo do trabalho foi o escasso suporte bibliográfico sobre a trajetória pessoal e profissional da artista, além da ausência de outras pesquisas e análises sobre o corpus fílmico. Percebemos que tal escassez se estende não só sobre Monique Renault, mas sobre grande parte das mulheres animadoras que tem o feminismo como tema de algumas de suas animações.

Nos estudos sobre as representações dos gêneros dentro do cinema de animação, foi comum nos depararmos com um grande volume de material produzido sobre as produções Disney ou de outros grandes estúdios. Apesar do crescimento dessas pesquisas, concluímos que o meio ainda é bastante incipiente quanto às pesquisas teóricas sobre as animações feitas nos pequenos estúdios, as animações experimentais, animações feministas ou simplesmente as feitas por mulheres. Muito pouco se sabe sobre animadoras como Monique Renault, apesar da artista ser bastante conhecida no meio artístico.

Esse fato se demonstrou, em parte, como uma dificuldade para o presente trabalho. Pois ao nos depararmos com a falta desses estudos, deixamos de contar com um suporte bibliográfico já realizado e específico ao tema, acarretando em alguns momentos numa perda de segurança e foco durante as escritas das análises. Esse aspecto se agravou pelo tempo o qual dispomos durante uma pesquisa de mestrado, o qual exige bastante especificidade no trato com nosso objeto para alcançarmos nossos objetivos.

A carência de estudos sobre os temas das mulheres dentro da indústria cinematográfica da animação também foi sentida ao longo do primeiro capítulo do trabalho. Concluímos que tal carência se deve, em parte, à incipiência dos estudos sobre o tema das mulheres na indústria do cinema de animação ou *live-action*, como já discutido no capítulo.

Não obstante, a partir das asserções realizadas no primeiro capítulo, podemos concluir que as mulheres quase sempre foram relegadas às funções profissionais mais mal pagas e/ou valorizadas dentro da indústria cinematográfica. Esse aspecto se estende à vários setores dessas indústrias, de secretárias, costureiras à pintoras e assistentes, levantando debates acerca da magnitude e extensão de tal

problemática aos futuros estudos sobre o papel histórico de imigrantes, gays, lésbicas, homens e mulheres negros dentro do processo linear de produção dessas indústrias.

Quanto ao cinema de animação, nos ficou claro que mulheres que trabalharam nos grandes estúdios, como Disney, tiveram historicamente poucas oportunidades de ascensão profissional, além de terem suas vidas pessoais e privadas perseguidas, caso elas infringissem uma série de normas e condutas pessoais destinadas às essas mulheres em seus ambientes de trabalho. No caso de Monique Renault, tal comportamento sociocultural dentro desses grandes estúdios também afetou a visão de funcionários e homens animadores sobre as mulheres que se aventuraram na animação independente. Muitas vezes, essas eram vistas apenas como assistentes, apesar de ocuparem cargos como o da direção.

Concluimos ainda que a despeito do desenvolvimento de estudos que resgatam historicamente mulheres animadoras, muito resta a ser estudado sobre as mulheres no cinema de animação e as representações dos gêneros dentro do campo. A escassez de pesquisas sobre mulheres animadoras que não trabalharam dentro dos grandes estúdios, sobre mulheres que trabalhavam de forma independente e muitas vezes sem apoio financeiro, sobre filmes animados e feministas e representações de gêneros que fogem das produções Disney ainda se faz presente. São relações desiguais de gêneros que se estendem pela academia e para o pensamento acadêmico, possivelmente uma consequência da visão popular do campo como meio infantil e trivial, tão cara à valorização do campo.

No segundo e terceiro capítulo, pudemos concluir como a crise da masculinidade, domínio bastante estudado nas representações masculinas do cinema popular e *live-action*, afetou os modelos normatizadores e masculinos dentro do cinema de animação. Partindo de personagens como Popeye e Superman, vimos como o excesso de músculos apontam para um sentimento de fragilidade e insegurança presentes nesses personagens. Também pudemos perceber uma das facetas da crise da masculinidade exposta através dos corpos masculinos de *Psychoderche* e *À la vôtre*, representados pela miudeza e fragilidade física.

Quanto ao corpo feminino em *Psychoderche* e *À la vôtre*, concluímos que os debates feministas próprios da década de 1970, expressados através de um sentimento de “batalha entre os sexos”, influenciou na criação desses corpos. Força, violência, grandeza, eroticidade e independência fizeram parte da edificação de tais corpos e conversam com os modelos da vilania feminina presentes nas produções Disney. Além disso, o corpo feminino em *À la vôtre* aponta para uma eroticidade que mantém algumas relações com o papel desempenhado pela mulher no cinema pornô *softcore*, ao mesmo tempo que demonstra um corpo feminino e animado não apenas protagonista, mas detentor do poder na relação sexual presente na narrativa. Tais modelos, podem ser vistos em parte como agentes transgressores do estereótipo feminino da pureza, bondade e submissão, presente no corpo da mulher dentro do cinema de animação de massas e ocidental.

No quarto e último capítulo, concluímos que a fluidez e inerente ambiguidade da forma animada criam corporeidades não pautadas no realismo e na materialidade do ser em *Swiss Graffiti*. Essas corporeidades, conseqüentemente, apontam para a criação de Eus representantes da memória e do trauma individuais e coletivos. Percebemos também que as corporeidades em *Psychoderche*, *À la vôtre* e *Swiss Graffiti*, propõem corpos e espaços animados que transformam e questionam as noções tradicionais e normatizadoras dos gêneros dentro do cinema de animação.

Por fim, essas corporeidades transgressoras são propostas e construídas por Monique Renault através da ambiguidade, mutabilidade e fluidez (singularidades) da forma animada, que representam as formas femininas como sujeitos e não como objetos narrativos marginais ou espetáculos eróticos, ao mesmo tempo que ironizam a virilidade da forma animada masculina num tom denunciativo e/ou cômico.

Corporeidades com formas não normatizadoras que revelam narrativas sobre o relacionamento da mulher com seu próprio corpo, suas interações e relacionamentos com homens e mulheres. Sua percepção e crítica do seu papel privado e público, sua identidade política e social e sua relação com a sexualidade feminina, desejo e criatividade.

Muito mais que apenas uma rejeição ao design altamente sexual do corpo feminino através da “batalha entre os sexos”, pensamento característico dos debates feministas da década de 1970, as obras analisadas são uma resposta direta às

representações de mulheres feitas através de códigos e formas tradicionais, denunciando virilidades e construindo feminilidades transgressoras. A reversão de papéis aqui não é simplesmente substituir o papel masculino pelo feminino. Há uma criação artística e criação do Eu, tomando a arte como um ato político autônomo e gerador de identidades.

Experimentalismo e irreverência numa busca por diferentes linguagens e estéticas singulares da técnica animada, dificilmente conquistadas através da imagem *live-action*. As representações do corpo aqui passam de mero objeto a sujeito, se afastando de representações eróticas e/ou papéis secundários, criando uma linguagem muitas vezes baseada em termos puramente visuais, com narrativas diferentes que desafiam narrativas lineares, usando formas variadas e criticando as tradições. Usando o corpo como agente social, político e ferramenta de transformação das ideias normatizadoras sobre os gêneros.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BNF; NIAF. *Monique Renault: Le art émancipé*. França, 2009, 32p.
- BELL, E; HAAS, L; SELLS, L. *From Mouse to Mermaid: The politics of film, gender, and culture*. Bloomington e Indianapolis: Indiana University Press, 1995.
- BISHKO, L. *The uses and Abuses of Cartoon Style in Animation*. Animation Studies, 2 ed; 2007, 35 p. Disponível em: < [https://www.academia.edu/25930167/The Uses and Abuses of Cartoon S tyle in Animation](https://www.academia.edu/25930167/The_Uses_and_Abuses_of_Cartoon_Style_in_Animation) >. Acessado em 24 de Julho de 2017.
- BUTLER, J. *Bodies that Matter: on the discursive limits of "sex"*. Nova York/Londres: Routledge, 1993.
- \_\_\_\_\_. *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. Trad Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.
- BREDER, F. C. *Feminismo e Príncipes Encantados: a representação feminina nos filmes de princesa da Disney*. 2013. 74f. Monografia – Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro. Disponível em: < <https://literaturaexpandida.files.wordpress.com/2011/09/feminismo-e-prc3adncipes-encantados-a-representac3a7c3a3o-feminina-nos-filmes-de-princesa-da-disney.pdf> >. Acessado em 5 de junho de 2017.
- COHEN, C. J. *Punks, bulldaggers, and welfare queen: The radical potential of queer politics?*. In JOHNSON, E. P; HENDERSON, M. G. (Org.). Black Queer Studies. Nova Yorque: Duke UP, 2005.
- DAVIS, A. M. *Good Girls and Wicked Witches: women in Disney's feature animation*. Reino Unido: John Libbey Publishing, 2006.
- DE LAURETIS, T. *Figures of Resistance: essays in feminist theory*. Urbana e Chicago: University of Illinois Press, 2007.
- DOANE, M. A. *Woman's Stake: filming the female body*. In KAPLAN, E. (Org.). Feminism and Film. 4 ed. Nova Yorque: Oxford University Press, 2004.

- FURNISS, M. *Art in Motion: Animation Aesthetic*. Londres: John Libbey, 2007.
- HALAS, J.; MANVELL, R. *A Técnica da Animação Cinematográfica*. Trad. Roberto Raposo. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira S. A., 1979.
- HILL, E. *Never Done: a history of women's work in media production*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2016.
- HOCHSCHILD, A. R. *The Managed Heart: commercialization of human feeling*. 20 ed. Nova York: University of California Press, 2003.
- KAPLAN, E. A. *A Mulher e o Cinema: os dois lados da câmera*. Trad. Helen Marcia Potter Pessoa. Rio de Janeiro: Rocco, 1983.
- \_\_\_\_\_ (Edit.). *Feminism and Film*. 4 ed. Nova York: Oxford University Press, 2004.
- KONDER, Leandro. Mercadoria. In: *Marx: vida e obra*. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- KUHN, A. *The Power of the Image: essays on representation and sexuality*. 2 ed. Londres e Nova York: 1992.
- LEONELLI, E. *Marco Ferreri*. 1994. Sem informações. Disponível em: <[https://www.academia.edu/6613653/MARCO\\_FERRERI](https://www.academia.edu/6613653/MARCO_FERRERI)>. Acessado em 5 de junho de 2016.
- MANNONI, L. *A Grande Arte da Luz e da Sombra*. Trad. Assef Kfourri. São Paulo: Editora SENAC, 2003.
- MCCABE, J. *Feminist Film Studies: writing the woman into cinema*. Londres: Wallflower, 2004.
- MULVEY, L. *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. Londres: Routledge, 1992.
- ONDRYÁS, M. *Racist Stereotypes in Tom and Jerry*. 2015. 79f. Monografia - Department of English and American Studies, Masaryk University, Faculty of Arts, República Tcheca. Disponível em: <

[https://is.muni.cz/th/409763/ff\\_b/Tom and Jerry - Racist Stereotypes.pdf](https://is.muni.cz/th/409763/ff_b/Tom_and_Jerry_-_Racist_Stereotypes.pdf)>.  
Acessado em 5 de junho de 2017.

PILLING, J. *Animating the Unconscious: desire, dexuality and animation*. Nova York: Columbia University Press, 2012. \_\_\_\_\_. *Women & Animation: a compendium*. Londres: BFI, 1992.

\_\_\_\_\_. *Women and Animation: a compendium*. Reino Unido: British Film Institute, Exhibition & Distribution Division, 1992.

POLAK, Y. *O corpo como mediador da relação homem/mundo*. Texto & Contexto em Enfermagem, 3 ed; 1997. Disponível em: < <http://bases.bireme.br/cgi-bin/wxislind.exe/iah/online/?IscScript=iah/iah.xis&src=google&base=BDENF&lang=p&nextAction=Ink&exprSearch=2665&indexSearch=ID> >. Acessado em 24 de julho de 2017.

ROE, A. H. *Animated Documentary*. Reino Unido: Palgrave MacMillan, 2013.

RUSSET, R; STARR, C. *Experimental Animation: an illustrated anthology*. Nova York: Van Nostrand Reinhold Company, 1976.

SITO, T. *Drawing the Line: the untold story of the animation unions from Bosko to Bart Simpson*. Nova York: The University Press of Kentucky, 2006.

STAM, R. *Introdução à Teoria do Cinema*. Trad. Fernando Mascarello. 2 ed. Campinas: Papyrus, 2006.

ST-PIERRE, M. *Women and Film: a tribute to the female pioneers of the nfb*. [S.l]: Blog NFB, 2017. Disponível em: <http://blog.nfb.ca/blog/2013/03/04/women-film-pioneers/> Acessado em: 18/04/2017.

SWISS FILMS. *Ciné-Portrait: Jacqueline Veuve*. Suíça, 2013, 28p. Disponível em: < [http://www.swissfilms.ch/static/files/cineportraits/69\\_Veuve\\_en.pdf](http://www.swissfilms.ch/static/files/cineportraits/69_Veuve_en.pdf) >.  
Acessado em 29 de Maio de 2017.

TASKER, Y. *Spetacular Bodies: gender, genre and the action cinema*. 4 ed. Londres e Nova York: Routledge, 2000.

VALENTE, D. *The crisis of contemporary man in the films of Marco Ferreri*. Sem informações. Disponível em: <[https://www.academia.edu/9699307/Marco Ferreri](https://www.academia.edu/9699307/Marco_Ferreri)>. Acessado em 5 de junho de 2017.

WAGNER, B.; WALTRAUD G. (Org). *Tricky Women: animationsfilmkunst von frauen*. Berlim: Schuren, 2011.

WARD, P. *Documentary: the margins of reality*. Reino Unido: Wallflower Paperback, 2005. WELLS, P. *Understanding Animation*. Londres: Routledge, 1998.

WELLS, P. *Understanding Animation*. 3 ed. Estados Unidos, Londres e Canadá: Routledge, 2000.

## FILMOGRAFIA MONIQUE RENAULT

### Filmes que compreendem participações como animadora:

*Un garçon plein d'avenir* (Peter Foldes, 1965)

*L'écume des jours* (Charles Belmont, 1969)

*Souvenirs d'avenir* (Jean Marie Perier, 1970)

*Animose* (Mose, 1972)

*Trompe l'oeil* (Claude d'Anna, 1974)

*Museum* (Petra Dolleman, 1987)

*Ingewikkeld (Bundle of joy)* (Ellen Meske, 1988)

*Likestilling* (Gerdinger Polden, 1989)

*Capriccio* (Ellen Meske, 1995)

*Routine* (Liesbeth Worm, 2001)

*Some protection* (Marjut Rimminen, 1987)

*Someone must be trusted* (Christine Roche; Gillian Lacey, 1987)

### Documentários e/ou filmes de animação ficcionais realizados em *workshops*:

*El condor pasa* (Sarah Mallinson; Monique Renault, 1971)

*Tekenfilmclub (Le club du dessin animé)* (Ellen Meske; Monique Renault, 1985)

*Mijn land in europa (Mon pays en europe)* (Monique Renault, 1989)

*The writer* (Monique Renault, 1989)

*Shamus Culhane* (Monique Renault, 1990)

*Daar wast laast een meisje loss (Il était une fois une petite fille futée)* (Petra Dolleman; Monique Renault, 1992)

*Une Fondue* (Édouard Nazarov; Monique Renault, 1994)

*Autant em emporte la guerre* (Monique Renault, 1994)

*Olympic snow* (Liesbeth Worm; Monique Renault, 1994)

*Sneeuw avonturen (Aventures à la neige)* (Monique Renault, 1994)

*Even luisteren (Écoute um peu)* (Liesbeth Worm; Monique Renault, 1995)

*The sound of animation* (Petra Dolleman; Monique Renault; [et al.], 2006)

### Filmes de animação educacionais e comerciais:

*Nike* (Monique Renault, 1990)

*No more aids* (Monique Renault, 1994)

*850 years Moscow: les ambulantes* (Monique Renault, 1997)

**Filmes de animação, ficcionais e documentários, que carregam a temática social, cultural ou feminista, exibidos na mostra *Monique Renault: l'art émancipé*:**

*Psychoderche* (1972)

*À la vôtre* (1974)

*Swiss Graffiti* (1975)

*Borderline 1 & 2* (1981)

*In nomine domini* (1982)

*Weg ermee!* (1982)

*Long live to the sexual revolution* (1983)

*Blijf van mijn lijf (Hands off)* (1984)

*All men are created equal* (1987)

*Pas à deux* (1988)

*La donna è mobile* (1993)

*L'alliance* (1995)

*Holly smoke* (2000)

## ANEXOS

**ANEXO 1:** Entrevista realizada no dia 18 de Fevereiro de 2016, no EYE Museum, Amsterdam.

**F.R.S:** Então, o foco da entrevista é falar sobre alguns pontos e questões dentro da animação.

**M.A.R:** Faz um bom tempo que não venho trabalhando com animação. Eu parei de fazer filmes animados por volta de dez anos atrás, em 2009. Não é exatamente há dez anos. Desde 2002 até o ano de 2009 eu estava trabalhando junto com um estúdio de animação em Tóquio. Eu fazia os desenhos da animação aqui, em Amsterdam, e enviava a eles, em Tóquio. Foi muito legal, eu gosto bastante deles. Porém, o trabalho não tinha muito a ver com feminismo. Eu quero dizer... eu vou me manter fiel a mim mesma. Eu apenas trabalho em projetos que não sejam contra mulheres e que não propaguem a segregação.

**F.R.S:** Quando você começou a estudar animação e fazer filmes animados?

**M.A.R:** Eu estudei e comecei a fazer filmes de animação trabalhando num estúdio, em Paris. Nós trabalhávamos para a televisão. Tínhamos um programa para a televisão francesa. Naquela época os filmes eram em preto e branco, era em 1966 ou 1964.

**F.R.S:** Qual era o conteúdo desse programa?

**M.A.R:** O programa era voltado para o público consumidor. Pessoas que compravam coisas, comidas. Era sobre "o que comprar e o que não comprar".

**F.R.S:** Então esse programa não era sobre feminismo?

**M.A.R:** Não, eu não sabia nada sobre feminismo na época. Éramos três trabalhando dentro do estúdio. Havia o *cameraman*, o animador e eu. Eu fazia o *inking and painting*. Naquela época, o *inking and painting* era a única função permitida para

garotas em todos os estúdios de animação do mundo, com exceção de algumas poucas delas que trabalhavam com seus maridos. Porém, isso mudou, você está aqui, por exemplo.

**F.R.S:** Quando você se mudou para Amsterdam?

**M.A.R:** Eu vim para Amsterdam em 1976 ou Dezembro de 1975. Havia uma amiga francesa morando na cidade que possuía uma verba para fazer um filme animado e ela não podia fazê-lo. É uma longa história. Em 1974 eu fazia parte de um grupo de mulheres chamado "Musidora" e nós organizamos o primeiro festival internacional de mulheres no cinema, em Paris.

**F.R.S:** E o cinema de animação estava incluso no festival?

**M.A.R:** Bem, eu fiz dois filmes na época. *Psychoderche*, que foi incrivelmente bem recebido, mas não pelo meio profissional. Meus colegas me disseram para não exibir um filme tão ruim para minha reputação. Eu tive que engolir muita coisa. Contudo, o público adorou o filme, ele foi um grande sucesso internacional. Então, algum tempo depois eu resolvi vendê-lo para conseguir financiamento para realizar meu segundo filme, *À la vôtre*. Porém, eu não consegui esse financiamento. Então, em *À la vôtre*, eu tive que usar meu próprio dinheiro para realizar o filme novamente. O filme também foi um grande sucesso internacional. Meus amigos me disseram que eu era uma "assistente muito boa" (risos). Algum tempo depois eu tive problemas com meu namorado da época, ele havia se apaixonado por outra pessoa. Eu fiquei muito chateada e decidi ir para outro lugar. Contudo, eu conheci o grupo "Musidora" e o mesmo era o único a produzir aqueles tipos de filmes, você entende? Era realmente o único.

**F.R.S:** Não havia nenhum outro grupo como o "Musidora" na Europa ou apenas em Paris?

**M.A.R:** Não havia nenhum outro grupo como o "Musidora" na Europa, seja em Londres, Paris ou outro lugar do continente.

**F.R.S:** Ele era o pioneiro?

**M.A.R:** Sim. Nós organizamos o primeiro festival de cinema de mulheres em Paris e na organização do evento eu fiquei encarregada de produzir a mostra de filmes de animação do festival. Eu tentei achar outras mulheres que faziam filmes animados, para exibir seus filmes no festival, mas não havia muitas delas. Havia uma nos Estados Unidos, mas eu não me lembro do nome dela agora, e havia aquela minha amiga francesa vivendo em Amsterdam, que possuía verbas para fazer filmes animados. Essa minha amiga precisava de alguém para trabalhar com ela. E eu disse a ela que estava livre e que queria ir embora de Paris, foi assim que eu vim para Amsterdam, para trabalhar no filme dela. Então, em dezembro de 1975 num café em Amsterdam, eu conheci um homem que trabalhava como *cameraman*, que depois se tornaria meu marido. Depois de um tempo estando casada, morando em Amsterdam e trabalhando, eu percebi como mulher e animadora que os espectadores e todo o resto no país eram muito mais abertos e mais acessíveis, em comparação à Paris. Um tempo depois eu conheci um grupo de mulheres em Amsterdam que faziam um programa para a rede de televisão holandesa. Um programa sobre mulheres que era exibido uma vez por mês, às 19h no domingo. Nesse programa nós tínhamos mulheres de várias gerações de uma mesma família, como avós e bisavós, discutindo vários temas sob um ponto de vista feminista, por exemplo, a lei e a religião. Entre essas discussões feitas por diferentes famílias, eu fazia pequenos trechos de filmes animados. Algum tempo depois, um grupo chamado “Cinemini”, que era um grupo de distribuição de filmes formado apenas por mulheres, algo muito novo e inédito na Europa na época, me convidou para fazer parte do mesmo como integrante. Eu aceitei. Assim, o grupo me pediu para fazer animações feministas e provocadoras de um ou dois minutos, colocando títulos e créditos nesses filmes, para que elas pudessem os usar para promoverem suas próprias discussões e debates. Esses filmes eram muito fortes e intensos. Mais tarde, a rede televisiva britânica Canal 4 entrou em contato com nós para distribuir esses pequenos filmes também.

**F. R. S:** O grupo “Cinemini” foi criado em que ano?

**M. A. R:** Acredito que foi em 1978. Ele funcionou até 1984 ou 1986. O grupo era bem único e pioneiro. Era impossível pensar que um grupo como esse seria possível na França. Talvez você tenha visto algum dos filmes do grupo, como o *Long live to the sexual revolution*. Ele foi feito em apenas um mês, todo o processo do *storyboard*, o design entre outros. O filme tinha que ser feito em pouco tempo e sem alterações no *storyboard* original, ou seja, não havia tempo para fazer transformações.

**F.R.S:** O grupo tinha liberdade para propor ideias e realizar filmes sem nenhum tipo de interferência externa?

**M.A.R:** Com certeza. Porém, o grupo conheceu muitas pessoas infelizes com nosso trabalho. Na câmara de deputados foi discutido e questionado se não era melhor me mandarem de volta para a França.

**F.R.S:** E porque você foi para o domínio do cinema de animação?

**M.A.R:** Bem, quando eu era criança eu sempre estava desenhando. Na escola, eu era muito ruim nas disciplinas, com exceção das redações e dos desenhos, eu era muito boa em escrever histórias e desenhar. Eu estudava numa escola extremamente católica chamada *l'Immaculée Conception* e tinha uma família bastante católica também, de sete irmãos e irmãs. Eu era a mais nova de todos e ficava muito tempo sozinha, sempre estava desenhando. Minha família me via como alguém muito diferente em comparação aos meus irmãos e irmãs, assim como meus professores e colegas me viam como alguém bastante incomum, em comparação com o resto da classe. Eu era muito ruim (risos). Uma vez ao mês a escola realizava exposições de filmes e, numa dessas sessões caseiras de cinema, eu assisti a animação chamada *C'est l'aviron* (1944), feita por Norman McLaren. Eu tinha apenas doze ou quatorze anos na época. No momento em que vi a animação, tive a impressão que o filme era feito com lápis e papel, o que me deixou extremamente impressionada. Pensei comigo mesma "Jesus! É possível fazer desenhos se moverem!" e isto era o que eu gostaria de fazer na minha vida, animar desenhos.

Porém, não havia escolas ou cursos de cinema de animação nos anos 1960, não havia nada para animação na época. Esse foi o motivo do porquê eu tive que começar minha formação profissional trabalhando num estúdio. Quando eu morava na Bretanha, eu era diariamente ofendida ao longo de um período dois anos. Eu estava muito infeliz, porque eu era muito diferente deles. Eles possuíam algum tipo de inveja sobre mim, porque eu era muito incomum para eles e as pessoas não gostam de quem é muito diferente. Quando eu me mudei para Paris, e também era ofendida lá, eu não estava preocupada e interessada em feminismo. Eu apenas queria fazer filmes animados. Apenas me interessei pelo feminismo mais tarde, depois do ano de 1968, quando muitas coisas mudaram em Paris e na França durante aquele ano. Contudo, comecei a trabalhar num estúdio, como lhe disse antes, em que havia apenas três funcionários. Minha função dentro do estúdio era colorir as animações, mas eu aprendi muito mais do que isso porque, como havia poucos funcionários, foi possível aprender a filmar e a animar. Aos poucos, fui fazendo filmes animados com movimentos simples e aprendendo.

**F.R.S:** Você ainda possui essas animações da época?

**M.A.R:** Não, tudo se foi. Algum tempo depois, em 1965, 1966 ou 1967, eu ganhei uma bolsa de intercâmbio para estudar animação em Praga. Porém, eu não aprendi muito lá, pois eles estavam preparando a exibição mundial deles em Montréal. Eles estavam muito ocupados e não tinham muito tempo para mim. Contudo, eu conheci Karel Zelman, um cineasta bastante conhecido. Ele tinha dois filhos, um filho e uma filha, a qual se tornou e é uma amiga muito próxima até hoje. Nossos filhos também são amigos entre si, o que é muito legal. Essa é a parte mais simpática da animação, a amizade e proximidade das pessoas. Não sei se isso ocorre nos grandes estúdios, mas na animação independente nós somos amigos, nós não somos invejosos com nossos colegas, apenas ficamos felizes quando algo bom ocorre a eles.

**F.R.S:** Algumas de suas animações são bem humoradas e irônicas. Da onde vieram essas características?

**M.A.R:** Acho que essas características vieram da minha família. Meus pais amavam fazer piadas e meus irmãos e irmãs também. Nós sempre fizemos muitas piadas quando estávamos juntos.

**F.R.S:** Existe alguma relação entre o seu bom humor e os movimentos feministas que você tinha contato em Paris?

**M.A.R:** Sim. Especialmente em Paris. O movimento político da época era bastante sério e eu era mais aberta, mesmo estando muito infeliz como os outros. Porém, eu via que era bom estar infeliz, afinal, por quais motivos nós estaríamos lutando?

**ANEXO 2:** Entrevista realizada em 19 de Fevereiro de 2017, na casa de Monique Renault.

**M.A.R:** Em 2009 fui convidada pelo Centro Pompidou, o maior museu moderno de Paris, para exibir meus filmes. Eu fui a única animadora holandesa e francesa a ser convidada pelo museu a exibir meus filmes por três dias inteiros. Nesses três dias, apenas meus filmes eram exibidos. No panfleto da mostra está escrito da onde vem meu bom humor, porque eu me tornei feminista, a descrição e sinopses dos meus filmes, entre outros. Lá está o resumo de toda a minha vida na animação. Eu gosto especialmente desse trecho que está escrito no panfleto: "Ainda assim, gostaria de agradecer a todos aqueles que fizeram a minha vida difícil ... Sem eles, eu provavelmente nunca teria dado um pontapé no formigueiro!". Em outras palavras, sem essas pessoas eu nunca teria feito os filmes que fiz.

**F.R.S:** Por falar em textos escritos como esse panfleto, você sabia que Paul Wells escreveu sobre você, e outras animadoras que trabalham com o feminismo, em seu livro *Understanding Animation*?

**M.A.R:** Não, eu não sabia.

**F.R.S:** Bem, ele escreveu que na década de 1970 havia um movimento de mulheres no cinema de animação. Um dos termos que ele usa para caracterizar esse movimento é o "anti-boopismo", em referência a influência do feminismo nesse movimento e à fuga da forma e dos padrões estéticos da personagem Betty Boop nas animações dessas mulheres. Portanto, uma das perguntas que eu gostaria de fazer a você é se havia um movimento entre você e essas outras mulheres, se esse movimento era organizado e se você tinha consciência de que ele estava ocorrendo.

**M.A.R:** No começo, quando fiz meus primeiros dois filmes, *Psychoderche* (1972) e *À la vôtre*, (1974) eu não sabia que havia mulheres trabalhando como eu, com a animação independente. Na verdade, havia apenas uma mulher assim nos Estados Unidos e outra em Londres. Eu conheci Marju Rimminen, da Finlândia, em 1972. Através dela eu conheci Christine Roche. Gillian Lacey também estava trabalhando em Londres. Todas nós juntas criamos o *All men are created equal* (1987), um dos filmes da série *Justice*, que trata sobre as relações de mulheres com a lei. Essa foi a primeira vez que mulheres se reuniam na animação para trabalhar daquele jeito. Eu conheci Paul Wells em alguns festivais, mas eu não sabia que ele havia escrito sobre mim ou sobre esse movimento. Em relação aos festivais, eu nunca fui interessada neles, porque eu fazia meus filmes para grupos de discussões e não para festivais, com exceção de *Pas à deux*. A ideia de realizar *Pas à deux* surgiu quando eu e Gerrit estávamos discutindo sobre nossas carreiras e sobre fazer filmes, enquanto estávamos dentro de um carro voltando de um festival. Conversávamos sobre como ele era conhecido como um dos melhores animadores na Holanda e internacionalmente, enquanto eu era conhecida por ser a muito feminista. Além disso, conversamos sobre como eu sempre era acusada por algumas pessoas de não ser capaz de trabalhar com homens, por ser feminista. O que é absolutamente estúpido, porque em todas as etapas da produção dos filmes, no laboratório ou na edição, eu sempre trabalhei com homens. Eu lutava por minhas ideias feministas, mas elas também eram compartilhadas por alguns homens e isso era bom. Então, Gerrit disse "seria legal e engraçado se nós fizéssemos um filme juntos".

**F.R.S:** E você também trabalhava com mulheres.

**M.A.R:** Sim. Eu gostava bastante de trabalhar com mulheres também, especialmente quando comecei a fazer meus filmes da Holanda. Aqui, diferentemente da França, foi possível ter uma equipe e pessoas trabalhando comigo nos meus filmes. Além disso, eu sempre preferi trabalhar com jovens mulheres animadoras, porque era sempre mais difícil para elas conseguir emprego. Eu queria ajudar essas mulheres e eu era capaz de ajudá-las, esse foi o motivo de eu ter ajudado tanto, por exemplo, Ellen Meske. Ela trabalhou em grande parte dos meus filmes, como *Blijf van mijn lijf (Hands off)* (1984), *Pas à deux* (1988) entre outros. Eu ficava muito feliz com o trabalho dela, porque ela é muito talentosa. Ela fez uma carreira profissional sozinha também.

**F.R.S:** Você também trabalhou com a rede de televisão britânica canal 4?

**M.A.R:** Quando eu conheci Marju Rimminen, Gillian Lacey e Christine Roche, Gillian teve a ideia de fazermos um filme todas juntas. O filme seria sobre mulheres e direitos. O Canal 4 ficou muito interessado nesse filme. Desde *À la vôtre*, quando eu morava em Paris, a rede estava assistindo meus filmes e acompanhando minha produção. Eles eram muito amigáveis comigo e sempre estavam acompanhando minha carreira, comprando meus filmes e me dando suporte. Então, quando Gillian Lacey pediu ao Canal 4 para distribuírem a nossa série, *Women and the law*, eles aceitaram rapidamente. Eu tive que ir à Londres por causa das reuniões com o Canal 4 quanto à produção e para filmarem uma parte dos filmes da série em *live-action*. Contudo, eu sempre trabalhei aqui, na minha casa, até mesmo quando eu estava trabalhando para o Japão. Meus equipamentos estão todos aqui, minha mesa de luz, minha câmera e meu computador. Eu tinha um sistema que eu mesma fiz para transferir as imagens da câmera para o computador. Porém, eu parei de fazer filmes animados há dez anos.

**F.R.S:** Então você fez esse equipamento?

**M.A.R:** Foi meu marido que o fez. Ele é muito habilidoso. Esse equipamento é muito bom e não custou nada, ele achou todas as peças na rua e fez tudo sozinho.

**F.R.S:** E todas as suas animações foram feitas aqui em sua casa?

**M.A.R:** Sim, com exceção de *Psychoderche* e *À la vôtre*. A câmera ficava pendurada aqui e eu podia ter a luz vinda de baixo da mesa, a qual eu podia mover. Ele também fez outro equipamento com espelhos para mim para fazer a rotosopia, o qual ficava aqui.

**F.R.S:** Todos os seus filmes foram feitos frame a frame?

**M.A.R:** Sim. Para fazer a rotosopia de *Pas à deux*, eu utilizei o equipamento feito por meu marido, porque os filmes de Gerrit eram todos feitos através desta técnica. Eu não gostava muito dela e a achava muito chata, apesar de ter aprendido muito com a mesma. Eu tento mudar o personagem o máximo possível e colocar nele algo a mais, por exemplo, gostei muito de desenhar o macaco grande em *Pas à deux*, porque tive que fazer ele cheio de pelos e sem usar a rotosopia.

**F.R.S:** Como *Psychoderche* foi feito?

**M.A.R:** *Psychoderche* foi o meu primeiro filme, feito em 1972. Eu o fiz em minha casa, quando morava em Paris, porque eu não tinha dinheiro ou financiamento para fazer o filme. A ideia surgiu quando fui pela primeira vez a um festival de animação no ano de 1967, creio eu, em Annecy. Durante o festival, fiquei muito chocada pelo o jeito que as mulheres eram representadas nos filmes. Assim, decidi mudar isso fazendo *Psychoderche*. Algumas pessoas ficaram muito chocadas ao verem o filme, meus amigos animadores me disseram “não o exiba, não será bom para sua reputação”. Contudo, o filme foi um grande sucesso.

**F.R.S:** Que equipamentos você usou para fazer o filme?

**M.A.R:** Folha de acetato, com pintura.

**F.R.S:** Que câmera você usou?

**M.A.R:** Uma câmera 35 mm. Filmei ele com uma amiga. Não tive nenhum custo financeiro com o filme.

**F.R.S:** Em quanto tempo você fez o filme?

**M.A.R:** Creio que foi em dois ou três meses, não me lembro ao certo. Como eu não tinha dinheiro e financiamento para realizar o filme, tive que fazê-lo bem curto. O que é bom na verdade, porque você vai diretamente ao que você quer falar. Dessa maneira, o artista não fica enrolando e faz um filme de cinco minutos, quando apenas precisa de um minuto para dizer o que se quer dizer. Isto faz com que ele fique muito mais forte, intenso e muito mais engraçado também. Foi uma boa lição e aprendizado. *Psychoderche* foi um grande sucesso. Tentei vendê-lo para o Departamento de Filmes de Paris, objetivando arrecadar dinheiro para realizar meu próximo filme. Cheguei a marcar e ir em algumas reuniões com alguns funcionários do departamento, porém nesses encontros nunca me perguntaram sobre meus filmes e minhas ideias. Apenas queriam sair para jantar e beber comigo. Contudo, apesar dessas dificuldades, não desisti de realizar meu segundo filme. A ideia original de *À la vôtre* era baseada na história da senhorita Dawin, cujo enredo é sobre um peixe que se transforma em um homem e uma mulher que se transforma em um peixe. Uma história cheia de transformações. No entanto, seria muito complicado fazer uma animação deste conto, pois o filme ficaria muito longo. Algum tempo depois, eu fui para um festival de cinema na Itália, em Luca. Ao mesmo tempo em que ocorria este festival, havia outro evento sobre histórias em quadrinhos acontecendo na cidade. Eles colocaram diversos Supermans, além de quadrinhos com diferentes versões desse personagem, espalhados pelo festival. Eu disse a mim mesma “Jesus, o que é um Superman? Superman é apenas um homem”. Então, veio a ideia de realizar *À la vôtre*. Nesta minha segunda animação eu também queria desenhar em perspectiva, esse foi o meu desafio com o filme.

**F.R.S:** Quando vi *Psychoderche* e *À la vôtre* pela primeira vez, achei que o segundo fosse uma história de continuação do primeiro.

**M.A.R:** Sim, também é. Em *Psychoderche* apenas o movimento da animação era necessário, além da trilha sonora que é muito importante no filme. Você não vê o homem, exceto quando ele voa longe. No começo, eu não ficava muito feliz por ser vista como feminista. Pois eu era acusada de não ser capaz de trabalhar com homens, de ter problemas com meu pai, de ser uma lésbica, bem, fui acusada de todos os tipos de coisas por causa de minhas ideias. Porém, depois eu aceitei que eu era feminista e não lutava mais contra isso. Tive problemas com quase todo mundo na época por conta disso. Esse foi o motivo de eu não ter enviado os meus filmes para os festivais. Além disso, meus filmes eram cobijados e distribuídos em vários lugares antes mesmo deles serem acabados e isso era o que eu queria. Eu não queria que meus filmes fossem vistos por festivais e pelas pessoas que os frequentam, porque são sempre as mesmas pessoas que frequentam esses festivais. Eu queria ser mais do que isso. Eu nunca me tornei rica e nunca senti a necessidade de me convidarem para festivais, mas eu tinha dinheiro suficiente para continuar a pagar por meus filmes. Outro motivo que eu e Gerrit fizemos *Pas à deux* foi porque as pessoas me diziam “seus filmes não são mostrados em festivais, você não é capaz de fazer um grande sucesso e de fazer um filme internacional”. Todavia, eu sabia que era capaz se eu quisesse isto. No filme, eu desenhei os homens e Gerrit desenhou as mulheres, foi um tremendo sucesso internacional.

**F.R.S:** E *Pas à deux* acabou ganhando um prêmio, certo?

**M.A.R:** Nós quase fomos nomeados ao Oscar. Porém, os estúdios Disney e Pixar não queriam que nós ganhássemos o prêmio, eles haviam recém lançado *Toy Story* e tentaram ganhar o Oscar com o filme. Eles também falaram que eu havia desenhado o Mickey Mouse sem a permissão deles, por isso não chegamos a ser nomeados, o que foi obviamente ridículo.

**F.R.S:** E qual é a história por trás de *Swiss Graffiti*?

**M.A.R:** Eu conheci Jacqueline Veuve num festival de cinema na Suíça, em Lausana, e logo depois decidimos fazer o filme. Ela tinha alguns grafites e tinha tirado algumas fotos deles. O filme foi todo desenhado com pedaços de giz sobre

uma grande pedra e filmado com uma câmera 35 mm. Foi um enorme escândalo, as pessoas ficaram furiosas, especialmente os ingleses, eles odiaram aquilo. Jacqueline não sabia nada sobre animação e ela teve que aprender, mas nós fizemos a animação juntas.

**F.R.S:** E *Boderline*?

**M.A.R:** *Boderline* foi a primeira vez que tive financiamento para fazer um filme, o que também virou motivo para as pessoas ficarem infelizes comigo. Eu fiz cinco *storyboards*, com diferentes situações sobre o tema da mulher e do trabalho, e o governo escolheu dois deles. O design é de Ellen Meske e foi a primeira vez que trabalhamos juntas. O filme foi muito muito utilizado em discussões sobre mulher e trabalho.

**F.R.S:** E *Long live to the sexual revolution*?

**M.A.R:** Este também foi um dos grandes sucessos entre meus filmes. Nele trabalhei novamente com Ellen Meske e nós o fizemos muito rápido, tivemos apenas um mês para fazer o filme, contando com todo o processo da produção, ideia, storyboard, filmagem entre outros. Tivemos que ficar felizes com o que nós estávamos filmando, pois foi filmado positivo e não havia negativo. Não tínhamos nenhuma chance de alterar nada. Foi um grande escândalo, porque o filme foi exibido na televisão num domingo, em horário comercial. Porém, apesar de ter sido um grande escândalo, todo mundo estava rindo. As pessoas disseram que a cena final era um beijo lésbico.

**F.R.S:** Todas as pessoas que trabalharam com você eram amigos?

**M.A.R:** Sim, nós éramos um grupo formado apenas por mulheres, fazendo um programa de televisão juntas. Nós tínhamos uma hora de programa no domingo à noite, todo mês. A cada dia do programa era uma discussão diferente, mulheres e dinheiro, mulheres e lei, mulheres e igreja... O nome do grupo era *Ot... En hoe zit het nou met sien?*, você irá encontrar mais informações sobre ele no panfleto. Nós

tínhamos esses programas que duraram quatro ou cinco anos. Eu fazia pequenas sequências de animações entre a exibição de cada um deles, algumas vezes eu tinha que fazer duas ou três sequências. Elas eram apenas para acrescentar alguma dinâmica nos programas. Durante as reuniões de produção do programa eu fazia anotações e dois ou três dias depois eu falava com Ellen e Ross, as duas também faziam parte do grupo. Nós fazíamos juntas os *storyboards* com ideias muito pequenas e curtas. Depois desse processo, nós tínhamos apenas três ou quatro semanas para terminar as animações, porque elas tinham que ir para o laboratório para serem editadas. Foi por isso que houve alguns erros na filmagem. Esses erros também foram um dos motivos de eu ter sido acusada de não conseguir animar bem e de não ser capaz de fazer um filme bom. No entanto, eu percebi depois que as pessoas estavam felizes ao dizerem “ela é uma feminista e não é capaz de fazer algo bom e legal”.

**F.R.S:** Qual a história por trás de *Hands Off*?

**M.A.R:** *Hands Off* foi a encomenda mais importante que eu tive do governo holandês. O filme é sobre as casas que abrigam mulheres vítimas de violência doméstica. Eu fui para um desses abrigos e morei nove meses para ouvi-las, conhecê-las e para fazer o *storyboard* junto com elas. Foi muito perigoso, porque havia muitos homens interessados em descobrir o endereço do abrigo para irem atrás dessas mulheres. O local era secreto, eu não era permitida de dizer o endereço e ninguém tinha a permissão de saber onde ficava a casa, porque era muito perigoso. Esses homens, os namorados, os maridos, os pais... eles iriam lá se eles soubessem. Foi muito doloroso e muito difícil. Também tive que fazer uma pesquisa sobre várias histórias de mulheres vítimas de violência doméstica e foi muito triste. O filme foi e é muito muito usado e visto por mulheres em abrigos nos Estados Unidos, no Canadá e em todo lugar. Pesquisei e coletei reportagens sobre violência doméstica nos jornais, fiz uma grande pesquisa, comprei muitos livros.

**F.R.S:** Quando você representou as mulheres nas cenas finais você usou apenas fotografias. Isto foi para protegê-las?

**M.A.R:** Sim. As histórias contadas durante o filme são entrevistas com as mulheres do abrigo, mas os rostos delas nas cenas na verdade não são delas. São das mulheres que apenas trabalhavam lá, como a diretora do abrigo.

**F.R.S:** Qual a história por trás de *All the men are created equal*?

**M.A.R:** *All the men are created equal* foi feito para o Canal 4. Nós éramos um grupo composto por Gillian Lacey, Marju, Christine Roch e eu, cada uma de nós estava fazendo um filme animado sobre o tema mulher e lei. A filmagem foi feita aqui. Eu gosto bastante de fazer as mutações dos personagens e objetos nas animações, elas são minha grande diversão é principal razão pela qual faço filmes. Em *All the men are created equal* nossa produtora, chamada Olie, aparece porque eu gosto bastante de usar pessoas que eu conheço como personagens.

**F.R.S:** E quanto a *Pas à deux*?

**M.A.R:** *Pas à deux* foi bem divertido de desenhar. Gerrit começou a animar alguns personagens através da rotoescopia, mas eu não. Então, ele também teve que animar sem usar a técnica e isto acabou sendo muito bom para ele. Foi bem divertido para mim, porque estava muito longe do *live-action*. Eu desenhei os homens e Gerrit desenhou as mulheres. Contudo, na cena final do filme, eu e Gerrit aparecemos como personagens. Eu odeio desenhar a mim mesma, mas a coisa mais engraçada dessa cena é que Gerrit, era muito mais baixo do que eu (risos). Ele não podia aceitar que eu era mais alta (risos).

### ANEXO 3: Panfleto Monique Renault: l'art émancipé

# Monique Renault

## L'art émancipé

du 15 au 17 mai 2009 • Cinéma 2 • Centre Pompidou



**Bibliothèque**  
 **Centre Pompidou**  
publique d'information

### Séances de l'après-midi

- Samedi 16 mai, à 15h  
Récréations, un bilan illustré des ateliers pour enfants
- Dimanche 17 mai, à 17h  
« Pas à deux », l'histoire du film racontée par ses (deux) auteurs

### Séances du soir

- Vendredi 15 mai, à 20h  
Les films de Monique Renault
- Samedi 16 mai, à 20h  
Collaborations
- Dimanche 17 mai, à 20h  
Carte blanche



Monique la féministe et Gerrit le macho



Une maman et six frères et sœurs

•  
Quand  
j'avais  
douze ans,  
j'ai vu  
un film...



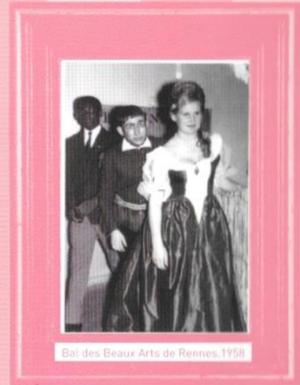
Pâques 1952



•  
Le plus  
important  
après le  
dessin,  
le bateau  
et la pêche !



Paimpont, 1946



Gal des Beaux Arts de Rennes, 1958



## Quand j'avais douze ans

Quand j'avais 12 ans, je crois, j'ai vu, à l'Immaculée Conception de Rennes, un film qui m'a tellement impressionnée qu'il a décidé de mon avenir: *C'est l'aviron* de Norman McLaren. Evidemment, ce nom ne me disait rien. Mais comme il me semblait être dessiné au crayon, cela m'a donné l'envie irrémédiable de faire bouger mes dessins. Pourquoi pas? À 17 ans, je suis donc entrée aux Beaux-arts de Rennes, puis de Paris. À l'époque, il n'y avait -du moins à ma connaissance- pas d'école d'animation en France. Il fallait commencer dans un studio, par le traçage-gouachage, emploi réservé aux filles dans ce temps-là. J'ai donc commencé au « Praxinoscope ». Nous étions trois pour faire *Jeanne Achète*, rubrique hebdomadaire de la consommation. J'y ai appris aussi à jouer au poker. Après un stage à Prague et Gottwaldov chez Karel Zeman, j'ai commencé à voir les choses différemment. De retour à Paris, j'ai fait des génériques pour le cinéma et la télé. Puis à Annecy, mon premier festival, une rencontre, celle de Sarah Mallinson et Peter Földes. Ce festival m'a ouvert les yeux sur la représentation des femmes dans le monde de l'animation. Des gros seins, des bonnes fesses... Ce n'était pas vraiment ce que j'avais envie de raconter. Mai 68, d'autres rencontres et une prise de conscience que si je voulais changer quelque chose, je ne devais compter que sur moi-même. N'ayant pas d'argent, je devais faire court. Mon premier film *Psychoderche* -histoire d'une femme qui se peint les ongles avant de mettre un bon coup de pied au cul d'un homme- fait 1 minute 30. En fait, c'est une bonne école, il faut aller droit au but. Malgré les critiques et sarcasmes de mes collègues et amis mâles, le film fut un grand succès. Marco Ferreri l'a choisi comme première partie de *La Grande bouffe*. Cela ne m'a pas rapporté un rond, mais cela fait quand même plaisir. Je pensais pouvoir faire mon deuxième film avec quelques subsides, comme une pro, comme mes copains animateurs. Les rendez-vous avec les fonctionnaires et les producteurs, je les avais vite, mais c'était pour dîner ou

boire un coup. Un producteur bien connu m'a même un jour appelée, pensant que j'animais les soirées privées... *À la vôtre* s'est donc fait sans argent, le soir. Deux minutes cette fois. Et la même histoire. Succès public, mais question subvention, basta. J'étais devenue « LA féministe ». Cela m'a ennuyée, mais pas longtemps. J'avais fait la connaissance du groupe Musidora et nous avons organisé le 1er festival international de films de femmes, à Paris. Époque riche s'il en fut.

Après un passage à Lausanne avec Jacqueline Veuve, je suis partie pour Amsterdam, ne pensant y passer que quelques mois, c'était en 1976. J'ai rencontré là une société beaucoup plus ouverte -du moins dans l'animation- et un mari! J'ai commencé à travailler avec un groupe de femmes pour la télé néerlandaise. Nous avions une heure par mois en *prime time* le dimanche soir. Le rêve! Je faisais des séquences en animation entre chaque sujet. Enfin, j'ai eu du gouvernement néerlandais une subvention pour réaliser *Borderline*. J'étais devenue une féministe reconnue, invitée dans les festivals, du nouveau pour moi.

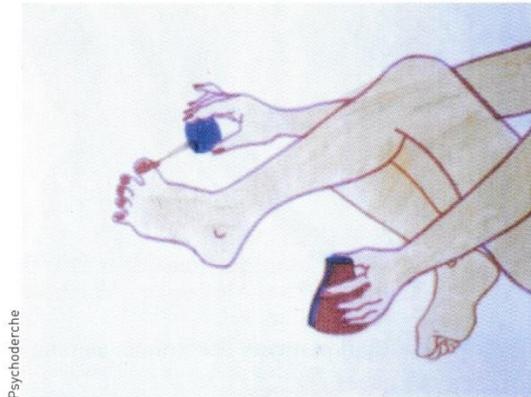
Je veux tout de même remercier tous ceux qui m'ont rendu la vie difficile... Sans eux, je n'aurais sans doute jamais donné de coup de pied... dans la fourmilière!

**Monique Renault**



**Séance du soir**  
**Vendredi 15 mai • 20h**

## Les films de Monique Renault



**PSYCHODERCHE**  
 Réalisation **Monique Renault**  
 Production **Bernard Legargeant**  
 Dessin animé sur cellulo

France  
 1972  
 couleur  
 1'21

Scène de la vie quotidienne matinale, en France ou ailleurs. Après avoir verni ses ongles de pied, une femme se précipite joyeusement sur l'homme de sa vie pour lui botter les fesses. Choisi par le réalisateur Marco Ferreri, le film a été présenté en première partie des séances de *La Grande bouffe*.

**À LA VÔTRE**  
 Réalisation **Monique Renault**  
 Production **Contrechamp**  
 Dessin animé sur cellulo

France  
 1974  
 couleur  
 2'31

Une géante et un mini superman s'ébattent sans complexe jusqu'à ce qu'elle se lasse de son jouet et décide de dissoudre cette petite chose devenue sans attraits dans un verre d'eau.

**SWISS GRAFFITI**  
 Réalisation, animation et production  
**Jacqueline Veuve et Monique Renault**  
 Craie sur pierre

Suisse  
 1975  
 couleur  
 6'

Comment Dieu créa la Suisse à l'image de l'homme et en fit un enfer.



### IN NOMINE DOMINI

Réalisation **Monique Renault** et **Ellen Meske**

Production **Roos Molleman - Vruchtboom**

Dessin animé sur cellulo

L'aliénation sociale des femmes au nom de Dieu.

Pays-Bas  
1982  
couleur  
4'

### WEG ERMEE!

Dehors!

Réalisation **Monique Renault**

Production **Roos Molleman - Vruchtboom**

Dessin animé sur cellulo

Tract contre les armes nucléaires sur le thème d'une chanson populaire néerlandaise, *Bonsoir, Monsieur le Président*, de Boudewijn de Groot.

Pays-Bas  
1982  
couleur  
2'30

### BLIJF VAN MIJN LIJF

Bas les pattes

Réalisation **Monique Renault**

Production **Roos Molleman - Vruchtboom**

Dessin animé sur cellulo, papiers découpés, photos

Conçu pour accompagner les débats dans le cadre d'une campagne institutionnelle de sensibilisation au problème des femmes battues, *Bas les pattes* alterne et mélange séquences animées et entretiens avec des femmes vivant dans des foyers d'accueil.

Pays-Bas  
1984  
couleur  
16'30

### ALL MEN ARE CREATED EQUAL

Tous les hommes sont nés égaux

Série Blind Justice

Réalisation **Monique Renault**

Production **Orly Bat Carmel (Yadin) - Smoothcloud**

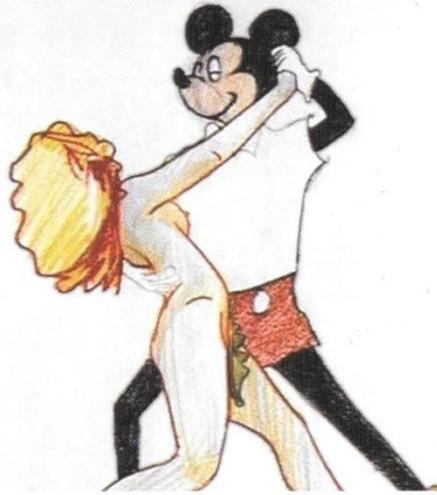
Dessin animé sur cellulo

Enquête sur l'origine aristotélicienne du droit occidental moderne qui a assigné aux femmes un statut de citoyen de seconde classe.

Grande-Bretagne  
1987  
couleur  
6'30



Pas à deux



### PAS À DEUX

Réalisation et animation **Gerrit van Dijk** et **Monique Renault**  
Musique **Wilfrid Snellens** et **Kees van der Vooren**  
- **Skiffle Produkties**  
Production **Cilia van Dijk**, **Gerrit van Dijk**  
et **Monique Renault**

Rotoscope, crayons de couleur sur papier

Au rythme de la java, du tango et de danses plus contemporaines,  
des couples se font et se défont.

À noter. Les deux réalisateurs présenteront le film lors de la conférence du dimanche  
17 mai, à 17h

Pays-Bas  
1988  
couleur  
5'30

### NIKE PRIMAVERA

Réalisation **Monique Renault**  
Production **RC Media Productions**

Crayon de couleur sur papier

Publicité pour la marque de vêtements de sport Nike.

Pays-Bas  
1990  
couleur  
0'15

### LA DONNA È MOBILE

Réalisation **Monique Renault**  
Production **Inge Le Cointre** -  
**RC Media Productions**

Musique **Giuseppe Verdi**

Chanteur **Nicolai Gedda**

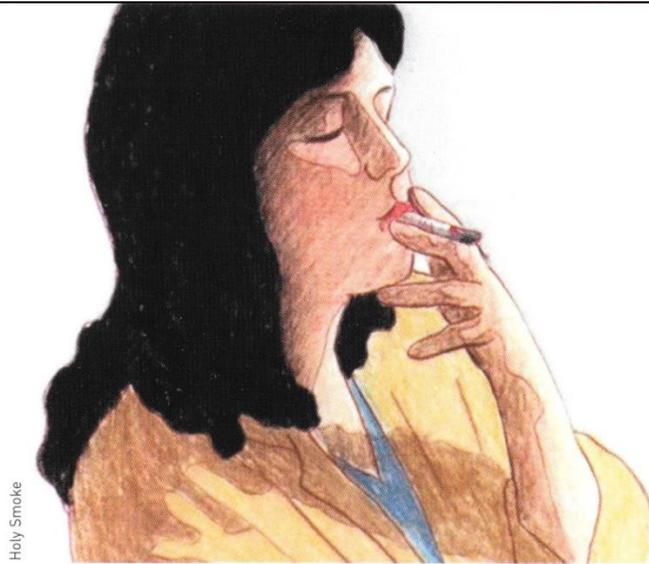
Crayon de couleur sur papier

Sur le célèbre air *La Donna è mobile*

(Comme la plume au vent) de l'opéra *Rigoletto*, des beautés  
langoureuses s'animent dans le style de Botticelli, Matisse,  
Ingres, laissant libre cours à des gestes sensuels et des poses  
sculpturales



Pays-Bas/  
France  
1993  
couleur  
3'40



Holy Smoke

### L'ALLIANCE

Réalisation **Monique Renault**  
 Production **Sarah Mallinson - Pascavision**  
 Encre sur papier  
 Y a-t-il une vie après la séparation ?

France  
 1995  
 couleur  
 2'05

### LES AMBULANTES

Série 850 Moscou  
 Réalisation **Monique Renault**  
 Production **Sarah Mallinson - Pascavision pour Egi**  
 Crayon de couleur sur papier

Russie  
 1997  
 couleur  
 1'10

De nombreuses personnalités du monde de l'animation, dont Monique Renault, ont participé en images aux célébrations organisées pour les 850 ans de la ville de Moscou.

### HOLY SMOKE

Réalisation **Monique Renault**  
 Production **Frans van de Staak**  
 Dessin animé sur cellulo, crayon sur papier, rotoscope,  
 papiers découpés

Pays-Bas  
 2000  
 couleur  
 9'30

Une femme dans la cinquantaine écrit une lettre en rêvant à sa vie passée. Ses souvenirs remontent à la surface au rythme des cigarettes qui partent en fumée.



## Séance du soir

Samedi 16 mai • 20h

## Collaborations ...

### Annecy

En 1967, juste après mon retour de Prague où j'avais fait un stage, Annecy fut en juin mon premier festival et la rencontre avec Sarah Mallinson et Peter Földes. Ils avaient un film en compétition, *Éveil*. Notre amitié fut immédiate et pour toujours. Ce fut la rencontre aussi avec Jimmy Murakami, grand prix avec son film *Le Souffle*, et avec Fred Wolf qui présentait *La Boîte*. Des amis pour la vie. De retour à Paris, j'ai reçu dans mes bras une Thérèse (Tess) de trois ans, la fille de Sarah et Peter, qui est devenue aussi un peu la mienne. Annecy m'a fait aussi rencontrer Jeff Laguionie, Paul Grimault, Jacques Colombat, René Laloux, Jean Rubak et, plus tard, Mose. Nous nous rencontrions souvent au Café de Flore, le vendredi soir pour l'apéro. Topor était là aussi. Je n'avais qu'à écouter... Jean Rubak et moi avons pas mal travaillé ensemble pour Mose, dans un studio avenue de la Grande Armée, dont j'ai oublié le nom, mais ce dont je me souviens, c'est que la proprio nous faisait passer pour ses petites mains, ce qui nous faisait beaucoup rire car personne n'était dupe. J'ai eu aussi la chance de travailler avec le peintre et animateur Jean Vimenet, pour qui j'avais une profonde admiration. Pour tous les animateurs, un festival est une parenthèse dans la vie. Pendant quatre ou cinq jours, on vit à part de sa famille, c'est un moment un peu fou où l'on se jure une amitié éternelle.

### Le groupe des cinq

À Zagreb, en 72, j'ai rencontré Marjut Rimminen, qui m'a ensuite invitée à venir travailler avec elle à Helsinki. Elle m'a fait rencontrer Christine Roche et nous sommes parties toutes les trois faire une virée en Irlande, pour rendre visite à Jimmy Murakami à Dublin. Quelques années plus tard, en 86, Gillian Lacey nous a contactées pour réaliser ensemble *Blind Justice*. Orly Yadin est venue nous rejoindre comme productrice. Nous sommes toutes les cinq toujours amies.

## Amsterdam

En 1975, je travaillais à Paris pour aaa (le studio de J.Rouxel et M.Ponti), avec bonheur, mais bonheur au boulot ne signifie pas bonheur dans le reste! alors pour me changer les idées, je suis partie faire un tour à Amsterdam où Delphine de Purry m'avait demandé de faire de l'animation sur son film *Weird Bird*. Le boulot ne marchait pas trop bien, mais je suis restée aux Pays-Bas où j'avais plus de chance qu'à Paris. J'ai rencontré un groupe de femmes réalisatrices d'une émission mensuelle *Ot... En hoe zit het nou met sien?* Ce qui signifie à peu près «Jeannot... Comment va Jeannette?» Je faisais des interventions en animation pour relancer la discussion. Roos Molleman et Ellen Meske sont venues me rejoindre. Roos et moi avons fondé notre maison de production, Vruchtboom, en français l'arbre fruitier. Certaines de nos interventions ont obtenu tant de succès que des groupes de Néerlandaises, Anglaises et Américaines nous ont demandé d'en faire des films, avec titres et génériques. Certains de ces films furent aussi achetés par Channel 4. Ellen s'est ensuite spécialisée avec succès dans la pâte à modeler... Elle s'était installé un studio dans sa cave... Toutes les deux, nous avons aussi réalisé une série d'ateliers pour la télévision.

## Les ateliers, les enfants, les amis

C'est à ce moment-là que j'ai commencé à faire des ateliers avec Petra Dolleman et Liesbeth Worm. Elles ont également participé à mes films. Les ateliers m'ont fait rencontrer beaucoup d'amis, les enfants, les professeurs et les réalisateurs. En 1987, j'ai fait la connaissance à Annecy de Nicole Salomon. Elle a eu une grande influence sur ma carrière et m'a fait collaborer avec Tania et Edouard Nazarov, entre autres. Tout au long de ces années, Sarah, Tess et moi n'avons cessé de collaborer. Avec Pascal Roulin, elles ont produit *L'Opéra imaginaire* qui reste pour moi une des plus belles productions à laquelle j'ai participé.

M.R.



### ... Avec Moïse Depond, dit Mose

1917-2003

Dessinateur humoriste français formé à l'école supérieure des Beaux-arts de Tours, ce contemporain et ami de Chaval devient illustrateur de presse après la guerre, collaborant à une pléiade de journaux et revues français et étrangers. Il s'essaie avec succès à l'illustration de livres, d'affiches, de cartes postales, travaillant à un rythme effréné. Il fait aussi quelques dessins animés avec la complicité d'artistes animateurs. Vers la fin de sa vie, enfin, il s'oriente vers la peinture.

#### ANIMOSE

Réalisation **Mose**

Musique **J.P. Doering**

Production **Bernard Legargeant**

- **Société générale de production (S.G.P.)**

Dessin animé sur cellulo

La vie rude et cruelle des gens du cirque.

France  
1972  
Couleur  
9'

### ... Avec Peter Földes

1924-1977



Le peintre et cinéaste Peter Földes, né à Budapest, a réalisé l'ensemble de son œuvre filmée (dont une partie seulement est de l'animation) en Angleterre, en France, au Canada et aux États-Unis. À Paris, dans les années 60, il réalise des films expérimentaux pour le service de la recherche de l'Ortf de Pierre Schaeffer. Pionnier de l'animation par ordinateur, c'est au Canada qu'il teste les techniques infographiques pour son court métrage *Metadata* (1971) et surtout *La Faim* (1974), film consacré par le Prix de la critique à Cannes et une nomination aux Oscars.

#### UN GARÇON PLEIN D'AVENIR

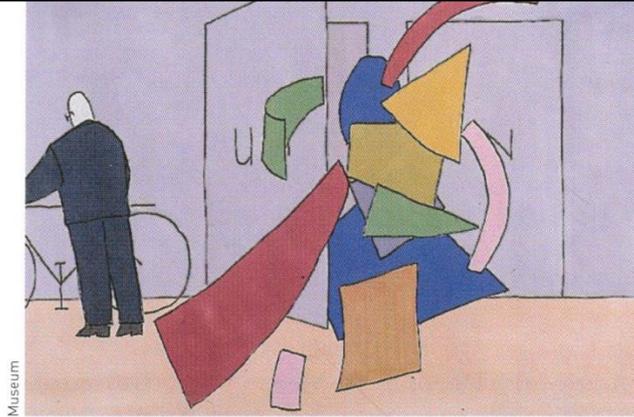
Réalisation **Peter Földes**

Production **Europart**

Crayon sur papier

Un séducteur/destructeur à qui rien ne résiste reçoit un sévère avertissement du ciel.

France  
1965  
Couleur  
7'



Museum

### ... Avec Petra Dolleman

1960



Artiste néerlandaise, elle œuvre depuis 1986 en tant que plasticienne et réalisatrice de films indépendants dans le champ des arts graphiques et du cinéma d'animation sous toutes ses formes. Ces dernières années, elle a expérimenté une collaboration d'un genre nouveau, le spectacle vivant, où elle ajoute une dimension plastique originale aux impressions sonores distillées par les musiciens qui l'entourent.

#### MUSEUM

Réalisation **Petra Dolleman**Production **Nico Crama**- **Holland Animation Foundation**

Dessin animé sur cellulo

Une simple visite au musée peut habiller de couleurs chatoyantes un triste complet gris comme un morne paysage urbain.

Pays-Bas  
1987  
couleur  
3'50

### ... Avec Ellen Meske

1952



Cette Californienne se fait connaître comme illustratrice de livres et de bandes dessinées, avant de s'expatrier aux Pays-Bas et de découvrir le cinéma d'animation. Parallèlement à ses deux courts métrages personnels, elle réalise de nombreux films pédagogiques et des séries télévisées pour les enfants, utilisant une technique qu'elle maîtrise parfaitement: la pâte à modeler.

#### INGEWIKKELD

Bundle of Joy/Bien enveloppé

#### OP TILT

Day Care/Papa au pair

Série Schoon genoeg

House-holding/Entretiens domestiques

Réalisation **Ellen Meske**Production **Phil van der Linden - D.D. Filmproducties**

Pâte à modeler

Les effets pervers du (trop) traditionnel partage des tâches ménagères. Faut-il jeter le bébé avec l'eau du bain ?



Pays-Bas  
1988  
couleur  
1'40/2'52



Capriccio

### CAPRICCIO

Réalisation **Ellen Meske**

Musique **Marcel Baudet** et **Tom Sijmons**

Production **Nico Crama - Holland Animation Foundation**

Pâte à modeler

Trois malicieuses créatures ailées inspirent une jeune fille dans sa carrière musicale avant de l'abandonner. Le soir où elle se produit en public pour la première fois, elles reviennent.

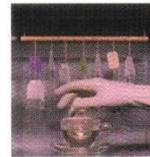
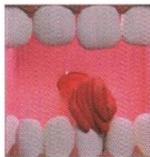
Pays-Bas  
1995  
couleur  
11'46

### ... Avec Liesbeth Worm

1969



Étudiante en art, Liesbeth Worm est très sensible à la présence plastique de ses créations. Très logiquement, elle se spécialise dans l'animation en volume, pâte à modeler et 3D, et travaille pour l'industrie tout en construisant une œuvre indépendante. Son premier film *Tempera* (1994) a été réalisé à l'Institut du cinéma d'animation de Tilburg.



### ROUTINE

Réalisation **Liesbeth Worm**

Conception sonore **Ton Mulders**

Production **Arnoud Rijken** et **Michiel J. Snijders**

- **il Luster Productions**

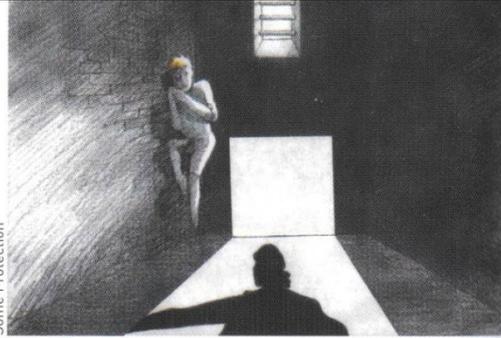
Animation d'objets

Une vision assez dérangement des petits gestes et des objets quotidiens, réduits à leur plus simple expression et doués d'une vie propre.

Pays-Bas  
2001  
couleur  
5'15



Gillian, Orly, Marjut, Monique et Christine



Some Protection

### ... Avec Marjut Rimminen

1944

En Finlande, son pays natal, Marjut Rimminen étudie les arts appliqués et se destine au métier de graphiste. Elle réalise un film publicitaire distingué à Zagreb, qui lui ouvre les portes du studio Halas and Batchelor Animation. Elle s'installe à Londres, d'où elle continue à produire des publicités, une série animée pour les émissions enfantines de la télévision finlandaise, ainsi que des courts métrages personnels.

### ... Avec Christine Roche

1939

Christine Roche vit et travaille à Londres comme illustratrice de presse et de livres, et réalisatrice de films d'animation. Reconnue pour l'importance de son oeuvre graphique, elle développe à côté une activité de conférencière et d'enseignante, notamment au prestigieux Royal College of Art.

#### SOME PROTECTION

Protéger ou se protéger

Série Blind Justice

Réalisation **Marjut Rimminen**Production **Orly Bat Carmel (Yadin) - Smoothcloud**

Dessin animé

D'après l'histoire de Josie O'Dwyer racontée par elle-même, les ravages de l'emprisonnement chez une jeune fille enfermée pour sa « propre sauvegarde ».

Grande-  
Bretagne  
1987  
couleur  
9'

#### SOMEONE MUST BE TRUSTED

À qui se confier

Série Blind Justice

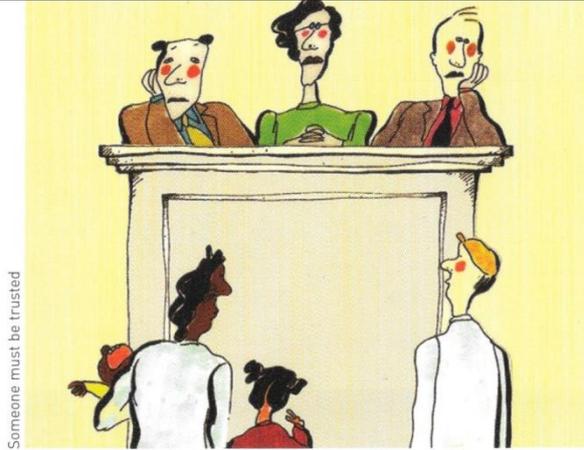
Réalisation **Christine Roche et Gillian Lacey**Production **Orly Bat Carmel (Yadin) - Smoothcloud**

Dessin animé

Trois brèves histoires sur le thème universel de la condition féminine: l'égalité salariale, le viol, le mythe de la vierge et de la putain.

Grande-  
Bretagne  
1987  
Couleur  
5'





### ... Avec Pascal Roulin

1958



Spécialiste des effets spéciaux, Pascal Roulin a débuté sa carrière sur les films de Picha (*Le Big Bang*) à dix-neuf ans. Il vit actuellement à Tokyo et a réalisé depuis 1983 environ deux cents films de tous formats en animation, images de synthèse ou vue réelle, notamment des clips, des publicités et des films en Imax, dont le récent *Space Elevator*. Il a été directeur artistique de la série *Opéra imaginaire* et a participé au projet Hagoromo d'adaptation des contes japonais traditionnels de la région de Fukushima en infographie.

### ... Avec Guionne Leroy

1967



Élève de l'Ensav La Cambre en Belgique, pendant cinq ans, Guionne Leroy réalise et anime plusieurs courts métrages d'animation en volume. C'est son premier film en images de synthèse *Tagada et fugue* (1991) qui lui vaut d'être repérée par le studio Pixar et engagée sur *Toy Story*. Elle rejoint ensuite le studio Skellington pour *James et la pêche géante*, puis Aardman à Bristol pour *Chicken Run*. Après un passage en 2000 par l'école de cirque Circomedia, suivi d'une année entière de voyages autour du monde, elle revient à Bristol et à l'animation traditionnelle.

### LAKMÉ

Série Opéra imaginaire

Réalisation **Pascal Roulin**

Musique **Léo Delibes**

Chanteuses: **Mady Mesplé** et **Danielle Millet**

Production **Sarah, Sue** et **Tess Mallinson** - **Pascavision, Media Investment Club, Ina, Rtbf, S.A. « F3 », Avro**

Images de synthèse 3D

Les sortilèges et les interdits de l'Inde illustrent symboliquement le *Duo des fleurs* de Lakmé.

France  
1993  
couleur  
4'47

**LA TRAVIATA**

Série Opéra imaginaire

Réalisation **Guionne Leroy**Musique **Giuseppe Verdi**Chanteurs: **Chœur de l'Académie Sainte-Cécile de Rome**Production **Sarah, Sue et Tess Mallinson- Pascavision, Media****Investment Club, Ina, Rtbf, S.A. « F3 », Avro**

Pâte à modeler

Sur l'air de *Noi siamo zingarelle*, des petits fours et des crèmes au beurre viennent apporter leurs couleurs et leurs formes rebondies à un gros gâteau un peu sévère.

France  
1993  
couleur  
3'10

**... Avec Sophie Laguës**

1973

À la sortie de ses études de philosophie et de littérature allemande, Sophie Laguës intègre la célèbre école de cinéma de Prague, la Famu puis l'université d'art d'Utrecht aux Pays-Bas. Elle a déjà réalisé plusieurs courts métrages, principalement des films d'animation.

**BARBEE BUTCHER**Réalisation et production **Sophie Laguës**

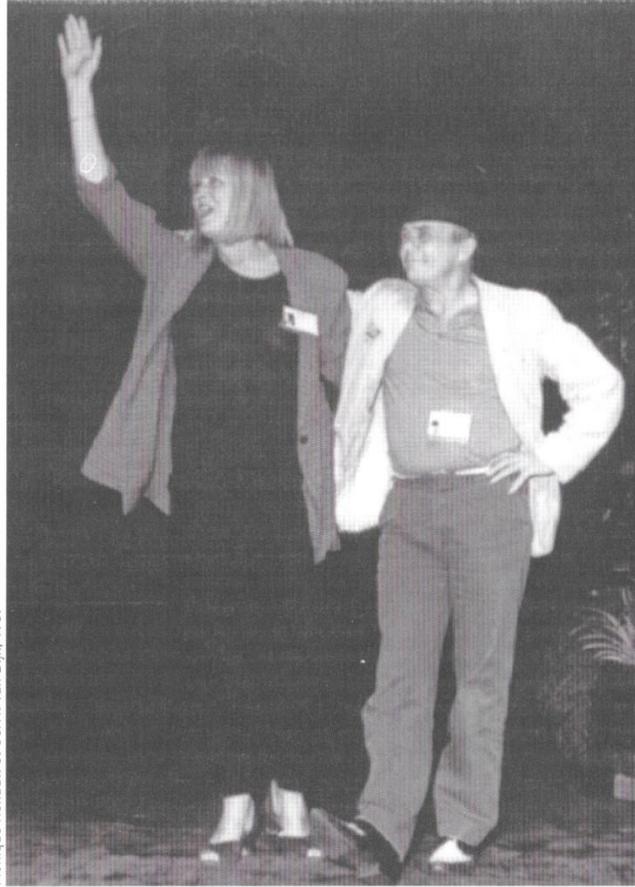
Pâte à modeler

Une créature verdâtre démembré soigneusement une poupée Barbie pour se changer en femme fatale.

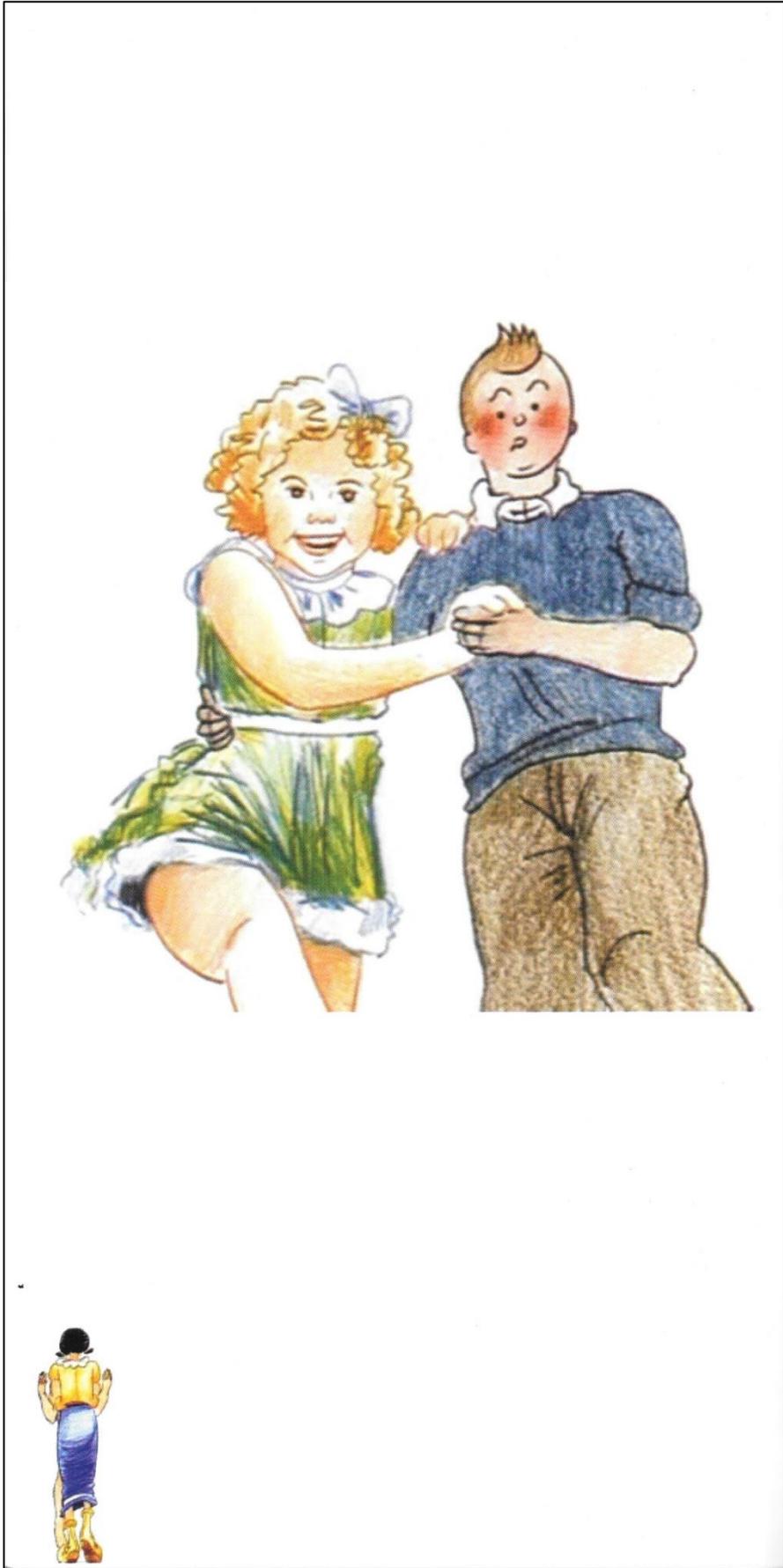
Pays-Bas /  
République  
tchèque /  
France  
2009

Couleur  
1'





Monique Renault et Gerrit Van Dijk, 1989



**Séance de l'après-midi**  
**Dimanche 17 mai • 17h**



## **Pas à deux**

l'histoire du film racontée  
 par ses (deux) auteurs

### **PAS À DEUX**

Réalisation **Gerrit van Dijk** et **Monique Renault**  
 Animation **Gerrit van Dijk** et **Monique Renault**  
 Musique **Wilfrid Snellens** et **Kees van der Vooren**  
 - **Skiffle Produkties**  
 Danseurs **Jacqueline Schröder**, **Wim Schröder**  
 et **Freddy van Rosmalen**  
 Cameraman **Jochgem van Dijk**  
 Montage **Gerrit van Dijk**  
 Mixage **Jan van Sandwijk**  
 Laboratoire **Haghefilm bv**  
 Production **Cilia van Dijk**, **Monique Renault**  
 et **Gerrit van Dijk**  
 Avec l'aide du **Dutch Film Fund**

Pays-Bas  
 1988  
 couleur  
 5'30

Sans une bonne et étroite collaboration entre Monique et Gerrit, le film n'aurait jamais vu le jour. Lorsque Monique la Féministe et Gerrit le Macho ont décidé de faire un film ensemble, il était évident qu'il s'agirait d'un film sur la relation homme-femme en général et sur celle des deux réalisateurs en particulier. Le point de départ était de mettre en perspective les rôles de la femme et de l'homme à travers l'histoire. Nous avons donc choisi la danse comme icône, la forme ultime par laquelle un homme et une femme, par une collaboration coordonnée, peuvent - ou devraient- être égaux. Dans la java, la femme est soumise à l'homme, puis à travers le tango, le rock n' roll, les rôles évoluent jusqu'à la breakdance. Dans le processus créatif, on assiste aussi à une interversion des rôles, Monique ayant dessiné les hommes et Gerrit les femmes.

La collaboration fut aussi complète que possible. Pas de "Pas de deux" après *Pas à deux*.

**Gerrit van Dijk**

## Séance de l'après-midi

### Samedi 16 mai • 15h

## Récréations

### Bilan illustré des ateliers de cinéma pour les enfants

Lorsque Tomas - mon fils - fut en âge d'aller à l'école, nous l'avons mis à Montessori, école où les parents sont invités à donner de leur temps et connaissances aux enfants.

Que pouvais-je donc donner? De l'animation, bien sûr.

Tous les mercredis matin, avec un groupe, nous faisons des folioscopes et autres zootropes, ainsi que du dessin sur film 16 mm, des jouets visuels sans caméras qui sont une bonne introduction au mouvement et à l'imagination. J'ai fait ces ateliers pendant plusieurs années, puis c'est devenu une série télévisée de 10 épisodes, avec la collaboration de Jochgem, mon mari cameraman, et d'Ellen Meske.

La série fut très bien accueillie et vendue à l'étranger.

À la suite de ce succès, on me demanda de diriger des ateliers à Annecy (A.A.A.). Puis, j'ai rejoint avec Petra Dolleman les ateliers de l'Asifa (Association internationale du film d'animation). Le Niaf (Nederlands instituut voor animatie film) m'a aussi soutenue.

Ma philosophie pour ces ateliers a toujours été pratiquement la même: une initiation au mouvement, une initiation à la critique aussi. Nous commençons par montrer aux enfants des films qu'ils n'ont pas l'habitude de voir en leur demandant ce qu'ils en pensent, ce qu'ils en retiennent et la différence entre ce qu'ils ont l'habitude de voir et ce qu'on leur propose.

Lorsqu'ils imaginent une histoire, cela implique une recherche historique, écologique, poétique... Peu importe le sujet, ils apprennent à coopérer, à s'écouter, même à compter... (Combien d'images dans une seconde ?) Ils apprennent aussi la patience. Voir leurs dessins bouger les valorise énormément. La musique joue aussi un rôle très important.

Ces ateliers m'ont donné l'occasion de rencontrer des enfants merveilleux, de la Chine à la Norvège, ainsi que des collègues du monde entier enthousiastes et généreux. Les enfants de huit ans avec qui j'ai commencé à Montessori sont maintenant des adultes et c'est toujours une grande joie d'en rencontrer, au supermarché par exemple, et d'évoquer ensemble tous ces bons moments. Les ateliers, c'est épuisant, mais c'est bien bon quand même!

**M.R.**





Mijn land in Europa, 1989

### TEKENFILM CLUB

Le Club du dessin animé  
Sous la direction d'**Ellen Meske** et **Monique Renault**  
Production **Vpro**  
Atelier réalisé à l'école Montessori d'Amsterdam.

Dans le premier épisode, Flipboek (Folioscopes), des enfants de dix ans expliquent et montrent comment on donne l'illusion du mouvement. Dans le second épisode, Snoepjes (Bonbons), ils filment des bonbons image par image sous la caméra, et parfois les mangent!

Pays-Bas  
1985  
Couleur  
8'

### MIJN LAND IN EUROPA

Mon pays en Europe  
Sous la direction de **Monique Renault**  
Production **Cilia van Dijk**

Dix enfants néerlandais entre onze et quinze ans utilisent diverses techniques d'animation pour parler de leur pays. Douze pays européens ont participé à ce quatrième projet international de l'Asifa Workshop Group.

Pays-Bas  
1989  
Couleur  
3'

### DAAR WAST LAAST EEN MEISJE LOOS

Il était une fois une petite fille futée  
Sous la direction de **Petra Dolleman** et **Monique Renault**  
Production **Vpro**

Cinquième projet international de l'Asifa Workshop Group sur le thème des chansons enfantines. L'atelier néerlandais raconte l'histoire en pâte à modeler et papiers découpés d'une petite fille qui s'embarque pour devenir matelote.

Pays-Bas  
1992  
couleur  
2'

### UNE FONDUE

Sous la direction d'**Édouard Nazarov** et **Monique Renault**  
Production **Ateliers de cinéma d'animation d'Annecy**  
Deux classes de CM2 de Vaugelas (France) et Veyrier (Suisse) animent en dessins et papiers découpés la recette de la fondue savoyarde.

France  
1994  
Couleur  
3'45

Atelier A.A.A., 2000



### AUTANT EN EMPORTE LA GUERRE

Sous la direction de **Monique Renault**

Production **Ateliers de cinéma d'animation d'Annecy**

La guerre, vue à travers les dessins et papiers découpés des élèves de 4<sup>e</sup> du collège Beauregard de Cran Gevrier (Haute-Savoie).

France  
1994  
Couleur  
3'

### OLYMPIC SNOW

Neige olympique

Sous la direction de **Liesbeth Worm**

et **Monique Renault**

Production **Volda/Asifa Workshop Lillehammer**

Deux enfants de dix-huit pays et un enseignant ont été invités aux Jeux olympiques d'hiver de Lillehammer en 1994. Projet international Asifa organisé à l'initiative de la Norvège et coordonné par Gunnar Strom. Les travaux du groupe en pixillation et pâte à modeler ont fait l'objet d'un reportage du Norwegian Film Institute, dont le présent document constitue un extrait.

Norvège  
1994  
Couleur  
5'

### SNEEUW AVONTUREN

Aventures à la neige

Sous la direction de **Monique Renault**

Production **Niaf/Asifa**

Atelier Asifa autour de Jeux olympiques d'hiver de Lillehammer. Pour leur contribution, les enfants de Tilburg (Pays-bas) ont choisi d'illustrer en dessin animé le voyage du bonhomme et de la bonne femme de neige vers Lillehammer.

Pays-Bas  
1994  
Couleur  
3'

### EVEN LUISTEREN

Écoute un peu

Sous la direction de **Liesbeth Worm** et **Monique Renault**

Production **Niaf/Asifa**

Les droits de l'enfant expliqués par des enfants néerlandais à l'aide de dessins, pâte à modeler et papiers découpés. Septième projet international de l'Asifa coordonné par Jessica Langford (Écosse) en collaboration avec l'Unicef.

Pays-Bas  
1995  
Couleur  
5'



### THE SOUND OF ANIMATION

Le son de l'animation

Sous la direction de **Petra Dolleman, Monique Renault,**  
*[et al.]*

Production **Sayoko Kinoshita**

À partir d'un morceau de musique composé par Normand Roger, les stagiaires de treize pays participant à l'atelier laissent libre cours à leur imagination pour marier l'image animée à la musique. Douzième projet international de l'Asifa Workshop Group.

Japon  
2006  
Couteur  
30'



Niaf, 1994

**Séance du soir**  
**dimanche 17 mai • 20h**

## Carte blanche

Bien sûr, cette carte blanche ne pouvait débiter que par le film qui a décidé de mon avenir, *C'est l'aviron*, de Norman McLaren. À l'époque, j'ignorais tout de l'animation, du zoom ou du fondu enchaîné... Mais le fait que le film soit en noir et blanc, comme dessiné au crayon, m'avait complètement bouleversée... Davantage que *Blanche-Neige* ou *Pinocchio*.

J'ai choisi pour ce programme des oeuvres qui m'ont apporté une joie, une admiration intenses, soit par leur poésie (*Satiemania*, *Vaš Puškin*), la complexité de leur scénario (*The Stain*, *Karneval zvirat*), un humour décapant et joyeux (*Life in Transition*, *Ponpon*) et pour leur perfection, tout simplement! (*Il était une fois un chien*, *La Queue de la souris*). Enfin, j'ai ajouté à ma liste le film d'une jeune réalisatrice iranienne, Hoda Masoudi. J'ai vu son film au festival Cinanima, au Portugal. J'ai aimé son sens de l'humour et ai voulu lui apporter mon soutien.

**M.R.**

### Norman McLaren

1914-1987



L'Écossais Norman McLaren, formé à l'école des Beaux-arts de Glasgow, se découvre très tôt une passion pour le cinéma à travers ses plus puissants chefs-d'oeuvre. Encore amateur, il est engagé par John Grierson au Gpo Film Unit de Londres et émigre en Amérique en 1939. Il intègre deux ans plus tard l'Office national du film du Canada, dont il deviendra la figure emblématique. À Ottawa, il réalise cinq films destinés à soutenir l'effort de guerre en peaufinant sa technique personnelle de dessin sur pellicule. Pendant les trente ans et cinquante et quelques films qui vont suivre, il poussera très loin l'expérimentation sur l'image et le son, faisant de chaque oeuvre un laboratoire où s'épanouiront les papiers découpés, les métamorphoses, la peinture et le grattage sur pellicule, la pixillation, les zooms, décadrages et fondus enchaînés les plus fous. Loin de rester un génie solitaire, McLaren a voyagé toute sa vie pour partager ses connaissances avec le monde.





C'est l'aviron

### C'EST L'AVIRON QUI NOUS MÈNE QUI NOUS MÈNE

Série Chants populaires n°6

Réalisation **Norman McLaren**

Interprètes de la chanson **Alouette Quartet**

Production **Office national du film**

Dessins à la gouache et combinaison de zooms successifs

Au rythme d'une chanson populaire canadienne, McLaren invente une nouvelle technique d'animation à base de fondus enchaînés et de zooms successifs qui donnent l'illusion d'une barque avançant vers l'horizon.

Canada  
1946  
Couleur  
3'17

### Zdenko Gašparović

1937

Les voies de l'animation sont impénétrables. Ainsi le scénariste, illustrateur, animateur et réalisateur Zdenko Gašparović, une des étoiles de l'école d'animation de Zagreb, a-t-il commencé par étudier le droit. Ses débuts comme dessinateur/animateur dans le secteur du dessin animé datent de 1957. Il gravit ensuite tous les échelons avant de réaliser ses propres films, *A Dog's Life* (1966), *Umbrella* (1972) et, en 1978, *Satiemania*, une oeuvre d'exception qui reçoit une reconnaissance internationale. Il participe ensuite à de nombreuses productions américaines, canadiennes et allemandes pour la télévision et le cinéma (*Métal hurlant*, *The World of Peter Rabbit and Friends*, *Rugrats*).

### SATIEMANIA

Réalisation **Zdenko Gašparović**

Musique **Erik Satie**

Production **Zagreb Films**

Dessin et peinture animés

Défilé de personnages étranges sur une musique d'Erik Satie. Une beauté graphique inouïe et un style très typé Europe centrale.

Yougoslavie  
(Croatie)  
1978  
Couleur  
14'15

Karneval Zvirat



### Édouard Vassilevich Nazarov 1941



Issu d'un milieu scientifique mais très bon dessinateur, Nazarov entre en 1959 au studio Soyuzmoultfilm où il devient l'assistant de Féodor Khitruk. Très vite, ses films personnels sont remarqués pour leur humour populaire et raffiné, un sens poétique non dénué de réalisme, qui tranche sur la production routinière du studio. Dès le *Petit hippo* (1975) et dix ans plus tard pour *À propos de Sidorov Vova*, satire non déguisée de l'armée, il est mis à l'index par la censure soviétique, qui bloque la diffusion des films. En 1993, il fonde le studio-école Char avec les maîtres du cinéma d'animation russe, Féodor Khitruk, Youri Norstein et Andreï Khrzhanovsky.

### IL ÉTAIT UNE FOIS UN CHIEN

Réalisation **Édouard Nazarov**

Production **Soyuzmoultfilm**

Dessin animé

Il n'est rien qui puisse arrêter un chien lorsque son foyer et sa pitance sont en jeu, pas même de nouer alliance avec son annemi héréditaire, le loup. La vie quotidienne, le folklore, le paysage et l'âme russe sont au coeur de cette histoire de bêtes qui parle aussi beaucoup des hommes.

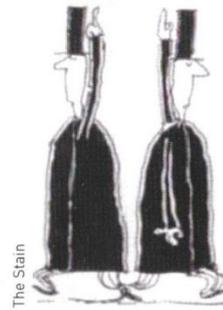
Russie  
1982  
Couleur  
10'36

### Michaela Pavlátová 1961



Cette illustratrice et réalisatrice tchèque, issue de l'Académie des arts de Prague, a réalisé depuis la fin de ses études treize courts métrages d'animation qui ont été distingués dans les festivals internationaux, comme *Reci, reci, reci* (*Des mots, rien que des mots*) nominé aux Oscars en 1993 et *Repete* qui a reçu un ours d'or à Berlin en 1995. À la fin des années 90, elle part pour San Francisco rejoindre l'équipe du studio Wild Brain Inc. qui produit des dessins animés pour le cinéma, la télévision et, bien sûr, l'industrie. De retour à Prague quelques années plus tard, elle réalise sur place un premier long métrage en vues réelles, *Neverne hry* (2003), tout en continuant à produire des œuvres animées et à donner des cours sur le cinéma d'animation dans les écoles d'art de la ville et à l'école de cinéma Famu.





### KARNEVAL ZVIRAT

Le Carnaval des animaux

Réalisation **Michaela Pavlátová et Vratislav Hlavaty**

Musique **Camille Saint-Saëns**

Production **Negativ Film Productions**

Dessin animé

Le carnaval des animaux inspiré de la musique de Camille Saint-Saëns, avec un je-ne-sais-quoi de très libre et déluré.

République  
tchèque  
2006  
Couleur  
11'

Sur **Marjut Rimminen** et **Christine Roche**, voir p.12

### THE STAIN

La Tache

Réalisation **Marjut Rimminen, Christine Roche**

Production **Orly Yadin - Smoothcloud Productions**

Dessin animé, marionnettes, pixillation

Version anglaise non sous-titrée

L'atmosphère irrespirable d'une maison ordinaire où la vie de famille s'apparente plus à une punition qu'à une récompense. Thriller domestique noir et dérangeant, inspiré par un faits divers tragique: le suicide de deux jumeaux octogénaires.

Grande-  
Bretagne  
1991  
Couleur  
11'

### Fabien Drouet

1969



Scénariste, directeur de la photo et réalisateur, Fabien Drouet se fait connaître dans le milieu de l'animation avec le court métrage *Ponpon* (1999), qui reçoit un accueil favorable dans les festivals et est nommé pour le Cartoon d'or 2000. Un spécial TV de 26 minutes sur un scénario de Jean-Luc Fromental redonne vie cinq ans plus tard au gentil canin, dont les aventures se poursuivront dans une série de 52 épisodes de 3 minutes 30 en cours de production pour France 3.

### PONPON

Réalisation et scénario **Fabien Drouet**

Musique **Stpo**

Production **Jean-Pierre Lemouland - JPL Films**

Pâte à modeler

Avant de passer sous les roues d'une voiture, le bon chien Ponpon revit son existence.

France  
1999  
Couleur  
5'20"

Life in Transition



### Oksana Leontievna Cherkassova

1951



Formée à l'Institut d'architecture de Sverdlovsk (section Design) et au studio-école Char, Oksana Cherkassova a réalisé depuis 1981 plusieurs courts métrages pour le studio de Sverdlovsk (*Les Bains de Nyurka* en 1995, *L'Homme de la lune* en 2002). Elle a aussi collaboré à divers projets collectifs (*Les Contes du vieux piano* avec Vladimir Petkévitich en 2006) et a montré ses talents d'animatrice sur les oeuvres de ses collègues.

### VAŠ PUŠKIN

Votre Pouchkine

Réalisation **Oksana Cherkassova**Scénario **Irina Margolina**Musique **A. Gushchenkov**Production **Studio-école Char, Sverdlovsk Animation Studio "A-Film"**Russie  
1999  
Couleur  
8'57

Tout le monde en Russie a une histoire à raconter sur le grand poète Alexandre Sergueïevitch Pouchkine.

### John R. Dilworth

1963



Fondateur du studio new-yorkais Stretch Films, John Dilworth s'est attaché la clientèle de la majeure partie des chaînes de télévision américaines généralistes (Cbs, Fox) ou thématiques (Nickelodeon, Mtv) pour lesquelles il crée des clips, publicités et séries animées. Il est aussi l'auteur de treize courts métrages indépendants, dont l'irrévérencieux *The Dirty Birdy* (1994), qui l'a fait connaître.

### LIFE IN TRANSITION

Réalisation et animation **John Dilworth**

Direction artistique

et mise en couleurs **Andrew Covalt**Effets spéciaux **Thomas Bayne**Musique **Masami Tomihisa**Production **Stretch Films**Etats-Unis  
2005  
Couleur  
4'

Loin du style graphique cartoonesque qui caractérise l'oeuvre de John Dilworth, mais non sans humour, ce dernier film est une réflexion poétique et philosophique sur le caractère éternel de la vie, traitée à la manière fulgurante de Dali et des surréalistes.



Hezaro vek shab

### Hoda Masoudi

1979



Réalisatrice iranienne diplômée en arts graphiques et animation. Elle s'est formée au design graphique, à l'illustration et au Storyboarding. *1001 Nuits* est son premier film.

### HEZARO VEK SHAB

1001 Nuits

Réalisation, scénario, animation, décors,

production **Hoda Masoudi**

Musique **Ehsan Khezrlou**

Papiers découpés

Une relecture malicieuse du plus célèbre conte des Mille et Une Nuits.

Iran  
2008  
Couleur  
5'40

### Benjamin Renner

1984



Après ses études secondaires, Benjamin Renner suit une classe préparatoire aux écoles d'art, puis rejoint les Beaux-arts d'Angoulême où il obtient un diplôme dans la section Bande dessinée. Il entre alors à l'École de réalisation du film d'animation La Poudrière où il réalise *Le Corbeau voulant imiter l'Aigle* (film d'une minute), *Le Plus gros président du monde* (film de commande pour la chaîne TV Canal J) et *La Queue de la souris*, son film de fin d'études. Il participe actuellement à l'adaptation en long métrage animé de la série d'albums *Ernest et Célestine*.

### LA QUEUE DE LA SOURIS

Réalisation **Benjamin Renner**

Création sonore **Christophe Héral**

Production **La Poudrière**

Papiers découpés sur ordinateur

Fable animalière mettant en scène une petite souris blanche délurée et un gros lion noir bouffi d'orgueil sur le thème classique de la victoire de l'intelligence sur la force. Ce film de fin d'études de l'école de La Poudrière à Valence a reçu le Cartoon d'or 2008, une des plus hautes distinction pour les courts métrages d'animation.

France  
2007  
Couleur  
4'09



Monique Renault. Peinture



## Tout Monique Renault en quelques dates

(et beaucoup de voyages)

Naissance à Rennes (Ile-et-Vilaine)

1960-1964

Études aux Beaux-arts de Rennes et de Paris

1965-1966

Traceuse-gouacheuse au Praxinoscope, Paris

1967

Bourse d'études à Prague et à Gottwaldov (République tchèque). Réalisation du générique de *L'Écume des jours*, film de Charles Belmont, d'après Boris Vian

1968-1969

Divers génériques pour l'Ortf (*Voilà, Midi Magazine, Arcana, Dossiers ouverts*). Rencontre avec Sarah Mallinson et Peter Földes

1970

Réalisation du générique de *Souvenirs d'avenir* de Jean-Marie Perier pour la fondation Maeght

1970-1971

Séquences d'animation pour le Centre national d'information pédagogique. Réalisation d'*El condor pasa* avec Sarah Mallinson. Assistante de Peter et Sarah pour diverses publicités

1971

Réalisation d'un premier film indépendant, *Psychoderche*

1972

Animatrice sur *Animose* réalisé par le dessinateur Mose

1973-1976

Animatrice au studio aaa de Marcelle Ponti et Jacques Rouxel

1974

Générique de *Trompe-l'oeil*, film de Claude d'Anna

1973-1974

Réalisation d'un deuxième film indépendant, *À la vôtre*.

Rencontre avec Jacqueline Veuve

1975

Co-réalisation de *Swiss graffiti* avec Jacqueline Veuve

1976

Émigre aux Pays-Bas

1977

Réalisation de *Salut Marie*, produit par Nico Crama

1978

Intègre l'équipe de *Ot...en hoe zit het nou met Sien?*

Rencontre avec Ellen Meske et Roos Molleman

1981

Réalisation de *Borderline 1 et 2*

1982

Réalisation de *Weg Ermee!*

1983

Co-réalisation de *Long live the Sexual Revolution* avec Ellen Meske

1984-1985

Réalisation de *Blijf van mijn lijf*

1985-1986

*Tekenfilm Club*, film d'atelier en co-réalisation avec Ellen Meske et Jochgem van Dijk pour Vpro Tv

1987

*All Men are created equal*

1987-1988

*Pas à deux*, co-réalisation avec Gerrit van Dijk

1989

Interview de Paul Driessen pour son film *De Schrijver en de dood*, production Vpro Tv

1989

Animation de séquences pour *Likestilling*, réalisé par Gerding Polden (Norvège)

1990

Interview de Shamus Culhane et Børge Ring pour Vpro Tv

1990

*Primavera*, publicité Nike

1992-1993

*La Donna è mobile*, segment de la série *Opéra imaginaire*

1994

*No more Aids*, pour International Animation Library, Japon

1995

*L'Alliance*

1998

*Les Ambulantes*, séquence pour les 850 ans de la ville de Moscou

1998-2000

*Holy Smoke*

2000

Animation pour le documentaire *Bretagne, terre de lumières*

2002-2007

*Contes traditionnels de la région de Fukushima*: séquences d'animation pour Fukushima Tv et Tpo Japon**Ateliers et masterclasses**

Amsterdam (Asifa), Pays-Bas

Annecy (studio A.A.A.), France

Auch, France

Le Caire, Égypte

Čakovec, Croatie

Cambridge, Angleterre

Espinho, Portugal

Farnham, Angleterre

Hilversum, Pays-Bas

Kabelvåg, Norvège

Lillehammer (Asifa), Norvège

Metz, France

Monodendri (Animart 07), Grèce

Moscou, Russie

Rennes, France

Røros, Norvège

Rouen, France

De St Petersburg à Moscou, Russie

Svolver, Norvège

Tainan, Taiwan

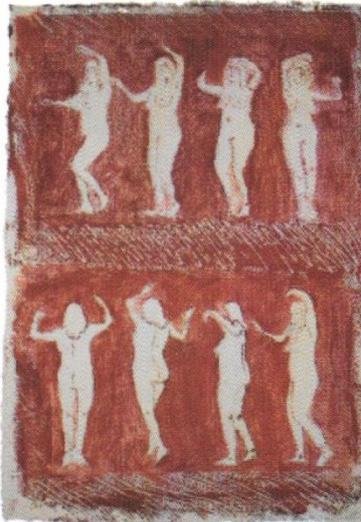
Taichung, Taiwan

Taipei, Taiwan

Tilburg (Niaf), Pays-Bas

Tromsø, Norvège

Volda, Norvège



Monique Renault. Peinture

Mon premier merci va aux organisateurs de la Bpi-Centre Pompidou, du Niaf et de l'Institut néerlandais de Paris, qui ont eu la merveilleuse, inattendue et incroyable idée, saugrenue -du moins pour moi- de ce programme.

Merci à Jacqueline, Ellen, Roos, Gerrit et Cilia, merci à Sarah, Tess, Christine, Petra, Liesbeth, Marijke et Inge. Merci à Édouard et tous les autres, celles et ceux qui m'ont supportée, dans tous les sens du mot. Merci aussi à celles et ceux qui m'ont mis des bâtons dans les roues, c'est bon de savoir qu'on ne plaît pas à tout le monde.

Des mercis spéciaux à Nicole Salomon qui m'a introduite auprès des Ateliers Asifa, et à Marcelle Ponti qui a cru en moi...

Évidemment, un merci spécial à ma famille, Jochgem et Tomas, Anne et Thierry Viel.

#### **La Bpi remercie**

Jacques Colombat  
 John Dilworth et Maria Ulacia  
 Uta Gildhuis, Negativ Film Productions  
 Sarah Mallinson  
 Hoda Masoudi  
 Jean-Philippe Raïche, Centre culturel canadien  
 Camille Raulo, JPL Films  
 Christine Roche  
 Pascal Roulin  
 Nadia Talah, A.A.A.  
 Annick Teninge et Véronique Fournier, La Poudrière  
 Gerrit van Dijk  
 Tomas van Dijk  
 Jacqueline Veuve  
 Danielle Viau, Office national du film  
 Andrijana Vidacek, Zagreb Film  
 Anne et Thierry Viel  
 Orly Yadin, Yadin Productions





Le Praxinoscope, 1963

Traceuse-gouacheuse à Paris

**Je cherche un mur pour pleurer, créer etc.**  
*Swiss Graffiti*



La pêche en famille!

LE BONHEUR!

**Les graffiteuses ont encore frappé**  
*Swiss graffiti*

Une personne à qui je veux dire ma reconnaissance, c'est le docteur Cathala. Dans les années 50, à Rennes, ce bon docteur (qui nous faisait passer la visite médicale à L'Immaculée Conception, nous faisait tousser et respirer en collant son oreille sur notre dos) ce bon docteur donc, avait fondé "le ciné-club des jeunes". Tous les jeudis après-midi, nous faisons la queue devant le cinéma pour voir des films. Après chaque séance, nous avions droit à une discussion. Les bonnes soeurs n'aimaient pas cela du tout. Nous étions garçons et filles ensemble... Que d'émotions... Je pense que ces séances ont ouvert une fenêtre pour beaucoup d'enfants. En tous cas, pour moi, c'est sûr. Je savais qu'il y avait autre chose, ailleurs. Alors, à tous les docteurs Cathala du monde qui sont allés avec leurs camionnettes, leurs écrans, leurs bobines de films -maintenant des cassettes ou des dvd- par les chemins et ont ouvert leurs cinémas aux enfants et grands enfants, merci.



Manifestation organisée par  
 La Bibliothèque publique d'information  
 Pôle Action culturelle et communication  
 Service Audiovisuel  
 et  
 le Nederlands Instituut voor Animatiefilm (NIAF)

Avec le soutien de l'Institut néerlandais  
 et de l'ambassade des Pays-Bas en France

Conception et réalisation  
**Monique Renault**  
**Arlette Alliguié**  
**Harry Bos**  
**Ton Crone**  
**Mette Peters**

Textes  
**Monique Renault**  
**Gerrit van Dijk**  
**Arlette Alliguié**

Bande-annonce  
**Monique Renault**  
**Anne et Thierry Viel**  
**Sophie Francfort**

Projections  
**Pierre Dupuis**  
**Bernard Fleury**

Service Communication  
**Cécile Desauziers**  
**Carole Alter**  
 Tél. 01 44 78 40 24  
 Courriel [cecile.desauziers@bpi.fr](mailto:cecile.desauziers@bpi.fr) / [carole.alter@bpi.fr](mailto:carole.alter@bpi.fr)

Plein tarif : 6 euros  
 Tarif réduit : 4 euros  
 Gratuit sur présentation du laissez-passer du Centre Pompidou  
 Entrée libre le dimanche 17 mai, à 17h (conférence)

## ANEXO 4: Escritos de Monique Renault enviados via email.

you make me thinking a lot, and I have to go back to my childhood... As I told you, I am the youngest of 7 children. I came few years after the others. They formed a group and I was quite alone. Also, I was different. I always have been different. At school, they said I was an "original"... good in writing stories, but very bad in everything else! I never thought there was something wrong with me, but I knew I was different. At 16.17, years old, going to parties, boys did not invited me, because it was said I was stupid! Even it made me sad, I knew in myself I had to go away, my life was and had to be somewhere else. Why? Because "I was different". I was more beautiful than the others, more talented... At the academy in Rennes, I also was very alone, had to face jealousy of the others. I did my exams in 2 years instead of 3, and became n.º 2 of national exam! the no 1 was a boy!

My only wish was to make my drawings <sup>②</sup>  
 moving (as I told you earlier!). I went to  
 Paris to study painting at Nat Art School.  
 and after 2 years I had the opportunity to  
 start animation in a small studio  
 "Le Praxinoscope." I knew nothing about  
 animation and at that time, there was  
 no school in France. My great chance was  
 that we were only 3. François Lecat,  
 Alain Schrimpt, and I. François was  
 animating, Alain shooting and I started  
 by inking and painting. But very quickly  
 I could do very simple animation, some  
 cycles also, and assist with shooting. We  
 were doing a T.V program called "JEANNE  
 ACHETE" ones a week, on Monday. About  
 2.3', not for children, but for consumers.  
 What to buy, what to look for... Informa-  
 tive program. I learned a lot. Never,  
 or François or Alain had shown any  
 form of sexism or chauvinism. After 2  
 years working with them, I went to  
 Prague (cs), I had a scholarship. People  
 in the studios were also very friendly  
 and I can't remember any one having  
 a hard to curious of my anatomy!

It does not mean I had no proposition,  
 but I could say No... or yes, if I wanted!  
 When I came back, I started to make some  
 titles for T.V and a big offer came, in  
 Cinemascope the animated title for "L'Écume  
 des jours". After a book from Boris Vian.  
 Very famous. My title was a success.  
 Unfortunately I can't show it to you,  
 because the film is in possession of a  
 distributeur making a lot of problems.  
 I have a 7mm/m color, but it's now in  
 the archives of the Film Museum here.  
 I tell you all this, because I want to say,  
 I was working quite alone, mainly at  
 home, and was not confronted to sexism  
 too much. It came when I wanted and  
 started to make my own films. Then, I  
 was confronted to sexism and machism.  
 I understood what it meant. But I was  
 a fighter! Not only for me but for my  
 sisters in films! I never wanted to  
 work in a big studio. I was not able!  
 And in that time, I was asked to  
 animate short things, I could do alone.

Now, I remember I was asked to animate some items about géographie, Sociologie, for the CNRS, for teachers (ironic!), and I loved it, because it was abstract, graphic, and I had to understand and learn!

It was very pleasant and successful! I had forgotten! But I could do it alone, and because of that, I was asked to work as freelance for the wonderful AAA studios in Paris. They were doing educational. They were very famous. The director Jacques Rouxel made a successful serie "Les Shaddaks." You should look on Google. I became chief animator, but we were only 4, 5, 6 persons. We all were very good friends. The studio helped me to make my films. I could not get any subvention (because I was a girl!). Having work with AAA permitted me to pay myself for the films.

I already told you quite a lot about these periods, I think!

You see, I was different! I think I still am now...

⑤

About animation is for children?  
Yes! I have heard that so many  
time!

Most people have no idea of what is  
independent animation. What you  
heard is..."but it's a lot of work! so many  
drawings!" People know about computers  
and do not understand the process of  
animating on paper!

Actually everything has to be made by  
computer... Pencils, painting? Never heard.  
By the way, I heard it's rather difficult  
how to find someone able to trace and  
paint!!!

X X X . M.

**ANEXO 5:** Fotografia do grupo *Ot... En hoe zit het nou met sien? (Jeannot... Comment va Jeannette?)*



**ANEXO 6:** Fotografia do equipamento utilizado pela artista. Suporte para câmera feito por seu marido, com peças achadas na rua.

