

Felipe de Castro Ramalho

Cinema de Animação:
Filmes e Metáforas para Crianças e Adultos

Universidade Federal de Minas Gerais
Escola de Belas Artes
Mestrado em Artes
2014

Felipe de Castro Ramalho

Cinema de Animação:
Filmes e Metáforas para Crianças e Adultos

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Artes.

Área de Concentração: Arte e Tecnologia da Imagem.

Orientador: Maurício Silva Gino

Belo Horizonte
Escola de Belas Artes /UFMG
2014

Ramalho, Felipe de Castro, 1984-
Cinema de animação [manuscrito] : filmes e metáforas para
crianças e adultos / Felipe de Castro Ramalho. – 2014.

175 f. : il.

Orientador: Maurício Silva Gino.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais,
Escola de Belas Artes.

1. Animação (Cinematografia) – Teses. 2. Metáfora – Teses.
3. Dia & Noite – (Filme) Teses. I. Gino, Maurício Silva, 1966-
II. Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes.
III. Título.

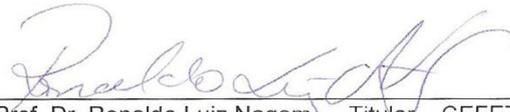
CDD: 778.5347

Assinatura da Banca Examinadora na Defesa de Dissertação do aluno **FELIPE DE CASTRO RAMALHO** Número de Registro **2012753285**.

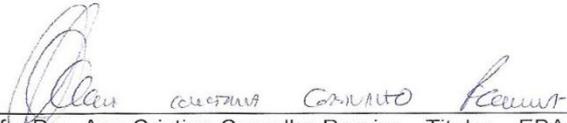
Título: **“Cinema de Animação: Filmes para Crianças e Metáforas para Adultos”**



Prof. Dr. Maurício Silva Gino – Orientador - EBA/UFMG



Prof. Dr. Ronaldo Luiz Nagem – Titular – CEFET



Profa. Dra. Ana Cristina Carvalho Pereira – Titular – EBA/UFMG

Belo Horizonte, 25 de Agosto de 2014

DEDICATÓRIA

A concretização dessa etapa só foi possível graças ao alicerce familiar de amor, carinho, compreensão, apoio, incentivo e educação que recebi e que sempre me ajudaram na construção dos degraus dessa árdua caminhada.

Por isso, dedico não apenas este trabalho, mas a minha eterna gratidão:

A meu pai Reginaldo Ramalho,

À minha mãe Vânia de Castro Ramalho,

À minha irmã Nathalia Priscila de Castro Ramalho,

À minha afilhada e sobrinha Jennifer Camilly Ramalho.

E especialmente, à memória daquela que sempre vai estar presente nas minhas lembranças e recordações, como exemplo e lição de vida, de alegria e de otimismo, a sempre querida vovó Nina (Maria do Carmo Viera de Castro).

Meu amor por vocês é “Ao Infinito e Além”!

AGRADECIMENTOS

Este é o momento em que rememoro todas as pessoas, que de certa forma contribuíram não apenas para a realização dessa pesquisa, mas que também me ajudaram, incentivaram e acreditaram nos meus maiores sonhos e desejos.

Primeiramente agradeço a Deus que nunca me abandonou, sendo sempre meu amparo e meu refúgio em todos os momentos da minha vida.

A meu Pai, que desde o início, ainda na primeira etapa do processo seletivo do mestrado, acreditou na minha conquista. E com um singelo abraço e um beijo me deu o incentivo necessário para as demais etapas da seleção.

À minha Mãe, que mesmo passando por momentos tão difíceis e delicados durante esses dois anos, sempre se preocupou com o andamento do meu projeto, e de uma maneira ou de outra, ajudava-me e apoiava-me como podia.

Ao Doutor Maurício Gino, meu orientador, pois graças a sua direção, a pesquisa pôde ganhar os contornos necessários para a sua realização e conclusão.

À minha tia e madrinha Rosália Ramalho, que me adotou como afilhado desde muito novo, e sempre me tratou com muito carinho e respeito, e nunca tive a oportunidade de lhe agradecer por esse zelo, que é de suma importância para mim.

À Jennifer Camilly que através das suas observações e questionamentos com os filmes animados, me faz enxergar o mundo com os olhos de uma criança e mais que isso, me dá ideias para futuras pesquisas na arte da animação.

À minha irmã Nathalia Priscila pelo carinho e principalmente pelo amor fraterno, sincero, leal e sempre presente.

Ao grande Mateus Fontes que me fez aplicar ao pé da letra, a expressão: “Mente sã, corpo são”. Agradeço-lhe pelas orientações coerentes dos exercícios físicos, que resultaram no trabalho para o corpo e a mente saudável. E mais que isso, a amizade sincera e verdadeira que se firmou na academia, que foi além dela. E melhor que começar uma amizade na academia, é poder ganhar a afeição e confiança da família inteira. Obrigado Márcio Oliveira, Zila Fontes e Márcio Fontes.

Aos meus queridos primos: Weverton de Castro, Thati Castro, Ernany Castro, Nayara Paula Ramalho, Thiago Henrique (Bambolim), Farley de Castro, Wallison de Castro e Melissa Aparecida, que são mais que primos e amigos – são quase irmãos, sempre tão carinhosos e prestativos. Tenho um apreço sem tamanho por vocês e sei que a recíproca é verdadeira.

Na vida têm momentos em que você precisa ser forte, ser o alicerce para outras pessoas, mas chega uma hora que você não aguenta e precisa desmoronar, e por isso Kévia Carolina, obrigado por ser meu suporte nesses momentos e, principalmente por me ajudar a me reconstruir.

Ao meu Tio Alex Ramalho, a quem sempre serei grato pela confiança depositada, pois graças a ele pude conquistar outros ares e espaços.

Ao meu Tio Zezé, que também confiou em mim e graças a ele pude adquirir vários livros para a pesquisa e para a minha biblioteca pessoal.

Aos meus tios e tias que sempre se preocuparam comigo, entenderam meus momentos de ausência, e jamais alteraram o carinho e a atenção para comigo. Às tias: Maria José (Marinha), Wliete, Rosalmira, Rejane Ramalho, Marlene, Maura, Silene, Kátia e Adriana Braga e os tios Wellington, Wederson (Neném), Maurício Firmino e Zico Ramalho.

Aos grandes queridos amigos: Lucas Fernandes, Guih Santos, Rodrigo Pena e o Weverton Bicalho; as inesquecíveis Sapohas, Eduarda Oliveira e Renata Keley; e a pequena raposinha Ariana Costa, que não apenas proporcionaram momentos de muita diversão, em meio a todo *stress*, mas também foram confidentes, conselheiros e companheiros.

Aos amigos Reberth, Eder Saraiva e Ditto (Reidner Moura) que foram tão presentes, prestativos e reconfortantes no princípio do processo. Ditto muito obrigado pelos diversos xerox's disponibilizados para as disciplinas.

Aos amigos da graduação Ana Adélia, Lucas Nolasco e a Marcela Leite que mesmo após o término da faculdade, sempre abonamos um jeito e conseguimos manter a presença e a amizade, sincera e verdadeira.

Aos amigos e também mestrandos Danilo Aroeira e Lia Sipaúba pelas experiências compartilhadas e as novas descobertas nesse período. E especialmente à Marina de Moraes pela presença cativante e encorajadora nos momentos de medos e aflições do percurso do próprio mestrado, e pela alegria e disposição nos momentos de pândegas (a calourada da EBA que nos diga). Espero muito, que a amizade construída com vocês possa permanecer muito além destes momentos.

Às mestras da graduação Nelma Costa e Daniela Giovana, que mais que incentivar para a continuidade na vida acadêmica, foram de grande auxílio para a construção do pré-projeto e serão sempre lembradas como exemplos de exímios professores e verdadeiros mestres.

Ao Doutor Luiz Nazario pelo conhecimento compartilhado durante a disciplina de Cinema Catastrófico e as várias indicações bibliográficas.

À Sandra Faria Novais, por se disponibilizar na correção deste trabalho. As suas dicas e sugestões foram de suma importância para a finalização da pesquisa.

À Dôra Aguiar e a Kelly Aguiar que se prontificaram com muita gentileza e bom grado na tentativa de escolhermos as escolas para o estudo de recepção com as crianças e adultos.

À escola Sesi Emília Massanti e a Saryta Guanais que foram de amplo auxílio e suporte no estudo de recepção com as crianças.

A todos os participantes da pesquisa que disponibilizaram um tempo e ofereceram uma contribuição, dando seu ponto de vista sobre o cinema de animação.

À Capes e à UFMG pela oportunidade e o subsídio necessário para a concretização da pesquisa.

À Zina e à secretária da pós-graduação da Escola de Belas Artes da UFMG pela educação e gentileza em dissuadir sempre as dúvidas dos alunos.

Agradeço também aos amigos e colegas Alex Grey, Debora Sousa, Landry Lacerda, Leonel Cardoso, Larissa Freitas, Leidiane Tavares, Priscila Damasceno, Vanda Maria e Yara que se preocuparam comigo e com o andamento da pesquisa.

Enfim, a todos vocês deixo meu muito obrigado, por todo o apoio e as contribuições nesses momentos.

“A animação é a arte das artes, mas que ainda resta descobri-la.”
Jean Cocteau

RESUMO

A pesquisa “Cinema de animação: Filmes e Metáforas para Crianças e Adultos” tem o intuito de investigar a utilização de metáforas no cinema de animação e suas representações e percepções pelos diversos públicos. Para explanar este objetivo foram destacadas cinco trajetórias. Primeiramente, através da revisão da literatura, é caracterizada a metáfora e sua aplicação na linguagem e no cotidiano, com ênfase principalmente nos conceitos sobre o tema abordado pelos autores George Lakoff e Mark Johnson, juntamente com a identificação da metáfora, sua aplicação no cinema e, posteriormente, o seu uso ao longo da história do cinema de animação. Em seguida, é apresentada a análise da narrativa cinematográfica do objeto desta pesquisa, o curta-metragem de animação *Dia & Noite* (*Day & Night*, 2010) dos estúdios da *Pixar Animation*, com suas possíveis implicações ao uso das metáforas, salientando que a interpretação das metáforas do curta animado é baseada no estudo de metáforas de outros autores. Logo depois, vem o relato do processo da coleta de dados referente ao estudo de recepção com as crianças e com os adultos, averiguando nesses grupos o objetivo proposto pelo trabalho. Por fim, a análise e discussão dos resultados do estudo de recepção quanto à percepção da metáfora com os entrevistados.

Palavras-chave: Metáforas; Cinema; Cinema de Animação; Análise Fílmica; Estudo de Recepção; *Dia & Noite* (*Day & Night*, 2010)

ABSTRACT

The Survey "Animated Films: Movies and Metaphors for Children and Adults" is created to investigate the use of metaphors in animation and its representations and perceptions by different public. Five trajectories were highlighted to explain this goal. Firstly, through literature review, the metaphor is characterized and its application in language and in everyday life, focusing primarily on the concepts of the subject, addressed by the authors George Lakoff and Mark Johnson. Along with the identification of the metaphor and its application in film and subsequently the use of metaphors throughout the history of animation. Then is present the objective of this research, the analysis of the film narrative, the animated short film *Night & Day* (2010), from *Pixar* Animation Studios, with its possible implications to the use of metaphors. Stressing that the interpretation of metaphors in the short animated film is based on the study of metaphors from other authors. Furthermore, the explanation of the data collection process in regards to the reception study with children and adults, analysing in these groups the objective proposed for this work. Finally, the analysis and discussion of the research results with the perception of metaphors by the interviewees.

Keywords: Metaphors; Cinema; Cinema Animation; Film Analysis; Reception Study; Dia & Noite (*Day & Night*, 2010)

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

- 01 Plano em *Contraplongée* que revela a superioridade dos personagens.
Quentin Tarantino - “*Inglourious Basterds*” (EUA, 2009). p. 38
- 02 Plano em *plongée* que enfatiza o poder de Charles Kane perante a imprensa.
Orson Welles - “*Citizen Kane*” (EUA, 1941). p.38
- 03 Exemplos de magazines virtuais (Lojas Americanas) que classificam a animação como infantil nas categorias de Blu-ray’s e DVD’s. p.53
- 04 Exemplos de magazines virtuais (Livraria Saraiva) que classificam a animação como infantil nas categorias de Blu-ray’s e DVD’s. p.53
- 05 Exemplo de empresa de distribuição de conteúdo de TV via internet que categorizam os filmes animados como infantil e família. p. 54
- 06 O atuante e performático mosquito
Winsor McCay - “*The Story of a Mosquito*” (EUA, 1912). p.59
- 07 O simpático dinossauro e o domador
Winsor McCay – “*Gertie the Dinosaur*” (EUA, 1914). p.60
- 08 Os personagens robótico, antropomórficos e opostos EVA e WALL*E
Andrew Stanton – “*Wall*E*” (EUA, 2008). p.62
- 09 M•O indeciso com qual programação deve seguir
Andrew Stanton – “*Wall*E*” (EUA, 2008). p.65
- 10 Metáfora visual do filme “O Rei Leão”
Rob Minkoff e Roger Allers – “*O Rei Leão*” (EUA, 1994). p.67
- 11 Ambientação amarelada no momento que Buzz Lightyear descobre sobre o governo de Lotso
Lee Unkrich - “*Toy Story 3*” (EUA, 2010). p. 72
- 12 O vilão Lotso iluminado com a cor amarela quando tenta impedir a fuga dos outros brinquedos.
Lee Unkrich - “*Toy Story 3*” (EUA, 2010). p.72
- 13 A fuga poética de Carl com cores brilhantes.
Pete Docter - “*UP*” (EUA, 2010). p.73
- 14 O desanimo e mau-humor matinal de Dia.
Teddy Newton - “*Day & Night*” (EUA, 2010). p.79
- 15 O desanimo e mau-humor matinal de Dia.
Teddy Newton - “*Day & Night*” (EUA, 2010). p.79

- 16 A representação metafórica do mau humor.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.80
- 17 A representação metafórica do mau humor.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.80
- 18 A nascente e sua representação metafórica.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.81
- 19 A nascente e sua representação metafórica.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.81
- 20 A metáfora, a água e as linhas de expressão.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.81
- 21 A metáfora, a água e as linhas de expressão.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.81
- 22 Dia aprovando o exercício físico realizado pelos humanos no seu cenário.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.83
- 23 Dia aprovando o exercício físico realizado pelos humanos no seu cenário.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.83
- 24 Quando Dia avista o Noite.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.83
- 25 Quando Dia avista o Noite.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.83
- 26 O susto e o encontro de Dia e Noite.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.84
- 27 O susto e o encontro de Dia e Noite.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.84
- 28 A descoberta, a curiosidade e a rejeição.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.85
- 29 A descoberta, a curiosidade e a rejeição.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.85
- 30 A raiva e a beleza do Noite.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.86
- 31 A raiva e a beleza do Noite.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.86

- 32 A inveja e a impotência do Dia.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.87
- 33 A inveja e a impotência do Dia.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.87
- 34 A gargalhada e a raiva.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.87
- 35 A gargalhada e a raiva.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.87
- 36 A metáfora da raiva.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.88
- 37 A metáfora da raiva.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.88
- 38 A violenta briga entre os personagens.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.89
- 39 A violenta briga entre os personagens.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.89
- 40 O desmatamento e a violência.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.90
- 41 O desmatamento e a violência.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.90
- 42 As marcas da violência.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.91
- 43 As marcas da violência.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.91
- 44 A metáfora visual de ver estrelas.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.92
- 45 A metáfora visual de ver estrelas.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.92
- 46 O penhasco e o voo com asa delta
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.92
- 47 O penhasco e o voo com asa delta
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.92

- 48 A queda do penhasco rumo ao fundo do mar.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.93
- 49 A queda do penhasco rumo ao fundo do mar.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.93
- 50 Batalha no "fundo do mar".
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.93
- 51 Batalha no "fundo do mar".
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.93
- 52 Em terra firme.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.95
- 53 Em terra firme.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.95
- 54 O charme de Noite.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.95
- 55 O charme de Noite.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.95
- 56 A fascinação de Noite.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.96
- 57 A fascinação de Noite.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.96
- 58 O lobo predador e as metáforas sexuais.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.96
- 59 O lobo predador e as metáforas sexuais.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.96
- 60 Refletindo sobre as diferenças.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.97
- 61 Refletindo sobre as diferenças.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.97
- 62 A metáfora visual "Tive uma ideia!".
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.98
- 63 A metáfora visual "Tive uma ideia!".
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.98

- 64 Entendendo as possibilidades e capacidades do outro.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.99
- 65 Entendendo as possibilidades e capacidades do outro.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.99
- 66 Demonstrando as belezas.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.99
- 67 Demonstrando as belezas.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.99
- 68 As metáforas orientacionais para o sentido para cima.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.100
- 69 As metáforas orientacionais para o sentido para cima.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.100
- 70 O filme animado dentro de outro filme animado.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.100
- 71 O filme animado dentro de outro filme animado.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.100
- 72 Bem-vindo a *Las Vegas*.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.101
- 73 Bem-vindo a *Las Vegas*.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.101
- 74 Dançando ao som do jazz.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.102
- 75 Dançando ao som do jazz.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.102
- 76 Silêncio para escutar a mensagem do radialista.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.103
- 77 Silêncio para escutar a mensagem do radialista.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.103
- 78 Refletindo sobre o novo.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.103
- 79 Refletindo sobre o novo.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.103

- 80 Amanhecendo e Anoitecendo.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.104
- 81 Amanhecendo e Anoitecendo.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.104
- 82 Mais que semelhantes, somos complementares.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.105
- 83 Mais que semelhantes, somos complementares.
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.105
- 84 Eu sou você, você é eu?
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.105
- 85 Eu sou você, você é eu?
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.105
- 86 "*Yin Yang*" p. 106
- 87 Imagens apresentadas durante o grupo focal com adultos e crianças
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.114
- 88 Imagens apresentadas durante o grupo focal com adultos e crianças
Teddy Newton - "*Day & Night*" (EUA, 2010). p.114
- 89 Imagem apresentada no grupo focal das crianças sobre o estúdio *Pixar* e seus personagens. p. 133

LISTA DE TABELAS E GRÁFICOS

- 01 Porcentagem de crianças participantes do estudo de recepção (Divisão por sexo, quantidade de participantes por sexo e a porcentagem). p. 116
 - 02 Quadro comparativo referente às respostas dos elementos “Personagem Dia” e “Personagem Noite” dada pelas crianças participantes do estudo de recepção. p. 121
 - 03 Quadro de respostas do elemento “A mensagem do radialista” dada pelas crianças participantes do estudo de recepção. p. 129
 - 04 Porcentagem de adultos participantes do estudo de recepção (Divisão por sexo, quantidade de participantes por sexo e a porcentagem). p. 134
 - 05 Quadro de resposta da questão 6 (Participantes Adultos)
“Você acredita que o filme Dia & Noite foi feito para alguma faixa etária específica?”. p. 139
 - 06 Quadro de resposta da questão 8 (Participantes Adultos)
“Você acredita que a *Pixar*, estúdio responsável pelo filme, tenta veicular mensagens com este filme?”. p. 143
 - 07 Quadro de resposta da questão 9 (Participantes Adultos)
“Você conhece outras produções da *Pixar* que também veiculam mensagens?”. p.145
 - 08 Filmes mais citados da *Pixar* pelos participantes adultos (Nome e quantidade). p.145
-
- Gráfico 01 Idade por quantidade (Crianças). p. 117
 - Gráfico 02 Termos mais utilizados pelas crianças com o elemento “Nuvens Escuras quando Dia acorda”. p. 123
 - Gráfico 03 Termos mais utilizados pelas crianças com o elemento “Ovelhas pulando o cercado em Noite”. p. 124
 - Gráfico 04 Termos mais utilizados pelas crianças com o elemento “A árvore sendo derrubada”. p. 126
 - Gráfico 05 Termos mais utilizados pelas crianças com o elemento “A luz que acende na casa”. p. 127
 - Gráfico 06 Número de vezes que os participantes adultos assistiram ao filme “Dia & Noite”. p.134

Sumário

1. INTRODUÇÃO	19
2. A METÁFORA E O CINEMA	25
2.1 CARACTERIZANDO A METÁFORA	25
2.2 A METÁFORA NO CINEMA	36
3. O CINEMA DE ANIMAÇÃO DA CRIANÇA AO ADULTO	48
3.1 CINEMA DE ANIMAÇÃO: TÉCNICA OU GÊNERO?	48
3.2 CINEMA PARA CRIANÇAS – DISCUTINDO O PRECONCEITO	51
3.3 CINEMA DE ANIMAÇÃO E AS METÁFORAS	57
4. O CURTA-METRAGEM ANIMADO “DIA & NOITE”	75
5. FILMES PARA CRIANÇAS E METÁFORAS PARA ADULTOS.....	109
5.1 DEFININDO A METODOLOGIA.....	109
5.2 QUESTÕES BÁSICAS DA PESQUISA E A COLETA DE DADOS	111
5.3 ANÁLISE DOS DADOS.....	115
5.4 FILMES PARA CRIANÇAS.....	116
5.4.1 <i>Questionário Crianças - Questão 1</i>	117
5.4.2 <i>Questionário Crianças - Questão 2</i>	117
5.4.3 <i>Questionário Crianças - Questão 3</i>	119
5.4.4 <i>Questionário Crianças - Questão 4</i>	129
5.4.5 <i>Questionário Crianças - Questão 5</i>	131
5.4.6 <i>Grupo focal com as crianças</i>	132
5.5 METÁFORAS PARA ADULTOS.....	133
5.5.1 <i>Questionário Adultos - Questão 1</i>	134
5.5.2 <i>Questionário Adultos - Questão 2</i>	135
5.5.3 <i>Questionário Adultos - Questão 3</i>	136
5.5.4 <i>Questionário Adultos - Questão 4</i>	136
5.5.5 <i>Questionário Adultos - Questão 5</i>	137
5.5.6 <i>Questionário Adultos - Questão 6</i>	139
5.5.7 <i>Questionário Adultos - Questão 7</i>	142
5.5.8 <i>Questionário Adultos - Questão 8</i>	142
5.5.9 <i>Questionário Adultos - Questão 9</i>	145
5.5.10 <i>Grupo Focal com os adulto</i>	147
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	151
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	160
8. FILMOGRAFIA	165
9. APÊNDICES.....	167
APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (ADULTOS)	167
APÊNDICE B – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (PARA OS PAIS E RESPONSÁVEIS PELAS CRIANÇAS).....	168
APÊNDICE C – TERMO DE ASSENTIMENTO (CRIANÇAS).....	169
APÊNDICE D – QUESTIONÁRIO SUBMETIDO ÀS CRIANÇAS	171
APÊNDICE E – QUESTIONÁRIO SUBMETIDO AOS ADULTOS	173

1. INTRODUÇÃO

Em meio a diversos planos de estrelas, constelações, galáxias, astros e planetas que preenchem o negro e vasto espaço sideral, com a melodia de *Put On Your Sunday Clothes* de Michael Crawford, percebe-se um planeta Terra amarelado e repleto de sujeira ao seu redor. Conforme a câmera adentra na atmosfera do planeta, cruzando com os milhares de satélites artificiais abandonados, que estão sobre a sua órbita, verifica-se que além das nuvens da Terra, nosso planeta está repleto de poeira, entulho e muita sujeira. Outros planos demonstram os vários montes de lixos que tomam o espaço no planeta Terra, em meio às diversas construções humanas. Planos aéreos mostram que a altura dos montes de lixos é tão grande quanto as próprias edificações construídas pelo homem.

Ainda, em um plano aéreo, percebe-se uma pequena figura não identificada movimentando-se entre os montes de sujeira. Nesse instante, como se a câmera estivesse posicionada no chão das ruas imundas da cidade focando além dos montes de sujeira que formam pilhas grandiosas, são vistos alguns prédios ao fundo do enquadramento. De repente, uma pequena figura robótica passa em frente à câmera. Nos planos que se seguem, o espectador tem a oportunidade de conhecer o pequeno robô Wall*E, cuja função é recolher a sujeira no seu pequeno compartimento de carga e comprimir o lixo em pequenos blocos. Wall*E, além de comprimir o lixo, é responsável por empilhar os pequenos blocos de detrito que formam os montes elevados de entulho. Sua única companhia nesse trabalho infundo é uma pequena barata que o acompanha nas suas atividades. Wall*E ainda recolhe, em meio ao lixo, pequenas tralhas e objetos que podem ter alguma utilidade e significância para ele.

O pequeno robô, assim como um trabalhador assalariado, percebe que o sol já se põe. E é chegada a hora de recolher sua maleta e a sua acompanhante, a barata, para retornar à sua casa. Observa-se que a barata percorre o braço do robô e adentra em uma das suas partições mecânicas, saindo na parte superior. O mesmo, um dispositivo biomecânico, demonstra que sente cócegas com o movimento das pequenas patas do inseto. Nesse momento, a câmera afasta-se mostrando as várias pilhas de vastas alturas, formadas pelo lixo comprimido, em meio aos arranha-céus. Enquanto o pequeno personagem desce em uma das pilhas, o seu nome, que também dá nome ao filme, surge centralizado na tela: *WALL*E*.

A descrição dos primeiros minutos deste filme foi uma escolha proposital, pois o protagonista desta narrativa, o pequeno robô Wall*E, demonstra na sua personificação toda a essência da animação. O historiador de Cinema de Animação, Charles Solomon (1994),

descreve que o termo *animação* é uma derivação do verbo latino “*animare*” que significa “*dar vida a*”. E o robô, um personagem mecânico, diferente da grande maioria dos animais antropomórficos predominante no cinema de animação, consegue através de gestos e olhares demonstrar toda uma gama de sentimentos que são facilmente compreendidos pelo espectador. Os animadores do robô, não deram apenas “vida” a ele, mas constituíram um personagem dotado de uma “alma”, ou seja, literalmente, preencheram a figura animada mecânica com a ilusão da vida, que Walt Disney sempre almejou e colocou em seus personagens. Mais que isso, a narrativa da animação *Wall*E* é delicada, emocionante, extremamente metafórica e repleta de mensagens sobre a forma que conduzimos a vida no planeta Terra. O filme animado *Wall*E* é uma obra que engrandece o cinema de animação e contradiz os vários preceitos em torno dessa técnica. A narrativa do pequeno robô que acaba salvando o planeta Terra agrada e emociona, tanto adultos quanto crianças.

A ideia inicial deste projeto era uma dissertação que associasse o cinema de animação aos jogos digitais. O pré-projeto tinha como objetivo estudar a aplicação dos “doze princípios” da animação nos *games*, tendo como objeto de estudo a franquia de jogos *Super Mario Bros.*, nos diversos consoles da empresa japonesa Nintendo. Contudo, ao longo do percurso do Mestrado, juntamente com as conversas com o orientador Prof. Maurício Gino, chegou-se à decisão de que um trabalho acadêmico direcionado às metáforas no cinema de animação teria uma relevância maior para a pesquisa, devido ao tema ser interessante a ambos (orientador e pesquisador) e, principalmente por contribuir com a produção acadêmica sobre o tema com intuito de enriquecer a área que não é muito explorada e até mesmo como significação e diferencial para o pesquisador/cientista.

Definido o tema, era necessário encontrar um problema sobre a temática escolhida. Antes mesmo da definição do objetivo geral, foi selecionado o objeto de pesquisa, o curta-metragem *Dia & Noite* (2010) do diretor Teddy Newton, da *Pixar*. Além de ser um filme curto, o que pode permitir uma análise ainda mais aprofundada para o tempo de pesquisa do mestrado, dois anos, o curta-metragem *Dia & Noite* parecia uma excelente escolha, pelo fato de colocar os personagens exercendo determinadas ações e no seu cenário interior serem representados seus sentimentos e emoções. De antemão, pode-se dizer que o curta-metragem *Dia & Noite* é um produto cinematográfico de animação e com uma instigante representação metafórica.

Dia & Noite, diferente dos outros curtas-metragens da *Pixar*, que foram feitos utilizando a computação gráfica, combina elementos da animação tradicional (2D) com a animação computadorizada (3D). Utilizando duas técnicas distintas na sua narrativa, o curta-

metragem permite ao espectador a visualização, através da animação tradicional, as ações dos personagens; e com a animação computadorizada, as paisagens internas do interior dos personagens refletem suas experiências e estados emocionais. E se a metáfora é descrever uma coisa em termos de outra, pode-se dizer que o curta-metragem utiliza-se de algumas metáforas visuais e sonoras para evidenciar os sentimentos dos personagens.

Dessa maneira, *Dia & Noite* possibilitaria uma análise instigante quanto às possíveis utilizações da metáfora em todo o contexto do filme. O curta-metragem *Dia & Noite* apresenta a classificação livre o que demonstra que o filme animado é voltado para todas as idades, buscando um público geral e não algo específico. Outro fator determinante para a escolha desse curta-metragem foi a admiração e interesse pelo estúdio responsável pela produção do filme: a *Pixar Animation*. Além disso, é importante ressaltar que, mesmo sendo estúdios que produzem obras animadas com intuito principalmente comercial, seus produtos também devem ser analisados, interpretados e associados ao contexto social.

O próximo passo seria estipular o problema que iria reger a pesquisa. Durante as inúmeras conversas com o orientador, foi relatada uma observação que constatava sempre que ia ao cinema assistir algum filme animado. Além do crescimento do número de adultos que passaram a prestigiar a narrativa animada, nem sempre como acompanhantes de crianças, observa-se que, durante as projeções desses filmes, existem piadas e *gags* visuais que apenas as crianças parecem se divertir com a cena. Já outras, principalmente as piadas discursivas, presentes nos diálogos, parecem ter efeito somente entre os adultos.

Pode-se associar essa observação constatada, ao preconceito existente de relacionarem o cinema de animação como produto exclusivo do público infantil. O orientador Maurício Gino sugeriu que o problema de pesquisa poderia, então, ganhar seus primeiros contornos a partir dessas informações. Assim, integrando-se a temática definida do trabalho acadêmico e o objeto de pesquisa escolhido, abrolharam às primeiras dúvidas quanto à percepção metafórica em adultos e crianças e se a metáfora seria um subsídio da indústria cinematográfica para tentar atrair todo tipo de público.

Com intuito de enriquecer ainda mais a pesquisa, e até mesmo como um desafio para este pesquisador, foi discutida e proposta a ideia de um teste com distintos públicos, incluindo-se o público infantil, a fim de analisar a percepção da metáfora em filmes animados. A partir deste momento, o foco da pesquisa ficou voltado para assalhar a melhor forma de realizar o teste. E, por fim, atinou-se que um estudo de recepção seria a forma mais condizente de realizá-lo, através da exibição do objeto de pesquisa para a compreensão e interpretação das metáforas nos distintos públicos. Durante a qualificação da pesquisa, que

aconteceu em dezembro de 2013, foi alertado que essa metodologia era muito extensa e talvez pelo tempo que restava seria impossível colocá-la em prática. Todavia, novamente com as conversas e direções do orientador Maurício Gino, decidimos continuar com a metodologia do estudo de recepção para a pesquisa, mesmo com a escassez do tempo.

Antes do estudo de recepção propriamente dito, a pesquisa é constituída por uma base teórica com as temáticas principais sobre a metáfora e o cinema de animação e pretende apresentar uma estrutura com cinco capítulos, envolvendo a revisão da literatura, a análise do curta, o relato da metodologia, com a análise e a discussão dos resultados do estudo de recepção, além das considerações finais.

O capítulo inicial, “A Metáfora e o Cinema”, tem como objetivo caracterizar a metáfora – seja como elemento da linguagem ou como fenômeno cognitivo do cotidiano; e descrever e associar algumas metáforas presentes no cinema. No subitem, “Caracterizando a metáfora”, as palavras e conceitos de George Lakoff e Mark Johnson são bastantes presentes, pois são autores que abordam a metáfora não apenas como um elemento da linguística, por isso as características e os conceitos dos tipos de metáforas abordados por Lakoff e Johnson, são avaliados, discutidos e aplicados na análise do objeto da pesquisa: o curta-metragem *Dia & Noite*. Já o item, “A Metáfora e o Cinema”, tece uma breve discussão sobre as possíveis aplicações da metáfora na História do Cinema, seja na linguagem cinematográfica, na montagem e edição ou presente até mesmo no cenário. Nesse subitem as palavras do autor José Moreno, colocam relevantes observações sobre as metáforas e significações com objetos e elementos que compõem os cenários cinematográficos, em elementos naturais, como água e fogo, e até meios indescritíveis, como luz e sombra.

No capítulo seguinte, “O Cinema de Animação da Criança ao Adulto”, abordar uma breve discussão sobre a classificação do cinema de animação como gênero ou técnica cinematográfica; e a partir disso a agregação desta técnica exclusivamente ao público infantil e o preconceito que existe; e por fim a abordagem das metáforas no cinema de animação, que pode ser utilizadas com intuito de repassar algo distinto a seus espectadores. Essa parte principal da pesquisa sugere a associação das metáforas de personificação ao antropomorfismo tão presente na arte da animação. Juntamente com as metáforas culturais que foram produzidas com os filmes animados e acabam ganhando espaço na cultura e na sociedade. Além das metáforas visuais presente na animação, o discurso cinematográfico (mensagem fílmica) agindo como uma metáfora, as distinções de cores como elemento metafórico e as diversas maneiras que a metáfora pode ser aplicada no cinema de animação.

O capítulo “O curta-metragem animado Dia & Noite”, é referente à análise fílmica do curta-metragem da *Pixar Animation, Dia & Noite*. A análise do objeto de pesquisa possibilitou a identificação de metáforas, de acordo com as referências abordadas anteriormente nos capítulos anteriores. Além disso, verificaram-se outras possíveis significações e alguns detalhes da produção do curta-metragem, de acordo com os comentários do diretor provindos do *blu-ray “Pixar Short Films Collection, Vol. 2”*.

O capítulo “Filmes para Crianças e Metáforas para Adultos”, aborda o relato da metodologia adotada na pesquisa e a análise e discussão dos resultados coletados no estudo de recepção. A metodologia da pesquisa propõe um estudo de recepção com crianças e adultos, com a exibição do curta para ambos os grupos, além de um questionário estruturado sobre o curta-metragem e as possíveis metáforas presentes nele, juntamente com um grupo focal, com intuito principal de observar e avaliar a percepção e interpretação de metáforas por diferente amostragem de público. O último capítulo será com as considerações finais referentes a toda a pesquisa. Ainda, no apêndice, encontram-se os termos de Consentimento (Adultos, e Responsáveis pelas crianças), termo de Assentimento e Questionários que foram aplicados aos adultos e crianças, documentação necessária para aprovação do estudo de recepção pelo COEP (Comitê de Ética e Pesquisa).

Se um dos intuítos principais da pesquisa é contribuir para o rompimento do preconceito existente sobre o cinema de animação, por isso a ideia inicial do título do projeto era “Cinema de Animação: Filmes para Crianças e Metáforas para Adultos”. O subtítulo que regia a pesquisa, “Filmes para Crianças e Metáforas para adultos”, fazia uma paródia sobre a afirmação de que os filmes animados, são, sim, para as crianças, mas, ao mesmo tempo, já afirmava que o cinema de animação utiliza-se de metáforas em suas obras, e que as mesmas vão ser compreendidas e interpretadas principalmente pelos adultos. Contudo, ao longo do percurso da pesquisa descobrimos que essa hipótese incipiente não foi validada e por isso houve a necessidade da mudança de um título que fosse mais condizente com os resultados obtidos.

É importante fazer um adendo sobre a pesquisa, a aplicação e utilização de metáforas no cinema de animação podem ser vastas e abrangentes. As metáforas podem estar presentes em longas-metragens ou curtas-metragens animados, exibidos em cinemas comerciais ou festivais de animação. A utilização das metáforas no cinema de animação pode condizer com aspectos culturais e sociais bem específicos ou serem mais amplos e mundiais. Por isso, o recorte desta pesquisa é o cinema de animação americano, especificamente as animações produzidas pela Disney e *Pixar*. A escolha desses estúdios como recorte da pesquisa também

está associado à busca de informações relevantes para a base teórica encontrada no material extra, contido nos DVD's e *Bluray* de vários filmes, inclusive os comentários e entrevistas dos diretores das obras fílmicas dos estúdios citados. E é por isso que o pesquisa apresenta este recorte voltado principalmente para os filmes comerciais, que muitas vezes, apresentam bastante conteúdo extra quando os filmes são lançados em *home vídeo*.

E se o pequeno robô Wall*E, o personagem escolhido para iniciar essa introdução, com toda sua mecânica e simplicidade, conseguiu demonstrar e ensinar a afeição e o amor aos seres humanos da sua narrativa e até mesmo aos presentes fora do écran com seu antropomorfismo; sinceramente, espera-se contribuir com a frase de Jean Cocteau: “A animação é a arte das artes, mas que ainda resta descobri-la¹” (apud D’ELIA, 1996, p.174) e mostrar um pouco de toda a riqueza que essa arte pode proporcionar aos seus vastos públicos.

¹ Jean Cocteau (1889 -1963) poeta, romancista, cineasta, designer, dramaturgo, ator, e encenador de teatro francês . Realizou vários filmes repletos de simbolismos e imagens surreais; entre eles: A Bela e a Fera (La Belle et la Bête, 1946), O Pecado Original (Les Parents Terribles, 1948) e Orfeu (Orphée, 1950).

2. A METÁFORA E O CINEMA

2.1 Caracterizando a metáfora

A etimologia² da palavra *metáfora* vem do Grego, *Metaphora*, cuja significação é “transferência; transporte para outro lugar”. A palavra é composta por *meta*, “entre” e *pherō*, “carregar”. Expressão bastante semelhante ao verbo grego *Metapherein*, “trocar de lugar, transferir”; etimologicamente formada por *Meta* que quer dizer “além, mudança” e por *Pherein* que significa “levar, transportar, carregar”.

A metáfora é, geralmente, considerada um elemento tipicamente da linguística e uma característica única dos humanos. Contudo, a utilização da metáfora é comum em vários segmentos cotidianos; inclusive, é bem frequente o uso de metáforas em nossa comunicação, servindo principalmente para facilitar a explicação e ou compreensão de algo que está sendo contado. Como o próprio significado da etimologia da palavra, a metáfora funciona a partir da transferência do significado original de determinado contexto para um novo contexto.

Gibbs (2002, apud SARDINHA, 2007, p. 11) afirma que a metáfora é, para nós, como a água é para os peixes: está em toda parte, sendo um elemento do nosso habitat e que muitas vezes nem percebemos. Isto se dá pelo fato de que durante todo o tempo pronunciamos ou escutamos frases, mas nem sempre percebemos ou atentamos para as metáforas.

Como Sardinha (2007) afirma, a linguagem humana é muito complexa, pois uma única palavra pode ter vários significados além do seu sentido literal. A possibilidade dos múltiplos sentidos de uma palavra é conhecida como sentido figurado. E a metáfora é uma das mais coerentes formas de utilização do sentido figurado dos termos, “considerada por muitos a figura mestra” (SARDINHA, 2007, p.13).

Aristóteles foi um dos primeiros estudiosos que se interessou a dar uma definição sobre metáfora como termo linguístico. Os primeiros estudos sobre o termo pelo filósofo são datados no século IV a.C., na Grécia Antiga. Segundo Aristóteles, a metáfora “[...] consiste no transportar para uma coisa o nome de outra, ou do gênero para a espécie, ou da espécie para o gênero, ou da espécie de uma para a espécie de outra, ou por analogia” (ARISTÓTELES, 1996, p. 92). Para o pensador, a metáfora estaria vinculada aos domínios da retórica e da poética.

² <http://origemdapalavra.com.br/>

A metáfora associada à retórica era vista principalmente como “um fenômeno de linguagem apenas, ou seja, um ornamento linguístico sem nenhum valor cognitivo” (ZANOTTO et al, 2002, p.11), um mero “artifício para embelezar a linguagem (SARDINHA, 2007, p.19). Nesse sentido, a metáfora é considerada um desvio da linguagem e seu uso em discursos científicos era extremamente desagradável, deixando restrita a metáfora para a utilização em funções especiais, como a poética.

Para Lakoff e Johnson, o predomínio dessa visão retórica da metáfora na cultura ocidental se justifica pelo que eles denominam “mito do objetivismo”, “que dominou a cultura ocidental, e em particular a filosofia ocidental, dos pré-socráticos até os dias de hoje” [...]. Para eles, o objetivismo é um termo genérico, que engloba o Racionalismo Cartesiano, o Empirismo, a Filosofia Kantiana, o Positivismo Lógico etc. Em suma, ele abrange todas as correntes da filosofia ocidental que assumem ser possível o acesso a verdades absolutas e incondicionais sobre o mundo objetivo e que entendem a linguagem como mero espelho da realidade objetiva. Nesse contexto, a metáfora e outras espécies de linguagem figurada deveriam ser sempre evitadas quando se pretendesse falar objetivamente. (ZANOTTO et al, 2002, p.11).

A partir da década de 1970, houve uma ruptura desse paradigma e assim, surgiram maiores questionamentos sobre as significações da metáfora e suas possíveis aplicações além da linguagem figurada. A metáfora torna-se objeto de estudo das ciências das linguagens e da psicologia cognitiva. Foram várias investigações empíricas de diversas categorias ligadas diretamente à metáfora e à linguagem figurada: pesquisas de cunho investigatório com intuito de analisar a percepção metafórica, a complexidade de uma metáfora, sua associação a provérbios e até mesmo a caracterização de uma boa metáfora.

Nesse contexto de efervescência de estudos sobre metáforas e cognição, mas seguindo um caminho diferente do percorrido pelos psicólogos cognitivistas, surge em 1980 o *Metaphors we live by*, de Lakoff e Johnson, provocando uma revolução nas pesquisas sobre a metáfora (ZANOTTO et al, 2002, p.15).

Lakoff e Johnson (2002) definiram a metáfora como “compreender e experienciar uma coisa em termos de outra”. Não sendo simplesmente uma forma de comunicação, mas também uma forma de pensar e de agir, desempenhando uma importante funcionalidade na linguagem cotidiana e no pensamento. “A metáfora é primordialmente uma questão de pensamento e ação e somente secundariamente uma questão de linguagem” (LAKOFF & JOHNSON, 2002, p.253).

A metáfora é um recurso puramente humano, presente “em todas as partes, porque é uma fonte perene da criatividade humana” (MOURA, 2012, p.17). É a concepção de um novo sentido “com base na fusão de dois conceitos ou ideias” (MOURA, 2012, p.91). Mais que isso, a metáfora não se caracterizaria apenas como uma atividade puramente verbal. Lakoff e Johnson (2002) defendem que a metáfora está além de um recurso da imaginação poética e

orçamento retórico, frisando continuamente em sua obra “Metáforas da Vida Cotidiana”, que a metáfora está frequente em nossas vidas, muito além e somente da linguagem, sendo, acima de tudo, um fenômeno cognitivo. A metáfora se faz presente nos nossos pensamentos e ações, e até mesmo se estrutura e se codifica na sociedade e na cultura.

Os conceitos que governam nosso pensamento não são meras questões do intelecto. Eles governam também a nossa atividade cotidiana até nos detalhes mais triviais. Eles estruturam o que percebemos, a maneira como nos comportamos no mundo e o modo como nos relacionamos com outras pessoas. Tal sistema conceptual desempenha, portanto, um papel central na definição de nossa realidade cotidiana. Se estivermos certos, ao sugerir que esse sistema conceptual é em grande parte metafórico, então o modo como pensamos, o que experienciamos e o que fazemos todos os dias são uma questão de metáfora (LAKOFF & JOHNSON, 2002, p.46).

As metáforas são uma forma que utilizamos para criar novos costumes ou até mesmo distintos conhecimentos, seja na ciência ou na vida cotidiana. Sardinha (2007) cita como exemplo o momento em que os dispositivos operacionais de computadores passaram a ter uma interface dos programas. As telas que exibiam os programas foram chamadas de “janelas”, pois refletem metaforicamente a nossa experiência e visão através das janelas estruturadas nas paredes de nossas casas. A metáfora de “janelas” se faz presente associando a capacidade deste conceito a nos permitir visualizar e, ao mesmo tempo, restringir a visão, apenas para aquele específico *software* da máquina.

As metáforas também são culturais, resultado das relevâncias para certas culturas ou civilizações. Nesse sentido, um exemplo bem específico que estrutura o pensamento dos indivíduos da cultura ocidental e capitalista é a metáfora “tempo é dinheiro”. A expressão metafórica “tempo é dinheiro” nos faz compreender e experienciar “o tempo como algo que pode ser gasto, desperdiçado, orçado, bem ou mal investido, poupado ou liquidado” (LAKOFF & JOHNSON, 2002, p.51), tendo uma importância fundamental na civilização ocidental, “mas não influencia pessoas em outras culturas” (SARDINHA, 2007, p.32).

As metáforas culturais necessitam ser compartilhadas em sociedade e, com isso, refletir “a ideologia e o modo de ver o mundo de um grupo de pessoas, construídos em determinada cultura” (SARDINHA, 2007, p.33). Muitas vezes a mídia acaba criando metáforas culturais que refletem o produto midiático e a cultura para os quais foram desenvolvidos. No filme “*Forrest Gump – O Contador de Histórias*” (*Forrest Gump*, 1994) de Robert Zemeckis, a frase “a vida é uma caixa de chocolates” é uma expressão metafórica que reflete não somente a vida cotidiana na narrativa fílmica, como também pode refletir na vida habitual dos que assistem ao filme.

A marca de eletrodoméstico, Brastemp, projetou uma campanha publicitária no Brasil, criando uma metáfora que além de popularizar a marca, acabou virando “uma expressão

idiomática de nossa língua” (MOURA, 2012, p.56). A Brastemp, com a frase metafórica, “Ela não é nenhuma Brastemp”, da sua campanha de publicidade, conseguiu destacar uma suposta superioridade da marca dos seus eletrodomésticos e, ao mesmo tempo instituir uma metáfora cultural sobre sinônimo de qualidade.

[...] a metáfora é indiscutivelmente de natureza conceptual, pois é um importante instrumento do nosso aparato cognitivo e é essencial para nossa compreensão do mundo, da nossa cultura e de nós mesmos. Ela é tão importante como se “fosse um dos cinco sentidos, como ver, ou tocar, ou ouvir, o que quer dizer que nós só percebemos e experienciamos uma boa parte do mundo por meio de metáforas. A metáfora é parte tão importante da nossa vida como o toque, tão preciosa quanto” [...] (ZANOTTO et al, 2002, p.33).

Mesmo sendo amplamente utilizada na linguagem, a metáfora funciona na mente, sendo um meio natural de estruturação do nosso pensamento. Além disso, as metáforas têm grande influência em nossas vidas e na sociedade, sendo uma maneira de compreender o mundo e a nossa cultura. Alguns conceitos, como tempo, quantidade, estado, ação, amor, raiva e morte, são essencialmente metafóricos, devido a sua natureza de conceito abstrato. “Essas são metáforas convencionais, tão usuais que não damos conta de que são metáforas” (SARDINHA, 2007, p.15).

Dessa maneira, observando a linguística, a comunicação e os pequenos atos da vida cotidiana, os autores Lakoff e Johnson passaram a identificar, até mesmo nos detalhes, teorias e assimilações sobre as metáforas que estruturam a nossa percepção, o pensamento e o nosso agir. Os autores estipularam alguns principais conceitos relacionados à metáfora e sua percepção. Para fins desta pesquisa, serão abordados brevemente os conceitos que se destacam e que podem ser aplicados ao objetivo geral.

As metáforas estruturais são os “casos nos quais um conceito é estruturado metaforicamente em termos de outro” (LAKOFF & JOHNSON, 2002, p. 59). Esse tipo de metáfora é construído a partir da relação entre área do conhecimento e ou experiência humana, na qual se conceitua metaforicamente um termo abstrato em concreto. Esse tipo de metáfora permite vários desdobramentos, deduções e interpretações. As metáforas estruturais estão baseadas tanto em nossas experiências físicas e culturais quanto na nossa vivência e ações. Alguns exemplos de metáforas estruturais:

- O amor é uma viagem.
- Discussão é guerra.
- O tempo é um bem valioso.
- O silêncio vale ouro.

O fundamento da metáfora estrutural é conceituar um termo para o entendimento de outra coisa, fazendo sentido a afirmação sobre a definição e a essência da metáfora “compreender e experienciar uma coisa em termos de outra” (LAKOFF & JOHNSON, 2002, p. 48). No exemplo “O amor é uma viagem”, a metáfora proporciona um conceito para o termo abstrato que é o amor. As metáforas estruturais são formas de conceber termos abstratos ligados a nossa cultura. Sardinha (2007) transcreve que a metáfora nesse sentido é utilizada inconscientemente. Estão tão presentes no nosso cotidiano (seja na fala ou na escrita) que muitas vezes não percebemos a metáfora no sentido de artifício da linguagem, sendo confundida com o senso comum. A metáfora estrutural é utilizada em distintos contextos e situações, “como discurso político, poemas, canções, texto religioso, fala do dia a dia etc.” (MOURA, 2012, p. 85).

Diferente das metáforas estruturais, as metáforas orientacionais organizam “todo um sistema de conceitos em relação a um outro” (LAKOFF & JOHNSON, 2002, p. 59). As metáforas orientacionais abrangem conceitos relacionados a direções e orientações espaciais. As associações dessas metáforas são relacionadas ao funcionamento dos nossos corpos e a sua semelhança ao funcionamento no ambiente físico. Essas metáforas funcionam a partir de uma base física, associada ao nosso corpo e à orientação espacial, embasada em experiências corporais e culturais. As metáforas orientacionais possuem distintas variações de uma cultura para outra. A seguir são apresentados alguns exemplos dessas metáforas correspondentes às suas bases físicas. Estes exemplos foram retirados do próprio livro do Lakoff & Johnson, que serviram como embasamento para a elaboração deste capítulo:

- Postura humana ereta e postura caída: estados emocionais de felicidade e tristeza respectivamente; na qual feliz é para cima e triste para baixo.
 - Eu estou me sentindo *para cima*.
 - Estou me sentindo *para baixo*.
- A posição que os homens empregam quando dormem e acordam; na qual consciente é para cima e inconsciente é para baixo.
 - *Levante-se*.
 - Ele *caiu* em coma profundo.
- Doenças graves e a morte nos deixam na posição deitada; na qual saúde e vida são para cima; doença e morte são para baixo.
 - Lázaro *levantou-se* dos mortos.
 - Ele *caiu* morto.

- Tamanho associado à força física e vitória está relacionada à posição por cima; na qual ter controle ou força é para cima; estar sujeito a controle ou força é para baixo.
 - Ele está numa posição *superior*.
 - Ele está *sob* meu controle.
- Poder (físico/força) e poder (social/status) são superiores e para cima, e inferiores para baixo.
 - Ele vive uma *escalada* de sucesso.
 - Ele está no nível *inferior* da hierarquia social.
- Elementos que são caracterizados como bons para o ser humano (felicidade, saúde, vida e controle) são para cima, e os que são definidos como maus são para baixo.
 - As coisas estão *prosperando*.
 - As coisas estão indo o tempo todo para *baixo*.
- Qualidades virtuosas no sentido de manter o bem-estar da sociedade; na qual virtude é para cima e depravação é para baixo.
 - Ele é um homem de espírito *elevado*.
 - Foi um golpe *baixo*.
- É natural do ser humano, principalmente na cultura ocidental, ser definido como animal racional, colocando-se acima dos outros animais e permitindo o controle sobre outros animais, as plantas e o próprio ambiente. Nesse sentido, controle e ser humano racional são para cima e emocional para baixo.
 - Nós *pusemos de lado* nossas *emoções* e tivemos uma discussão de *alto nível* intelectual sobre o assunto.
 - Ele não conseguiu ficar acima de *suas emoções*.

É importante frisar que as condições culturais serão fatores de grande estima à estruturação metafórica conforme os conceitos da cultura. As metáforas de espacialização, para cima ou para baixo, desempenham papéis importantes na nossa cultura, mas, em outras culturas, não podem significar o mesmo. De modo geral, as metáforas de orientação espacial existem em todas as culturas, “mas a maneira pela qual os conceitos são orientados assim como a hierarquia das orientações variam de cultura para cultura” (LAKOFF & JOHNSON, 2002, p.74).

Outro conceito das metáforas proposto pelos autores são as metáforas ontológicas que nos fazem “compreender nossas experiências em termos de objetos e substâncias” (LAKOFF & JOHNSON, 2002, p.75). Os termos abstratos vão ser concretizados através de “entidades”

que podem ser agrupadas ou quantificadas. A base para as metáforas ontológicas são nossas experiências com objetos físicos, que vão conceber através de entidades e substâncias os eventos, atividades, emoções, ideias, etc., servindo a várias finalidades e diferenciais.

Lakoff e Johnson (2002) ilustram nossa experiência quanto ao aumento de preços, na qual o substantivo *inflação* é a entidade e a metáfora ontológica referente à experiência. São vários os propósitos com que se podem utilizar as metáforas ontológicas na tentativa de lidar racionalmente com nossas experiências como nos exemplos:

- **Referir-se** – Estamos trabalhando em direção à *paz*.
- **Quantificar** – Terminar este livro exigirá *muita paciência*.
- **Identificar aspectos** – Eu não consigo acompanhar *o ritmo moderno*.
- **Identificar causas** – *A pressão de suas responsabilidades* causou seu esgotamento
- **Traçar objetivos e motivar ações** – Eu estou mudando o meu estilo de vida para que eu possa encontrar *a verdadeira felicidade*.

E também existem as metáforas ontológicas que são mais fáceis de identificar, na qual objetos físicos são idealizados como pessoas. Essas metáforas, baseadas na personificação, permitem a compreensão de experiências relativas a “entidades não-humanas em termos de motivações, características e atividades humanas” (LAKOFF & JOHNSON, 2002, p.87). A metáfora de personificação demonstra algo não humano personificado como ser vivo, como nos exemplos:

- A vida me *trapaceou*.
- O *câncer* finalmente o *pegou*.
- O nosso maior *inimigo* agora é a *inflação*.

A personificação é, pois, uma categoria geral que cobre uma enorme gama de metáforas, cada uma selecionando aspectos diferentes de uma pessoa ou modos diferentes de considerá-la. O que todas têm em comum é o fato de serem extensões de metáforas ontológicas, permitindo-nos dar sentido a fenômenos do mundo em termos humanos, termos esses que podemos entender com base em nossas próprias motivações, objetivos, ações e características (LAKOFF & JOHNSON, 2002, p.88 e 89).

Os autores, Lakoff e Johnson (2002) citam, ainda, exemplos de metáforas ontológicas sofisticadas e amplamente utilizadas na nossa cultura, colocando a mente como uma entidade, “permitindo-nos, assim, focar diferentes aspectos da experiência mental” (LAKOFF & JOHNSON, 2002, p.80). Exemplos:

- **Mente é uma máquina** – A minha mente não está *funcionando* hoje.
- **Mente é um objeto quebradiço** – A minha mente *pifou*.

As expressões das metáforas orientacionais e das metáforas ontológicas não são facilmente percebidas ou vistas como metáforas. Isso se deve principalmente ao fato de idealizar algo abstrato em identidade ou substância criando uma dificuldade na compreensão humana. Mas, como foi abordado anteriormente, o ser humano, para uma maior facilidade de compreensão, utiliza termos essencialmente metafóricos e abstratos (como amor, tempo e morte) na tentativa de dar uma concretude a estes conceitos. De acordo com Sardinha (2007) “tempo é dinheiro”, “tempo não para”, “tempo curto”, “o tempo urge” são exemplos de metáforas convencionais. Metáforas que são usadas frequentemente e que muitas vezes não percebemos seu conceito metafórico.

Lakoff e Johnson (2002) ainda conceituam um caso especial de metáforas, no qual as expressões literais simples e as idiomáticas que estão presentes na nossa maneira de nos comunicar diariamente podem ser vistas como experienciar uma coisa em termos de outra. A base dessas metáforas é distinta e de variados assuntos, conforme alguns dos exemplos do próprio livro do Lakoff & Johnson:

- **Teorias (e argumentos) são construções**
 - Esse é o *alicerce* de sua teoria?
- **Ideias são alimentos**
 - Ele é um leitor *voraz*.
- **Ideias são pessoas**
 - Ele é o *pai* da biologia moderna.
- **Ideias são plantas**
 - Ela tem uma imaginação *fértil*.
- **Ideias são produtos**
 - *Geramos* várias ideias esta semana.
- **Ideias são bens de consumo**
 - Sempre há *mercado* para boas ideias.
- **Ideias são recursos**
 - *Esgotamos* todas as nossas ideias.
- **Ideias são dinheiro**
 - Ele é *rico* em ideias.
- **Ideias são instrumentos cortantes**
 - Ele tem a mente *afiada*.
- **Ideias são modas**

- Essa ideia *saiu de moda* anos atrás.
- **Amor é uma força física (Eletromagnética, Gravitacional, etc.)**
 - Houve uma *atração magnética* ente nós.
- **Amor é um paciente**
 - O casamento está *morto* – não pode ser *ressuscitado*.
- **Amor é loucura**
 - Sou *louco* por ela.
- **Amor é mágico**
 - A *magia* passou.
- **Amor é guerra**
 - Ela *lutou* por ele, mas sua amante *venceu*.
- **Ver é tocar; olhos são membros**
 - Não consigo *tirar* meus olhos dela.
- **Olhos são recipientes para as emoções**
 - Pude ver o medo *dentro* de seus olhos.
- **Vida é um jogo de azar**
 - Vou *aproveitar a oportunidade*.

Segundo Moura (2012), a metáfora tem um papel fundamental na criação dessas expressões ou frases feitas, denominadas de idiomatismos. “Entre os idiomatismos, estão as expressões idiomáticas, os ditados, provérbios, aforismos e ditos populares” (MOURA, 2012, p.64). Esse tipo de construção, também conhecido como expressões populares, muitas vezes está associado a gírias, jargões ou contextos culturais específicos. E, em alguns casos, servem como excelentes “metáforas visuais” (MOURA, 2012, pg.65), na qual a própria frase já conota uma imagem precisa sobre o fato, como é o caso de “Abotoar o paletó de madeira”, que está relacionado à morte e ao caixão. Além desse, são exemplos de metáforas provindas de expressões idiomáticas bastante utilizadas cotidianamente; agarrar com unhas e dentes; bater as botas; bater papo; chorar sobre o leite derramado; descascar um abacaxi; engolir sapos; fazer tempestade em copo d’água; lavar roupa suja; peixe fora d’água etc.

As metáforas específicas dessas expressões idiomáticas estão ligadas, muitas das vezes, a crenças populares, o que deixa a metáfora compreensiva em diversas línguas. Um exemplo dessa situação específica são os ditados populares que envolvem moscas, em que, todas as expressões estão ligadas ao negativismo e incômodo. Na língua portuguesa, encontramos as metáforas: “entregue às moscas” (abandono, largado) e “comer moscas”

(distrair, se deixar enganar); em inglês encontra-se “*fly in the ointment*” (estraga-prazeres) e “*drop like flies*” (morrer várias pessoas); na língua francesa encontram-se os termos: “*Quelle mouche le pique?*” (Que mosca o picou?, indicando mal humor) e o próprio termo *mouche* (mosca) que denota espião.

Contudo, existem as expressões metafóricas idiomáticas que são específicas para cada língua ou cultura. E também aquelas que não são totalmente semelhantes, mas a ideia transmitida é bastante semelhante. De qualquer maneira é importante ressaltar que a metáfora se constrói através de uma situação bem determinada, tornando-se marcante. Além de evocar “associações psicológicas e sociais” (MOURA, 2012, pg.72).

Vimos que a metáfora permeia nosso sistema conceptual normal. Pelo fato de tantos conceitos, que são importantes para nós, serem ou não abstratos ou não claramente delineados em nossa experiência (as emoções, as ideias, o tempo etc.) precisamos aprendê-los por meio de outros conceitos que entendemos em termos mais claros (as orientações espaciais, os objetos etc.). Essa necessidade introduz a definição metafórica em nosso sistema conceptual. Tentamos, por meio de exemplos, dar algumas indicações do papel considerável da metáfora na maneira como agimos, na maneira como conceptualizamos nossa experiência, na maneira como falamos (LAKOFF & JOHNSON, 2002, p.205).

Os conceitos de metáforas estruturais, metáforas orientacionais, metáforas ontológicas, e as metáforas presentes nas expressões idiomáticas são consideradas por Lakoff e Johnson metáforas convencionais, “isto é, metáforas que estruturam o sistema conceptual ordinário de nossa cultura, o qual se reflete em nossa linguagem do dia a dia” (LAKOFF & JOHNSON, 2002, p.235).

Além das metáforas convencionais, existem as metáforas que estão além das nossas ideias e pensamentos: as metáforas imaginativas e criativas. Essas metáforas possibilitam outras compreensões referentes à nossa experiência com o mundo, com a cultura, com a sociedade, com o tempo, com o conhecimento, com as crenças e, inclusive, com o próprio ser humano. As metáforas novas “propiciam estruturas coerentes, iluminando algumas coisas e ocultando outras” (LAKOFF & JOHNSON, 2002, p.236).

O exemplo citado por Lakoff e Johnson para evidenciar a metáfora nova é “Amor é uma obra de arte colaborativa”. A metáfora é coerente com as experiências positivas e negativas relacionadas ao amor e à arte, além de permitir, inclusive, outras implicações que podem compreender outras metáforas.

Cada uma dessas implicações pode ter implicações posteriores. O resultado é uma rede de implicações ampla e coerente, que, no todo, pode ou não coincidir com nossas experiências de amor. Quando a rede coincide, as experiências, como instâncias da metáfora, formam uma totalidade coerente. Experimentamos com tal metáfora uma espécie de reverberação que percorre toda a rede de implicações, que desperta e conecta nossas lembranças de experiências amorosas passadas e serve como um possível guia para as futuras (LAKOFF & JOHNSON, 2002, p.236).

Como dito anteriormente, muitas das coisas que experienciamos no nosso dia a dia são de natureza metafórica que acabam se instaurando na nossa realidade. A metáfora nova possibilita a criação de uma realidade nova, devido ao fato de que a partir do momento que entendemos uma experiência em termos metafóricos e agimos em função dela, é construída uma nova realidade. A metáfora nova e a construção de novas realidades refletem muito nas mudanças culturais: “surge da introdução de novos conceitos metafóricos e da perda de antigos” (LAKOFF & JOHNSON, 2002, p.243).

É importante distinguir nesta pesquisa os conceitos de metáfora e analogia, que para alguns, podem compreender como o mesmo sentido, mas são diferentes. Nicola Abbagnano (1999, apud NAGEM, CARVALHAES & Dias, 2007, p. 2) define a analogia com dois significados principais: o primeiro relacionado à proporção e de uso matemático, com intuito de igualdade de relações, e o outro significado, que pode ser confundido com a metáfora, como “sentido de extensão provável do conhecimento mediante o uso de semelhanças genéricas que se podem aduzir em situações diversas” (NAGEM, CARVALHAES & Dias, 2007, p. 2 e 3). Para Nagem³ (2013), a diferença principal entre os termos, é que enquanto na Metáfora fica livre a interpretação da imagem ou do conceito (“Maria é uma flor”), na analogia se estabelece uma comparação exata e uma interpretação direcionada (“Maria é bonita como uma flor”). E com isso, a partir do instante que se aponta a semelhança entre os dois termos, é estabelecida a relação analógica.

Portanto, a partir da discussão que Lakoff e Johnson propõem sobre a metáfora e seu funcionamento, pode-se afirmar que, primeiramente, a metáfora está também presente no pensamento e não apenas na linguagem, criando um mapeamento entre dois domínios conceituais, o que permite, através do mapeamento, a transferência de um domínio para outro. Dessa forma, a metáfora age na linguagem através de expressões metafóricas que atuam desde a linguagem poética e científica até a linguagem cotidiana. Então, a metáfora tão presente na comunicação diária é utilizada por poetas, políticos, cientistas, filósofos e até por pessoas comuns que muitas vezes nem percebem a utilização deste recurso.

Diferente do pensamento de Lakoff e Johnson, Nunes (2005) coloca a metáfora, primeiramente, como um fenômeno linguístico e que aparece na linguagem de diversas formas: “diálogo, textos, obras de arte, associação de imagens a partir de formas anteriores

³ Prof. Dr. Ronaldo Luiz Nagem é pós-doutor em Educação em Ciências pela Universidade do Minho PT. Doutor e Mestre em Parasitologia pela Universidade Federal de Minas Gerais. Biólogo. Líder do grupo de pesquisa em analogias, metáforas e modelos na tecnologia, na educação e na ciência (GEMATEC). Ronaldo Luiz Nagem foi convidado para participar da banca de qualificação dessa pesquisa, que aconteceu em dezembro de 2013 e enfatizou a diferença entre metáfora e analogia.

etc.” (NUNES, 2005, p.105). O fato de reconhecer as metáforas nas expressões linguísticas é uma dificuldade que envolve também as ciências filosóficas. Para Nunes (2005), é apenas uma hipótese a possibilidade da metáfora estar relacionada ao nosso sistema cognitivo. Essa posição adotada por Jordão Nunes talvez seja mais adequada à sua associação das metáforas aplicadas às ciências sociais.

Entretanto, nesta pesquisa “Cinema de Animação: Filmes e Metáforas para Crianças e Adultos”, serão adotados os conceitos de metáforas abordados por Lakoff e Johnson referentes à metáfora da vida cotidiana. As considerações dos autores referentes às metáforas e algumas de suas aplicações foram o principal suporte para a construção da base desta pesquisa na tentativa de caracterizar a metáfora. A partir disso, alguns dos conceitos propostos por Lakoff e Johnson poderão ser aplicados ao cinema e, conseqüentemente, ao cinema de animação.

2.2 A metáfora no cinema

O cinema é arte, técnica e entretenimento – é imagem fotográfica que suscita a impressão do movimento. As imagens, sejam elas estáticas ou em movimento, têm a capacidade de evocar os mais distintos sentimentos, do medo à alegria. As imagens completam as informações ou falam por si mesmas. E se a metáfora é descrever uma coisa, em termos de outra, com intuito de facilitar a explicação e compreensão de algo que está sendo proposto, o cinema também utiliza este artifício a fim de oferecer à obra coerência e unidade. No cinema, em vez de palavras, são as imagens que dão sentido metafórico. As imagens produzem um “sentido que ‘ultrapassa’ o sentido literal” (VANOYE & GOLIOT-LÉTÉ, 2012, p. 61).

O cinema, considerado a sétima arte da humanidade, se diferencia das outras formas de arte por ser a única, na qual distinguimos os seus precedentes, a sua inauguração e o próprio desenvolvimento que o constituiu como arte. Depois da primeira exibição em 1895, em Paris, com o cinematógrafo dos irmãos Lumière, o cinema começou a tomar os seus primeiros contornos. Contudo, estava muito longe de ser a arte com uma linguagem própria que conhecemos hoje. Nos seus primeiros anos, os filmes eram apenas a retratação de cenas prosaicas da vida, com sequências de tomadas estáticas que transmitiam apenas uma determinada profundidade. Georges Méliès, o sempre mágico ilusionista de coração, conseguiu trazer para o cinema a encenação e a fantasia. Méliès e suas obras, instauraram os efeitos especiais através de trucagens, efeitos com a câmera e as técnicas de dupla exposição e

superposição, “porém, tudo acontecia da mesma maneira que no palco” (AUGUSTO, 2004, p.27).

Não surgiu uma linguagem autenticamente nova até que os cineastas começassem a cortar os filmes em cenas, até o nascimento da montagem, da edição. Foi aí, na relação invisível de uma cena com a outra, que o cinema realmente gerou uma nova linguagem. No ardor de sua implementação, essa técnica aparentemente simples criou um vocabulário e uma gramática de incrível variedade. Nenhuma outra mídia ostenta um processo desses (CARRIÈRE, 2006, p. 16).

Atribui-se a “paternidade” da linguagem cinematográfica ao cineasta D.W. Griffith; que entre os anos de 1908 e 1912, durante o trabalho na *Biograph*, conseguiu instaurar os “procedimentos técnicos e de organização lógico-narrativa dos planos” (COSTA, 2003, p.61) que formariam a linguagem cinematográfica. O ápice dessa organização de Griffith se deu com o filme “O Nascimento de uma Nação” (*The Birth of a Nation*, 1915) que demonstrou todas as possibilidades que o cinema poderia oferecer até então: grande espetáculo de entretenimento artístico, complexo desenvolvimento narrativo e articulação da linguagem cinematográfica associada a cenas grandiosas “com uma eficácia e imediatismo absolutamente novos” (COSTA, 2003, p.62).

Segundo Rodrigues (2010) a linguagem cinematográfica como “os termos técnicos usados pelos que trabalham com cinema e TV, de forma que possam obter uma uniformidade de comunicação” (RODRIGUES, 2010, p. 25). Dessa maneira, neste trabalho e em consonância com este autor, nós consideramos que todos os tipos de planos (registro imagético entre dois cortes), sejam eles em movimento ou não, juntamente com os ângulos de câmera (posicionamento da câmera na cena de filmagem) e os movimentos feitos com a câmera, formam essa linguagem singular que compõem o cinema que conhecemos.

Finalmente, o cinema é uma linguagem com suas regras e suas convenções. É uma linguagem que tem parentesco com a literatura, possuído em comum o uso da palavra das personagens e a finalidade de contar histórias (COSTA, 2003, p. 27).

Nesse sentido, pode-se dizer que o cinema é semelhante à literatura possibilitando também o uso de metáforas para conduzir a narrativa. E se, na linguagem cinematográfica, existem planos que “podem criar efeitos psicológicos no espectador sem que ele se dê conta” (RODRIGUES, 2010, p.43), e a utilização dessas unidades narrativas específicas do cinema tem o intuito de causar distintas implicações nos espectadores, pode-se pressupor que elas também são metáforas do cinema.

Pode-se citar como exemplo a utilização do enquadramento em *Plongée*, no qual a câmera captura a imagem de cima para baixo; e o *Contraplongée*, quando a captura acontece de baixo para cima. O *Plongée*, conforme a intenção do diretor, pode sugerir inconscientemente ao espectador um sentido de inferiorizar ou diminuir o personagem.

Enquanto o *Contraplongée* também pode transpor na tela a sensação de grandiosidade e superioridade para o personagem, se for importante para a narrativa e uma decisão do diretor. Ambos os enquadramentos, quando utilizados com estes intuitos (inferioridade ou grandiosidade), podem assumir uma intenção metafórica, pois são elaborados como elementos da unidade fílmica, mas acabam produzindo outros efeitos ao espectador. O público, em essência, acaba compreendendo e experienciando uma sensação através de uma composição de enquadramento.



Plano em *Contraplongée* que revela a superioridade dos personagens.
 Figura 1 – Quentin Tarantino - “*Inglourious Basterds*” (EUA, 2009).

O diretor Quentin Tarantino utiliza, muitas vezes em suas obras, o *Contraplongée* com o intuito principal de dar superioridade, triunfo e poder aos personagens. No exemplo destacado (figura 1) temos o *frame* do filme “Bastardos Inglórios” (*Inglourious Basterds*, 2009), no qual os personagens estão sendo filmados de baixo para cima, apontando as armas para a câmera. O enquadramento utilizado pelo diretor coloca a câmera abaixo do nível dos olhos do espectador, o que gera a sensação de grandiosidade e superioridade em relação aos personagens, e as armas apontadas para a câmera amplia a sensação de poder deles.



Plano em *plongée* que enfatiza o poder de Charles Kane perante a imprensa.
 Figura 2 – Orson Welles - “*Citizen Kane*” (EUA, 1941).

Orson Welles foi um dos diretores que se aproveitou bastante da técnica de posicionar a câmera acima (*plongée*) e abaixo (*contraplongée*) dos personagens. “Cidadão Kane”

(*Citizen Kane*, 1941) foi um dos filmes mais notórios a utilizar estas técnicas, com o intuito de transparecer e mostrar ao espectador as diferenças psicológicas entre os personagens da narrativa. A figura 2 demonstra o enquadramento *plongée* do personagem Charles Foster Kane, o magnata da imprensa, em meio a seus jornais espalhados pelo chão. O personagem principal do filme, Kane, raramente na narrativa se apresenta inferior e submisso. Contudo, nesta composição de enquadramento, pode-se interpretar o *plongée* com sentido de superioridade e controle do mesmo perante a imprensa (jornais pelo chão), ou até mesmo como André Bazin (2005) observou:

A vontade do poder de Kane nos esmaga, mas ela própria é esmagada pelo cenário. Pela mediação da câmera somos de certa forma capazes de perceber o fracasso de Kane com o mesmo olhar que nos faz sofrer o seu poder (BAZIN, 2005, p.87).

Em, *A Linguagem Cinematográfica*, Martin (2005), exemplifica a utilização do *travelling*, que consiste no deslocamento da câmera sobre uma plataforma, seguindo um movimento retilíneo ou não, “caminhando” para frente ou para trás. O movimento do *travelling* para trás e para frente, segundo o autor, pode ter vários significados na sua utilização.

Destaca-se sobre o *travelling* com o movimento para trás, as seguintes situações: de conclusão, sentido de dar encerramento à obra fílmica; desapego moral; impressão de solidão, de prostração, de impotência, de morte. Enquanto o *travelling* com movimento para frente pode sugerir: introdução, iniciando o espectador no mundo no qual a narrativa se passa; passagem para interioridade, representação de sonhos e memórias; exprime e materializa a tensão mental (impressão, sentimento, desejo, ideias violentas e súbitas) de um personagem, em que a câmera pode assumir o ponto de vista do personagem ou espectador.

Sobre a utilização do *travelling* numa obra fílmica, com intuito de alguma das significações propostas por Martin (2005), pode-se dizer que o diretor da obra ao escolher utilizar esse movimento de câmera, também instaura uma representação metafórica, pois o público acaba (ou não), experienciando uma sensação condizente com a narrativa fílmica através do movimento da câmera proposto pelo diretor.

Ainda sobre a linguagem cinematográfica, Moraes (2011) aborda que os planos fazem parte da reconstituição de uma realidade recortada de acordo com a percepção sensorial e intelectual do diretor, e que os diversos tipos de planos que compõem a linguagem cinematográfica têm o intuito principal de facilitar a compreensão da obra fílmica para o espectador, com ressalva para os planos, geral e *close*, “que são dirigidos para a percepção do psicológico” (MORAES, 2011, p.119).

Para Moraes (2011), o plano geral introduz o personagem no cenário da narrativa, mas o expõe “em suas fragilidades” (MORAES, 2011, p.119) e o *close*, que capta o rosto inteiro do ator demonstrando de forma nítida sua fisionomia e expressões, é o plano que “manifesta o poder da significação psicológica” (MORAES, 2011, p.119). Dessa forma, os planos, geral ou *close*, assumem uma representação metafórica, apresentando outras significações para os personagens que podem ser interpretadas ou observadas pelos espectadores.

Durante a própria História do Cinema encontram-se outras ilustrações sobre as metáforas. Jullier & Marie (2009) elucidam que no filme da vanguarda expressionista de Robert Weine, “O Gabinete do Dr. Caligari” (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, Alemanha, 1920), os cenários têm uma representação metafórica. As janelas distorcidas, em formatos triangulares, apontam para o local no qual se encontra o cadáver. Mas, de acordo com os autores, a predisposição da cena também é uma forma de despontar que o verdadeiro assassino do crime não é Cesare, pois ele apenas obedece às ordens de Caligari. As janelas deformadas expõem que o “mundo exterior”, a violência presente na sociedade alemã após a Primeira Guerra Mundial, são os maiores responsáveis pelo delito.

Os cenários expressionistas tortuosos, sem lei de perspectiva, repletos de luzes e sombras, refletem o fato do filme “O Gabinete do Dr. Caligari” exprimir o ponto de vista de um louco, em que a impressão plástica converge com a dominante psicológica da ação (MARTIN, 2005) e a representação metafórica expressa nos cenários da situação psicológica do personagem.

Na década de 1920, a França, no intuito de resgatar o glamour de ser considerada o berço do cinema e na tentativa de revogar a hegemonia do cinema norte-americano que assolou a Europa após a Primeira Grande Guerra Mundial, instaurou uma vanguarda própria para o cinema no país. Os vários poetas franceses, com o desejo de tornar a produção fílmica francesa uma arte semelhante à pintura, à música e ao teatro, criam o Impressionismo Francês do cinema.

A vanguarda do cinema francês tinha como uma das características, a exteriorização dos sentimentos, anseios e sentidos dos personagens, utilizando a câmera. Os diretores desse período, na tentativa de inovar o cinema, repassaram ao espectador a visão cinematográfica de ver e sentir o personagem através de técnicas, como a sobreposição de imagens, deformações propositais feitas pela lente, planos subjetivos, máscaras, entre outras.

O Impressionismo francês consubstanciou um estilo próprio de fazer cinema, cujos variados expedientes que afetam a aparência fotográfica da imagem foram surpreendentemente inovadores. É conhecida a história da primeira exibição de *Eldorado* (1921), de L’Herbier, filme que se tornou rapidamente famoso, em razão de suas deformações visuais (distorções, foco, difuso). Incomodado com elas, o

produtor Léon Gaumont pedia constantemente ao projetorista para ajustar o aparelho. Com efeito, em *Eldorado*, uma série de recursos formais sugere a vida interior dos personagens. É flagrante a sequência em que a protagonista Sibila, uma dançarina de boate, e somente ela, aparece fora de foco em companhia das colegas. Isso se explica a seguir: ela estava preocupada com o filho doente (MASCARELLO, 2006, p. 99 e p. 100).

Dessa maneira, pode-se articular que a utilização dos efeitos e técnicas para retratar os sentimentos e preocupações dos personagens através das próprias possibilidades da câmera, uma característica do cinema Impressionista, é também uma metáfora ou representação metafórica no cinema. No caso do filme *Eldorado* (1921), o público experienciava os anseios da personagem principal através das deformações causadas pela lente da câmera.

A vanguarda francesa da década de 1920 conseguiu utilizar elementos que além de caracterizar o cinema como arte (como era o intuito do Impressionismo Francês), demonstrou que, com a câmera, além de ser possível dizer sem o uso de palavras, era também possível, criar metáforas utilizando o aparato mecânico de registro de imagens em movimento. Com os recursos próprios do cinema, nesse caso a câmera, o Impressionismo Francês expressava os sentimentos e anseios dos personagens.

A vanguarda soviética que desenvolveu a montagem e suas significações para o cinema, aproveitou-se bastante do uso de metáforas em suas obras (FERREIRA, 2007). A montagem soviética é considerada um dos momentos de grande importância para a História do Cinema, servindo também de inspiração e influência para futuros movimentos que surgiriam posteriormente. Um grupo de jovens cineastas, criativos, ousados e inovadores criaram meios e técnicas que diferenciaram a forma de montagem cinematográfica.

O filme *A Greve (Stachka)*, 1925, de Sergei Eisenstein, utilizou um recurso de montagem através de um jogo de imagens entre planos de operários sendo metralhados, seguido pela justaposição de imagens de animais degolados no matadouro. O diretor, nessa montagem paralela, interrompe a narrativa fílmica apresentando outros elementos que não condizem com a narrativa, mas possibilitando a comparação com a história e assim gerando a metáfora cinematográfica. Dessa maneira, pode-se dizer que Sergei Eisenstein foi um dos cineastas soviéticos que utilizou bastantes metáforas em suas obras.

O crítico e historiador de cinema, Martin (2005) define a metáfora como:

[...] justaposição, por meio da montagem, de duas imagens cuja confrontação deve produzir no espectador um choque psicológico com a finalidade de facilitar a percepção e a assimilação de uma ideia que o realizador quer exprimir (MARTIN, 2005, p.118).

Para o autor, essa composição metafórica, que oriunda da montagem, apresenta ao espectador uma primeira imagem com elementos da ação, substituindo esta imagem por outra,

que também pode conter elementos da ação, dando continuidade à narrativa; ou até mesmo pode apresentar uma imagem que não apresente nenhuma relação com o contexto fílmico, apenas fazendo relação com a imagem anterior, onde se estabelece a metáfora.

E se para Martin (2005) a metáfora no cinema acontece através “do choque de duas imagens, uma das quais é o termo de comparação e a outra o objeto de comparação” (MARTIN, 2005, p. 122), por outro lado, Jullier & Marie (2009) afirmam que as significações metafóricas se dão principalmente através dos enquadramentos e da montagem. Contudo, como foram evidenciadas antes, as mesmas autoras Jullier & Marie (2009) citaram um exemplo da utilização de metáfora através dos cenários com o filme *O Gabinete do Dr. Caligari*.

Particularmente, aqui há uma discordância entre os autores quanto à utilização da metáfora. Por isso é importante frisar, que nesta pesquisa não acompanhamos o sentido dos autores já citados: Martin (2005) e Jullier & Marie (2009), que definem a metáfora no cinema, principalmente como um enfoque da montagem ou edição através da sobreposição de planos, criando outros significados para o espectador. A base desta pesquisa segue o pensamento dos autores Lakoff e Johnson (2002): “compreender e experienciar uma coisa em termos de outra”, abrangendo uma gama de possibilidades de aplicações de metáforas no cinema e, no próprio cinema de animação.

O cinema, seja como arte ou entretenimento, tem muito mais recursos expressivos:

[...] não apenas a palavra; a câmera, com suas possibilidades de movimento, de ângulo, de enfoque, ou o tipo de iluminação, para citar apenas estes elementos, são fatores que permitem nuances, conotações, sugestões visuais que não são possíveis em outras manifestações artísticas (MORENO, 2007, p. 9)⁴.

Isso demonstra que, com toda a riqueza de elementos presentes no cinema, a utilização de metáforas na sétima arte pode acontecer através de planos, enquadramentos, movimentos de câmera, disposição de cenários, figurinos, entre outros diversos elementos que compõem a narrativa fílmica. O cinema com toda a sua capacidade e possibilidades, pode permitir ao espectador “compreender e experienciar” algumas coisas em função dos meios desta arte. Vale ressaltar, que a metáfora vai acontecer conforme a intenção do diretor para a percepção do público com sua obra fílmica e “segundo o grau de sensibilidade, de imaginação e de cultura do espectador” (MARTIN, 2005, p.117).

⁴ [...] no sólo la palabra; la cámara, con sus posibilidades de movimiento, de angulación, de enfoque, o el tipo de iluminación, por citar sólo estos elementos, son factores que permiten matices, connotaciones, sugerencias visuales que no son posibles en otras manifestaciones artísticas. MORENO, José. M. A., *El Cine y la Metáfora*. España: Editorial Renacimiento Iluminaciones, 2007. (TRADUÇÃO NOSSA)

Diferente dos autores já citados, Moreno (2007) com a obra *El Cine y la Metáfora*, descreve que com todos os elementos que o cinema dispõe para retratar o fantástico e o real, e muitas vezes as alusões, as metáforas propriamente ditas, passam despercebidas ao espectador, mas são condizentes com a trama do filme. O autor propõe um estudo com uma série de exemplos que podem servir de demonstração sobre as representações metafóricas que acompanham, explicam e enriquecem o filme.

Tenho estruturado o trabalho em quatro seções, começando com os objetos materiais muito concretos, para passar em seguida a alguns elementos que fazem parte do cenário do filme: posteriormente, a análise da presença de água e fogo, terminando com o mais indescritível: luz e sombra. Um trajeto desde a matéria ao espírito (MORENO, 2007, p. 9) ⁵.

A descrição de Moreno (2007) sobre os objetos materiais é que a natureza inanimada destes artefatos pode adquirir conotações distintas. E pelo fato dos objetos estarem sempre associados ao ser humano, eles podem ter um caráter enigmático. A arte de quase todos os povos utiliza objetos com sentidos metafórico e simbólico, dando significações que transcendem a aparência física. A própria literatura, privada do suporte visual, apresenta obras que mencionam objetos que têm um significado fundamental para o desenvolvimento da narrativa.

Para o autor, as metáforas e simbolismos dos objetos estão presentes nas diversas artes humanas, contudo, nenhuma delas consegue potencializar tanto a presença e significação dos objetos quanto o cinema. Tal fato se deve aos próprios meios expressivos que o cinema possibilita como o primeiro plano. Este enquadramento pode destacar o objeto e conforme a vontade do diretor, os objetos e sua ocupação no cenário criam o ambiente em que os personagens vão se desenvolver. E em outras ocasiões os objetos podem “adquirir uma significação que vai além do necessário realismo” (MORENO, 2007, p. 15) ⁶.

Ainda sobre os símbolos no cinema, é importante fazer um adendo. Martin (2005) aborda que, diferente do choque de duas imagens no caso da sua definição de metáfora, a significação do símbolo acontece na própria imagem. Para Martin (2005), o simbolismo no cinema:

Trata-se de planos ou de cenas, pertencendo sempre à acção, e que, além do seu significado directo, se encontram investidos de um valor mais ou menos profundo e mais vasto, cuja origem tem causas diversas (MARTIN, 2005, p. 123).

⁵ He estructurado el trabajo en cuatro apartados, comenzado por objetos materiales muy concretos, para pasar luego a algunos elementos que forman parte de la escenografía del film; posteriormente, el análisis de la presencia del agua y el fuego, para terminar con lo más inasible: la luz y la sombra. Un trayecto desde la materia al espíritu. MORENO, José. M. A., *El Cine y la Metáfora*. España: Editorial Renacimiento Iluminaciones, 2007. (TRADUÇÃO NOSSA)

⁶ [...] adquieren una significación que va más allá del necesario realismo. MORENO, José. M. A., *El Cine y la Metáfora*. España: Editorial Renacimiento Iluminaciones, 2007. (TRADUÇÃO NOSSA)

Para o autor, os símbolos se manifestam pela composição da imagem e pelo conteúdo implícito da imagem. No primeiro caso, o diretor reúne dois elementos da realidade, com intuito de formar um significado a partir da confrontação destes, e no segundo, a própria imagem pode apresentar uma significação diferente do seu significado imediato. Contudo, nesta pesquisa não vamos seguir essa linha de pensamento referente aos símbolos no cinema abordada por Martin (2005), e nem detalhar profundamente sobre o simbolismo do cinema.

A presença dos objetos no cinema quase nunca é gratuita ou mera motivação realista da descrição ambiental. Os objetos, mesmo quase imperceptível, podem sugerir sentimentos, situações e pensamentos não expressados nos diálogos. Desde espelhos, telefones, flores, cigarros e uma inumerável quantidade de objetos podem agir como metáforas, mas, mais que isso, e de forma modesta, podem ser “conotações que enriquecem o significado do filme” (MORENO, 2007, p. 15) ⁷.

Para Moreno (2007), os elementos da natureza também podem apresentar significações e representações metafóricas no cinema. Tanto o fogo quanto as diversas representações da água (chuva, rio, fontes, nascentes e o mar), podem apresentar distintas significações e interpretações e, até épocas do ano (adequadas à proposta narrativa).

De acordo com o autor, a água tem na sua significação, o caráter de purificação, regeneração e retorno ao original – significação presente na mitologia e no batismo do cristianismo. E, no cinema, o elemento líquido da natureza, também é utilizado em aplicações não exploradas como: reflexão, permitindo alusões sobre as figuras refletidas na água (tanto com seu estado móvel quanto em repouso), o que pode expressar a fragilidade dos sentimentos e de objetos. Contudo, Moreno (2007) é bem específico em relação ao fato de que não se pode generalizar o uso das metáforas relacionadas à água, quando utilizadas no cinema, pois nesse caso, o significado da metáfora está sempre condicionado ao contexto do filme.

Semelhante a significação metafórica da água, o elemento da natureza fogo pode representar ou significar a purificação, como também pode apresentar a significação de destruição, nesse sentido o significado pode abranger a aniquilação da vida que conota a sensação de inutilidade. E o fogo, inclusive, pode apresentar aspectos relacionados à punição, fazendo referência aos castigos infernais, como a própria expressão “Arder nas chamas do inferno”. E uma última metáfora do fogo, que também é aplicada na literatura, é quando o

⁷ [...] connotaciones que enriquecen el sentido del filme. MORENO, José. M. A., *El Cine y la Metáfora*. España: Editorial Renacimiento Iluminaciones, 2007. (TRADUÇÃO NOSSA)

elemento da natureza é usado para expressar os sentimentos da paixão, do amor e da amizade (MORENO, 2007).

Os últimos exemplos de metáforas e suas significações no cinema citados na obra de Moreno (2007) são a luz e a sombra. A luz e a escuridão se complementam, pois cada uma delas existe na ausência da outra. Além disso, em muitas mitologias, são símbolos do “bem” e do “mal”, são conceitos que podem não fazer sentido isoladamente, mas que encontram sua razão de ser na negação do oposto. Luz e sombra apresentam uma natureza instável e em constante mudança e, um bom exemplo é a sucessão do dia pela noite e vice-versa. Por conta disso, estes elementos possuem uma gama de possibilidades expressivas e produz infinitas interpretações.

Dentre os exemplos de significações para a luz, temos o próprio sol como gerador de vida, associado às divindades, e no próprio Cristianismo, o raio de luz simboliza o Espírito Santo. De forma oposta, as sombras naturalmente são associadas a expressões do sinistro e do submundo. Contudo, Moreno (2007) afirma que o significado de ambos os conceitos varia conforme o contexto que se utiliza.

As luzes e as sombras, tanto para o cinema quanto para a fotografia, constituem como um elemento primordial para a linguagem destas artes. Luz e sombra estão presentes no cinema, desde os seus primórdios, não apenas como suporte técnico, mas como um recurso expressivo de grande importância, “acrescentando poder e significado à imagem” (MORENO, 2007, p. 152) ⁸. Entre as significações e metáforas destes elementos utilizados no cinema, destaca-se aqui, a luz, como virtude e compreensão; e a escuridão (sombras), como terror, ignorância e ameaça.

Para Moreno (2007) o cinema é uma arte jovem, e por isto carece de estudos que analisem significados dos objetos e elementos cenográficos que aparecem na tela. Inclusive, outros objetos e elementos, além dos citados, podem servir de temas para estudos similares e contribuir com a escassez de trabalhos sobre metáforas e suas significações do cinema.

Quando a vida deixa um gosto amargo na boca, não há nada como um filme que nos ensine a ver a vida como uma caixa de chocolates, para lembrarmos que o segredo da felicidade é aprender como desfrutar qualquer sabor entre os bombons sortidos, inclusive aqueles nugás cheios de fruta (PESKE & WEST, 2005, p. 191).

Anteriormente, em [Caracterizando a Metáfora](#), foi abordado que os filmes podem produzir metáforas culturais que refletem tanto a narrativa fílmica quanto a cultura para a qual foi desenvolvido. Exemplo claro desta situação é a metáfora expressa na frase: “Minha mãe

⁸ [...] añadiendo potencia y significacion a la image. MORENO, José. M. A., *El Cine y la Metáfora*. España: Editorial Renacimiento Iluminaciones, 2007. (TRADUÇÃO NOSSA)

sempre dizia: a vida é como uma caixa de bombons. Você nunca sabe o que vai encontrar”, do filme *Forrest Gump – O Contador de Histórias* (1994). Esta metáfora “a vida é como uma caixa de chocolates” além de abranger a obra fílmica, pode também ser aplicada aos que refletem sobre as adversidades (os bombons recheados de frutas) como parte da vida, e mostrar que a diferença está na forma como enxergamos os obstáculos e desventuras que nos assolam em momentos inesperados.

Outros filmes, principalmente os de apelo comercial, também abordam metáforas culturais que condizem tanto com a história do filme, quanto a própria sociedade. Em o *Homem-Aranha (Spider Man, 2002)*, o tio do herói pronuncia a seguinte frase metafórica: “Grandes poderes trazem grandes responsabilidades”, que faz com que o personagem herói da narrativa, pense em todas as obrigações dele ao assumir a responsabilidade do Homem-Aranha, e também nas responsabilidades do personagem que não se esconde atrás da máscara – Peter Parker. A frase é uma metáfora que não se aplica somente ao filme, pois ela pode ser empregada em várias situações cotidianas, inclusive nos ambientes de trabalho, quando uma simples promoção pode acarretar maiores responsabilidades para o promovido.

Desse modo, é perfeitamente possível e – em alguns casos – necessário que a imagem cinematográfica signifique algo que vá além de seu caráter icônico essencial, além do objeto que denota. A imagem não pode se relacionar apenas consigo mesma, ela deve conotar algo que se esconde em sua aparência, mas que ao mesmo tempo dá indícios que podem nos levar à revelação. Essa é a natureza da metáfora. A imagem que transcende. Aristóteles já dizia, a respeito da estética artística, que o momento mais belo da arte é aquele em que ela revela (trata-se da epifania) algo que está além de si própria. São vários os grandes momentos metafóricos do Cinema (RENATO, 2006).

As metáforas do cinema também podem estar presentes no discurso que a narrativa dos filmes apresenta. No prefácio de “O Discurso Cinematográfico”, Machado (2008), aborda que a partir da década de 1970, houve uma preocupação referente ao “processo de recepção do filme e o modo como a posição, a subjetividade e os afetos do espectador” (MACHADO, 2008, p.5) eram trabalhados na exibição de um filme no cinema. Nesse momento, o cinema é submetido a uma investigação referente ao sentido de compreender como ele “condiciona o seu público a identificar-se com e através das posições de subjetividade construída pelo filme” (MACHADO, 2008, p.6).

Para Xavier (2008):

O cinema não foge à condição de campo de incidência onde se debatem as mais diferentes posições ideológicas, e o discurso sobre aquilo que lhe é específico é também um discurso sobre princípios mais gerais que, em última instância, orientam as respostas a questões específicas (XAVIER, 2008, p. 13).

Assim, para Xavier (2008), um filme composto por imagens e sons, vai ser sempre ficcional, em qualquer um dos seus múltiplos gêneros e técnicas. E principalmente, dotado de um “discurso produzido e controlado, de diferentes formas, por uma fonte produtora” (XAVIER, 2008, p. 14). E para o autor, o cinema como discurso, possibilita uma análise com ferramentas de diversas teorias, incluindo a teoria linguística e a teoria literária. Sendo assim, permite também as inovações teóricas referentes à metáfora. Nesse sentido, o discurso presente na mensagem fílmica do roteiro, age como uma metáfora, pois pode fazer o espectador, através do cinema, compreender, experienciar e refletir sobre situações que vão além do écran de uma sala de cinema.

3. O CINEMA DE ANIMAÇÃO DA CRIANÇA AO ADULTO

3.1 Cinema de animação: técnica ou gênero?

Várias são as entradas, saídas e conjecturas possíveis para delinear ou olhar um objeto o qual se observa. Logo, essa alvorada terá fios de luz, antigos e novos, que constituem frestas de uma teia de luz que remonta a história, a estética e a linguagem do cinema de animação. Da decomposição à descoberta das nossas sombras, das narrativas imagéticas aos engenhos ópticos, das nervuras do nosso cérebro às conexões da computação, atravessando tudo isso há o desejo do criador de animar sua criatura (MEDEIROS, 2011, p. 82).

O termo *Animação*, de origem latina, constitui o processo de dar alma, dar vida a seres inanimados. A motivação que move o desenvolvimento da história da animação reflete o desejo do homem em dar vida ou movimento a suas obras estáticas. Gabler (2009) coloca que todo esse fascínio do homem está atrelado à cobiça de ser um deus e sentir o excepcional prazer de ser o mestre criador ao dar vida a seus desenhos. A arte da animação “dá-nos a habilidade de materializar nossos sonhos e de transformar o mundo real” (MEDEIROS, 2011, p. 83).

Os primórdios da animação remetem a tempos ancestrais, quando o homem já procurava registrar o movimento de ações diversas por meio de sequências de imagens nas paredes das cavernas, em tapetes ou em peças de cerâmica. Pouco depois dessas primeiras manifestações surge, no Oriente, o teatro das formas animadas, em que personagens inanimadas ganham vida por meio da manipulação direta de bonecos. Temos aqui a origem de duas bases centrais da animação: a técnica e a narrativa, capazes de dar vida àquilo que não a tem, ou seja, de evocar a alma (NESTERIUK, 2011, p. 11).

O cinema de animação, ou arte da animação, surgiu no final do século XIX. Tendo antecedentes em pinturas rupestres e no teatro das sombras chinesas, um dos precedentes do cinema de animação se baseia principalmente nas pesquisas científicas sobre a capacidade do olho humano combinar “imagens vistas em sequência num único movimento” (LUCENA, 2005, p. 34). Destes estudos derivaram diversos brinquedos ópticos que utilizam de imagens animadas como forma de entretenimento rápido para crianças e adultos.

Em 1906, James Stuart Blackton com o curta-metragem *Humorous Phases of Funny Faces*, numa curta sequência animada, recebeu o crédito de ser o primeiro desenho animado da história. Depois desse primeiro filme animado, a animação foi ganhando seu espaço como gênero cinematográfico para alguns e técnica do cinema para outros. E outros grandes nomes se destacaram na arte da animação como: Émile Cohl, Winsor McCay, Pat Sullivan, Walt Disney, Max Fleisher, Dave Fleisher, Walter Lantz, William Hanna, Joe Barbera, Tex Avery, Chuck Jones, Norman McLaren e Hayao Miyazaki.

Os filmes de animação abrangem diversos estilos, temas e técnicas. Dos mais simples desenhos à mão a imagens feitas com a mais nova tecnologia digital, seu objetivo é atrair sempre a maior faixa etária possível (BERGAN, 2009, p. 118).

O cinema de animação assim como o cinema *live-action* se caracteriza pela imagem sequencial. Contudo, a principal diferença entre estes cinemas é que enquanto o cinema de *live-action* é filmado, no cinema de animação o movimento é capturado, construído ou desenhado quadro a quadro, enquanto o cinema *live-action* filma a encenação de atores reais que interpretam os personagens e suas ações provindas dos roteiros. No cinema de animação, a construção das cenas filmicas que compõem a obra é construída através das seguintes opções:

- 2D ou tradicional: toda a construção da produção acontece através da confecção da imagem, desenhada e colorida manualmente quadro a quadro;
- *Stopmotion*: a construção do movimento é capturada quadro a quadro, utilizando distintos objetos como: areia, massa de modelar, recortes, bonecos articulados, etc. E em cada imagem fotografada, comparada à anterior, tem uma singela modificação no objeto;
- Computação gráfica ou 3D: o processo da construção consiste na utilização do computador para a modelagem e animação dos personagens e cenários.

A animação é assim uma ferramenta multiforme e inconstante, em função dos desejos do realizador e do produtor. A razão é simples: ela é uma técnica (ou melhor, um conjunto de técnicas), e não um gênero, como tantas vezes se lê (por exemplo Vallet, 1963). Essas diferentes técnicas permitem de facto realizar filmes que pertencem a todos os gêneros (filme negro, comédia musical, burlesco, filme de terror, filme de guerra, etc.), inclusive nos modos de documentário e experimental, e responder a tentativas artísticas e comerciais tão variadas como o cinema em filmagem real (DENIS, 2010, p. 7).

O cinema de animação, mesmo com suas qualidades e diversos estilos que possibilitam os mais distintos procedimentos que enriquecem essa arte, advém em muitas das vezes, em ser visto apenas como um gênero mais afastado do cinema. É possível encontrar em livros ou artigos acadêmicos, a animação sendo tratada como gênero cinematográfico ou como técnica que permite a realização de filmes em diversos gêneros como afirma Denis (2010). Nesta pesquisa adotaremos a animação como técnica cinematográfica, que possibilita, assim, múltiplas possibilidades para a feitura de distintos gêneros cinematográficos. Contudo, é importante frisar o conceito de gênero cinematográfico associando ao preceito de que o cinema de animação é exclusivamente voltado ao público infantil.

A partir das décadas de 1920 e 1930, o cinema herdou de outras artes, o hábito de classificar obras, e algumas dessas classificações foram extraídas diretamente da literatura

(comédia e melodrama). O conceito de gêneros surgiu na era dos grandes estúdios de Hollywood, com o intuito de facilitar a comercialização dos filmes e as decisões dos produtores e financiadores, seguindo um padrão para servir como modelo para a produção dos mesmos. Nessa época, cada estúdio de Hollywood se especializava em um gênero específico, e até mesmo alguns diretores são vinculados a um gênero exclusivo, como Alfred Hitchcock, com o suspense.

Bergan (2009) retrata que quando um filme é rotulado a um gênero do cinema, cria-se uma expectativa no público, evidenciando a ele o que se deve esperar daquela película. E dessa maneira, os gêneros apresentam aos espectadores, “padrões reconhecíveis em termos de tema, época, ambientação e trama” (BERGAN, 2009, p. 115). Assim, ao evidenciar o cinema de animação como gênero cinematográfico, pode acontecer que o público associe o gênero como exclusivo para as crianças. Entretanto, este não é o único motivo que coloca o cinema de animação como produto cinematográfico específico para o público infantil.

Como superar o modelo para o qual cinema de animação é sumariamente tomado como gênero artístico menor, indistintamente colateral, supostamente gráfico, ou reduzido sumariamente a “subgênero da pintura”, e, portanto, não genuinamente cinematográfico? Modelo de onde decorre a convicção geral e comum de que sua função seria, sobretudo, a de divertir crianças e, por vezes, a de proporcionar uma distração ligeira e inconsequente aos adultos. Ou, então, a de sua utilidade enquanto técnica entre as que se incluem no repertório de efeitos de trucagem necessários à produção de efeito da realidade. No mais, o termo “animação” permaneceria confinado por historiadores e acadêmicos numa subárea, imprecisa, de práticas protocinematográficas (GRAÇA, 2006, p.51 e 52).

De acordo com Furniss (2008) os estudos sobre o cinema evoluíram, desde a sua introdução nos programas universitários na década de 1960. Contudo, as pesquisas e os estudos sobre o cinema de animação não tiveram o mesmo progresso. Durante muito tempo os estudos relativos ao cinema de animação ficaram restritos a cursos especiais ou disciplinas eletivas sem muita abrangência em todo o conteúdo que essa arte pode propor.

Não apenas Furniss (2008), mas outros teóricos e estudiosos da área abordam que o cinema de animação sofre com um estado denegrado nos estudos acadêmicos e, em grande parte, devido à crença realizada de que a animação não é uma forma de arte "real", seja porque é muito popular e facilmente comercializada, ou muito intimamente, associada ao público juvenil. Preconceito generalizado que fazia (ou faz) a técnica de animação não ser levada a sério como material de estudo acadêmico. De qualquer maneira, esta impressão é deficiente porque há uma grande variedade de filmes animados que não são comerciais – ou orientados exclusivamente às crianças – e, em qualquer dos casos, estes também mereceriam estudo.

3.2 Cinema para crianças – Discutindo o preconceito

Em *Cinema de Animação: Artenova/ Arte Livre*, Miranda (1971) aborda que desde sua origem, a comicidade e a temática infantil estão presentes na arte da animação. Para o autor estes “dois esteios básicos da nova arte” (MIRANDA, 1971, p. 29) são provindos dos quadrinhos cômicos, e a origem acriançada é presente na literatura infantil dos contos, lendas e histórias. Miranda (1971) afirma que a animação ganhou sua popularização pelos curtas cômicos, mas isso definiria permanentemente que o cinema de animação estaria sempre atrelado à infantilidade e à superficialidade. Mesmo com a inovação da imagem em movimento dos desenhos, diferente dos quadrinhos, a animação estava fadada a “copiar o colorido, naturalismo típico das ilustrações dos livros infantis” (MIRANDA, 1971, p. 29).

Outro fator que disseminou a falsa noção de que o cinema de animação é exclusivamente um entretenimento infantil, foi a exibição dos curtas-metragens animados anteriormente exibidos no cinema nos anos iniciais da televisão, como forma de ajudar a preencher a grade de programação das emissoras que carecia de programas. Nesse momento, os curtas-metragens animados eram apresentados como uma série (vários filmes animados seguidos) em um programa da emissora de TV, conduzido por um apresentador (NESTERIUK, 2011).

Mittell observa um fenômeno curioso na migração destas séries de animação do cinema para a televisão: enquanto no cinema eram assistidas por um público diverso, mas predominantemente adulto, na televisão estas mesmas séries passaram a ser assistidas quase que exclusivamente pelo público infantil (NESTERIUK, 2011, p. 73).

Nesteriuk (2011) ainda aborda que a mudança de público no cinema e nas séries de animação, deve-se parcialmente à censura que muitas animações sofreram a partir da década de 1940. O órgão responsável pela regulamentação e classificação de conteúdo, a *Federal Communications Commission* (FCC), banuiu filmes animados que apresentavam conteúdo inapropriado (violência, armas, drogas lícitas, humor negro, sexualidade e erotismo) para as crianças.

A decadência do cartum vem com a produção de desenhos diretamente para a televisão. Se uma animação clássica possui 24 desenhos por segundo, um desenho de televisão possui apenas seis... Ausência de movimentos, diálogos e mais diálogos, rigidez de expressões, ausência de profundidade de campo, repetição mecânica de esquemas e personagens fazem do cartum um passatempo infantil que só contribui para a destruição da fantasia. O grotesco triunfa, adotando a perspectiva adolescente de um mundo deformado e corrompido pela feiura maciça, pela crueldade absoluta, pela perversidade total (NAZARIO, 1996, 59).

Mais uma causa que associou o cinema de animação a um produto exclusivo do público infantil, foi a criação de um horário exclusivo na programação das redes televisas para as crianças. O sábado de manhã era um horário inexpressivo comercialmente, de acordo com os anunciantes, e por isso foi destinado ao público infantil. A partir desse momento, houve a produção de desenhos animados de orçamento baixo, que se caracteriza principalmente pela utilização de poucos personagens e a repetição de cenários. Nesse tipo de produção animada de baixo orçamento, não se tinha o mesmo cuidado artístico e técnico que se tinha nos filmes animados de longas-metragens exibidos nos cinemas.

Observa-se que cinema de animação e séries animadas para TV (desenhos animados), sempre foram associados como um elemento único: mas é importante frisar que “o desenho animado de puro entretenimento transforma-se apenas num dos muitos ramos da arte animada” (MIRANDA, 1971, p. 29). E conforme a animação foi ganhando outras áreas como os filmes publicitários e educativos, sua faixa temática foi se tornando mais ampla, abrangendo novamente os públicos distintos, semelhante ao momento que os curtas animados eram exibidos nos cinemas.

O segundo fator que merece ser levado em conta é, paradoxalmente, o mesmo que permitiu que esta arte, antes condenada à modéstia do artesanato, também ascendesse ao *status* de atividade industrial compatível com aquela cultura de consumo que nascia. Trata-se do fenômeno Disney. Mas que ônus o mago de Burbank conseguiu atingir tal prodígio? O desenho animado – incorretamente confundido, com frequência, com o próprio cinema de animação – acabou transformando-se em “coisa de criança”, afugentando ainda mais os estudiosos e pesquisadores, agora temerosos de serem flagrados nas salas de projeção em companhia de gente miúda. Tudo indica que a nossa sociedade, comandada por gente grande e muito séria, ainda sofre de uma espécie de “adultismo” – em analogia ao “machismo”, do qual, parece, já estamos parcialmente livres (TASSARA, 2005, p.10 e 11).

Tassara (2005) aborda alguns motivos para a esquálida situação bibliográfica do cinema de animação no Brasil. Para Tassara, Walt Disney com suas produções animadas, arrebatou a animação da forma artesanal e a transformou em atividade industrial que reside até hoje. Contudo, essa transformação que o cinema de animação sofreu, acabou colocando-o como “coisa de criança” e afastando os estudiosos das salas de cinema com projeções animadas. Mas vale ressaltar que, de acordo com Mittel (2004), eram principalmente os adultos que desfrutavam dos filmes animados durante a primeira metade do século XX antes do surgimento da televisão. Então será que realmente foram as produções de Disney que contribuíram para a associação do cinema de animação como entretenimento infantil? Essas produções Disney não trabalham com elementos, inclusive as metáforas, que podem ser compreendidos e associados apenas ao público adulto?

Diferente de Tassara (2005), Halas e Manvell (1963), atentam que Disney foi o único que lançou uma série de filmes animados sucessivamente, mesmo com intervalos cada vez maiores entre os lançamentos. Nem todos os filmes animados dos estúdios Disney tiveram êxito, mas mesmo assim, o nome de Walt Disney ganhou um reconhecimento na História do Cinema. E mesmo também, com todo o esforço para organizar uma produção em larga escala do cinema de animação, com o próprio reconhecimento desta arte, “e apesar do tom adulto de muitos filmes da Disney, o público ainda pensa que nada é mais divertido para as crianças⁹” (HALAS & MANVELL, 1963, p.80).

Tassara (2005) ainda aborda que nossa sociedade sofria de um acerto “adultismo” que agora, já não está tão presente e contudo, por mais que afirmem que o cinema de animação não está mais associado como produto exclusivamente do público infantil, ainda podemos perceber em lojas de vendas de DVD’s e Blu-ray’s, sejam elas físicas ou virtuais, que essa associação ainda permanece. Na grande maioria desses magazines não existe nem ao menos uma sessão que caracterize a animação como gênero. Os discos dos filmes animados, independente do estúdio responsável, são classificados como sessão infantil (figuras 3 e 4).

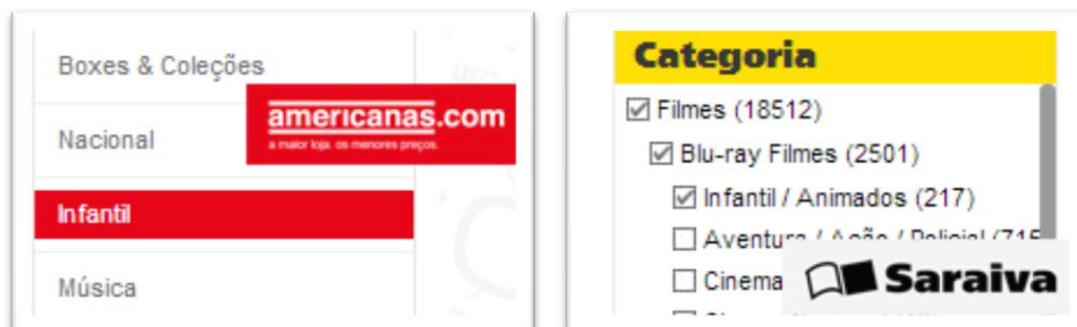


Figura 3 e 4 – Exemplos de magazines virtuais (Lojas Americanas e Livraria Saraiva) que classificam a animação como infantil nas categorias de Blu-ray’s e DVD’s.

A classificação infantil referente aos filmes animados não é exclusiva dos magazines de DVD’s e Blu-ray’s. Empresas que oferecem serviço de TV via internet por *streaming*, também adotam na sua categorização de gêneros, os filmes animados classificados como Infantil e família (figura 5).

⁹ “y a pesar del tono adulto de muchos films de Disney, el público sigue pensando que son más que nada una diversión para niños”. HALAS, John e MANVELL, Roger. Técnica del Cine Animado. Versión española de Eduardo Ducay y Juan Cobos. Madrid: Taurus, 1963. (TRADUÇÃO NOSSA).



Figura 5 – Exemplo de empresa de distribuição de conteúdo de TV via internet que categorizam os filmes animados como infantil e família.

No livro, *Subversivos: O Desenvolvimento do Cinema de Animação em Minas Gerais*, Leite (2013), utiliza da metodologia de entrevista para coletar informações de artistas e professores sobre a animação no Estado Mineiro. Dentre as perguntas abordadas aos diversos entrevistados, é questionado sobre o cinema de animação se, ainda hoje, ele está ligado à ideia de ser feito exclusivamente para o público infantil.

Puresa (2013) acredita que esse conceito começa a mudar, mas que mesmo assim, é preciso divulgar mais a cultura do cinema de animação, seus festivais. Para Puresa (2013), essa percepção é errônea, e os editais de governo e leis de incentivo contribuem com essa situação devido a problemas em suas declarações. E o problema maior está no público que ainda associa a animação como coisa feita para crianças, e esse problema reflete na verdade, uma “falta de educação cultural” (PURESA, 2013, pag.126).

Queiroz (2013) diz que a ideia foi desmistificada pelo menos no Brasil, devido ao festival de animação Anima Mundi. Queiroz (2013) aborda que há duas décadas o público era enfatizado com a animação, por Disney nos cinemas e Hanna Barbera na TV e de acordo com ela, todos estes voltados ao público infantil. Com o surgimento do Anima Mundi as pessoas começaram a perceber que algumas animações exibidas não eram voltadas para crianças. E durante os primeiros anos do festival, eles trabalharam para desmistificar essa associação.

Por outro lado, Gino (2013) afirma que alguns dos festivais de cinema contribuem para o preconceito de associar o cinema de animação ao público infantil. Gino (2013) aborda que os filmes de animação são colocados em mostras alternativas nos festivais voltadas para o público infantil, sendo que muita das vezes os filmes animados não são feitos para as crianças, mas mesmo assim acaba sendo direcionado a elas, devido a essas mostras que recebem o nome pejorativo de “mostrinha”. E ainda considera que a associação do cinema de animação ao público infantil “é muito marcante e é uma questão cultural” (GINO, 2013, p.352).

Semelhante a essa opinião, Coelho (2013) acredita que o preconceito ainda existe e é muito presente na cultura. Mas por outro lado, para Coelho (2013), a sociedade está ficando mais adolescente nos seus gostos cinematográficos. É mais fácil encontrar em exibição nos cinemas, filmes de super-heróis do que um filme mais *Cult*, e com isso percebe-se uma quantidade muito maior de adultos nestas salas. Com essa mistura, as pessoas começam a entender que, animação, não é apenas para crianças.

Mas na sociedade de uma maneira geral, esse preconceito ainda existe. Agora, é o que eu digo, está começando a virar uma coisa meio misturada, é um fenômeno cultural. Os adultos estão começando a voltar a consumir coisas para crianças. Estamos vivendo numa sociedade meio que adolescente mesmo (COELHO, 2013, p. 174).

Abacatu (2013) aborda que muitas pessoas veem a animação como gênero infantil, por isso grande parte do cinema de animação está diretamente associada ao cinema infantil. Salvo são os casos de filmes animados e experimentais, direcionados ao público adulto, que acaba surpreendendo o grande público que não sabia da existência desse tipo de animação. Preta (2013) cita que a associação nos dias de hoje, é um pouco menor, graças a séries de TV animada como *Os Simpsons* e filmes de animação com uma temática mais adulta: *Persepolis*, *Valsa com Bashir* e *As Bicicletas de Belleville*. Contudo, esse tipo de filme animado ainda é desconhecido para a grande maioria das pessoas.

Ribeiro (2013) cita que o cinema de animação do Leste Europeu não tem nada de infantil; sendo totalmente voltado para o público adulto – “é um cinema de reflexão, de ideias, de filosofia” (RIBEIRO, 2013, p.243). Ele sempre foi um adepto da animação como uma ferramenta fundamental para o artista expressar suas ideias. Para o professor Ribeiro (2013), a associação do cinema de animação ao universo infantil, é provinda dos EUA, para a qual ele continua batalhando para mostrar toda a riqueza e possibilidades desta técnica.

Maurício (2013) acredita que essa ideia já não existe mais. Para ele a animação é para adultos, mas as crianças acabam usufruindo destas criações. Até mesmo os filmes de Walt Disney e Hanna Barbera, não são filmes especificamente para crianças, pois essas animações apresentam personagens com dificuldades em relação à vida cotidiana, temas e problemas de adultos. Maurício (2013) acredita que para as crianças, as discussões que podem estar presentes num roteiro de um filme animado, passam despercebidas.

Rezende (2013) diz que a animação nunca foi exclusiva para o público infantil. Desde o seu primórdio, a animação era voltada para o público adulto, mas somente depois da industrialização desta arte e dos filmes Disney, foi que houve essa associação. Mas, ainda hoje, a grande maioria dos filmes animados são filmes artísticos voltados para o público

adulto. Semelhante a essa opinião, Anacleto (2013) aborda que desde o início do cinema de animação já havia necessidade de fazer obras animadas para o público adulto.

Por outro lado, Magalhães (2013) acredita que o preconceito existia, e este era provindo do cinema de animação que era repassado ao público a partir da televisão nos anos 1960 – os desenhos animados feitos exclusivamente para o público infantil. Para Magalhães (2013), nestes desenhos animados não eram abordados temas profundos que pudessem agradar ao grande público. Situação bem distinta das primeiras animações que eram voltadas para o público adulto.

As primeiras animações (no início do século XX) tinham cunho político, erótico etc., sendo muitas vezes impróprias ou distantes do público infantil. Essa vocação *underground* realmente existe, considerando que, com a animação, se pode dizer quase tudo. Não há barreiras físicas ou convencionais para a expressão. Muitas coisas que não se podem filmar com uma câmera que registra imagens ao vivo, você pode fazer com a animação. Então, ela tem um potencial enorme para o questionamento e a contestação (MAGALHÃES, 2013, p. 317).

O animador Magalhães (2013) ainda aborda que a animação sempre existiu para todos os públicos. E hoje, principalmente nos países onde existe uma indústria da animação instituída, o cinema de animação deixou de ter apenas a vocação *underground*, para ser também *mainstream*. O cinema de animação consegue agradar a populações de todas as idades, além de ser uma rentável técnica cinematográfica para as indústrias já estabelecidas.

Palhares (2013) faz uma separação dos filmes de animação exibidos no cinema e na TV e considera que os desenhos animados apresentados na televisão são voltados para o público infantil, mas de modo geral, “o cinema de animação é uma forma de expressão artística completa, independente do público” (PALHARES, 2013, p. 330).

Animação é cinema como qualquer outra forma de cinema, e certas características do cinema de animação não fazem com que esse tipo de produção seja destinado única e exclusivamente para crianças. Mas há um pensamento de antemão, generalizado, de que a animação é um gênero para crianças (NEVES, 2013, p. 337).

Mesmo tratando o cinema de animação como gênero cinematográfico, Neves (2013) acredita que o preconceito exista não só no Brasil, mas no mundo de modo geral. E numa interessante comparação a essa situação, ela aborda o fato de prejulgarem livros ilustrados como sendo apenas para crianças. E dessa maneira, esquecem que existe todo um passado da história da arte associado à ilustração na Idade Média, na qual estes trabalhos não eram feitos para as crianças. Nessa comparação de Neves (2013), podemos perceber que o mesmo acontece ao cinema de animação. O preconceito existe, pois se esquecem de avaliar a história do cinema de animação e perceber que no seu primeiro momento, a grande maioria do público

era de adultos que desfrutavam das obras animadas no cinema. E de um modo geral, a técnica de animação consegue agregar distintos públicos para a exibição de seus filmes animados.

Agora, se tem esse preconceito, tem também o lado benéfico do preconceito. Nós somos a geração que cresceu, desde criança, vendo animação na televisão, e a gente cresceu com esse preconceito de que animação é coisa para criança. Aí quando você vai a um festival de animação, você sem querer – é uma coisa inconsciente – desliga o seu circuito crítico, se desarma. Quando você se senta e começa a animação, cara, os olhos de criança voltam. Sabe como é? Isso é inconsciente mesmo, não tem jeito, e é por isso que os filmes de animação são uma porrada para quem vai ao cinema, porque o cara está lá e, sem querer desliga as defesas, e aí toma porrada (COELHO, 2013, p.173)

Pode-se perceber que neste subitem, primeiramente debatemos a animação como técnica ou gênero cinematográfico, propondo uma discussão entre autores, estudiosos, professores e até mesmo animadores sobre a questão do cinema de animação ser um produto exclusivo ao público infantil. Dessa maneira, observamos que foram várias opiniões e conceitos a respeito dessa generalização. Assim, pode-se findar que ainda exista este preconceito, podendo ser relacionado a uma questão cultural, que associa o cinema de animação como “coisa de criança”. Esta discussão é muito mais abrangente, podendo ser tema exclusivo de outros trabalhos acadêmicos. Contudo, o escopo deste debate foi exatamente anteceder a contenda do próximo subitem, que aborda as metáforas presentes no cinema de animação. Será que as crianças conseguem compreender as metáforas presentes neste cinema? O Cinema de animação é realmente voltado para algum público específico?

3.3 Cinema de animação e as metáforas

A animação é uma importante forma de comunicação e expressão contemporânea, com forte presença nas artes e na cultura do século XX e início do XXI. Neste sentido, a animação é um produto cultural que pode ser influenciado, como também pode influenciar as sociedades nas quais se encontra inserida. Além disso, tanto o seu pensamento quanto sua prática envolvem complexas relações inter e transdisciplinares com as mais diversas áreas do saber, como a administração, as artes, a comunicação, o design, os estudos culturais, a narratologia, a psicologia e a tecnologia, entre outras. Com o envelhecimento de seus espectadores e a expansão de sua popularidade por todo o mundo, a animação atravessou diferentes épocas e ultrapassou fronteiras e barreiras etárias, étnicas, sociais, econômicas e culturais diversas. (NESTERIUK, 2011, p.12).

Denis (2010) afirma que a animação não é um gênero do cinema, e sim, uma técnica que permite a realização de filmes animados nos diversos gêneros do cinema. E ainda faz uma “crítica” ao dizer que essa técnica deve ser colocada no mesmo patamar que as diversas formas possíveis de cinema. Nesse sentido, independente da classificação de gênero ou técnica, o cinema de animação também pode utilizar das metáforas no intuito de repassar algo aos seus distintos espectadores.

A arte da animação, como toda arte, é uma construção simbólica representada pela nossa capacidade de existência, projetando dos nossos miolos para nossa epiderme nossos desejos e sonhos. Consiste na resposta que nos damos de que ainda estamos vivos. Sendo assim, movimenta-nos (MEDEIROS, 2011, p. 83).

Pinna¹⁰ (2012) propõe que na animação tudo pode ser metáfora, pois todas as imagens que vão compor o filme são pensadas antes mesmo da sua construção. Mas, mais que isso, cada elemento que compõe um filme de animação (cores, sons, forma, enquadramento, personagens) pode ter uma importante representação metafórica. Então, muito mais que a efetivação dos sonhos e desejos, o cinema de animação pode proporcionar que o seu público compreenda e experiencie uma coisa, em termos de todas as possibilidades que essa arte permite.

O primeiro aspecto no qual podemos associar as metáforas ao cinema de animação, é o antropomorfismo tão presente nessa arte. A etimologia da palavra antropomorfismo provém do grego *anthropos* – “homem”, e *morphè* – “forma”. Sua significação consiste em tomar o homem como modelo ao representar seres (deuses, espíritos, animais, objetos, etc.). E o cinema de animação desde seus primórdios, cria desenhos em movimento, com personagens (humanos ou animais) que assumem características de personalidade – este é “um dos grandes trunfos (e enorme desafio) da arte da animação” (LUCENA, 2005, p.57).

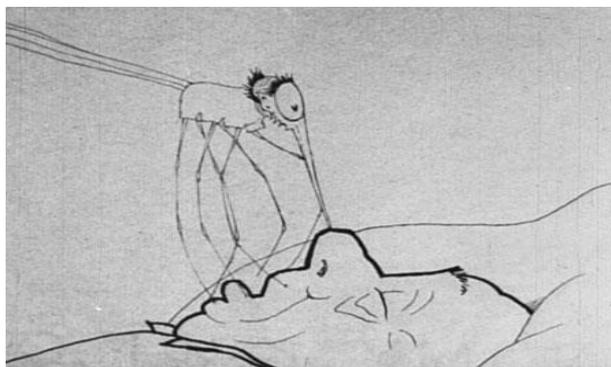
Nesse sentido, com o antropomorfismo¹¹, o espectador compreende e experencia o personagem animado, independente da sua forma visual (animal, humana ou robótica), dotado de uma personalidade exclusivamente humana. Ou seja, o personagem do desenho animado pode ser visto como uma metáfora de um determinado comportamento humano. Lakoff e Johnson (2002) classificam como personificação, as metáforas ontológicas, quando objetos físicos são idealizados como seres humanos.

Dessa forma podemos associar o cinema de animação com seus personagens de forma antropomórficas às metáforas de personificação, pois ambos permitem a compreensão de experiências relativas a seres não humanos que demonstram, como se fossem humanos, suas motivações, características e atividades. O cinema de animação e a metáfora de personificação evidenciam algo não humano, personificado como seres vivos. E no cinema de

¹⁰ Daniel Moreira de Souza Pinna é graduado em Desenho Industrial pela Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI) da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (2002) e mestre em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (2006) com a dissertação “Animadas Personagens Brasileiras: A linguagem visual das personagens do cinema de animação contemporâneo brasileiro”.

¹¹ É importante ressaltar que o antropomorfismo não é exclusivo dos personagens animados do cinema de animação. O antropomorfismo é um elemento bastante utilizado na literatura e até mesmo em filmes de ação ao vivo. Contudo, nesta pesquisa o foco é associar o antropomorfismo às metáforas de personificação e ao próprio cinema de animação. Por isso, iremos utilizar este recorte.

animação, por mais que alguns personagens animados não tenham características físicas do homem, as suas características psicológicas, ou seja, a personalidade propriamente dita é personificada como um personagem humano. São raras as exceções em que um personagem representado por um animal, tenha características condizentes apenas ao próprio animal.



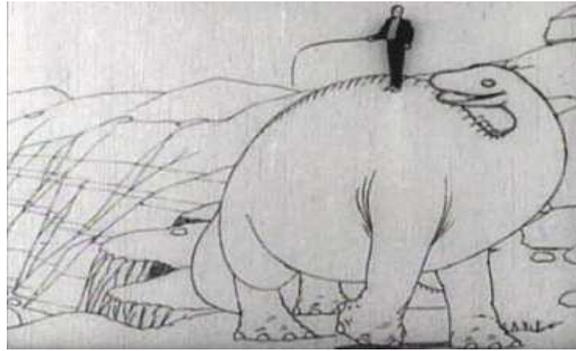
O atuante e performático mosquito
 Figura 06 – Winsor McCay - “*The Story of a Mosquito*” (EUA, 1912)

O artista americano Winsor McCay foi o primeiro animador a trabalhar personalidades em seu personagem “como recurso expressivo e de identificação com o público” (LUCENA, 2005, p.57). Este recurso foi inaugurado em 1912, no filme *The Story of a Mosquito*, também conhecido como *How a Mosquito Operates*.

O astro do seu filme não poderia ser mais insólito: um repulsivo mosquito numa aventura gastronômica para lá de perturbadora – um banquete com sangue humano direto na fonte. McCay vai conceber seu mosquito (a quem ele chama de “Steve”) como uma figura de características humanas, embora sem amenizar na sua aparência de inseto chupador de sangue. Até pelo contrário: ele parte para exageros anatômicos, que, combinados com apetrechos como chapéu e valise, originaram uma criatura cômica (LUCENA, 2005, p. 57 e 58).

O personagem mosquito presenteia o público com uma digna atuação teatral. Além disso, o desenho animado “foi capaz de levar os espectadores à reflexão sobre a condição humana” (LUCENA, 2005, p. 58). Com essa afirmação, percebe-se que o curta-metragem animado de Winsor McCay trabalha exatamente como a metáfora de personificação é descrita. O personagem principal, o mosquito chupador de sangue, assume uma personalidade humana incluindo até mesmo as “fraquezas típicas do caráter humano” (LUCENA, 2005, p.59). Com *The Story of a Mosquito*, o público, mais que vivenciar e experimentar uma coisa em termos de outras, foi colocado a refletir sobre o seu próprio comportamento.

O animador Winsor McCay viria a colaborar ainda mais com o cinema de animação ao lançar em 1914, *Gertie the Dinosaur*. Mais que contribuições técnicas que fizeram o filme ser considerado “o primeiro grande marco da história da animação” (LUCENA, 2005, p. 59), a personalidade do personagem foi concebida de acordo com sua concepção visual, criando uma movimentação única para a individualização do personagem.



O simpático dinossauro e o domador
 Figura 07 - Winsor McCay – “*Gertie the Dinosaur*” (EUA, 1914)

O filme *Gertie the Dinosaur* apresenta o domador de animais e seu dinossauro. O simpático e robusto animal encenando na tela diversas ações: comendo maçã, bebendo água do lago, espreitando por trás de algumas pedras, brincando com o mamute e dançando ao comando do seu domador e animador McCay. Às vezes, a personagem é relutante e, quando é repreendida, chora como uma criança. Além de serem admiráveis, a animação e o personagem, também é surpreendente a personalidade concebida para o brontossauro, que é semelhante a um amistoso cachorro sendo adestrado (BENDAZZI, 2009).

O antropomorfismo significou portanto, um importante passo para a evolução da linguagem da animação à medida em que possibilitou a expressão do artista, que então passa a ser capaz de narrar, criticar, divertir e emocionar através dos seus personagens (GINO, 2003, p.61).

Depois das personalidades únicas criadas por Winsor McCay (Gertie, o dinossauro e o mosquito Steve), o cinema de animação ganhava um elemento essencial que aprimorou ainda mais a técnica da animação e a identificação do público com as personagens do cinema de animação. O antropomorfismo e as personalidades singulares dos personagens possibilitaram também a retirada do animador de cena, deixando de ser o mágico que dava vida aos desenhos, passando “assumir o de cronista da alma humana” (GINO, 2003, p.61).

Até pela maneira do desenvolvimento da animação, as primeiras “estrelas” do universo do desenho animado terão formas humanas. Mas os velhos rabugentos, os garotos pestinhas, as famílias neuróticas e tantos outros populares protagonistas aos poucos foram cedendo espaço para os simpáticos animais de formas antropomórficas (LUCENA, 2005, p. 75).

Contudo, os primeiros personagens com personalidades singulares que surgiram e marcaram a história da animação, e inclusive ganharam séries de curtas-metragens animados, tinham características humanas em sua forma. O palhaço *Koko* e *Betty Boop* são exemplos destes personagens, que mesmo com forma humana apresentavam uma personalidade excepcional e tiveram suas próprias séries animadas.

Um dos animais antropomórficos mais representativos da história do cinema de animação é o gato Felix, criado por Otto Messmer. Sua concepção visual de formas arredondadas, que de acordo com as teorias psicológicas da *gestalt*, são mais atraentes; e sua cor preto-e-branco, com a qual o corpo era preenchido com preto e o branco ressaltava as partes do rosto do felino, completava o *design* simples, mas atraente do personagem. Em termos de personalidade, o gato Felix é espirituoso, apresentando uma personalidade humana, rica e única, jamais representada antes num personagem de desenho animado.

Além do mais, o gato se prestava maravilhosamente a metafóricas comparações com o comportamento humano. É um animal admirado e temido; é indiferente e sensual; independente e familiar; perfeito para encarnar as múltiplas facetas da personalidade humana. [...] Felix era um bichinho fofinho, que dava vontade de pôr nos braços e acariciar, era também o bichano de caninos afiados que nos lembravam seu lado feroz; se apresentava um distinto humano caminhando sobre duas pernas, era também visto animallescamente apoiado sobre quatro patas; era visto em situações elegantes, em ambientes distintos, mas não se furtava a frequentar o monturo, comer lixo e enfrentar selvagens perseguições de cachorros (LUCENA, 2005, p. 78).

O personagem criado por Otto Messmer, o gato Felix, muito mais que a metáfora de personificação na sua forma antropomórfica com uma personalidade que exibia tanto traços de um felino quanto de um ser humano, apresentou metáforas que refletiam sobre o comportamento humano. Gino (2003) afirma: “um gato que assume atitudes caracteristicamente humanas constitui uma metáfora do homem, e portanto, um antropomorfismo” (GINO, 2003, p. 61).

O gato Felix, juntamente com Gertie, o dinossauro e o mosquito Steve de Winsor McCay, foram os primeiros personagens de forma antropomórficas que iniciaram essa característica tão presente até hoje no cinema de animação. E o antropomorfismo, além da associação com o conceito de metáfora de personificação, é a própria metáfora que faz o espectador compreender e experienciar uma coisa em termos de outra.

Muito mais que personalidades humanas, alguns personagens do cinema de animação assumem características referentes à capacidade da mente humana. Os exemplos clássicos para ilustrar esses personagens são o Grilo Falante em *Pinóquio* (*Pinocchio*, 1940) e o dragão Mushu em *Mulan* (1998). Ambos os personagens antropomórficos, além de suas personalidades distintas, representam também a consciência dos coadjuvantes principais que dão nome ao filme, pois protegem e aconselham.

E o antropomorfismo não é restrito apenas aos animais podendo outros tipos de objetos, inclusive mecânicos ou robóticos, utilizar o elemento de forma coerente. Na animação computadorizada *Wall*E*, o diretor Andrew Stanton; aborda que os robôs personagens do filme (EVA e Wall*E) receberam um pouco mais de desenho e

comportamento antropomórfico, devido ao fato do filme utilizar de poucos diálogos. Dessa maneira, é preciso extrair a história e as informações importantes da narrativa, de outros elementos do filme como a forma dos personagens, sua locomoção, a música e até mesmo a iluminação. Para a construção dos personagens Wall*E e EVA, Andrew Stanton preocupou-se em evitar que eles tivessem uma postura humana, colocando limitações na sua caracterização e design (como a falta de pernas e cotovelos), mas por outro lado os personagens deveriam ter opções suficientes para descrever e representar a forma humana. Um dos aspectos utilizados no desenho dos personagens Wall*E e EVA, foi trabalhar com os opostos. Enquanto o robô, Wall*E é desenhado como uma caixa/quadrado, como símbolo fundamental, e a EVA é como um círculo. De acordo com o diretor, os robôs também representam dois espectros da robótica, a alta tecnologia moderna de Eva e seu oposto ultrapassado visto em Wall*E. E ainda sobre o oposto dos personagens, podemos sugerir que os antropomorfismos de Wall*E e EVA, representam respectivamente uma personalidade masculina e feminina.



Os personagens robótico, antropomórficos e opostos EVA e WALL*E
Figura 08 – Andrew Stanton – “Wall*E” (EUA, 2008)

Podemos perceber que o antropomorfismo sempre tão presente no cinema de animação, é um recurso extremamente metafórico semelhante à própria metáfora de personificação descrita por Lakoff e Johnson (2002). Mas, mais que isso, a metáfora de personificação ou o próprio antropomorfismo, além de enriquecer a arte da animação, contribui amplamente com a narrativa fílmica, servindo inclusive para gerar uma identificação do espectador com o personagem, já que o próprio personagem, mesmo numa forma antropomórfica (animal ou robótica) apresenta uma gama de sentimentos característicos à natureza humana.

Anteriormente, em [Caracterizando a Metáfora](#) e [A Metáfora no Cinema](#), abordamos a possibilidade de os filmes produzirem metáforas culturais que não se aplicam apenas na narrativa fílmica, elas acabam ganhando espaço na nossa cultura e sociedade. E no cinema de

animação também temos essas metáforas que ultrapassam as telas coloridas dessa arte e ganham os mais distintos ambientes: de escolas a mesas de bar.

Em *O Rei Leão* (*The Lion King*, 1994), o pequeno leão, Simba, foge do seu reino (A Pedra do Rei) após a morte brutal do seu pai, Mufasa. O tio Scar, o verdadeiro responsável pelo assassinato do rei, culpa o jovem Simba pela trágica circunstância. Simba, sozinho no deserto, prestes a ser devorado por abutres, é salvo pela dupla o Timão e o Pumba. Os personagens antropomórficos suricate (Timão) e o javali (Pumba) após descobrirem um pouco da triste história do felino, ensinam a ele uma nova filosofia metafórica, o *Hakuna Matata*. Observe o contexto do diálogo retirado do filme:

Timão: Você precisa deixar seu passado para trás. Garoto, coisas ruins acontecem, e não há nada que possa fazer. Certo?

Simba: Certo.

Timão: Errado! Quando o mundo dá as costas para você, você dá as costas para o mundo.

Simba: Não foi o que me ensinaram.

Timão: Então precisa de uma nova lição. Repita comigo. Hakuna Matata.

Simba: Quê?

Pumba: Hakuna Matata. Quer dizer "sem problemas". (O REI LEÃO, 1994).

A filosofia *Hakuna Matata* de Timão e Pumba é uma expressão da língua suaíle bastante utilizada no Quênia que realmente significa “*sem problemas*”, “*sem preocupações*”. O termo *Hakuna Matata* extremamente difundido na região do país citado, ganhou proporções mundiais graças ao filme e se tornou uma metáfora cultural sobre a forma como avaliamos nossos problemas cotidianos, e em alguns casos é necessário deixá-los no passado.

Por mais que possa parecer radical, o que o Timão ensina para o Simba é algo de que você precisa em determinadas situações. Às vezes nós nos apegamos demais às coisas e às pessoas, e assim não conseguimos seguir na vida sem depender dos outros. Você precisa entender o seu problema, aprender com ele e seguir em frente. Hakuna Matata é isso. Você está com problemas? Relaxa, Hakuna Matata (quer dizer, “sem problemas”, no idioma suaíli) (FILHO, 2013).

É importante ressaltar que o intuito dos diretores do filme *O Rei Leão*, Rob Minkoff e Roger Allers¹², com a expressão *Hakuna Matata*, era retratar a ideia de Simba fugindo de sua responsabilidade e do seu passado, mas de um jeito que parecesse uma coisa boa e engraçada. Talvez os diretores do filme não esperassem que o filme fosse criar uma metáfora cultural sobre esquecer seus problemas. Por outro lado, ainda evidenciando que o *Hakuna Matata*

¹² Rob Minkoff e Roger Allers (os diretores) juntamente com Don Hann (produtor) são os comentaristas do filme em disco de *blu-ray* da Edição Diamante de *O Rei Leão*. A opção do filme com comentários dos diretores e produtor fazem parte do extra do disco. Portanto, as afirmações referentes aos diretores Rob Minkoff e Roger Allers, foram retiradas desta fonte.

tornou-se uma metáfora cultural, Novais¹³ (2014) afirma que o termo é metafórico e a sua significação sobre ele é “Uma metáfora de viver o presente, sem se importar com o passado ou o futuro. O que depois acaba mostrando-se como errado ou impossível” (NOVAIS, 2014).

Em *Procurando Nemo* (*Finding Nemo*, 2003), o peixe-palhaço, Marlin, na tentativa de encontrar seu filho capturado, o Nemo, acaba contando com a ajuda da desmemoriada peixe-anjo, Dory. Marlin e Dory acabam se aventurando pela vastidão do oceano, desbravando os mistérios e perigos ocultados nas águas do mar. Num determinado momento de fraqueza e desânimo de Marlin, Dory homilia o seguinte discurso:

Dory: Quando a vida te decepciona, qual é a solução? Continue a nadar! Continue a nadar! Continue a nadar, nadar, nadar! Para achar a solução, nadar, nadar! (PROCURANDO NEMO, 2003).

A metáfora “Continue a nadar” pronunciada por Dory, reflete não apenas no contexto fílmico, ela ultrapassa as telas da animação de dimensões oceânicas e se conjetura na nossa sociedade contemporânea numa simplória significação: “não desista”. A metáfora cultural criada pelo filme *Procurando Nemo*, faz-nos compreender e experienciar sobre mantermos a esperança diante das adversidades que podem surgir, e tentar perceber “o lado otimista da vida e nos induzir a ‘continuar a nadar’ independentemente das circunstâncias” (VELARDE, 2011, p.24).

É interessante observar que a metáfora “Continue a nadar” com sua mensagem sobre otimismo e esperança, condiz perfeitamente com o intuito principal do diretor do filme *Procurando Nemo*. Andrew Stanton, o diretor, afirma que o próprio oceano, a ambientação principal do filme, é uma metáfora perfeita para a vida com suas possibilidades infinitas, e que devido à sua imensidão, podemos nos sentir receosos.

Para mim, o oceano era a metáfora dessa história. Porque me lembro, quando criança, de estar debaixo d’água, olhando para o que eu chamava de “o vazio”. A água ali era profunda e escura, e qualquer coisa poderia estar lá. Aí pensei: “Uau!”. Isso é ambíguo. Qualquer coisa poderia estar lá. Podia ser negativo ou positivo. Era exatamente o que eu precisava para este filme. Que é sobre a batalha da esperança contra o medo. É otimismo contra o pessimismo. É a metade cheia contra a metade vazia. É esta a questão para Marlin, para o personagem principal. Você pode se esconder da vida ou entrar nela, aproveitar as oportunidades e se empenhar. - ANDREW STANTON (PROCURANDO NEMO, 2003)¹⁴.

¹³ Marina de Moraes Faria Novais é graduada em Comunicação Social com habilitação em jornalismo pela Funedi/UEMG (2012) e mestra em Artes na área de estudo de cinema pela Universidade Federal de Minas Gerais.

¹⁴ Andrew Stanton (o diretor), Lee Unkrich (codiretor) e Bob Peterson (corroteirista) são os comentaristas do filme em disco de DVD da Edição Especial de *Procurando Nemo*. A opção do filme com comentários do diretor faz parte do extra dos discos. Portanto, as afirmações referentes ao diretor Andrew Stanton, foram retiradas desta fonte.

Esta declaração de Andrew Stanton confirma a afirmação de Pinna (2012) de que tudo na animação pode ser metáfora. Pois para construir a animação deve-se pensar nas imagens antecipadamente. E a escolha do oceano como cenário da ambientação da narrativa de *Procurando Nemo* teve uma representação bastante metafórica, especialmente para o diretor. O diretor Andrew Stanton, com o filme *Wall*E* também utiliza de uma metáfora condizente com a narrativa fílmica e com a condição humana. De acordo com o diretor, a programação não é utilizada apenas para os robôs presentes na narrativa, a programação é uma metáfora para mostrar que os humanos caíram na rotina.

De certa forma, é nossa programação de autossatisfação, e a vida às vezes passa por nós, principalmente com todas as distrações que temos agora. Imaginem como será no futuro, que foi o que tentamos fazer, as pessoas encasuladas em suas cadeiras flutuantes. Sempre brinquei, e acho que todos dizem o mesmo, desde que surgiu o controle remoto e principalmente agora que temos a internet e sites como *Amazon*, em que só precisa de um clique, brincamos que um dia seremos só um polegar e uma boca. Não há motivo para se mexer. Não há motivo para fazer nada. É só dar um clique, e o que quiser chega. Pode ir aonde quiser. - ANDREW STANTON (*WALL*E*, 2008) ¹⁵.

Ainda sobre a narrativa de *Wall*E* e a metáfora de programação que são apresentadas no filme, destacamos uma cena que apresenta este conceito metafórico: a do pequeno robô de manutenção M•O (Microbe Obliterator), cuja função é a limpeza da nave Axiom, locomovendo sempre pelas faixas retas luminosas presentes no chão. Quando o robô compulsivo por limpeza encontra o sujo *Wall*E*, o pequeno M•O acaba perseguindo o compactador de lixo na tentativa da limpeza completa do robô. Contudo, *Wall*E*, diferente de M•O, não segue a programação de “caminhar” sempre na faixa. Ele segue seu caminho deixando um rastro de sujeira, fora da faixa. O personagem M•O ao identificar o rastro de sujeira precisa decidir qual programação deve seguir: limpar a imundície ou continuar na linha/faixa (figura 09).



M•O indeciso com qual programação deve seguir

¹⁵ Andrew Stanton (o diretor) é o comentarista do filme em disco de DVD de *Wall*E*. A opção do filme com comentários do diretor faz parte do extra dos discos. Portanto, as afirmações referentes ao diretor Andrew Stanton, foram retiradas desta fonte.

Figura 09 – Andrew Stanton – “*Wall*E*” (EUA, 2008)

Essa “quebra” da programação do personagem é uma metáfora que mostra que o personagem não segue mais uma programação estabelecida, ele caminha fora da linha, mesmo seguindo a programação da limpeza compulsiva. E inclusive após essa falha do robô diante da sua programação, ele assume um importante papel como personagem coadjuvante na narrativa.

O desenho animado apresenta a combinação de elementos visuais, gráficos e literários. Traça a realidade no papel, nos propõe uma série de imagens (fixas e diferentes do cinema ou da televisão), e é fortemente orientado para a ação. Estas características têm permitido desenvolver uma linguagem específica, a linguagem do desenho animado. Como gênero, a animação tem uma estrutura narrativa, sequencial, e usa sinais convencionais, aparecendo como metáforas visuais (FILMUS, 2004, p. 4) ¹⁶.

O cinema de animação é esta arte que permite uma gama de possibilidades para o uso da metáfora, incluindo também a utilização das metáforas visuais. Filmus (2004), mesmo definindo a animação como gênero, aborda que a animação utiliza de certos símbolos que acabam sendo metáforas visuais para essa arte. A metáfora visual é quando utilizamos imagens para representar algum sentido e significado. As metáforas visuais podem ser utilizadas em narrativas ilustradas, principalmente nos quadrinhos, conforme Carvalho (2009) evidencia:

As metáforas visuais são usadas pelos autores para transmitir situações da história por meio de imagens, sem utilização do texto verbal. Quando o personagem está nervoso, sai fumaça da cabeça dele. Quando alguém está correndo muito rápido, aparecem vários traços paralelos e uma nuvenzinha para demonstrar seu deslocamento. Cédulas e moedas indicam que a pessoa está pensando em dinheiro, assim como corações indicam amor (CARVALHO, 2009).

Dessa maneira, o cinema de animação até mesmo pelas suas similaridades com os quadrinhos, também utiliza de metáforas visuais em suas obras. Algumas delas são simples e suas significações já são familiarizadas pelo público, como a lâmpada que acende sobre a cabeça de um personagem demonstrando que ele teve uma grande ideia; outras metáforas visuais podem ser um pouco mais complexas, mas vão estar de acordo com a intenção do diretor e condizentes com a narrativa fílmica.

No filme *O Rei Leão*, os diretores Rob Minkoff e Roger Allers, criaram uma metáfora visual que representa a essência do filme. Antecedendo uma das cenas de diálogos de Mufasa

16 La historieta supone la combinación de elementos visuales, gráficos y literarios. Traza la realidad en el papel, nos propone una serie de imágenes (fijas, a diferencia del cine o la televisión), y se orienta fuertemente a la acción. Estas características le han permitido desarrollar un lenguaje específico, el lenguaje de la historieta. Como género, la historieta tiene una estructura narrativa, secuencial, y utiliza signos convencionales, que aparecen como metáforas visuales. FILMUS, Daniel (org.). El Cine de Animación. Argentina: Hoyts General Cinema Telecom Argentina, 2004. (TRADUÇÃO NOSSA)

e Simba, o pequeno felino ao caminhar em direção ao pai, põe sua pata na pegada do pai (figura 10). Para os diretores, esta metáfora visual representa que algum dia, os filhos devem seguir os passos de seus pais. E para os Rob Minkoff e Roger Allers, essa é uma cena que o público se identifica, pois todos nós já estivemos no lugar do pequeno Simba.



Metáfora visual do filme “O Rei Leão”
 Figura 10 – Rob Minkoff e Roger Allers – “*O Rei Leão*” (EUA, 1994)

E ainda sobre *O Rei Leão*, os diretores apresentam outras metáforas condizentes com a narrativa. As estrelas no filme, além de serem importantes para a história fílmica, também têm uma representação metafórica. Observe o diálogo abaixo entre os personagens Simba e Mufasa sobre as estrelas.

Simba - Pai?
 Mufasa - Hum?
 Simba - Somos amigos, não é?
 Mufasa - É claro!
 Simba - E nós sempre estaremos juntos, não é?
 Mufasa - Simba, deixe-me contar-lhe uma coisa que o meu pai me contou.
 Mufasa – Olhe as estrelas... Os grandes reis do passado olham pra nós lá das estrelas.
 Simba- Verdade?
 Mufasa- É.
 Mufasa- E sempre que se sentir sozinho, procure lembrar que aqueles reis sempre estarão lá para guiá-lo... E eu também estarei! (O REI LEÃO, 1994).

De acordo com os diretores Rob Minkoff e Roger Allers, as estrelas são metáforas que representam a ideia dos antepassados e as gerações passadas. A forma espiritual metaforizada pelas estrelas é a ligação com aquela atual geração e mais especificamente, será a comunicação entre o jovem Simba e o seu pai Mufasa, quando o mesmo for assassinado por Scar, o irmão do rei.

Observa-se que o cinema de animação teve, não um renascimento, mas uma dinamização nas últimas décadas. Os grandes realizadores se deram conta de que ele poderia ampliar as possibilidades dos filmes de enredo com personagens *alive* e potencializar tramas as mais complexas, criativas e engraçadas possíveis. Mais que isso, o cinema de animação tornou-se um excelente meio metafórico para se falar de

grandes problemas da modernidade e da pós-modernidade, como a solidão humana diante das multidões, ou a necessidade da constituição de personalidade equilibradas em universos cada vez mais múltiplos, atrativos, mas, ao mesmo tempo, desafiadores (HOHLFELDT, 2011, p. 8).

Assim como o próprio cinema, o cinema de animação também dotado de um discurso; possibilita a análise da metáfora presente na mensagem de alguns filmes animados. Nesse discurso em que o cinema de animação propõe a metáfora, também podem ser utilizadas nos filmes animados, com intuito até mesmo de críticas sociais a respeito de distintas reflexões, sutis mensagens que fazem o espectador do cinema de animação refletir sobre a narrativa, associando-a ao seu contexto cultural, social, e aos grandes problemas que assolam a modernidade. Analisar as mensagens cinematográficas presentes no cinema de animação é também “analisar a própria história do homem” (PEREIRA, 1981, p.167).

Pereira (1981) aborda que a estruturação de um filme pode caracterizar o seu conteúdo e sua mensagem. A estruturação fílmica é relacionada tanto aos elementos cinematográficos (enquadramento, composição, edição) quanto ao contexto histórico da época em que o filme é produzido. Dessa forma “toda obra reflete uma época [...] toda obra de autor reflete a percepção que este autor tem de seu próprio mundo” (PEREIRA, 1981, p.167).

Todo filme, no entanto, propõe-se a alguma coisa. E esta proposição se define pelo que chamamos de eixo fílmico, ou intenção maior do Autor, da Fonte. É bom lembrar que o conhecimento do fato não esgota o conhecimento da realidade. Por quê? Porque é preciso captar, além dos fatos (coisas que acontecem ou nos são mostradas), o significado, a intenção, que está por baixos destes fatos (PEREIRA, 1981, p. 168).

Para Pereira (1981), os eixos fílmicos podem ser diversos, mas dentre os principais citados por ele, inclui-se a ideia. A ideia é o elemento que vai estruturar o filme como uma afirmação que é colocada na narrativa fílmica, pelo diretor. Semelhante a ideia está o tema, citado por Surrell (2009). O tema, é sempre presente no cinema de animação, especialmente nos filmes Disney. Para Surrell (2009), o “tema de uma história é a mensagem que o contador da história espera transmitir para o mundo” (SURRELL, 2009, p. 138).

Por isso podemos ratificar, que tanto a ideia quanto o tema, demonstram sentidos que além de reger a narrativa fílmica, podem ser vistos como elementos metafóricos, pois fazem o espectador compreender e experienciar além dos fatos demonstrados no filme, e também refletir sobre a narrativa e a sua mensagem. A seguir, relatamos alguns exemplos, nos quais as obras do cinema de animação apresentam metáforas na narrativa que podem ser associadas ao contexto histórico pelos temas e referências que utilizam.

A série animada do final da década de 40, *Mr. Magoo*, dos estúdios *United Productions of America* (UPA), apresentava um personagem com grave deficiência na visão,

que vivenciava situações cômicas e até mesmo perigosas. O desenho animado *Mr. Magoo* era a representação metafórica da visão americana alienada e distorcida quanto às transformações do momento pós-guerra. O personagem Quincy Magoo, um velho, baixo, careca e quase cego, vivenciava suas aventuras desastrosas sem mudar sua percepção de mundo. Magoo foi a metáfora da visão distorcida do americano da década de 50, quanto aos acontecimentos mundanos. (FERREIRA, 2007).

No filme do estúdio *Disney*, *A Espada era Lei* (*The Sword in the Stone*, 1963), durante o duelo entre os personagens, o mago Merlin e a bruxa antagonista Madame Min, ambos transformando em todo tipo de animal; a disputa só termina teoricamente, quando o oponente é destruído. Nesse duelo existiam duas regras, proibido desaparecer; e não se transformarem em animais míticos como os dragões. Em determinado momento da luta, quando a bruxa Madame Min burla as regras e se transforma num dragão roxo, o mago Merlin se transforma num ser biológico, um vírus propriamente dito, atacando Madame Min e causando diversos sintomas na personagem – sutil referência metafórica sobre os perigos da ascensão de uma guerra biológica, que substituíra os medos sociais referentes à guerra nuclear tão presente na década de 1950 (exemplo citado por Nazario¹⁷ na disciplina Cinema Catastrófico/ 2012).

Os EUA, a partir da década de 1990, começam a retratar metaforicamente em seus filmes com extraterrestres, principalmente os *blockbusters*, que os inimigos da nação americana não se encontram mais do outro lado do oceano, como era percebido durante a Guerra Fria. Os hostis agora eram os vizinhos mexicanos, que invadiam sem permissão o país, e roubava o trabalho, o espaço e os direitos da população americana. E no cinema de animação isso também foi retratado metaforicamente no filme *Vida de Inseto* (*Bug's Life*, 1998).

A *Pixar* coloca como antagonistas da narrativa de *Vida de Inseto* um enxame de gafanhotos, que exige anualmente das formigas uma determinada quantia de alimentos. As formigas sofrem essa manipulação sobre a ameaça dos gafanhotos de ataque ao formigueiro. Em determinado momento da narrativa quando os gafanhotos planejam voltar ao formigueiro, o estabelecimento da reunião dos insetos manipuladores é um chapéu mexicano com vários elementos bem específicos desta cultura (exemplo citado por Nazario na disciplina Cinema Catastrófico/ 2012).

¹⁷ Luiz Nazario (1957) é historiador e professor da Universidade Federal de Minas Gerais, especialista e autor de obras na temática sobre cinema. A disciplina Cinema Catastrófico foi lecionada em dezembro de 2012 na Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais.

Além disso, o próprio filme *Vida de Inseto* serve como discussão metafórica a respeito da relação entre a elite e a massa, que é representada pelas formigas, e a elite pelos gafanhotos. A união da massa consegue combater a manipulação da elite. Velarde (2011) coloca que *Vida de Inseto*, aborda questões de justiça, numa narrativa que trabalha com elementos condizentes à perseguição, injustiça e opressão, beirando até mesmo a escravidão. Ele demonstra que o filme, de característica familiar, vai muito além da temática “sobre acreditar em si mesmo e fazer a coisa certa” (VELARDE, 2011, p.52).

No filme *Os Incríveis* (*The Incredibles*, 2004), na versão dublada (ou legendado), em determinado momento da narrativa, quando o vilão *Síndrome* captura a família de heróis, e descobre que a mesma é formada pelo pai e líder da equipe, o Sr. Incrível, a mãe Mulher-Elástica e os filhos Violeta e Flesha; o vilão, associando os fatos, expressa a seguinte frase metafórica de teor sexual: “Você [Senhor Incrível] casou com a Mulher-Elástica e não tinham televisão!¹⁸”. Ainda sobre *Os Incríveis*, Velarde (2011) aborda em sua narrativa, temas típicos das relações familiares, como rivalidades entre irmãos, tensões matrimoniais e relações entre pais e filhos.

Em *Wall*E* (2008), abordamos que o filme trabalha com a metáfora da programação robótica semelhante à rotina que nós humanos submetemos a nossas vidas. Mas de acordo com o próprio diretor Andrew Stanton, o tema que regeu o filme do pequeno robô compactador de lixo, foi o amor irracional derrotando a programação da vida. E de acordo com Velarde (2011), *Wall*E* é uma obra que remete a distintas reflexões, entre elas o consumismo excessivo, a tecnologia e seu impacto na sociedade e até mesmo sobre o gerenciamento do nosso planeta, com uma singela história de amor sobre dois robôs como plano principal da narrativa.

*Wall*E* é uma história de amor romântico de um garoto que encontra uma garota, que não está interessada nele, mas que finalmente se rende a seus encantos (no caso da animação da *Pixar*, entretanto, esse garoto e essa garota são dois robôs). Apesar disso, a questão é que *Wall*E* é essencialmente sobre o amor e o desejo de praticá-lo. Desafios e dificuldades são finalmente superados com mérito e o amor é encontrado” (VELARDE, 2001, p. 164).

Na animação do estúdio Sony Animation, *Tá Chovendo Hambúrguer* (*Cloudy With A Chance Of Meatballs*, 2009), trabalha em sua narrativa de visual *cartoon* com diversas características específicas do subgênero catástrofe do cinema. O filme utilizando a comida como elemento gerador da catástrofe, demonstra grandes destruições, perigo iminente para o mundo, espírito de sobrevivência, humanismo, solidariedade e o sacrifício heroico. O filme animado, além de homenagear e fazer referência ao subgênero catástrofe utilizando diversos

¹⁸ Na versão original a frase expressa pelo vilão é “*Oh, no! Elastigirl? You married Elastigirl? And got busy!*”.

tipos de comida, consegue ainda utilizar a calamidade alimentícia como uma metáfora da doença que assola a comunidade norte-americana nas últimas décadas – a obesidade.

No filme *Toy Story 3* (2010) que vai muito além de abordar temas como a importância da amizade (abordados nos filmes anteriores), o terceiro filme da franquia pioneira da *Pixar*, metaforicamente aborda em sua narrativa as questões de desapego material e sentimental ao utilizar as relações dos brinquedos com a sua criança que cresceu e procura novos rumos e horizontes. E com isso é necessário se desapegar das lembranças da infância e dos seus brinquedos propriamente ditos, para dar um novo rumo a sua vida.

Ainda em *Toy Story 3*, a produtora Darla K. Anderson, nos comentários do *bluray* do filme, retrata a riqueza do cenário da creche e a utilização da cor para dar apoio à emoção do filme.

Aqui estamos na Sala Borboleta. Veja só a sala. Esta belamente decorada, com alto nível nos detalhes e todos os objetos de cena. E o trabalho de arte nas paredes. Em animações computadorizada nada é de graça, então pesquisamos muitas creches e deixamos o visual mais autêntico possível. E David Eisenmann e sua ótima equipe de cenógrafos e modeladores ficaram doidos juntando todos os detalhes para dar essa experiência rica à sala. – Darla K. Anderson Produtora de *Toy Story 3*

Para a produtora e o diretor Lee Unkrich o intuito desse cuidado era deixar tudo verossímil. Os elementos utilizados para acrescentar a diferença no filme, foram a cor e a iluminação, para isso foi criado um roteiro de cor. Esse roteiro são pequenas pinturas que formam um mapa emocional do filme. De acordo com Darla Anderson, a cor e a iluminação precisam ajudar a contar a história. Sendo muitas vezes necessário pensar na cor que cada cena utilizará. A cor é usada para apoiar a emoção no filme.

Toy Story 3, no início da narrativa apresenta cores diversas e alegres até o momento em que os brinquedos chegam na creche *Sunnyside* e conhecem a veracidade do local. Depois desse momento é utilizado para a iluminação da cena um amarelo semelhante às lâmpadas de vapor de sódio (figura 11). Essa escolha específica da cor para a iluminação, era para acentuar o lado vulnerável e doentio de *Sunnyside*, inclusive o do próprio vilão *Lotso*, que controla o local de forma rígida e opressora. Essa escolha das cores para iluminar o ambiente governado pelo vilão demonstra como a cor pode ter um sentido metafórico nos filmes animados.



Ambientação amarelada no momento que *Buzz Lightyear* descobre sobre o governo de *Lotso*
 Figura 11 – Lee Unkrich - “*Toy Story 3*” (EUA, 2010).

E a cor amarela, apresenta em seu significado¹⁹ aspectos desfavoráveis que elucubra na personalidade do próprio vilão *Lotso* como decepção (abandonado pela sua criança), comportamento controlador, maldoso e vingativo. Além disso, a cor dá ao cenário, um sentido metafórico e também apresenta sentido para a iluminação do vilão, refletindo sua própria personalidade doentia. Na figura 12 observa-se a iluminação amarelada em torno vilão.



O vilão *Lotso* iluminado com a cor amarela quando tenta impedir a fuga dos outros brinquedos.
 Figura 12 – Lee Unkrich - “*Toy Story 3*” (EUA, 2010).

Em *UP – Altas Aventuras*, o diretor Pete Docter e o codiretor Bob Peterson, durante a definição do filme, pensavam em manter a personagem Ellie, esposa de Carl, viva. Contudo, uma das formas que utilizaram para tal situação, foi representá-la através de elementos gráficos. A personagem acaba ganhando uma representação metafórica através de cores brilhantes, como o magenta. Depois de sua morte, o magenta é substituído com cores neutras, frias e escuras, para representar a solidão e a saudade de Carl perante a perda do amor de sua

¹⁹A psicologia das Cores em <http://www.rodrigo.pro.br/agendadamamae/cores.htm>

vida. Como é anunciado pelos responsáveis do filme: “Sem Ellie, acabou a cor e a saturação de sua vida”.

Ainda em *Up – Altas Aventuras*, quando Carl foge na sua casa voadora com balões, o diretor e codiretor optaram por uma “fuga” mais lenta, demonstrando várias partes da cidade. E a casa voadora, carregada pelos balões coloridos, no seu ritmo brando, chama a atenção dos moradores pelas diversas cenas que são mostradas. A intenção dos diretores ao colocar essa fuga lenta, era representar “uma saída poética, linda e pungente do mundo e uma religião com a esposa”. Dessa forma, pode-se dizer, que a intenção dos diretores ao utilizar esse artifício para a fuga lenta da casa voadora com os balões, teve um intuito metafórico. E pode-se observar que a cena conforme frame abaixo (figura 13), é repleta de cores brilhantes.



A fuga poética de Carl com cores brilhantes.
Figura 13 – Pete Docter - “UP” (EUA, 2010).

São vários os exemplos da utilização de metáforas no cinema de animação. Na pesquisa citamos alguns modelos de metáforas presentes principalmente, em longas-metragens dos estúdios Disney e *Pixar* (o recorte da pesquisa citado na introdução). Contudo, é importante ressaltar que a aplicação de metáforas no cinema de animação, não se restringe apenas a esses estúdios e muito menos a longas-metragens. As animações japonesas e vários curtas-metragens, sejam eles comerciais ou independentes, utilizam de algum tipo de metáfora no produto fílmico. Recomendamos que a partir dessa pesquisa, um estudo ainda mais abrangente possa possibilitar um trabalho com recorte referente a metáforas nas animações japonesas ou curtas-metragens não comerciais.

Então inferimos que Moura (2012) afirma que a metáfora como elemento da linguística, só é compreendida por crianças a partir dos 10 anos de idade. Pois as crianças tendem a interpretar tudo literalmente. E no cinema de animação, existe essa diferenciação de

idade referente à percepção e à representação metafórica? E os adultos percebem e compreendem as metáforas presentes no cinema de animação?

4. O CURTA-METRAGEM ANIMADO “DIA & NOITE”

O curta-metragem *Dia & Noite* (*Day and Night*, 2010) dirigido por Teddy Newton e produzido pelo estúdio *Pixar Animation Studios*. A *Pixar* é uma das empresas pioneiras no segmento de animação digital. Em 1986, lançou o primeiro curta-metragem animado *Luxo Jr.* totalmente realizado através da computação gráfica²⁰. Além disso, a *Pixar* também foi precursora ao lançar o primeiro longa-metragem animado, *Toy Story* (1995), utilizando em todo o filme a tecnologia da computação gráfica.

A partir de *Toy Story* e a utilização da computação gráfica, o cinema de animação adentrou uma nova fase. A computação gráfica possibilitou uma nova ferramenta para se construir obras para o cinema de animação. As produções que utilizam essa tecnologia contribuíram “com a formação de personagens complexos, envoltos por valores emocionais e dotados da mesma naturalidade observada nas produções anteriores [animação tradicional]” (FOSSATTI, 2011, p. 50).

A *Pixar* envolveu-se desde o princípio com o projeto de especialização artística, preocupando-se com a manipulação, com o processamento gráfico, bem como o aprimoramento de técnicas de digitalização para efeitos especiais de suas películas e de outras filmografias (FOSSATTI, 2011, P.50).

A *Pixar* não se destaca apenas pela qualidade técnica de suas obras, o estúdio também se preocupa com a qualidade de suas histórias repassadas aos diversos espectadores, com narrativas comoventes e emocionantes que retratam em seus roteiros uma infinidade de temáticas, repercutindo tanto em crianças quanto em adultos. As histórias tocantes abrangem e agradam a distintos públicos pelas suas qualidades técnicas e artísticas, e “continuarão a ser passadas das crianças para os adultos e dos adultos para as crianças pelas futuras gerações” (CAPODAGLI & JACKSON, 2010, p.11).

A *Pixar* apresenta diversos sucessos de críticas e comerciais com os seus longas-metragens. Contudo, a empresa sempre adotou o método no qual em todo lançamento anual de um dos seus filmes, é exibido, antes, um curta-metragem animado. Tal situação reflete o momento de quando os curtas-metragens animados eram exibidos nas décadas de 1920 e 1930, quando a “animação era apenas um atrativo a mais acompanhando o filme principal” (FERREIRA, 2007, p.45). Mas, nesse caso, o que se tem é a animação antecedendo a própria

²⁰ O curta-metragem animado *As Aventuras de André e Wally B.* (*The Adventures of André & Wally B.*, 1984), considerado por alguns como o 1ª curta-metragem da *Pixar*, foi realizado pela subsidiária da *Lucasfilm*, a *The Graphics Group*, que somente mais tarde mudaria o nome para *Pixar*. Portanto, consideramos que *Luxo Jr* (1986) foi o pioneiro da empresa já com seu nome estabelecido que conhecemos até hoje.

animação. O curta-metragem *Dia & Noite* teve sua primeira exibição nos cinemas em 2010, antecedendo o filme *Toy Story 3*.

Dia & Noite foi dirigido por Teddy Newton, que nasceu na Califórnia e cujos primeiros trabalhos artísticos, assim que saiu da *CarlArts* na década de 1990, foram nos estúdios da *Disney* e da *DreamWorks*. Na *Warner Bros Feature Animation*, ele contribuiu no desenvolvimento da história e dos personagens do filme *O Gigante de Ferro* (*Iron Giant*, 1999), de Brad Bird. A parceria com o diretor Brad Bird deu certo e, em 2002, quando ele entrou para a equipe da *Pixar*, Newton foi o responsável pelo designer de personagens da animação *Os Incríveis*. Teddy Newton também trabalhou com o designer dos personagens dos curtas-metragens *Presto* (2008) e *Parcialmente Nublado* (*Partly Cloudy*, 2009). E em 2010, Newton teve a oportunidade de dirigir e escrever o curta-metragem *Dia & Noite*.

Diferente dos outros curtas-metragens da *Pixar*, que foram feitos utilizando a computação gráfica, *Dia & Noite* combina elementos da animação tradicional (2D) com a animação computadorizada (3D). De acordo com o diretor²¹, boa parte de *Dia & Noite* foi desenhada e, então, esses desenhos foram escaneados e vetorizados no computador. A artista de layout Sandy Karpman diz que foram duas equipes responsáveis pelo filme, uma equipe responsável pelos desenhos e a outra pela modelagem nos computadores, como afirma:

O desafio foi incrível. Compusemos três filmes ao mesmo tempo. Eu compus através do personagem Dia o filme que Teddy queria ver, compus através do personagem Noite o filme que Teddy queria ver e compusemos os dois personagens num único enquadramento. Isso tudo foi filmado com uma câmera. Acredite, foi muito difícil, mas adorei.

Dia & Noite, ao utilizar duas técnicas distintas na sua narrativa, permite ao espectador a visualização, através da animação tradicional, as ações e os desejos dos personagens. E, de acordo com o diretor, conforme os seus comentários no *blu-ray*, utilizando a animação computadorizada, as paisagens internas do interior dos personagens refletem suas experiências e o estado emocional. A ideia inicial do diretor quanto aos personagens, era de que eles fossem fechaduras com personalidade. Apesar de o personagem fechadura visualizar a si mesmo, a originalidade seria limitada, então era necessário explorar a mobilidade de cada um. A partir dessa ideia da fechadura, que possibilitou a elaboração dos personagens *Dia e Noite*, o diretor Teddy Newton idealizou o fundo como um espelho do estado pessoal dos personagens, semelhante à abertura da fechadura.

²¹ Teddy Newton e Sandy Karpman são os comentaristas no curta-metragem *Dia & Noite* do *blu-ray* “*Pixar Short Films Collection Vol. 2*”. Portanto, todas as afirmações nesta análise referente ao Diretor Teddy Newton e à artista de Layout, Sandy Karpman, foram retiradas desta fonte.

E se a metáfora, de acordo com a significação de Lakoff e Johnson (2002), é compreender e experienciar uma coisa em termos de outra, pode-se dizer que Teddy Newton utiliza algumas metáforas visuais e sonoras para evidenciar os sentimentos dos personagens Dia e Noite. O espectador, através do curta-metragem animado, visualiza situações da vivência entre os personagens e, a ainda através dos sons e cenários, experiencia os diversos sentimentos de acordo com cada um deles.

Dessa maneira, o curta possibilita uma análise quanto às possíveis utilizações da metáfora em todo seu contexto; análise que abrange tanto as imagens quanto o som utilizado na sua construção. É importante ressaltar que o diretor, de acordo com os comentários do *bluray*, não queria apenas que as paisagens internas refletissem as experiências pelas quais os personagens passavam, ele também queria que o som fizesse o mesmo. Além de evitar a utilização de músicas, ele queria apenas sons naturais que refletissem as ações dos personagens.

O curta-metragem *Dia & Noite*, de 6 minutos, retrata o encontro do personagem Dia com o personagem Noite. Os personagens Dia e Noite, cada um com suas características próprias, ficam suspeitos e assustados um com o outro no primeiro instante do encontro, e rapidamente começam a se estranhar. Mas, à medida que descobrem as qualidades únicas de cada um deles, eles se dão conta que são diferentes janelas para um mesmo mundo. E uma nova perspectiva surge com essa amizade.

Antes mesmo da análise fílmica, o primeiro aspecto da metáfora que deve ser observado e associado ao curta-metragem *Dia & Noite*, é a personificação e o antropomorfismo. Como exemplificado anteriormente, em *Caracterizando a Metáfora*, a metáfora de personificação permite que objetos físicos sejam idealizados como pessoas. Dessa maneira, pode-se afirmar que *Dia & Noite* apresenta personagens personificados em fenômenos da natureza, e fenômenos da natureza personificados em personagens animados. E, ainda mais, os personagens animados, construídos através da técnica de animação 2D²², são dotados de personalidades humanas. E cada uma das personalidades é representada pelas condições temporais referentes a cada um dos personagens, o Dia e a Noite. E ambas são repassadas ao espectador através de suas silhuetas que foram renderizadas em 3D²³. Nesse

²² O processo de construção de uma animação tradicional ou 2D se dá pela confecção dos *frames* que vão compor o filme. A confecção envolve o desenho, à mão, de cada um dos *frames* e a colorização dos mesmos.

²³ O processo nas animações computadorizadas ou 3D, os desenhos confeccionados são digitalizados para os programas de computadores em que a construção dos personagens e dos cenários são feitos utilizando linhas e armações de arames virtuais que darão forma a animação.

sentido, Dia e Noite também são personagens antropomórficos, pois assumem características da personalidade humana.

Na análise fílmica, a cena de abertura do curta-metragem *Dia & Noite* é a típica fazenda com plantação, vacas, um galo, que anuncia um novo dia, e um imenso vasto pasto verde. A câmera na animação simula o movimento de *travelling* contrário, como se tivesse saindo daquele cenário da fazenda. Neste instante, somos apresentando ao primeiro personagem, o Dia, que se encontra deitado num chão com um fundo todo preto e seu cenário refletindo a fazenda.

De acordo com os comentários do *blu-ray*, a intenção do diretor Teddy na abertura do curta-metragem, era repassar para o público a ideia de que o mesmo estava assistindo a um desenho conhecido, preenchendo o enquadramento com imagens comuns de desenhos animados e partir para algo incomum, nesse caso o personagem Dia, e o seu cenário²⁴, como se fosse um espelho de seu estado pessoal.

No subitem *A Metáfora e o Cinema*, foi abordado que o autor Martin (2005) em *A Linguagem Cinematográfica*, ilustra a utilização do *travelling* para trás com algumas significações, em que se destacam: conclusão, no sentido de dar encerramento à obra fílmica; desapego moral; impressão de solidão, de prostração, de impotência, de morte.

Contudo, e de acordo com o próprio escopo do diretor, evidenciado anteriormente, o *travelling* utilizado nessa situação apresenta outras significações. No caso de *Dia & Noite*, o uso do *travelling* para trás tem o intuito de revelar o personagem Dia, mas por outro lado, pode-se dizer que também é no sentido de conclusão, ao findar o cenário da fazenda e assim revelar o personagem Dia. Além disso, o movimento com a câmera para trás insere o personagem no espaço, podendo submetê-lo ao sentido de solidão também, demonstrando que o personagem está só e conhece apenas aquela perspectiva de mundo que é refletida no seu cenário.

Pode-se dizer que quando os recursos da linguagem cinematográfica são utilizados no desígnio de causar alguma outra significação que não seja apenas o registro da imagem fílmica, pode-se cogitar que estamos lidando com alguma metáfora. No caso do curta-metragem, o diretor Teddy almejava transparecer uma ideia para o espectador, mas na realidade, seria outra. Dessa forma, ele utilizou dos elementos da linguagem para o espectador experienciar um termo em função de outro.

²⁴ Nessa pesquisa será adotado o termo cenário para ilustrar as cenas que acontecem dentro das silhuetas dos personagens Dia e Noite, no corpo dos personagens.

Na continuidade da análise fílmica, no interior do personagem Dia, percebe-se o cenário inicial da fazenda. Desta vez apresentando um céu azul, uma grama verde e vistosa, e uma vaca que percorre o pasto com um sino pendurado no pescoço que, com seu caminhar balança, emitindo um típico barulho e sai do cenário do personagem Dia. Enquanto isso, o personagem Dia abre lentamente e com certa dificuldade, os olhos vermelhos e caídos, demonstrando uma ressaca de sono (figura 14).

Dia, ao se espreguiçar, estica os braços e abre uma enorme boca com certo exagero²⁵, enquanto no interior do seu cenário, percebem-se nuvens escuras que se formam sobre o pasto (figura 15). E o barulho emitido pela sua ação de abrir a boca, representa o ruminar de uma vaca. O personagem ainda demonstra dificuldades em se levantar. E, ao se espreguiçar na tentativa de se levantar, Dia sente uma dor em suas costas. A mensagem é reforçada pelo cenário que coloca a formação de nuvens cinza, raios e sons de trovões que representam o momento da dor nas costas – além de certo mau humor.



O desânimo e mau-humor matinal de Dia.
Figura 14 e Figura 15 – Teddy Newton - “*Day & Night*” (EUA, 2010).

Outro aspecto metafórico do curta-metragem, são as Metáforas Orientacionais presentes nas linhas de expressão e composição do personagem Dia, quando o mesmo acorda, conforme evidenciados nas figuras 14 e 15. Como já abordado anteriormente em “Caracterizando a Metáfora”, os autores Lakoff e Johnson (2002) classificam as metáforas orientacionais como tipo de conceito metafórico que organiza todo sistema de conceito em relação a outro. E a grande maioria destes conceitos está relacionada com orientação espacial ou direcional, exemplificando que feliz é para cima e triste é para baixo. Os autores descrevem que a postura e o modo como os mamíferos dormem, também correspondem a determinados estados emocionais. Tristeza e depressão remetem a uma postura abatida, e a

²⁵ A exageração é um princípio da animação que consiste na representação de forma clara e evidente da personalidade, ação ou sentimento do personagem, alinhados a sua fisionomia desenhada, reforçando a atitude do personagem.

postura ereta a um estado positivo (consciente é para cima; inconsciente para baixo; saúde e vida são para cima; doença e morte para baixo).



A representação metafórica do mau-humor.
Figura 16 e Figura 17 – Teddy Newton - “*Day & Night*” (EUA, 2010).

Dessa maneira, pode-se dizer que a posição do personagem Dia, deitado, e de suas linhas de expressão para baixo, representam o mau-humor matinal. E esta ideia é reforçada pelas imagens presentes no cenário do personagem com a formação de nuvens cinza e os raios e sons de trovões, quando ele sente a dor nas costas (figuras 16 e 17). Nesse sentido, afirma-se que as linhas de expressão de Dia, são metáforas orientacionais. E as situações que acontecem no cenário de Dia (formação de nuvens cinza e os raios), são representações metafóricas do desânimo costumeiro de quando se levanta. É importante ressaltar, que o som também expressa a representação metafórica, quando o personagem boceja. Esse som transmitido é o ruminar da vaca, e quando o personagem sente a dor nas costas, percebemos os sons dos trovões.

Logo depois, deixando de lado as dores e a preguiça, o personagem altera a expressão do rosto para algo que conote aperto. Ele acelera o seu caminhar para tentar aliviar a pressão que o sustenta. Agora as linhas e traços que compõem o personagem já não mais se orientam para baixo, e a boca mostra o dente pressionando o lábio inferior, conotando alguma apreensão interna do próprio personagem (Figura 18). No cenário, a representação deste momento não se modifica muito, enquanto o personagem Dia caminha acelerado, o cenário apresenta a continuidade do pasto verde numa descida íngreme com algumas moitas de grama redonda, até a área de uma pequena nascente de um riacho.

Pode-se dizer que o riacho é a representação metafórica da imagem sobre o alívio do personagem Dia quanto à necessidade natural de eliminar através da urina toda a água acumulada nos rins durante o repouso noturno. Enquanto o cenário nos apresenta o desaguar da pequena nascente, o personagem Dia demonstra o alívio do momento, em seus atos e expressões exageradas (Figura 19).

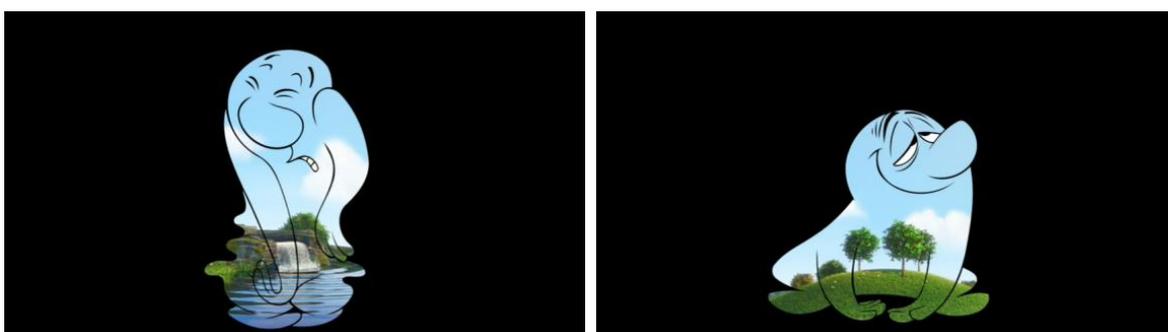


A nascente e sua representação metafórica
 Figura 18 e Figura 19 – Teddy Newton - “Day & Night” (EUA, 2010).

Moreno (2007) com o livro *El Cine y la Metáfora* aborda que elementos da natureza, como a água, podem ter sentido metafóricos nos filmes. As metáforas de significações da água no cinema, de acordo com autor oriunda-se tanto da água doce (chuva, rios e fontes e nascentes) quanto da água do mar. Contudo, é importante frisar que o significado da metáfora sobre o elemento água está sempre relacionado ao contexto e à narrativa fílmica.

O simbolismo da fonte é inequívoco: origem da vida, a regeneração, "fonte de vida", "fonte da juventude" em todas as tradições. É a água que chega contaminada e, portanto, ligada à força da vida (MORENO, 2007, p. 133)²⁶.

No caso do curta-metragem em questão, o cenário do personagem Dia apresenta uma nascente de um riacho. E de acordo com o contexto fílmico, a nascente no cenário, além da metáfora já evidenciada, também apresenta o sentido de regeneração – a força da vida. Pois após o “contato” com a água, o personagem apresenta outro estado de ânimo, inclusive modificando suas linhas de expressões com sentido positivo e para cima, como evidenciado na figura 21.



A metáfora, a água e as linhas de expressão.
 Figura 20 e Figura 21 – Teddy Newton - “Day & Night” (EUA, 2010).

E através da sonoridade de um relinchar de um cavalo, o personagem ganha “um coice de ânimo”, ao pular da posição baixa do cenário da nascente para um pequeno morro com

²⁶ El simbolismo de la fuente es inequívoco: origen de vida, de regeneración; "fons vitae", "fuente de la eterna juventud" en todas las tradiciones. Es agua que surge, aun no contaminada, y por ello, vinculada a la fuerza vital. MORENO, José. M. A., *El Cine y la Metáfora*. España: Editorial Renacimiento Iluminaciones, 2007. (TRADUÇÃO NOSSA)

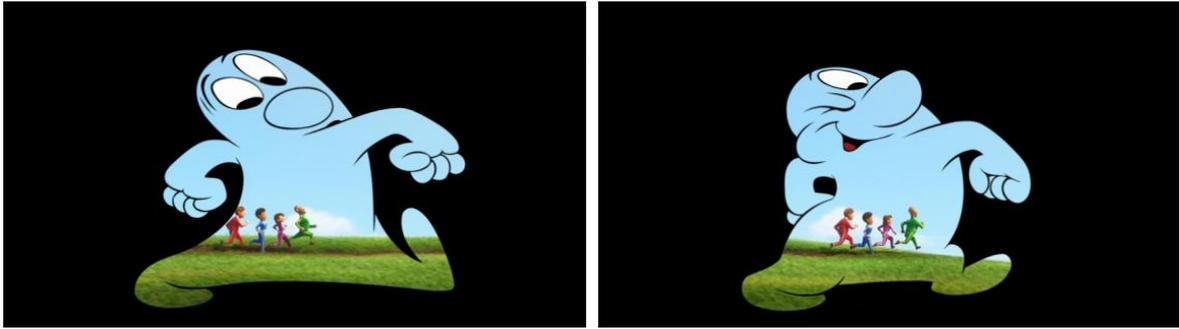
árvores, grama verde e moitas ao fundo. O relinchar e a ação de Dia também podem representar, que naquele momento, ele sentiu a “força” da água fria da nascente e pula daquela parte do cenário, devido também a sua ação corporal de repulsa ao frio (figura 20).

Na continuidade da ação, quando Dia respira fundo enchendo seus pulmões de ar e exagerando ao colocá-lo para fora, o cenário representa a ação através do som de ventos e o balançar das árvores pela força da natureza, presente na paisagem. Logo em seguida, sons de um bando de pássaros direcionam a cabeça do personagem para a parte esquerda do enquadramento, enquanto, no seu cenário, uma revoada de pássaros percorre seu interior direcionando-se da esquerda para a direita da imagem. O que faz que o personagem Dia também acompanhe com o movimento da cabeça, da direita para esquerda, os pássaros que passam em seu cenário interior.

Novamente, num movimento de exagero, o personagem parte em uma caminhada matinal em meio ao fundo negro no restante do quadro, enquanto, no seu cenário, uns grupos de pessoas devidamente vestidas com roupas e acessórios de caminhada, passam pela paisagem (figura 22). Nesse momento, observa-se que Dia nota o que acontece em seu corpo e até mesmo se interage com ele, ao piscar para o grupo de corredores como se estivesse aprovando a ação em prol da saúde exercida por eles (figura 23). Essa interação do personagem com as pessoas do seu cenário reflete a ideia do diretor, conforme os comentários nos extras do *blu-ray*, sobre o olhar do personagem e sua perspectiva única de mundo. A sua aprovação através do piscar dos olhos também pode ser interpretada como a aprovação de que exercícios físicos, como a caminhada, são bons para manter a qualidade da saúde.

A Disney, desde seu primeiro longa-metragem animado *Branca de Neve e os sete anões* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937), insere na narrativa fílmica pequenas mensagens em prol da importância do cuidado com a saúde e a higiene pessoal²⁷. Dessa maneira, o intuito da mensagem pode ter uma interpretação metafórica, pois o estúdio utiliza o filme animado para abordar para seus públicos o cuidado com a saúde.

²⁷ Em *Branca de Neve e os sete anões*, o estúdio Disney apresenta duas sequências nas quais ele repassa as singelas mensagens ligadas à importância da higiene. Sendo elas, as sequências das cenas de limpeza da casa na qual a protagonista reprime os animais sobre como realmente deveriam lavar os pratos usando a água, e não a língua e a saliva como limpadores. E quando Branca de Neve sobrepuja os anões para se lavarem sempre e antes das refeições.



Dia aprovando o exercício físico realizado pelos humanos no seu cenário.
 Figura 22 e Figura 23 – Teddy Newton - “*Day & Night*” (EUA, 2010).

Continuando seu caminhar matinal pelo pasto verde no cenário, a sonoridade do curta-metragem nos antecipa com alguns sons noturnos de grilos, até o momento em que Dia se expressa, através do olhar que visualiza algo que chama a sua atenção. Nesse instante, o espectador visualiza o segundo personagem do curta-metragem da *Pixar* – Noite. O personagem Noite encontra-se deitado como se estivesse dormindo. E o seu cenário interior reflete sua ação através de ovelhas pulando uma cerca com o céu estrelado. Dia, curioso com o outro personagem, observa a ação que acontece em seu interior.



Quando Dia avista o Noite.
 Figura 24 e Figura 25 – Teddy Newton - “*Day & Night*” (EUA, 2010).

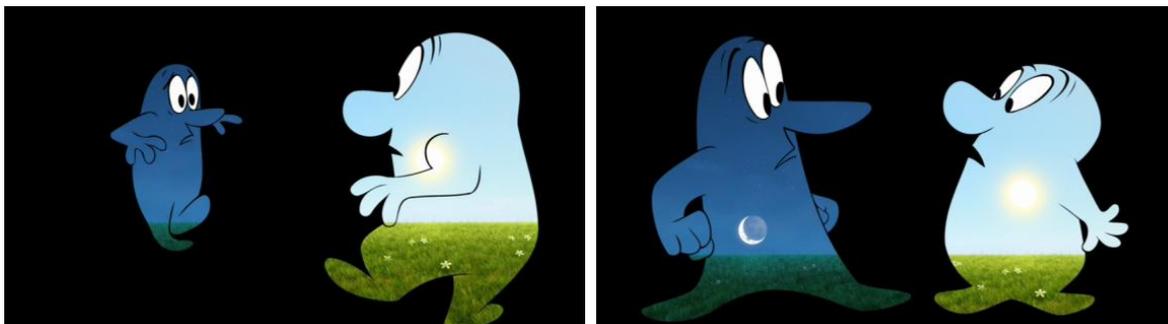
Dessa maneira, pode-se afirmar que a posição do personagem Noite, remete ao conceito de metáfora orientacional onde saúde e vida são para cima e doença e morte para baixo. Mas nesse caso a posição do personagem e a metáfora orientacional fazem referência à posição da forma como os mamíferos dormem, em horizontal (Figura 24). Ainda sobre essa cena temos a representação metafórica da sabedoria popular na qual contar carneiros ajuda a entrar em estado de sonolência. Essa sabedoria popular está relacionada ao fato da contagem de carneiros e ovelhas por pastores da Grã-Bretanha, ser uma atividade enfadonha e monótona, causando sono nos responsáveis pelo trabalho.

Dia, demonstra ainda mais a curiosidade referente à diferença de cenários entre ele e Noite, ao se colocar ao lado de Noite e perceber que enquanto um apresenta um céu estrelado, e com a agitação das ovelhas, o outro mostra um campo tranquilo sob um céu azul iluminado.

E ainda absorto na curiosidade da diferença alheia, Dia se coloca à frente de Noite, e se assusta ao perceber que com ele o cenário é apenas um cercado num gramado verde (figura 25). Ele contorna Noite, ainda não acreditando na diferença até que resolve utilizar do toque para tentar comprovar a situação.

É importante ressaltar que quando Dia passa em frente ao personagem, tapando a visualização do cenário noturno do personagem; o cenário refletido no personagem Dia, é distinto do de Noite. Enquanto em Noite, temos as ovelhas pulando a cerca no cenário noturno, em Dia têm-se apenas as cercas num dia ensolarado com o céu azul. A partir deste momento, percebe-se a intenção do diretor em demonstrar ao espectador um único mundo, visto de percepções ou janelas distintas.

Ao cutucar o personagem Noite, além de causar-lhe incomodo, as ovelhas no cenário de Noite se assustam, sentem-se perdidas e fogem dali, restando apenas uma desorientada, que depois também foge pelo cenário no momento em que Dia encosta o pé em Noite, que acaba acordando com a agitação. Quando ambas as personagens visualizam um ao outro, eles se assustam e saem do enquadramento.



O susto e o encontro de Dia e Noite.
Figura 26 e Figura 27 – Teddy Newton - “Day & Night” (EUA, 2010).

No momento seguinte, enquanto observam ainda assustados (observe as feições de noite na figura 26), as diferenças um do outro, ambos fazem um movimento circulatorio, até que param. O cenário de cada um dos personagens faz jus a seus respectivos nomes. Enquanto Dia demonstra um pasto verde com céu ensolarado, Noite apresenta um pasto banhado à luz noturna sobre um céu estrelado (figura 27). Os sons deste momento são o coaxar de sapos, estridulação de grilos, o piado de coruja (sons bem característicos de um ambiente noturno) e o cantar de pássaros. Observa-se que alguns sons remetem ao barulho dos pés dos personagens durante a ação.

No curta-metragem *Dia & Noite*, percebemos que o som tem uma importância fundamental para refletir, assim como as imagens dos cenários, as situações pelo quais os

personagens vivenciavam. E ao escolher apenas a utilização de sons naturais para refletir as ações dos personagens, conforme descrito no *blu-ray*, o diretor Teddy Newton faz o espectador experienciar certas situações dos personagens utilizando a construção sonora. Dessa maneira, afirmamos que o som também é um elemento metafórico no curta-metragem *Dia & Noite*. E os sons e efeitos sonoros utilizados no curta-metragem *Dia & Noite* podem ser associados a uma técnica muito presente no cinema de animação: o *mickeymousing*.

A técnica de *mickeymousing* é a primeira técnica musical desenvolvida com o objetivo de produzir um tipo de música especificamente voltada a linguagem audiovisual. Por meio dela a sincronia é levada ao extremo. [...] O termo, obviamente extraído do nome da personagem de Disney, é uma referência ao tipo de sonorização característico dos desenhos animados, em que a música acompanha todas as nuances da ação (CARRASCO, 2003, p. 138).

No caso do curta-metragem *Dia & Noite*, por mais que não se tenha uma composição musical, temos a sincronização exata da imagem e do som, na qual cada sonoridade é feita para concordar com a ação dos personagens. E mais que isso, cada efeito musical utilizado no curta-metragem representa um elemento específico das ambientações dos cenários dos personagens Dia ou Noite. Um exemplo que ilustra isso é o próprio caminhar com movimento circulatorio do encontro deles (figura 26). A sonoridade dos seus passos apresenta características dos ambientes noturno e diurno. Sincronização exata da ação da imagem ao som, semelhante à técnica *mickeymousing*, juntamente ao som metafórico da personalidade dos respectivos personagens.

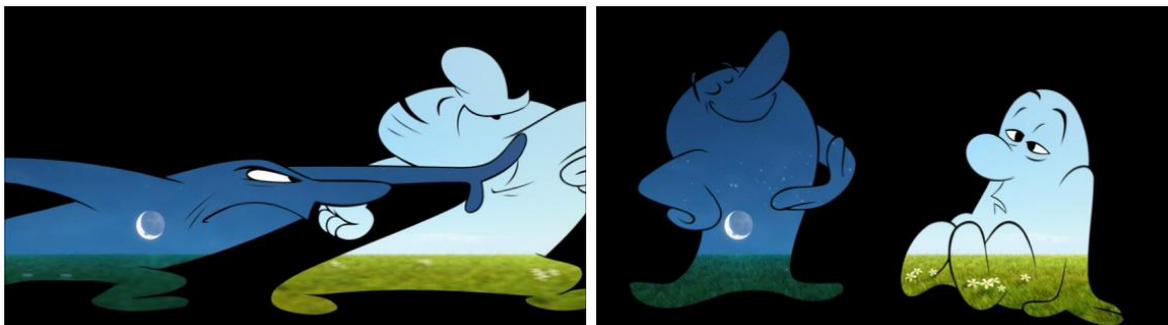
No momento em que Dia e Noite ficam lado a lado, os personagens e o espectador veem as características referentes de cada um deles. Dia, apresenta o cenário do pasto verde num dia ensolarado. Mas nesse momento, percebe-se o astro rei na altura do que seria o coração do personagem. Noite, apresenta o mesmo pasto do cenário de Dia, contudo em um ambiente noturno, e a lua minguante, na altura do umbigo no cenário de Noite. Ambos os personagens observam com feições de curiosidade, um ao outro.



A descoberta, a curiosidade e a rejeição.

Figura 28 e Figura 29 – Teddy Newton - “*Day & Night*” (EUA, 2010).

O personagem Dia, sempre demonstrando uma maior curiosidade (conforme a figura 28), cutuca a “lua-umbigo” de Noite. O som da ação de Dia em Noite é um coaxar de um sapo. Noite, ao receber o ato de Dia, fica em posição de como se tivesse sido abusado, escondendo a sua parte íntima (Figura 29). Dia, por outro lado faz uma expressão de nojo, rejeição (Figura 29) e que para ele já chega daquilo, saindo emburricado do enquadramento. O som que representa o desprezo de Dia são sons de grunhidos de corvo. Logo em seguida, Dia volta a caminhar feliz. Esta cena em si, pode representar metaforicamente duas crianças curiosas que se estranham ao perceber a diferença entre seus órgãos sexuais.

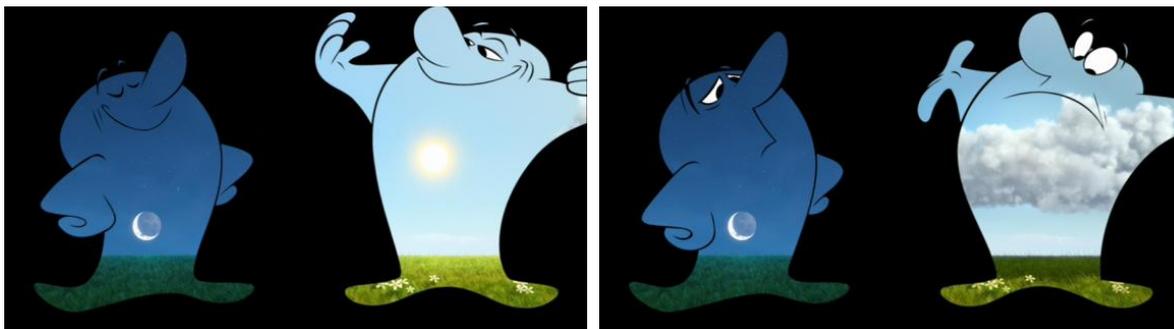


A raiva e a beleza do Noite.

Figura 30 e Figura 31 – Teddy Newton - “Day & Night” (EUA, 2010).

Noite, por outro lado, sente-se abusado pela ação invasiva de Dia e pelo seu comportamento de desprezo, mas observa que nada tem de errado em seu corpo. E assim, Noite parte enfurecido atrás de Dia, emitindo o barulho de rodas de um trem acelerando sobre os trilhos, até alcançá-lo. Depois Noite empurra Dia, que cai aos sons dos pássaros (figura 30). Noite demonstra para Dia que também é vistoso ao mostrar no seu cenário, o brilho das estrelas que compõem seu corpo (figura 31). Toda a ação deste momento é representada sonoramente pela buzina de um trem.

Na figura 31 é visível a diferença das linhas de expressão que compõem os personagens. Enquanto Noite, nervoso pelo desprezo apresenta linhas que remetem ao sentido para baixo, Dia, satisfeito consigo mesmo, exibe linhas de expressão com sentido para cima. Novamente as metáforas orientacionais referentes à postura humana ereta e postura caída, compõem a construção da sentimentalidade dos personagens. Dessa forma, os estados emocionais de felicidade e satisfação do Dia e tristeza e raiva do Noite, refletem respectivamente na composição de suas silhuetas, de feliz para cima e triste para baixo.



A inveja e a impotência do Dia.

Figura 32 e Figura 33 – Teddy Newton - “Day & Night” (EUA, 2010).

Na continuidade da ação do curta-metragem, Dia também tentando demonstrar beleza, levanta do chão e abre os braços para demonstrar o sol brilhando em seu cenário, na altura do seu peito (figura 32). Contudo, nesse instante, várias nuvens cinza de formação chuvosa com barulho de trovões, encobrem o astro (figura 33). Pode-se perceber novamente a metáfora orientacional referente ao corpo de Dia ao estufar o peito e apresentar linhas com sentido para cima, tentando demonstrar superioridade. E se a intenção do diretor é mostrar os sentimentos dos personagens com seus cenários, podemos afirmar que num primeiro instante, quando Dia vai se exhibir, tentando demonstrar toda a sua beleza e é surpreendido com a formação de nuvens cinza no seu cenário, seria uma metáfora quanto ao sentimento de inveja.

Nesse caso, a inveja, que está sempre associada a um sentimento negativo do ser humano, foi representada pela formação de nuvens escuras juntamente com os efeitos sonoros de trovões. Mas, mais que isso, o personagem Dia ao tentar demonstrar que é tão belo quanto Noite, foi surpreendido com uma situação do acaso, e neste momento se demonstra impotente ao não saber lidar com sua própria característica.



A gargalhada e a raiva.

Figura 34 e Figura 35 – Teddy Newton - “Day & Night” (EUA, 2010).

Noite, por sua vez, não aguenta a tentativa falha de exibicionismo do outro personagem, e cai na gargalhada. A crise de risos de Noite é representada no cenário com patos que caminham grasnando no luar (figura 34). Dia, furioso com a situação, é

representado por um enxame de abelhas que se formam no cenário de nuvens acinzentadas (figura 35). Ainda furioso pelo deboche de noite, Dia empurra Noite, que novamente é empurrado por Dia, que acaba caindo dando cambalhotas para trás. Em noite, a representação metafórica no cenário quanto ao sentimento de raiva, é simulada por uma debandada de pássaros, mais especificamente corvos, devido ao som dos animais (figura 36). E neste momento, em ambos os personagens, pode-se perceber as linhas de expressões negativas e para baixo, referente ao sentimento de cólera (figuras 35, 36 e 37).



A metáfora da raiva.

Figura 36 e Figura 37 – Teddy Newton - “Day & Night” (EUA, 2010).

É interessante observar que o diretor Teddy Newton personificou em animais os sentimentos de cólera dos personagens. No caso de Noite, a personificação foi representada por corvos. E o corvo é naturalmente uma ave que apresenta significados ambíguos, tanto negros quanto luminosos. Em algumas culturas, ele é visto como mensageiro dos deuses e animal ligado ao pensamento e à memória. Em outras culturas, devido as suas próprias características (cor negra, impertinência e canto horripilante), o corvo é visto como símbolo de mau agouro e mensageiro da morte. E em Dia, a personificação da raiva foi representada por várias abelhas e nuvens cinza em seu cenário. As abelhas são insetos que se destacam pela significação de serem animais empenhados, dedicados e trabalhadores, além da própria proteção da colmeia.

Analisando as significações dos animais e associando ao contexto fílmico, percebemos que a representação metafórica do personagem Noite e a personificação dos corvos como sentimento de raiva, acontece devido: 1) Ao corvo ser um animal de hábitos noturnos, fazendo jus ao cenário de Noite; 2) E a personificação da raiva condizente ao significado de mau agouro; antecipando o confronto que viria acontecer com os personagens, além da própria relação com a significação do termo mau agouro, na qual o agouro era uma espécie de

previsão do futuro realizada por videntes romanos, utilizando o voo e o canto das aves. E o corvo era uma das aves utilizadas para a previsão dos maus presságios²⁸.

A representação metafórica da raiva, personificada através de abelhas, no personagem Dia dá-se pelo fato: 1) As abelhas são animais de hábitos diurnos, o que também faz jus ao cenário de Dia; 2) As abelhas são animais que protegem sua colmeia na tentativa de qualquer invasão, ataque ou ameaça. Dessa maneira, Dia sentiu-se ameaçado com a ironia provinda de Noite, e o atacou. É importante ressaltar que o enxame de abelhas se inicia desde o momento do deboche de noite e somente se dissipa quando os personagens entram em conflito.

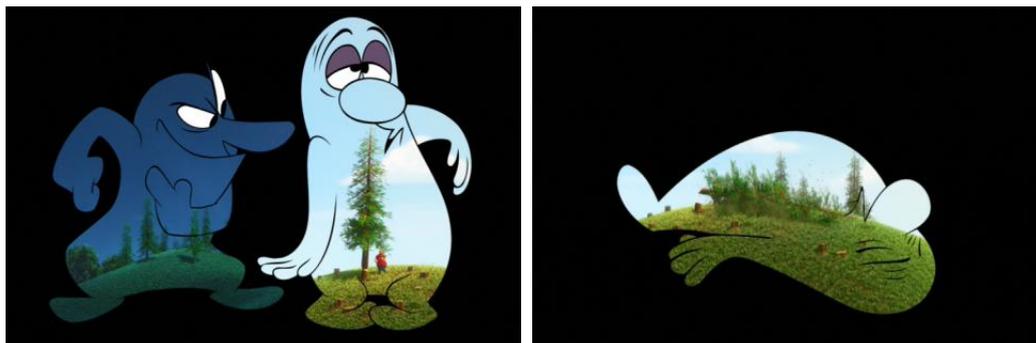


A violenta briga entre os personagens.
Figura 38 e Figura 39 – Teddy Newton - “Day & Night” (EUA, 2010).

Logo após, ambos os personagens iniciam uma briga empurrando os corpos e os braços, um do outro (figura 37). A passagem da sequência de cenas da briga, demonstra ambos os personagens envoltos semelhantes a círculo (figura 38). Na figura circular formada pelos personagens nesse momento, não é possível identificar quase nada dos seus cenários. Contudo, é possível identificar evidentemente a face do personagem Dia com certa expressão que remete dor ou raiva. A representação sonora da briga dos personagens é representada por barulhos de diversos animais que se atacam.

No enquadramento seguinte é demonstrado o personagem Noite, numa posição bem ereta e com os peitos estufados segurando e socando a face de Dia (figura 39). A face de Dia já demonstra algumas olheiras roxas representando a violência recebida. O personagem Dia, logo depois aparenta estar tonto e confuso devido à força das pancadas que acaba tombando. A sonoridade desta cena é representada pelo barulho do machado atingindo a árvore e pelo som da queda do grande tronco.

²⁸ <http://www.significados.com.br/mau-agouro/>



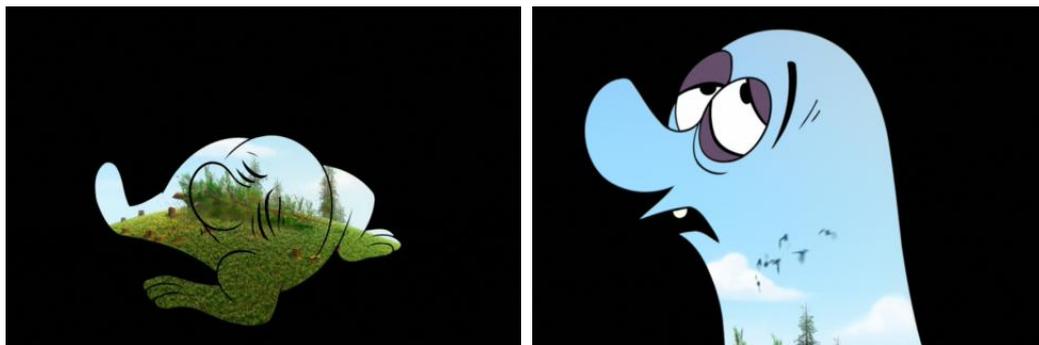
O desmatamento e a violência.
 Figura 40 e Figura 41 – Teddy Newton - “Day & Night” (EUA, 2010).

No cenário, a representação de Noite, o agressor, é demonstrado um bosque de pinheiros com ambientação noturna (figura 40). Enquanto em Dia, o mesmo bosque de pinheiro foi devastado e uma última árvore está recebendo os golpes de um machado do lenhador (figura 40). Os golpes do lenhador na árvore fazem junção aos socos que Dia recebe, e a queda da última árvore do bosque é a representação do tombo de Dia (figura 41).

Ainda sobre essa cena da violência entre os personagens e os cenários, é plausível avaliar, como uma possível representação metafórica: a própria violência que o homem comete contra a natureza, pois no personagem Noite temos um bosque de pinheiros intacto e, em Dia temos um bosque devastado com uma última árvore tombando (figura 40). A representação metafórica entre o cenário dos dois personagens dá ênfase à força destrutiva do homem com a natureza, sendo a ação humana capaz de devastar uma floresta em apenas uma noite com intuito de lucro e produção.

É importante ressaltar nessa sequência, as metáforas orientacionais descritas por Lakoff e Johnson (2002) referentes a tamanho associado à força física e vitória relacionada à posição por cima; na qual ter controle ou força é para cima; estar sujeito a controle ou força é para baixo. Observem a posição onipotente de Noite (figura 39) ao atacar Dia, demonstrando ter o controle da força física (violência) sobre o outro personagem. Noite, mesmo com as linhas do rosto conotando raiva (expressões e linhas para baixo), encontra-se para cima. Enquanto, Dia, sujeito a força física do agressor, apresenta expressão e linhas que remetem para baixo, além da própria posição do corpo mais baixo, comparado ao outro personagem.

De acordo com Lakoff e Johnson, a metáfora orientacionais também corresponde à postura humana ereta que remete a estados emocionais de felicidade, enquanto a postura caída remete a tristeza. Dessa maneira percebemos o estado de satisfação de Noite com a vitória sobre o outro personagem (figura 40), e a postura caída de Dia remetendo a derrota e a sova recebida pelo outro personagem.



As marcas da violência.
 Figura 42 e Figura 43 – Teddy Newton - “Day & Night” (EUA, 2010).

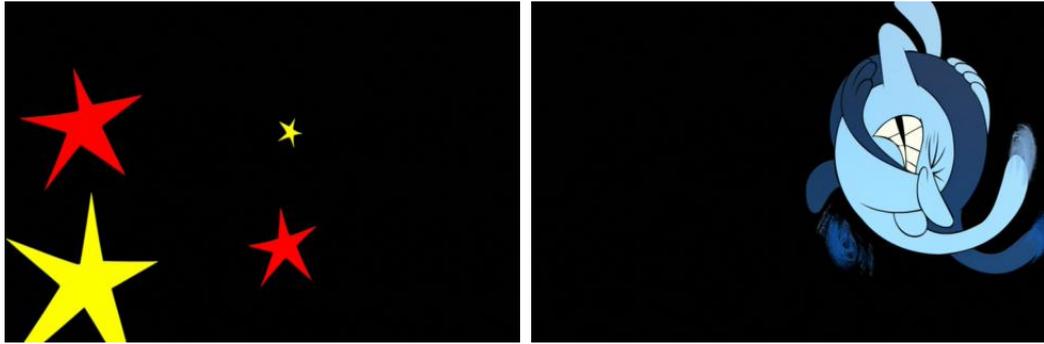
Após o tombo, Dia levanta (figura 42), e o enquadramento demonstra um plano *close-up* focado na cabeça do personagem. Com intuito de demonstrar os roxos ao redor dos olhos e a expressão do desenho do personagem confuso e desajustado com a surra (figura 43). Vale ressaltar que conforme Lakoff e Johnson (2002), a metáfora orientacional também faz referência quanto à postura deitada, que remete a doenças graves e à morte; na qual saúde e vida são para cima; doença e morte são para baixo. Nesse caso observa-se nas figuras 41 e 42, a própria posição deitada do personagem Dia e as linhas de expressão para baixo referentes ao desmaio que teve, na qual ressaltamos a metáfora orientacional quanto à postura do personagem.

No cenário do personagem Dia no plano *close-up*, uma revoada de pássaros debanda até a parte do cenário referente à sua cabeça (figura 43), quando outra bordoadá atinge o personagem, e apenas estrelas e barulhos de pássaros preenchem o enquadramento (figura 44). É comum, principalmente nos desenhos animados²⁹ quando um personagem animado recebe uma pancada na cabeça, o mesmo ficar vendo pássaros ou estrelas após a batida – uma metáfora visual amplamente utilizada nos desenhos animados.

Essa associação da pancada e das estrelas se deve ao fenômeno que acontece no cérebro humano devido a uma aceleração repentina por causa da pancada. E com isso o nível de oxigenação se modifica abruptamente nos neurônios, causando sua explosão, no córtex cerebral³⁰. Dessa maneira, o fenômeno de ver estrelas também foi personificado nos personagens animados, e com isso instaurou a representação metafórica de que estrelas e pássaros sobre a cabeça do personagem representaria tonteira e até mesmo dor.

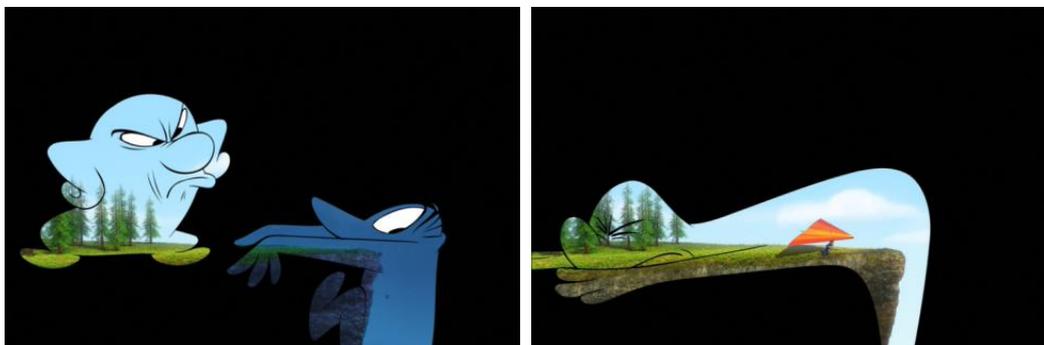
²⁹ Entenda o termo desenho animado descrito nessa análise como os pequenos filmes animados (ou séries animadas) que surgiram principalmente na década de 50 para preencher as grades de programação para TV. Sobre estas séries animadas voltadas especialmente para TV se destacam nomes como: Pica-Pau, Tom & Jerry, Zé Colmeia, Looney Tunes, dentre vários outros.

³⁰ <http://www.idealdicas.com/quando-bato-a-cabeca-por-que-vejo-estrelas/>



A metáfora visual de ver estrelas.
 Figura 44 e Figura 45 – Teddy Newton - “Day & Night” (EUA, 2010).

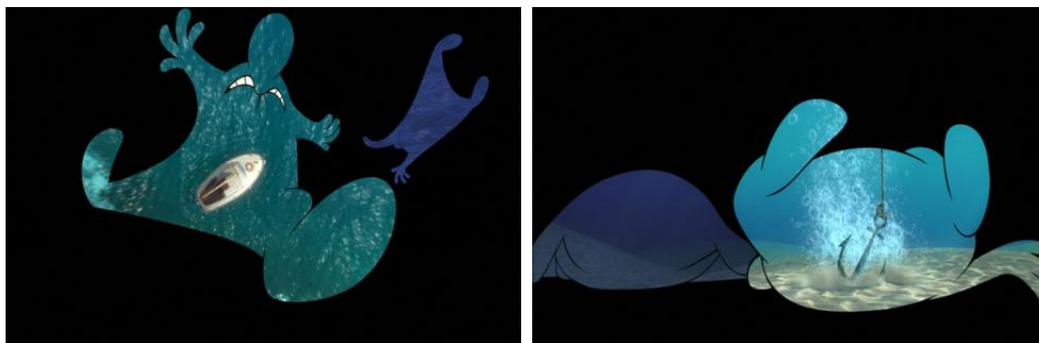
No caso do curta-metragem Dia & Noite, os pássaros são representados pela revoada no cenário do personagem, conforme a figura 43. E então, estrelas amarelas e vermelhas, preenchem o enquadramento quando o personagem, ainda tonto, recebe outra pancada de Noite (figura 44). Tanto a revoada de pássaros quanto as estrelas no enquadramento, ambos têm o mesmo intuito tradicional da representação metafórica destes elementos: vertigem e dor. Essa representação pode ser interpretada também pelas cores das estrelas: vermelho e amarelo. Uma das significações da cor vermelha é a confusão, enquanto o amarelo significa alerta e atenção. E Dia, confuso (vermelho) com a surra que levou, não se alertou (amarelo) para o outro golpe que poderia receber.



O penhasco e o voo com asa delta.
 Figura 46 e Figura 47 – Teddy Newton - “Day & Night” (EUA, 2010).

Na próxima sequência, após ambos os personagens rolarem pelo enquadramento (figura 45), Dia consegue se recuperar e jogar Noite no chão negro da cena. Contudo, o chão do cenário de Noite é representado por um penhasco, fazendo com que parte de seu corpo fique se segurando para não cair do desfiladeiro (figura 46). E em uma última tentativa, Noite, num movimento exagerado, agarra Dia e cai pelo suposto penhasco do cenário. Dia, ainda agarrando-se ao chão, tenta rapidamente uma forma de não cair pelo rochedo. Observa-se que o cenário de Dia, apresenta parte do bosque de pinheiros, e próximo ao desfiladeiro do

penhasco, um homem corre com a asa delta até sair do cenário, quando Dia finalmente cai do penhasco (figura 47).



A queda do penhasco rumo ao fundo do mar.
Figura 48 e Figura 49 – Teddy Newton - “Day & Night” (EUA, 2010).

O próximo enquadramento simulando a câmera vista de cima dos personagens (plano *plongée*), demonstra Dia e Noite caindo do penhasco. Tal situação é afirmada pelo fato que o cenário do personagem Dia revela: parte do penhasco, as águas agitadas do mar e um barco branco; enquanto o cenário de Noite revela as águas escuras do mar no ambiente noturno. Mas ambas as perspectivas dos cenários vão aproximando cada vez mais da água, como se o a câmera da animação computadorizada estivesse aproximando do ambiente marinho. Contudo, é importante frisar que no enquadramento dos personagens ao fundo negro, eles apenas simulam a ação de queda (figura 48).

Na próxima cena, a câmera simulando como se estivesse de frente de ambos os personagens, demonstra a queda deles no mar. Os dois personagens de cabeça para baixo simulam uma queda rente às areias do fundo do mar. O cenário de Noite, apenas apresenta a água do mar mais escura, enquanto Dia além das águas mais claras, mostra uma âncora que desce em direção ao fundo e as bolhas que se formam com o impacto do objeto e as areias do fundo do oceano. O objeto tem uma suposta representação metafórica para evidenciar o peso dos personagens em direção ao fundo do mar, assim como a própria âncora (figura 49).



Batalha no “fundo do mar”.
Figura 50 e Figura 51 – Teddy Newton - “Day & Night” (EUA, 2010).

O próximo enquadramento, após os personagens caírem no fundo do mar e “quicarem” para fora de cena, demonstra Noite apertando com os braços, o pescoço de Dia. Noite apresenta na expressão de sua face, a simulação de que ainda estaria no fundo do mar, ao segurar o ar com as bochechas, enquanto Dia, além dessa tentativa de segurar o ar nas bochechas, mostra preocupação e sufoco pelo aperto que está recebendo (figura 50). Contudo, o cenário de ambos os personagens não revela que estão no fundo do mar, e sim, à deriva. No cenário de Noite, é mostrado um Farol sobre uma ilha iluminando as águas escuras, enquanto Dia ao ser virado por noite, mostra um pequeno barco controlado por um homem (figura 51), enquanto outro homem segurando uma corda, surfa sendo puxado pelo barco. E a onda que atinge a tela serve de corte para a próxima sequência.

Em “*El Cine y la Metáfora*”, Moreno (2007) também aborda sobre as possíveis significações metafóricas referente à água do mar. Para o autor, o mar tem um simbolismo ambivalente, podendo significar fonte de vida devido ao seu dinamismo – significação presente em vários mitos e lendas – como também pode representar o lugar onde termina a vida. As águas do mar também podem sugerir na sua significação o infinito e a eternidade. E o mar quando está agitado, com ondas enfurecidas, é a metáfora das paixões humanas que ultrapassa a capacidade racional dos homens. Essa metáfora representada pela agitação das ondas do mar é bastante utilizada por pintores e poetas românticos. Entretanto, é importante ressaltar que as metáforas relacionadas à água quando utilizadas no cinema, depende do contexto fílmico.

No caso do curta-metragem *Dia & Noite*, acreditamos que o mar no cenário dos personagens possa também ter uma significação ambivalente. No primeiro instante, quando os personagens estão caindo do penhasco em direção às águas do mar, a significação metafórica pode representar realmente o fim da vida. O sentido dessa representação é reforçado com o plano *plongée* que de certa forma deixa ambos os personagens indefesos perante toda a dimensão do mar (figura 48), que compõe o cenário tanto de Dia quanto de Noite. E a ideia da metáfora de fim da vida com as águas do mar, ainda é ampliada com o cenário de Dia, representado pela âncora que chega ao fundo do mar, assim como as expressões de “segurar o ar” dos personagens que podem morrer afogados (figuras 49 e 50).

Por outro lado a água pode ter o sinônimo de vida e eternidade para os personagens, mas para isso eles precisam superar as diferenças e se entenderem. Essa significação da vida pode ser interpretada pelas figuras 50 e 51, nas quais os personagens estão se afogando. Contudo, o cenário demonstra que os personagens estão à deriva do mar, e não mais no fundo. Na verdade, Noite está sufocando (matando) Dia, e é necessária uma luz (o farol no cenário

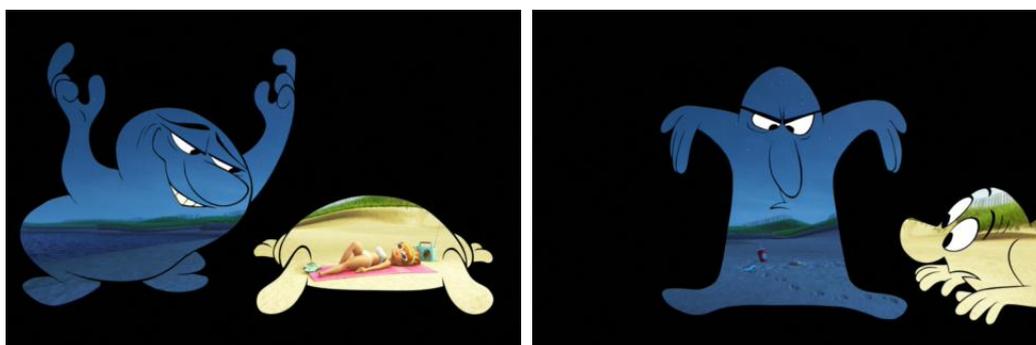
de Noite) para orientá-los para chegar à vida. E é a própria agitação das águas (ondas do cenário de Dia) que colocam um final na briga dos personagens levando-os para a praia, e consequentemente para as mudanças e entendimento entre eles.



Em terra firme.

Figura 52 e Figura 53 – Teddy Newton - “*Day & Night*” (EUA, 2010).

Na cena seguinte, ambos os personagens caem na praia. Noite apresenta o cenário de uma praia deserta de um ambiente noturno, enquanto Dia exibe uma solitária mulher tomando um banho de sol escutando música (Figura 52). Noite levanta primeiro, ainda zozzo pela luta realizada dentro d’água. Novamente, nessa sequência podemos perceber as metáforas orientacionais nas quais consciente é para cima e inconsciente é para baixo. E as linhas de expressão para baixo do rosto do personagem Noite (figura 53), reforça a ideia do momento que ele acorda confuso após o seu estado inconsciente.



O charme de Noite.

Figura 54 e Figura 55 – Teddy Newton - “*Day & Night*” (EUA, 2010).

O personagem Noite só modifica a sua expressão ao perceber a mulher que toma sol no cenário da praia de Dia. Nesse instante, Noite olha para os lados, verificando se está sendo observado e passa a mão na língua e em seguida tenta ajeitar as sobrancelhas. Esta situação do personagem ajeitar as sobrancelhas com a saliva, é uma *gag* bem típica dos desenhos animados com intuito de tentar conquistar algum outro personagem. (figura 54). Anteriormente, ressaltamos que o diretor Teddy, de acordo com os comentários do *blu-ray*, tentou repassar ao público uma situação típica de um desenho animado na abertura do curta-

metragem *Dia & Noite*. Dessa forma, podemos ressaltar que o diretor buscou referências em desenhos animados e utilizou em outros momentos do curta animado, como neste caso.

Na continuidade da ação Noite, então empurra Dia, na tentativa de visualizar a mulher que tomava sol no seu cenário noturno. Contudo, o que o personagem vê, são apenas restos de lixos (copo e embalagens) e pegadas na areia que demonstram que a moça solitária esteve ali (figura 55), e também ouve o som de animais noturnos para ambientar a sonoridade da noite. Noite, não entendendo a situação, levanta os pés na tentativa de encontrar a moça, como se ela estivesse escondida em algum lugar do cenário que seu corpo reflete. Dia, posicionado-se no canto direito inferior da tela, começa a observar a situação com certo olhar de curiosidade (Figura 55).



A fascinação de Noite.

Figura 56 e Figura 57 – Teddy Newton - “*Day & Night*” (EUA, 2010).

Nisso, Noite novamente posiciona Dia no local onde a mulher tomava o banho de sol, e percebe que ela se encontra na mesma posição, mas no cenário de Dia (figura 56). Noite, dessa vez, repete outra *gag* bem comum nos desenhos animados. Ele fica de quatro, como um animal, seus olhos ficam grandes, como estivessem fissurados numa presa (figura 57). Contudo, o som que acompanha essa representação é o “assobio” característico dos golfinhos.



O lobo predador e as metáforas sexuais.

Figura 58 e Figura 59 – Teddy Newton - “*Day & Night*” (EUA, 2010).

O personagem Dia, observando o interesse de Noite no indivíduo feminino, pega o personagem Noite e o puxa para outro local (figura 58). Neste suposto local, Dia exhibe de

braços bem abertos no seu cenário um grupo de seis mulheres que se divertem em torno de uma piscina num dia claro. Noite, na posição semelhante a um animal com as quatro patas no chão, apresenta um cenário noturno de uma encosta de areia e um pequeno lobo observando o ambiente. Ao perceber o cenário de Dia, Noite com os olhos vidrados, faz um movimento semelhante ao lobo do seu cenário, uivando para o céu de estrelas. O comportamento do personagem Noite, novamente tem uma representação metafórica, um tanto quanto sexual, demonstrando o interesse do personagem nas figuras femininas (figura 59).

Sobre essa representação metafórica de Noite com interesse nas personagens femininas do cenário de Dia, podemos abordar um pouco sobre a sexualidade dos personagens. No primeiro instante retratamos que na figura 28, a cena poderia representar metaforicamente sobre a curiosidade de duas crianças sobre a diferença entre seus órgãos sexuais. E nessa situação, seria Noite a menina e Dia o menino curioso. Noite que antes poderia apresentar uma personalidade feminina, até mesmo pela associação ao substantivo feminino noite, acaba demonstrando outros comportamentos sobre sua sexualidade. Dessa maneira, não se pode definir especificamente a sexualidade dos personagens Dia e Noite, pois ambos demonstram variação de comportamento sexual ao longo da narrativa.



Refletindo sobre as diferenças.

Figura 60 e Figura 61 – Teddy Newton - *“Day & Night”* (EUA, 2010).

Noite, animado com o grupo de mulheres no cenário de Dia, retira o outro personagem do enquadramento e se posiciona no mesmo local de Dia (figura 60). Contudo, e para sua decepção, ele acaba vendo a piscina coberta por uma lona, sem qualquer movimentação humana. Dia novamente volta ao enquadramento, e agora no cenário da encosta diurna uma borboleta voa pela paisagem do cenário. Noite, em posição de reflexão sobre os acontecimentos dos cenários dos dois personagens, observa a borboleta com curiosidade (figura 61).



A metáfora visual “Tive uma ideia!”.
 Figura 62 e Figura 63 – Teddy Newton - “Day & Night” (EUA, 2010).

Logo depois, ao perceber que a borboleta saiu do enquadramento, ele empurra Dia para outra parte. Noite, então observa curioso a borboleta pousada sobre a cerca no cenário de Dia (figura 62). Enquanto, isso no cenário de Noite uma pequena casa acende suas luzes – uma representação metafórica sobre uma ideia que Noite teve (figura 63), nesse caso uma metáfora visual. A metáfora visual do surgimento de uma ideia representada por uma luz que acende, é amplamente utilizada nos desenhos animados. É muito comum nesses produtos fílmicos, a representação do aparecimento de uma ideia como uma lâmpada que se acende sobre a cabeça do personagem – uma metáfora já condicionada facilitando a compreensão. Novamente percebemos a utilização de elementos utilizados nos desenhos animados, nesse caso uma metáfora visual, aplicado nos cenários de animação computadorizada dos personagens do curta-metragem Dia & Noite.

Contudo, Revilla (1995, citado por MORENO, 2007, p. 156) afirma que a lâmpada que acende sobre a cabeça de um personagem, ilustra a compreensão de algo, e que este artifício metafórico é característico da linguagem dos quadrinhos. Moreno (2007) aborda que este método empregado, coloca a luz como metáfora de compreensão e entendimento. E no curta-metragem Dia & Noite, a utilização desta metáfora não é diferente. A luz que se acende na pequena casa de Noite, representa metaforicamente, além da própria ideia, que o personagem também começava a compreender e entender os acontecimentos dos cenários dele e do outro personagem Dia.



Entendendo as possibilidades e capacidades do outro.
 Figura 64 e Figura 65 – Teddy Newton - “Day & Night” (EUA, 2010).

Noite, que demonstrou ter uma ideia, puxa Dia pelo braço. Na próxima cena, Noite gesticulando pede para Dia esperar como se fosse mostrar algo para ele (figura 64). O personagem se posiciona à esquerda do enquadramento, de frente para Dia e de costas para o espectador. No cenário de Dia, percebe-se um tipo de vegetação presente próximo a rios. Em Noite, na posição esquerda da tela, percebe-se em seu cenário, vários vaga-lumes que refletem seu brilho sobre um rio (figura 64). Dia, impressionado com a visão, assusta e esfrega os olhos para acreditar no que está vendo, enquanto no seu cenário, uma ciclista pedala em meio à vegetação (figura 65). A partir desse instante, os dois personagens começam a entender as possibilidades e capacidades de cada um deles. A narrativa e os acontecimentos começam a demonstrar o amadurecimento na relação entre os personagens.



Demonstrando as belezas.
 Figura 66 e Figura 67 – Teddy Newton - “Day & Night” (EUA, 2010).

Logo em seguida, Noite, através de gestos, pede para Dia mostrar o que ele pode fazer. Dia, questiona tal situação, e Noite afirma o que ele pode mostrar. Dia, então, numa posição de curvatura e com sorriso no rosto, demonstra um arco-íris em seu cenário. As cores do arco-íris são refletidas nos olhos de Noite como se fossem dois discos de cores (figura 66). Logo em seguida, Noite empolgado com que viu, reflete em seu cenário vários rojões de fogos de artifícios que sobem rumo ao céu. Noite ainda gesticula para Dia, para ele aguardar: no sentindo que o mais bonito ainda vai acontecer. E em meio a um pulo do personagem, os

fogos de artifícios explodem com seus brilhos e cores no interior do cenário de Noite (figura 67).

Numa explosão da cor amarela dos fogos de artifícios e com um corte rápido, é apresentada ao espectador a luz da turbina de aviões de fumaça, enquanto a câmera num *travelling* contrário, revela Noite agachado no chão, observando Dia demonstrando a esquadilha da fumaça. Dia, para demonstrar ainda mais o evento, faz posições fisiculturistas enquanto os aviões liberando a fumaça percorrem o seu cenário (figuras 68 e 69).



As metáforas orientacionais para o sentido para cima.
Figura 68 e Figura 69 – Teddy Newton - “Day & Night” (EUA, 2010).

A partir do momento da narrativa em que os personagens começam a compreender e admirar as diferenças entre eles, pode-se observar que as linhas de expressão dos personagens remetem o sentido para cima. Dessa forma, as metáforas orientacionais dessas linhas, conotam elementos que são caracterizados como bom para o ser humano (felicidade, saúde, vida e controle) o que remete sempre para cima, até mesmo nas figuras 68 e 69, nas quais Dia demonstra um tamanho maior que o personagem Noite, que se encontra agachado e encolhido na esquerda do enquadramento. Essa dimensão do personagem Dia é proposital, pois o mesmo representa um homem fisiculturista que exhibe o tamanho dos seus músculos. E pelas expressões de Noite, ele não se demonstra incomodado com a exibição de Dia.



O filme animado dentro de outro filme animado.
Figura 70 e Figura 71 – Teddy Newton - “Day & Night” (EUA, 2010).

Logo em seguida, a cena é cortada para um desenho animado de um cavalo cavalgando, enquanto um bandido com sacolas de dinheiro, dá tiros para trás (figura 70). Mas na verdade, o *travelling* para trás revela que no cenário de Noite está sendo exibido em um suposto “cinema de drive in” em um deserto, o desenho animado numa tela e com alguns carros estacionados frente à exibição. Enquanto isso, o personagem Dia come pipoca ao assistir a exibição no cenário de Noite. O cenário de Dia nesse momento é o deserto sobre a luz do dia – uma ilustração bem semelhante à parte do *Grand Canyon* nos EUA (figura 72). Uma curiosidade referente a esta cena, é que o filme que passa nas telas do cinema drive-in, é o mesmo que é exibido no filme 101 Dálmatas (*One Hundred and One Dalmatians*, 1961), quando os cachorros estão assistindo à televisão.

O movimento de câmera utilizado, o *travelling* para trás, no desenho animado, pode ser interpretado como uma das situações propostas por Martin (2005) no sentido de conclusão e encerramento da obra fílmica. No caso do curta-metragem *Dia & Noite*, esse sentido do *travelling*, conclui a pequena ação do filme animado, revelando ao espectador que na verdade é um filme animado dentro de outro filme animado. A utilização desse movimento de câmera é semelhante ao *travelling* da abertura do curta-metragem na qual o diretor Teddy, conforme os comentários do *blu-ray*, almejava repassar para o público a ideia que o mesmo estava assistindo a um desenho animado conhecido. Contudo, não podemos afirmar se nesse outro momento do curta a intenção do diretor realmente era a mesma, apenas apontamos as semelhanças entre elas.



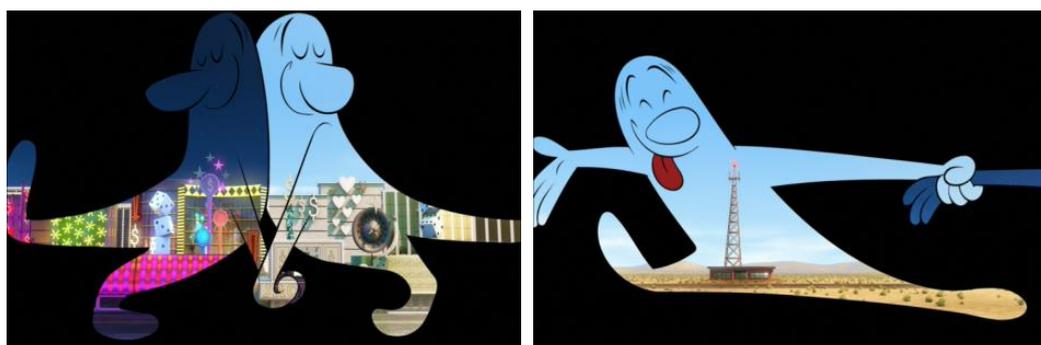
Bem-vindo a *Las Vegas*.

Figura 72 e Figura 73 – Teddy Newton - “*Day & Night*” (EUA, 2010).

Na continuidade da análise, a câmera adentra de modo rápido em Dia, mas já demonstrando Dia se exibindo em um cassino de Vegas, com sons específicos de moedas. Pode-se sugerir que o curta-metragem utiliza nesse momento, os cassinos de *Las Vegas*, devido à proximidade do deserto e do próprio *Grand Canyon* citado anteriormente. Nesse instante, Noite sinaliza para Dia esperar, pois vai lhe mostrar algo (figura 72). Então, Noite

entra na frente de Dia e mostra que aquele ambiente dos cassinos de *Las Vegas*, é ainda mais bonito durante a noite com sua movimentação de carros e pessoas, e com o brilho e a beleza das coloridas luzes de neon (figura 73).

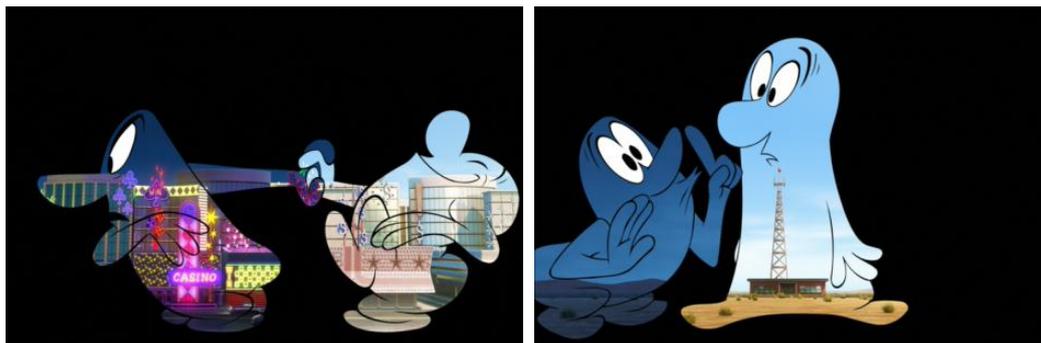
É importante frisar que na demonstração do cenário do personagem Noite (figura 74), sobre a beleza e fascínio de *Las Vegas*, é ele que se encontra com a postura mais ereta e os peitos estufados. Enquanto Dia se encontra agachado na direita do enquadramento, com traços para cima e um sorriso preenchendo o rosto do personagem semelhante à situação das figuras 68 e 69, o destaque ao personagem Noite também é proposital, pois o mesmo precisa demonstrar que o ambiente de *Las Vegas* é ainda mais fabuloso à noite. Mesmo que essa situação remeta à tentativa de superioridade de Noite pela beleza do seu ambiente durante à noite, Dia também não demonstra nenhum incomodo com a exibição do amigo, pois ambas as situações já conotam a maturidade dos personagens ao perceberem que certos ambientes podem ser mais bonitos sobre outras perspectivas além das suas.



Dançando ao som do jazz.
Figura 74 e Figura 75 – Teddy Newton - “*Day & Night*” (EUA, 2010).

Seguindo a análise, Noite e Dia começam a dançar com o som da balada Jazz, em meio às alterações dos cenários diurnos e noturno dos cassinos de *Las Vegas* (figura 74). Durante os movimentos de dança, na qual Noite joga Dia para o lado segurando seu braço, o cenário de Dia, mostra em meio ao deserto, uma pequena estação de rádio com uma enorme torre (figura 75). Nesse instante, o curta-metragem através da locução do radialista, tem suas primeiras palavras narradas para o espectador:

...medo do desconhecido...(Dia & Noite, 2010).



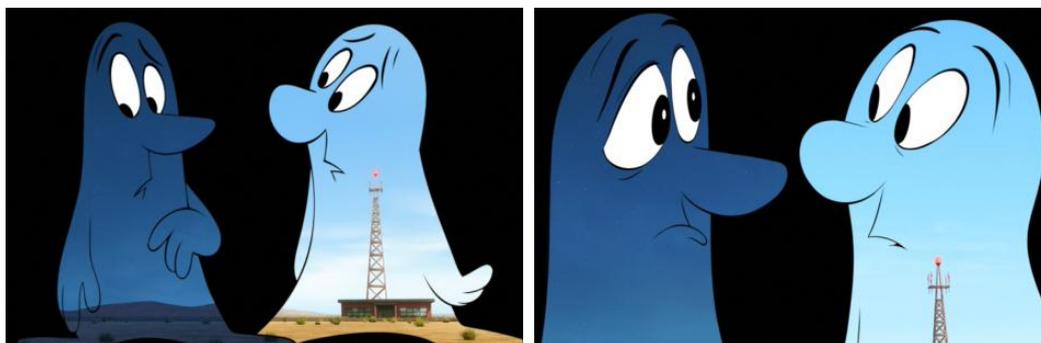
Silêncio para escutar a mensagem do radialista.
 Figura 76 e Figura 77 – Teddy Newton - “*Day & Night*” (EUA, 2010).

Noite percebendo que a transmissão pode ser interessante e informativa, e já compreendendo o funcionamento dos cenários dele e de Dia, volta novamente para o deserto, posicionando Dia no mesmo local da estação de rádio para escutar a transmissão:

... eles têm medo de ideias novas... (Dia & Noite, 2010).

Dia, por outro lado, ainda animado com a dança, volta com Noite para a posição dos cassinos, no intuito de continuar os passos da dança alegre e ritmada provinda da música de jazz (figura 76), mas Noite pede silêncio e atenção para escutar a transmissão (figura 77).

...cheios de preconceitos não baseados na realidade. Mas no fato de que, se é novo eu o rejeito imediatamente, porque me assusta. O que eles fazem então é aceitar o que conhecem. Quer saber, para mim as coisas mais bonitas do universo são as mais misteriosas! (Dia & Noite, 2010)



Refletindo sobre o novo.
 Figura 78 e Figura 79 – Teddy Newton - “*Day & Night*” (EUA, 2010).

E enquanto o radialista narra, a câmera fecha lentamente nos rostos dos personagens (figuras 78 e 79). Ambos os personagens demonstram em suas faces que estão pensando e refletindo sobre o novo. A narração do radialista representa claramente o que os personagens Dia e Noite fizeram durante a narrativa: se rejeitaram no primeiro momento e depois passaram para o estado da admiração alheia de suas belezas. Acreditamos que a narração, assim como o próprio curta-metragem animado *Dia & Noite*, faz uma breve referência ao Mito da Caverna de Platão.

O Mito da Caverna de Platão, também conhecido como “Alegoria da Caverna”, é uma metáfora da teoria do conhecimento, na qual Platão descreve, no livro VII da *República*, exemplificando o movimento de passagem de um grau de conhecimento para outro. O Mito da Caverna retrata prisioneiros de uma caverna, que vivem presos em correntes, desde o seu nascimento, e que passam todo o tempo olhando para a parede do fundo que é iluminada pela luz gerada por uma fogueira. Na parede são projetadas sombras de estátuas representando pessoas, animais, plantas e objetos, mostrando cenas e situações cotidianas. Os prisioneiros ficam dando nomes às imagens projetadas pelas sombras, analisando e julgando as situações.

Chauí (1999) em “Introdução à História da Filosofia” aborda que o Mito da Caverna estabelece uma analogia entre o conhecer e o ver. E que a alegoria tem o intuito de compreender o sentido da dialética e do verdadeiro conhecimento. O Mito da Caverna de Platão apresenta metáforas referentes à visão distorcida do homem sobre a realidade.

Pode-se dizer que no curta-metragem *Dia & Noite*, a narração faz referência ao Mito da Caverna, na qual as pessoas que saíram dela e que retornam para compartilhar a nova perspectiva, são vistas como monstros, recebidas com preconceitos e rejeitadas devido às ideias novas que assustam e causam medo aos moradores da caverna. Pois estes aceitam apenas o que conhecem, apenas a projeção das sombras na parede. O Mito da Caverna e suas metáforas também podem ser associados à própria narrativa do curta-metragem. Os personagens Dia e Noite precisaram sair de suas cavernas com suas sombras refletidas na parede (perspectiva única do mundo), desprenderam dos seus grilhões (preconceitos e opiniões) e enxergaram a luz e a realidade do mundo (a compreensão da perspectiva de ambos).



Amanhecendo e Anoitecendo.

Figura 80 e Figura 81 – Teddy Newton - “*Day & Night*” (EUA, 2010).

E em meio à admiração dos personagens, com seus olhares e traços pensativos sobre a fala do narrador (figura 80), eles percebem que algo começa a acontecer. Dia e Noite percebem que o cenário de ambos os personagens começa a ter uma coloração distinta do habitual

(figura 81). Enquanto o cenário de Noite é preenchido com tons roxo, alusivos ao amanhecer, o do Dia é atestado com tons laranja referentes ao anoitecer. Nesse momento, Dia e Noite se aproximam quase que em um abraço, e percebem que, enquanto em um dos cenários o sol prepara-se para se pôr, no outro o astro rei se apronta para nascer. E dessa forma, mesmo que por alguns breves instantes, ambos os personagens expressam com sorrisos nos rostos, a alegria da semelhança dos seus cenários (figura 82). E finalizam o momento da afinidade de sentimentos, num abraço, enquanto uma revoada de pássaros percorre seus cenários: da alvorada e do crepúsculo (figura 83).



Mais que semelhantes, somos complementares.
Figura 82 e Figura 83 – Teddy Newton - “*Day & Night*” (EUA, 2010).

Logo após a mudança, Dia se transforma em Noite, e Noite em Dia (figura 84). Agora cada um deles pode aproveitar os momentos que eram específicos dos cenários do outro. Noite, que agora é Dia, pode deslumbrar as belezas femininas com pequenos trajes que se banham à luz do sol. Dia, que agora é Noite, pode dançar ao som e brilho das luzes de *Las Vegas* (figura 85). Mas a realidade é que os personagens não se transformaram um no outro. Ainda são os mesmos, o que mudou foram seus estados emocionais e a perspectiva de ver o mundo. Depois da experiência vivenciada, eles veem o mundo de outra forma: com empatia pela visão de mundo do outro. E agora, que Dia e Noite sabem que se completam, saem de braços dados, do enquadramento.



Eu sou você, você é eu?
Figura 84 e Figura 85 – Teddy Newton - “*Day & Night*” (EUA, 2010).

Nesse sentido, em que os personagens se completam, podemos evidenciar as metáforas e significações de luz e sombra (escuridão) abordadas por Moreno (2007). O autor afirma que a luz e a escuridão se definem com a ausência do seu oposto, e por isso se necessitam e se completam. Estes fenômenos são instáveis e em plena modificação, e o exemplo mais coerente disto é o contínuo ciclo de transformação do dia em noite e da noite em dia. Esses fenômenos permitem ainda, uma gama de possibilidades expressivas que produzem interpretações infinitas.

Dessa maneira percebemos no curta-metragem, as representações metafóricas de luz e sombra apresentadas pelos próprios personagens respectivamente, Dia e Noite, que descobrem a necessidade de um pelo outro e a completude entre ambos. E já que, Luz/Dia e Sombra/Noite, permitem infindas interpretações sobre suas significações e suas metáforas, podemos assim, associar os personagens e o simbolismo aos conceitos do *Yin-yang*.

De origem chinesa, o emblema *T'ai-chi-tu*, cuja antiguidade remonta a mais de três mil anos, serve para representar a unidade formada pelo equilíbrio de duas forças opostas, iguais e contrárias: o *yang* e o *yin*. Esta unidade se visualiza num disco, no qual se introduz a união das duas partes que incluem um aspecto dinâmico como duas forças rotatórias em sentido inverso, opostas entre si, uma branca e a outra preta. As duas forças opostas são interpretadas como sendo duas forças naturais e de seu equilíbrio nasce a vida: *yang*, a força ativa, masculina, positiva, o calor, a dureza, está na secura, no Céu, na luz, no sol, no fogo. É a firmeza, a luminosidade. *Yin* é o princípio feminino, negativo, passivo que se mostra no frio, úmido, misterioso, secreto, evanescente, mórbido, inativo. O diagrama símbolo do *yang-yin* é o princípio de uma forma que não é, mas que se faz (PLAZA, 2003, p. 188).

E se o *Yin Yang* é o princípio da filosofia chinesa, na qual duas energias opostas, o lado escuro (preto/*Yin*), representa a escuridão e o lado claro (branco/*yang*) representa a claridade, o princípio filosófico do termo é que tudo no universo apresenta uma dualidade: forças fundamentais opostas e complementares, que se encontram e se equilibram em todas as coisas.



Figura 86 – “*Yin Yang*”³¹.

³¹ Exemplo de ilustração retirada do site: http://br.freepik.com/vetores-gratis/yin-yang-vector_581793.htm

E se o *Yang* é a representação do ativo, criativo, diurno, luminoso, quente, o sol e o céu: e, o *Yin* é a representação do passivo, receptivo, noturno, escuro, frio, a lua e a Terra; podemos associar os princípios *Yin-Yang* aos personagens Dia e Noite respectivamente, que possuem características próprias e específicas, principalmente se complementam e dependem um do outro para a existência e estão em constante transformação contínua. Além disso, se *Yin* e *Yang* são opostos, significa que em cada força existe o “bem/branco” e “mal/preto”, como observado em seu símbolo (figura 86). Os círculos de cada cor, preto e branco, em cada lado, é a representação do branco/bem e o preto/mal. Assim podemos dizer que Noite e Dia além de se complementarem, existem características em Noite referentes a Dia e em Dia referentes a Noite.

A narrativa do curta-metragem Dia & Noite também nos apresenta outra metáfora, a do crescimento. Ao longo da narrativa fílmica podemos perceber situações e características que remetem a fases da vida de um homem: infância, adolescência e adulto. Na fase da infância que demonstra principalmente o início do desenvolvimento humano, percebemos no curta-metragem a descoberta, a curiosidade e a rejeição com o novo. Além disso, a infância também se caracteriza pelas descobertas do mundo à nossa volta e as relações com o próximo. Exemplificamos a situação dos personagens Dia e Noite que remetia à curiosidade das crianças com a diferença entre seus órgãos sexuais como período da infância.

A adolescência, caracterizada pelo momento de grandes transformações do corpo e da mente, também pode ser evidenciada no curta-metragem. No caso de Dia e Noite não percebemos nenhuma mudança específica na silhueta dos personagens. Contudo, no cenário que reflete as experiências pelas quais os personagens passam, e os seus sentimentos, percebemos vários momentos de transformações neles. Pode-se dizer que são características da fase da adolescência, representadas no curta-metragem – as contestações entre os personagens, o interesse sexual por figuras femininas e as próprias qualidades únicas que os personagens apresentam. Enquanto Dia demonstra uma curiosidade muito maior para as novidades, Noite demonstra ser mais perceptível para compreendê-las.

E se a vida adulta se caracteriza pela fase de estabilidade, já que todas as mudanças que o corpo e o psicológico passaram na adolescência se estabilizam nessa fase, a estabilidade emocional da vida adulta muitas vezes está associada à maturidade, que é definida pelo dicionário³² como a idade madura; na qual não se deve estar sujeito a imprudências ou a veleidades; ser circunspecto, prudente e resolvido. E no curta-metragem Dia & Noite, essa

³² <http://www.priberam.pt/>

maturidade se caracteriza a partir do momento que eles começam a compreender que cada um possui suas características específicas. E com isso, ambos os personagens demonstram uma maturidade ao aceitar a diferença alheia e, principalmente, aprendem a respeitar e admirar as novas perspectivas proposta pela diferença.

Se a mensagem de uma narrativa também pode ser avaliada como metáfora, pode-se dizer que o curta-metragem *Dia & Noite* trabalha metaforicamente com mensagens importantes como a superação do preconceito, o otimismo e o companheirismo. Os personagens Dia e Noite aprendem a conviver um com o outro e percebem que cada um deles oferece uma janela diferente para o mesmo mundo. A janela também é uma representação onde os personagens refletem suas emoções e sentimentos que vão ser compreendidos por eles mesmos e pelo espectador. Dia e Noite, que passaram por uma jornada de autodescobrimento, começam a entender que ambos, apesar de todas as suas especificidades completam-se. Um necessita do outro neste ciclo contínuo. São companheiros.

5. FILMES PARA CRIANÇAS E METÁFORAS PARA ADULTOS

5.1 Definindo a metodologia

A pesquisa “Cinema de Animação: Filmes e Metáforas para Crianças e Adultos” propôs uma investigação referente à utilização de metáforas no cinema de animação e suas representações e percepções pelos diversos públicos. A metodologia do trabalho sugeriu a coleta de dados em pesquisa qualitativa em estudo de recepção, utilizando de dois distintos métodos (questionário estruturado e o grupo focal) com intuito de apreender aspectos da subjetividade dos sujeitos participantes (adultos e crianças), referente às metáforas no cinema de animação.

Reminiscente a metodologia utilizada para a coleta de dados, optou-se pela aplicação do questionário estruturado com questões sobre o objeto e a temática da pesquisa para adquirir informações mais individualizadas dos participantes, enquanto o grupo focal com os grupos de participantes, adultos e crianças, propõem um consenso entre os si.

Foram estruturados dois questionários, um para o grupo de crianças e outro para o grupo de adultos. A primeira dúvida referente a ambos os públicos era sobre a percepção da própria metáfora. E foi com essa suspeita principal, que foram formuladas as questões de ambos os questionários. Para o grupo de crianças, acreditava-se que elas não sabiam o significado específico da metáfora (compreender e experienciar uma coisa em termos de outras). Contudo, os participantes poderiam compreender possíveis representações presentes no curta-metragem que poderiam ser associadas à metáfora. Assim, o questionário para as crianças, foi formulado com o intuito de investigar as seguintes questões: possível interação que se estabelece entre a criança e sua percepção metafórica; capacidade de perceber e interpretar a metáfora; observar se o curta-metragem pode ser um representativo da realidade humana para as crianças.

O questionário para o grupo de adultos avaliou o quanto os participantes compreendem o sentido da metáfora, e de que forma aplicam esse conceito ao curta-metragem Dia & Noite. Então, foram elaboradas perguntas à temática do trabalho associadas ao curta-metragem, com o escopo principal de: analisar a percepção metafórica dos indivíduos; capacidade de perceber, interpretar e discutir sobre as possíveis metáforas presentes no curta-metragem; associar a metáfora a uma experiência própria, além de outras questões, com variáveis que serão discutidas posteriormente.

O grupo focal foi definido como um dos instrumentos da coleta de dados na pesquisa, entretanto este não foi aplicado a todos os participantes. O grupo focal é um importante instrumento de coleta, que atende para uma opinião grupal, na qual um participante pode completar o pensamento do outro, aproximando de um consenso do grupo. Ele acabou sendo um recurso que foi aplicado a um número específico de participantes do grupo de crianças e de adultos com um roteiro característico regendo a discussão, mas com intuito semelhante a ambos.

As etapas e métodos selecionados para o estudo de recepção da pesquisa; pode apresentar para os participantes um pequeno risco de um possível cansaço e/ou o desconforto durante a aplicação do questionário, ou até mesmo a possibilidade de se sentirem constrangidos por expor informações de cunho pessoal. E, por outro lado, não se prevê nenhum benefício imediato para os participantes da pesquisa. Porém, a participação e a própria discussão envolvendo o tema, pode atentar os participantes a praticar a observação de possíveis metáforas aplicadas em outros filmes do cinema de animação.

O trabalho teve a aprovação do Comitê de Ética na Pesquisa da Universidade Federal de Minas Gerais, que visa proteger o bem-estar dos indivíduos participantes em pesquisas da instituição de ensino. Por isso, encontram-se no apêndice, o Termo de Consentimento Livre Esclarecido para os adultos e para os responsáveis das crianças (APÊNDICE A e APÊNDICE B) e o Termo de Assentimento para as crianças (APÊNDICE C) que foram alguns dos termos necessários para a aceitação do projeto pelo COEP-UFMG e repassados para os participantes da coleta de dados da pesquisa.

Ainda é importante ressaltar, que devido às escolhas da metodologia para a coleta de dados, a pesquisa adota a base para investigação da fenomenologia, na qual considera várias realidades, e as possíveis e diversas interpretações e comunicações. E com base na proposta apresentada para a coleta de dados o trabalho abrange uma “Pesquisa Explicativa” diretamente ligada à fenomenologia. A Pesquisa Explicativa tem “como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno” (GINO, 2003, p. 53).

Dessa maneira, frisamos que a pesquisa “Cinema de Animação: Filmes e Metáforas para Crianças e Adultos” e os seus resultados obtidos, não visaram uma população geral, mas avaliaram um fenômeno nos grupos específicos. O resultado não é uma verdade universal, mas será válido para esses grupos, não podendo ser generalizado para a população brasileira e nem mesmo para a mundial. Contudo, esta pequena amostra pode ser a base para estudos ainda mais aprofundados quanto às representações e percepções das metáforas; pelos distintos públicos que prestigiam os filmes animados.

5.2 Questões básicas da pesquisa e a coleta de dados

Para dar início com a elaboração das perguntas que iriam estruturar os questionários e o grupo focal, o professor Doutor Maurício Silva Gino me questionou antecipadamente com a seguinte questão: O que eu quero saber com os indivíduos participantes da pesquisa? A partir dessa premissa foi possível pensar e elaborar as questões para os distintos grupos, que além de responder à questão proposta pelo orientador, iria condizer com os objetivos da pesquisa.

E se o intuito principal do estudo de recepção é investigar a percepção e interpretação de possíveis metáforas no curta-metragem animado *Dia & Noite* pelos participantes da pesquisa (adultos e crianças), as questões do estudo de recepção tenderão a verificar dos participantes, adultos ou crianças, as seguintes condições:

- Habilidade de congregar os personagens *Dia e Noite* a características, ações e sentimentos humanos;
- Compreensão parcial do discurso cinematográfico do curta-metragem;
- Capacidade de associar o curta-metragem a uma experiência própria.

Além disso, com os participantes adultos, foi estruturada uma questão referente a faixa etária que seria específica para ser direcionado o filme *Dia & Noite*. O intuito dessa questão é avaliar os participantes sobre o preconceito de associar o cinema de animação a um produto exclusivo do público infantil.

E se a pesquisa tem como uma das hipóteses, a questão mercadológica a respeito de a indústria cinematográfica utilizar a metáfora como um subsídio para atrair públicos diversos para os filmes animados, dessa forma, uma das questões do questionário para os adultos tem o intuito de verificar a relação da percepção, ou não, da mensagem do curta-metragem *Dia & Noite* com o estúdio responsável, a *Pixar Animation*. Espera-se adquirir dos participantes, o grau de conhecimento referente: ao curta-metragem *Dia & Noite* e ao estúdio responsável pelo curta-metragem, a *Pixar Animation*. E até mesmo uma opinião sobre outras obras do estúdio e a tentativa (ou não) do estúdio em agradar e atrair a atenção de todos os públicos com estas obras. Essa variável procura ainda associar a opinião dos participantes quanto ao estúdio *Pixar*, suas produções e a busca para atrair diversos públicos.

Além da premissa que orientou a construção das questões, o orientador também atentou para as seguintes situações:

- Perguntas que tentem trazer respostas para o que se espera;

- Limitar o espaço da resposta com um quadro;
- Questões com parte objetiva e com parte aberta, solicitando a justificativa da resposta;
- Fazer um questionário enxuto, entre 5 a 10 questões.

De acordo com o APÊNDICE D, o questionário para o grupo de crianças apresenta um pequeno cabeçalho de identificação referente ao sexo (Menino/Menina), idade, série escolar e a escola que estuda. A primeira questão “Você já assistiu este filme antes?”, tem como objetivo, avaliar o grau de informação sobre o curta-metragem. A segunda “O filme fala sobre o quê?” e a quarta questão “Conte com suas palavras o que você entendeu do filme.”, têm como objetivo avaliar a recepção da mensagem sobre o olhar da criança.

A terceira questão “Dê uma explicação para cada elemento ou cena do filme:” tem como objetivo avaliar a percepção infantil referente à metáfora, além da associação dos personagens a características e ações humanas. Essa questão busca a variável a respeito da metáfora, apresentando elementos ou cenas do filme que podem ser metafóricas, considerando desde características humanas até a própria mensagem fílmica do curta-metragem.

São apresentados para as crianças, sete elementos (ou cenas) do curta-metragem; cada um dos elementos com possíveis interpretações que podem ser associadas a metáforas. Dos dois primeiros elementos (Personagem Dia e Personagem Noite) espera-se uma descrição sobre eles, por parte das crianças e uma possível associação do antropomorfismo dos personagens a características humanas. Nos elementos seguintes (Nuvens escuras quando Dia acorda/ Ovelhas pulando o cercado em Noite/ A árvore sendo derrubada/ A luz que acende na casa), as situações já conotam certas metáforas, as quais serão avaliadas a percepção e interpretação, pelas crianças. Inclusive o elemento “A luz que acende na casa”, conota uma metáfora visual bastante utilizada na linguagem da animação.

E o último elemento “A mensagem do radialista”, a única fala do filme, apresenta uma sutil mensagem de abrangentes interpretações que vão desde preconceitos e opiniões egoístas até a compreensão da perspectiva do outro. Esse elemento tem o escopo que verifica a compreensão das crianças referente a essa parte falada que se destaca no curta-metragem. E a última questão do questionário para as crianças “Qual momento do filme você mais gostou ou chamou sua atenção?”, tem como objetivo criar uma possível variável referente a uma parte do filme que pode se destacar para elas.

O questionário para adultos, de acordo com o APÊNDICE E, apresenta questões bem diferentes daquelas do questionário para crianças. Ele inicia com uma pequena descrição explicativa da pesquisa para os participantes adultos, e logo em seguida vem um pequeno cabeçalho de identificação referente à profissão, sexo, escolaridade/ formação e idade,

seguido da primeira questão “Você já havia assistido a este filme anteriormente?” com o objetivo de avaliar o grau de informação sobre o filme com quatro opções de escolha (Não, nunca/ uma vez/ duas vezes/ três vezes ou mais).

A segunda questão “Em poucas palavras, diga sobre o quê o filme fala”, tem o escopo de avaliar a recepção da mensagem com os adultos, enquanto as questões três “Os personagens Dia e Noite podem ser considerados representativos de seres humanos?”, quatro “Descreva nas colunas abaixo possíveis características apresentadas pelos personagens Dia e Noite” e cinco “Dentre as características dos personagens citadas na questão anterior, descreva a que mais chama atenção” têm o objetivo verificar a associação dos personagens a características e ações humanas, juntamente com atributos dos personagens que se destacam para os adultos. Estas questões buscam variáveis a respeito da metáfora de personificação e o antropomorfismo.

A questão seis “Você acredita que o filme Dia & Noite foi feito para alguma faixa etária específica?”, pretende avaliar dos participantes a opinião referente ao preconceito com a técnica de animação, enquanto a sete “Algum momento do curta-metragem pode ser associado a situações já vivenciadas por você?”, trabalha com a capacidade de associar o curta-metragem e suas metáforas a uma experiência própria.

As questões oito “Você acredita que a *Pixar*, estúdio responsável pelo filme, tenta veicular mensagens com seus filmes?” e a questão nove “Você conhece outras produções da *Pixar* que também veiculam mensagens?” têm como objetivo identificar com a opinião dos participantes a hipótese da indústria cinematográfica, nesse caso a *Pixar*, utilizar de artifícios metafóricos para atrair públicos diversos para seus filmes animados. Além disso, essas questões têm o intuito de verificar a relação da percepção da mensagem a outras produções do estúdio, e com isso atrair e agradar aos diversos públicos do cinema de animação.

Além das questões referentes aos questionários dos adultos e crianças, também foi necessário construir um roteiro com algumas perguntas que iriam dirigir a discussão do grupo focal. Nesse grupo com adultos, duas perguntas pré-determinada regeram a discussão:

1. O curta-metragem Dia & Noite apresenta algum tipo de metáfora? Que tipo é esse e em qual momento do filme?
2. A partir das imagens que vão ser apresentadas o que podemos debater a respeito delas e de suas possíveis metáforas?

Enquanto no grupo focal com as crianças, as perguntas que conduziram a discussão foram:

1. Gostaram do filme Dia & Noite?
2. A partir das imagens que vão ser apresentadas, respondam o que vocês entendem delas?
3. Vocês conhecem outras produções do estúdio da *Pixar*?

Pode-se observar que em ambos os grupos focais, adultos e crianças, a pergunta de número 2, foi estruturada de forma semelhante, apresentado aos participantes as seguintes imagens (figura 87 e 88) para desenvolver o consenso entre eles. A intenção dessa pergunta era avaliar a harmonia do grupo relacionado à compreensão e ao entendimento da metáfora referente às imagens.



Imagens apresentadas durante o grupo focal com adultos e crianças.
 Figura 87 e Figura 88 – Teddy Newton - “*Day & Night*” (EUA, 2010).

No grupo de adultos, a outra questão estava direcionada para os objetivos da pesquisa, respectivamente referente à percepção das metáforas do curta-metragem Dia & Noite, por adultos. No grupo de crianças, além da associação e percepção de metáforas referentes às imagens, tentou-se uma opinião do grupo em relação ao próprio curta-metragem exibido, e uma possível tentativa das crianças em saber o grau de conhecimento ou associação a outras produções do estúdio da *Pixar*.

A pesquisa contou com várias fases para a obtenção das respostas dos 60 participantes: 30 adultos e 30 crianças, além de duas datas distintas para o grupo focal com os adultos e crianças. Contudo, antes mesmo do início da definição da metodologia referente ao estudo de recepção, realizou-se uma pequena sondagem com pequeno número de crianças e adultos, com o objetivo de buscar a metodologia de coleta de dados mais adequada para a fase empírica do projeto. A partir do teste piloto, esta pesquisa adquiriu os contornos metodológicos já citados. E dessa forma, facilitou a formação dos seguintes grupos que compõem os participantes do estudo de recepção do projeto:

- Grupo 1: adultos estudantes da disciplina de Analogias e Metáforas nas Artes, ofertada pelo Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. Este grupo formado por um total de 16 adultos, com idades entre 21 e 53 com média

de 36,3 anos. Foram utilizados o questionário e o grupo focal, como instrumentos de pesquisa, ambos aplicados no dia 11/03/2014.

- Grupo 2: crianças estudantes da escola SESI Emília Massanti. O questionário e o grupo focal utilizados como instrumento de pesquisa para esse grupo, foram aplicados no dia 10/04/2014 nas crianças com idades entre 06 e 10 de idade com média de 8,6 anos. Para a formação desse grupo, com 27 crianças, utilizamos o horário da aula de dança para reunir os participantes com idades distintas.
- Grupo 3: adultos com no mínimo, a escolaridade do ensino médio completa. Constituíram este grupo catorze pessoas com idades entre 20 e 56 com média de 32 anos. Como instrumento de pesquisa, utilizou-se o mesmo questionário submetido ao grupo 1, e aplicado ao longo do mês de abril de 2014.
- Grupo 4: para completar o número de crianças proposto para pesquisa, este grupo contou com 3 participantes, sendo dois participantes com 7 anos de idade e o outro com 9 anos e a média de 7,6 anos. Para este grupo, foi utilizado como instrumento de pesquisa o mesmo questionário submetido ao grupo 2, também aplicado na segunda quinzena do mês de abril de 2014.

É importante ressaltar que o critério adotado para o grupo de adultos restringiu-se à idade dos participantes, associada à sua escolaridade. Portanto, o meio sócio cultural onde se insere os participantes, sejam eles adultos ou crianças, não constituiu um critério de diferenciação para avaliação dos dados. Por mais que a representação e a percepção da metáfora possam ser associadas ao meio em que se vive e a própria experiência de vida, essa constatação pode indicar um recorte para ser utilizado em futuras pesquisas dessa temática.

5.3 Análise dos dados

O tratamento do material nos conduz à teorização sobre os dados, produzindo o confronto entre a abordagem teórica anterior e o que a investigação de campo aporta de singular como contribuição (MINAYO, 1994, p.26).

Após a fase da coleta de dados, iniciou-se o tratamento do material recolhido, que se submeteu à análise dos dados, sobretudo das respostas propostas do questionário e do grupo focal, com intuito de verificar os sentidos atribuídos ao curta-metragem e às metáforas a ele associado pelos participantes dos quatro grupos definidos.

O procedimento analítico que utilizamos para a análise das informações obtidas através dos questionários e do grupo focal, foi com vistas à qualificação dos dados. Esse procedimento tem como objetivo o resumo das observações coletadas, com intuito principal de fornecer dados qualificados referentes ao objetivo da pesquisa. É importante ressaltar que este tipo de metodologia para a análise dos dados propõe uma elaboração antecipada das perguntas do questionário e das perguntas que direcionaram o grupo focal. Como foi o caso dessa pesquisa, na qual os questionários apresentaram questões abertas e fechadas, que permitiram que as respostas fossem separadas em categorias entre os dois grupos (adultos e crianças). Cada questão foi transformada em uma ou mais variáveis. E estas variáveis: as respostas, permitiram estabelecer as classificações e a tabulação dos dados através das categorias dos grupos específicos dos participantes.

Para facilitar a análise dos dados dos questionários, optou-se pela junção das respostas dos grupos 1 e 3, e dos grupos 2 e 4, respectivamente a união dos participantes adultos e crianças. Enquanto o grupo focal, manteve-se apenas com os participantes adultos do grupo 1 e as crianças do grupo 3.

Enfim, essa foi uma breve descrição das questões básicas da pesquisa para os questionários aplicados aos adultos e às crianças, das perguntas que regeram a discussão dos grupos focais com os mesmos, além de uma concisa exposição sobre o processo da coleta de dados, e o meio utilizado para a análise dos dados coletados com os questionários e o grupo focal.

5.4 Filmes para Crianças

Com intuito de avaliar a representação e percepção da metáfora, pelas crianças, a junção dos grupos 2 e 4 para a análise dos dados, foi composto pelo total de 30 participantes com a seguinte divisão:

Sexo	Nº	%
Meninos	11	37%
Meninas	18	60%
Sem Identificação	01	3%

Tabela 1 – Porcentagem de crianças participantes do estudo de recepção (Divisão por sexo, quantidade de participantes por sexo e a porcentagem).

No quadro apresentado percebe-se que houve um número maior de crianças do sexo feminino (18 participantes correspondendo a 60% do número total de participantes); e um dos

participantes não preencheram a identificação referente ao sexo. Portanto, não foi possível classificá-lo nessa definição.

Os participantes desse grupo, com idade variando de 6 a 10 anos, são estudantes do 1º ao 5º ano, das seguintes escolas:

- SESI Emília Massanti
- Colégio Santa Maria Nova Suíça
- Escola Estadual Santos Anjos

Ainda sobre a idade dos participantes, foi possível quantificar em dados, e consequentemente em um gráfico, a relação Idade por Quantidade dos participantes. Pode-se observar que o número maior de participantes, foi com crianças de nove anos (33%), seguido dos participantes com dez anos (23%), oito anos (17%), sete anos (10%), seis anos (10%) e dois participantes que não preencheram a idade no questionário (7%).

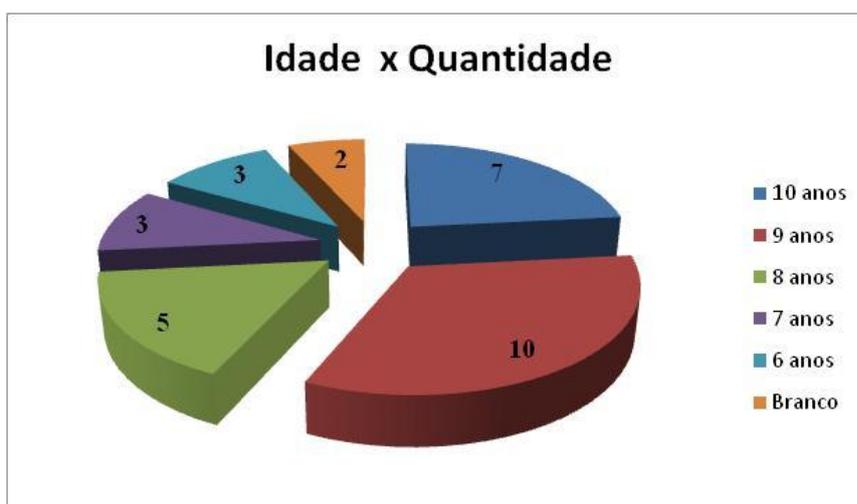


Gráfico 1 – Idade por quantidade (Crianças).

5.4.1 Questionário Crianças - Questão 1

A primeira questão do questionário “Você já assistiu a este filme antes?” buscava saber o grau de conhecimento dos participantes sobre o curta-metragem Dia & Noite. E dentre os participantes, apenas quatro crianças afirmaram que já assistiram ao filme em outro momento. Dessa maneira, pode-se considerar que o curta-metragem Dia & Noite era inédito para a grande maioria das crianças participantes.

5.4.2 Questionário Crianças - Questão 2

A segunda questão “O filme fala sobre o que?” foi elaborada com o objetivo de observar a recepção da mensagem sobre a perspectiva infantil dos participantes, e assim avaliar a percepção da metáfora como mensagem fílmica pelas crianças. Contudo, a grande maioria das respostas foi bem simplificada e resumida retratando apenas que o curta-metragem é sobre o dia e a noite. Essa resposta sintetizada corresponde a 67%, com um total de 20 participantes. Outra parte dos participantes associou o filme à união, à diversão e ao fato dos personagens constituírem uma amizade entre eles. A parcela referente a essa observação foi de 05 participantes representando 17% dos entrevistados.

Observa-se que a grande maioria das crianças participantes respondeu apenas descrevendo os personagens até mesmo como elementos da natureza que os regem, e que também dão nome ao filme. Tal situação reflete a afirmação de Gino (2003), “quando um participante apenas descreve o que vê na tela, não está efetivamente interpretando a mensagem codificada pela animação” (GINO, 2003, p. 87). Contudo, cinco respostas distintas dos participantes devem ser avaliadas à parte:

- “O que é novo você ignora” (sexo feminino, 09 anos);
- “O dia e a noite, e que no começo eles brigam, mas depois as coisas se resolvem” (sexo feminino, 09 anos);
- “Que um, não é igual ao outro” (sexo feminino, 10 anos);
- “Que um se acha melhor do que o outro ai um tenta copiar o outro, e o radialista fala algumas coisas que eles percebem que o que eles fazem é errado, e viram amigos” (sexo masculino, 09 anos);
- “Sobre duas criaturas e que em uma, aparece o dia e a noite” (sexo masculino, 9 anos);

Destacamos essas respostas pelo fato de cada uma delas ter sua especificidade, que difere do contexto das demais. No primeiro caso, “O que é novo você ignora”, a criança destaca a atitude de rejeição dos personagens diante um do outro. Claro, que a frase escrita na resposta reflete bastante na fala do radialista: “Mas no fato de que, se é novo eu o rejeito imediatamente, porque me assusta”. Mas a utilização do termo “ignora”, como sinônimo de rejeição, acaba se destacando na resposta.

Na segunda resposta que destacamos “O dia e a noite, e que no começo eles brigam mais depois as coisas se resolvem”, a criança retrata com suas próprias palavras a trajetória vivida pelos personagens, utilizando os termos “brigam” e “as coisas se resolvem”. E são exatamente estes termos que se sobressaem nessa resposta. Pode-se dizer que para a criança; a cena da briga e da reconciliação entre os personagens foram as coisas que mais chamaram a atenção delas. Essa resposta se destaca, principalmente porque o participante feminino de 09

anos, não utilizou termos como “amizade”, “amigos” ou “união”. A menina usa apenas o termo: “as coisas se resolvem”, para descrever a resolução das diferenças entre os personagens.

A resposta “Que um não é igual ao outro” remete as diferenças dos personagens, que vão além das distinções como elementos da natureza (dia e noite). O que pode, ou não, ter sido a interpretação e escopo da criança participante com a sua resposta. Mas independente da sua intenção, sua resposta se distinguiu dos demais participantes.

Enquanto, a resposta “Que um se acha melhor do que o outro ai um tenta copiar o outro e o radialista fala algumas coisas que eles percebem que o que eles fazem é errado, e viram amigos”: a mais extensa das respostas aborda que as diferenças entre os personagens são causa de inveja e conseqüentemente motivo para cópia. Além disso, a participante é a única que descreve sobre a figura do radialista e coloca a narração do curta como fator da mudança das atitudes errôneas dos personagens e logo, a união que surge entre eles. Por mais que a participante do sexo feminino tenha abordado o fato dos personagens terem se tornados amigos, semelhante a outras respostas, sua justificativa abrangeu outros termos que nenhuma outra criança abordou, como: “acha melhor”, “copiar”, “radialista” e “errado”.

A última resposta “Sobre duas criaturas que em uma aparece o dia e a noite”, destaca o fato de o participante utilizar o termo criatura e descrever que essas criaturas servem como “janelas” de acontecimentos do dia e da noite. É interessante observar que ao utilizar o termo criatura, o participante dá aos personagens certa humanização, refletindo bastante o antropomorfismo e a possível compreensão da metáfora de personificação. E o participante ainda coloca que nas criaturas aparecem os fenômenos da natureza. Essa observação é semelhante à intenção do diretor de retratar nos personagens os seus respectivos estados pessoais, como se fossem janelas e perspectivas singulares, mas de um mesmo mundo.

5.4.3 Questionário Crianças - Questão 3

A terceira questão “Dê uma explicação para cada elemento ou cena do filme:”, pode ser considerada a mais importante do questionário, visto que, esta questão foi formulada com o intuito de avaliar a percepção infantil referente à metáfora. Ao apresentar os elementos do curta-metragem, esperava-se das crianças a percepção e a interpretação no sentido metafórico de cada um dos elementos.

Abaixo segue um quadro comparativo com as respostas dos participantes, referentes aos elementos Personagem Dia e Personagem Noite.

Personagem Dia	Personagem Noite
Legal	Legal
É tudo que acontecerá	É tudo que terminará
Acordo de Dia	Muito legal
Quando está claro	Quando está escuro
Que ele representa tudo que se pode fazer no dia	Que ele representa tudo que se pode fazer na noite
Dia	Noite
Quando acordamos	Quando dormimos
É um personagem bem engraçado	É um personagem que mostra o que acontece de noite
É o dia e fico dia	É a noite
Animado, divertido, legal	Colorido
É um personagem muito animado, muito feliz, divertido e sabe apreciar as coisas do dia	É um personagem muito calmo e que sabe assistir as melhores luzes
Espetacularmente	Demais
Legal e interessante	Bonito e engraçado
Engraçado e Legal	Com muita música, animado e legal
Todos os locais que apareceram estava dia	Todos os locais que apareceram estava noite
Feliz	Mais ou menos
Metido	Quer copiar o outro
Ensolarado e animado	Barulhento e colorido
Brilhante e alegre, o sol e as nuvens	Escuro mais agitado. A lua e as estrelas
Eu gostei, é engraçado	Eu gostei, mas ele é meio sério

Engraçado	Feliz
Engraçado	Engraçado
Engraçado	Feliz
Igual sombra	Nuvem negra
Alegre e Legal	Engraçado
Eu achei que ele é engraçado e divertido	Eu achei que ele é escuro e engraçado
Alegre e Legal	Engraçado
Alegre, inteligente, agitado	Calmo, paciente e amigo
Que ele é brilhante	Que ele é escuro
O personagem Dia ele dorme e aparece cenas do dia	O personagem Noite fica dormindo e ai aparece cenas da noite

Tabela 2 – Quadro comparativo referente às respostas dos elementos “Personagem Dia” e “Personagem Noite” dada pelas crianças participantes do estudo de recepção.

Pode-se perceber que a grande maioria das crianças utilizou adjetivos para descrever os personagens. Dia foi amplamente caracterizado como um personagem alegre, animado, divertido, engraçado, legal, feliz, inteligente, brilhante, agitado. Enquanto Noite foi caracterizado como feliz, barulhento, bonito, colorido, legal, agitado, engraçado, calmo, paciente e amigo. Observa-se também que Noite foi trajado como “mais ou menos” e “meio sério”, enquanto Dia, pelos mesmos participantes, é considerado feliz e engraçado, respectivamente. Dessa maneira, considera-se que Dia seja mais atrativo que Noite.

Por outro lado, um dos participantes classifica ambos os personagens com adjetivos negativos. Dia é visto como “metido”, enquanto Noite “quer copia o outro”. Deve-se ressaltar que este mesmo participante, destacou-se com sua resposta na questão anterior “Que um se acha melhor do que o outro aí um tenta copiar o outro, e o radialista fala algumas coisas que eles percebem que o que eles fazem é errado, e viram amigos”. Percebe-se que há semelhanças em ambas as respostas da criança, o “metido” está relacionado “ao achar melhor do que o outro” e o termo “copiar o outro” aparece nas duas respostas, e pode ser visto como sinônimo do sentimento de inveja.

Ainda sobre os personagens Dia e Noite, alguns dos participantes caracterizaram os elementos com respostas mais distintas. Determinadas respostas são de fácil interpretação de

acordo com o contexto, e outras são mais complexas. Das descrições simplórias destacamos: “Que ele representa tudo que se pode fazer no dia”, “Que ele representa tudo que se pode fazer na noite”, “Dia”, “Noite”, “Quando acordamos”, “Quando dormimos”, “É o dia e fico dia”, “É a noite”, “Todos os locais que apareceram estava dia”, “Todos os locais que apareceram estava noite”, “O personagem Dia ele dorme e aparece cenas do dia” e “O personagem Noite fica dormindo e ai aparece cenas da noite”. Essas respostas estão diretamente relacionadas ao próprio fenômeno da natureza que os personagens representam ou as ações que podem ser realizadas durante estes momentos específicos do dia.

Das respostas complexas dadas pelas crianças destacamos as seguintes respostas a respeito dos elementos Personagem Dia: “É tudo que acontecerá” e “Igual Sombra”, e do Personagem Noite: “É tudo que terminará” e “Nuvem negra”. Na descrição dada pela criança (“É tudo que acontecerá” e “É tudo que terminará”), não se tem certeza da intenção do participante, mas avaliando a resposta e o contexto fílmico, supõe-se que a resposta tem a ver com o ciclo diário e contínuo do dia e noite. Nesse sentido, podemos interpretar que a criança descreveu que durante o dia é que começam nossa rotina e atividades diárias, e durante a noite, a ação se finaliza quando deitamos para dormir. Já as descrições “Igual Sombra” e “Nuvem negra” refletem uma visão negativa da criança para ambos os personagens. Podemos supor que enquanto Dia é visto como uma cópia/sombra do outro personagem, Noite é visto como elemento escuro. Particularmente, essa descrição foge um pouco do que se esperava das respostas.

Outro termo bastante utilizado para descrever os elementos, foram as palavras claro e escuro, especialmente o escuro, para o personagem Noite. Os termos claro e escuro utilizados pelas crianças, remetem a afirmação de Moreno (2007), na qual esses termos se definem com ausência do seu oposto, e por isso necessitam um do outro e se completam. O ciclo contínuo que representa o próprio fenômeno de transformação que acontece com Dia e Noite. Nesse sentido, podemos supor que as crianças muito mais que caracterizarem os personagens Dia e Noite como opostos, elas podem observar a completude entre eles, mesmo que isso não tenha sido citado.

Observa-se também, que o personagem Dia foi descrito amplamente com o termo “brilhante”, e o personagem Noite foi caracterizado como “escuro”. E ainda, avaliando as outras respostas dos participantes, parece que o personagem Dia obteve uma imagem mais positiva e alegre, enquanto, o personagem Noite, para alguns participantes, foi caracterizado com adjetivos que remetem a uma imagem mais sombria e séria.

Graças a essas classificações dadas aos personagens pelos participantes, a intenção da questão quanto aos elementos (Personagem Dia e Personagem Noite) de uma possível associação do antropomorfismo dos personagens a características humanas; foi instaurada com êxito, pois o fato das crianças categorizarem os personagens com características humanas, é sim, uma forma da compreensão da metáfora de personificação. A criança percebe os personagens como representativos de seres humanos.

O próximo elemento avaliado foi “Nuvens escuras quando dia acorda”. Esperava-se dos participantes a interpretação metafórica referente ao estado de espírito do personagem demonstrado pelas nuvens. O gráfico abaixo apresenta os termos mais utilizados pelas crianças.



Gráfico 2 – Termos mais utilizados pelas crianças com o elemento “Nuvens Escuras quando Dia acorda”

Observa-se que 53% dos participantes classificaram nas respostas, a interpretação das nuvens escuras com o seu real significado – a chuva – no cenário do personagem. E 33% interpretaram as nuvens como sono do personagem Dia, pois este acabava de acordar, e os demais participantes utilizaram de termos distintos para classificar as nuvens escuras, como “ressaca”, “cansaço”, “cedo”, “triste” e “sinal de se agitar”. É importante frisar que alguns participantes descreveram respostas com mais de uma descrição, ou até mesmo com a descrição de chuva e sono. E dessa forma todas elas foram contabilizadas nos dados do gráfico.

Com base nessas respostas para esse elemento, concluímos que mais da metade dos participantes (53%), não interpretou o sentido metafórico do elemento “nuvens escuras”, descrevendo-o apenas como nuvens de chuva. E os demais foram além do “sentido literal” da imagem. Porém, nem todos os participantes deram respostas plausíveis que se esperavam para

o sentido metafórico do elemento. Pode-se dizer que as crianças que utilizaram o termo sono, aproximaram-se da possível intenção que se esperava da resposta, pois interpretaram que o personagem Dia acabava de levantar e ainda estava com sono, sendo este representado pelas nuvens escuras.

Um dos termos distintos utilizados foi “ressaca”, mas, não pudemos avaliar a que tipo de ressaca que os participantes descreveram. A intenção da resposta poderia ser uma ressaca derivada do sono ou uma ressaca provinda do consumo excessivo de bebidas etílicas. Se realmente a intenção foi derivada da ressaca do sono, estes participantes perceberam o sentido metafórico. Outro termo utilizado, foi “triste”, e este remete bastante ao conceito da metáfora de orientação espacial ou direcional em que, a tristeza é para baixo. Nesse sentido, as linhas de expressão do personagem remetem à tristeza, e conseqüentemente à metáfora direcional. As linhas de expressão para baixo, do personagem, podem ter influenciado a descrição de “triste” para a participante.

Enfim, independente das respostas descritas, esperava-se dos participantes uma resposta que associasse a formação das nuvens cinza e escuras a um possível desânimo costumeiro de quando acordamos, ou até mesmo ao mau humor matinal e a dores em determinados locais do corpo.

“Ovelhas pulando o cercado em Noite”, foi o próximo elemento avaliado, e era esperado dos participantes a interpretação metafórica sobre a representação das ovelhas pulando o cercado em Noite. Nesse destacamos no gráfico abaixo as quatro respostas mais referidas pelos participantes. Lembrando que alguns deles deram respostas com mais de uma descrição, ou até mesmo com a descrição que pode ser conjugadas em mais de um dos dados do gráfico.

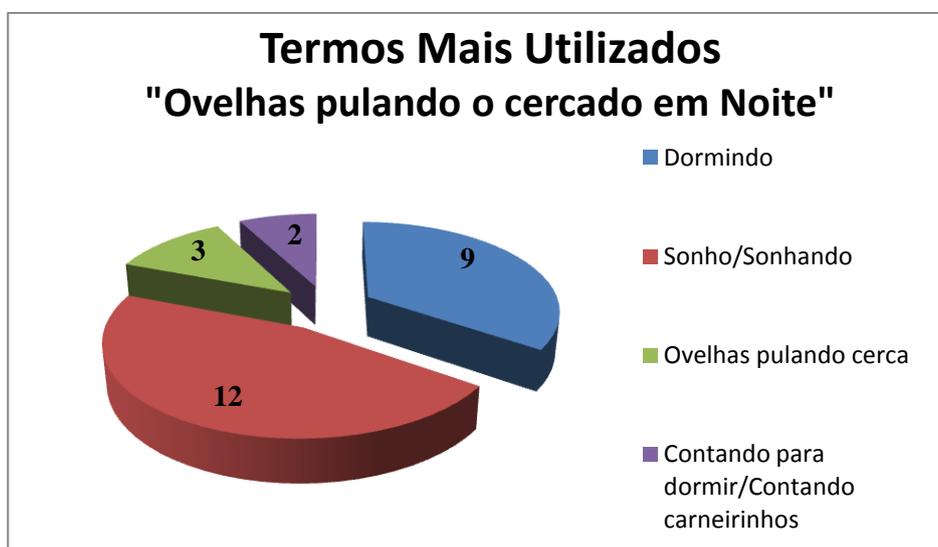


Gráfico 3 – Termos mais utilizados pelas crianças com o elemento “Ovelhas pulando o cercado em Noite”

Observa-se que 46% dos participantes utilizaram o termo “Sonho/Sonhando”. Essa descrição que reflete a ação do cenário de Noite, que foi interpretada pelas crianças, pode ter sim, um sentido metafórico. As ovelhas pulando o cercado, refletem a experiência de imaginação do inconsciente do próprio sono do personagem Noite, ou a tentativa de entrar num estado de sonolência. E as crianças interpretaram a ação do cenário, com o termo que descreveram. Por outro lado, 35% dos participantes utilizaram o termo “dormindo” e 12% utilizaram “ovelhas pulando cerca”. Ambas as descrições dos participantes não têm um sentido metafórico; o dormir reflete a ação do personagem Noite, enquanto o termo “Ovelhas pulando cerca” reflete a ação do cenário. Os dois termos descritos têm apenas o sentido literal da imagem.

No entanto, apenas 7% dos participantes descreveram o termo “Contando para dormir/Contado carneirinhos”. Essa resposta é a representação metafórica referente ao fato de que contar carneiros, ajuda a dormir. Dessa forma, e com base nos dados deste elemento, percebe-se que mais da metade dos participantes crianças, foi além da interpretação referente à ação do elemento correspondente, e descreveu sentidos metafóricos para a situação (“Sonho/Sonhando” e “Contando para dormir/Contado carneirinhos”).

Ainda sobre este elemento, obtivemos algumas respostas distintas que também podem ser avaliadas como interpretação metafórica (ou não). Dessas descrições, a primeira é: “Indo para o celeiro. Dormir”. Nessa descrição, o que se destaca é o “Indo para o celeiro”. A criança provavelmente enfatizou que as ovelhas estavam voltando para casa, e o dormir utilizado logo em seguida, pode ser relacionado aos animais que também repousam. Também semelhante a essa descrição foi “Indo para a casa”, que a criança pode ter ressaltado a resposta com base na ação das ovelhas. A descrição “Sono”, de um dos participantes pode ser relacionada à interpretação metafórica da atividade enfadonha, de que contar carneiros dá sono. Todavia, as respostas “De alegria” e “Que ele estava com medo”, não foi possível interpretar, associando ao contexto fílmico.

O outro elemento avaliado foi “A árvore sendo derrubada”. Pretendíamos avaliar com esse elemento, a interpretação da criança diante da violência sofrida pelo personagem e a ação devastadora do homem ao derrubar a árvore. Obtivemos respostas distintas, porém conseguimos reuni-las em quatro categorias conforme o gráfico abaixo.



Gráfico 4 – Termos mais utilizados pelas crianças com o elemento “A árvore sendo derrubada”

A primeira categoria deste dado “Violência contra Dia” reuniu respostas como: “A Noite estava batendo no Dia”, “Espancado”, “Machucou”, “Socos e chutes”; que representou 37% dos participantes. Nessa categoria, observa-se que os participantes apenas descreveram a ação do personagem Noite, portanto, essa grande maioria, não interpretou o sentido metafórico da imagem.

A segunda categoria representada no gráfico “Dia sendo derrubado”, representou 30% das respostas. Para esta categoria foram reunidas respostas como: “Que ele está sendo derrubado como a árvore”, “Caindo como a árvore”, e “Dia sendo derrubado”. Nesta categoria, os participantes interpretaram o sentido metafórico, no qual a árvore sendo derrubada pelo homem, também representa a queda do personagem Dia, derrubado com a violência do personagem Noite.

A categoria “Cortando a árvore”, que representou 13% das respostas dos participantes, que descreveram apenas a ação que desenvolvia no cenário do personagem Dia. Para esta categoria foram reunidas respostas como “Maltratando. Derrubando a árvore”, “Batendo e cortando a árvore”, “Marretando a árvore para ela cair”, e “Cortaram a árvore e batendo”. Afirma-se, que de acordo com as respostas, os participantes não interpretaram o sentido metafórico da imagem.

A categoria “Outros termos”, representando 20% dos participantes, reuniu respostas distintas como: “Dor”, “Assustado”, “Chegando a tempestade”, e “Que ele sentiu a dor do toque e caiu”. Contudo, nenhuma dessas respostas fazem referência à interpretação metafórica associando ao elemento: “A árvore sendo derrubada”.

Com os dados do elemento “A luz que acende na casa”, foi possível a elaboração do gráfico abaixo, referente aos termos mais utilizados pelos participantes.



Gráfico 5 – Termos mais utilizados pelas crianças com o elemento “A luz que acende na casa”

Observa-se que 70% dos participantes descreveram o sentido metafórico do elemento, já que a lâmpada que acende no cenário do personagem representa a ideia que o personagem Noite teve naquele momento. Esse grande número de participantes que interpretou esse sentido metafórico da imagem, deve-se ao fato dessa metáfora visual (lâmpada que acende sobre a cabeça de um personagem representando uma ideia) ser amplamente utilizada em desenhos animados, gibis e revistas em quadrinhos – produtos familiarizados pelas crianças.

E 23% dos participantes elucidaram que a luz que acende na casa era referente a uma pessoa que, para alguns estava acordando, e por isso acendia a luz. Esse percentual de participantes não interpretou o sentido metafórico da imagem. Dos dados referentes a outras respostas, temos a descrição “muita felicidade”, e “Noite queria ser o dia”. O primeiro termo talvez faça referência aos momentos de alegrias que os personagens dividem após a ideia do personagem Noite, enquanto, o segundo termo avaliando pelo contexto fílmico, remete à inveja, mas ambas as respostas não condizem com a intenção metafórica da imagem.

O último elemento avaliado no questionário das crianças foi “A Mensagem do radialista”. Para descrever esse elemento, foram várias as respostas que caracterizam amizade, felicidade, rejeição e preconceito. Segue abaixo o quadro com as respostas dos participantes.

A mensagem do radialista
Legal
As coisas mais misteriosas
Que não existe raça, religião, o que importa é a amizade

Para falar que o que é novo, nós rejeitamos e não podemos rejeitar
O pôr do sol. As coisas mais bonitas do universo são as mais misteriosas.
Não tenha medo de ideias
De um final feliz
As coisas mais bonitas são as mais misteriosas
Que as mais bonitas do universo são as mais misteriosas
Que as coisas mais bonitas são as mais bonitas
Que não tem motivos para se estranharem
Amizade
Um se achar melhor que o outro e os dois são bons
Sobre o preconceito e cada e de um jeito
Todos serem amigos (preconceito é feio)
Um que se acha melhor que o outro
Para cada um ser amigo
Que as coisas mais bonitas são as mais misteriosas
Mensagem no rádio. A voz na consciência
É uma mensagem para eles
Feliz
Feliz
Feliz
De um final feliz

Um se achar melhor que o outro, porém os dois são bons
Dúvida e tristeza
Amizade
Ele fala que as coisas mais bonitas são as mais misteriosas.
Ele queria que eles aceitassem o que fossem
Que as coisas mais bonitas são as mais misteriosas

Tabela 3 – Quadro de respostas do elemento “A mensagem do radialista” dada pelas crianças participantes do estudo de recepção.

Percebe-se que alguns participantes utilizam termos simples para descrever suas respostas como “legal”, “amizade”, “feliz”, “de um final feliz”, “dúvida e tristeza” e “mensagem para eles”. Outras crianças remeteram à parte final da mensagem do radialista “Quer saber, para mim as coisas mais bonitas do universo são as mais misteriosas!”, como a própria resposta. Situação semelhante de descrever parte da narração é a resposta “Não tenha medo de ideias”. Sobre essas respostas simples e às que transcrevem a narração do narrador, pode-se findar que os 20 participantes (67%), não interpretaram por si só a mensagem do curta-metragem. E tais descrições não permitem uma análise mais aprofundada e que possa ser relacionada à compreensão da metáfora como mensagem fílmica.

Por outro lado, 10 dos participantes descreveram respostas mais coerentes a respeito da mensagem fílmica em torno da narração do filme. As descrições destes participantes remetem a preconceitos, aceitação, superioridade em relação ao outro, igualdade, estranhamento ao diferente, rejeição e a própria amizade que surge com os personagens. Inclusive uma das respostas se destaca ao descrever a mensagem no rádio como a voz na consciência dos personagens. Dessa forma, pode-se dizer que através das descrições dos participantes, através da narração presente no curta-metragem as crianças experienciaram outros conceitos, ou seja, interpretaram a metáfora.

5.4.4 Questionário Crianças - Questão 4

A quarta questão do questionário “Conte com suas palavras o que você entendeu do filme.” teve o intuito de avaliar a recepção da mensagem fílmica sobre o olhar das crianças. Dos 30 participantes, 03 deles deixaram a resposta em branco. Dos demais, alguns

descreveram que Dia e Noite são importantes e essenciais, e que o curta-metragem fala sobre os elementos da natureza dia e noite e até sobre o sol e a lua. Outros resumiram sobre a briga entre os personagens e a amizade que é formada entre eles. Inclusive, um dos participantes, frisou a violência do personagem Noite (“Que a Noite ficava só batendo”). Alguns enfatizaram o entendimento do filme sobre as diferenças “por fora” e a semelhança “por dentro”, entre os personagens, e que um pode ser “tão legal” quanto o outro, ou ainda como o Dia queria ser Noite e a Noite queria ser Dia e como cada personagem pode fazer uma coisa diferente. E por fim, uma criança descreve que o curta-metragem está falando do dia e da noite de um jeito diferente. Em grande parte dessas descrições os participantes utilizaram os personagens ou se referiram a eles – Dia e Noite, para descrever a resposta solicitada.

Os outros conseguiram fazer descrições do filme sem utilizar os termos e o nome dos personagens Dia e Noite. E várias dessas respostas apresentaram interpretações bem interessantes em torno da mensagem do curta-metragem animado. Segue abaixo as respostas e em seguida a análise das mesmas.

- Que o filme falava para nunca ignorar o que é novo.
- Não importa se é escuro ou claro.
- Eu entendi que todos podem ser amigos sem brigas.
- Amizade, compreensão e rivalidade.
- Amizade compreensão, realidade.
- Eu entendi que todos são diferentes.
- Que cada um é de um jeito que cada [um] é diferente.
- Que a vida não foi feita para se achar melhor que o outro.
- Alegria e diversão.

Na primeira resposta destacada, a criança aborda a rejeição do que é novo, mesmo que essa resposta seja embasada em parte da narração do filme (Mas no fato de que, se é novo eu o rejeito imediatamente, porque me assusta. O que eles fazem então é aceitar o que conhecem.), o participante de 09 anos de idade descreve adequadamente sua visão sobre o curta-metragem e as situações de rejeição perante as novidades vivenciadas pelos personagens Dia e Noite. Circunstância que também pode ser aplicada além da narrativa fílmica.

Na resposta “Não importa se é escuro ou claro.” o participante retrata com os termos escuro e claro, referentes a características dos fenômenos da natureza e conseqüentemente os personagens Noite e Dia. Podemos supor também que os termos “escuro e claro” usados pela criança, também podem representar a personalidade distinta de Dia e Noite, e que

independente das personalidades, eles podem ser amigos. Semelhante a essa intenção, a resposta “Eu entendi que todos podem ser amigos sem brigas”, também aborda sobre a amizade dos personagens sem a necessidade de briga pelas indiferenças.

As respostas “Amizade, compreensão e rivalidade” e “Amizade, compreensão e realidade”, também descrevem sobre a amizade dos personagens, e a compreensão que deve existir nesse tipo de relação para entenderem as diferenças alheia. E cada um desses participantes, além dos termos amizade e compreensão descrevem “rivalidade” e “realidade”. No caso de “rivalidade”, a criança descreve sobre as brigas e a competitividade entre os personagens. E o termo “realidade” pode ser retratado pela criança como uma situação comum, real, e condizente aos termos anteriores “amizade” e “compreensão”.

Logo em seguida observamos duas respostas que abordam sobre as diferenças, no sentido de respeitarmos a maneira de ser de cada um. A resposta “Que a vida não foi feita para se achar melhor que o outro.”, aborda sobre a superioridade que os personagens acreditam ter sobre o outro. E por fim, a resposta “alegria e diversão” que reflete os momentos que os personagens vivenciam, quando descobrem e aceitam suas diferenças. Em suma, todas as respostas refletem a visão das crianças perante o entendimento do filme. Dessas respostas, algumas bem simples e sutis, correspondem aos próprios personagens e a suas ações, descrevendo apenas o que viram no curta-metragem. As outras respostas são condizentes com a narrativa fílmica, abordando temas e situações presentes no curta-metragem. Poderíamos então, afirmar que apenas estes participantes, interpretaram a mensagem fílmica e a metáfora presente no discurso fílmico.

5.4.5 Questionário Crianças - Questão 5

E sobre a última questão do questionário para as crianças “Qual momento do filme você mais gostou ou chamou sua atenção?”; o intuito foi associar a parte do curta-metragem que se destacou para os participantes, com alguma possível outra associação metafórica. Nesta questão obtivemos 03 respostas em branco e distintas respostas, de distintos momentos do curta-metragem como: “do cinema”, “a árvore caindo”, “da discussão”, “a festa”, “quando se conheceram”, “quando começam a brincar”, “o arco-íris”, e até mesmo “a mensagem do radialista” e “quando se tornam amigos”. Contudo, a resposta que se destacou como a parte que mais chamou a atenção dos 14 participantes (47% das crianças), foi o momento em que os personagens por alguns breves segundos, são semelhantes e acabam trocando de estado com o nascer e o pôr do sol.

Sobre essa questão, podemos especular que os momentos finais do curta-metragem, quando é apresentada a mensagem do radialista e a troca de estados dos personagens, além de conter a parte que mais agrada e chama a atenção das crianças, de acordo com os dados levantados nos questionários, é também o momento em que a narrativa revela a intenção da sua mensagem sobre o otimismo, o companheirismo, a superação do preconceito e a forma como os personagens se completam. Portanto, se a mensagem fílmica pode ser vista como uma metáfora, podemos afirmar que esta parte, que mais agrada as crianças, e também compreendida metaforicamente pelos participantes através da mensagem.

5.4.6 Grupo focal com as crianças

O grupo focal realizado com as 27 crianças iniciou com a questão “se gostaram do curta-metragem animado”, e a resposta foi unânime e em bom tom – todos afirmaram ter gostado do filme. Inclusive foi questionado se alguém não gostou do curta-metragem ou de alguma parte específica dele. E novamente, as crianças bem participativas e interessadas na discussão, afirmaram que gostaram de todo o curta-metragem. Logo em seguida, ainda sobre as preferências, foi questionado sobre a parte que mais gostaram. E em meio à excitação das crianças, as respostas foram: a parte do cinema e quando os personagens se juntam. E aproveitando essa resposta, foi questionado sobre o que as crianças acharam quando os personagens se juntaram. E as respostas foram bem interessantes, como: amor, carinho, amizade, que os personagens aprenderam um com o outro, que eles sentem inveja quando um está do lado do outro, e que eles se ajudam. Observa-se que essas respostas abrangem sentimentos e ações abordados pelos personagens, portanto alegamos uma representação metafórica percebida pelas crianças.

Para continuar o debate, foi apresentada a primeira imagem (figura 87), e foi pedido para as crianças falarem o que entendiam dela. Das repostas abordadas obtivemos sonho, satisfação, tomando banho, até que uma das crianças, um menino, responde que o personagem Dia está fazendo xixi. Inclusive outra criança aborda que é bem obvio a imagem. A partir disso outras crianças abordam a mesma resposta, mas utilizando de outros termos como “fazendo suas necessidades”.

Logo depois foi mostrada a segunda imagem para os participantes (figura 88), e as principais respostas pronunciadas no grupo focal infantil foram: mesmo com a diferença eles podem ser amigos, o sol se pondo, eles se juntando, os dois se unindo, compreende a mudança, o sol nascendo, amizade. Como era previsto, esta figura apresenta um sentido

metafórico que poderia não ser compreendido por todas as crianças. Contudo, observa-se que em ambas as figuras, obtivemos respostas que não condizem com o real sentido metafórico da imagem, o que demonstra que nem todas as crianças entenderam a metáfora presente nela.

E na última questão “Você conhece outras produções do estúdio *Pixar*?”, algumas das crianças logo se prontificaram na resposta com um “sim”, inclusive um dos participantes responde com um “muitas”. E na tentativa de facilitar o nome do estúdio com as obras produzidas por ele, foi apresentada a imagem (figura 89), que além do logo da empresa, exibe alguns personagens conhecidos das suas principais produções.



Imagem apresentada no grupo focal das crianças sobre o estúdio *Pixar* e seus personagens.
Figura 89 – *Pixar*³³.

Quando a figura foi mostrada as crianças logo ficaram animadas, na tentativa de identificar os personagens que apareciam. Novamente, a pergunta principal foi feita e as crianças confirmaram que conheciam os filmes do estúdio. Aproveitando o momento foi perguntado também sobre os nomes dos filmes da *Pixar*. E as crianças bem familiarizadas com os títulos responderam diversos nomes dos filmes do estúdio, do mais antigo como *Toy Story* (1995) ao recente *Universidade Monstro* (2013). Dessa questão, conclui-se que mesmo com a apresentação da imagem com os personagens, as crianças conhecem o estúdio da *Pixar* e as suas obras. E independente do ano de lançamento, até os filmes mais antigos, são reconhecidos e ilustrados pelas crianças, como o próprio *Toy Story* lançado em 1995.

5.5 Metáforas para adultos

A junção dos grupos 01 e 03, composta pelo total de 30 participantes, facilitou a análise dos dados com o intuito de avaliar a representação e percepção da metáfora pelos

³³ <http://mashable.com/2013/07/12/the-Pixar-theory/>

adultos. Lembrando que para os participantes adultos, a restrição foi apenas em relação à idade (mínimo 18 anos) e a escolaridade (2º grau completo), por isso na escolaridade, encontra-se desde estudantes dos diversos cursos do ensino superior a estudantes de pós-graduação (doutorandos) e quanto à profissão, os participantes são profissionais de diversas áreas.

A categoria referente ao sexo dos participantes ficou estabelecida da seguinte maneira:

Sexo	Nº	%
Homens	16	53%
Mulheres	13	43%
Sem Identificação	1	4%

Tabela 4 – Porcentagem de adultos participantes do estudo de recepção (Divisão por sexo, quantidade de participantes por sexo e a porcentagem)

No quadro apresentado percebemos 16 participantes do sexo masculino, correspondendo a 53%, enquanto o sexo feminino, foi representado com 13 participantes correspondendo a 43%. Não foi possível classificar um dos participantes quanto ao sexo, pois o mesmo não preencheu esta parte no cabeçalho.

5.5.1 Questionário Adultos - Questão 1

Por meio do questionário submetido aos adultos, buscou-se inicialmente saber qual era o grau de conhecimento deles sobre o curta-metragem *Dia & Noite*. O conhecimento prévio dos participantes a respeito do filme está representado no gráfico abaixo:

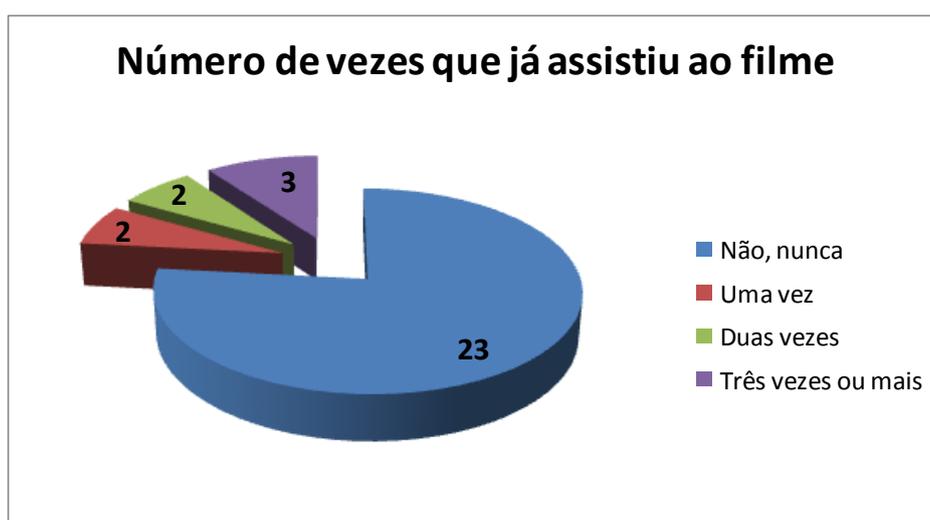


Gráfico 6 – Número de vezes que os participantes adultos assistiram ao filme “Dia & Noite”

De acordo com o gráfico, observa-se que 77% dos participantes, nunca haviam assistido ao filme *Dia & Noite*, portanto, pode-se considerar que o curta-metragem era inédito para a grande maioria deles.

5.5.2 Questionário Adultos - Questão 2

A segunda questão “Em poucas palavras, diga sobre o que o filme fala”, tinha o intuito de avaliar a compreensão e interpretação da mensagem pela visão dos adultos. E em grande parte das respostas obtidas (47%), os participantes utilizaram o termo “diferença”. Nessas respostas, eles descreveram que o filme retrata diferenças humanas através dos personagens Dia e Noite, aceitação das diferenças, diferenças de opinião que podem ser ajustadas em um consenso, comportamento perante a diferença (afastamento, agressividade e encantamento) e as diferenças entre o dia e a noite. Outro termo bastante utilizado, semelhante ao termo “diferença”, foi o “diferente”. Com o termo “diferente”, as respostas dos adultos abordadas foram: “sobre a compreensão do diferente”, “com o diferente pode-se perceber a si mesmo”, “conviver com o diferente”, “o pré-conceito perante o diferente”, “como o diferente pode ser legal”, e “situações/ideias diferentes”.

Além disso, outros termos abordados em menor quantidade nas respostas foram “qualidade”, “vantagens”, “competição”, “trocas” e “relação complementar”. Vale ressaltar que 10% dos participantes utilizaram algum termo que relacionasse o curta-metragem à metáfora, seja pela narrativa do filme ou pela representação dos personagens. Inclusive um deles aborda sobre a necessidade da preservação da natureza com o curta-metragem (Necessidade de conservar e valorizar a natureza). Provavelmente, essa resposta da conservação da natureza, provenha do momento do curta-metragem em que, no cenário do personagem Dia, acontece uma destruição de árvores por um lenhador.

Outro aspecto que se percebeu na análise dessa questão, foi um direcionamento das respostas para os elementos da natureza – o dia e a noite, representados pelos próprios personagens, observem: “Sobre as vantagens do dia e da noite”, “Sobre a disputa das ações que podemos desenvolver durante o dia ou à noite”, “O filme fala sobre o dia e a noite, tudo que acontece durante um e outro”, “Atividades diurnas em oposição a atividades noturnas, integrantes de um ciclo natural contínuo”. Nesse grupo de respostas os adultos enfatizam os fenômenos do dia e da noite.

Todavia, mesmo com as distintas respostas obtidas nessa questão, observa-se que de modo geral elas fazem jus a mensagem fílmica. Dessa forma, afirmamos que os participantes

adultos compreenderam e interpretaram a mensagem, cada um à sua maneira, sendo assim eles também compreenderam e experienciaram a metáfora presente na mensagem fílmica.

5.5.3 Questionário Adultos - Questão 3

Houve unanimidade na resposta da questão 3 “Os personagens Dia e Noite podem ser considerados representativos de seres humanos?”, todos os participantes concordaram que eles são representativos de seres humanos. Portanto, infere-se que os adultos interpretaram e perceberam as metáforas de personificação, apresentadas pelo antropomorfismo dos personagens.

Quanto às justificativas das respostas, a maioria descreveu que os personagens apresentam características, sentimentos, emoções, comportamentos, personalidade, ações, conflitos, pensamentos, costumes e referências tipicamente humanas. Interessante observar que algumas das justificativas ressaltam sobre a metáfora e o antropomorfismo:

- Também remetem a metáforas de gestos, sentimentos e comportamentos humanos do dia (ir ao banheiro, à piscina, estar cercado de pessoas) e da noite (“contar carneirinhos”, sentir solidão/vazio, etc.).
- Os personagens experienciam sensações humanas e são antropomórficos.

Outro participante relaciona à humanização dos personagens a técnica utilizada para a construção do desenho:

- Foram desenhados por alguém. Não há como fugir da humanização presente no modo como os personagens se relacionam.

5.5.4 Questionário Adultos - Questão 4

Também com o intuito de verificar a associação dos personagens a características e ações humanas, a questão 04 “Descreva nas colunas abaixo possíveis características apresentadas pelos personagens Dia e Noite” buscou identificar quais atributos dos personagens se destacavam para os participantes adultos. O primeiro aspecto que se sobressaiu na análise dessa questão foi que enquanto o personagem Dia foi caracterizado com adjetivos que enaltecem sua personalidade (animado, alegre, sorridente, divertido, bem humorado), o personagem Noite foi caracterizado com adjetivos que depreciam sua personalidade e a sua imagem (agressivo, triste, escuro, ranzinza, isolado, melancólico, introspectivo, querendo o que pertence ao outro). Vale ressaltar que o personagem Dia

também recebeu alguns adjetivos negativos, mas o personagem Noite, em termos de quantidade foi muito mais rotulado com estes termos.

Outro aspecto observado foi a caracterização quanto ao sexo dos personagens Dia e Noite. O curta-metragem não permite uma afirmação quanto ao sexo dos personagens. Contudo, na descrição das respostas dessa questão, o personagem Noite em vários momentos foi definido como uma personagem do sexo feminino. Alguns dos participantes utilizaram adjetivos empregados no feminino (sonolenta, escura, solitária, silenciosa, séria). Talvez tal associação remeta ao fato da palavra noite ser um substantivo feminino.

Além disso, algumas caracterizações foram bem destacadas a ambos os personagens, como curiosidade, medo pelo novo, preconceituoso, briguento, amizade e inveja. É importante destacar também que vários participantes utilizaram termos opostos para caracterizar os personagens que já são contrapostos devido aos próprios fenômenos que representam, Dia e Noite. Dentre estes termos opostos utilizados pelos participantes destacamos: agitado/tranquilo, claro/escuro, bom humor/mau humor, enturmado/solitário e alegre/triste.

Por outro lado alguns dos participantes utilizaram termos únicos para descrever um dos personagens. Dentre esses termos apartamos para o personagem Dia: vaidoso, lúcido, ávido, coletivo e ingênuo. Enquanto Noite foi descrito com os seguintes termos exclusivos e distintos: festeiro, boêmio, conciliador, melancólico, tarado e adulto. Como podemos perceber, os participantes nessa questão associaram os personagens Dia e Noite a características tipicamente humanas, inclusive uma possível associação do personagem Noite ao sexo feminino, e descrições únicas remetendo as características de cada um dos personagens.

5.5.5 Questionário Adultos - Questão 5

Ainda com o escopo de averiguar a característica mais marcante dos personagens Dia e Noite, para os participantes e com a tentativa de associar a outros contextos inclusive a suas próprias experiências, a quinta questão foi elucidada da seguinte forma: “Dentre as características dos personagens citadas na questão anterior, descreva a que mais chama atenção. Justifique a escolha”.

A curiosidade foi uma das respostas mais destacadas pelos participantes. Sobre a curiosidade, os participantes abordaram que ela foi o motivo de encontro dos apostos, e que a partir dela foi possível superar as diferenças e proporcionar os momentos de descoberta e

entretenimento. A curiosidade também foi o fator que levou a rejeição do diferente, mas possibilitou a descoberta das semelhanças. Essa característica também é vista como principal fator que humaniza os personagens e o que leva a conhecer o mundo distinto do outro. Contudo, para um dos participantes, a curiosidade foi apenas destacada no personagem Dia, enquanto Noite foi destacado com outra característica.

A curiosidade também foi associada ao medo. O participante justificou que as pessoas curiosas não têm medo de descoberta, e “que no fundo todos somos curiosos, mas temos medo de que não possamos lidar com todas as nossas ‘descobertas’”. Percebe-se que na justificativa do participante ao utilizar o termo “todos somos” ele associa a curiosidade e o medo a características nossas, ou especificamente a características e receios dele mesmo.

A alegria foi outra característica que se destacou na resposta dos participantes. Para um deles, a alegria se destaca, pois se mostra presente em ambos os personagens, enquanto, outro participante destaca a alegria apenas para o personagem Dia, que graças a essa característica, teve orgulho em mostrar suas vantagens. Semelhante a uma das descrições da curiosidade, um participante coloca que a alegria é algo constantemente buscado pelos seres humanos, que são representados pelos personagens, e que consegue cativar e conquistar os outros. Nota-se que nessa descrição também o participante a associa como algo nosso, os seres humanos.

Análogo e oposto a característica da alegria, foram as descrições bem humorado e mal humorado, respectivamente. Para o participante os personagens refletem essas condições devido aos seus ambientes, enquanto Dia é claro e repleto de luz, Noite é escuro e silencioso. E a situação só se modifica quando os personagens se interagem na história. Houve características negativas que se destacaram para os participantes, dentre elas: a agressividade (a partir dessa que se constrói a relação), inveja (os personagens querem o que existe no outro), autoestima baixa (a inveja e o interesse no outro foram os motivos para a descrição desta característica), superioridade (os personagens se acham um melhor que o outro), e a solidão e isolamento em Noite (visto que em dia há muita presença de humanos e movimentação).

Além disso, outras respostas se destacaram nessa questão, como por exemplo: descoberta (ambos os personagens se descobrem a partir da diferença entre eles), dualidade, sol (por ser o astro rei e com isso ilumina, faz com que a beleza da lua fique nítida), barulhento/silencioso (a sonoridade sendo vista como característica e servindo de síntese para distinguir momentos dos elementos da natureza), reconhecimentos e encontro das duas fases, e o espírito de competição.

E uma das descrições de um participante que mais se destacou na análise dessa questão foi a comparação dos personagens Dia e Noite a uma criança e a um adulto respectivamente. Para ele, o Dia apresenta a característica que mais destaca a quietude e a timidez e é bastante contido, podendo ser representado como comportamento em momento de trabalho ou lugar pacato e de ordem. Por outro lado, Noite é mais agitado referindo ao tempo/espço de festa, caos, cassinos e diversão, e por isso o participante associa o Dia a uma criança que apresenta uma característica mais ingênua e Noite a um adulto que é mais sagaz.

Percebe-se que nessa questão os participantes associaram a característica mais marcante dos personagens Dia e Noite a características humanas. Muitas das respostas demonstraram uma associação a propriedades exclusivamente pessoais, o que demonstra que além da percepção metafórica de associar os personagens a humanos, as características apresentadas também condizem com experiência pessoal e de vida de cada um dos participantes.

5.5.6 Questionário Adultos - Questão 6

Com intuito de avaliar a opinião dos participantes referente ao preconceito que existe em torno da técnica de animação, a sexta questão “Você acredita que o filme Dia & Noite foi feito para alguma faixa etária específica?”, obteve respostas interessantes na sua análise. Conforme a tabela abaixo, observamos que 73% dos participantes afirmaram “Não” e 27% afirmaram que “Sim”. Contudo, a surpresa provém da justificativa das respostas.

Não	22	73%
Sim	8	27%

Tabela 5 – Quadro de resposta da questão 6 (Participantes Adultos)
 “Você acredita que o filme Dia & Noite foi feito para alguma faixa etária específica?”

Por mais que a maioria tenha afirmado que o filme não foi feito para uma idade específica, as descrições da justificativa revelam outra situação. Algumas das respostas abordam que o curta-metragem permite a compreensão de todas as idades, mas pode ir além de um simples entretenimento e suscitar questionamentos e reflexões sociais, ou até mesmo descrições que abordam que o curta-metragem pode ser lido por todas as idades, mas certos momentos do filme, as crianças podem não entender plenamente, como por exemplo: o interesse ao corpo feminino, a transmissão do rádio e a própria cidade de *Las Vegas* (acreditamos que a cidade foi abordada como dificuldade de compreensão pelas crianças devido à associação do local aos cassinos e seus jogos de fortuna e azar). Alguns participantes

inclusive descrevem que a conclusão em torno do curta-metragem e suas reflexões, refletem na vivência, na experiência de vida e até mesmo em sua cultura.

Algumas descrições que abordam sobre a abrangência de um público amplo, refletem na classificação livre que o curta-metragem recebeu perante o Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação. De acordo com o Guia Prático de Classificação Indicativa (MACEDO, 2012), este departamento do Ministério da Justiça classifica como livre, obras de conteúdos positivos e que abordem de forma moderada e limitada temas como Violência, Sexo, Nudez e Drogas. A violência pode ser abordada de forma fantasiosa; com a presença de armas sem violência e mortes sem violência. A nudez pode ser apresentada de forma não erótica e as drogas podem ser apresentadas com consumo moderado ou insinuado de drogas lícitas, sem apresentar os efeitos relacionados ao consumo. No caso do curta-metragem Dia & Noite este apresenta a violência fantasiosa entre os personagens durante a briga.

Ainda sobre a justificativa dos participantes que acreditam que o curta-metragem não foi feito para alguma idade específica destacamos 06 descrições que merecem uma análise distinta:

- Fora o recurso visual da animação, comumente associado a crianças, o filme traz temáticas e situações que perpassam a vida humana.
- Pode até ser um filme infantil, mas aborda questões do dia e da noite reconhecíveis por idades diversas.
- Não sei bem. Pode até ser para o público infantil, mas acho que agrada e desperta interesse a todos.
- Aparentemente parece ser direcionado para o público infantil, mas atinge todas as faixas etárias.
- Acredito que o filme tenha sido feito para todas as faixas etárias por conter elementos tanto infantis como o *design* dos personagens e seus movimentos estilo *cartoon*. Como elementos adultos como o uso das metáforas e pequenas poses de erotismo.
- O filme é e tem seu público infantil como passa uma mensagem mais madura. O público infantil com certeza se deliciará ao ver o Dia e a Noite em "pé de guerra", como o público mais adulto poderá se divertir com a animação e tirar a mensagem do mesmo.

Observa-se que nessas respostas, os participantes associam o cinema de animação às crianças, ou afirmam que é um filme infantil ou até mesmo fica na dúvida quanto a sua resposta colocando que pode ser infantil, mas que agrada a outras idades. Em um dos casos, o participante descreve o que o estilo *cartoon* dos personagens como um elemento para atrair as crianças, como se esse estilo tivesse como única funcionalidade, atrair a atenção dos menores, e desmerecendo a técnica artística escolhida pelo autor. Independente da justificativa percebe-se nessas respostas determinado preconceito com a técnica animada colocando o cinema de animação como exclusivamente um entretenimento infantil.

Diferente desses participantes que mesmo tendo afirmado que o filme *Dia & Noite* não foi feito para nenhuma faixa etária exclusiva, 27% acreditam no contrário, o curta-metragem da *Pixar* tem sim um público alvo. Dos oito adultos que justificam o seu sim, dois deles surpreendem ao justificar a resposta colocando o curta-metragem voltado para adultos. A justificativa de um, coloca o filme como provocador, com uma proposta de fazer uma releitura de nossas próprias posições pessoais. E um terceiro participante aborda que os filmes da *Pixar* têm público-alvo que vai desde crianças até adultos, com temáticas sutis que atingem a todos estes públicos. Importante frisar que este foi o único participante que citou o estúdio do filme.

Por outro lado, os outros cinco participantes foram diretos em suas justificativas ao descreverem que o curta-metragem *Dia & Noite* é direcionado ao público infantil. Em uma das respostas inclusive foi citado para qual idade o curta-metragem foi direcionado – crianças de 7 a 10 anos, devido à personalidade infantilizada dos personagens. Outras duas justificativas já evidenciam o preconceito ao cinema de animação ao afirmarem: “Por ser uma animação parece ter sido feita para crianças” e “Talvez para o público infantil, por se tratar de uma animação”. Mesmo assim, alguns participantes evidenciaram que adultos também podem ter uma interpretação perante o filme e que podem se identificar com suas ações e atitudes.

Por fim, observa-se que algumas das respostas dessa questão, apresentam um preconceito correlacionando o cinema de animação como um produto exclusivo para as crianças. Mesmo que essa discriminação esteja embutida nas respostas que afirmaram que o filme não foi feito para uma faixa etária exclusiva, o curta-metragem foi sim, associado como um produto para as crianças. Então a partir dessa questão, comprovamos que por este grupo de participantes, as pessoas ainda relacionam a arte da animação como “coisa de criança”. Ainda que essa questão do preconceito seja realmente uma questão cultural, é necessário mudar essa situação, pois tal fato desmerece tudo que o cinema de animação pode apresentar para seus distintos públicos.

5.5.7 Questionário Adultos - Questão 7

Com o intuito de associar o curta-metragem e suas metáforas a uma experiência própria, a sétima questão “Algum momento do curta-metragem pode ser associado a situações já vivenciadas por você?” também apresentou um resultado quase que unânime, pois dos 29 participantes, apenas 01 não confirmou (deixando a questão em branco) associar o filme animado a alguma circunstância já vivida ou evidenciada por ele.

Das diversas respostas obtidas algumas tiveram uma interpretação mais singela enquanto outras uma discussão mais aprofundada. Dentre as respostas mais simples descritas pelos participantes encontram-se associações às ações exercidas no interior dos personagens (tomar sol, correr, banho de piscina, praia, assistir a filmes, sair durante a noite, deslumbrar fogos de artifícios) como também as necessidades fisiológicas que os personagens demonstram metaforicamente (urinar, dormir, acordar com preguiça). Em suma, respostas que condizem com situações cotidianas, sejam elas demonstradas pelos próprios personagens ou refletidas no cenário deles.

Por outro lado, obtivemos respostas que associaram as emoções e sentimentos dos personagens a momentos específicos da vida dos participantes. Dentre essas descrições destacamos: recusa do diferente (preconceito), a não aceitação de novas situações, medo do desconhecido, julgamentos precipitados, medo de arriscar, colocar-se no lugar do próximo, os humores e as características humanas apresentadas pelos personagens, a inveja, aceitar as diferenças e como o outro pode ser nosso complemento.

Observa-se que pela unanimidade dessa questão a percepção metafórica está diretamente relacionada à experiência de vida. Percebemos que pelas respostas dos participantes, a associação da metáfora às suas próprias vidas, acontece para alguns, de uma forma mais singela com ações tipicamente cotidianas, e para outros, com momentos bem específicos da vida. Portanto, assim como a metáfora como elemento da linguística; a metáfora aplicada no cinema a partir do conceito de Lakoff e Johnson, está sim, direcionada à vivência e à própria percepção e interpretação da mesma pelo espectador.

5.5.8 Questionário Adultos - Questão 8

A questão oito “Você acredita que a *Pixar*, estúdio responsável pelo filme, tenta veicular mensagens com este filme?” tem como objetivo identificar com os participantes

sobre a possível intenção da *Pixar* com alguma provável mensagem do curta-metragem *Dia & Noite*. A análise dessa questão também trabalha com a hipótese da indústria cinematográfica utilizar de artifícios metafóricos para atrair públicos diversos para seus filmes animados. As respostas dos participantes possibilitou a construção do quadro abaixo.

Não	1	3%
Sim	28	94%
Em Branco	1	3%

Tabela 6 – Quadro de resposta da questão 8 (Participantes Adultos)
 “Você acredita que a *Pixar*, estúdio responsável pelo filme, tenta veicular mensagens com este filme?”

Como podemos perceber apenas 1 participante deixou a resposta em branco e um único participante justificou com não. E a sua justificativa quanto a resposta negativa afirmando que todo o filme apresenta um conteúdo e não uma mensagem explícita. Para o participante, o filme possibilita apenas reflexões que podem ser realizadas a partir da vivência pessoal de cada espectador aliada à observação do objeto que foi analisado. De qualquer forma, a justificativa do participante é ambígua, pois mesmo afirmando que os filmes não contenha uma mensagem propriamente dita, o mesmo afirma que os filmes possibilitam uma reflexão. Dessa maneira, como foi afirmada anteriormente, a mensagem fílmica ou o discurso cinematográfico age como uma metáfora, fazendo o espectador, compreender, experienciar e refletir sobre situações presentes na narrativa e que podem ser aplicados na sociedade que vivemos.

Por outro lado, 94% dos participantes acreditam que o curta-metragem *Dia & Noite* veicula algum tipo de mensagem na sua narrativa. Nas justificativas das respostas, foi possível dividir as respostas em dois outros subgrupos: os que descreveram mensagens sobre o curta-metragem e os que abordaram sobre mensagens veiculadas em filmes, principalmente no cinema de animação.

Das respostas do subgrupo que descreveram sobre a mensagem do curta-metragem (13 participantes) foi abordado pelos participantes as seguintes descrições: diferenças entre pessoas, respeito pelo diferente, aspectos do comportamento humano, aproveitar o dia, igualdade de direito (mesmo com a diferença), promoção da paz, aceitação entre diferentes povos, respeito à natureza, valorização de aspectos do dia e da noite, conflito e harmonia, complementação, qualidades ambíguas que as pessoas demonstram, anti-intolerância, as vantagens do diferente, vencer o medo, aceitar o novo, diferenças culturais, direitos humanos e conhecer nosso caminho reconhecendo outras situações que possam surgir. E um dos participantes exemplifica que determinado trecho do curta-metragem, a mensagem do radialista, explicitamente repassa uma mensagem sobre a dificuldade de lidar com o outro.

O outro subgrupo (15 participantes) apresentou justificativas sobre a veiculação de mensagens nos filmes. As distintas respostas afirmam que qualquer filme pode carregar mensagens em seu contexto. As diversas respostas abordaram que as mensagens cotidas nos filmes podem refletir situações econômicas, sociais, políticas e filosóficas. E no caso do curta-metragem, reflete o nosso cotidiano, seja nos cenários dos personagens ou a interação entre eles. Um dos participantes faz uma interessante analogia, colocando que os filmes são como um texto e, portanto é um veículo de mensagem.

As palavras “animação” e “entretenimento” foram utilizadas por vários participantes deste subgrupo. As justificativas que usaram a palavra “entretenimento” abordaram principalmente que mesmo os filmes que visem o entretenimento, estes podem carregar uma mensagem para seus espectadores. Enquanto, os que utilizaram a palavra “animação” descreveram que nada na animação parece apenas entretenimento, sendo uma narrativa bastante idealizada, apresentando uma mensagem nítida e devidamente planejada e favorável para o desfecho final. Ou ainda, colocam a animação como um meio poderoso de comunicação, e através de suas cores e beleza podem transmitir mensagens a qualquer tipo de pessoa, independente da faixa etária, sexo, nacionalidade, etc. E por outro lado, um participante descreve da seguinte forma sua justificativa “Acredito que todo filme infantil tenta passar alguma mensagem”. Nessa descrição, percebemos que mesmo confirmando sobre a pergunta da questão, o participante trata o cinema de animação como um produto exclusivo para o público infantil, comprovando que existe um preconceito (mesmo que cultural) por parte dessa pessoa.

Alguns participantes deste subgrupo justificaram a resposta descrevendo sobre o estúdio responsável pelo curta-metragem, a *Pixar*. Nessas justificativas específicas foram abordados pelos participantes que todos os filmes da *Pixar* veiculam mensagens e lições de vida para o seu público. E no caso do curta-metragem, de acordo com um dos participantes, a *Pixar* passa parâmetros do dia e da noite, suas diferenças e importâncias, que mesmo sendo diferentes, eles se complementam.

E por fim, houve os participantes que justificaram a mensagem de um filme associando a compressão da mesma às experiências vividas pelo espectador; ou ainda o fator de um determinado filme nos agradar acontece pela identificação que existe entre o espectador e a obra fílmica. Como podemos perceber, para a grande maioria dos participantes (94%) acreditam que o curta-metragem *Dia & Noite* veicula diversos tipos de mensagem em sua narrativa. Sendo assim, as mensagens contidas em um filme animado podem ser vista

como meio metafórico e, principalmente um artifício que os estúdios utilizam para atrair públicos distintos para o cinema de animação.

5.5.9 Questionário Adultos - Questão 9

Com o escopo de averiguar o conhecimento dos participantes quanto ao estúdio da *Pixar* e a algumas das suas obras, a questão nove “Você conhece outras produções da *Pixar* que também veiculam mensagens?”, a última do questionário, possibilitou a formação do seguinte quadro de respostas. A análise dessa questão possibilitou a formação do seguinte quadro com as respostas dos participantes.

Não	09	30%
Sim	20	67%
Em Branco	01	3%

Tabela 7 – Quadro de resposta da questão 9 (Participantes Adultos)
“Você conhece outras produções da *Pixar* que também veiculam mensagens?”

Pode-se perceber que 30% dos participantes afirmaram não conhecer outras produções do estúdio, um participante deixou a questão em branco, enquanto, 67% afirmam conhecer o estúdio e que o mesmo é responsável pela veiculação de mensagens em suas obras para seus públicos. Dessas respostas, foi possível fazer uma tabela com os filmes mais citados, e o número de vezes que eles foram mencionados. Observando que alguns dos participantes citaram mais de uma obra em suas respostas.

Toy Story	8
Wall*E	3
Vida de Inseto	3
Monstros S.A.	2
Ratatouille	2
Carros	2
Procurando Nemo	1
Valente	1
Up	1

Tabela 8 – Filmes mais citados da *Pixar* pelos participantes adultos (Nome e quantidade).

Quanto às mensagens que cada filme citado pode veicular, *Toy Story* foi descrito como: superação de rivalidade e amizade entre os diferentes, relação de poder e capacidade humana, a importância dos amigos e da amizade, medo da substituição pelo novo e as atitudes que podem desencadear a partir disso e, e a descoberta da sua própria personalidade.

Enquanto as mensagens de *Wall*E* foram: amor entre seres diferentes e como este amor reaproxima os seres humanos, questões ambientais como conservação e preservação da natureza e, a tendência humana de procurar sempre o esforço mínimo. Observa-se que essa última mensagem descrita pelos participantes, reflete bastante na intenção e na resposta do diretor Andrew Stanton com o filme do pequeno robô, quanto à comodidade e rotina dos seres humanos. “Não há motivo para se mexer. Não há motivo para fazer nada” (STANTON, 2008)³⁴.

Já *Vida de Inseto* obteve respostas quanto às suas mensagens como a importância de todos os seres, o poder de um único indivíduo na sociedade e a descrição “você não é tão fraco quanto aparenta”. O filme *Monstros S.A.*, para os participantes aborda sobre a importância da amizade e a honestidade e o filme também trabalha a questão de gerenciamento, na qual outros métodos que podem ser descobertos podem gerar mais lucros para a empresa. No caso do filme, os medos infantis de monstros do armário, são substituídos pelos risos das crianças, para gerar energia para a cidade de Monstrópolis.

O filme *Ratatouille* foi descrito que em sua narrativa é mostrado que grandes artistas podem vir de qualquer lugar, além de trabalhar com a mensagem de superação. Enquanto, para um dos participantes o filme *Carros* aborda “a competição e a colaboração (trabalho em equipe)” e “que a competição não é o mais importante”, para outro, os filmes *Procurando Nemo* e *Up! Altas Aventuras*, respectivamente, abordam a importância da família e a persistência do pai em encontrar o filho e, nunca é tarde demais para fazer algo novo e seguir seus sonhos e desejos.

O filme *Valente* foi citado com certa crítica, pois poderia veicular mensagens sobre a família, a relação mãe e filha e até mesmo sobre o feminismo, contudo, de acordo com o participante o estúdio não conseguiu e o filme acabou ficando vazio. Outro participante, não citou nenhum filme do estúdio, mas descreveu apenas “Respeito às diferenças, União e Cidadania”, na justificativa da sua resposta.

E ainda dois curtas-metragens do estúdio foram ressaltados pelos participantes: *Para os Pássaros (For The Birds)* e *A Banda de um Homem Só (One Man Band)*. Estes curtas-metragens são semelhantes ao próprio *Dia & Noite*, objeto de estudo desta pesquisa, e foram exibidos primeiramente antes dos longas-metragens *Monstros S.A.* e *Carros*, respectivamente nos anos 2001 e 2006.

³⁴ Andrew Stanton (o diretor) é o comentarista do filme em disco de DVD de *Wall*E*. A opção do filme com comentários do diretor fazem parte do extra dos discos. Portanto, essa afirmação referente ao diretor Andrew Stanton, foram retiradas desta fonte.

O curta-metragem *Para os Pássaros* foi citado como veiculador da mensagem sobre a importância da comunicação. E o participante que citou o curta-metragem *A banda de um Homem Só*, afirmou que o filme retrata um conflito que acaba sendo resolvido por uma criança, e a mensagem que ele veicula é que “Às vezes é melhor se calar e escutar que tentar demonstrar o quanto você sabe. Escutando e tomando em conta o outro, é possível aprender e encontrar soluções conjuntas”.

Portanto, se o intuito dessa questão era averiguar o conhecimento dos participantes quanto ao estúdio da *Pixar* e as possíveis mensagens que ele veicula, apontamos que mais da metade dos participantes conhece o estúdio e afirma que o mesmo conduz mensagens a seus espectadores através de suas obras. E que o primeiro longa-metragem em animação 3D, *Toy Story* totalmente criado por ferramentas computacionais, é o mais lembrado por estes participantes. Por outro lado, uma pequena parcela de participantes não acredita na veiculação de mensagens através de filmes. Talvez essa porcentagem de participantes veja o cinema de animação apenas como um mero entretenimento.

5.5.10 Grupo Focal com os adulto

O grupo focal com os adultos iniciou com o seguinte questionamento “O curta-metragem *Dia & Noite* apresenta algum tipo de metáforas? E que tipo de metáforas e em qual momento do curta-metragem?”. O primeiro participante que iniciou a discussão abordou que além da analogia o curta-metragem apresentava a música como metáfora. Para ele a música revelava algo além da imagem. Além disso, o participante discutiu que a metáfora presente no curta-metragem era sobre a conservação e valorização da natureza.

Outro participante, discordando da afirmação anterior, fala que o curta-metragem trabalha a questão da rejeição entre os personagens e como descobriram que estavam interligados e que um dependia do outro. Para o participante a rejeição foi o que mais se destacou: “Essa rejeição me marcou muito”. Dessa forma, podemos supor que a metáfora citada pelo participante retrata algo da sua experiência, da sua bagagem da vida.

E dando continuidade a discussão um dos participantes abordou a diferença e a resistência pelo diferente como resposta da questão. O participante ainda completou que a rejeição pelo diferente nos causa na maioria das vezes, a possibilidade de aproveitar várias coisas que poderiam ser importantes na nossa vida. E que essa metáfora retratada no curta-metragem marcou bastante.

A resposta anterior causou certa vivacidade entre os participantes, que na tentativa de completar a discussão abordaram outros complementos para a resposta diferença e a resistência pelo diferente, como: querer estar no lugar do outro e a inveja. E o outro participante discordando da resposta referente a natureza aborda sobre a metáfora da adversidade. “E para o ser humano o novo sempre causa medo, por mais que ele saiba que pode ser bom, pode experimentar é ser melhor. Mas o novo causa medo”.

Ainda com a metáfora da diferença os participantes abordam que a diferença só se revela pela semelhança, os dois personagens se reconheceram quando percebem a diferença. E o próprio final da narrativa mostra que o diferente pode ser tão bom, que pode até mudar o indivíduo, que passar a ver o diferente.

Um dos participantes aborda que os momentos utilizados para representar o dia e a noite e para trabalhar a mensagem, são interessantes. Os elementos da animação (as cores, as formas, as expressões) são tudo muito bem explorado, “para fazer lugar dessa fala que não existe e que contrasta”. Enquanto outro participante aborda indiretamente o antropomorfismo, ao completar a fala da participante sobre os elementos da animação. Descrevendo que a relação dos elementos com o humano, os gestos, os comportamentos, os atos, as cores e as formas dos personagens Dia e da Noite retratam características e metáforas humanas.

Diferente dessa resposta, o participante coloca que percebeu dois níveis na qual é trabalhada a metáfora no curta-metragem: o nível mais óbvio associa funções humana com a natureza, como por exemplo, o lago e o xixi. E como nível mais profundo, o participante cita sobre os papéis “cíclicos” durante a vida. Citando como exemplo: na infância o pai tem que cuidar do filho, o pai fica velho o filho tem que cuidar, ocorre uma alternância de papéis.

É colocada também no grupo a metáfora do curta-metragem como estilos de vida em cada um dos personagens. O personagem Dia leva um estilo de vida mais pacato e saudável (caminhada no parque, praia, piscina). Enquanto, o personagem Noite tem um estilo mais boêmio (*Las Vegas*). Cada um dos personagens mostrando aquilo que realmente é – o estilo de vida de cada um deles. Na tentativa de completar essa ideia, um participante descreve que é exatamente neste contraste que percebemos claramente o que é do dia e o que é da noite. E é aonde surge o desejo da interação entre eles. Para este participante o que mais chamou a sua atenção é que enquanto o Dia é relacionado a natureza e a movimentos do ciclo natural da vida. O personagem Noite é traçado com invenções do humano.

Semelhante a essa abordagem outro participante coloca que a Noite apresenta uma característica de consumismo, mistério e artificialismo. E o Dia é mais natureza, o natural, é a

luz do sol. Nesse momento um participante defende falando que na Noite também é apresentado elementos naturais – o céu estrelado e a lua.

Ainda associando os personagens a seres humanos foi abordado que o curta-metragem mostra o lado bom e ruim de cada pessoa. O participante descreve que quando o personagem Dia começou a mostrar apenas o lado bom dele, o personagem Noite começa a refletir e a pensar sobre si mesmo e também mostra suas belezas (vagalumes, os fogos de artifícios). Essa metáfora utilizada retrata o lado bom e ruim dos seres humanos personificando nos personagens Dia e Noite, conforme outro participante ilustrou. Nessa justificativa novamente percebemos como o antropomorfismo e sua representação metafórica se faz presente ao colocarem os personagens como representativos de seres humanos.

A segunda pergunta exibida no estudo de recepção com os adultos foi: “A partir das imagens apresentadas o que podemos debater a respeito delas e suas possíveis metáforas?”. E a primeira imagem exposta (figura 87) foi mostrada para os participantes. O primeiro participante que se prontificou a falar descreveu que achava que era um sonho. E que no sonho cada um dos personagens vivenciava a vida do outro. “E no caso aí parece que ele tá sonhando, é como se ele tivesse vivendo a noite, e sonhando com a natureza”. Contudo, o participante é interrompido e simultaneamente dois outros dos envolvidos na pesquisa afirmam: “Mas nesse caso ele tá fazendo xixi”. Inclusive, foi questionado aos participantes se eles tinham algo a declarar sobre a imagem além dessas afirmações abordadas e nada foi declarado, além da afirmação da metáfora referente às necessidades fisiológicas do personagem.

A segunda imagem apresentada aos participantes (imagem 86), foi mostrada e como era esperado foram várias percepções sobre a metáfora da imagem, dentre essas destacamos: “que apesar das diferenças somos um só”, “cada um dos personagens tem uma luz, sua luz própria”, “uma relação de complementaridade”, “momento de transição do dia para noite e da noite para o dia”, “metáfora de opostos, de contrários, os opostos se atraem”, “momento de igualdade entre os personagens, nenhum se sobrepõe ao outro”.

Em determinado momento da discussão um dos participantes abordou a seguinte frase “eles são iguais”. Sobre essa frase houve uma divisão no grupo, alguns concordaram e outros não. Dentre as discordâncias foi colocado que os personagens apresentam tanto diferenças físicas (na construção do desenho) assim como apresentam diferenças na personalidade. O participante que falou da frase sobre igualdade tenta justificar melhor sua resposta descrevendo que os personagens são semelhantes, são da mesma espécie, da mesma figura. A

partir dessa discussão foi colocado que nós seres humanos apresentamos nossas semelhanças e diferenças, temos os momentos do dia e da noite, uma dualidade.

Ainda sobre a imagem apresentada, uma participante coloca que quando observamos a imagem fora do contexto, ela é desafiadora pelas expressões dos próprios personagens, apresentando certa competitividade e empate entre eles. Então, a partir dessa análise, a imagem fora do contexto fílmico, os participantes começaram a dialogar, alguns citaram que percebem a interação entre os personagens, enquanto outros observam uma imagem que representa uma “luta”, o medo no olhar. Nessa análise específica, os restantes dos participantes discordaram justificando que os personagens não apresentam essas feições, e sim, aparências de encantamento, que apresentam alguma coisa em comum, compartilhamento, surpresa ou fascinados pela descoberta. E por fim, foi finalizado o grupo focal com o grupo de adultos.

Portanto, observamos que tanto pelo questionário quanto pelo grupo focal os participantes adultos percebem e interpretam as metáforas do curta-metragem, situação que já era esperada como hipótese da pesquisa. Claro, que essa percepção está diretamente condicionada à vivência de cada um deles. Por outro lado, obtivemos respostas e discussões bastante interessantes neste grupo, e algumas não eram esperadas, como a própria reconhecimento pelos participantes do preconceito colocando que o cinema de animação como produto exclusivo para as crianças. Enfim, maiores conclusões e associações do estudo de recepção com os grupos de crianças e adultos serão discutidas no próximo e terminal capítulo dessa pesquisa.

6. Considerações Finais

Vimos que a partir da definição da metáfora, compreender e experienciar uma coisa em termos de outra, de acordo com os autores George Lakoff e Mark Jonshon, a sua aplicação no cinema pode ser ampla e abrangente. A metáfora no cinema pode ser utilizada de distintas formas e maneiras. Nessa pesquisa foram citados alguns exemplos, nos quais alguns artifícios cinematográficos podem fazer o espectador experienciar outras conotações na obra fílmica. Como foi dito, no cinema são as imagens que vão dar o sentido metafórico, de acordo com a intenção do diretor.

Dentre os artifícios que o cinema utiliza e que pode dar o sentido metafórico, citamos: os elementos da linguagem cinematográfica (planos, ângulos de câmera e os movimentos com a câmera), as vanguardas históricas do cinema alemão, francês e soviético, a iluminação, os objetos de cenas, a utilização de elementos da natureza na narrativa fílmica e até mesmo o discurso cinematográfico presente na obra. Isso sem contar que o cinema tem a capacidade de produzir metáforas culturais, que marcam o filme e ganham espaço, e se conjecturam na cultura e na sociedade.

Então a partir dessa definição de metáfora e sua aplicação no cinema, essa pesquisa propôs investigar a utilização de metáforas e suas representações e percepções pelos diversos públicos do cinema de animação. A animação é a técnica cinematográfica que coloca a imagem em movimento a partir de um processo de captura ou construção (seja por desenho quadro a quadro ou computadorizado) dessa própria imagem. A animação é esta arte que permite a construção de mundos excepcionais repleto de cores, músicas e sons bem diferentes que o cinema *live action* pode apresentar. Esta arte que realmente pode fascinar a todos os seus espectadores, dotada de distintas qualidades que muitas das vezes é vista apenas como um gênero do cinema voltado exclusivamente ao público infantil.

A partir dessa desfavorecida caracterização que o cinema de animação recebe, essa pesquisa tentou elucidar a origem desse preconceito, e o que acreditamos é que um dos principais motivos para essa situação foi a criação de um horário exclusivo – o sábado de manhã – na programação das redes de televisões destinado ao público infantil. A partir desse momento, houve uma produção em massa dos desenhos animados. Diferente dos filmes animados exibidos no cinema, esses desenhos voltados para a televisão eram produções de baixo orçamento que abusavam da repetição de cenários, com o uso de poucos personagens, que muitas vezes só ficavam restritos a movimentos simples, como perseguições e o

movimento da boca elucidando diálogos. Já nos filmes animados, além do processo alongado entre a produção e o lançamento nos cinemas (uma média de 04 anos por produção que ainda permanece até hoje), existe todo um cuidado estético, técnico e artístico, tanto nos personagens quanto nos cenários e efeitos que vão compor o filme. E o que acontece é que ambos os produtos são vistos como idênticos para a grande maioria das pessoas, e por isso o cinema de animação também é generalizado como produto fílmico infantil.

Então, a partir dessa caracterização errônea (preconceito cultural que se generalizou durante a década de 1950) que o cinema de animação recebe, questionávamos: mas será mesmo que essa arte não predispõe de elementos distintos que conseguem atrair a atenção tanto de adultos quanto de crianças? E que elementos seriam esses? A partir desse questionamento, e com o intuito de demonstrar as qualidades e riqueza da técnica de animação, fizemos, mesmo que conciso, um estudo sobre a aplicação e a utilização das metáforas ao longo da história do cinema de animação, com um recorte principalmente para as produções Disney e *Pixar*, pelos motivos já elucidados.

Sobre as metáforas no cinema de animação, percebemos sua aplicação em diversos segmentos que compõem essas obras. São eles: as cores utilizadas durante a iluminação do filme, a construção da composição da imagem, e a mensagem fílmica presente na narrativa. Elucidamos alguns exemplos de metáforas que, mais que enriquecer a obra, condizem com a realidade fora das telas, agindo como uma crítica social sobre a forma que estamos induzindo nossas vidas. Destacamos como modelo, as metáforas presentes no filme que descrevemos seus primeiros minutos na introdução desse trabalho – WALL*E. A narrativa do pequeno robô é repleta de metáforas, e faz principalmente uma crítica social à forma de como nós, estamos nos tornando mecânicos nas nossas ações do dia a dia. Indo mais além, o filme nos mostra que um androide maquinário demonstra muito mais sentimentos, emoções e preocupação com o próximo, do que nós mesmos, que deveríamos na condição de seres humanos ter pelo menos mais sentimentos, anseios e solidariedade.

E é exatamente nessa questão dos personagens animados demonstrarem toda uma gama de sentimentos e emoções, que reside uma das principais metáforas dessa arte: a metáfora da personificação humana. Então, parafraseando as palavras do Gino (2003), quando o personagem animado assume características humanas através do antropomorfismo, ele constituiu uma metáfora do homem. O antropomorfismo, semelhante à metáfora de personificação descrita por Lakoff e Johnson, pode-se dizer que é um dos elementos que mais contribuem para enriquecer a arte da animação, e principalmente atrair a atenção de adultos e crianças.

O antropomorfismo é o elemento que permite a identificação do público com o personagem, pois é exatamente esse personagem, independente da sua forma, construção ou desenho (animal, robótica ou baseada em objetos), que apresenta uma personalidade distinta, permitindo essa assimilação da fantasia com o real. O antropomorfismo é um elemento tão importante para o cinema de animação e mesmo assim carece de maiores aprofundamentos, estudos acadêmicos essa temática, interligando-o aos estudos do comportamento e dos processos mentais – a psicologia propriamente dita; também estudos que averiguassem essa identificação do público com os personagens animados; ou até mesmo estudos envolvendo uma análise minuciosa das principais personalidades que são apresentadas nos filmes; ou ainda, o que faz os personagens secundários e suas personalidades terem uma participação tão efetiva nos filmes animados, principalmente nas animações Disney e *Pixar*. Em alguns casos eles são mais lembrados que os próprios protagonistas, como é o caso da personagem *Dory*, em *Procurando Nemo*.

É importante ressaltar ainda, que o cinema de animação apresenta outros dois tipos de metáforas que também se destacam nessa arte – as metáforas culturais e as metáforas visuais. No primeiro caso, semelhante ao cinema *live action*, o cinema de animação produz metáforas culturais que funcionam além de suas narrativas fílmicas, ganhando espaço na sociedade, entre adultos e crianças. Citamos como exemplos o *Hakuna Matata* de *O Rei Leão* e o “Continue a nadar” de *Procurando Nemo*, e particularmente também acredito que a frase “Ao Infinito e Além” pronunciada constantemente pelo astronauta *Buzz Lightyear* em *Toy Story*, também é uma metáfora cultural, que no filme representa a importância da amizade entre os brinquedos e a criança; é o sentimento de afeição entre eles, que vai além de algo imaginável – uma acuidade sem limites. E a frase “Ao Infinito e Além” é aplicada com esse mesmo intuito nas sociedades e nas culturas, em que o filme se fez presente.

Por outro lado, a metáfora visual tão presente nos quadrinhos, ganhou seu espaço no cinema de animação (principalmente nos desenhos animados). Seja a lâmpada que acende representando uma ideia, as linhas paralelas atrás de um personagem conotando velocidade, o coração nos olhos demonstrando paixão, estrelas ou pássaros simulando tontura ou dor, são alguns exemplos da utilização de pequenas imagens em outra imagem para repassar outra significação ao espectador. Contudo, estes são exemplos mais sutis de metáforas visuais que são facilmente interpretada e assimilada pelo público, mas na pesquisa elucidamos alguns outros exemplos que apresentam esse tipo de metáfora de forma mais complexa e que condizem diretamente com o tema do filme. Essas metáforas visuais mais complexas, e até

mesmo as mais singelas, poderiam ser identificadas e estudadas mais a fundo em outros trabalhos, já que nessa pesquisa apenas pincelamos brevemente sobre o assunto.

E quanto ao objeto da pesquisa – o curta-metragem *Dia & Noite*, percebemos em sua análise, os diversos tipos de implicações de metáforas que compõem a obra de acordo com a abordagem dos autores do tema e do próprio diretor Teddy Newton. A escolha deste curta-metragem como objeto da pesquisa foi de suma importância, pois além de apresentar as metáforas de personificação e metáforas orientacionais descritas por Lakoff e Johnson, o filme apresenta metáforas nos planos e ângulos de câmera, na mensagem fílmica, nos efeitos sonoros, e principalmente na construção do curta-metragem; a ideia do diretor de colocar que os cenários dos personagens refletissem experiências e sentimentos pelos quais eles passavam, foi um artifício extremamente metafórico e que contribuiu bastante para a temática dessa pesquisa. Além disso, a análise precedente do curta-metragem foi de grande auxílio na elaboração das questões que iriam compor o questionário e grupo focal com as crianças e adultos.

Com o estudo de recepção proposto para este projeto, uma novidade para o pesquisador e devidamente aprovado pelo Comitê de Ética e Pesquisa, foi analisado os dados dos questionários e o grupo focal com intuito de avaliar a percepção e a interpretação de metáforas pelos adultos e crianças, tendo como base o curta-metragem e também o objeto da pesquisa *Dia & Noite*. Antes do estudo de recepção propriamente dito, questionávamos sobre a percepção e representação metafórica das crianças perante os filmes animados. E como uma surpresa para o pesquisador, e bem diferente da metáfora como elemento da linguística, em que a criança interpreta tudo literalmente e só a partir dos 10 anos começa a compreender a metáfora, podemos então constatar nessa pesquisa, que as crianças de 06 a 10 anos conseguem perceber e interpretar algumas das metáforas presentes no curta-metragem.

Com o grupo de crianças concluímos as seguintes bases, de acordo com as perguntas propostas no questionário e no grupo focal:

- O curta-metragem *Dia & Noite* era inédito para a grande maioria das crianças.
- As crianças categorizaram os personagens com características humanas, portanto associaram os personagens ao antropomorfismo e a metáfora de personificação.
- Dos elementos apresentados no questionário (Nuvens escuras quando *Dia* acorda, Ovelhas pulando o cercado em *Noite*, A árvore sendo derrubada), foi muito pouco o percentual de crianças que entendeu o sentido metafórico de cada um destes elementos, respectivamente 0%, 7%, 30%.

- Por outro lado, 70% das crianças entenderam o sentido metafórico do elemento (A luz que acende na casa), descrevendo que o personagem teve uma ideia. Observa-se que o elemento trata-se de uma metáfora visual comumente utilizada nos desenhos animados em que as crianças podem estar familiarizadas.
- Sobre a mensagem fílmica, a segunda questão e especificamente o elemento “a mensagem do radialista”, foram poucas as crianças (na faixa de 35%) que realmente interpretaram a metáfora como mensagem fílmica.
- Na quarta questão mesmo que com algumas respostas sutis e simples, algumas condizentes aos personagens, e outras abordando temas e situações presentes no curta-metragem, todas as crianças deram sua visão sobre a narrativa fílmica. Mesmo que nem todas elas interpretaram a metáfora como mensagem fílmica, percebe-se que a animação pode ser um excelente instrumento para ser utilizado no processo educacional, pois além de divertir os pequenos, proporciona discussões e debates interessantes entre eles, enriquecendo o desenvolvimento infantil.
- Das imagens apresentadas no grupo focal pode-se constatar, reforçando a afirmação, que nem todas as crianças compreendem as metáforas presentes nas imagens. Mas por outro lado, as crianças foram bem receptivas e comunicativas ao debate proposto pelo grupo.
- E por fim, a popularidade que o estúdio da *Pixar* tem com o público infantil, é extremamente relevante, tendo este grupo de crianças como parâmetro. E mais que a notoriedade do estúdio, são as obras produzidas por ele, filmes e personagens que são facilmente assimilados pelas crianças, habitando o imaginário infantil e tornando-se referências na formação delas.

Enquanto no grupo de adultos, foi possível estabelecer as seguintes considerações, com ênfase nas respostas obtidas no questionário e grupo focal:

- O curta-metragem *Dia & Noite* também era inédito para a grande maioria dos participantes.
- Diferente das crianças, os adultos interpretaram a mensagem fílmica e conseqüentemente a metáfora presente nela, cada um a sua maneira e de acordo com sua vivência e experiência de vida.

- Os adultos confirmam que os personagens Dia e Noite são representativos dos seres humanos, apresentando características, sentimentos, emoções, comportamentos, personalidade, ações, conflitos, pensamentos, costumes e referências tipicamente humanas. Portanto, a metáfora de personificação é percebida através do antropomorfismo dos personagens.
- A caracterização humana que os personagens receberam, além de condizer com a metáfora de personificação, também enquadra com a experiência pessoal de cada um dos participantes. O que demonstra que assim como a percepção e entendimento da metáfora como elemento de linguística, a metáfora cinematográfica, também está diretamente relacionada a bagagem e vivência de cada um.
- Mesmo nesse grupo singelo de participantes, foi possível identificar o preconceito de generalizar o cinema de animação como produto exclusivamente do público infantil.
- A grande maioria dos participantes (94%) acredita que o estúdio da *Pixar*, veicula mensagens com o curta-metragem Dia & Noite; dentre elas, mensagens de: diferenças, respeito pelo diferente, promoção da paz, respeito à natureza, conflito e harmonia, complementação, anti-intolerância, vencer o medo, aceitar o novo, diferenças culturais, e as divergências que podem surgir no nosso caminho.
- Diferente das crianças, apenas uma média de 60% dos participantes estavam familiarizados com as produções do estúdio da *Pixar* e responderam que estas obras são veiculadoras de mensagens. O filme *Toy Story* foi mais lembrado pelos participantes, e as principais mensagens que ele veicula são: importância da amizade e dos amigos, superação, medo da substituição pelo novo e a descoberta da sua própria personalidade.
- Mesmo os adultos, identificando e interpretando as metáforas presentes no curta-metragem, em momento algum, tanto no questionário quanto no grupo focal realizado com a turma de estudantes da disciplina Analogias e Metáforas nas Artes, citaram algum tipo de metáfora ilustrados pelos autores Lakoff e Johnson: metáforas de personificação, metáforas orientacionais e metáforas estruturais.

Com a análise dos dados no estudo de recepção com as crianças e adultos, podemos então sanar os primeiros questionamentos dessa pesquisa a respeito da utilização de metáforas no cinema de animação. A percepção metafórica na arte da animação pôde ser observada pelos diversos públicos. Sendo que em algumas das representações metafóricas ficaram perceptivas exclusivamente aos adultos, já que a percepção da metáfora está diretamente correlacionada à experiência de vida. Sendo assim, afirmamos que o cinema de animação é uma técnica cinematográfica voltada para todos os públicos e a metáforas é utilizada no intuito de repassar algo aos seus espectadores.

E com o estudo de recepção averiguamos que as crianças também podem perceber e interpretar alguma das metáforas presentes nos filmes animados. Portanto, houve a necessidade da mudança do título da pesquisa, já que o anterior – “Cinema de Animação: Filmes para Crianças e Metáforas para Adultos”, baseado na hipótese inicial do trabalho não condizia com o fato que foi constatado. Sendo assim, o novo título proposto – “Cinema de Animação: Filmes e Metáforas para Crianças e Adultos”, além de enquadrar com as constatações averiguadas na pesquisa, foi aprovado pela banca examinadora durante a defesa da dissertação e solicitado a mudança na secretaria do Programa de Pós-Graduação da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais.

E se a pesquisa “Cinema de Animação: Filmes e Metáforas para Crianças e Adultos” tinha o intuito de contribuir com o rompimento deste preconceito cultural, tentamos ao máximo demonstrar as origens dessa situação que rege o cinema de animação e principalmente alguns dos presumíveis recursos para abolir essa classificação que degride essa arte, incluindo o próprio estudo da metáfora, que pode ser um dos elementos que enriquece o cinema de animação. Contudo, observamos que ainda existe um preconceito que coloca o cinema de animação como “coisa de criança”. Por isso mesmo houve um prolongamento na discussão sobre essa situação com informações, opiniões e afirmações de teóricos e profissionais sobre o tema. E mesmo que se trate de um preconceito cultural, como foi levantado por muitos, é preciso modificar essa circunstância. E antecipo que a mudança nessa condição só poderá ser possível demonstrando as riquezas e novidades que essa arte propõe a seus espectadores, seja através dos estudos acadêmicos que possam associar a animação a outras artes, ou com os próprios filmes que além de conquistar o público infantil, abarcam atrativos para divertir os adultos e os fazem associar a narrativa fílmica com contextos pessoais ou com a realidade social e cultural que eles vivem.

É importante ressaltar que a pesquisa buscou diversas referências bibliográficas que abordassem especificamente o tema “metáforas no cinema de animação”. Porém, são escassos

os livros que trabalham com a animação como técnica e o processo de produção animado, os que associam essa arte a outros contextos são quase inexistentes, por isso foi necessário a busca de informações relevantes nos extras dos DVD's e *bluray's* de filmes animados. Todavia, essa busca poderia ser mais abrangente, exemplificando outros filmes e até mesmo ampliando o recorte definido na pesquisa. Por isso, deixo a sugestão de um estudo ainda mais amplo sobre a temática, abordando outros exemplos fílmicos e de estúdios de animação, incluindo os de animação japonesa. Almejo plenamente que essa pesquisa seja apenas o pontapé inicial para essa temática que pode desenvolver mais ramos e frutos produtivos e saborosos.

Sobre o estudo de recepção realizado, mesmo sendo uma novidade e uma experiência distinta para o pesquisador, ele apresentou um déficit antes mesmo da sua realização: acredito e admito que faltou uma melhor definição dos termos: percepção, representação e interpretação, e de que forma esses termos poderiam ser aplicados aos participantes adultos e crianças. Tal desprovimento pode ser abordado com maior aprofundamento em futuras pesquisas que posam dar continuidade sobre o tema.

E se uma das hipóteses da pesquisa era avaliar a utilização de metáfora no cinema de animação como um possível subsídio para a indústria cinematográfica atrair os públicos diversos, pode-se dizer que ela atingiu o objetivo proposto. A metáfora pode ser um elemento que além de enriquecer as obras da arte da animação, ela também pode ser um atrativo a mais para seus públicos. E se sua percepção está diretamente condicionada à vivência, os estúdios devem trabalhar com os elementos metafóricos direcionando o entendimento e a compreensão, tanto para as crianças quanto para os adultos. E semelhante ao questionamento de Moura (2012) “Qual é o limite para o uso cotidiano da metáfora?”, me pergunto sobre esse limite do uso da metáfora no cinema de animação. Será que existe realmente um limite para seu uso nessa arte?

E sobre o estúdio da *Pixar*, pode-se perceber que no estudo de recepção realizado, tanto nas crianças quanto nos adultos, que os longas-metragens da *Pixar* são muito mais conhecidos que os curtas-metragens, mesmo o estúdio lançando a cada 06 meses um curta-metragem diferente. Contudo, observa-se que as obras do estúdio *Pixar*, além de divertidas e envolventes, são extremamente marcantes para seus públicos. E como Bill Capodagli e Lynn Jackson afirmaram as histórias construídas por eles, “continuarão a ser passadas das crianças para os adultos e dos adultos para as crianças pelas futuras gerações” (CAPODAGLI & JACKSON, 2010, p.11).

E mais que apenas um estúdio que produz obras animadas, o cinema de animação é esta ferramenta que se transforma ao longo dos anos, realizando os desejos e vontades de seus diretores e produtores, possibilitando a utilização de diversos elementos (incluindo a metáfora) para a criação de obras pertencentes a todos os gêneros cinematográficos. O cinema de animação desde as primeiras décadas do século XX, sempre encantou seus diversos públicos gerando grandes receitas. E como a afirmação de Jean Cocteau, tão presente nessa pesquisa, se “a animação é a arte das artes, mas que ainda resta descobri-la”, só é preciso fazer como o pequeno robô Wall*E, abandonarmos a nossa programação direcionada ao preconceito cultural sobre o tema, e embarcarmos na descoberta de todas as possibilidades que a arte da animação propõe aos seus aventureiros e viajantes.

7. Referências Bibliográficas

- ABACATU, Jackson. *Entrevista*. In: LEITE, Sávio. *Subversivos: O Desenvolvimento do Cinema de Animação em Minas Gerais*. Belo Horizonte: Favela é Isso Aí, 2013. p. 228-240.
- ABBAGNANO, Nicola. *Dicionário de Filosofia*. São Paulo. Ed. Martins Fontes, 1999. In: NAGEM, Ronaldo. L., CARVALHAES, Dulcinéia. O. & DIAS, Jully. A. Y. *Uma proposta de metodologia de ensino com analogia*. Revista Portuguesa de Educação, v.14, n. 1, p. 197-213, 2001. Disponível < <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=37414109>> Acesso em 16 de maio de 2014.
- ANACLETO, Marco. *Entrevista*. In: LEITE, Sávio. *Subversivos: O Desenvolvimento do Cinema de Animação em Minas Gerais*. Belo Horizonte: Favela é Isso Aí, 2013. p. 302-315.
- ARISTÓTELES. *Poética*. Tradução: SOUZA, E. de. Porto Alegre: Globo, 1996.
- AUGUSTO, Maria. F. *A Montagem Cinematográfica e a Lógica das Imagens*. São Paulo: Annablume; Belo Horizontes: FUMEC, 2004.
- BAZIN, André. *Orson Welles: Precedido de “Welles e Bazin”, de François Truffaut, e seguido de por “ Conversas com Orson Welles”*. Tradução: TELLES, André. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.
- BENDAZZI, Giannalberto. *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*. Translated by Anna Tarabozetti-Segre. London: Indiana University Press. 2009.
- BERGAN, Ronald. *Guia Ilustrado Zahar: Cinema*. Tradução Carolina Alfaro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2009.
- CAPODAGLI, Bill e JACKSON, Lynn. *Nos Bastidores da Pixar: Lições do playground corporativo mais criativo do mundo*. São Paulo: Saraiva, 2010.
- CARRASCO, Ney. *Syngkronos: A Formação da Poética Musical do Cinema*. São Paulo: Via Lettera, 2003.
- CARRIÈRE, Jean-Claude. *A Linguagem Secreta do Cinema*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira S.A., 2006.
- CARVALHO, Juliana. *Trabalhando com quadrinhos em sala de aula*. 2009. Disponível < <http://www.educacaopublica.rj.gov.br/suavoz/0116.html> > Acesso em 20 de fevereiro de 2014.
- CHAUÍ, Marilena. *Introdução à História da Filosofia*. São Paulo: Cia dos Letras, 1999.
- COELHO, Cesar. *Entrevista*. In: LEITE, Sávio. *Subversivos: O Desenvolvimento do Cinema de Animação em Minas Gerais*. Belo Horizonte: Favela é Isso Aí, 2013. p. 170-184.
- COSTA, Antonio. *Compreender Cinema*. São Paulo: Globo, 2003.

D'ELIA, C. Animação, Técnica e Expressão. FALCÃO, Antônio Rebouças, *et.al. Coletânea Lições com Cinema: Animação*. São Paulo: FDE, Diretoria de Projetos Especiais, 1996. p. 177-199.

DENIS, Sébastien. *O Cinema de Animação*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010.

FALCÃO, Antônio Rebouças, *et.al. Coletânea Lições com Cinema: Animação*. São Paulo: FDE, Diretoria de Projetos Especiais, 1996.

FERREIRA, Luciana. B., *A narrativa cinematográfica alegórica simbólica no cinema de animação*. 2007. 216 f. Dissertação (Mestrado em Programa de Pós-Graduação em Criação e Crítica da Imagem em Movimento) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2007.

FILHO, Jurandir. *Entenda por que “Continue a Nadar” é o “Hakuna Matata” dos anos 2000*. 2013. Disponível < <http://cinemacomrapadura.com.br/colunas/acme/288817/entenda-por-que-o-continue-a-nadar-e-o-hakuna-matata-dos-anos-2000/> > Acesso em 18 de fevereiro de 2014.

FILMUS, Daniel (Org.). *El Cine de Animación*. Argentina: Hoyts General Cinema Telecom Argentina, 2004.

FOSSATTI, Carolina. *Cinema de Animação: Um diálogo ético no mundo encantado das histórias infantis*. Porto Alegre: Sulina, 2011.

FURNISS, Maureen. *Art in Motion: Animation Aesthetics*. London: John Libbey & Co, 2008.

GABLER, Neal. *Walt Disney: O triunfo da Imaginação Americana*. Tradução de Ana Maria Mandin, New York, EUA. Novo Século, 2009.

GIBBS, R. W., Jr. (1994). *The Poetics of Mind*. Cambridge: Cambridge University Press. _____. (2002). *The Challenge of Cognitive Linguistics*. I Conference of Metaphor in Language and Thought. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. In: SARDINHA, Tony B. *Metáfora*. São Paulo: Parábola Editorial, 2007.

GINO, Maurício S. *A Expressão e Recepção do Pensamento Analógico/Metafórico por Meio da Animação Cinematográfica*. 2003. 152 f. Dissertação (Mestrado em Educação e Tecnológica) – Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais – CEFET-MG, Belo Horizonte, 2003.

GINO, Maurício S. *Entrevista*. In: LEITE, Sávio. *Subversivos: O Desenvolvimento do Cinema de Animação em Minas Gerais*. Belo Horizonte: Favela é Isso Aí, 2013. p. 351-374.

GRAÇA, Marina. *Entre o Olhar e o Gesto: Elementos para uma poética da imagem animada*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.

HALAS, John e MANVELL, Roger. *Técnica del Cine Animado. Versión española de Eduardo Duca y Juan Cobos*. Madrid: Taurus, 1963.

HOHLFELDT, Antonio. Prefácio. In: FOSSATTI, Carolina. *Cinema de Animação: Um diálogo ético no mundo encantado das histórias infantis*. Porto Alegre: Sulina, 2011. p. 7-8.

JULLIER, Laurent e MARIE, Michel. *Lendo as Imagens do Cinema*. São Paulo: Editora Senac, 2009.

LAKOFF, George e JOHNSON, Mark. *Metáforas da Vida Cotidiana*. Trad. Maria Sophia Zanotto e Vera Maluf. Campinas: Mercado de Letras, 2002.

LEITE, Sávio. *Subversivos: O Desenvolvimento do Cinema de Animação em Minas Gerais*. Belo Horizonte: Favela é Isso Aí, 2013.

LUCENA, Alberto. J. *Arte da animação*. Técnica e estética através da história. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2001.

MACEDO, Alessandra X. N, et.al. *Classificação Indicativa Guia Prático*. Brasília, 2012. Disponível < <http://portal.mj.gov.br/classificacao/data/Pages/MJ6BC270E8PTBRIE.htm> > Acesso em 10 de maio de 2014.

MACHADO, Arlindo. Prefácio. In: XAVIER, Ismail. *O Discurso Cinematográfico: A Opacidade e a transparência*. São Paulo: Paz e Terra, 2008. p. 5-7.

MAGALHÃES, Marcos. *Entrevista*. In: LEITE, Sávio. *Subversivos: O Desenvolvimento do Cinema de Animação em Minas Gerais*. Belo Horizonte: Favela é Isso Aí, 2013. p. 316-328.

MARTIN, Marcel. *A Linguagem Cinematográfica*. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MASCARELLOS, Fernando. *História do Cinema Mundial*. Campinas: Papirus, 2006.

MAURÍCIO, César. *Entrevista*. In: LEITE, Sávio. *Subversivos: O Desenvolvimento do Cinema de Animação em Minas Gerais*. Belo Horizonte: Favela é Isso Aí, 2013. p. 185-200.

MEDEIROS, Fábio H. N. *Cinema de Animação: Alvorada Fugidia (1º Ato – Quadro a Quadro)*. In: MEDEIROS, Fábio. H. N. e MORAES, Taiza. M. R. *Salve o Cinema II: Leitura da Linguagem Cinematográfica*. Joinville: Editora da Univille, 2011. p. 79-94.

MINAYO, Maria. (Org.). *Pesquisa Social: Teoria, método e criatividade*. Petrópolis: Editora Vozes, 2002.

MIRANDA, Carlos A. *Cinema de Animação: Artenova/ Arte Livre*. Editora Vozes: Petrópolis, RJ, 1971.

MITTEL, Jason. *Genre and Television: from Cop Shows to Cartoons in American Culture*. New York: Routledge, 2004.

MORAES, Taiza. M. R. *Aspectos da Linguagem do Cinema*. In: MEDEIROS, Fábio. H. N. e MORAES, Taiza. M. R. *Salve o Cinema II: Leitura da Linguagem Cinematográfica*. Joinville: Editora da Univille, 2011. p. 117-125.

MORENO, José. M. A., *El Cine y la Metáfora*. España: Editorial Renacimiento Iluminaciones, 2007.

MOURA, Heronides. *Vamos Pensar em Metáforas?*. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2012.

NAGEM, Ronaldo. L., CARVALHAES, Dulcinéia. O. & DIAS, Jully. A. Y. *Uma proposta de metodologia de ensino com analogia*. Revista Portuguesa de Educação, v.14, n. 1, p. 197-213, 2001. Disponível < <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=37414109>> Acesso em 16 de maio de 2014.

NAZARIO, Luiz. A Animação Norte-Americana. In: FALCÃO, Antônio Rebouças, et.al. *Coletânea Lições com Cinema: Animação*. São Paulo: FDE, Diretoria de Projetos Especiais, 1996. p. 36-61.

NEVES, Marta. *Entrevista*. In: LEITE, Sávio. *Subversivos: O Desenvolvimento do Cinema de Animação em Minas Gerais*. Belo Horizonte: Favela é Isso Aí, 2013. p. 336-350.

NESTERIUK, Sérgio. *Dramaturgia de série de animação*. São Paulo: ANIMATV, 2011.

NOVAIS, Marina. M. F. *Publicação on-line [mensagem pessoal]*. Mensagem recebida por felipedecastroramalho@hotmail.com em 18 de novembro de 2013.

NUNES, Jordão. H., *As metáforas nas ciências sociais*. São Paulo: Associação Editorial Humanitas; Goiânia: Editora UFG, 2005.

PALHARES, Maria A. *Entrevista*. In: LEITE, Sávio. *Subversivos: O Desenvolvimento do Cinema de Animação em Minas Gerais*. Belo Horizonte: Favela é Isso Aí, 2013. p. 329-335.

PEREIRA, Paulo A. *Imagens do Movimento: Introduzindo ao Cinema*. Petrópolis: Editora Vozes, 1981.

PESKE, Nancy e WEST, Beverly. *Cinematerapia para a alma: Guia de filmes para todos os momentos da vida*. Tradução Marcos Malvezzi Leal. Campinas, SP: Verus Editora, 2005.

PINNA, Daniel. *Publicação on-line [mensagem pessoal]*. Mensagem recebida por felipedecastroramalho@hotmail.com em 29 de novembro de 2012.

PLATÃO. *A República*. São Paulo: Editora Nova Cultura, 1997.

PLAZA, Julio. *Tradução Intersemiótica*. São Paulo. Editora Perspectiva, 2003.

PRETA, Leonardo C. *Entrevista*. In: LEITE, Sávio. *Subversivos: O Desenvolvimento do Cinema de Animação em Minas Gerais*. Belo Horizonte: Favela é Isso Aí, 2013. p. 263-274.

PURESA, Adriane. *Entrevista*. In: LEITE, Sávio. *Subversivos: O Desenvolvimento do Cinema de Animação em Minas Gerais*. Belo Horizonte: Favela é Isso Aí, 2013. p. 125-146.

QUEIROZ, Aída. *Entrevista*. In: LEITE, Sávio. *Subversivos: O Desenvolvimento do Cinema de Animação em Minas Gerais*. Belo Horizonte: Favela é Isso Aí, 2013. p. 147-168.

RENATO, André. *A Imagem Metafórica no Cinema*. 2006. Disponível <[http://sombra-
eletricas.blogspot.com.br/2006/09/imagem-metafrica-no-cinema.html](http://sombra-
eletricas.blogspot.com.br/2006/09/imagem-metafrica-no-cinema.html)> Acesso em 21 de novembro de 2013.

REVILLA, Federico. *O Dicionário de iconografia y Simbologia*. Madrid: Ed. Cátedra, 1995. In: MORENO, José. M. A., *El Cine y la Metáfora*. España: Editorial Renacimiento Iluminaciones, 2007.

REZENDE, Magda. *Entrevista*. In: LEITE, Sávio. *Subversivos: O Desenvolvimento do Cinema de Animação em Minas Gerais*. Belo Horizonte: Favela é Isso Aí, 2013. p. 275-301.

RIBEIRO, José A. *Entrevista*. In: LEITE, Sávio. *Subversivos: O Desenvolvimento do Cinema de Animação em Minas Gerais*. Belo Horizonte: Favela é Isso Aí, 2013. p. 241-261.

RODRIGUES, Chris. *O Cinema e a Produção*. Rio de Janeiro: Lamparina, 2007.

RODRIGUES, Maria. *O Filme de Ficção na Construção do Conhecimento Histórico*. 2005. 264 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Educação, Supervisão Pedagógica em Ensino da História) – Instituto de Educação e Psicologia, Universidade do Minho, Braga, 2005.

SARDINHA, Tony B. *Metáfora*. São Paulo: Parábola Editorial, 2007.

SOLOMON, Charles. *The history of animation: Enchanted Drawings*. New York: Wings Books, 1994.

SURRELL, Jason. *Os Segredos dos Roteiros da Disney*. São Paulo: Panda Books, 2009.

TASSARA, Marcello. G. Prefácio. In: LUCENA, Alberto. J. *Arte da animação*. Técnica e estética através da história. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2001.

VANOYE, Francis e GOLIOT-LÉTÉ, Anne. *Ensaio sobre a Análise Fílmica*. Campinas: Papyrus, 2012.

VELARDE, Robert. *A Fábrica de Sonhos da Pixar: Os ensinamentos dos desenhos que encantam adultos e crianças*. São Paulo: Universo dos Livros, 2011.

XAVIER, Ismail. *O Discurso Cinematográfico: A Opacidade e a transparência*. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

ZANOTTO, Maria. S; MOURA, Heronildes. M. M; VEREZA, Solange. C; e NARDI, Maria. I. Apresentação à Edição Brasileira. In: LAKOFF, George e JOHNSON, Mark. *Metáforas da Vida Cotidiana*. Trad. Maria Sophia Zanotto e Vera Maluf. Campinas: Mercado de Letras, 2002. p. 9-37.

8. Filmografia

101 DÁLMATAS. Direção de Clyde Geronimi, Wolfgang Reitherman, Hamilton Luske. Estados Unidos, 1961. 79 minutos. Título Original: *One Hundred and One Dalmatians*.

A GREVE. Direção de Sergei M. Eisenstein. União Soviética, 1925. 82 minutos. Título Original: *Stachka*.

BASTARDOS INGLÓRIOS. Direção de Quentin Tarantino. Estados Unidos, 2009. 153 minutos. Título Original: *Inglourious Basterds*.

BRANCA DE NEVE E OS SETE ANÕES. Direção de Larry Morey, Wilfred Jackson, Ben Sharpsteen, Perce Pearce, David Hand, William Cottrell. Estados Unidos, 1937. 83 minutos. Título Original: *Snow White and the Seven Dwarfs*.

CIDADÃO KANE. Direção de Orson Welles. Estados Unidos, 1941. 119 minutos. Título Original: *Citizen Kane*.

DIA & NOITE. Direção de Teddy Newton. Estados Unidos, 2010. 6 minutos. Título Original: *Day & Night*.

ELDORADO. Direção de Marcel L'Herbier. França, 1921. 98 minutos. Título Original: *El Dorado*.

FORREST GUMP, O CONTADOR DE HISTÓRIAS. Direção de Robert Zemeckis. Estados Unidos, 1994. 142 minutos. Título Original: *Forrest Gump*.

GERTIE THE DINOSAUR. Direção de Winsor McCay. Estados Unidos, 1914. 12 minutos.

HOMEM-ARANHA. Direção de Sam Raimi. Estados Unidos, 2002. 121 minutos. Título Original *Spider-Man*.

HOW A MOSQUITO OPERATES (THE STORY OF A MOSQUITO). Direção de Winsor McCay. Estados Unidos, 1912. 6 minutos.

HUMOROUS PHASES OF FUNNY FACES. Direção de James Stuart Blackton. Estados Unidos, 1906. 3 minutos.

MULAN. Direção de Tony Bancroft e Barry Cook. Estados Unidos, 1998. 90 minutos.

O GABINETE DO DR. CALIGARI. Direção de Robert Wiene. Alemanha, 1920. Título Original: *Das Cabinet des Dr. Caligari*.

O GIGANTE DE FERRO. Direção de Brad Bird. Estados Unidos, 1999. Título Original: *The Iron Giant*.

O NASCIMENTO DE UMA NAÇÃO. Direção de D. W. Griffith. Estados Unidos, 1915. 190 minutos. Título Original: *The Birth of a Nation*.

O REI LEÃO. Direção Roger Allers e Rob Minkoff. Estados Unidos, 1994. 89 minutos.
Título Original: *The Lion King*.

PINÓQUIO. Direção de Hamilton Luske e Ben Sharpsteen. Estados Unidos, 1940. 89 minutos.
Título Original: *Pinocchio*.

PARCIALMENTE NUBLADO. Direção de Peter Sohn. Estados Unidos, 2009. 6 minutos.
Título Original: *Partly Cloudy*.

PRESTO. Direção de Doug Sweetland. Estados Unidos, 2008. 6 minutos.

PROCURANDO NEMO. Direção de Andrew Stanton. Estados Unidos, 2003. 100 minutos.
Título Original: *Finding Nemo*.

WALL*E. Direção de Andrew Stanton. Estados Unidos, 2008. 98 minutos.

TOY STORY, UM MUNDO DE AVENTURAS. Direção de John Lasseter. Estados Unidos, 1995. 80 minutos.
Título Original: *Toy Story*.

TOY STORY 3. Direção de Lee Unkrich. Estados Unidos, 2010. 103 minutos.

9. APÊNDICES

APÊNDICE A – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Adultos)

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Convidamos o (a) Sr (a) para participar da Pesquisa “Cinema de Animação: Filmes para Crianças e Metáforas para Adultos”, sob a responsabilidade do pesquisador Felipe de Castro Ramalho, que pretende investigar a utilização de metáforas no cinema de animação e suas representações e percepções pelos seus diversos públicos. Sua participação é voluntária e se dará por meio de um questionário e/ou o grupo focal, após a exibição do curta-metragem animado *Dia & Noite (Day & Night, 2010)* da *Pixar Animation*. A participação nesse estudo de recepção pode causar ao participante um possível cansaço ou desconforto durante a aplicação do questionário ou certo constrangimento por expor informações de cunho pessoal. Em função disso, o Sr (a) poderá desistir de continuar participando mesmo após a assinatura deste termo, tendo o direito e a liberdade de retirar seu consentimento em qualquer fase da pesquisa, seja antes ou depois da coleta dos dados, independente do motivo e sem nenhum prejuízo a sua pessoa. O (a) Sr (a) não terá nenhuma despesa e também não receberá nenhuma remuneração. Os resultados da pesquisa serão analisados e publicados, mas sua identidade não será divulgada, sendo guardada em sigilo. Todos os dados coletados nesta pesquisa (gravações de vozes, questionários), ficarão guardados em (pastas de arquivo e computador pessoal), sob a responsabilidade do pesquisador, no endereço (Rua Itarana, 50 - Bairro: Caiçara - BH/MG – CEP: 30775-180), pelo período de 5 anos. Para qualquer outra informação, o (a) Sr (a) poderá entrar em contato com o Programa de Pós-Graduação da Escola de Belas Artes da UFMG no endereço de e-mail colposartes@eba.ufmg.br, pelo telefone (31) 3409-5260. O pesquisador no endereço de e-mail felipedecastroramalho@hotmail.com, pelo telefone (31) 8854-6327. E apenas em caso de dúvida de ordem ética poderá entrar em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa - COEP, Av. Antônio Carlos, 6627 – Unidade Administrativa II – 2º andar – Sala 2005 – Campus Pampulha – Belo Horizonte/MG – CEP: 31270-901, telefone (31) 3409-4592.

Eu, _____, fui informado sobre o que o pesquisador quer fazer e porque precisa da minha colaboração, e entendi a explicação. Por isso, eu concordo em participar do projeto, sabendo que não serei remunerado e que posso desistir de participar a qualquer momento. Este documento é emitido em duas vias que serão ambas assinadas por mim e pelo pesquisador, ficando uma via com cada um de nós.

Assinatura do Participante

Data: ____/____/____

Assinatura do Pesquisador Responsável

Assinatura do Coordenador da Pesquisa

APÊNDICE B – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (PARA OS PAIS E RESPONSÁVEIS PELAS CRIANÇAS)

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Seu (sua) filho (a) está sendo convidado (a) para participar da Pesquisa “Cinema de Animação: Filmes para Crianças e Metáforas para Adultos”, sob a responsabilidade do pesquisador Felipe de Castro Ramalho, que pretende investigar a utilização de metáforas no cinema de animação e suas representações e percepções pelos seus diversos públicos. A participação da criança é voluntária e se dará por meio de questionário e grupo focal com registro de imagem e som, após a exibição do curta-metragem animado *Dia & Noite (Day & Night, 2010)* da *Pixar Animation*, na própria escola. A participação nesse estudo de recepção pode causar ao participante um possível cansaço ou desconforto durante a aplicação do questionário ou certo constrangimento por expor informações de cunho pessoal. Em função disso, o Sr (a) ou o participante poderão desistir de continuar participando mesmo após a assinatura deste termo, tendo o direito e a liberdade de retirar seu consentimento em qualquer fase da pesquisa, seja antes ou depois da coleta dos dados, independente do motivo e sem nenhum prejuízo a sua pessoa. As crianças serão informadas verbalmente sobre sua participação na pesquisa e todo o processo referente a ela. O Sr (a) não terá nenhuma despesa e também não receberá nenhuma remuneração. Os resultados da pesquisa serão analisados e publicados, mas a identidade do participante não será divulgada, sendo guardada em sigilo. Todos os dados coletados nesta pesquisa (gravações de vozes, questionários), ficarão guardados em (pastas de arquivo e computador pessoal), sob a responsabilidade do pesquisador, no endereço (Rua Itarana, 50 - Bairro: Caiçara - BH/MG – CEP: 30775-180), pelo período de 5 anos. Para qualquer outra informação, o (a) Sr (a) poderá entrar em contato com o Programa de Pós-Graduação da Escola de Belas Artes da UFMG no endereço de e-mail colposartes@eba.ufmg.br, pelo telefone (31) 3409-5260. O pesquisador no endereço de e-mail felipedecastroramalho@hotmail.com, pelo telefone (31) 8854-6327. E apenas em caso de dúvida de ordem ética poderá entrar em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa - COEP, Av. Antônio Carlos, 6627 – Unidade Administrativa II – 2º andar – Sala 2005 – Campus Pampulha – Belo Horizonte/MG – CEP: 31270-901, telefone (31) 3409-4592.

Eu, _____,
responsável legal de, _____, fui informado sobre o que o pesquisador quer fazer e porque precisa da colaboração do meu (minha) filho (a), e entendi a explicação. Por isso, eu concordo com a participação de meu (minha) filho (a) no projeto, sabendo que não vou ganhar nada e que posso retirar a criança quando quiser. Este documento é emitido em duas vias que serão ambas assinadas por mim e pelo pesquisador, ficando uma via com cada um de nós.

Assinatura do Responsável pela Criança

Data: ____/____/____

Assinatura do Pesquisador Responsável

Assinatura do Coordenador da Pesquisa

APÊNDICE C – Termo de Assentimento (Crianças)

TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Convidamos você, após autorização dos seus pais para participar como voluntário (a) da pesquisa: “Cinema de Animação: Filmes para Crianças e Metáforas para Adultos”. Esta pesquisa é da responsabilidade do pesquisador Felipe de Castro Ramalho, Telefone: (31) 88546327, e-mail: felipedecastroramalho@hotmail.com e está sob a orientação de: Maurício Silva Gino, Telefone: (31) 99509945, e-mail: mauriciogino@globo.com.

Este documento se chama Termo de Assentimento e pode conter algumas palavras que você não entenda. Se tiver alguma dúvida, pode perguntar à pessoa a quem está lhe entrevistando, para compreender tudo o que vai acontecer. O termo será lido oralmente para os participantes, com os esclarecimentos sendo dados presencialmente. Você não terá nenhum custo, nem receberá qualquer vantagem financeira. Você será esclarecido (a) sobre qualquer aspecto que desejar e estará livre para participar ou recusar-se. Após ler as informações a seguir, caso aceite participar do estudo, assine ao final deste documento, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável. Caso não aceite participar, não haverá nenhum problema se desistir, é um direito seu. Para participar deste estudo, o responsável por você deverá autorizar e assinar um Termo de Consentimento, podendo retirar esse consentimento ou interromper a sua participação a qualquer momento.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

Queremos investigar a utilização de metáforas no cinema de animação e suas representações e percepções pelos seus diversos públicos. A participação das crianças se dará por meio de entrevista, resposta de questionário e grupo focal, após a exibição do curta-metragem animado *Day & Noite (Day & Night, 2010)* da *Pixar Animation*, na própria escola. A participação nessa pesquisa e os materiais utilizados não representará qualquer risco para as crianças.

Ninguém saberá que você está participando da pesquisa, não falaremos a outras pessoas, nem daremos a estranhos as informações que você nos fornecer. Os resultados da pesquisa serão publicados apenas em eventos ou publicações científica, mas sem identificar as crianças que participaram da pesquisa. Todos os dados coletados nesta pesquisa (gravações de vozes, entrevistas, questionários), ficarão guardados em (pastas de arquivo e computador pessoal), sob a responsabilidade do pesquisador, no endereço (Rua Itarana, 50 - Bairro: Caiçara - BH/MG – CEP: 30775-180), pelo período de 5 anos. Nem você e nem seus pais pagarão nada para você participar desta pesquisa. Este documento passou pela aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa - COEP, Av. Antônio Carlos, 6627 – Unidade Administrativa II – 2º andar – Sala 2005 – Campus Pampulha – Belo Horizonte/MG – CEP: 31270-901, telefone (31) 3409-4592.

Assinatura do Pesquisador Responsável

Data: ____/____/____

ASSENTIMENTO DO MENOR DE IDADE EM PARTICIPAR COMO VOLUNTÁRIO

Eu, _____,
abaixo assinado, concordo em participar do estudo “Cinema de Animação: Filmes para Crianças e Metáforas para Adultos”, como voluntário (a). Fui informado (a) e esclarecido (a) pelo pesquisador sobre a pesquisa e como vai ser a minha participação. Foi-me garantido que posso desistir de participar a qualquer momento, sem que eu ou meus pais precisemos pagar nada.

Assinatura do (da) menor

Presenciamos a solicitação de assentimento, esclarecimentos sobre a pesquisa e aceite do /a voluntário/a em participar. 02 testemunhas (não ligadas à equipe de pesquisadores):

Nome:	Nome:
Assinatura:	Assinatura:

APÊNDICE D – QUESTIONÁRIO SUBMETIDO ÀS CRIANÇAS

Em que série você está?	Você é: Menino () Menina ()
Qual a sua escola?	Quantos anos você tem?

1) Você já assistiu a esse filme antes?

() Sim

() Não

2) O filme fala sobre o quê?

3) Dê uma explicação para cada elemento ou cena do filme:

Elementos ou Cenas	Significado
Personagem Dia	
Personagem Noite	
Nuvens escuras quando Dia acorda	
Ovelhas pulando o cercado em Noite	

A árvore sendo derrubada	
A luz que acende na casa	
A mensagem do radialista	

4) Conte com suas palavras o que você entendeu do filme.

5) Qual momento do filme você mais gostou ou chamou sua atenção?

APÊNDICE E – Questionário Submetido aos Adultos

Este questionário é parte da pesquisa de mestrado de Felipe de Castro Ramalho, em andamento na UFMG, que tem como objetivo investigar a utilização de metáforas no cinema de animação e suas representações e percepções pelos diversos públicos. Desde já, agradeço por sua valiosa colaboração.

Dados pessoais (não é necessário se identificar):

Profissão:	Sexo:
Escolaridade/ formação:	Idade:

1) Você já havia assistido a este filme anteriormente?

Não, nunca uma vez duas vezes três vezes ou mais

2) Em poucas palavras, diga sobre o quê o filme fala.

3) Os personagens Dia e Noite podem ser considerados representativos de seres humanos?

Não Sim

Justifique sua resposta

4) Descreva nas colunas abaixo possíveis características apresentadas pelos personagens Dia e Noite.

DIA	NOITE

5) Dentre as características dos personagens citadas na questão anterior, descreva a que mais chama atenção. Justifique a escolha.

--

6) Você acredita que o filme Dia & Noite foi feito para alguma faixa etária específica?

Não Sim

Justifique sua resposta

--

7) Algum momento do curta-metragem pode ser associado a situações já vivenciadas por você?

Não Sim

Justifique sua resposta

8) Você acredita que a *Pixar*, estúdio responsável pelo filme, tenta veicular mensagens com seus filmes?

Não Sim

Justifique sua resposta

9) Você conhece outras produções da *Pixar* que também veiculam mensagens?

Não Sim

Em caso afirmativo, cite exemplos e os tipos de mensagens veiculadas pelo estúdio.