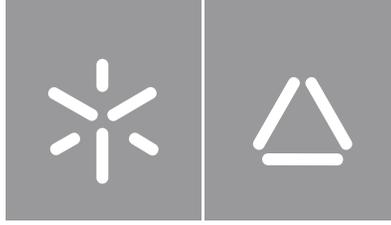


Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais

Helena Tofeti Nogueira

**Identities and representations in
movement: um estudo sobre o filme
de animação Coco**



Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais

Helena Tofeti Nogueira

**Identidades e representações em
movimento: um estudo sobre o filme
de animação Coco**

Dissertação de Mestrado
Mestrado em Comunicação, Arte e Cultura

Trabalho efetuado sob a orientação da
Professora Doutora Rita Ribeiro
Professora Doutora Isabel Moreira Macedo

DIREITOS DE AUTOR E CONDIÇÕES DE UTILIZAÇÃO DO TRABALHO POR TERCEIROS

Este é um trabalho académico que pode ser utilizado por terceiros desde que respeitadas as regras e boas práticas internacionalmente aceites, no que concerne aos direitos de autor e direitos conexos. Assim, o presente trabalho pode ser utilizado nos termos previstos na licença abaixo indicada.

Caso o utilizador necessite de permissão para poder fazer um uso do trabalho em condições não previstas no licenciamento indicado, deverá contactar o autor, através do RepositóriUM da Universidade do Minho.

Licença concedida aos utilizadores deste trabalho



Atribuição
CC BY

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

AGRADECIMENTOS

Todas as pessoas mais próximas de mim sabem o quão desafiador foi o processo de produção dessa dissertação, que durou muito mais do que o esperado e envolveu uma pandemia global, ansiedades, dúvidas, saudades e muito aprendizado. Dito isto, agradeço primeiramente às minhas orientadoras Prof. Rita Ribeiro e Prof. Isabel Macedo por toda a paciência e compartilhamento de ideias e por acreditarem nesta investigação até o fim.

Agradeço também ao Daniel Schiavoni, meu namorado e parceiro em todos os momentos dessa dissertação, por ter me apoiado, ouvido e ajudado em todas as fases deste longo processo, seja lendo os meus textos seja oferecendo suporte e motivação.

Agradeço também às minhas amigas-irmãs, Sabryna Esmeraldo e Elayne Esmeraldo, por me apoiarem, ajudarem e escutarem minhas reclamações, e por se fazerem presentes em tantos momentos dessa minha jornada acadêmica e da minha vida em Portugal.

Agradeço sempre à minha mãe, Beatriz Helena Cardoso Tofeti, por ter sempre me incentivado a estudar, ler e me dedicar academicamente, além de estar sempre pronta para oferecer seu suporte incondicional. E agradeço imensamente ao meu pai, Otávio Augusto de Moraes Nogueira, por ter sempre me cercado de livros e me ensinado a questionar e pensar criticamente, por mais que isso signifique que hoje ele tenha uma filha mais “respondona”.

Agradeço à minha Vó Bitz, por ter sido sempre minha maior incentivadora na escrita e por me mostrar que os livros abrem portas para os lugares mais remotos e para as ideias mais diversas.

Finalmente, agradeço aos amigos e colegas de mestrado Luan Santos, Rafaela Santana e Tais Morena pelo companheirismo e amizade tão importantes neste e em todos os momentos.

Este trabalho foi realizado no âmbito do projeto MigraMediaActs – Migrações, Média e Ativismos em Língua Portuguesa: Descolonizar Paisagens Mediáticas e Imaginar Futuros Alternativos (ref. ptdc/com-
css/3121/2021), financiado pela Fundação para a Ciência e Tecnologia (fct).



DECLARAÇÃO DE INTEGRIDADE

Declaro ter atuado com integridade na elaboração do presente trabalho académico e confirmo que não recorri à prática de plágio nem a qualquer forma de utilização indevida ou falsificação de informações ou resultados em nenhuma das etapas conducente à sua elaboração.

Mais declaro que conheço e que respeitei o Código de Conduta Ética da Universidade do Minho.

Universidade do Minho

___/___/___

Helena Tofeti Nogueira: _____

RESUMO

Com a expansão das ideias relacionadas ao consumo, aliadas à interconectividade, velocidade e intensificação dos fluxos migratórios advindos de novas tecnologias e do processo de globalização, uma das preocupações centrais do sujeito contemporâneo está em torno da ideia de identidade e, mais especificamente, da identidade cultural. Não é à toa o crescente número de obras e trabalhos de investigação nas áreas de comunicação, arte e cultura abordando a temática identitária. O cinema, estudado a partir das três áreas citadas, está presente em diversos desses trabalhos, dentro e fora da academia. Longa-metragens, curtas, ficção ou documentários, se fazem presentes em um amplo número de pesquisas relacionando a sétima arte com a questão da identidade. Porém, é bem menos extensa a lista envolvendo filmes de animação, um gênero capaz de alcançar públicos das mais diversas idades. Considerando o cinema de animação como uma importante ferramenta de representação social capaz de dialogar com o contexto em que foi produzido como mídia e expressão artística, esta dissertação buscou compreender como o filme de animação Disney-Pixar *Coco* (2017) dialoga com os desafios identitários contemporâneos. Para além disso, a partir da análise e interpretação do filme e da análise da recepção de *Coco* pelo público, através de comentários deixados no IMDB, discutimos o modo como o filme representa a identidade cultural mexicana. Foi possível concluir que *Coco* (2017) se afasta de representações hegemônicas negativas de mexicanidade e dialoga com acontecimentos e desafios identitários contemporâneos. Constatamos, também, que o filme de animação analisado abre portas para outras tentativas de desconstrução e questionamento dos modos de representação das identidades no cinema, podendo contribuir para introduzir novas perspectivas e narrativas identitárias ao senso comum.

Palavras-chave: Identidade, cultura, identidade cultural, cinema, animação, representação, Pixar, Disney.

ABSTRACT

With the expansion of ideas related to consumption, combined with the interconnectivity, speed and intensification of migratory flows resulting from new technologies and the globalization process, one of the central concerns of the contemporary subject is around the idea of identity and, more specifically, cultural identity. It's no wonder that a growing number of works and research projects in the fields of communication, art and culture are addressing the issue of identity. Cinema, studied from the three areas mentioned, is present in several of these works, both inside and outside academia. Feature films, shorts and documentaries are present in a large number of studies relating the seventh art to the issue of identity, but the list involving animated films, a genre capable of reaching audiences of all ages, is much shorter. Considering animated films as an important tool of social representation capable of dialoguing with the context in which it was produced as a media and artistic expression, this dissertation sought to understand how the Disney-Pixar animated film *Coco* (2017) dialogues with contemporary identity issues and how Mexican cultural identity is represented through the narrative construction of the animation. The chosen animation was analyzed and interpreted, as well as the film's reception by the public through comments left on IMDB. From the entire process of theoretical background, contextualization and analysis, it was possible to conclude that *Coco* (2017) positively represents Mexican cultural identity, moving away from negative hegemonic representations of Mexicanness and dialoguing with important contemporary identity issues. It was also possible to see that the animated film analyzed opens doors for other attempts at deconstruction and questioning in film productions that can serve to introduce new perspectives and identity narratives to common sense.

Keywords: Identity, culture, cultural identity, cinema, animation, representation, Pixar, Disney.

INDICE

Índice de figuras.....	x
Índice de tabelas	xiii
Introdução.....	14
Capítulo 1 – O conceito de identidade: reflexões sobre a contemporaneidade	19
1.1 Entre essência e construção	22
1.2 A identidade da alta modernidade - algumas questões	24
1.3 Identidade, cultura e representação	29
1.4 Multiculturalidade, multiculturalismo e outros conceitos relevantes.....	34
1.5 A infância na contemporaneidade - imagem e identidade	38
Capítulo 2 – Representação, comunicação e transformação	44
2.1 Representações sociais	45
2.2 Representação, comunicação e transformação	47
2.3 Representações: uma interpretação articulada	51
2.4 Representações e os meios de comunicação	55
Capítulo 3 – Cinema: a tela em que nos vemos.....	59
3.1 Cinema e realidade	60
3.2 Cinema e identidade.....	64
3.3 Cinema de animação - movimento, imaginação e transformação.....	68
3.4 Os primórdios da animação e a evolução da técnica	71
Capítulo 4 – O efeito Disney-Pixar	78
4.1 O legado Disney e o cinema de animação clássico.....	79
4.2 Arte, entretenimento ou discurso?.....	86
4.3 Animação e a narrativa clássica	93
4.4 As diferentes fases da Disney	102

4.5	Disney, Pixar e a animação atual	108
Capítulo 5 – Escolhas metodológicas		120
5.1	Questões de investigação e objetivos	121
5.2	Percurso metodológico.....	122
5.3	Análise temática dos comentários	129
Capítulo 6 – Coco: ressignificando fronteiras.....		136
6.1	Análise narrativa - <i>Coco</i>	141
1-	Apresentação e contexto	142
2.	Relação de Miguel com a música e o Ídolo	146
3.	Primeiro conflito familiar e revolta de Miguel	150
4.	Miguel é levado ao mundo dos mortos	152
5.	A fronteira e o segundo conflito familiar.....	153
6.	Miguel e Héctor vão em busca de Ernesto de la Cruz	155
7.	Apresentação musical de Miguel no concurso	158
8.	Encontro de Miguel com De La Cruz	160
9.	Retorno de Héctor e a Reviravolta	162
10.	Miguel e Héctor descobrem que são família	165
11.	Dante e Imelda resgatam Miguel e Héctor.....	167
12.	De la Cruz é desmascarado pelos Rivera.....	169
13.	Miguel retorna ao mundo dos vivos.....	171
14.	Epílogo: Um ano depois.....	173
6.2	A construção identitária de Miguel em <i>Coco</i> - A narrativa do eu	176
6.3	Representação da identidade cultural mexicana em <i>Coco</i>	180
6.4	Desconstruindo estratégias de representação do outro	186
1.	A estratégia da exclusão	186
2.	A estratégia da agência negativa	187

3.	A estratégia da homogeneidade	188
4.	A estratégia das conotações culturais negativas.....	188
5.	A estratégia dos estereótipos raciais negativos	190
6.5	Algumas conclusões	191
Capítulo 7 – Cinema, representação e recepção - análise dos comentários sobre <i>Coco</i>		193
7.1	Representação, representatividade e o espelho do cinema	195
7.2	A emoção como chave	199
7.3	<i>Coco</i> como uma ponte para a cultura mexicana.....	203
7.4	Referencial Pixar-Disney.....	208
7.5	Pontos de desconexão.....	211
7.6	Algumas conclusões	215
Considerações finais		218
	Limitações	222
	Pesquisas futuras.....	223
Referências Bibliográficas.....		225

ÍNDICE DE FIGURAS

Figuras 1 e 2: Día de Los Muertos no cemitério	143
Figura 3 e 4: As cenas do prólogo aparecem nas bandeirinhas decorativas de papel picado.....	144
Figura 5 e 6: Mamá Imelda do prólogo à oferenda.....	144
Figura 7: Altar da família Rivera.....	145
Figuras 8 e 9: À esquerda vemos a fotografia Mamá Coco criança ao colo da mãe e ao fundo da foto vemos o reflexo dela no presente. À direita vemos Miguel com Mamá como no presente, na primeira cena em que o protagonista aparece.....	145
Figuras 10 e 11: Helena “protege” Miguel da música.....	146
Figuras 12 e 13: Miguel admira a estátua de Ernesto De La Cruz.....	147
Figura 14 (montagem de 4 quadros): Miguel em seu esconderijo.....	148
Figura 15: Miguel refletido na tela durante a fala de Ernesto de la Cruz, enquanto a tela é refletida nos olhos do menino. Efeito de identificação e projeção da identidade.....	149
Figura 16 e 17: À esquerda, Miguel descobre o violão de Ernesto de la Cruz na foto de seu bisavô; à direita, Mamá Coco reconhece o violão do pai.....	150
Figura 18 (montagem de 6 quadros): Miguel conta à família sobre seu bisavô e sobre seu desejo de ser músico, mas a família desaprova seu sonho.....	151
Figuras 19 a 21: Da esquerda para a direita: Miguel fala com o retrato de Ernesto dela Cruz, as pétalas de cempasúchil se acendem quando Miguel toca, e um efeito de luz aparece ao redor de Miguel quando ele vira “fantasma.....	152
Figura 22: Miguel é levado por seus antepassados para encontrar Mamá Imelda.....	153
Figura 23 (montagem de 4 quadros): A ponte que liga o Mundo dos Vivos ao Mundo dos Mortos é feita de pétalas de cempasúchil, que na tradição do Día de Los Muertos ajudam a guiar os espíritos às suas oferendas.....	154

Figura 24 (montagem de 3 quadros): Héctor se veste de Frida Kahlo para tentar passar pela imigração, mas é barrado.....	154
Figura 25 e 26: Mamá Imelda diz a Miguel que só dará sua bênção, permitindo que ele volte ao mundo dos vivos, se ele prometer largar a música.....	155
Figura 27 e 28: Plaza de la Cruz. Contraste entre Santa Cecília, à direita, e o Mundo dos Mortos, à esquerda.....	156
Figura 29 e 30: Contraste entre o Mundo dos Mortos (imagem de cima), e o bairro dos quase esquecidos (imagem de baixo)	157
Figura 31 (montagem de 3 quadros): Com a ajuda de Hector, Miguel se apresenta como músico pela primeira vez.....	158
Figura 32 (montagem de 5 quadros): Mamá Imelda tenta convencer Miguel a voltar, mas não consegue alcançá-lo.....	160
Figura 33 e 34: Celebidades Mexicanas vão à festa de Ernesto de la Cruz.....	161
Figura 35 (montagem de 6 quadros): Miguel encontra De la Cruz e sente-se compreendido por ele...162	162
Figura 36 (montagem de 5 quadros): No salão escuro, Hector interrompe a bênção de De la Cruz e cobra a promessa de Miguel.....	163
Figura 37 (montagem de 4 quadros): Depois de descobrir a verdade, Miguel é jogado em uma gruta profunda e se desespera.....	166
Figura 38 e 39: Dante se transforma em alebrije.....	168
Figura 40: Performance de Frida Kahlo no concerto.....	170
Figuras 41 e 42: Miguel e seus antepassados se preparam para recuperar a foto de Héctor e mandar Miguel de volta ao Mundo dos Vivos.....	170
Figuras 43 e 44: Miguel recebe a bênção de Héctor e Imelda.....	171
Figura 45 (montagem de 4 quadros): Miguel tenta fazer Mamá Coco lembrar, mas ela não reage....	172

Figura 46 (montagem de 4 quadros)	172
Figura 47 (montagem de 4 quadros): Mamá como mostra as cartas e a foto do pai, e conta sobre seus pais cantando juntos.....	173
Figura 48 (montagem de 4 quadros): A cena inicial do epílogo traz referência ao início do filme antes de vermos a sequência de transformações.....	173
Figura 49 (montagem de 4 quadros): Transformação na memória de Héctor e De la Cruz e a representação da música de Santa Cecília.....	174
Figura 50 : Fogos de artifício por trás da bandeirinha.....	176

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1: Comparação de Esquemas e Terminologia. Adaptada de “A Jornada do Escritor” por Christopher Vogler, 2015.	100
Tabela 2: Comparação entre a Jornada do Herói de Vogler e a jornada de Miguel em Coco	140
Tabela 3: Temas e ideias centrais da análise temática.....	193

INTRODUÇÃO

Com a expansão do consumo, aliado à interconectividade, velocidade e à intensificação dos fluxos migratórios advindos de novas tecnologias e do processo de globalização, uma das preocupações centrais do sujeito contemporâneo está em torno da ideia de identidade e, mais especificamente, da identidade cultural. No panorama contemporâneo, as identidades, assim como a cultura, as instituições modernas e a própria sociedade em que o sujeito se insere, não são fixas, unificadas ou criadas naturalmente, como essência. Nesse contexto “líquido” (Bauman, 2001), todas as partes influenciam e são influenciadas mutuamente.

A partir desta perspectiva, o presente trabalho buscou nas obras de autores como Hall (1996, 1997, 2006, 2017), Bauman (2001, 2005, 2007, 2012, 2017) e Giddens (2002) as ferramentas epistemológicas para uma melhor compreensão dos processos de construção identitária na contemporaneidade, em que os identidade e representação são fundamentais devido à diversidade cultural e ao fluxo global de informações. Os processos de construção de identidades e representações influenciam como nos percebemos e como vemos os outros, moldando a maneira como interagimos e nos relacionamos com o mundo. Ambos os processos estão interligados, pois é a partir da representação que significamos e classificamos tudo ao nosso redor, incluindo as pessoas, culturas e nossa própria identidade.

Considerando este panorama contemporâneo, em que esses processos são dinâmicos e fluidos, refletindo a natureza em constante mudança das sociedades e das interações humanas, buscamos a partir de autores como Hall (1996, 1997, 2006, 2017), Moscovici (1988, 1998, 2001), Howarth (2006, 2011), Gubernikoff (2016) e Codato (2010) não só compreender melhor como acontecem os processos de representação, mas também seu papel na construção, difusão, manutenção e transformação de identidades culturais. Neste sentido, evidencia-se o papel fundamental dos média, visto que os processos de criação e disseminação das representações através da comunicação passa não apenas pelas interações cotidianas entre indivíduos e grupos, mas faz-se também nos discursos políticos, nos média e nos produtos culturais de entretenimento amplamente inseridos na vida do sujeito contemporâneo.

O cinema não apenas retrata visões preexistentes do mundo, mas também desempenha um papel ativo na formação dessas representações sociais. Enquanto pode perpetuar estereótipos e validar preconceitos, também pode desempenhar um papel na resistência e mudança desses conceitos

estabelecidos. Desde o advento de tecnologias como VHS e DVD, o cinema adentrou os lares, tornando-se parte integrante da rotina diária de muitas famílias. O surgimento e crescimento de plataformas de streaming, como Netflix e Disney Plus, especialmente após a pandemia de Covid-19 em 2020, reforçaram ainda mais a presença significativa do cinema no cotidiano. Nesse sentido, a compreensão do cinema como uma faceta da vida e a importância das narrativas fictícias na construção de representações e na organização da nossa realidade torna-se cada vez mais relevante. A partir desta perspectiva, as obras de autores como Aumont (1994), Bernardet (2006), Fivush (2008), Lucena Junior (2001), Wells (2013, 2004) e Furniss (2007) foram fundamentais para traçarmos um breve panorama histórico do cinema e da animação, buscando melhor compreender a relação destes com o real e seu papel na construção e na transformação de identidades.

Não é à toa o crescente número de obras e trabalhos de investigação nas áreas de comunicação, arte e cultura abordando a temática identitária. O cinema, integrante das três áreas citadas simultaneamente, está presente em diversos desses trabalhos, dentro e fora da academia. Filmes de ficção e documentários (longa e curta-metragem) se fazem presentes em um número bastante considerável de pesquisas relacionando a sétima arte com a questão da identidade, porém, é bem menos extensa a lista envolvendo filmes de animação, um gênero capaz de alcançar públicos das mais diversas idades, culturas e grupos.

A influência inegável da Disney no cenário cinematográfico e de animação é amplamente reconhecida, sendo praticamente impossível abordar a história da animação sem referenciá-la. Desde avanços técnicos e tecnológicos até o estilo narrativo e visual, a Disney deixou uma marca profunda na indústria, impactando não só questões artísticas, mas também aspectos corporativos do cinema de animação mundial. Além disso, seu alcance vai além das fronteiras da animação, estendendo-se a entidades como a Marvel Entertainment e a Pixar Animation Studios, esta última desempenhando um papel crucial não apenas na evolução da animação, mas também na transformação da Disney no contexto da animação digital. Com seu poder social, cultural e econômico contemporâneo, compreender melhor a influência do universo Disney-Pixar torna-se essencial. Conforme salienta Pallant (2019), em um período em que gigantes corporativos, como a Disney, procuram moldar nossas vidas, é vital persistirmos em questionar a maneira como nos relacionamos com essas entidades. Neste sentido, empenhamo-nos para, a partir dos contributos de autores como Pallant (2011, 2019), Haswell (2019), Davis (2019), Artz (2002, 2004), Mollet (2017), Collington (2016), Herhuth (2017), Price (2008) e Meinel (2016), procuramos traçar um breve panorama histórico da Disney, desde seus clássicos até a era digital, analisando a relação entre arte, entretenimento e mensagem na animação, além do papel da narrativa clássica. Destacamos

também as mudanças na Disney na era digital, com ênfase na influência da Pixar não só na empresa, mas na animação em geral, contextualizando assim nosso objeto de estudo no seu universo de produção.

Considerando o cinema de animação como uma importante ferramenta de representação social capaz de dialogar com o contexto em que foi produzido como mídia e expressão artística, esta investigação buscou compreender, a partir da análise do filme *Coco* (2017) e de comentários feitos sobre a obra, de que maneira os filmes de animação podem representar, interferir e contribuir para o processo de formação das identidades e aceitação do “outro”. O filme *Coco* foi selecionado como objeto de estudo considerando critérios como data de lançamento, sucesso de bilheteria, avaliação crítica e, principalmente, por apresentar uma narrativa divergente dos temas convencionais associados aos estúdios Disney e Pixar. Destacando-se como o primeiro longa-metragem com um protagonista latino no universo Disney-Pixar, o filme recebeu ampla aclamação tanto do público quanto da crítica. Sua representação da identidade cultural mexicana no contexto cinematográfico se mantém como uma relevante referência, influenciando a produção de outros filmes mais recentes, como *Encanto* (2021), primeiro filme de animação da Disney a ter uma protagonista colombiana e *Turning Red* (2022), primeiro filme da Pixar a trazer uma protagonista chinesa-canadense.

Justificativa do tema, objetivos e questões de investigação.

A crise identitária contemporânea, como explorada por Hall (2004), e a proliferação de discursos de ódio e temores em relação ao "outro", amplamente difundidos nas redes sociais e na sociedade em geral, têm gerado debates intensos sobre identidade cultural e a convivência multicultural. Enquanto o cinema tem sido objeto de estudo nesse contexto, a análise específica de filmes de animação, uma vertente capaz de alcançar um público diversificado, incluindo tanto crianças quanto adultos, é notavelmente escassa nas pesquisas.

O questionamento fundamental que impulsionou este projeto de investigação foi: *de que maneira os filmes de animação podem representar, interferir e contribuir para o processo de formação das identidades e aceitação do “outro”?* A partir dessa questão central, foram delineadas cinco perguntas que norteiam este trabalho: 1- *qual é a leitura apresentada em filmes recentes de animação sobre a questão da identidade, e, mais especificamente, da identidade cultural?* 2- *De que maneira essas animações dialogam com o contexto em que se inserem e com as teorias atuais sobre a construção identitária?* 3- *Qual é a representação construída nos filmes das identidades culturais neles retratadas?*

4 - *Como as representações são recebidas e percebidas pelo espectador?* 5- *Qual é o papel das animações na construção identitária e na percepção do outro?*

Partindo das cinco perguntas indicadas acima, foram estabelecidos dois objetivos principais para esta dissertação, ambos fundamentados na compreensão da identidade como um processo em construção contínua e influenciado pelo contexto social e global. A identidade, conforme enfatiza Bauman (2004), não é uma entidade pré-determinada, mas sim um processo em constante evolução, permeado por escolhas, conflitos e transformações. A jornada do sujeito não é descobrir uma identidade já existente, mas sim criar e proteger sua identidade contra imposições externas.

Sob essa perspectiva processual da identidade, embasada em teorias culturais de autores como Zygmunt Bauman e Stuart Hall, este estudo tem como propósito compreender como os filmes de animação contemporâneos abordam as questões atuais sobre a construção da identidade. O foco recai sobre como essas obras retratam a temática identitária em suas personagens e enredo, bem como a recepção dessas representações pelos espectadores. Em resumo, os dois principais objetivos deste projeto são: 1- analisar de que maneira as leituras/representações presentes nas animações se relacionam com as questões levantadas na atualidade no que concerne à construção das identidades culturais; 2- compreender como se dá a recepção dos filmes pelo público e como estes percebem as construções identitárias apresentadas na animação.

Levando em consideração tanto os objetivos específicos da dissertação, como o enquadramento teórico, buscamos adotar métodos que não apenas esclarecessem a temática e os objetos de estudo, mas também os inserissem em seu contexto relevante. Para isso, a seleção de ferramentas metodológicas abrangeu um conjunto diversificado, permitindo a conexão e contextualização abrangente do trabalho. Além disso, foi utilizado um referencial metodológico mais amplo que possibilitou uma visão mais aprofundada da obra selecionada como objeto. Neste sentido, à base metodológica possibilitada pela Hermenêutica de Profundidade, unimos a análise narrativa e a análise temática, cada uma contribuindo para uma abordagem analítica multifacetada e abrangente.

Perspectiva de análise e posicionamento da pesquisadora

Depois de concluir uma graduação em Comunicação Social – Jornalismo, cujo trabalho final culminou em um projeto de investigação relacionando o cinema aos relacionamentos humanos na contemporaneidade, a pesquisadora passou mais nove anos atuando em sala de aula como professora

da língua inglesa e trabalhando principalmente com crianças até ingressar, em setembro de 2018, no início do Mestrado em Comunicação, Arte e Cultura da Universidade do Minho. Já no início do curso, na disciplina de Sociologia da Cultura, ministrada pela professora Rita Ribeiro, a pesquisadora foi apresentada à obra de Stuart Hall sobre identidade cultural na pós-modernidade. Tendo alguma experiência teórica com o tema, devido principalmente ao contato com obras de Bauman durante o trabalho de graduação, surgiram da epistemologia dos dois autores, juntamente com a experiência em sala de aula e com a investigação prévia em comunicação e cinema, questões relativas ao papel do cinema na construção das identidades na sociedade pós-moderna.

Para além da experiência em sala de aula e da exposição teórica, a importância dos processos de construção e representação de identidades na contemporaneidade foi ainda mais evidenciada devido às vivências pessoais da investigadora em um país estrangeiro. Como uma mulher brasileira que vive em Portugal e já viveu nos Estados Unidos, e, portanto, latina e imigrante, a pesquisadora deparou-se com uma necessidade ainda mais clara de perceber a identidade como uma construção, como um processo que envolve mudanças, escolhas e conflitos. Ao mesmo tempo que o caráter híbrido e flexível da identidade ficou mais evidente, morar tão longe da família e do país de origem trouxe mais reflexões sobre a importância do pertencimento e as forças estabilizadoras da identidade cultural.

A partir dos processos de construção identitária e de um enquadramento teórico baseado em autores como Hall (1996, 1997, 2006, 2017), Bauman (2001, 2005, 2007, 2012, 2017), Giddens (2002) e Howarth (2006, 2011), a presente dissertação de mestrado procurou analisar o filme de animação *Coco* (2017) a partir de uma perspectiva que percebe a identidade e a representação como processos sociais inseridos em um contexto histórico, e que, portanto, estão em constante diálogo os conceitos de cultura e diferença. Neste sentido, percebemos o objeto de estudo como uma ferramenta de comunicação com alcance internacional que influencia e é também influenciada pelo contexto sócio-histórico em que se insere, sendo, portanto, extremamente relevante para a construção identitária e a percepção do “outro”.

CAPÍTULO 1 – O CONCEITO DE IDENTIDADE: REFLEXÕES SOBRE A CONTEMPORANEIDADE

Temos visto nas últimas décadas uma crescente presença da questão identitária no centro de discussões dentro, e fora da academia. O que leva, porém, algo aparentemente tão simples como a identidade a ser um ponto chave na contemporaneidade na visão de tantos autores? Sabemos que a identidade está longe de ser algo novo, mas, se a questão identitária constitui uma área de investigação central na atualidade, é porque existem características e estruturas presentes hoje que fazem emergir a primordialidade do debate. Em outras palavras, o maior debruçamento sobre a questão identitária só é possível e necessário dentro do contexto sócio-histórico contemporâneo, logo é preciso perceber um para então compreender o outro.

Compreender o tempo e espaço onde vivemos nunca é uma tarefa fácil, pois implica pensar e analisar a nossa maneira de ser e de estar no mundo, o que pode causar insegurança e resistência. Esta proximidade e o desconforto que ela implica no olhar sobre o hoje é, segundo Esperandio (2007), um dos motivos para a “polêmica” em torno da ideia de pós-modernidade. Apesar de todas as dificuldades, no entanto, “o esforço de compreender o que vem a ser pós-modernidade implica, necessariamente, um movimento para compreender o nosso próprio modo de existência hoje” (Esperandio, 2007, p. 11).

A segunda metade do século XX foi marcada, principalmente dentro do universo acadêmico ocidental, por um amplo debate sobre as mudanças que teriam levado o mundo da modernidade para o que seria uma possível pós-modernidade, trazendo as mais diversas perspectivas sobre o que foi e o que é. A partir disso, Esperandio (2007) nos lembra da impossibilidade de definir uma essência da pós-modernidade, pois qualquer definição tão fechada seria apenas mais uma perspectiva dentre outras. Sendo assim, a autora propõe que ao invés de enxergar a pós-modernidade como um conceito fechado ou de buscar o que seria a sua essência, o que se pode fazer é colocar em evidência “a construção de sentido sobre um processo de recomposição de diversos elementos (políticos, econômicos, culturais, religiosos etc.), que leva à emergência do que se tem chamado hoje de pós-modernidade” (Esperandio, 2007, p. 8).

Segundo Esperandio (2007), o debate sobre a condição pós-moderna envolve pontos como a importância do capitalismo para a fase que vivemos hoje, a questão das tecnologias de informação como produtoras de uma nova configuração, a importância da imagem e da emoção sobre a razão e a fragmentação de

estruturas modernas. Uma das maiores controvérsias em torno da ideia de pós-modernidade, no entanto, é a crítica quanto ao término ou não da modernidade.

Alguns pensadores, tais como Jean Baudrillard e Jean-François Lyotard, entre outros, defendem que as tecnologias da informação (computadores, media), novas formas de conhecimento e mudanças no sistema socioeconômico estão produzindo uma nova configuração, diversa da modernidade. Já Fredric Jameson e David Harvey interpretam pós-modernidade em termos de desenvolvimento do capitalismo em sua última fase - um "capitalismo tardio" que, para seu próprio desenvolvimento, serve-se da cultura como base; um capitalismo que interpenetra, homogeneiza e fragmenta a cultura planetária, produzindo uma nova experimentação do espaço e tempo e uma nova subjetividade. (Esperandio, 2007, p.28)

De um modo geral, enquanto alguns autores defendem o término da modernidade para o início de uma nova fase, outros percebem a pós-modernidade como uma continuação, uma fase diferente dentro da própria modernidade, ou uma modernidade exagerada. Dito isso, enquanto autores como David Harvey (2001) e Fredric Jameson (2004) usam os conceitos de modernidade e pós-modernidade para delinear as mudanças no cenário atual, outros autores nos falam de modernidade tardia ou alta modernidade (Giddens 2002), modernidade líquida (Bauman, 2001), hipermodernidade (Lipovetsky e Charles, 2001), ou mesmo mundialização (Ortiz, 1994).

Independentemente dos fatores mais específicos, de um modo geral, o que se percebe é que existem sim características singulares do momento em que vivemos. Segundo André Lúcio Bento (2013), as diferentes denominações não são excludentes; estas somente “focam mais luz em determinado elemento que compõe a intrincada rede de transformações que se verificam no mundo contemporâneo” (Bento, 2013, p. 268). Apesar de diferentes autores entenderem as concepções de modernidade e pós-modernidade de maneira diferente, divergindo inclusive quanto ao período específico abrangido e à nomenclatura mais adequada, em linhas gerais, pode-se encontrar em todos alguns aspectos diferenciando o passado do presente. Ou seja, “partimos de conceitos como universalismo, homogeneidade, monotonia e clareza para a proliferação de entendimentos em que prevalecem conceitos associados ao individualismo, à fluidez, contingência e ambivalência” (Macedo, 2012, p. 138).

Zygmunt Bauman trabalhou bastante a questão da fluidez na contemporaneidade. Em obras mais antigas, o autor chegou a usar o termo pós-modernidade como um “conceito improvisado” (2007, p. 4), mas mais tarde passou a usar “modernidade líquida” para se referir aos tempos atuais, pois o primeiro “sugeriu, erradamente, que a modernidade 'terminou' e já estamos em outra era”. Para o autor, o

conceito de “modernidade líquida” evita esse último erro e enfatiza que “somos tão, senão mais, modernos quanto nossos pais e avós” (Bauman, 2007, p. 4). Outra questão bastante trabalhada na obra de Bauman é a individuação, conceito que parece inclusive causar algum consenso dentre as diversas perspectivas sobre a pós-modernidade. Ao falar sobre a modernidade líquida, o autor afirmou que vivemos “uma versão individualizada e privatizada da modernidade, e o peso da trama dos padrões e a responsabilidade pelo fracasso caem principalmente sobre os ombros dos indivíduos” (Bauman, 2001, p. 14).

A combinação de liberdade e responsabilidade, globalização e privatização, flexibilidade e fluidez desenha a modernidade líquida, trazendo à tona o que Bauman (2004) chama de “crise de pertencimento” e fazendo da identidade uma questão primordial do nosso tempo. Essa fluidez que causa um peso maior sobre os ombros do sujeito pós-moderno é abordada também por Anthony Giddens (2002) quando este nos fala sobre o peso que é para o sujeito criar e manter uma “narrativa do eu”. Giddens, assim como Bauman, parte da perspectiva de que ainda não vivemos o fim da modernidade, mas sim uma “alta modernidade” ou “modernidade tardia”, em que nós, como sujeitos, “não temos escolha senão escolher” (Giddens, 2002, p.79).

Na alta modernidade dispomos de uma pluralidade de escolhas em relação ao nosso estilo de vida. Isso não significa que todas as possibilidades estão abertas para todos, nem que as pessoas façam suas escolhas sabendo de todas as alternativas disponíveis. A seleção de estilos de vida é influenciada em grande parte por pressões de grupo e pela visibilidade de determinados estilos, ou limitada a determinadas condições socioeconômicas. (Mocellin, 2008, p. 17)

Stuart Hall (1998) também nos fala sobre a pluralidade e fragmentação das identidades na modernidade tardia, em contraste com a ideia de identidade mais fixa e estável da modernidade. Segundo o autor, “o próprio processo de identificação, através do qual nos projetamos em nossas identidades culturais, tornou-se mais provisório, variável e problemático” (Hall, 1998, p. 12). Ao trabalhar a relação entre identidade, cultura e representação, Hall oferece uma perspectiva bastante rica sobre a pós-modernidade e faz-se também essencial para este trabalho de investigação.

Dito isto, dentre diversas perspectivas e conceitos sobre a contemporaneidade, para fim desta pesquisa usaremos as contribuições e conceitos de Bauman (2001, 2005, 2007, 2012, 2017) e suas considerações sobre a “modernidade líquida”, as observações sobre a “alta modernidade” ou “modernidade tardia” de Giddens (2002) e os contributos de Hall (1996, 1997, 2006), que apresenta suas ideias sobre os tempos de hoje, utilizando tanto termos como pós-modernidade e sujeito pós-

moderno, quanto modernidade tardia. Tal recorte deve-se ao fato de considerarmos que um diálogo entre tais teóricos tem o potencial de criar um quadro mais completo, e extremamente relevante para a presente pesquisa, sobre as características e peculiaridades inerentes ao momento em que vivemos e sobre o lugar que a questão identitária ocupa nesse tempo e espaço. Desta forma, os termos utilizados neste capítulo para abordar a contemporaneidade refletem não só o recorte teórico escolhido, mas a ideia de diálogo/comunicação entre os teóricos e concepções utilizadas neste trabalho.

A partir das ideias apresentadas até aqui, é possível perceber o viés contraditório e fragmentado da contemporaneidade. Todo esse conflito influencia os estudos da cultura e da comunicação, fazendo surgir da crise de identidade do sujeito (Hall, 2006) e da crise de pertencimento (Bauman, 2004), a centralidade da questão da identidade dentro e fora da academia. Deste modo, no decorrer deste capítulo, tentaremos traçar um breve panorama teórico dos estudos sobre a identidade, passando por temas como cultura, diferença, representação e infância.

1.1 Entre essência e construção

A questão da identidade e suas possíveis implicações na alta modernidade (ou modernidade tardia) têm sido amplamente discutidas, e um dos nomes mais centrais no debate em torno da temática é o crítico cultural Stuart Hall, em cuja extensa obra o termo “identidade” encontra amplo espaço argumentativo. Em *A Identidade Cultural na Pós-Modernidade* (2006), o autor britânico, nascido na Jamaica dos anos 1930, nos apresenta três diferentes concepções de identidade: a do sujeito do Iluminismo, a do sujeito sociológico e a do sujeito pós-moderno.

Em Hall (2006), a identidade do sujeito Iluminista é apresentada como a essência do indivíduo, criada e transformada desde o nascimento, mas sem nunca perder sua integridade; ela permanece essencialmente a mesma. Ela está ligada, assim como os valores iluministas de forma geral, à razão e entende o sujeito como um ser centrado e unificado. Desta forma, o sujeito iluminista e a sua identidade são mais “individualistas” ou independentes da sociedade.

Já a concepção de identidade do sujeito sociológico considera que a identidade do sujeito depende não só dele próprio, mas também de tudo aquilo (e aqueles) ao seu redor. Tal visão é menos “individualista” e mais centrada na interação e nas relações sociais do sujeito como fator transformador da identidade: “o sujeito ainda tem um núcleo ou essência interior que é o ‘eu real’, mas este é formado e modificado

num diálogo contínuo com os mundos culturais ‘exteriores’ e as identidades que esses mundos oferecem” (Hall, 2006, p. 11).

Ainda segundo Hall (2006), como sujeitos sociológicos, não só sofremos influência da sociedade ao nosso redor, como também nos projetamos nessas identidades culturais a ponto de internalizá-las como parte do eu, unindo assim o sujeito à estrutura. Assim, segue o autor, tal concepção “estabiliza tanto os sujeitos quanto os mundos culturais que eles habitam, tornando ambos reciprocamente mais unificados e previsíveis” (p. 11).

Na modernidade tardia, porém, as estruturas (Estado, família, trabalho, comunidade, costumes...) que proporcionavam o caráter estável da identidade do sujeito sociológico estão em constante transformação/movimento, modificando também o processo de construção de identidade, que deixa então de ser estável e único, para ser mais provisório, variável e complexo. A identidade, assim, deixa de ter um caráter estável/fixo e aparentemente natural e passa a ser um processo de busca e escolhas constantes para o sujeito.

A identidade do sujeito da alta modernidade está então sob sua própria responsabilidade, o que traz, ao mesmo tempo, a ideia de liberdade e a insegurança de não ter o suporte de algo que ateste quais são as escolhas acertadas dentro de tantas possibilidades. Dizer que o processo está a cargo do sujeito, porém, não implica afirmar que a identidade individual não sofra influências externas. As identidades não são fixas, unificadas ou criadas naturalmente, como essência, assim como a cultura, as instituições modernas e a própria sociedade em que o sujeito se insere. Nesse contexto “líquido” (Bauman, 2001), todas as partes influenciam e são influenciadas mutuamente.

Dentro desse contexto pós-tradicional, vemos uma estreita relação entre a identidade e a diferença, num sentido de interdependência, pois só precisamos afirmar uma identidade porque há diversas outras possibilidades, ou seja, porque existem identidades diferentes da nossa. A identidade e a diferença estão intrinsecamente conectadas, de forma que não existe uma sem a outra, e ambas são construídas dentro de um contexto sociocultural, o que implica um processo constante de escolhas, conflitos e transformações.

Segundo Silva (2000), na luta por uma identidade que faça sentido e que seja aceita no complexo contexto da modernidade tardia, existe uma disputa mais ampla por outros bens simbólicos e materiais por parte dos diferentes grupos sociais em uma sociedade, o que pressupõe uma estreita conexão da

identidade e da diferença com as relações de poder. “A identidade e a diferença não são, nunca, inocentes” (Silva, 2000, p. 81).

Primeiramente, a identidade não é uma essência; não é um dado ou um fato – seja da natureza, seja da cultura. A identidade não é fixa, estável, coerente, unificada, permanente. A identidade tampouco é homogênea, definitiva, acabada, idêntica, transcendental. Por outro lado, podemos dizer que a identidade é uma construção, um efeito, um processo de produção, uma relação, um ato performativo. A identidade é instável, contraditória, fragmentada, inconsistente, inacabada. A identidade está ligada a estruturas discursivas e narrativas. A identidade está ligada a sistemas de representação. A identidade tem estreitas conexões com relações de poder. (Silva, 2000, p. 96)

Fica claro até aqui que a ideia de identidade como algo simples, como “somos assim e pronto”, é de certa forma necessária para que o sujeito da alta modernidade possa lidar com a sua rotina diária e com outros aspectos da vida cotidiana mais descomplicadamente, no entanto, tal simplicidade está longe de ser um fato. O processo de construção identitária na contemporaneidade é complexo, mutável e envolve conflitos, em diferentes níveis, para o sujeito e para a sociedade de maneira global.

1.2 A identidade da alta modernidade - algumas questões

A partir da quebra do conceito de identidade como algo fixo e natural, torna-se também evidente o caráter construído/imaginário da formação das identidades coletivas, designadamente as nacionais e de todas as ferramentas narrativas usadas para unificar indivíduos diferentes em um sentimento de pertença, o qual torna possível também a ideia de nação, tão mais complexa agora que as próprias fronteiras físicas da cultura nacional estão se desestabilizando para dar lugar ao movimento e ao hibridismo típicos da globalização e da modernidade tardia de modo geral. Hall (2006, p. 38) considera que “existe sempre algo ‘imaginário’ ou fantasiado sobre sua unidade. Ela permanece sempre incompleta, está sempre ‘em processo’, sempre ‘sendo formada’”.

Bauman também escreve sobre o caráter fantasioso das identidades fixas e unificadas, principalmente no que se refere à criação das identidades nacionais. “A ideia de ‘identidade’ e mais particularmente de ‘identidade nacional’, não foi naturalmente gestada e incubada na experiência humana, não emergiu dessa experiência como um ‘fato da vida’ auto-evidente” (Bauman, 2005, p. 26). Para o autor tal ideia foi forçada na vida do sujeito moderno, mas tornou-se menos importante, ou mais diluída, no contexto da modernidade líquida, onde a ideia de algo fixo ou inflexível simplesmente não se encaixa.

A identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia. Ao invés disso, à medida em que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar – ao menos temporariamente. (Hall, 2006, p. 13)

Nessa perspectiva, Silva (2000) nos fala sobre os dois movimentos conflitantes do processo de construção da identidade: de um lado estariam os processos que tentam fixar/essencializar a identidade, como os mitos fundadores e as comunidades imaginadas que possibilitam a criação de identidades nacionais; e por outro lado estariam os processos que tendem a subverter/complicar a identidade, como é o caso do hibridismo e da (des)construção das questões de gênero. Segundo Silva, ambos os processos “são parte integral da dinâmica da produção da identidade e da diferença”, pois mesmo existindo uma tendência fixadora/unificadora, a identidade as transborda em transformação constante explicitando seu caráter flexível. “A fixação é uma tendência e, ao mesmo tempo, uma impossibilidade” (Silva, 2000, p. 84).

Essa concepção de identidade flexível e variável remete a uma ideia de “liberdade”, onde o sujeito está livre para escolher entre tantas possibilidades, comunidades e referências globais, com as quais consegue se identificar em diferentes momentos. Ao mesmo tempo, a responsabilidade de escolher entre tantas possibilidades e a falta de um alicerce sólido neste processo causam uma grande insegurança; e a necessidade de pertencer a algo aflora em meio a narrativas fragmentadas. É daí que surge a noção de uma crise de identidade para o sujeito contemporâneo e a centralidade da temática da “identidade” na atualidade.

É também a um processo constante de escolhas que se refere Giddens quando aborda a ideia de identidade como uma “narrativa do eu”, como uma estória (ou várias) que faça sentido tanto para o próprio sujeito quanto para aqueles ao seu redor, visto que a identidade é construída para além do eu, dentro de um contexto maior que envolve também a imagem vista de fora, ou seja, que envolve o outro (Giddens, 2002).

Para além disso, uma característica fundamental da identidade na modernidade tardia, para Giddens (2002), é a reflexividade. Um contexto de avanços, mudanças e contestações constantes como o da alta modernidade requer a incorporação rotineira de novas informações e conhecimento inédito em conjunturas de ação que são dessa forma reconstituídas ou reorganizadas. Em outras palavras, os mais diversos aspectos da vida social estão suscetíveis a uma profunda revisão diante de novas informações. Da mesma forma, a narrativa do eu está sujeita a constantes transformações no contexto líquido da

modernidade. “Uma auto-identidade precisa ser criada e de certa forma reordenada contra o pano de fundo das experiências cambiantes da vida diária e das tendências fragmentadoras das instituições modernas” (Giddens, 2002, p. 172). A tarefa de criar uma narrativa coerente e ao mesmo tempo flexível em meio a tantas possibilidades é complexa e de um peso enorme para o sujeito.

Na ordem pós-tradicional da modernidade, e contra o pano de fundo de novas formas de experiência mediada, a auto-identidade se torna um empreendimento reflexivamente organizado. O projeto reflexivo do eu, que consiste em manter narrativas biográficas coerentes, embora continuamente revisadas, tem lugar no contexto de múltipla escolha filtrada por sistemas abstratos. (Giddens, 2002 p. 12)

Enquanto Hall nos fala de uma crise de identidade do sujeito, percebida também na complexidade da criação de uma narrativa do eu, como sugere Giddens; Bauman nos fala sobre uma “crise do pertencimento” (*crisis of belonging*). Para o autor, “a ideia de identidade” nasceu da “crise de pertencimento” (2005, p. 26). Segundo Bauman, há uma busca incessante por um “nós”, uma vez que a identidade perde suas âncoras sociais, as quais davam a ela a imagem de algo naturalmente pré-determinado. Em suas palavras: “a ‘identificação’ se torna cada vez mais importante para os indivíduos que buscam desesperadamente um ‘nós’ a que possam pedir acesso” (Bauman, 2005, p. 30).

Sobre essa busca nos fala também Hall (2006), quando descreve, baseado na psicanálise, sobre a necessidade de preenchimento de algo incompleto a partir de onde constrói-se a identidade, em conjunto com o exterior e com as imagens de si mesmo que o sujeito percebe refletidas nos demais. A identidade consiste então em um constante processo de “identificação”.

Assim, em vez de falar de identidade como uma coisa acabada, deveríamos falar de identificação, e vê-la como um processo em andamento. A identidade surge não tanto da plenitude da identidade que já está dentro de nós como indivíduos, mas de uma falta de inteireza que é “preenchida” a partir de nosso exterior, pelas formas através das quais nos imaginamos ser vistos por outros. (Hall, 2006, p. 39)

É essa a busca refletida, por exemplo, na narrativa de Miguel, personagem principal do filme a ser abordado nos próximos capítulos desta pesquisa. A partir da construção narrativa da animação, alguns aspectos dessa identidade híbrida da contemporaneidade aparecem no filme como parte da busca por um “verdadeiro eu” pelos personagens. A identidade nacional exerce, em narrativas como a do protagonista de *Coco*, um papel unificador, e ao mesmo tempo estabelece um conflito entre tradição e evolução, memória e futuro, comunidade e sujeito.

O discurso da cultura nacional não é, assim, tão moderno como aparenta ser. Ele constrói identidades que são colocadas, de modo ambíguo, entre o passado e o futuro. Ele se equilibra entre a tentação por retornar a glórias passadas e o impulso por avançar ainda mais em direção à modernidade. (Hall, 2006, p. 56)

A globalização e todos os aspectos de movimento e troca relacionados também ao capitalismo, ao consumismo e ao advento do “virtual”, tão presentes na sociedade pós-moderna, trazem algumas repercussões para a questão das identidades nacionais e, mais amplamente, para as identidades culturais. A ideia de tempo e espaço, tão importante para o conceito de “nação”, não segue os mesmos limites no mundo globalizado. Tudo parece mais próximo e com consequências que transbordam as fronteiras físicas. As migrações típicas deste período, sejam físicas, informacionais ou culturais, trazem à tona um caráter ainda mais híbrido das identidades culturais, possibilitando a criação de “‘identidades partilhadas’ – como ‘consumidores’ para os mesmos bens, ‘clientes’ para os mesmos serviços, ‘públicos’ para as mesmas mensagens e imagens – entre pessoas que estão bastante distantes umas das outras no espaço e no tempo” (Hall, 2006, p. 74).

O efeito pluralizante da globalização nas identidades culturais pode ser visto inclusive na própria representatividade de culturas tão diferentes em filmes recentes, como o escolhido para este trabalho de investigação. Tanto a Disney Studios, como a Pixar, ambas pertencentes à Disney desde 2006, são empresas americanas que possuem uma longa história de representações da própria cultura americana ou de visões “eurocêtricas” em suas animações. O crescente número de filmes com a tentativa de mostrar outros universos culturais exhibe exatamente essa mistura, essa amplitude cultural contemporânea.

Em vista da multiculturalidade e do compartilhamento trazido pela globalização, digitalização e outros adventos da modernidade tardia, ou líquida, surge também o questionamento sobre a fragmentação típica desse contexto. Para Giddens, apesar de ser comum associar a modernidade com fragmentação, é importante perceber que ela traz também, em alguns aspectos, a unificação, visto que o deslocamento tempo-espaço trouxe processos que fazem um mundo único, no sentido de vivermos o mesmo tempo, agora não mais estabelecido de acordo com um espaço específico e a natureza nele presenciada; de enfrentarmos os mesmos problemas e termos acesso às mesmas informações. Ao comparar a situação tempo-espaço de tempos pré-modernos com a da modernidade tardia, Giddens escreve que esta “produz uma situação em que a humanidade em alguns aspectos se torna um “nós”, enfrentando problemas e oportunidades onde não há ‘outros’” (Giddens, 2002, p. 32).

Essa inclinação a movimentos de unificação na multiculturalidade não apaga a tendência à fragmentação, mas se apresenta, sim, como uma possibilidade dentro do complexo panorama da modernidade líquida. Segundo Bauman, os tempos líquidos revelaram a nossa vulnerabilidade individual e a necessidade de uma segurança compartilhada, sendo assim, ele segue, “ou nadamos juntos ou afundamos juntos”, visto que talvez pela primeira vez na história tenhamos, na opinião do autor, princípios e interesses partilhados à escala mundial. É uma chance aberta, mas precisamos ainda saber se seremos capazes de aproveitá-la. (Bauman, 2005, p. 95).

Não vivemos o fim da história, nem mesmo o princípio do fim. Estamos no limiar de outra grande transformação: as forças globais descontroladas, e seus feitos cegos e dolorosos, devem ser postas sob o controle popular democrático e forçadas a observar e respeitar os princípios éticos da coabitação humana e da justiça social. Que formas institucionais essa transformação produzirá ainda é difícil conjecturar; a história não pode ser objeto de uma aposta antecipada. Mas podemos estar razoavelmente seguros de que o teste pelo qual essas formas terão que passar para poderem cumprir o papel pretendido será o de elevar as nossas identidades ao nível mundial – ao nível da humanidade. (Bauman, 2005, p. 95)

O “novo” contexto descrito até aqui, com todas as suas variáveis, traz em si o potencial e diversos motivos para uma transformação com efeitos positivos no sentido de unir as mais diversas identidades culturais dentro de um conceito bem mais amplo e inclusivo de “identidade humana”. No entanto, o cenário atual apresenta problemas bastante complexos neste sentido. No lugar de um maior diálogo cultural e da aceitação do “outro”, temos presenciado um aumento dos discursos de ódio, extremismos (políticos, religiosos e socioculturais), concentração de renda e desigualdades sociais.

Em trabalhos mais recentes, Bauman dedicou-se bastante às questões relativas à migração, com um foco maior na Europa, onde segundo o autor, os imigrantes são ao mesmo tempo necessários e temidos, convocados e repelidos. Em *Times of Interregnum*, Bauman coloca a migração como umas das três questões mais pertinentes para os “tempos de incerteza” em que vivemos (Bauman, 2012, p. 51). Na obra intitulada *Estranhos à nossa porta*, por sua vez, o autor fala sobre a associação feita na modernidade líquida do termo “pânico moral” com a questão da imigração nos grandes centros urbanos, no sentido de “um sentimento de medo compartilhado por grande número de pessoas de que algum mal está ameaçando o bem-estar da sociedade” (Bauman, 2017, p. 8).

Bauman explica que a fragilidade existencial e a precariedade das condições sociais humanas nos tempos globalizados, insuflada pela competição pelo mercado de trabalho e melhores condições de vida, criam uma profunda incerteza e medo nas sociedades invadidas pelos “estranhos”, que batem

à "nossa porta" e a quem se torna mais fácil culpar por todos os males gerados pela conjuntura política e económica da globalização. (de Andrade, 2017, p. 724)

Bauman (2017) afirma ainda que a migração não é um fenómeno novo, mas que o panorama económico e social da contemporaneidade intensifica os fluxos migratórios com o aumento da disparidade socioeconómica entre diferentes países e grupos sociais. Para o autor, a crise migratória demanda uma resposta imediata com políticas que observem todos os lados do problema, de forma a intensificar o diálogo no lugar do medo e do ódio ao diferente. A indiferença, diz Bauman não é uma solução, visto que "do modo como as coisas estão e prometem continuar por muito tempo, é improvável que a migração em massa venha a se interromper, seja pela falta de estímulo, seja pela crescente engenhosidade das tentativas de sustê-la" (Bauman, 2017, p. 10).

A intensificação dos fluxos migratórios e a crescente interconectividade global têm tornado evidente que um maior nível de contacto entre pessoas de diferentes culturas não se traduz automaticamente num maior interconhecimento e diálogo intercultural. Pelo contrário, recentemente a explosão dos discursos de ódio nas redes sociais e a divulgação de *fake news* (incluindo vídeos falsos) através das redes sociais digitais (sonhadas como uma promessa de maior interação entre pessoas, transcendendo as tradicionais fronteiras físicas), tornaram evidente que a maior "mistura" no mundo não significa necessariamente maior respeito pela diversidade (Cabecinhas, Macedo & França, 2019, p. 5).

Fica claro, então, que a experiência multicultural por si só não se traduz em um maior respeito pela diversidade, assim, como os media ou as obras de arte não são sozinhos a resposta para o problema que exige uma verdadeira transformação social. É preciso um olhar mais amplo e crítico ao paradigma atual. É imperativo aprofundarmos um pouco mais o conceito de cultura, base para a questão da identidade, assim como é preciso entender a relação destes conceitos com o de representação, parte fundamental do "circuito da cultura".

1.3 Identidade, cultura e representação

Quando falamos em identidade, e mais especificamente em identidade cultural, estamos abordando algo que não "apenas existe", algo que não é um elemento da natureza. Como já desenvolvido aqui previamente, as identidades são criadas dentro de contextos socioculturais, e a identidade cultural se refere aos pontos de identificação feitos no interior deste contexto, dentro da cultura e da história. Como

já vimos também, o caráter flexível, móvel, híbrido e mesmo frágil da identidade do sujeito da modernidade tardia ou líquida está diretamente ligado à instabilidade do próprio contexto em que se insere. Ou seja, a cultura é também flexível, móvel, híbrida e mesmo frágil, o que fica mais evidente quando adentramos um pouco mais nos conceitos e na formação do que entendemos como cultura.

Hall (1997) nos fala de algumas das várias definições de cultura ao longo da história, começando com a ideia de alta cultura, algo como uma coleção do que há de melhor dentre pensadores, artistas e intelectuais, representados por clássicos da literatura, pintura, música e filosofia. Já um pouco mais moderna, mas ainda dentro do mesmo referencial, viria a ideia de cultura de massa, referente às produções artísticas, atividades de lazer e entretenimento que fazem parte da vida cotidiana da “pessoa comum”. O contraste entre alta cultura e cultura de massa (*popular culture*) foi por muito tempo o jeito clássico de se debater cultura, e carregava um poderoso peso de valor que dava uma conotação positiva de qualidade para a primeira e negativa (de baixa qualidade) para a segunda.

Em tempos mais recentes, principalmente dentro das ciências sociais, passou-se a adotar a definição antropológica, que segundo Hall (1997), é a ideia de cultura como estilo de vida de um povo, comunidade, nação ou grupo social. Com um conceito parecido, mas com um olhar mais sociológico, tem-se a visão de cultura atrelada a “valores compartilhados” por um grupo ou sociedade. Ambas as definições continuam em diálogo no panorama contemporâneo, mas Hall desenvolve mais amplamente uma ideia mais especializada da cultura, com ênfase para a construção de sentido.

Dentro desta perspectiva, a cultura está diretamente ligada à construção de sentido e ao compartilhamento/troca das ideias e conceitos formados nesse processo entre membros de uma sociedade ou grupo. O “sentido” é, então, fundamental para a própria definição de cultura, que depende de seus membros serem capazes de interpretar o mundo ao seu redor e dar sentido às coisas de maneira parecida, lembrando que dentro de uma cultura podem existir vários significados diferentes para o mesmo tópico, e mais de uma maneira de interpretar ou representar a mesma coisa. Além disso, a cultura envolve, conceitos e ideias, sentimentos, laços e emoções. De uma forma geral, esses sentidos/significados culturais são comunicados, organizando e regulando práticas sociais e influenciando a conduta e a própria identidade do sujeito (Hall, 1997, p. 2).

De acordo com o “circuito da cultura” apresentado por Stuart Hall, essa construção de sentido se dá de diversas maneiras: o “sentido” é produzido em interações sociais, na mídia, quando incorporamos “coisas” culturais em nossas práticas rotineiras lhes dando assim valor e significado, quando tecemos

narrativas e fantasias ao seu redor. Ou seja, a questão da construção de sentido está relacionada a todos os momentos e práticas do circuito da cultura. Ela está na construção da identidade e marcação da diferença, na produção, no consumo, na regulação de práticas sociais e, principalmente, na linguagem (Hall, 1997, p. 4).

Os membros da mesma cultura, segundo Hall, compartilham os mesmos códigos culturais e linguísticos, dividem o mesmo conjunto de conceitos, imagens e ideias que possibilitam interpretar o mundo de maneira relativamente similar. Ao mesmo tempo, para que possam comunicar esses sentidos/significados, os membros de uma mesma cultura falam a mesma língua, no sentido mais amplo de linguagem como sistema de representação, um meio (palavras, imagens, sons, roupas, expressões faciais, etc.) para expressar um pensamento, conceito ideia ou pensamento.

Isto posto, fica evidente que a representação tem um importante papel dentro da cultura e, conseqüentemente, no processo de construção da identidade. A representação conecta a linguagem e a construção de sentido à cultura. Ela diz respeito ao uso da linguagem para expressar/representar um sentido/significado ao outro e, ao mesmo tempo, é o processo usado pelo sujeito para criar os significados e conceitos para ele mesmo.

Hall esclarece a ideia de representação apresentando três abordagens diferentes: a reflexiva (ou mimética), a intencional e a construtivista. A abordagem reflexiva defende que a linguagem apenas reflete ou imita os significados que já existem no mundo material, enquanto a abordagem intencional entende que a linguagem expressa apenas o que o autor quer dizer, isto é, o significado intencional já pretendido pelo falante, escritor, pintor, ou produtor da mensagem de modo geral. A abordagem construtivista, por sua vez, defende que o sentido é construído dentro e através da mensagem, ou seja, a representação está na própria constituição do sentido. Na representação, segundo os construtivistas, usa-se signos organizados em diferentes tipos de linguagem para comunicar significativamente com outros; e esses signos podem se referir tanto a objetos, eventos e pessoas do mundo material quanto a conceitos abstratos, fantásticos ou imaginários.

A representação não é simplesmente um meio transparente de expressão de algum suposto referente. Em vez disso, a representação é, como qualquer sistema de significação, uma forma de atribuição de sentido. Como tal, a representação é um sistema linguístico e cultural: arbitrário, indeterminado e estreitamente ligado a relações de poder. (Silva, 2000, p. 91)

A construção de sentido, na perspectiva construtivista, acontece através de dois sistemas de representação relacionados entre si, sendo o primeiro o processo em que conceitos que são formados na mente classificam e organizam o mundo em categorias significativas, funcionando como um sistema de representação mental. Para comunicar os sentidos construídos, porém, é preciso utilizar a linguagem, que seria então o segundo sistema de representação. A linguagem, explica Hall, consiste em signos organizados e relacionados de diferentes formas para transmitir sentido, desde que tenhamos os códigos que nos permitem traduzir os nossos conceitos em linguagem e vice-versa. Esses códigos, criados através de convenções sociais, são fundamentais para a cultura, visto que os internalizamos inconscientemente ao nos tornarmos membros de uma cultura.

Esses signos que são formados e compartilhados não têm um sentido fixo ou essencial. Eles são definidos em relação a outros signos, através da demarcação da diferença. Nesse sentido a ideia que temos de “brasileiro” não vem de uma essência de brasilidade, mas sim da comparação que fazemos com o conceito de “americano”, “português”, “britânico”, “mexicano” e assim por diante. A maneira mais fácil de demarcar a diferença, apesar de ser considerada por críticos como simplista ou incompleta, é por oposições binárias como preto/branco, claro/escuro ou dia/noite.

Segundo Silva, as relações de identidade e diferença são formadas em torno das oposições binárias, e nessa construção não existe uma divisão em duas classes simétricas. Ao citar o filósofo francês Jacques Derrida, ele diz que em uma oposição binária, "um dos termos é sempre privilegiado, recebendo um valor positivo, enquanto o outro recebe uma carga negativa". Um exemplo claro seria a oposição "nós" e "eles" em que claramente “nós” é o termo ou conceito privilegiado. Essa assimetria reflete, segundo Silva, uma clara ligação da linguagem com a identidade e a diferença, e de todas essas com as relações de poder (Silva, 2000, p. 83).

Dividir o mundo social entre "nós" e "eles" significa classificar. O processo de classificação é central na vida social. Ele pode ser entendido como um ato de significação pelo qual dividimos e ordenamos o mundo social em grupos, em classes. A identidade e a diferença estão estreitamente relacionadas às formas pelas quais a sociedade produz e utiliza classificações. As classificações são sempre feitas a partir do ponto de vista da identidade. Isto é, as classes nas quais o mundo social é dividido não são simples agrupamentos simétricos. Dividir e classificar significa, neste caso, também hierarquizar. Deter o privilégio de classificar significa também deter o privilégio de atribuir diferentes valores aos grupos assim classificados. (Silva, 2000, p. 83)

A questão da diferença é também amplamente desenvolvida por Hall, que além de mencionar a importância linguística desta para a construção de sentido por contraste, aborda também a sua importância nas perspectivas social, cultural e psicológica. Socialmente a diferença importa também porque a construção de sentido é feita através do outro, de forma que o sentido é então dialógico, podendo ser modificado na interação com o outro. Além disso, a cultura depende da atribuição de significado às coisas através de um sistema classificatório (primeiro sistema de representação), de modo que a demarcação da diferença é a base da ordem simbólica que denominamos de cultura. Para além disso, de uma perspectiva psicológica, o outro é fundamental para a construção do eu (*self*), para a construção da identidade. Hall conclui com dois pontos em comum entre os diferentes ângulos abordados: em primeiro lugar, a questão da diferença tem um papel cada vez mais relevante no contexto da modernidade tardia; em segundo lugar, a diferença é ambivalente (Hall, 1997, p. 238).

Ela [a diferença] pode ser tanto positiva quanto negativa. Por um lado, é necessária para a produção de significados, para a formação da língua e da cultura, para as identidades sociais e para a percepção subjetiva de si mesmo como um sujeito sexuado. Por outro, é, ao mesmo tempo, ameaçadora, um local de perigo, de sentimentos negativos, de divisões, de hostilidade e agressão dirigidas ao 'outro'. (Hall, 2016, p.160)

Tanto Hall quanto Silva abordam alguns perigos em relação ao conceito de diferença. Com o olhar voltado para a diferença racial e para o racismo, Hall estende-se principalmente na questão da estereotipagem como prática representacional, abordando pontos relativos ao seu funcionamento como a essencialização, o reducionismo, a naturalização e as oposições binárias, assim como a sua relação com jogos de poder, desde a questão da hegemonia e a interação entre conhecimento e poder até a alguns efeitos mais profundos e inconscientes como a fantasia, o fetichismo e a retratação.

Silva trabalha aspectos similares, mas se volta mais para a relação da demarcação da diferença em relação à construção da identidade, desenvolvendo alguns pontos derivados da problematização das oposições binárias. Nesta perspectiva surgem questões como a hierarquização da identidade através da normatização, que implica a eleição arbitrária de uma identidade específica como parâmetro em relação ao qual as outras identidades são avaliadas e hierarquizadas. Neste processo aquilo que é considerado normal é visto como natural, desejável e único; é “a identidade”. As outras identidades, as “anormais”, é que precisam ser problematizadas (Silva, 2000, p. 83).

Ambos os autores discorrem também sobre algumas contra-estratégias para tentar intervir nos aspectos negativos da demarcação da diferença pela representação. Enquanto Hall nos fala da “transcodificação”

de imagens negativas para imagens negativas das identidades vistas como diferentes, Silva usa o conceito de performatividade unido à ideia de uma quebra de citacionalidade como uma possibilidade de reverter a negatificação da diferença na identidade. Em resumo, a ideia é que os atos linguísticos têm o poder não só de descrever, mas de definir e reforçar identidades, principalmente através da possibilidade de repetição da linguagem (citacionalidade). Desde modo, uma quebra de citacionalidade significa que a repetição pode ser questionada, contestada e interrompida, o que implica a possibilidade de construção de novas e renovadas identidades.

O que fica claro no que foi exposto por ambos os autores é que a luta e o empenho contra o processo de significação negativa da diferença ainda estão em construção. É um processo inacabado. É um processo que implica mudanças, que pede ações para que seja possível usufruir/explorar o que há de positivo no contexto multicultural, híbrido e flexível da modernidade tardia. É preciso ainda acharmos a maneira de aproveitarmos a “chance” de que nos fala Bauman ou a “oportunidade” de que fala Giddens para que caminhemos para uma ideia de identidade mais próxima da ideia de humanidade.

1.4 Multiculturalidade, multiculturalismo e outros conceitos relevantes

Apesar de não ser rara a confusão entre multiculturalidade e multiculturalismo, a primeira coisa elucidada por autores como Moreira (2008) e Mendes (2010) é que multiculturalidade é um fato, ou uma situação de fato. Já a palavra multiculturalismo não designa um estado de coisas nem uma situação de fato, mas sim "uma atitude valorativa, traduzida, ou não, em militância cultural ou em ação política, e que se exprime na defesa dos benefícios da diversidade cultural e da multiculturalidade" (Mendes, 2010, p. 35).

Neste sentido, a multiculturalidade se refere à coexistência de diferentes culturas em sociedades contemporâneas, convivência que pode evoluir para interações colaborativas ou conflituosas. Sob esta perspectiva, Mendes (2010) explica como muitas sociedades chamadas desenvolvidas, como a estadunidense e as europeias, vivem em situação de multiculturalidade por razões históricas mais ou menos recentes. Segundo o autor, os Estados Unidos, onde foi produzido o filme escolhido como objeto de estudo desta investigação, têm uma “multiculturalidade genética” por conta das diferentes populações que os compõem, embora a integração desses grupos tenha sido desafiadora, resultando em tensões raciais e étnicas persistentes. Apesar disso, afro-americanos e hispânicos tornaram-se minorias significativas no país. Já na Europa Ocidental, segundo Mendes, alguns países têm sido destinos habituais de grandes fluxos migratórios, principalmente por razões socioeconômicas, com pessoas

buscando trabalho fora de seus países de origem. Isso levou a áreas metropolitanas e suas periferias nos países de destino a se tornarem espaços de interação étnica, racial, linguística, religiosa e cultural, ligadas à mão de obra migrante.

A situação de multiculturalidade não implica necessariamente a existência de contactos e interações significativas entre as culturas copresentes, que podem coexistir no mesmo território ou em territórios contíguos em mera posição de face-a-face. Mas tende a evoluir para interfaces ora colaborativos, ora conflituais, ora de ambas as espécies, como sabemos pela experiência histórica, à escala local, da vivência social das grandes metrópoles. (Mendes, 2010, p. 32)

A multiculturalidade eminente da alta modernidade exige medidas políticas para garantir a justiça social e o respeito às diferentes culturas e identidades convivendo dentro de um mesmo contexto social, e é a partir desta necessidade que surge o conceito de multiculturalismo. É, portanto, a conscientização de que as sociedades são constituídas de uma enorme diversidade de grupos que dá origem ao termo que se refere a práticas políticas e isenções de natureza jurídica com o objetivo de “promover o respeito pela diversidade cultural e étnica, garantir igualdade de tratamento e de oportunidades entre as maiorias dominantes e as minorias históricas e culturais, enfim, favorecer a integração de minorias culturais” (Moreira, 2008, p. 219).

É um "ismo", como as palavras cristianismo, liberalismo, socialismo ou individualismo, quer dizer: designa uma atitude política, uma ideologia, uma escola de pensamento, uma crença religiosa ou de outra natureza, um sistema de convicções, que se convertem, ou não, em acção interventiva. Assim, existem Estados multiculturais que podem ser, ou não, multiculturalistas, do mesmo modo que podem existir indivíduos vivendo em situação multicultural, mas que não valorizam positivamente essa situação nem professam qualquer multiculturalismo. (Mendes, 2010, p. 35)

Historicamente iniciado no Canadá, país que foi definido pelo então primeiro-ministro Pierre-Elliott Trudeau (no cargo de 1968 à 1979 e 1980 à 1984) como uma nação multicultural, constituída por diferentes comunidades históricas e culturais, mais especificamente na época, povos indígenas, quebequenses e imigrantes. O país teve o multiculturalismo inscrito em sua constituição em 1982, esclarecendo e admitindo que o respeito pelas diferenças culturais é compatível com a igualdade entre todos os cidadãos (Moreira, 2008).

Segundo Moreira (2008), o nascimento do multiculturalismo, em termos teóricos, teve origem no debate entre comunitaristas e liberais no final da década de 1970. Em suma, os liberais defendiam que o Estado não deve intervir nas diferentes concepções de bem dos seus cidadãos e nem nas diferentes noções de

vida boa das comunidades que o constituem. Os comunitaristas, por sua vez, eram a favor de ações multiculturalistas por defenderem que a comunidade é a principal fonte de identidade pessoal e que o Estado tem o dever de protegê-la. Com o crescente fluxo de migrações e o grande aumento do número de Estados poliétnicos, no entanto, os estados liberais começaram a perceber o multiculturalismo como uma solução política para diversos problemas surgidos em torno da multiculturalidade.

Moreira (2008) nos proporciona uma reflexão filosófica do quadro teórico do multiculturalismo abordando algumas das contribuições que considera mais significativas dentro do tema, sendo estas propostas pelos filósofos políticos Charles Taylor, Will Kymlicka e Iris Marion Young. Taylor defende a necessidade de um diálogo cultural potencializador de "políticas de reconhecimento igualitário" extensíveis à sociedade como um todo, presumindo, de certo modo, um alto nível de tolerância e boa vontade de diferentes grupos e indivíduos para dialogar, trocar e transformar suas estruturas em prol da vontade coletiva de uma vida comum. Kymlicka, por sua vez, defende uma reintegração do liberalismo e apresenta uma "justificação liberal do reconhecimento de direitos diferenciados de grupo" para as minorias nacionais e étnicas, para tanto prevendo a necessidade de observar restrições internas e proteções externas, o que implicaria uma análise caso a caso na defesa dos direitos das minorias. Já a contribuição de Young traz originalidade à questão do multiculturalismo ao alargar o critério de grupos com necessidade de reconhecimento ao identificar a existência não só de minorias nacionais e culturais, mas também de minorias transversais, propondo assim "políticas da diferença" destinadas a compensar esses grupos minoritários vítimas de opressão.

A partir das ideias colocadas pelos três autores, Moreira (2008) conclui reconhecendo o viés ainda incompleto do multiculturalismo, assim como o seu caráter ambivalente:

A formação de um horizonte fundido de critérios facilitadores do diálogo intercultural, a criação de Estados multinacionais e multiétnicos e a defesa das políticas da diferença no âmbito da democracia deliberativa são mecanismos que podem eventualmente reduzir as tentações fragmentárias. Porém, podem também trazer consigo o gérmen separatista: ao fortalecerem as identidades culturais específicas, em vez de evitarem a fragmentação política, quando postos em prática acabam por fortalecer grupos secessionistas e grupos liberais que se opõem à Democracia e aos Direitos Humanos. (Moreira, 2008, p. 239)

Essa ambivalência do multiculturalismo é explicada por outros autores como uma falha derivada de uma concepção tradicional, e, na visão desses, já ultrapassada de cultura. Dentro dessa perspectiva de autores como Wolfgang Welsch, tanto as ideias de multiculturalidade e multiculturalismo, quando o

conceito de interculturalidade, que segundo a UNESCO (ver Mendes, 2010, p.33) remete para a existência e para a interação equitativa de diversas culturas, bem como para a possibilidade de gerar expressões culturais partilhadas pelo diálogo e pelo respeito mútuo, são conceitos ainda atrelados a uma concepção de cultura baseada em homogeneização social, consolidação ética e delimitação intercultural.

Em *Transculturality - the Puzzling Form of Cultures Today*, de 1999, Welsch afirma que tanto o multiculturalismo quanto o interculturalismo tentam lidar com a pluralidade cultural contemporânea e os conflitos surgidos ao seu redor a partir de uma ideia de cultura ainda baseada nos preceitos idealizados por Johann Gottfried Herder, no final do século XVIII. Segundo o autor, ambos os conceitos, apesar de tentarem avançar, e alcançarem algum progresso, no sentido de instituir a tolerância e o respeito à diversidade cultural, falham por perceberem as diferentes culturas ainda como “esferas” ou “ilhas” claramente delimitadas.

Para Welsch (1999), essa visão “tradicional” e mesmo “antiga” de cultura, descreve um aspecto homogêneo (dentro da cultura) e delimitador (entre culturas) que não corresponde à complexa realidade transcultural das sociedades contemporâneas, caracterizadas por misturas e permeações. Desta forma, Welsch defende a aplicação do conceito de transculturalidade, que parte do princípio de que dentro de qualquer cultura no mundo de hoje existe tanta estrangeiridade/diferença quanto fora, e que, portanto, as delimitações culturais são irrealistas e contraproduativas.

A diversidade da transculturalidade, segundo Welsch (1999), está não em diferentes culturas convivendo dentro do mesmo espaço social, mas em diferentes culturas e estilos de vida todos decorrentes de permeações, todos com suas similaridades e diferenças resultantes não de uma justaposição, mas de conexões transculturais. Apesar dessa tendência de certa forma unificadora, existe a demanda por particularismos e identidades específicas como uma reação ao efeito globalizador, que, segundo Welsch, não pode ser ignorada.

De forma geral, o quadro apresentado pela transculturalidade de Welsch, apesar de partir de um conceito de cultura mais híbrido, é bastante similar ao apresentado por alguns autores multiculturalistas como Stuart Hall. Mesmo Hall partindo de um entendimento de cultura menos plural a princípio, ambos chegam à conclusão de que no contexto da modernidade tardia ou líquida, as sociedades e identidades são marcadas pela mobilidade, pelo hibridismo e pela flexibilidade. O que difere no texto de Welsch é a ideia de que ao ligarmos cultura à transculturalidade, o conceito em si realizaria uma mudança cultural, ou seja, o conceito de cultura influenciaria a “realidade” da cultura.

Se alguém nos diz (como fez o antigo conceito de cultura) que a cultura deve ser um evento de homogeneidade, então praticamos as coerções e exclusões necessárias. Procuramos satisfazer a tarefa que nos foi atribuída – e seremos bem sucedidos em o fazer. Por outro lado, se alguém nos disser, ou disser às gerações subsequentes, que a cultura deve incorporar o estrangeiro e fazer justiça aos componentes transculturais, então realizaremos essa tarefa e os feitos de integração correspondentes pertencerão à estrutura real de nossa cultura. A “realidade” da cultura é, nesse sentido, sempre uma consequência também das nossas concepções de cultura. (Welsch, 1999, p. 9)

A ideia das concepções culturais como conceitos ativos, que remetem à própria estrutura da linguagem explorada anteriormente com conceitos como a performatividade, é um dos pontos interessantes da transculturalidade. Apesar da noção de cultura como completamente híbrida e sem traços de distinção de raiz étnica ou geográfica soar, em alguns aspectos, um pouco extrema, a ideia transculturalista de Welsch apresenta uma visão bastante interessante da cultura e das identidades na contemporaneidade e pode ser mais uma ferramenta teórica para analisarmos o filme selecionado para esta investigação.

Não é a pretensão desta pesquisa chegar a uma solução para os conflitos identitários, mas sim apresentar uma leitura de como o contexto flexível, híbrido e ao mesmo tempo frágil e conflituoso da contemporaneidade e as identidades que nele se inserem, influenciando e sendo influenciadas socialmente, são apresentadas no filme de animação escolhido como objeto desta investigação. Sendo assim, dado o foco do filme em questão na experiência vivida por uma criança, com conteúdo direcionado principalmente para o público infantil, torna-se imperativo compreender melhor as especificidades de como se dá esse processo antes da idade adulta.

1.5 A infância na contemporaneidade - imagem e identidade

As crianças e adolescentes possuem suas próprias maneiras de ver, compreender e transformar o contexto social do qual fazem parte. Neste sentido, é importante considerar que não só existem singularidades características da infância e da adolescência, mas que essas singularidades ao mesmo tempo que dependem de um contexto sócio-histórico, também o influenciam. Para Robyn Fivush (2008), a infância e a adolescência são fases de extrema importância para o processo de construção de identidade e da narrativa individual do sujeito.

Há dois períodos críticos do desenvolvimento: os anos pré-escolares, quando a autobiografia começa a emergir, e a adolescência, quando as memórias autobiográficas começam a aglomerar-se numa narrativa de vida global em que nos definimos, definimos os outros e os nossos valores. Na

adolescência vemos o início de uma narrativa de vida que liga os eventos ao longo do tempo e coloca o eu em relação ao outro, incorporando um conjunto de histórias interligadas. Neste sentido, importa colocar a própria história de vida no contexto da história familiar, que fornece uma estrutura para compreender-se a si mesmo como membro de uma família que se estende para além do seu nascimento. A própria história está embutida nas histórias de outros, no passado e no presente. (Fivush, 2008, p. 49)

Na perspectiva da autora, as histórias individuais, ou autobiografias, são essenciais tanto para o sujeito, visto que estas definem quem somos em relação à nossa família, nação ou mesmo à nossa história, tanto para o contexto sociocultural em que o sujeito se insere, visto que as narrativas que construímos e compartilhamos são formadas e formam o nosso próprio entendimento dos acontecimentos passados e presentes. Neste sentido, segundo Fivush, “as histórias que contamos moldam a nós mesmos e ao mundo em que vivemos” (Fivush, 2008, p. 50).

Dentro do senso comum temos ideias de certas formas muito delimitadas do que é ser criança e do que é ser jovem ou adolescente. É frequente a concepção de criança como um não adulto, um ser humano ainda incapaz de participar ativamente do contexto social em que se insere, dependendo completamente do que lhe é transmitido pela família e pela escola. A identidade da criança acaba sendo sempre comparada apenas ao “mundo dos adultos” e sob a percepção e linguagem adulta.

Tende-se a esquecer que esses conceitos, essas imagens que temos hoje foram uma criação de um tempo histórico e de condições socioculturais determinadas. Em outras palavras, a infância como a entendemos hoje, assim como a cultura, a identidade e mesmo o amor, é um conceito construído historicamente dentro de contextos socioculturais específicos; e assim como a cultura, a identidade e o amor, está em constante diálogo com esses contextos, transformando-se dentro do tempo e do espaço. A infância também não é essência e não pode ser fixa, e precisa ser reavaliada, assim como a identidade, dentro das condições da contemporaneidade.

De acordo com o historiador francês, Philippe Ariès, cuja pesquisa é considerada um marco na história da criança, a infância é uma invenção da modernidade. Isso não quer dizer, é claro, que não existiam crianças antes disso, e sim que não existia o lugar da criança ou a ideia de infância como um período com características e necessidades específicas. Segundo Ariès (1973), até à Idade Média as crianças por volta dos seus cinco anos já eram vistas como pequenos adultos, frequentando os mesmos espaços e participando das mesmas atividades que os adultos. Foi a partir do século XVII que teriam surgido as primeiras concepções de infância e que as crianças teriam assumido um papel mais central na família.

Essa localização temporal bastante específica de Ariès quanto ao marco do surgimento da infância já foi contestada por outros e o próprio autor chegou a afirmar depois que, se refeita a pesquisa, não focaria tanto na questão do “ponto zero”. No entanto, para além da datação da emergência da infância, o ponto é que no final do século XVII, principalmente nas classes dominantes, já havia uma concepção de infância caracterizada por uma preocupação dos adultos com a dependência e fragilidade da criança, que estava agora no centro da família (Nascimento, Brancher, Oliveira, 2008; Frota, 2007).

A partir dessa percepção de infância, as crianças eram vistas como seres que precisavam de cuidado e também de disciplina rígida para que pudessem aprender a viver em sociedade. Essa primeira ideia de educação voltada para a disciplina e limitação do prazer foi depois refutada por Rousseau, que propõe a ideia da criança de natureza boa, pura e ingênua, que precisava de liberdade para se desenvolver. Mais tarde, depois do Iluminismo, a educação da criança passou também para as mãos do Estado, com a criação de escolas como um espaço específico da criança, que se tornou com o tempo objeto de estudo de diferentes áreas, como explica Frota (2007):

A família sofre grandes transformações e criam-se novas necessidades sociais nas quais a criança será valorizada enormemente, passando a ocupar um lugar central na dinâmica familiar. A partir de então, o conceito de infância se evidencia pelo valor do amor familiar: as crianças passam dos cuidados das amas para o controle dos pais e, posteriormente, da escola, passando pelo acompanhamento dos diversos especialistas e das diferentes ciências como Psicologia, Antropologia, Sociologia, Medicina, Fonoaudiologia, Pedagogia, dentre outras tantas. (Frota, 2007, p. 152)

Nesse panorama, Sarmiento (2003) acrescenta ainda o que chamou de “administração simbólica da infância”, referindo-se a normas e atitudes procedimentais que condicionam e prescrevem a vida das crianças na sociedade, desde os lugares que estas devem frequentar ou não, alimentos promovidos ou não e participação na vida coletiva, até uma configuração de “um ofício de criança”, ligado à escola, mas também ao comportamento. Assim, a ideia moderna de criança gira em torno de quatro fatores principais: a criação da escola, o recentramento do núcleo familiar no cuidado dos filhos, a produção de disciplinas e saberes periciais e a promoção da administração simbólica da infância.

Assim, a escola expandiu-se e universalizou-se, as famílias reordenaram os seus dispositivos de apoio e controlo infantil, os saberes disciplinares sobre a criança adquiriram autonomia e desenvolvem-se exponencialmente, e a administração simbólica adquiriu novos instrumentos reguladores com a Convenção dos Direitos da Criança e com normas de agências internacionais

(como a UNICEF, a OIT, a OMS) configuradoras de uma infância global, no plano normativo. (Sarmiento, 2003, p. 4)

Esse esforço para normalizar e homogeneizar a infância teve consequências significativas na criação de uma concepção global de criança, mas não anula de forma alguma o fato de que as crianças vivem a infância de maneiras bem diferentes a partir das desigualdades inerentes à condição social, ao gênero, à etnia, ao local de nascimento e residência e ao subgrupo etário a que cada uma pertence. Essas desigualdades ficam ainda mais acentuadas dentro do panorama da modernidade tardia e é imprescindível a consideração dos efeitos desta para a infância. A infância, enquanto produção sociocultural da modernidade tardia, não pode ser pensada como fixa ou acabada.

Na visão global de infância, a ideia formada com base no quadro das instituições modernas não comporta a vivência das crianças no contexto das sociedades pós-tradicionais, onde como já apresentado, os pilares sólidos da tradição se desmancham na constituição líquida da contemporaneidade. Quando as próprias instâncias pelas quais as crianças têm sido inseridas socialmente estão em crise, fica claro que o lugar colocado à criança já não é mais o mesmo, e que a construção identitária destas é influenciada pelos mesmos processos constituintes das transformações fundamentais da modernidade tardia.

Além das diferenças socioculturais e de todos os fatores que complicam o processo de construção da identidade para o sujeito contemporâneo, que se vê diante de tantas possibilidades e de um contexto multicultural e flexível, e que faz aflorar a questão da diferença, as crianças têm ainda que lidar com a diferença real entre a cultura do adulto e a cultura da criança. Os códigos, a linguagem, a maneira de enxergar e vivenciar o mundo da criança são distintos dos de todas as culturas adultas. As crianças têm um jeito particular de significar o mundo que não é mais fraco ou menos evoluído, mas é diferenciado.

É para tentar dar conta dessas particularidades inerentes à infância que é apresentada a ideia de “culturas da infância”. Segundo Sarmiento (2003), apesar de todas as diferentes condições de vida de cada criança e, por consequência, diferentes perspectivas, há uma universalidade das culturas infantis que ultrapassa os limites da inserção cultural. Isso acontece devido ao fato de as crianças “construírem nas suas interações ‘ordens sociais instituintes’ (Ferreira, 2002), que regem as relações de conflito e de cooperação, e que atualizam, de modo próprio, as posições sociais, de gênero, de etnia e de cultura que cada criança integra” (Sarmiento, 2003, p. 8).

Para Sarmiento (2003), as culturas da infância têm regras e princípios geradores próprios, sobre os quais ainda há muito para explorar e compreender, mas, apesar de ainda haver muito a ser realizado, esse

esforço científico deve seguir os quatro eixos estruturadores das culturas da infância. O primeiro eixo essencial, segundo o autor, é a interactividade, que diz respeito à interação com os pares, que permite às crianças apropriar, reinventar e reproduzir o mundo que as rodeia e que acontece tanto no plano sincrónico, como diacrónico, e a interação com os adultos, que além de ser contínua e possibilitar o controle dos adultos sobre as crianças, se expressa também na utilização pelos adultos de meios de configuração dos mundos específicos da criança, a partir dos elementos característicos das culturas infantis.

O segundo eixo é a ludicidade, que constitui um traço fundamental das culturas infantis, visto que é brincando que as crianças aprendem a socializar e significam o que acontece ao seu redor através, em grande parte, da fantasia do real, sendo esta o terceiro eixo das culturas das crianças. Segundo Sarmiento, essa transposição imaginária de situações, pessoas, objetos ou acontecimentos é fundacional do modo de inteligibilidade das crianças. A não-linearidade é também um elemento central da capacidade de resistência que as crianças possuem diante de situações dolorosas e complexas. E esse viés da fantasia acontece também com os objetos; estes, explica Sarmiento, “não são nunca apenas o que valem e para que servem, mas outra coisa ainda e, como dizia Fernando Pessoa, ‘essa coisa é que é linda’” (Sarmiento, 2003, p. 11).

O quarto e último eixo é a reiteração, que se refere à não-linearidade do tempo da criança, que investe neste possibilidades infinitas. É um tempo que começa e termina diversas vezes.

O tempo recursivo da infância tanto se exprime no plano sincrónico, com a contínua recriação das mesmas situações e rotinas, como no plano diacrónico, através da transmissão de brincadeiras, jogos e rituais das crianças mais velhas para as crianças mais novas, de modo continuado e incessante, permitindo que seja toda a infância que se reinventa e recria, começando tudo de novo. (Sarmiento, 2003, p. 12)

A noção de culturas da infância apresentada por Sarmiento busca entender o lugar da criança no contexto da modernidade tardia, e é conseqüentemente uma maneira de iluminar um pouco melhor o processo de formação identitária sob a perspectiva infantil. Acontece que ambos, como sabemos, estão em constante transformação, sendo mais fundamental então que possamos compreender as crianças como atores sociais à sua própria maneira, construtores ativos do seu próprio lugar na sociedade, e não só como não-adultos.

Todos os conflitos do sujeito contemporâneo apresentados até aqui são vividos também pelas crianças, e significados à sua maneira. A questão da ambiguidade do outro, vista em muitos momentos como um perigo, a questão da multiculturalidade, a própria questão da identidade, de certo modo tem seu início e seu futuro na criança, o que torna um olhar sobre a infância mais amplo e mais coerente com as transformações da modernidade tardia um quanto mais urgente, sendo este um dos motivos para a escolha do objeto de estudo deste trabalho de investigação.

É claro que nenhuma mídia ou obra de arte é sozinha a resposta para os conflitos vividos nesta modernidade tardia, mas como escreveram Rosa Cabecinhas, Isabel Macedo e Renné França "...o cinema, tal como outras artes, constitui uma arena privilegiada para a contestação de velhas hierarquias excludentes e para a promoção da diversidade" (Cabecinhas, Macedo & França, 2019, p. 9). Os filmes, incluindo as animações, podem ser ferramentas importantes no processo de construção identitária, de promoção do conhecimento mútuo e da aceitação do "outro".

CAPÍTULO 2 – REPRESENTAÇÃO, COMUNICAÇÃO E TRANSFORMAÇÃO

Em muitos aspectos a relação do sujeito com a imagem nunca foi tão forte como é hoje. Por um lado, nos vemos rodeados de imagens que chegam até nós com uma velocidade e frequência arrebatadoras, e, ao mesmo tempo, produzimos imagens cotidianamente, registrando, editando, fantasiando e transformando nossas vidas fora das telas. Por outro lado, a relação do sujeito contemporâneo com a percepção de si e dos outros está atrelada às mais diversas definições de imagem, seja a imagem figurativa, a imagem idealizada ou imaginada, a ideia de aparência, a imagem ética ou a imagem tornada em objeto palpável. Chega-se por todas elas e até todas elas com a representação.

Ainda nos anos 1960, Guy Debord nos falava sobre a “sociedade do espetáculo”, compreendida como o conjunto das relações sociais mediadas pelas imagens, sendo estas indissociáveis das relações de produção e consumo de mercadorias. Aqui é relevante lembrar também que alguns anos depois, em 1973, o teórico fez também um filme com o mesmo nome, utilizando a imagem em movimento para dar outra força à totalidade de seus argumentos. No começo dos anos 1980, Baudrillard (1991) nos trazia o conceito de hiper-realidade, descrevendo um ambiente cultural estetizado das sociedades de consumo, em que a realidade se confunde com a representação.

Nela (na hiper-realidade), tanto desaparecem as distinções entre objeto e imagem, entre fato e representação, quanto se sobrevalorizam imagens e representações relativamente a seus correspondentes reais. Segundo o autor, o ambiente tornou-se uma realidade alucinatória, fundada na experiência sensorial hipertrofiada e de imersão, característica da mudança radical de nossa forma de perceber o mundo e com ele nos relacionarmos, induzida pelos meios de comunicação de massa e pela tecnologia. (Matos, Urdan & Veiga, 2014, p. 233)

A ideia de uma sobrevalorização das imagens e representações em relação ao real pode parecer exagerada, mas o fato é que a ideia que temos do mundo, de nós e dos outros, e a nossa própria realidade é formada através de representações. É dentro dos processos de compreensão, classificação e significação de objetos, eventos e pessoas que se definem as identidades, relações sociais e culturais.

Não é por acaso que tanto se escreve e se fala sobre representação nos tempos atuais. Se, quando Debord e Baudrillard escreveram sobre a “sociedade do espetáculo” e a “hiper-realidade”, o universo das imagens e representações já parecia cada vez mais dominante dentro de um mundo capitalista globalizado, hoje com o advento da internet, das mídias sociais e das novas tecnologias, a luta pelas representações de que fala Hall (1997) é ainda mais essencial e inevitável. De fato, as representações

definem, delimitam e questionam as nossas próprias identidades, e nós “lutamos por elas porque são importantes - e essas são disputas das quais podem advir consequências graves. Elas definem o que é 'normal', quem pertence - e, portanto, quem é excluído” (Hall, 1997, p.10).

No primeiro capítulo desta dissertação, a noção de representação foi abordada dentro do universo teórico da cultura e em sua relação com a identidade, mas não cabia naquele contexto um maior aprofundamento dos processos representacionais e da relação entre representação, comunicação e cinema. Dito isso, ao considerarmos o objeto de estudo proposto aqui, torna-se essencial para o presente trabalho de investigação compreender melhor como acontecem os processos de representação, e como estes se relacionam com a comunicação e com o cinema, esclarecendo a própria relação entre os sujeitos e seus contextos sócio-históricos.

O conceito de representações sociais é tão instável e plural quanto o é a própria representação. É necessário compreendê-lo não mais como ferramenta de descrição, mas utilizá-lo para explicar os mecanismos de transformação que sofre o sujeito moderno frente ao universo de imagens no qual ele vive. (Codato, 2010, p. 55)

Para melhor percebermos os efeitos e consequências da representação é preciso ampliar o foco e absorver ideias provenientes de diferentes perspectivas teóricas. Neste sentido, uma melhor compreensão da Teoria das Representações Sociais, de Moscovici, pode nos ajudar a perceber os processos sociais e psicológicos que conferem às representações uma força, ao mesmo tempo prescritiva e aberta a conflitos, resistência e transformação. Da mesma forma, a perspectiva de Stuart Hall, ancorada nos Estudos Culturais, oferece uma visão mais ampla sobre as causas e efeitos das representações através de um viés mais político. Desta forma, uma visão articulada pode oferecer um caminho para entender as possibilidades de resistência na comunicação e o papel do cinema como instrumento na criação, difusão e transformação de identidades culturais.

2.1 Representações sociais

O conceito representações sociais advém do trabalho do psicólogo social Serge Moscovici, declaradamente influenciado pelo sociólogo Émile Durkheim e por seu conceito de “representações coletivas”. Considerado um dos pais da Sociologia, Durkheim (1895/1987) preocupou-se em estabelecer o estudo da realidade social como ciência, tendo como objeto de estudo a consciência coletiva que rege o comportamento dos sujeitos em sociedade. Maneiras de ser, pensar e agir coletivamente que não só

são externas ao sujeito, mas que agem sobre este, influenciando e condicionando o comportamento dos indivíduos em sociedade. Ou seja, as forças e estruturas que sustentam uma integração/união da sociedade contra processos de fragmentação/desintegração.

Um dos preceitos básicos para a sociologia de Durkheim é a compreensão dos fatos sociais como coisa, ou seja, como um objeto científico que deve ser analisado empiricamente e objetivamente, superando as limitações do senso comum. Vale ressaltar aqui que, para o autor, existe uma separação, uma diferença entre consciência coletiva e consciência individual, tendo a primeira uma existência própria para além da existência do indivíduo, com poder coercitivo sobre este. Para Durkheim (1893/1989), então, se quisermos compreender a forma como a sociedade representa o mundo e a si mesma, devemos considerar a natureza da sociedade e não a dos indivíduos (Durkheim, 1893/1989, p.18).

Essa dicotomia entre indivíduo e sociedade estabelecida por Durkheim com o intuito de delimitar o objeto de estudo da sociologia foi importante para o nascimento desta e da antropologia como ciências empíricas, e foi também fundamental para a psicologia, servindo como base para a concepção de uma psicologia centrada na noção de representação. Seria então o ponto de partida para a criação da psicologia social, de Moscovici, que por sua vez trabalhou com a ligação entre indivíduo e sociedade, em lugar da divisão feita por Durkheim (Codato, 2010, p. 50).

Enquanto o conceito de representações coletivas de Durkheim sugere uma dicotomia entre as representações individuais e coletivas, sendo as primeiras objeto da psicologia e as segundas objeto da sociologia, Moscovici constrói uma ponte entre as duas ciências com a ideia de representações sociais. A Teoria das Representações Sociais (TRS) de Moscovici parte de uma perspectiva mais construtivista e processual que influenciou diversas áreas científicas além da própria psicologia (Macedo, 2016, p. 105).

Apesar de o próprio Serge Moscovici (2001) referir-se à impossibilidade de uma distinção clara entre os termos “social” e “coletivo”, enquanto o poder coercitivo de integração e preservação das representações coletivas tem lugar fundamental no conceito de Durkheim, enfatizando o caráter mais estável e quase intocável de uma consciência coletiva, a Teoria das Representações Sociais (TRS) concentra-se justamente na possibilidade de mudança e transformação das sociedades através dos processos de representação. A própria ideia de diversidade é central para Moscovici, pois implica a falta de homogeneidade das sociedades modernas, onde se faz presente uma distribuição de poder desproporcionada, criando dissemelhança nas próprias representações (Duveen, 2001).

Segundo Duveen (2001), a TRS deixa de considerar a representação como um conceito para enxergá-la como um fenômeno, focando assim não só nas estruturas de representação e sua força coercitiva, mas nos processos, na construção dessas representações. Essa abordagem evidencia o caráter dinâmico das representações sociais em contraste com o caráter hirto das representações coletivas como vistas por Durkheim.

Essa concepção de representação dinâmica e profundamente ligada à comunicação remete também à visão de Stuart Hall (1997), abordada no primeiro capítulo deste trabalho. Tanto Moscovici quanto Hall percebem a representação como um processo indissociável da cultura, da linguagem, das relações de poder, da diferença e da formação e transformação da realidade social e das identidades tanto individuais como culturais. Segundo Moscovici, somos todos pré-condicionados pelas representações, linguagem e cultura, visto que “pensamos, através da linguagem, organizamos nossos pensamentos, de acordo com um sistema que é condicionado por nossas representações e por nossas culturas” (Moscovici, 2001, p. 23).

A todo momento recebemos novas informações que precisam ser compreendidas e interpretadas, e este ato cognitivo não se dá individualmente e nem surge do nada. Quando recebemos uma nova informação e criamos uma ideia e uma imagem de um novo objeto, dando a este um sentido, fazemo-lo através de sistemas e representações pré-existentes. Desta maneira, o mundo como o percebemos no presente está sempre atrelado ao passado, trazendo consigo também ansiedades e expectativas para o futuro. Para além disso, quanto mais estas percepções de mundo são reproduzidas e compartilhadas por um grupo, mais estas representações se colocam como a própria realidade, atuando no senso comum e tornando-se uma regra de comunicação.

No que concerne à nossa realidade, Moscovici (2001, p. 20) nos diz que as representações são tudo que temos; tanto o nosso sistema perceptivo quanto o cognitivo estão habituados a elas. Através de sua autonomia e do poder de coerção que exercem, as representações “(apesar de estarmos perfeitamente cientes de que elas não são ‘nada além de ideias’) são, de fato, como realidades inquestionáveis que somos levados a enxergá-las” (Moscovici, 2001 p. 26).

2.2 Representação, comunicação e transformação

A força com a qual as representações sociais se impõem sobre nós não implica a impossibilidade de divergência entre representações e nem significa que as representações sociais não possam sofrer

mudanças. A chave para que a força iniludível e a capacidade de transformação sejam ambas inerentes ao processo de produção e disseminação das representações sociais está na comunicação. Comunicação e representação são indissociáveis, e ao mesmo tempo que não pode haver comunicação sem as representações sociais, o contrário também é verdade, pois as representações sociais são construídas/criadas nos processos de comunicação.

As representações (como estruturas comuns de conhecimento e prática social produzidas na atividade psicológica social) só podem existir na comunicação através do desenvolvimento de sistemas de valores, ideias e práticas; e representação social (como um processo psicológico que é ao mesmo tempo cognitivo e cultural) só é possível através da comunicação de identidades emergentes e relacionais, mudando reivindicações de diferença e reivindicações de semelhança. (Howarth, 2011, p. 6)

Para nos comunicarmos usamos convenções e códigos que, ao mesmo tempo que expressam nossa visão da realidade, podem ser compreendidos e transformados no diálogo com o outro. Essas convenções e códigos são fruto e funções primeiras das representações sociais e são expressas através da linguagem. De acordo com Moscovici (2001), isso significa que formamos e organizamos nossas ideias e opiniões de acordo com um sistema condicionado tanto às nossas representações como à nossa cultura. De fato, as representações sociais são geradas no processo comunicativo e dependem dessa troca entre indivíduos e grupos tanto para fazer-se realidade quanto para transformar-se em outras representações distintas, ou seja, as representações sociais nascem no transcorrer dos processos de comunicação, troca e cooperação, e mais tarde “elas levam uma vida própria, circulam, fundem-se, atraem-se e repelem-se, dando lugar a novas representações” (Moscovici, 2001, p. 27).

Para que as representações sociais existam e circulem de maneiras dinâmicas e em constante mudança, os indivíduos devem interpretar e re-interpretar toda e qualquer representação aberta a eles. Portanto, as representações podem conter tanto conflito e contradições quanto conformidade ou consenso. (Howarth, 2006, p. 697)

Segundo Moscovici (2001), a própria escolha do termo “social” deu-se pela carga da palavra que remete à ideia de interação entre pessoas, de movimento, de comunicação. Sob a perspectiva da Teoria das Representações Sociais, a representação não é algo que criamos através de um processo cognitivo individual, mas sim daquelas imagens, conceitos e ações que são criadas dentro de um processo relacional, na interação e colaboração entre os indivíduos. Assim as representações sociais se diferenciam das atitudes, pois, ao contrário destas, elas não são formadas por indivíduos isolados, mas sim “na interação, no diálogo e na prática com outros, (...) e são ancoradas nas nossas tradições e

ideologias” (Howarth, 2006, p. 695). Nesse sentido fica clara a importância da comunicação para a construção e constante transformação das representações sociais. A comunicação é, dentro desta perspectiva, ao mesmo tempo a construtora, o vetor e o resultado da representação, como indica Jodelet (2001).

Primeiro, ela (a comunicação) é o vetor de transmissão da linguagem, portadora em si mesma de representações. Em seguida, ela incide sobre os aspectos estruturais e formais do pensamento social, à medida que engaja processos de interação social, influência, consenso ou dissenso e polêmica. Finalmente, ela contribui para forjar representações que, apoiadas numa emergência social, são pertinentes para a vida prática e afetiva dos grupos (Jodelet, 2001, p. 32).

Moscovici (2001, p. 23), nos fala de duas funções principais das representações sociais, sendo a primeira possibilitar a convenção de pessoas, objetos e eventos que encontramos, dando a eles uma forma, colocando-os em categorias e gradualmente estabelecendo certos modelos compartilhados por pessoas de um mesmo grupo, para mais tarde serem colocados diante de outros modelos que reforçam ou resistem a esses significados. A segunda função, da qual falaremos mais para frente, é a prescrição.

Essa convencionalização pode ser dividida em duas funções-chave das representações sociais, de acordo com Howarth (2006): organizar e convencionalizar objetos, pessoas conceitos e eventos, localizando-os nas nossas histórias compartilhadas e contestadas; e possibilitar a comunicação entre membros de uma comunidade ao proporcionar códigos para o intercâmbio social e para nomear e classificar as coisas sem ambiguidades (Howarth (2006, p. 695). Desta forma, as representações sociais operam de acordo com outras representações sociais através do diálogo, e do compartilhamento de realidades, e da constante interpretação e reinterpretação de discursos e significados. A maneira como pensamos o mundo e as coisas e pessoas ao nosso redor está sempre atrelada a experiências, ideologias e vivências passadas, e ao mesmo tempo é fruto de antecipações e anseios sobre o futuro. Na perspectiva da teoria das representações sociais, é impossível nos livrarmos de todas as convenções e preconceitos, pois a própria mecânica do nosso pensar se faz por representações. Neste caso, o melhor é tentar entender esse processo e “procurar isolar quais representações são inerentes às pessoas e objetos que encontramos e exatamente o que eles representam” (Moscovici, 2001, p. 23).

Tudo o que recebemos de informação precisa ser reconhecido e interpretado de uma maneira que faça sentido, mesmo que com um estranhamento inicial. Não sabemos lidar com nada que seja completamente estranho, e é então papel central das representações sociais tornar aquilo que nos é estranho ou desconhecido em familiar, trazendo assim o novo para dentro de um sistema de significados

já estabelecidos e conhecidos, trazendo o que é exterior ao nosso universo para dentro dele. Segundo a TRS, para que seja possível transformar palavras, ideias, pessoas e eventos estranhos em algo habitual, fazemos uso de dois mecanismos de pensamento baseados na memória e em conclusões pré-estabelecidas: a ancoragem e a objetificação (Moscovici 2001, p. 41).

Ancoragem é o processo em que algo novo ou estranho é trazido para o nosso próprio sistema de categorias e comparado a um paradigma pré-existente que pareça adequado. Esse processo acontece quase automaticamente quando nos deparamos com algo ou alguém que nos é estranho, o que não significa que esse seja um processo neutro. Pelo contrário, a ancoragem implica a categorização e classificação do novo objeto em bom ou ruim, de valor negativo ou positivo, inserindo-o em uma hierarquia classificativa. “Ancorar é então classificar e dar nome a algo” (Moscovici, 2001, p. 42). Na ancoragem esse novo é transformado para caber em um sistema de significados e conceitos que já possuímos, e ao mesmo tempo, conceitos pré-existentes também se modificam no encontro com o novo.

A objetificação, assim como a ancoragem, não é um processo neutro, mas enquanto a ancoragem acontece quase automaticamente, a objetificação é um processo muito mais ativo e também mais demorado pois é quando se dá a materialização de algo abstrato, é quando um conceito, uma imagem ou uma ideia que nos era estranha se torna não só familiar, mas concreta. Desta forma as representações sociais entram para o campo da visão, para o real, se objetificando como algo real e já independente do sujeito.

As representações sociais se colocam para o sujeito como a própria realidade, pois, como vimos, todo o processo de aceitação, compreensão, classificação e interpretação de novas informações se dá através de representações. Para Moscovici (2001), todos os sistemas de classificação, todas as imagens e descrições e mesmo conceitos científicos que temos na sociedade implicam uma ligação com sistemas e imagens prévios, logo o passado está sempre ativo no presente. Isso significa que as representações, ao criarem convenções de signos da realidade e ao prescreverem através de estruturas por vezes milenares ou consolidadas, acabam por constituir um ambiente real, ou seja, exercem um poder enorme em como pensamos, agimos e percebemos o mundo, mas não as vemos, o que torna mais difícil resistir a elas.

A ideia de prescrição é um dos aspectos mais criticados da Teoria das Representações Sociais, pois a ideia de uma força inevitável e extremamente convincente faz parecer impossível que existam diferenças e conflitos nas representações sociais, ou mesmo que estas sejam passíveis de transformação. Como

pontua Howarth (2006), no entanto, mesmo que as representações sociais sejam relativamente resistentes à mudança, existem representações diferentes e conflitos e disputas não só entre representações distintas, mas dentro de uma mesma representação, o que pode levar à transformação social.

O que é "irresistível" sobre as representações sociais é o próprio processo de re-apresentação. Não é possível pensar, comunicar e debater na sociedade sem re-apresentação. Além disso, há também representações hegemônicas (Moscovici, 1988), o que Duveen (2001) pode chamar de representações "imperativas" que são aspectos tão centrais de nossa cultura que não podemos rejeitar em nosso senso comum. (Howarth, 2006, p. 696)

A ideia de que a Teoria das Representações Sociais não admite a possibilidade de resistência ou de mudança social é, segundo Howarth (2006), uma interpretação incorreta da teoria de Moscovici, pois o movimento de transformação é básico para a própria existência das representações. Considerando que as representações sociais são criadas no processo de comunicação, o diálogo, o conflito, a disputa, a conformidade e, logo, a transformação são inerentes ao próprio conceito de representação social. A mesma força que as leva a serem compartilhadas e incorporadas por tantos, nos leva a re-interpretação e a resistência para a criação de novas representações.

2.3 Representações: uma interpretação articulada

A escolha do termo "representações sociais" por Moscovici, demonstra a diferença da TRS em relação ao fato social de Durkheim, não apenas ao considerar a ponte entre o individual e o social nos processos de representação, mas também ao compreender que existem grandes diferenças entre as sociedades tradicionais, em que se tinha mais uniformidade em crenças, saberes e práticas comunicativas e as sociedades contemporâneas, em que diferentes sistemas de conhecimento competem e se misturam formando campos de representação muito mais dinâmicos, instáveis e opostos. Essa percepção de um processo dinâmico, rico em significados e bastante político evidencia o fato de que o processo de representação em si já implica mudanças sociais e psicológicas.

Pelo panorama teórico da psicologia social, Moscovici consegue abordar questões essenciais à compreensão do papel das representações nas práticas comunicativas, transmissão de conhecimento e na apresentação de identidades. Com um foco maior nos processos sociais psicológicos envolvidos, Moscovici consegue enfatizar a natureza simultaneamente ideológica e colaborativa das representações,

e sua relação com a comunicação, diferença e identidade, além das possibilidades de resistência e transformação dentro da comunicação (Howarth, 2011, p. 6).

O foco nos processos, natural para as investigações na psicologia social, escola de Moscovici, é bastante relevante para compreendermos como nascem e atuam as representações sociais. No entanto, para melhor percebermos os efeitos e consequências da representação é fundamental abrangermos aqui a perspectiva abordada pelo amplo trabalho de Stuart Hall, já mencionado acima. Hall (1997) descreve sua abordagem como

mais preocupado com os efeitos e consequências da representação - sua "política". Ela examina não apenas como a linguagem e a representação produzem significado, mas como o conhecimento que um determinado discurso produz se conecta com o poder, regula a conduta, cria ou restringe identidades e subjetividades e define a maneira como certas coisas são representadas, pensadas, praticadas e estudadas. (p. 6)

Vindo de uma perspectiva ligada aos estudos culturais, Stuart Hall consegue trazer uma discussão mais política e preocupada com os jogos de poder e as questões ideológicas relativas à representação, possibilitando assim uma percepção mais ampla “do papel dos media no desenvolvimento e na disseminação de representações e das possibilidades para o surgimento de identidades resistentes nas práticas de comunicação” (Howarth, 2011, p. 6). Para além disso, uma visão articulada da representação, utilizando ideias de ambos (Hall e Moscovici), nos possibilita focar tanto nos gêneros primários de comunicação (conversas e debates diários) quanto nos secundários (comunicação de massa, arte, discursos institucionalizados, etc.); e ambos são relevantes à presente investigação.

Um ponto de interseção interessante entre as ideias trazidas pela TRS e por Hall é a ligação estabelecida entre os diferentes estágios da representação. Ambas as teorias abordam três modalidades/gêneros de comunicação: a difusão, a propagação e a propaganda. Segundo Howarth (2011), na difusão acontece o ancoramento daquilo que não nos é familiar ao que já o é, de uma maneira relativamente neutra com ênfase na informação, sem tomadas explícitas de posição da parte do emissor. Já na propagação faz-se a associação do não-familiar a crenças particulares, estabelecidas por autoridades centrais como a Igreja ou uma liderança política, visando assim produzir uma norma geral de modo a organizar e conciliar posições e elementos divergentes. A propaganda por sua vez já é claramente ideológica, manipulando novas ideias de modo a defender e dar suporte a interesses políticos de determinados grupos, de uma forma dicotomizada.

No trabalho de Hall, as três modalidades são bastante abordadas ao tratar-se da comunicação de massa, quando o autor descreve o processo de Codificação-Decodificação (*encoding-decoding*), segundo o qual existe um movimento circular dos códigos/significados produzidos e recebidos. O modelo proposto por Hall atua nos três gêneros comunicativos (difusão, propagação e propaganda) e sustenta uma participação ativa do receptor na decodificação de mensagens, uma vez que este depende de seu próprio contexto social, e pode ser capaz de mudar as mensagens por meio de ações coletivas. Howarth (2011) descreve o modelo de Codificação-Decodificação da seguinte maneira:

Um processo circular pelo qual a comunicação de massa é impressa com significados (códigos) e lida através dos significados salientes para diferentes públicos. Muitas vezes há uma "falta de equivalência" entre os processos de codificação (ou a produção de comunicações) e decodificação (a recepção e interpretação das comunicações). Ambos os processos se alimentam e, às vezes, desafiam um ao outro. (Howarth, 2011, p. 2)

Segundo Howarth (2011), Hall demonstra a falta de equivalência entre o processo circular de codificação (pelos produtores) e a decodificação (pelas audiências) e as maneiras pelas quais isso abre possibilidades para valores polissêmicos e relatos de oposição se desenvolverem. Esses contrastes são possíveis devido à imersão cultural e à diversidade de contextos singulares das representações. Os produtores e receptores das mensagens e informações trocadas no processo comunicativo significam e interpretam as representações de acordo com contextos e histórias diferentes, gerando contradições e resistência no quadro comunicativo.

Enquanto Hall nos fala de valores polissêmicos ao abordar a falta de equivalência no processo comunicativo a nível social, Moscovici usa o termo polifásico para tratar de uma falta de equivalência entre sistemas representacionais também a nível individual, trazendo a ideia de que existe ambivalência, tensão e contradição “tanto no nível da psicologia quanto no nível da cultura; tanto em termos do que os indivíduos dizem, fazem e pensam quanto em termos de como as representações são comunicadas e compreendidas de forma mais ampla” (Howarth, 2011, p. 10).

Para os dois teóricos, a falta de equivalência nas representações evidencia o fato de que não estamos todos posicionados da mesma forma no campo comunicacional. As representações têm forças variadas, no sentido de que existem representações hegemônicas que saturam o senso comum dando suporte à ordem cultural dominante, e existem outras representações que fazem oposição aos discursos dominantes, e que, portanto, encontram uma barreira consideravelmente maior. As últimas são as representações polêmicas (Moscovici) ou leituras negociadas (Hall).

De fato, o processo de criação e disseminação das representações não é um processo neutro, como já abordado acima. Ao fazer o processo de ancoragem para transformar o que é estranho em familiar, classificamos novas informações, imagens, objetos e pessoas dando a estes um peso positivo ou negativo, e esse é um processo não apenas psicológico, mas também ideológico. No processo de objetificação transformamos e materializamos essas representações de forma a fazer dessas imagens e signos parte da realidade, ou a própria essência desta. Através da ancoragem e da objetificação, discursos dominantes manipulam valores e ideias e passam a ser considerados realidade. Se a maioria das pessoas se sente mais segura no claro do que no escuro, por exemplo, é porque a representação de escuro já foi ancorada e objetificada com uma classificação negativa e entrou assim para o senso comum, pelas trocas comunicativas “nas comunidades sociais, científicas, políticas ou religiosas, nos mundos do teatro, do cinema, da literatura ou do lazer” (Moscovici, 2001, p. 225).

Ambos, Hall e Moscovici, trabalharam a questão de como as pessoas constroem suas realidades sociais, mas Hall dedicou-se mais amplamente ao papel ideológico dos mídia em produzir sistemas de representação que favorecem alguns interesses e identidades em detrimento de outros, distorcendo representações e sustentando sistemas de poder e desigualdade. De acordo com Howarth (2011, p. 12), é nos aspectos culturais, históricos e ideológicos da prática comunicativa que vemos algumas representações e identidades ligadas a elas serem marginalizadas e excluídas dos sistemas de discurso convencionais, sustentando discursos de diferença, privilégio e poder.

Seguindo a mesma ideia, é importante ressaltar que os mesmos processos que possuem o poder de causar a diferença e a desigualdade entre diferentes identidades e grupos, carrega também a possibilidade de enfrentamento, resistência e transformação dessas desigualdades e diferenças. Nesse sentido, tanto a TRS quanto Hall ressaltam que as representações têm também seu lado dinâmico e aberto a novas e transgressoras maneiras de elaboração. A representação e a comunicação envolvem tanto a contenção e o controle quanto a resistência.

Como Moscovici argumenta “A comunicação nunca é redutível à transmissão das mensagens originais, ou à transferência de dados que permanecem inalterados. A comunicação diferencia, traduz e combina” (2008, p. xxxii). Da mesma forma, Hall propõe que procuremos momentos de negociação, luta e “resistências imaginativas” onde as pessoas expressam seu descontentamento e agência, desenvolvem novas identidades e propõem relações sociais alternativas. Enquanto outras representações podem ser internalizadas e, portanto, representar uma ameaça à identidade e estima, nossa psicologia intrínseca e capacidades comunicativas para o diálogo, debate e crítica trazem à tona as possibilidades de mudança psicológica, social e política. (Howarth, 2011, p. 15)

Para melhor compreender e atuar através da capacidade transformativa das representações, é preciso primeiro observar e analisar a relação entre meios de comunicação, representação e identidade. Mas, especificamente para os propósitos do presente trabalho, é também imprescindível entender como o cinema se encontra posicionado no panorama traçado até aqui.

2.4 Representações e os meios de comunicação

A nossa realidade cotidiana, como já vimos, é construída por experiências passadas e anseios futuros, que através de sistemas estabelecidos previamente são a base para a construção de cada nova representação. Dessa maneira as novas informações, imagens, eventos e pessoas são classificadas e incorporadas ao que nos é familiar através da ancoragem para depois serem materializadas na objetificação, constituindo parte da realidade. Essas representações objetificadas são expressas através da linguagem em processos comunicativos, estruturando assim um ciclo que envolve cultura, representação, linguagem e comunicação

O processo de criação e disseminação das representações através da comunicação passa não apenas pelas interações cotidianas entre indivíduos e grupos, mas faz-se também nos discursos políticos, nos livros, revistas e artigos científicos lidos, assim como nos filmes, séries e programas de televisão tão amplamente inseridos na vida do sujeito contemporâneo.

Sabe-se que os meios de comunicação de massa, esse universo plural do qual o cinema também faz parte, ocupam um importante papel na organização e na construção de uma determinada realidade social. Eles tanto reproduzem essa realidade, representando-a através de seus diferentes discursos, quanto a modificam, reconstruindo-a por meio de uma interferência direta em sua dinâmica, em seu funcionamento. (Codato, 2010, p. 48)

Os meios de comunicação de massa constroem e difundem representações em processos que envolvem conflitos e disputas entre diferentes grupos e identidades, comunicando sobre e para a sociedade; alimentando e sendo alimentados pelas representações que formam nossas opiniões, percepções de mundo, comportamento e mesmo nossa própria ideia de realidade.

A análise de comunicações midiáticas pode então possibilitar uma visão mais ampla das diferentes dimensões da construção de representações sociais culturalmente relevantes que circulam em diferentes grupos sociais. Efetivamente, os meios de comunicação também atuam na construção de imagens

grupais e identidades (nós e outros, natural e estranho), o que pode ter grande utilidade para a análise de fenômenos de manutenção de estereótipos, preconceitos e exclusão social.

O cinema, como meio de comunicação, é também um dos vetores que possibilitam a criação e difusão de representações para um grande e heterogêneo público. Com uma linguagem particular que une a imagem em movimento, a montagem, a luz e, na maioria dos casos, o som, o cinema causa uma impressão de realidade que passa ainda mais a ideia de que o que está acontecendo na tela em frente é real, e cria um laço emocional e psicológico com o espectador que se vê de certa forma representado na tela. O cinema “é o espelho do homem e ver um filme significa refletir nele seus próprios desejos e reconfirmar o que é socialmente permitido” (Gubernikoff, 2016, p. 37).

Esse processo de representação estabelecido entre meios de comunicação (incluindo o cinema) e audiência não é um processo neutro, e a ideia de imparcialidade simplesmente não se concretiza ao considerarmos as informações difundidas pela mídia. Interesses, identidades e discursos específicos são claramente privilegiados em detrimento de outros, demonstrando jogos de poder e disputas ideológicas inerentes às representações. Nesse sentido, os meios de comunicação podem ser vistos como “mecanismos de expansão e veiculação de medidas com a finalidade de garantir a manutenção de modos específicos de ser e agir, corroborando, muitas vezes, com os interesses dos setores dominantes e dos demais setores produtivos” (Sousa, Acioli Neto & Santos, 2019, p. 228).

Segundo Howarth (2011), as grandes disparidades encontradas na comunicação de forma geral expressam o fato de não estarmos todos posicionados da mesma forma para produzir e contestar conhecimentos sobre nós e os outros nos principais círculos de debate. Isso significa que o acesso à mídia como produção não é o mesmo para todos, e isso acaba levando à proliferação de uma narrativa hegemônica sobre outras. Segundo a autora, os grupos e identidades contrários a essas narrativas ou representações privilegiadas “não têm o capital material ou cultural para desafiar as representações deles que vêm como imprecisas ou destrutivas: os gêneros comunicativos de propaganda, propagação ou difusão não estão disponíveis para eles” (Howarth, 2011, p. 14).

É importante ressaltar que, apesar do poder que os meios de comunicação de massa têm de criar e difundir narrativas dominantes sobre diferentes objetos sociais e identidades, isso não significa que a audiência tem um papel meramente receptivo nesses processos de comunicação e representação. Neste sentido, “o olhar do espectador nunca é neutro, nem vazio de significados. Pelo contrário, esse olhar é

permanentemente informado e dirigido pelas práticas, valores e normas da cultura na qual ele está imerso” (Duarte, 2002, p. 67).

A audiência também tem um papel decisivo quanto às informações veiculadas pelos meios de comunicação, não só pelo fato de a aceitação do público ajudar a definir o que será produzido e veiculado, mas porque cada indivíduo recebe as informações veiculadas e as interpreta e ressignifica de acordo com o seu próprio repertório de representações e bagagem cultural. Esse processo circular fica bastante claro, por exemplo, em filmes de adaptações e com sequências em que várias cenas são consideradas “*fan service*”, por serem adicionadas intencionalmente para agradar a audiência, ou os fãs.

Como todos sabemos, qualquer obra cinematográfica vem carregada de ideologia e encontra um espectador que também carrega consigo toda uma história de vida, sua própria maneira de decodificar os sentidos produzidos pela obra; de compreender, assimilar e reproduzir uma ideologia. (Codato, 2010, p. 50)

Esse processo circular em que ambas as partes são ativas fica ainda mais forte com o advento da internet e das mídias sociais, que aumentam consideravelmente os recursos de resposta do público quanto ao conteúdo veiculado pelos meios de comunicação. Fica então ainda mais indispensável considerar as interações midiáticas de uma forma mais orgânica, no sentido de compreender os conteúdos midiáticos como produto de uma relação circular entre emissor e destinatário. Sousa, Acioli Neto e Santos (2019) também dissertam sobre a concepção teórica orgânica na comunicação:

No âmbito dos estudos sobre a difusão de representações em meios de comunicação de massa, adotar uma concepção teórica orgânica, circular e dialógica, significa considerar as produções midiáticas como formas de expressão imbuídas de interações grupais e relações de poder pertinentes a uma cultura, permitindo identificar conteúdos, ideias e práticas que já fazem parte da realidade. (Sousa, Acioli Neto & Santos, 2019, p. 230)

O papel da mídia como criadora e difusora de representações, com o poder de sustentar discursos hegemônicos e também de transformar, sendo fundamental para as possibilidades de resistência e da ressignificação foi também bastante abordado nos estudos culturais. Em seus estudos sobre o tema, Douglas Kellner (2001) desenvolveu a ideia de cultura da mídia como uma força dominante de socialização capaz de transmitir imagens com a força de árbitros do valor, do gosto e mesmo do pensamento, posição antes ocupada apenas pela família, escola, igreja e outros pilares da estrutura social.

A cultura contemporânea da mídia cria formas de dominação ideológica que ajudam a reiterar as relações vigentes de poder, ao mesmo tempo que fornece instrumental para a construção de identidades e fortalecimento, resistência e luta. Afirmamos que a cultura da mídia é um terreno de disputa no qual grupos sociais importantes e ideologias políticas rivais lutam pelo domínio, e que os indivíduos vivenciam essas lutas por meio de imagens, discursos, mitos e espetáculos veiculados pela mídia. (Kellner, 2001, pp. 10-11)

O filme, como obra de arte, diz muito sobre o artista e sobre o contexto sócio-histórico em que se insere. Ao mesmo tempo, como meio de comunicação, o cinema tem um papel bastante significativo na organização e na construção de uma determinada realidade social, influenciando e ao mesmo tempo sendo influenciado por um contexto social através da representação.

O cinema não só re-apresenta representações de mundo já postas e trazidas na bagagem do diretor ou do estúdio, mas ele é, ao mesmo tempo, parte do processo de construção dessas representações sociais. Ele pode reforçar estereótipos e validar preconceitos, mas pode também participar dos processos de resistência e transformação de representações já estabelecidas como conceitos. Representações não são fixas e imutáveis. Assim como a própria sociedade, as culturas, as identidades e os sujeitos, as representações transformam e são transformadas no processo de comunicação.

CAPÍTULO 3 – CINEMA: A TELA EM QUE NOS VEMOS

Em um estudo bastante interessante sobre as telenovelas, Christine Gledhill (1997) nos fala sobre a relação entre ficção e realidade. Segundo a autora, apesar da ideia geral de que filmes, novelas, romances e outras obras ficcionais nos levam para um mundo imaginário diferente e separado do que seria o mundo real, ficção e realidade estão sempre interligados pelos processos de representação. Para além disso, a autora trabalha ainda com a percepção da ficção como fato da vida (*fact of life*), que se refere a situações em que a frequência de certas narrativas ficcionais na vida do sujeito faz destas parte integral de sua rotina, de modo que a ficção e a vida cotidiana se entrelaçam - a tal ponto, de fato, que os principais eventos na vida dos personagens podem virar notícia nacional.

Apesar de a pesquisa de Gledhill (1997) estar essencialmente focada nas telenovelas, esta aborda questões referentes às mais diversas formas e gêneros ficcionais. Personagens e narrativas advindas do cinema, assim como das novelas, tornam-se materiais - significantes e signos - para a construção de um mundo imaginário que trabalha as contradições sociais e as mais diversas representações, e as devolve ao discurso público, ou seja, “somente através da imaginação, que é sempre subjetiva, a ‘realidade objetiva’ é assimilada: uma vida sem imaginação não existe” (Ang, I, 1982, p. 83).

Se já desde o advento dos filmes em VHS e depois em DVD o cinema passou a introduzir-se no espaço doméstico, tornando-se parte da rotina diária de tantas famílias, com o crescimento das plataformas de *streaming* como a Netflix e a própria Disney Plus, principalmente depois da pandemia de Covid 19 em 2020, o tamanho e a importância desse espaço ocupado pelo cinema na vida cotidiana é ainda mais significativo. Sob esta perspectiva, compreender a concepção de cinema como fato da vida e a relevância das narrativas ficcionais dentro dos processos de representação e da organização da nossa realidade faz-se cada vez mais pertinente.

A relação do cinema e do cinema de animação com os processos de representação e com a realidade se insere nas perspectivas apresentadas por Gledhill (1997) e Ang (1982), mas remete muito também à questão da resistência trazida por Stuart Hall e abordada no capítulo anterior. Como vimos, ao mesmo tempo que o cinema pode reforçar estereótipos e validar representações hegemônicas, ele pode também ser parte significativa dos processos de resistência e transformação dessas representações. Segundo Clarke (2013), o cinema de animação, mais especificamente, pode ser uma ferramenta importante nos processos de contestação e transformação das representações.

A animação subverte intencionalmente as leis físicas aceitas do mundo; e, ao fazê-lo, pode virar de cabeça para baixo muito de como vemos o mundo. A animação torna o familiar não familiar, permitindo uma nova visão do que sabemos, do que tomamos como certo. (Clarke, 2013, p. 33)

No capítulo anterior, foram abordadas diversas questões pertinentes aos processos de representação e sua relação com a comunicação e o cinema. Procuramos elucidar a interligação entre as representações, os sujeitos e seus contextos sócio-históricos, bem como contemplar as perspectivas relacionadas à resistência na comunicação e o papel desempenhado pelos média enquanto instrumento no âmbito da formação, divulgação e modificação de identidades culturais. Dito isto, para termos uma compreensão mais ampla do objeto de estudo específico desta investigação, assim como da relação do filme selecionado para análise com as questões relativas à identidade cultural, é preciso primeiro esclarecermos alguns pontos-chave acerca do cinema de animação.

Partindo de tal perspectiva, neste capítulo iremos traçar um breve panorama histórico do cinema e da animação, buscando melhor compreender a relação destes com o real e seu papel na construção e na transformação de identidades. Em outras palavras, os itens apresentados a seguir têm o intuito de possibilitar uma percepção mais ampla do cinema e da animação como os meios técnicos de construção de mensagens e de transmissão utilizados para a criação e produção do objeto de estudo desta investigação.

3.1 Cinema e realidade

O cinema não é o espelho da realidade, e esta não se mostra tão facilmente legível no cinema. Apesar do vínculo existente entre cinema e contexto social, não devemos concluir prematuramente que o cinema narrativo é a expressão transparente da realidade social. A própria ideia de realidade envolve uma complexidade maior que isso quando consideramos os processos de representação, como já vimos nos capítulos anteriores desta investigação.

De fato, a associação do cinema com uma ideia de reprodução ou mesmo de expressão natural da realidade já foi bastante trabalhada no cinema clássico. Diversos autores e cineastas defendiam um papel reduzido da montagem, de forma a intervir o mínimo possível na realidade apresentada em planos mais longos. Tal concepção de cinema foi bastante legitimada por André Bazin dentro da vertente do “cinema da transparência”, para a qual a função essencial do filme seria “mostrar os eventos representados e não deixar ver a si mesmo como filme” (Aumont, 2002, p. 74).

No cinema clássico, tende-se a dar a impressão de que a história está se contando sozinha, por conta própria, e que narrativa e narração são neutras, transparentes: o universo diegético finge se oferecer aí sem intermediário, sem que o espectador tenha o sentimento de que deve recorrer a uma terceira instância para compreender o que está vendo. (Aumont, 2002, p. 120)

Apesar do que defendia o “cinema da transparência”, considerar o cinema como um meio de reprodução natural da realidade implica ignorar o processo completo de criação e produção cinematográfica, o qual necessita de toda uma instância narrativa, que é segundo Aumont, o “lugar abstrato em que se elaboram as escolhas para a conduta narrativa e da história, de onde trabalham ou são trabalhados os códigos e de onde se definem os parâmetros de produção da narrativa fílmica” (Aumont, 2002, p. 111).

Já vimos, no decorrer dos capítulos anteriores deste trabalho, como a linguagem é parte fundamental do ciclo da cultura e como ela está também diretamente ligada aos processos de representação social e identidade cultural; e o cinema, tanto como objeto artístico quanto como meio de comunicação, não poderia fugir dessa perspectiva de linguagem. Dito isso, a linguagem cinematográfica, apesar de estar claramente ligada ao contexto sócio-histórico e cultural em que se insere, envolve uma gama de escolhas que não são feitas aleatoriamente.

Neste sentido, um filme não pode ser considerado uma reprodução natural da realidade, pois todo o processo de produção cinematográfica exige um conjunto de escolhas que não são feitas tão naturalmente. Em outras palavras, dentre as mais diversas possibilidades narrativas, cada filme apresenta uma história com planos, cenários, diálogos, objetos, ambientes e trilhas sonoras específicas que vão muito além do real, e neste sentido, todo filme é um filme de ficção. Em outros termos, apesar do vínculo existente entre a obra e as circunstâncias históricas e sociais, as histórias são tecidas, construídas.

A linguagem cinematográfica é uma sucessão de seleções, de escolhas: escolhe-se filmar o ator de perto ou de longe, em movimento ou não, deste ou daquele ângulo; na montagem descartam-se determinados planos, outros são escolhidos e colocados numa determinada ordem. Portanto, um processo de manipulação que vale não só para a ficção como também para o documentário, e que torna ingênua qualquer interpretação do cinema como reprodução do real. (Bernardet, 2006, p. 37)

Ao considerarmos todas as escolhas inerentes ao processo de produção cinematográfica, podemos perceber que por mais que um cineasta queira entregar um filme sem qualquer interferência, mostrando apenas a realidade, não é possível manter-se imparcial. Qualquer obra de arte ou peça de comunicação diz algo sobre seu autor e sobre o contexto em que foi produzida. Dentro desta mesma perspectiva é que

Aumont (2002) nos fala sobre o discurso cinematográfico. Para o autor, ao apresentar o filme de ficção como uma história que dispensa o suporte de uma instância narrativa, o cinema clássico se torna um discurso disfarçado de história. Com outras palavras, Bernardet (2006) também tece suas críticas às tentativas de naturalização do cinema clássico, afirmando que, ao tentar esconder todo o processo técnico necessário na linguagem cinematográfica, tende-se a esconder também um ponto de vista.

Dizer que o cinema é natural, que ele reproduz a visão natural, que coloca a própria realidade na tela, é quase como dizer que a realidade se expressa sozinha na tela. Eliminando a pessoa que fala, ou faz cinema, ou melhor, eliminando a classe social ou a parte dessa classe social que produz essa fala ou esse cinema, elimina-se também a possibilidade de dizer que essa fala ou esse cinema representa um ponto de vista. (Bernardet, 2006, p. 19)

Além do discurso e do ponto de vista a que se referem Aumont (2002) e Bernardet (2006), relativos ao processo de produção do filme e às representações e visões de mundo trazidas por aqueles que criam/produzem um filme, existem ainda as interpretações e representações que a obra encontra depois de pronta. Neste sentido, Machado (2006) nos fala sobre a complexidade do conceito de aproximação da realidade e pontua como a bagagem trazida por quem assiste ao filme tem também um papel fundamental no cinema. Ao falar da aproximação da realidade, a autora nos diz que esta não se realiza de forma simples, linear e direta, ao contrário, ela é intermediada por uma série de emoções, pré-conceitos e pré-julgamentos, que caracterizam os indivíduos de uma dada sociedade (Machado, 2006, p. 27).

A imagem do cinema como a arte do real teve um papel crucial na história do cinema e na percepção deste como arte, e está ligada a diversos fatores, entre eles com o fato de o filme ser capaz de reproduzir a imagem em movimento. Essa particularidade do que hoje chama-se de sétima arte, acrescida mais tarde da cor e do som, é capaz de causar no espectador a impressão de estar presenciando uma história real, mesmo que este já saiba que se trata de uma ficção.

O cinema dá a impressão de que é a própria vida que vemos na tela, brigas verdadeiras, amores verdadeiros. Mesmo quando se trata de algo que sabemos não ser verdade, como o *Pica Pau Amarelo* ou *O mágico de Oz*, ou um filme de ficção científica como *2001* ou *Contatos imediatos de terceiro grau*, a imagem cinematográfica permite-nos assistir a essas fantasias como se fossem verdadeiras; ela confere realidade a estas fantasias. (Bernardet, 2006, p. 12)

Um dos fatores bastante significativos para a impressão de realidade é a forte ligação do cinema com a narração. Em uma época em que o teatro e o romance já ocupavam seus lugares como arte, o cinema

começava como uma mera atração de feira, e precisou mostrar-se capaz de contar muito bem boas histórias para se provar merecedor do seu próprio lugar cultural e do status de arte. Em outras palavras, “foi em parte para ser reconhecido como arte que o cinema se empenhou em desenvolver suas capacidades de narração” (Aumont, 2002, p. 91).

Robyn Fivush (2008) dissertou sobre como as histórias que ouvimos e contamos desde a primeira infância são a base para a nossa memória autobiográfica, e afirma que são essas mesmas histórias que dão forma a nós mesmos e ao mundo em que vivemos. Gonçalves (1998), por sua vez, trabalhou a ideia de que os seres humanos são compreendidos como contadores de histórias, dado o caráter essencialmente metafórico e imaginativo do pensamento humano, que tende a procurar sentido em tudo que o rodeia. A realidade, segundo o autor, “é vista como uma estrutura complexa, caótica e multipotencial, preferencialmente acedida através de dispositivos de natureza hermenêutica e narrativa” (Gonçalves, 1998, p. 257).

O cinema, como arte e meio de comunicação, apresenta-se como uma ferramenta importante no processo de construção das narrativas do sujeito. Segundo Bertolin e Brito (2011), os filmes a que assistimos auxiliam na expansão dos conceitos de racionalidade da sociedade convencional, levando as pessoas a olharem o mundo ao seu redor sob outras perspectivas e influenciando nos processos de representação social. Segundo os autores, o cinema serve como um instrumento capaz de esclarecer o que significa "ser-no-mundo" e, mais ainda, "ser-no-mundo-social" (Bertolin & Brito, 2011). Neste sentido, Gubernikoff (2016) fala ainda sobre o papel do cinema como suporte para que o sujeito possa lidar com o real e enxergar seus próprios desejos e comportamentos.

O que o homem procurou no transcorrer de seu desenvolvimento histórico-cultural, por meio das fábulas, da religião, ou da magia, foi a ideia de um "eterno retorno", que se manifestou no cinema por intermédio de uma história sempre recontada, que faz com que o espectador volte sempre ao cinema – assim como volta sempre para a missa, em que sempre a mesma história é descrita. Essa foi a forma encontrada pelos homens para suportar o seu dia a dia. Porque o cinema é o espelho do homem e ver um filme significa refletir nele seus próprios desejos e reconfirmar o que é socialmente permitido. (Gubernikoff, 2016, p. 37)

Percebemos que, apesar de o cinema não ser exatamente o espelho da realidade no sentido de ser um meio de reprodução natural da vida real, existe sim uma forte relação entre uma obra cinematográfica e o seu contexto sócio-histórico, fazendo do cinema um espaço fértil aos estudos dos fenômenos sociais. Aumont (2002) nos fala sobre como o perfil de um ou vários personagens pode ser representativo não

apenas de um período específico da história do cinema, mas também de um período da própria sociedade em que o filme foi produzido. De fato, uma obra cinematográfica traz em si diversas representações sociais de acordo com onde e quando foi criada, mas, para além disso, esses discursos (Aumont, 2002) e pontos de vista (Bernardet 2006) também influenciam a sociedade e ajudam na construção, hegemonização e transformação das representações sociais, influenciando diretamente o processo de construção das identidades culturais e da identidade do sujeito de forma geral.

3.2 Cinema e identidade

A questão da identidade tem sido discutida e trabalhada nos mais diversos meios e contextos da contemporaneidade. Em um mundo líquido (Bauman, 2001), em que os pilares estruturantes da sociedade não mais sustentam um eu baseado em estruturas tradicionais, as quais serviam de referência e proporcionavam aos indivíduos uma estabilidade no mundo social, a ideia de identidade como algo em constante construção e transformação cai nos ombros do sujeito que precisa então escolher dentre alternativas. O sujeito contemporâneo está então constantemente decidindo, definindo e redefinindo o que é, como é e a que grupos pertence, e, conseqüentemente, estabelece em suas escolhas o que não é e de que grupos não faz parte, ou seja, o outro.

Apesar do peso que recai sobre os ombros do sujeito contemporâneo quanto à construção identitária, é importante lembrar que esta não se dá individualmente, pois a identidade é de fato uma construção social. Neste sentido, a ideia que temos de nós mesmos é formada também pela imagem que os outros possuem de nós e pelas representações sociais que desenharam o mundo ao nosso redor. Segundo Hall (1997), nossas identidades estão intrinsecamente ligadas à cultura e são criadas a partir daquilo que nos é externo tanto quanto do que nos é particular.

[...] o que denominamos “nossas identidades” poderia provavelmente ser melhor conceituado como as sedimentações através do tempo daquelas diferentes identificações ou posições que adotamos e procuramos “viver”, como se viessem de dentro, mas que, sem dúvida são ocasionadas por um conjunto especial de circunstâncias, sentimentos, histórias e experiências únicas e peculiarmente nossas, como sujeitos individuais. Nossas identidades são, em resumo, formadas culturalmente. Isto, de todo modo, significa dizer que devemos pensar as identidades sociais como construídas no interior da representação, através da cultura, não fora delas. (Hall, 1997, p. 26)

Ao trabalhar a questão da identidade cultural, Hall (2006) aborda a ideia de culturas nacionais. Segundo o autor, uma das principais fontes de identidade cultural do mundo moderno tem sido a cultura nacional,

que, enquanto “comunidade imaginada”, contribui para criar uma ideia de identidade nacional unificada, apesar das diferenças. Neste sentido, Hall nos fala sobre uma narrativa nacional criada a partir de estratégias discursivas que permitem a identificação dos diferentes indivíduos de uma nação como uma unidade. Dentre essas estratégias, as narrativas passadas pelos meios de comunicação têm uma força considerável, assim como também a tem a arte. Com os efeitos da globalização e a fragmentação das identidades na contemporaneidade, houve um “afrouxamento de fortes identificações com a cultura nacional, e um reforçamento de outros laços e lealdades culturais, ‘acima’ e ‘abaixo’ do nível do estado-nação” (Hall, 2006, p. 73)

Em tempos pós-modernos as culturas têm suas imagens, linguagens e símbolos mais diversos e cambiantes do que nunca e a narrativa nacional divide seu peso no processo de construção de identidades com outras tantas narrativas e identificações como gênero, raça, classe social, afiliações políticas e estilos de vida. Neste contexto de fluidez e quebra da relação espaço-tempo, o peso das narrativas e representações apresentadas pelos meios de comunicação é ainda maior e reflete diretamente na cultura e na formação de identidades.

Cada vez mais os média se fazem presentes nos mais diversos espaços e momentos da vida do sujeito contemporâneo, inserindo-se na rotina das pessoas desde a infância. Essa forte presença dos meios de comunicação de massa fez surgir novas interações sociais, do sujeito consigo mesmo e com o outro. Segundo Moreira (2003), ao influenciar o processo de construção de identidades, estimulando certos pertencimentos e favorecendo determinadas visões de mundo, o complexo midiático-cultural no qual o cinema está inserido tornou-se, na contemporaneidade, um dos principais agentes no processo cultural.

A partir dos discursos e das visões de mundo produzidos pelos sistemas de representação simbólica, os sujeitos podem se posicionar e construir sua identificação com determinados papéis, perfis, significados. Baseados nessa identificação subjetiva, na qual sempre estão presentes desejos e dinâmicas do inconsciente, os sujeitos afirmam ou não seu pertencimento: isso somos nós (e não aquilo), fazemos parte dessa cultura/povo/comunidade (e não daquela outra). (Moreira, 2003, p. 1211)

Não só a narrativa nacional ou as narrativas no sentido de diferentes construções sociais como vemos em Hall (2006), mas mesmo no seu sentido literal, a narrativa tem um papel primordial na construção da identidade; afinal, não é sem razão que Giddens (2002) nos fala de uma “narrativa do eu”. Como seres humanos, somos seres sociais, cujas identidades são construídas socialmente, e somos também, de certa forma, contadores de histórias, como sugeriu Gonçalves (1998), pois falamos, pensamos,

imaginamos e sonhamos em construções narrativas. É por essa razão que as histórias mostradas no cinema narrativo parecem tão reais, próximas e mesmo familiares ao espectador. Ouvimos e contamos histórias (contos, mitos, memórias, fábulas, ficções, etc.) desde a primeira infância, e essas narrativas ajudam a construir nossa identidade e nossa maneira de ver o mundo, como aponta Fivush (2008). Em tempos pós-modernos, em que a imagem e os produtos culturais são partes massivas das nossas vidas, muitas dessas narrativas que nos acompanham desde muito cedo vêm do que nós e aqueles ao nosso redor recebem pelos meios de comunicação, de modo que os filmes a que assistimos desde crianças participam consideravelmente do nosso processo de construção identitária.

Os meios de comunicação, atualmente, são importantes mediadores de representações que perpassam o social, e que, com isso, ajudam a produzir discursos em torno da identidade cultural de um grupo. Dentro destes meios, os audiovisuais são os mais comumente consumidos, daí a necessidade de refletir sobre os discursos identitários que perpassam estes meios. (Rossini, 2005, p. 96)

O pensamento de Rossini, expressado acima, nos ajuda a compreender não só a importância das narrativas audiovisuais para a identidade do sujeito, mas também a relevância que têm as investigações que buscam refletir sobre os discursos identitários retratados em obras cinematográficas. A linguagem, como já abordado no início deste capítulo, é parte fundamental no ciclo da cultura e, conseqüentemente, na produção de identidades. É através da linguagem que cada indivíduo expressa seus pensamentos e ideias, e é também através dela que são compartilhados os signos, códigos, imagens e narrativas que reconhecemos como cultura. Nesta perspectiva, a linguagem específica do cinema é um fator fundamental para o seu papel na construção, manutenção e transformação de representações e identidades.

A produção de uma linguagem está ligada ao trabalho e ao modo de produção nela envolvidos. No caso do cinema, a produção de significado se dá através de uma pluralidade de discursos. Devido ao monopólio que ainda exerce no mercado de exibição, o cinema americano e, mais especificamente o cinema americano clássico, aquele ligado às ideologias dos grandes estúdios, produz significados que circulam e, sendo incorporados socialmente através dos anos, encontram-se presentes na formação social do indivíduo exposto a esse tipo de comunicação. Portanto, o cinema clássico não só disseminou uma forma de produção de filmes, mas também e, principalmente, valores e ideologias enraizados socialmente e enraizados em nível de sujeito, num processo contínuo desde a sua instalação. É fundamental considerar-se a sua importância à formação ideológica do sujeito e às construções sociais (Gubernikoff, 2009, p.69)

Dentro de uma perspectiva similar, Teresa de Laurentis nos fala do cinema como um processo semiótico que está “diretamente implicado na produção e reprodução de significados, de valores e ideologia, tanto na sociabilidade quanto na subjetividade” (Laurentis, 1978, p. 37). Segundo a autora, no lugar de enxergarmos o cinema apenas como um aparato de representação, melhor seria percebê-lo como uma prática significante, “um trabalho que produz efeitos de significação e de percepção, auto-imagem e posições subjetivas, para todos aqueles envolvidos, realizadores e espectadores” (Laurentis, 1978, p. 37). Com um olhar aproximado ainda, Pires e Silva (2014) também exploram o papel do cinema como uma forma de discurso que contribui para a construção de significados sociais. Sob a perspectiva destes autores, o cinema pode ser visto como um “artefato cultural de ordem simbólica que contribui para a consolidação do imaginário contemporâneo” (Pires & Silva, 2014, p. 609).

As imagens, como textos, são formas de representar e encobrir o mundo. Servem para descrever as coisas e lhes dar sentido, suprimindo e integrando, desdobrando e restringindo a realidade ao mesmo tempo. O cinema, como artefato cultural que é, pode e deve ser explorado como forma de discurso que contribui para a construção de significados sociais. A junção das técnicas de filmagem e montagem com elenco e o processo de produção resultam num conjunto de significações que precisam ser partilhadas por quem o acessa, para que as imagens irradiadas possam produzir sentidos que, muitas vezes, tornam-se determinantes para suas vidas. (Pires & Silva, 2014, p. 608)

É perceptível que obras audiovisuais de grande alcance fazem parte da vida do sujeito contemporâneo de tal forma que chegam a ter um impacto parecido com o de instituições como a família ou a escola, atuando como agentes de socialização e contribuindo consideravelmente para a definição de valores morais e formas de comportamento. Desta forma, segundo Belmonte e Guillamón (2008), obras cinematográficas podem ter grande impacto nos sujeitos e na sociedade de modo geral, “ajudando a construir identidades e contribuindo, desta forma, para estabelecer os sistemas simbólicos através dos discursos e do imaginário que transmitem” (Belmonte & Guillamón, 2008, p. 116).

De fato, os filmes a que assistimos ao mesmo tempo que dizem algo do lugar e do tempo em que foram feitos, ajudam também a definir o que somos, como vemos o mundo e como somos no mundo. As histórias e personagens a que assistimos fazem parte das nossas vidas desde a primeira infância, criando representações e entrando no imaginário de todos os que assistem e partilham suas imagens e signos. Sob a mesma perspectiva, Falcón (2013) aponta que histórias narradas em filmes como algumas animações da Disney são “as primeiras ferramentas sociais com as quais codificar a transmissão, desde a infância, das expectativas grupais de desenvolvimento, comportamento e convivência” (Falcón, 2013, p. 36).

Neste sentido, podemos enxergar alguns filmes que nos acompanham desde a infância, fatores importantes para a formação de representações ou visões de mundo que se mantêm mesmo na idade adulta. Segundo as ideias de Eliot (1993), os filmes de animação conseguem permear todas as fases da vida do espectador, visto que além de sua presença marcante na infância, tais obras possibilitam aos jovens um entretenimento seguro e destituído da sugestão e da personalização, ao mesmo tempo que, para os adultos, trazem um retorno à infância, somado a uma profundidade temática representada abstratamente.

3.3 Cinema de animação - movimento, imaginação e transformação

A arte da animação talvez seja a forma de expressão da linguagem audiovisual mais plena de nossa época, usando ao mesmo tempo a imagem, a música, a escrita, o desenho, a pintura, tudo ganhando vida através do movimento criado quadro a quadro. Segundo Wells (2004), as últimas décadas trouxeram a percepção da animação como uma das formas mais proeminentes na prática cinematográfica. Para o autor, depois de passar muito tempo sendo percebida como apenas um “primo de segundo grau” do cinema *live-action* (filme de ação ao vivo), a animação encontra já no século XXI o reconhecimento crítico e comercial como a linguagem de base das culturas visuais contemporâneas (Wells, 2004, p. 214).

Apesar de o reconhecimento e apreciação das inúmeras possibilidades criativas do cinema de animação ser consideravelmente recente, Lucena Junior (2001) aponta que a relação do ser humano com a animação vem de longa data, se considerarmos a origem e o significado do termo. De acordo com o autor, a palavra animar, assim como as palavras animação, animador e animado, deriva do verbo latino *animare* (dar vida a), e só passou a ser usada para descrever imagens em movimento no século XX, o que demonstra que “a despeito de estar inserida no conjunto das artes visuais, a animação tem sua essência no movimento” (Lucena Júnior, 2001, p. 33).

A noção de movimento aparece nas mais diversas formas de relato desde tempos bastante primitivos, o que mostra que o ser humano possui uma relação bastante estreita com essa ideia. Lucena Júnior (2001) relata que desde os tempos das cavernas, homens e mulheres já desenhavam imagens de animais que mostravam movimento; e segundo Wells (2013, 2004), existe evidência de um mecanismo que projetava imagens em movimento em uma tela datando de 70 aC. Não é à toa que o movimento tem sido tema de trabalhos artísticos há tanto tempo, afinal essa atração do ser humano pela cinesia está ligada a um

processo evolutivo da espécie, em que os olhos se desenvolveram como instrumentos de sobrevivência, levando o movimento a ser "a atração mais intensa da atenção" (Lucena Junior, 2001, p. 33).

Assim, encontramos, ao longo da história da arte, o desejo atávico do homem pela animação de suas criaturas – inicialmente com uma intenção mágica (Pré-História), mais tarde como código social (Egito antigo), passando pelo reforço da narrativa (Oriente Próximo antigo em diante), até atingir o puro desejo formal com a arte moderna. Em diversos exemplos temos sugestões de movimento ainda mais intenso, como animais pintados em cavernas ostentando bem mais patas do que têm na realidade. (Lucena Júnior, 2001, p. 33)

Fica claro que a relação da animação com o movimento é indissociável e essencial para o desenvolvimento da arte e da técnica nesse campo, no entanto, a definição de cinema de animação é uma tarefa complexa e que vai além da ligação entre imagem e movimento. Segundo Wells (2013, p. 10), uma definição possível para a animação na prática seria a de um filme feito à mão, quadro a quadro, gerando uma ilusão de movimento que não foi gravado no sentido fotográfico convencional, como seria no caso de um filme *live action*. O problema com esta definição, segundo o autor, é que apesar de servir bem para a animação mais tradicional, ela não abarca as novas formas do cinema de animação, em que as novas tecnologias possibilitam imagens geradas digitalmente. A partir desta constatação, Wells (2013) sugere que seria importante olhar não apenas para o que acontece em cada quadro da animação, mas também para o que acontece entre os quadros, como já havia apontado Norman McLaren, fundador do departamento de animação do Comitê Nacional de Filme do Canadá, segundo o qual:

A animação não é a arte de desenhos que se movem, mas a arte de movimentos que são desenhados; o que acontece entre cada quadro é muito mais importante do que o que existe em cada quadro; a animação é, portanto, a arte de manipular os interstícios invisíveis que se encontram entre os quadros. (McLaren, citado em Furniss, 2007, p. 5)

Segundo Wells (2013, p. 10), a visão de McLaren é interessante por apontar que a essência da animação está na criação do movimento antes mesmo de a imagem ou objeto ser fotografado, de maneira quase intuitiva, mas como aponta Furniss (2007, p. 5), ao focar na essência da animação, McLaren não aborda tanto as questões práticas. Neste sentido, a autora cita Charles Solomon para abordar dois fatores base para uma definição mais prática do cinema de animação, sendo o primeiro a imagem gravada quadro a quadro (*frame by frame*) e o segundo a ilusão de movimento que é criada, em vez de gravada (Furniss, 2007, p. 5).

Os dois fatores apontados por Furniss (2007) estão bastante próximos da primeira definição de Wells (2013), já apresentada acima, e ambos os autores apontam para o fato de tais fatores não serem mais suficientes para uma definição do cinema de animação contemporâneo. Na visão de Furniss (2007), melhor do que tentar definir a animação de maneira tão fechada seria pensá-la em relação ao cinema *live-action*, não como duas esferas separadas, mas criando uma linha (*continuum*) onde as duas modalidades se estendem representando todos os tipos de imagem possível sob a ampla categoria de filme. Para que seja possível classificar melhor as obras, a autora sugere ainda que estas sejam pensadas em termos de mimesis e abstração, sendo a primeira relativa ao desejo de representar a realidade natural, mais próxima do filme *live-action* e a segunda descritiva do uso da forma livre, mais próxima da animação. Apesar de os termos usados pela autora sugerirem tendências opostas, a classificação dos filmes a partir deste modelo é sempre relativa, pois nenhuma obra cinematográfica é uma coisa só. Em outras palavras, “a questão é que a relação entre *live action* e animação, representada por mimese e abstração, é relativa. Ambas são tendências na produção cinematográfica, ao invés de práticas completamente separadas” (Furniss, 2007, p. 6).

O método sugerido por Furniss (2007) é bastante interessante, pois serve para analisar filmes feitos com as mais diferentes técnicas, buscando as similaridades para posicionar as obras em relação umas às outras em vez de buscar diferenças para separar as obras em categorias fechadas. Desta forma, Furniss apresenta uma perspectiva que possibilita pensar os filmes além da técnica de animação utilizada. Neste sentido, Wells (2013) nos coloca uma perspectiva diferente, mas que vai ao encontro da linha de análise de Furniss no que se refere ao enquadramento mais amplo do cinema de animação.

Assim como Furniss (2007), Wells (2013) defende que o cinema de animação não tem o objetivo de reproduzir a realidade natural, nem muito menos de ignorá-la, ou seja, não está nem totalmente dentro da ideia de mimesis nem completamente inserido no polo da abstração. Segundo o autor, é importante reconhecer o cinema de animação como um processo técnico e manter em mente a origem da palavra animar, de dar vida a algo inanimado, de modo a perceber que a animação vai além da realidade natural. Dentro desta perspectiva, o cinema de animação é aquele que nos possibilita enxergar a realidade sob outros ângulos, a partir de diferentes pontos de vista.

[...] a animação pode redefinir o cotidiano, subverter nossas noções aceitas de 'realidade' e desafiar a compreensão e aceitação ortodoxa de nossa existência. A animação pode desafiar as leis da gravidade, desafiar nossa visão percebida do espaço e do tempo e dotar as coisas sem vida com propriedades dinâmicas e vibrantes. A animação pode criar efeitos originais - um ponto bem

compreendido por cineastas pioneiros como Georges Méliès e pelos primeiros animadores como J. Stuart Blackton, Emile Cohl e Winsor McCay. (Wells, 2013, p. 11)

Para Wells (2003), o processo técnico ou a forma do cinema de animação, que faz ser possível fazer animais falarem, objetos terem personalidade e pessoas terem formas e poderes impossíveis, tem o potencial de criar novos significados e redefinir nosso acervo de representações. A animação consegue, com sua linguagem própria, desafiar e transformar as representações presentes na sociedade, ou seja, “implícito no estudo da forma animada está como o ‘significado’ é gerado pelo vocabulário único disponível para o animador e que não é do domínio do cineasta de *live-action*” (Wells, 2013, p. 11.)

Lucena Júnior (2001) também aborda a potência única do cinema de animação e sua relação com a técnica. Segundo este autor, a união do desenho e da pintura com a fotografia e o cinema possibilita ao cinema de animação superar a limitação da imagem gravada da realidade, como no *live-action*, e faz com que a animação possa fazer uso das formas ilimitadas das artes gráficas explorando as características cinematográficas do filme. Desta forma, segundo o autor, a história do cinema de animação e sua definição como arte, é também a história da técnica de animação, visto que o cinema de animação é “uma arte que depende de tecnologia elaborada; conta com recursos de manipulação dos elementos de sintaxe visual no nível do desenho/pintura; é uma arte multimídia” (Lucena Junior, 2001, p. 26).

3.4 Os primórdios da animação e a evolução da técnica

A arte, de acordo com Lucena Júnior (2001), revela-se substancialmente no âmbito da expressão, através de símbolos estéticos, que por sua vez, precisam da técnica para sua materialização. Em outras palavras, o trabalho artístico “envolve uma seção operacional e uma seção expressiva, de tal maneira interligadas a ponto de existir uma fusão dessas instâncias numa complementaridade de interesses indissociável em que a arte é enriquecida pela sutil exploração da técnica” (Lucena Júnior, 2001, p. 17). Segundo o autor, a técnica se faz presente tanto nas ferramentas e instrumentos utilizados na confecção de uma obra de arte, quanto na formulação de processos que permitem levar a cabo a tarefa de formalização da arte, ou seja, a técnica refere-se às transformações externas enquanto a expressão é intrínseca ao indivíduo. Sob esta perspectiva, a história do cinema de animação é marcada significativamente pela transformação da técnica envolvida em seu processo artístico.

A história da animação é particularmente significativa na demonstração de como a relação entre técnica e estética na produção visual da arte é indissolúvel e vital – simplesmente uma não existe sem a outra. Técnica e estética convivem em simbiose, nutrem-se intimamente uma da outra, permitindo, dessa forma, uma evolução constante dos procedimentos para a elaboração plástica. Essa relação nem sempre é harmoniosa, mas, mesmo em circunstâncias adversas, o resultado é sempre positivo para a arte. (Lucena Júnior, 2001, p. 33)

A arte fundamenta-se também na linguagem, e é esta que irá viabilizar a expressão artística pela técnica, visto isto, mesmo com o marcante interesse humano pelo movimento em diversas formas desde tempos remotos, levou séculos para que tivéssemos o grau de desenvolvimento científico e técnico para viabilizar a expressão artística através da linguagem do cinema de animação. É somente no século XIX que se dá o começo em si do que chamamos hoje de cinema de animação, mas desde muito antes inovações técnicas relativas à percepção do movimento foram surgindo, evoluindo e aumentando ainda mais o interesse pela arte do movimento. Algumas dessas inovações foram essenciais para o surgimento da animação (Lucena Júnior, 2001).

Uma das primeiras invenções de fato relevantes para o desenvolvimento da animação surgiu em Roma no ano de 1645, quando o inventor Athanasius Kircher publicou um texto descrevendo sua criação. Intitulado *ars magna lucis et umbrae* (A Grande Arte da Luz e da Sombra), o texto apresentava a lanterna mágica, a qual se tratava de uma caixa com uma fonte de luz e um espelho curvo em seu interior. Era um equipamento simples que possibilitava a projeção de slides pintados em lâminas de vidro e despertou grande interesse, levando cientistas a explorar seu potencial como entretenimento. O sucesso da lanterna mágica como entretenimento aumentou ainda mais no século XVIII, quando o holandês Pieter Van Musschenbroek colocou imagens em sequência em um dispositivo similar, para dar a ilusão de movimento e, posteriormente, fez a primeira exibição animada ao utilizar lanternas múltiplas e imagens sincronizadas. De fato, a lanterna mágica se tornou bastante popular como entretenimento nos meados do século XVIII, mas tratava-se de uma novidade, um brinquedo tecnológico sem maiores aspirações artísticas (Lucena Júnior, 2001).

Foi em 1825, com as descobertas de Peter Mark Roget que a invenção dos dispositivos óptico-mecânicos ganhou um respaldo mais científico, com o desenvolvimento do que mais tarde ficou conhecido como Teoria da Persistência Retiniana. Segundo Lucena Júnior (2001, p. 43), o artigo intitulado “The Persistence of Vision with Regard to Moving Objects” (A Persistência da Visão em Relação a Objetos em Movimento) basicamente explicava que o olho humano retém uma imagem por uma fração de segundo

enquanto outra imagem está sendo percebida, gerando assim a impressão de movimento. A descoberta de Roget foi fundamental para a compreensão de como assistimos filmes em geral, mas particularmente importante para a legitimação do tipo de cinema de animação que seria alcançado quadro a quadro (*frame by frame*), como aponta Wells (2013, p. 12). A persistência da visão como apresentada por Roget era o reconhecimento do movimento entre quadros que McLaren apontou, já no século XIX, como a essência da animação.

A Teoria da Persistência Retiniana abriu as portas para a invenção de diversos dispositivos óptico-mecânicos como o fenaquistoscópio lançado por Plateau em 1831; o zootrocópio, inventado por W.G. Horner em 1834; o cinematoscópio de Coleman Sellers em 1861, e o praxinoscópio, patenteado por Reynaud em 1877. Este último foi ainda desenvolvido e deu origem ao Teatro Óptico, cujos filmes coloridos já apresentavam enredo, trilha sonora sincronizada e personagens desenhados de maneira que seus movimentos estivessem adaptados ao cenário. Chamados por Reynaud de *pantomimes lumineuses*, os filmes tinham a duração de quinze minutos, exigindo a confecção de centenas de desenhos (Wells, 2013; Lucena Júnior, 2001).

Segundo Lucena Júnior (2001, p. 53), outras duas invenções bastante relevantes no contexto aqui abordado foram o kinetoscópio e o kinetógrafo, ambos desenvolvidos por Thomas A. Edison em 1891 e usados como base para a criação do cinematógrafo pelos irmãos Lumière, que em 1895 foram os primeiros a realmente projetar um filme. O feito dos Lumière é bastante significativo para a história do cinema de forma geral, no entanto seus filmes ainda não mostravam qualquer preocupação estética.

O cinematógrafo servia tanto para filmar quanto para projetar. A projeção da realidade com esse aparelho causou assombro. Era, sem dúvida, uma tremenda novidade e, mesmo apresentando filmes curtos, sem nenhum resquício artístico, como *A chegada de um trem à estação* ou *A saída dos operários de uma fábrica*, o sucesso estava garantido. Enquanto a novidade pela novidade era suficiente para atrair o público, os Lumière ainda filmaram até o final da década, para voltar a investir no que era seu verdadeiro campo de atuação: a atividade científica. (Lucena Júnior, 2001, p. 54)

Está claro que o desenvolvimento dos diversos dispositivos óptico-mecânicos aqui mencionados culminou no eventual surgimento do aparato cinemático, no entanto, demorou ainda algum tempo para que se desenvolvesse propriamente uma linguagem cinematográfica e mais ainda para que esta começasse a ser percebida como arte. Segundo Wells (2013), estava intrínseca à compreensão dos desenvolvimentos ópticos observados até então a ideia da imagem em movimento como essencialmente mágica, como

“algo colorido, lúdico e 'milagroso' em sua manipulação de imagens estáticas” (Wells, 2013, p. 12). De acordo com o autor, esta noção foi essencialmente erradicada pelo realismo da fotografia cinematográfica inicial, mas perpetuada em *trick films* (filmes de efeito) e formas semelhantes e instrumentais ao desenvolvimento contínuo do filme de animação.

Apesar de um começo sem muita ligação com as artes, como fica claro pelos filmes apresentados pelos irmãos Lumière, o cinema, enquanto ferramenta de expressão visual, abriu muitas possibilidades para artistas mais atentos, que logo perceberam que “a arte no cinema estava em “trapacear” com a realidade (agora tão facilmente captada), na qual a manipulação do tempo encerrava seu grande segredo” (Lucena Júnior, 2001, p. 55). De acordo com Lucena Júnior (2001), uma das maneiras encontradas para “trapacear” a realidade estava num processo conhecido como substituição por parada da ação, o qual foi o primeiro passo para a verdadeira técnica da animação e deu origem aos *trick films* (filmes de efeito). Segundo o autor, esse gênero de filme se confundia com a própria natureza do cinema como espetáculo potencialmente ilusionista. O grande precursor dos *trick films* foi o francês George Méliè, que com seu trabalho contribuiu para a descoberta e utilização de diversos efeitos cinematográficos usados, de alguma forma, até hoje.

O chefe no desenvolvimento de 'efeitos de truque' no cinema emergente foi Georges Méliès. A história de sua descoberta acidental da dissolução '(ou seja, quando uma imagem se transforma em outra), quando sua câmera bloqueou acidentalmente, o levou a ser pioneiro em uma série de outros efeitos cinematográficos que se tornaram intrínsecos às possibilidades disponíveis para os animadores. Isso incluiu fotografia em stop motion, técnicas de tela dividida, câmera rápida e lenta e a manipulação de live action em cenários e fundos pintados. Méliès também foi um "cartunista relâmpago", caricaturando personalidades contemporâneas, acelerando sua "construção" na tela ao reduzir a velocidade da câmera. Em muitos aspectos, os animadores e a animação, durante esse período primitivo inicial, foram os primeiros a abordar conscientemente as possibilidades do meio como uma forma estética e apenas não técnica. (Wells, 2013, p. 13)

É importante ressaltar aqui também que além dos dispositivos óptico mecânicos, bastante importantes para o desenvolvimento da técnica da animação, outras influências foram essenciais para a formação da linguagem do cinema de animação, como é o caso das *comic strips* (tirinhas desenhadas). Segundo Wells (2013), as tirinhas ajudaram a fornecer o vocabulário inicial dos filmes de animação, logo, não é à toa que muitos precursores do cinema de animação eram cartunistas ou mesmo ilustradores. Lucena Júnior (2001) também aborda a influência das tirinhas e quadrinhos (ou banda desenhada) no início da

animação, principalmente nos Estados Unidos, onde os quadrinhos prosperaram como mídia de massa atrelada aos grandes jornais.

Apesar de sua grande contribuição para o universo da animação, os filmes de Méliès não podem ainda ser considerados filmes de animação. Segundo Lucena Júnior (2001, p. 56), foi só em 1906, com o aperfeiçoamento da técnica de substituição por parada de ação, que o ilustrador James Stuart Blackton realizou o que é considerado o primeiro filme de animação, *Humorous Phases of Funny Faces* (Fases Humorísticas de Caras Engraçadas). Apesar de ter algumas sequências-chave em *full animation* (animação total), o filme de Blackton ainda consistia basicamente em uma série de truques, sem muito teor narrativo. De acordo com Wells (2013), noções primitivas de animação narrativa seguiram-se nos primeiros trabalhos do cartunista Winsor McCay, que sob a supervisão de Blackton no Vitagraph Brooklyn Studio fez uma versão animada de sua tira mais famosa, *Little Nemo in Slumberland*, em 1911. McCay também foi influenciado pelo francês Emile Cohl e sua técnica de desenho em linha usada em filmes como *Fantasmagorie* (1908) e *En Route* (1910), mas diferia deste ao priorizar a clareza narrativa, mesmo nas histórias mais aparentemente ilógicas como em seu filme *The Story of a Mosquito* (A História de Um Mosquito), de 1912. A noção de sequência narrativa herdada do trabalho como cartunista de jornal que McCay apresenta em seus filmes é bastante significativa, mas sua maior contribuição para o cinema de animação foi o desenvolvimento de personalidades nas animações, mostrado pela primeira vez em *Gertie The Dinosaur* (Gertie o Dinossauro), seu filme de 1914 (Wells, 2013).

O trabalho de McCay representou um grande desenvolvimento na animação tanto de uma perspectiva técnica como teórica. Wells (2013) destaca a relevância da contribuição de McCay para o desenvolvimento do cinema de animação, enfatizando inclusive a influência que ele teve no trabalho de Walt Disney e na tradição cartonista americana. Para o autor, os filmes de McCay “aspiram à condição de um estado interior racionalizado por mecanismos externos, construindo narrativas que revelam alguns dos temores arraigados da humanidade na era modernista” (Wells, 2013, p. 16). Conforme o mesmo autor, ao trabalhar questões como personalidade, antropomorfismo e movimentos mais caricatos em seus personagens, McCay abre as portas para muitos filmes de animação que viriam a seguir. Já para Lucena Júnior, McCay deve ser reconhecido por estabelecer as bases do personagem de animação, “com o delineamento de sua personalidade por meio de um trabalho de concepção visual integrado a movimentos típicos que lhe dão estilo e criam as condições para sua individualização” (2001, p. 90), algo que, segundo o autor, só foi possível com seu reconhecido talento como desenhista, sua imaginação fabulosa e sua percepção da dimensão artística da animação.

[McCay] fornece um exemplo do que se tornaria um discurso contínuo entre animação e filme de ação ao vivo nos primeiros anos do meio. É como se os primeiros animadores quisessem expor constantemente as limitações de representar a 'realidade' no filme e insistir no domínio da 'fantasia' como: primeiro, o modo de expressão mais apropriado para a forma cinematográfica e, mais especificamente, a forma animada; segundo, como o modelo mais versátil para criar diversão e ilusão; e terceiro, como o vocabulário mais expressivo para interrogar as complexidades da condição humana. (Wells, 2013, p. 16)

Como é possível perceber através da citação acima, essa primeira fase do cinema de animação foi bastante significativa para a criação de uma linguagem que possibilitasse a expressão artística através das técnicas desenvolvidas até então. Existia uma ênfase artística em todo o processo de criação e apresentação dos filmes de animação que dava aos criadores uma imagem quase mágica. O processo de criação era extremamente artesanal e oneroso, o que consistia em um custo muito alto em tempo e dinheiro. Visto isto, para que o cinema de animação pudesse competir no mercado das artes e entretenimento era preciso achar maneiras de abater os custos e reduzir o tempo de produção dos filmes, o que leva a um processo de industrialização da animação (Lucena Júnior, 2001).

Furniss (2007) também escreve sobre a questão da animação como um processo de produção em massa e aborda as contradições vividas por animadores da época (e mesmo da atualidade) para conseguir manter controle criativo sobre as obras e ao mesmo tempo deixá-las economicamente viáveis e lucrativas. De forma geral, quando se tem um processo de industrialização o artista tem bem menos controle sobre o filme do que acontece em processos mais artesanais, como acontecia com McCay, Cohl ou Meliè. As tarefas são divididas de forma que o artista não trabalha no todo da obra e, além disso, os parâmetros estabelecidos pelo mercado, como duração, formato e intervalos acabam por limitar a liberdade criativa dos animados. Dito isso, segundo Furniss (2007), o dilema geralmente é manter a expressão criativa viva dentro dos parâmetros de uma empresa com fins lucrativos, pois existem muitas restrições que influenciam a maneira como um diretor atua, portanto, segundo a autora, “a questão da autoria deve ser avaliada caso a caso” (Furniss, 2007, p. 23).

Segundo Wells (2004), apesar de Walt Disney ser reconhecido por muitos como o principal responsável pela mudança da animação em direção a uma industrialização, isto seria negligenciar o trabalho de John Randolph Bray. Sob a mesma perspectiva, Lucena Junior é ainda mais enfático ao afirmar que Bray “está para o cinema de animação assim como Henry Ford está para a indústria automobilística, tamanho o impacto de sua inovadora e eficiente organização na maneira de produzir filmes de animação” (2001, p.

98). Ambos os autores reconhecem o trabalho de Bray na adoção de um sistema de linha de produção e na criação dos estúdios de animação.

Bray, então, procurou implantar na animação princípios científicos de gerenciamento à moda das teorias de Frederick W. Taylor sobre produtividade no trabalho. Sua estratégia para viabilizar a produção atacava quatro pontos: primeiro, descartar ou modificar a maneira então vigente de produzir animação com esforços em detalhes proibitivos; segundo, abandonar a produção individual e partir para a divisão do trabalho; terceiro, proteger os processos por meio de patente; quarto, aperfeiçoar a distribuição e o marketing dos filmes. (Lucena Júnior, 2001, p. 98)

Bray também foi pioneiro na produção de filmes de animação utilizando acetato, porém, o criador do método e dono da patente é o animador Earl Hurd, que trabalhava nos estúdios Bray. Apesar de a folha de acetato ser algo simples, o método foi revolucionário para as produções cinematográficas de animação sendo adotado como prática comum pela maioria dos animadores e estúdios por décadas (Lucena Júnior, 2001).

Segundo Wells (2004), os desenhos animados emergiram no mercado americano ao mesmo tempo que animações mais abstratas e experimentais estavam surgindo no cinema *avant-garde* europeu e a combinação da exploração dos limites estéticos de obras europeias com os rápidos avanços tecnológicos americanos encorajaram o surgimento de vários estúdios de animação, incluindo o Fleisher Brothers, responsável por animações com Betty Boop, Popeye e Super-homem, sendo o primeiro estúdio a trabalhar o som em animações. Foi Walt Disney, no entanto, o primeiro a lançar desenho animado com som sincronizado em 1928. Apesar da importante contribuição dos irmãos Fleisher, é Walt Disney que continua a ser referência para o cinema de animação até hoje. Através de suas inovações radicais tanto tecnicamente quanto esteticamente, Disney foi o grande nome da chamada “era de ouro” do cinema de animação, e seu legado segue até hoje nos mais diversos campos da animação.

CAPÍTULO 4 – O EFEITO DISNEY-PIXAR

Para muitas pessoas a palavra Disney representa fantasia, aventura, música, diversão, família, nostalgia e tantas outras ideias relacionadas à infância, tanto a real quanto a que guardamos na memória. Nada mais natural visto que há décadas a Disney e as histórias, imagens e produtos por esta produzidos dominam o mercado do entretenimento familiar, de modo que há personagens e narrativas marcantes e presentes já em tantas gerações. E da mesma forma que para um número imenso de pessoas a Disney remete a um ideal bonito de felicidade, fantasia e inocência, para tantas outras a palavra representa o clichê narrativo, a monopolização de mercado, a manutenção de ideologias e o que há de mais ganancioso no universo corporativo e no contexto capitalista.

A partir de tal perspectiva, o fato é que são poucas as pessoas que podem dizer sinceramente que nunca ouviram o nome Disney, ou que desconhecem todo e qualquer personagem dentre os tantos ligados à empresa. Como disse Davis (2019), “ame ou deteste - entenda ou não - a Disney é importante” (Davis, 2019, p. 1). A relevância e influência de Walt Disney e da Disney para o cinema e para a animação é inegável, a ponto de ser quase impossível escrever um livro sobre a história da animação sem citar ambos. Desde as contribuições técnicas e tecnológicas, ao estilo narrativo e visual, passando por questões artísticas e corporativas, a Disney influenciou e continua a influenciar extensamente o cinema de animação mundial.

É importante destacar também que a abrangência da Disney hoje vai muito além do cinema de animação e dos parques temáticos. Como nos lembra Haswell (2019), desde os anos 1980, vivemos em um contexto em que a maioria dos estúdios de cinema e animação de maior relevância internacional têm sido comprados/assimilados por grandes conglomerados midiáticos e, de fato, “The Walt Disney Studios é o único grande estúdio a evitar a aquisição por um conglomerado, uma façanha que parece ter conseguido ao se tornar um” (Haswell, 2019, p. 91).

A empresa, que já foi uma pequena produtora independente à mercê de gigantes corporativos, é hoje um conglomerado multinacional de mídia de massa e entretenimento que possui e opera várias empresas em todo o mundo. A Walt Disney Company possui um extenso portfólio, compreendendo a propriedade de diversas empresas subsidiárias. Essa gama diversificada de empresas abrange vários setores, incluindo emissoras e redes midiáticas, parques e resorts, estúdios de entretenimento e produtos de consumo e mídia interativa (Haswell, 2019).

Notavelmente, a Disney detém um grande interesse em redes e canais de televisão proeminentes, como *ABC, ESPN e A&E Networks*, que abrange os amplamente reconhecidos *Lifetime e The History Channel*. Além disso, a influência da Disney se estende para incluir a propriedade de entidades estimadas como a *Marvel Entertainment* e a *Pixar Animation Studios*, a qual é não só extremamente relevante dentro da história e evolução da animação, mas também fundamental para o desenvolvimento da própria Disney no contexto da animação digital.

Por muitos anos, a Disney tem sido a maior corporação de entretenimento do mundo. Mas ainda mais significativo - pelo menos para aqueles de nós que estudam a cultura popular em suas muitas formas - a Disney tem sido uma instituição extremamente significativa durante grande parte do século XX e durante todo o século XXI, incluindo durante os anos em que foi um estúdio independente. Seus ativos incluem criações que se tornaram icônicas mesmo enquanto eram símbolos da própria empresa. (Davis, 2019, p. 2)

No contexto desta investigação, devemos considerar a importância da Disney (e da Pixar) como criadora do filme de animação escolhido como objeto de estudo, principalmente ao considerarmos os temas já trabalhados no capítulo anterior que envolvem a relação do cinema com a representação social e a identidade. Para além dessas questões, no entanto, uma melhor compreensão sobre a Disney também se faz necessária devido ao poder que esta tem socialmente, culturalmente e economicamente na atualidade. Como aponta Pallant (2019), “numa época em que grandes corporações como a Disney procuram administrar nossa jornada pela vida, é extremamente importante que continuemos a questionar os termos em que interagimos com elas” (Pallant, 2019, p. 252).

Partindo desta perspectiva, no presente capítulo traçaremos um breve panorama histórico abordando as diferentes fases da Disney, desde o começo do estúdio e dos filmes de animação conhecidos hoje como clássicos Disney até a era digital mais atual da empresa. Passaremos por questões como a relação entre arte, entretenimento e discurso na animação; o vínculo entre o cinema de animação e a narrativa clássica; e concluiremos abordando algumas transformações da Disney na era digital, enfatizando também a influência da Pixar nesse contexto, não só no que concerne a própria Disney, mas também em referência à animação como um todo.

4.1 O legado Disney e o cinema de animação clássico

Não é o intuito deste trabalho de investigação contar ou analisar toda a história e carreira de Walt Disney, mesmo porque já existem inúmeras obras nas mais diversas mídias com estudos bastante aprofundados

sobre o tema. Dito isto, e visto que o objeto de análise do presente trabalho são filmes de animação dos estúdios Disney/Pixar, faz-se pertinente abordar aqui algumas das contribuições de Walt Disney para a animação e para o cinema de forma geral, principalmente no período que ficou conhecido como a “era de ouro” da animação. Esse breve panorama tem o intuito de ajudar-nos a melhor compreender o que leva Disney a ser a maior referência para o cinema de animação até hoje e como as obras produzidas por seus estúdios conectam-se com a indústria cinematográfica e com o contexto histórico e sociocultural em que se inserem.

Para a maioria das pessoas o primeiro nome que vem à mente quando se pensa em animação é Walt Disney e isso mostra o quanto as obras e ideias produzidas pela empresa foram difundidas pelo mundo. Segundo Furniss, “é seguro dizer que em nenhum outro meio as práticas de uma única empresa foram capazes de dominar as normas estéticas tanto quanto as da Disney” (2007, p. 107). Para Wells (2004), por sua vez, apesar de importantes contribuições de outros nomes da indústria, é Disney que continua a ser “sinônimo” de animação desde as suas inovações técnicas e estéticas radicais entre os anos de 1920 e 1940 (p. 217). Apesar de as animações da Disney representarem apenas uma pequena porcentagem da animação criada no mundo ao longo da história, ambos os autores explicam ser imperativo estudar este estúdio e entender o quão forte e extensiva tem sido sua influência por gerações.

Sob a mesma perspectiva, Lucena Júnior afirma não ser exagero nenhum afirmar que “o século XX não teria as feições culturais que o caracterizaram sem a influência do imaginário do mundo de fantasia criado a partir dos desenhos animados de Walt Disney” (2001, p. 158). Para o autor, Walt Disney conseguia unir uma grande sensibilidade artística com um olhar empreendedor e uma capacidade empresarial visionária que o transformaram em um fenômeno do universo da animação.

Sua extraordinária sensibilidade artística e a noção precisa de cinema enquanto arte associada à exploração como entretenimento contribuíram para que ele e seus artistas estabelecessem nada menos que os conceitos fundamentais da arte da animação. Acrescente-se sua enorme capacidade empresarial, decisiva para viabilizar produtos que se destinam ao consumo de massa, e temos essa poderosa personalidade tão admirada quanto odiada. (Lucena Júnior, 2001, p. 158)

Algumas das maiores contribuições da Walt Disney para o universo da animação foram feitas entre 1928 e 1942, ou seja, em pouco mais de uma década, no período que ainda é considerado por muitos como a “era de ouro” da animação. Neste período, o estúdio Disney introduziu diversas inovações técnicas e estéticas em suas animações com o intuito de avançar para o estabelecimento de um processo industrial

e um ethos e identidade de estúdio que fosse competitivo e comparável aos estúdios de Hollywood, na época já estabelecidos no mundo da arte e do entretenimento (Wells, 2004).

Segundo Lucena Júnior (2001), o sucesso inicial de Disney se deve ao enfrentamento de questões relativas ao estabelecimento de uma linguagem que dotasse a animação de características artísticas próprias. De acordo com o autor, Disney e seus artistas conseguiram realmente unir a arte e a tecnologia com uma linguagem que possibilitava a expressão de uma através da outra. Em outras palavras, “ao sujeito que possuía o lápis (a tecnologia) foi oferecido um alfabeto (a arte), para que ele pudesse expressar-se” (Lucena Júnior, 2001, p. 158).

Um pouco antes das primeiras inovações do estúdio Disney começarem a transformar o panorama da animação na época, Disney, apesar de sua formação artística, fazia algumas pequenas produções de curtas, em sua maioria publicitários ou obras baseadas em clássicos literários como *Cinderela*, *Chapeuzinho Vermelho* e *Gato de Botas*, mas nada além que já era feito em outros pequenos estúdios com condições precárias de trabalho, produções apressadas para atender ao mercado e uso de poucos recursos gráficos. O primeiro filme que rendeu a Disney um sucesso mais significativo foi *Alice's Wonderland* (1923) ainda no estúdio *Laugh-O-Gram*, em que um personagem animado, o gato Julios, vivia no mundo real com Alice, unindo assim animação e gravações em *live action* com uma atriz real (Lucena Júnior, 2001; Furniss, 2007).

Esse primeiro filme rendeu a Disney um bom contrato com Winkler, a maior distribuidora de animações da época, para outros filmes numa série de *Alice's Comedies* (Comédias da Alice). Esteticamente, a série dizia muito sobre o momento em que foi feita, com uma estrutura baseada em *gags* (piadas soltas) e sem nenhuma ênfase narrativa, muito devido ao que Winkler acreditava ser a fórmula do sucesso da época. Apesar de não render muito criativamente, o contrato foi essencial para que Disney se juntasse ao irmão na Califórnia e abrisse o estúdio Walt Disney Productions em 1924. No entanto, a estrutura que misturava animação e *live action* começou a ser marginalizada. Disney começou a dar cada vez mais ênfase à produção de animações, e a junção desse favorecimento com a marginalização de Alice no estilo narrativo, que já não fazia tanto sucesso com o público e tinha um custo muito alto que não compensava a produção, levou ao final da série em 1927 (Furniss, 2007).

Para substituir a série, Disney criou *Oswald the Lucky Rabbit* (Oswald, o Coelho Sortudo), outro personagem original que apareceria em uma série totalmente animada (1928 sob Disney; 1928-1938 sob Walter Lantz). Foi na produção de Oswald que Disney começou a usar o *pencil test* (teste a lápis),

uma das primeiras grandes contribuições técnicas do seu estúdio para a animação. A técnica consistia em fotografar uma sequência de desenhos para checar sua qualidade de movimento e autenticidade antes de estes serem passados para o acetato ou serem pintados. Apesar de simples, o *pencil test* foi um grande avanço técnico economizando tempo e dinheiro em diversas produções, tanto que décadas depois o teste passa a ser simulado pelos sistemas de animação digital, nos quais funciona como *preview* (Furniss, 2007; Lucena Júnior, 2001).

Oswald foi um sucesso instantâneo como estrela de cinema e se provou também lucrativo para o merchandising de spin-off. No entanto, esse sucesso teve algumas consequências adversas para Disney, pois Charles Mintz, marido de Margaret Winkler e novo responsável pelos negócios, decidiu ficar com o personagem e tirar Disney do projeto. Visto que Disney não tinha os direitos do personagem para contestar as demandas de Mintz, este acabou ficando com todos os direitos do projeto e ainda levou consigo alguns animadores talentosos do estúdio Disney (Furniss, 2007).

Para restabelecer o estúdio, era preciso criar um novo personagem, e foi assim que surgiu Mickey Mouse. Criado pelo animador Ub Iwerks, um dos grandes nomes dos estúdios Disney, Mickey teve sua estreia no filme *Steamboat Willie* (1928). O filme uniu os desenhos de Iwerks e as composições de Carl Stalling e foi o primeiro filme de animação a ter som sincronizado. Para além disso, os filmes do Mickey marcaram o começo de uma nova estética para o estúdio Disney, com maior ênfase no desenvolvimento de narrativas lineares, o que fez com que as animações produzidas por Disney se diferenciassem do que vinha sendo feito por outros estúdios (Furniss, 2007).

Depois de romper seus laços com Charles Mintz, que defendia o uso das gags, assim como sua esposa, Disney teve mais liberdade para estruturar seus filmes da maneira que desejasse. Outro fator a favor do desenvolvimento narrativo foi que, com o fim do cinema mudo, a popularidade do humor físico diminuiu em grande medida e foi substituída pela comédia da palavra falada. Certamente, os filmes de 'Mickey' continuaram a ser influenciados pelas piadas dos comediantes mudos, mas, como Robin Allan observou, a preocupação de Disney com a narrativa contínua o diferenciava de seus rivais. Eventualmente, as narrativas dos curtas de Mickey foram desenvolvidas ainda mais com a adição de várias novas estrelas: Pato Donald, Pluto e outros personagens que forneceram versatilidade nas tramas pois cada um tinha uma personalidade única e, portanto, podia ser retratado em diferentes tipos de atividades. (Furniss, 2007, p. 201)

Segundo Furniss (2007), a série de curtas (filmes de curta duração) do Mickey foi apenas uma das séries bem-sucedidas do estúdio depois da incorporação da nova tecnologia de som, sendo outra série a *Silly Symphonies*, a qual possuía um formato bastante diferente. Em vez de utilizar os mesmos personagens

para dar continuidade nos filmes, como nos curtas de Mickey, os filmes de série *Silly Symphonies* eram vistos como obras separadas, sem personagens e cenários recorrentes, o que abria mais espaço para a experimentação. Também Lucena Júnior (2001), aborda a questão da experimentação feita na série, e afirma que a *Silly Symphonies* cumpriu a função de laboratório do estúdio de Disney, criando “novas possibilidades para experimentações em direção à tão almejada ‘ilusão da vida’” (Lucena Júnior, 2001, p. 169).

Os resultados deste laboratório, como aponta Lucena Júnior (2001), podem ser vistos desde o primeiro filme da série musical, *Flowers and Trees* (1932), que foi o primeiro filme de animação totalmente colorido com a tecnologia Technicolor, empresa com a qual Disney fez um contrato de exclusividade de dois anos. *Flowers and Trees* foi também o primeiro filme de animação a ganhar um prêmio Oscar. As inovações e o modelo de experimentações podem ser vistos também em outros curtas da série *Silly Symphonies*, como *Os Três Porquinhos* (1933), que, para Solomon (1954, p. 56), é o mais significativo filme da série, pois pela primeira vez, personagens fisicamente parecidos revelavam sua personalidade pela maneira de agir. Além disso, segundo Lucena Júnior (2001), o filme introduziu também o uso do *storyboard*, uma solução encontrada pelo estúdio para organizar a estrutura dos filmes, usada até hoje nos mais diversos campos da imagem e comunicação. No ano seguinte, segundo (Furniss, 2007), *The Goddess of Spring* (1934), serviu como prática para o aperfeiçoamento do desenho da forma humana, já em preparação para o primeiro longa¹ que viria mais tarde. Já *Old Mill* (1937) foi o primeiro filme gravado usando a câmera multiplanos, outra importante contribuição não só para o cinema de animação, mas para a indústria cinematográfica de forma geral. Segundo Wells (2004), a câmera multiplanos foi essencial para que Disney conseguisse obter o realismo que buscava em seus filmes, pois possibilitava uma ilusão de perspectiva muito mais realista.

Em 1937, o estúdio Disney realizou um dos seus maiores feitos técnicos com o lançamento de seu primeiro filme de longa-metragem, *Branca de Neve e Os Sete Anões*. Apesar de já ter sido creditado como primeiro longa de animação do mundo, há conhecimento de pelo menos três filmes lançados de outros países antes de *Branca de Neve*, no entanto nenhum deles foi tão influente, rentável e tecnicamente avançado como o longa da Disney. *Branca de Neve e Os Sete Anões* uniu diferentes técnicas apresentadas nos curtas *Silly Symphonies* como a câmera multiplanos, agora com uma estética

¹ Devido ao fato de a presente pesquisa ter sido escrita em português brasileiro, os termos "longa(s)" (referente a filme(s) de longa-metragem) e "curta(s)" (referente a filme(s) de curta-metragem) são utilizados no masculino, diferente da terminologia usual em Portugal.

já mais avançada, cores technicolor, som sincronizado, e desenvolvimento de personalidade (Furniss, 2007).

Um dos maiores desafios, no entanto, foi conseguir o efeito realista tão procurado por Disney em uma produção com tantos personagens complexos e cenários e com uma história que precisava manter uma narrativa sólida e envolvente, principalmente considerando que a arte da animação tende naturalmente à abstração e simplificação. "Em outras palavras, a animação de longa-metragem teoricamente é um contrassenso, pois a forma gráfica traduz uma apreensão sintética do mundo, tende à compressão e à simplificação da ação. Por aí dá para perceber o grau de dificuldade que se verifica num projeto dessa natureza" (Lucena Junior, p. 188).

Tudo começou com Mickey e Pluto, um menino de desenho animado e seu cachorro, que parecia pensar e sugerir a ilusão da vida. Então, as "Silly Symphonies" retrataram emoções em seus personagens, e houve um sentimento de vida. Finalmente, ao contar contos de longa-metragem sobre personagens específicos que eram convincentemente reais, a ilusão plena de vida foi alcançada. (Thomas & Johnston, 1995, p. 25)

Segundo Lucena Júnior (2001), para atingir uma unidade estética com o padrão de qualidade e realismo exigidos por Disney, ele e seus animadores precisaram buscar conceitos artísticos que permitissem a comunicação convincente da imagem. Visto isso, o estúdio desenvolveu o que ficou conhecido como princípios fundamentais da animação. Esses novos procedimentos foram surgindo e sendo estudados isoladamente para depois serem associados enquanto os animadores buscavam estabelecer a perfeita relação entre um desenho e outro, de modo a conseguir resultados constantes e previsíveis e alcançar o que foi chamado pelos animadores de "ilusão da vida". Disney e seus animadores chegaram então a 12 princípios: comprimir e esticar, antecipação, encenação, animação direta e posição-chave, continuidade e sobreposição da ação, aceleração e desaceleração, movimento em arco, ação secundária, temporização, exagero, desenho volumétrico, apelo. A partir desses princípios, a animação "passava a dispor de um conjunto de regras básicas, uma linguagem com sua própria sintaxe, que, adequadamente compreendida e empregada, possibilitava a obtenção de movimentos realisticamente convincentes, uma animação de boa qualidade" (Lucena Júnior, 2001, p. 186).

No início dos anos de 1930, com projetos tão grandes como *Branca de Neve e Os Sete Anões*, o estúdio precisou passar por diversas mudanças, incluindo um aumento considerável no número de animadores. Os novos artistas precisavam ser capazes de manter a qualidade e a estética já presente nos filmes da Disney e tinham que conseguir aplicar todos os princípios básicos já criados pelo estúdio. A partir desta

demanda, foi criado o programa de treinamento dos estúdios Disney, com o intuito de capacitar todos os animadores nas técnicas e habilidades necessárias na constante busca do realismo proposto pelo estúdio. (Furniss, 2007; Lucena Júnior, 2001; Wells, 2004)

Segundo Wells (2004), apesar de Disney lidar com uma forma artística naturalmente mais voltada para a expressão abstrata e não-realista, ele insistia em uma verossimilhança em seus personagens, contextos e narrativas, de forma que todas as figuras animadas se movimentassem como figuras reais e agissem a partir de motivações plausíveis. Essa busca pelo realismo não significava, no entanto, que os filmes devessem apresentar uma cópia da realidade, mas sim que os personagens deveriam apresentar um estado de convicção que unisse realismo e caricatura, de forma que ambos tivessem um papel essencial, visto que os elementos caricatos e exagerados, ironicamente, pareciam deixar os personagens ainda mais reais na tela (Wells, 2004, p. 217).

O que Walt buscava não era uma imitação da vida tal qual ela é, mas da vida até onde se pode exagerá-la – uma ‘caricatura da vida’, como Walt a chamava, com raízes no realismo, mas expandindo-se além dele. A animação de Walt não seria apenas mais exagerada que a vida; ela seria simples, mais clara, mais inteligente e, finalmente, melhor. (Gabler, 2006, p.206)

Segundo Lucena Júnior (2001), o que Disney e seus animadores conseguiram fazer através da busca pela “ilusão da vida” e do aperfeiçoamento dos princípios básicos da animação, foi criar uma linguagem com uma sintaxe própria que permitia a expressão da arte pela técnica e que ainda é usada, de alguma forma, pela maioria dos animadores, pois se baseia em firmes noções culturais e biológicas. No entanto, Wells (2004) aponta para o fato de que a linguagem criada pela Disney, inspirada nos filmes de *live action* não é a única no cinema de animação. Segundo este autor, ao estabelecimento da Disney como sinônimo de animação levou o cinema de animação a ser percebido de forma muito limitada negligenciando outros tipos de animação. Em suas palavras, “a ascensão da Disney e da ideologia utópica populista que atraiu o grande público americano resultou na negligência de outros tipos de animação, mas talvez ainda mais significativamente, o desenho animado” (Wells, 2004, p. 217).

Essa observação feita por Wells não é a única crítica feita à Disney neste sentido, e abordaremos a questão mais a fundo no próximo item deste capítulo. Todavia, se tem um ponto em que parece haver consenso entre os autores citados até aqui é o fato de que o trabalho produzido pelo estúdio de Disney durante os anos da “era de ouro” foi essencial para a consolidação do cinema de animação como arte e para o amadurecimento dessa arte enquanto parte da sociedade contemporânea. Isso só foi possível porque a revolução proporcionada pela Disney “veio integrada, desenvolvendo-se simultânea e

simbioticamente nos três segmentos básicos: inovação técnica, conceitos artísticos (com um estilo bem definido) e estratégia de produção” (Lucena Júnior, 2001, p. 193).

4.2 Arte, entretenimento ou discurso?

Em parte, por ter um maior direcionamento para o público infantil, utilizando animais animados e coloridos, música e histórias muitas vezes baseadas em contos de fada, o cinema de animação tende a ser constantemente visto como uma mera forma de entretenimento sem muita profundidade ou interferência em âmbitos sociais mais adultos. Isso acontece não apenas com o público geral das obras, mas mesmo dentro da crítica e da academia, o que explica o fato de o número de publicações acadêmicas sobre filmes de animação ser relativamente pequeno ainda hoje (Mollet, 2017) e mesmo o fato de o começo da censura nos Estados Unidos ter deixado passar animações com conteúdo que jamais passaria em um filme *live-action* da época (Wells, 2004).

De fato, os filmes de animação, principalmente os de grande circulação como os da Disney e Pixar, têm sim uma forte ligação com a infância, sendo capazes de “mobilizar fantasias poderosas sobre a infância e a dor de deixá-la” (Forgacs, 1992, p. 374). No entanto, sendo essa ligação com as fantasias e desejos da infância, segundo Forgacs (1992), um importante fator para o sucesso da Disney, não significa que essas obras não tenham implicações socioculturais significativas. Segundo Mollet (2017), filmes de animação como os produzidos pela Disney não apenas moldaram gerações de espectadores que assistiram às produções quando crianças, mas tem também têm um peso considerável em diversos aspectos sociais e políticos.

Esta dissertação trabalha com a perspectiva de que todo filme, seja de animação ou *live action*, sempre traz consigo um discurso (Aumont, 2002) ou um ponto de vista (Bernardet, 2006), como fica evidente ao observarmos toda a gama de escolhas envolvidas no processo de produção de uma obra cinematográfica. A partir desta concepção de cinema como arte e comunicação, e, portanto, parte do que Hall (1997) chama de ciclo da cultura, mesmo que uma obra seja feita com o objetivo primeiro de entreter as pessoas ou nas palavras de Disney “trazer prazer, particularmente fazer os outros sorrirem, ao invés de estar preocupado em ‘expressar’ com impressões criativas obscuras” (Disney, citado em Thomas & Johnston, 1995, p. 24), ainda assim a obra trará em si um discurso.

Com olhares análogos em relação ao cinema, alguns autores trabalham a questão do discurso cinematográfico com a ideia de ideologia. Tanto Bernardet (2006) quanto Thompson (2011) enxergam

o cinema como uma forma de transmissão de valores ideológicos que sustentam as relações de poder em uma sociedade. Bernardet (2006), sob uma perspectiva mais marxista, percebe o cinema como uma ferramenta da burguesia com o intuito de usar o entretenimento para propagar um discurso com a função de manter o “status quo”. Já Thompson (2011), sob o véu conceitual da indústria cultural, aborda a questão dos conteúdos simbólicos produzidos pelos meios de comunicação, cujos produtos exercem o papel de “estabelecer e sustentar relações de dominação” (Thompson, 2011, p. 16).

Ambos os autores destacam o fato de os discursos, ou ideologias, presentes nos filmes não se mostrarem com tanta facilidade ou transparência, pois assim evita-se o debate ou o confronto de um discurso social dominante. A partir desta perspectiva, Bernardet (2006) elabora uma percepção sobre a estética cinematográfica, e como o domínio desta se faz fundamental para que a burguesia consiga transmitir um discurso de maneira sutil e eficiente. A linguagem cinematográfica, neste contexto, é usada para disfarçar uma manipulação de realidade e dar o ar de naturalidade à ideologia presente na narrativa fílmica, trazendo a necessidade de uma análise mais profunda dos filmes para que se possa compreender as formas simbólicas presentes em cada obra.

Crafton (1993) também traz considerações sobre a questão da ideologia no cinema, mas com um enfoque maior no panorama do cinema de animação. Segundo o autor, existem mensagens presentes em animações clássicas que vão muito além do universo infantil. Para o autor, muitas dessas animações não só apresentam certos pontos de vista sociais, mas possuem também agendas ocultas que se fazem presentes por trás da aparência inocente dos filmes animados. O autor sustenta ainda que “não ver além da natureza infantil da animação simplesmente perpetua uma falácia de inocência” (Crafton, 1993, p. 204).

Com um olhar mais direcionado para as obras da Disney, Artz (2002, 2004) também aborda o viés oculto da ideologia presente nos filmes do estúdio. Para o autor, as animações produzidas pela Disney “simultaneamente suavizam e distribuem mensagens de hierarquia de classes e hiper-individualismo anti-social” (2004, p. 116). Assim como Bernardet (2006) e Thompson (2011), Artz (2004) ressalta também a grande influência de ideais de consumo, individualismo e outros aspectos básicos de uma sociedade capitalista que de certa forma molda as obras produzidas dentro deste contexto sócio-histórico. Segundo o autor a hierarquia é um dos pontos claramente inseridos como discurso nas obras da Disney, e a partir desta perspectiva, ao observar as personagens e a narrativa das animações do estúdio é possível agrupar as abordagens discursivas em temas como “1) a naturalização da hierarquia; 2) a

defesa da coerção e do poder de elite; 3) a promoção do hiper-individualismo; e 4) a difamação da solidariedade democrática” (Artz, 2002, p. 6).

Chaia (2009) também aborda o discurso e a ideologia no cinema e afirma que apesar de a camada política de cada obra ser mais ou menos evidente de acordo com a intencionalidade de quem as produz, todo filme traz em si elementos políticos advindos do próprio processo industrializado de produção. O autor parte da perspectiva de que o cinema é político desde o seu nascimento, dado o contexto sócio-histórico do surgimento dos primeiros filmes e exibições que cresceram em um cenário de salto tecnológico com a crescente industrialização e o consumo em massa vividos no século XIX.

Simultaneamente à reflexão e sistematização do conhecimento sobre o cinema, as produções cinematográficas também sustentam a ideia da forte dimensão política dessa forma audiovisual. Afinal, são tão políticos os filmes produzidos pelo “cinema de sistema” de Hollywood, quanto os filmes realizados pelo “cinema de autor”; são políticos os filmes do “cinema novo”, do dito “cinema marginal”, da atual onda de documentários nacionais, e mesmo os filmes da “chanchada” produzidos em décadas passadas no Brasil. (Chaia, 2009, p. 7)

Ao discorrer sobre a Disney, Furniss (2007) aborda características ideológicas presentes em animações clássicas do estúdio ligadas tanto ao contexto sócio-histórico dos filmes quanto à história de vida e os pontos de vista do próprio Walt Disney. A autora aponta ainda para o fato de algumas obras clássicas da Disney, baseadas em contos populares e contos de fada, terem adaptado as histórias originais mantendo características do discurso dominante da época em que os filmes foram feitos, como a domesticação de mulheres e a ordem patriarcal, e adicionando traços da própria ascensão de Walt Disney ao sucesso e da sociedade capitalista em que vivia. Segundo Furniss, a mídia convencional tende a refletir uma visão ideal da cultura dominante, que no caso da sociedade americana da época, era uma perspectiva “construída em torno de uma organização social branca, heterossexual e patriarcal” (Furniss, 2007, p. 116).

Zipes afirma que a Disney mantém as principais características ideológicas do conto original, especialmente aquelas que se relacionam com a domesticação das mulheres e a ordem patriarcal. No entanto, ele diz que a Disney constrói uma história do tipo Horatio Alger, baseada na ascensão do próprio cineasta ao sucesso: 'um mito masculino sobre perseverança, trabalho duro, dedicação, lealdade e justiça. Essa ética pode ser vista nos anões que trabalham duro e, como resultado, são ricos. (Furniss, 2007, p. 118)

Com uma perspectiva próxima a de Furniss, Wells (2004) também aborda a questão do discurso dominante da sociedade capitalista presente em animações da Disney, ressaltando a relação entre forma e significado desde o início do processo de construção da narrativa e dos personagens nos filmes de animação. Segundo o autor, esse alinhamento com características ideológicas dominantes da época é típico do cinema de animação clássico.

Cada narrativa estabelece e desenvolve o vocabulário que define os imperativos subjacentes do personagem e da forma que o personagem habita. Isso leva a animação de desenho animado a incorporar uma série de posições ideológicas. Os filmes da Disney, por exemplo, muitas vezes apresentam uma forma narrativa ortodoxa para reforçar um status quo ideológico. Em outras palavras, os filmes da Disney apoiam e ilustram o que Robert Sklar chama de 'espírito de propósito social, o reforço de velhos valores'. (Wells, 2004, p. 220)

Faz-se aqui primordial a compreensão do cinema como parte do sistema de representações e como produto cultural, que como tal, é influenciado pelo contexto sócio-histórico em que é produzido. Sob esta perspectiva, todo filme diz algo sobre o meio cultural e a sociedade e em que foi produzido ao mesmo tempo que atua como produtor das representações presentes na sociedade. As obras da Disney, incluindo a que será mais tarde analisada nesta dissertação, não é exceção desta concepção de cinema, pois traz em si traços não só das ideias de quem a produziu, mas também do contexto sócio-histórico em que se insere.

Um momento histórico bastante interessante para ilustrar tanto a relação do cinema com o contexto sócio-histórico quanto o seu viés político é o dos filmes produzidos durante a Segunda Guerra Mundial. Neste período, o cinema foi bastante utilizado como meio de propagação de ideias tanto pelos Aliados para com o nazismo, quanto pelo Eixo para com seus inimigos. Vários cineastas fizeram filmes que tomavam posições claras de reafirmação política e ideológica dos sistemas políticos e sociais da época, e nos Estados Unidos, Hollywood foi uma grande força de propaganda do governo. Segundo Mollet (2017), o cinema de animação fez também parte desse panorama. De acordo com a autora, a Disney foi um dos primeiros estúdios procurados pelo governo americano para produzir filmes de propaganda, assinando um contrato no verão de 1941 para fazer uma série de curtas de animação para o Office of Inter-American Affairs (OIAA).

Rockefeller e Whitney queriam que Disney fizesse uma turnê pela América do Sul como embaixador da boa vontade, acreditando que a animação da Disney poderia ser fundamentalmente importante para conter o sentimento pró-nazista lá. Eles se ofereceram para cobrir o custo da viagem e prometeram à Disney \$50.000 para fazer curtas de animação promovendo boas relações entre a

América Latina e os Estados Unidos (Jackson 1993, 37). Disney partiu com duas dúzias de seus melhores animadores em agosto de 1941, deixando seu estúdio após uma greve disruptiva, com os artistas restantes se atrapalhando com a animação de *Dumbo* (1941), Disney aceitou seu primeiro contrato estatal para produzir propaganda por meio da animação. (Mollet, 2017, p. 1)

A contribuição do estúdio durante o período da Segunda Guerra foi bem além desse primeiro contrato assinado em 1941. Segundo Mollet (2017), ao final de 1942 mais de 75 por cento da produção de filmes da Disney era para trabalho do governo, tornando seus estúdios o principal contribuinte de Hollywood para o treinamento do governo e filmes de propaganda. Ao final de 1943, segundo a autora, o número já havia chegado a 95 por cento. Dentre as várias obras produzidas pela Disney na época da Guerra, uma das que ficou mais conhecida mundialmente foi *Der Fuehrer 's Face*, um curta-metragem produzido pela Disney em 1942, e com estreia oficial em janeiro do ano seguinte. O curta exibia o regime nazista de forma cômica através de um sonho do Pato Donald, o protagonista do filme.

Segundo Mollet (2017), o poder da animação para entregar uma propaganda sutil e eficaz ficou muito claro na época, e “após o ataque japonês, o governo americano foi rápido em capitalizar a eficácia do meio de animação como canal de persuasão e para enfatizar a importância do patriotismo e do sacrifício no clima de guerra” (Mollet, 2017, p. 107). A autora ressalta ainda a importância do papel do animal em um contexto em que a disseminação de ideologia por parte do governo era especialmente mal vista pela população americana, visto que esse tipo de propaganda ideológica era associada ao governo nazista, e, portanto, era visto com antidemocrático.

Devido à estratégia de “verdade” promovida por tais formas de governo, a propaganda nas democracias não poderia parecer ou soar como propaganda (Roeder 1993, 2). De fato, tanto Roosevelt quanto Churchill rejeitaram a propaganda como conceito, deixando de dar muita autoridade às instituições responsáveis por sua disseminação durante a guerra. Isso fez do cinema o meio perfeito para transmitir uma mensagem política específica ao público em geral. (Mollet, 2017, p. 7)

De fato, como fica evidente diante do panorama apresentado por Mollet, a linguagem cinematográfica pode ser uma poderosa ferramenta de naturalização, ou mesmo ocultamento do discurso, o que leva à percepção do cinema, e especialmente do cinema de animação, devido à imagem de inocência dessas obras, como uma mídia que vai muito além do entretenimento simples. Observando o período da Segunda Guerra Mundial, Mollet afirma que os filmes de animação, ao mesmo tempo que ofereciam aos espectadores um escape do momento turbulento vivido na época, refletia aspectos importantes da

sociedade e moldava uma geração que teria então aquelas narrativas e personagens incutidos em sua cultura e identidades.

No conteúdo e no tom, a animação correspondia ao sentimento nacional na América. Primeiro, os desenhos animados, com suas caricaturas da sociedade e da política modernas, bem como muitas referências ao mundo dos contos de fadas, forneciam uma paisagem bem-vinda de fuga, entretenimento e riso para uma população deprimida e devastada pela guerra. Em segundo lugar, os personagens desses desenhos, particularmente a figura do Mickey Mouse, foram incorporados ao tecido cultural da sociedade (Smoodin, 1993). Suas esperanças e sonhos tornaram-se semelhantes aos das pessoas comuns da América. A animação não apenas se conformava com as necessidades do povo americano, mas as refletia. (Mollet, 2017, p. 5)

De fato, as radicalizações de um panorama de guerra tornam mais fácil enxergar os discursos e pontos de vistas presentes em animações da época, o que torna esse momento específico da história bastante eficaz para ilustrar o fato de o cinema de animação ir bem além do entretenimento simples. Para além disso, as animações feitas nas décadas de 1930 e 1940 pela Disney são essenciais para a compreensão do efeito que o estúdio tem ainda hoje na cultura da sociedade contemporânea (Mollet, 2017, p. 12). Dito isto, é imprescindível lembrar que os filmes produzidos nas sociedades contemporâneas são também ferramentas de produção, reprodução e transformação de discursos e representações. De fato, a polaridade globalizada característica do período da Segunda Guerra não é o que vivemos hoje nas sociedades contemporâneas, mas isso não significa que as animações contemporâneas sejam apenas entretenimento, mas sim que os discursos presentes nas obras são de certa forma mais difusos e sutis, o que pede um olhar ainda mais cuidadoso para os filmes produzidos na contemporaneidade. Em outras palavras, “os estudiosos devem agora considerar as estruturas culturais, sociais e políticas mais amplas das produções da Disney e descobrir o que elas revelam sobre períodos simultâneos da história” (Mollet, 2017, p. 10).

Segundo a mesma perspectiva, Douglas Kellner (2001) parte do estudo da cultura das mídias para refletir sobre o cinema e outras mídias de grande alcance na modernidade tardia. Segundo o autor, filmes e textos “não são simples veículos de uma ideologia dominante nem entretenimento puro e inocente. Ao contrário, são produções complexas que incorporam discursos sociais e políticos” (Kellner, 2001, p. 13). O autor ressalta ainda a importância de olhar para além da obra em si, observando também o contexto em que os filmes são produzidos para então partir para sua análise e interpretação, contextualização dessas produções para sua análise e interpretação. Mollet (2017) apresenta um pensamento similar

quanto a uma análise mais aprofundada das obras e acrescenta ainda a importância dos estudos de recepção para as investigações sobre o cinema de animação.

Já em relação ao conteúdo conservador e ideologicamente centrado na manutenção do *status quo* presente em tantas obras clássicas da Disney (Wells, 2004; Giroux, 1999), é pertinente destacar que assim como o mundo de hoje não é o mesmo do que se observava nas primeiras décadas do estúdio, os filmes produzidos pela Disney e por outros estúdios de animação também estão mudando. A partir desta percepção, Mollet (2017) aponta a necessidade de estudar as novas obras e perceber novas estruturas discursivas que vêm surgindo nos filmes de animação.

Embora não haja como negar o conservadorismo radical de muitas das produções, grande parte da literatura inicial sobre a Disney se concentra em pouco mais. Como tal, esses trabalhos são de natureza dedutiva, analisando qualquer produção de animação da Disney em termos exclusivos, não inclusivos. No entanto, a maré está começando a virar a favor das produções da Disney como forma de explorar uma parte seminal da cultura americana. Surgiu um novo corpo construtivo de trabalho sobre Disney que não se limita ao quadro crítico estabelecido por Schickel (1968) e Giroux (1999). (Mollet, p. 10)

Com efeito, os filmes de animação produzidos pelos estúdios Disney, incluindo aqui a Pixar, na atualidade apresentam várias características diferentes do que era visto em animações clássicas do estúdio. Vemos hoje mais filmes com histórias originais, com personagens que fogem a construções tipicamente patriarcais e eurocêntricas e com narrativas aparentemente mais inclusivas em relação à identidade cultural. Ao mesmo tempo, o poder de construção e propagação dos discursos construídos nas animações da Disney como um todo nunca foi tão substancial, visto que nas últimas décadas a empresa conseguiu não só inscrever-se como parte da cultura americana, “associando seus produtos à iconografia americana, situando-os em e entre imagens, mitos e símbolos da herança popular americana” (Shortsleeve, 2004, p. 18) e mundial, mas também tornou-se uma das maiores empresas de mídia do mundo, com parques temáticos, lojas de varejo, várias produtoras de filmes, canais de *streaming*, linhas de cruzeiro e resorts de férias. Segundo Mollet (2017), a empresa expandiu ainda mais sua influência mundial com as aquisições feitas nas últimas décadas, fundindo-se com a ABC Television Studios em 1996, e adquirindo a Pixar Studios em 2006, a Marvel Entertainment em 2009, a Lucasfilm em 2012 e a 20th Century Fox em 2017, tornando-se “nada menos que um fenômeno global” (Mollet, 2017, p. 8)

Visto o enorme alcance internacional de público, não só infantil, mas de todas as idades, pelos filmes de animação da Disney na atualidade, faz-se ainda mais pertinente a percepção das obras do estúdio como

produções muito complexas que vão muito além do puro entretenimento, trazendo em si representações sociais e pontos de vista políticos que refletem e influenciam a sociedade. Para além disso, percebemos o cinema de animação como uma ferramenta não só de manutenção dos discursos e representações sociais dominantes, mas de enfrentamento e transformação destes.

4.3 Animação e a narrativa clássica

Como já abordado em outros momentos do presente trabalho, o cinema tem uma ligação muito forte com a narração. Seja através da perspectiva de que o ser humano é naturalmente um contador de histórias (Gonçalves, 1998), seja a partir da ideia de que as histórias que ouvimos e contamos ajudam a construir a nossa própria identidade (Fivush, 2008), o fato é que, de alguma forma, a estrutura narrativa está muito presente na vida dos sujeitos das mais diversas culturas e gerações, e o cinema de animação tem importância significativa como meio de transmissão e transformação dessas narrativas.

As narrativas, como estruturas de comunicação, se inserem nas mais diversas formas, como mitos, fábulas, contos, teatro e cinema, independentemente do tamanho ou do nível de elaboração da obra. Para mais, “a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade” (Barthes, 1973, p. 19). O ato de contar histórias é intrínseco à nossa cultura, ao nosso processo de construção identitária e à nossa própria condição humana. Essas narrativas tão intrínsecas à nossa formação cultural e social são sustentadas não só pela linguagem oral e escrita, mas também através de gestos, imagens e pelas mais diversas combinações possíveis dentre estas (Barthes, 1973).

Segundo Aumont (2002), a narração consiste em organizar uma sequência de fatos, em que os personagens se movimentam num determinado espaço, de acordo com o passar do tempo. O ritmo e a ordem da narrativa são colocados para o espectador de acordo com os efeitos narrativos (enigma, suspense, interesse dramático...) pretendidos pelo filme, sem que seja necessário seguir uma ordem cronológica. Sob perspectiva semelhante, Paul Wells (2013) também nos fala sob a percepção de eventos narrativos como uma sequência de eventos que ocorrem em um determinado período de tempo. O autor sustenta ainda que esses eventos “são informados por uma cadeia de causas e efeitos, sutis e explícitos, cujo resultado final é um momento específico de resolução” (Wells, 2013, p. 68). Com um olhar mais voltado para as obras de animação, Wells percebe que a forma animada, mesmo em obras mais convencionais, consegue apresentar a narrativa de maneiras singulares, ou seja, para o autor, o que é

particularmente interessante na animação é “a apresentação desses eventos e, mais especificamente, como a ordem, ou o número, ou a extensão dos eventos encontra sustentação e execução únicas na forma animada” (Wells, 2013, p. 68).

De acordo com Fossati (2010), as histórias contadas a partir de narrativas clássicas ou formas simples tem o poder de encantar e envolver o público, que consegue enxergar sua própria experiência a partir do que é vivido pelos personagens da história. Segundo a autora, o encantamento dessas construções narrativas possui um caráter afetivo e psíquico que responde ao que está latente em seu espectador. Fossati defende ainda que a união dessas estruturas narrativas clássicas com o apelo visual da forma animada potencializa ainda mais o envolvimento do espectador, pois segundo a autora, “a narrativa integrada pela imagem, desperta, pela via do afetivo, sentimentos latentes e percepções, sugerindo a participação do espectador, que se apropria da intensidade do que lhe é apresentado” (Fossati, 2010, p. 106).

De forma geral, narrativa, ou o texto narrativo, é a estrutura que se encarrega da história a ser contada. Seja contos literários, peças de teatro, filmes *live-action*, documentários ou filmes de animação, esse texto baseia-se na ação, que envolve personagens, espaço, tempo, contexto, conflito, dentre outros aspectos. Segundo Aumont (2002), esse enunciado que, no romance, é formado apenas pela linguagem escrita, no cinema, compreende imagens, palavras, menções escritas, ruídos e música, o que torna a narrativa fílmica mais complexa. Em outras palavras, no cinema o conceito de história possui suas especificidades, e para dar conta destas, teóricos do cinema muitas vezes substituem o termo história pela expressão *diegese*.

Sua aceção é, portanto, mais ampla do que a de história, que ela acaba englobando: é também tudo que a história evoca ou provoca no espectador. Por isso, é possível falar de universo *diegético*, que compreende tanto a série das ações, seu suposto contexto (seja ele geográfico, histórico ou social), quanto o ambiente de sentimentos e de motivações nos quais elas surgem. (Aumont, 2002, p. 114)

Não é à toa que tantas histórias encontradas em produções cinematográficas de animação em muito se parecem com as narrativas clássicas de mitos, fábulas e contos de fadas. Muitos filmes clássicos de animação foram diretamente baseados em obras literárias tradicionais que fazem parte desse universo narrativo, e mesmo os filmes com roteiros originais em muito se assemelham em sua estrutura e conteúdo com a narrativa desses contos clássicos que com o tempo foram incorporados pela tradição popular. Sob esta perspectiva, Furniss (2007) traz um olhar mais focado à Disney e observa que um

grande número de filmes do estúdio foi baseado em contos de fada (ou contos populares), fábulas, mitos e lendas já bastante conhecidas.

Segundo Furniss (2007), tanto os contos de fada quanto as fábulas podem envolver tanto personagens humanos quanto animais. Porém, as fábulas têm um claro propósito didático e possuem uma implicação moral ou uma lição a ser aprendida, em outras palavras, é nas fábulas que encontramos a famosa "moral da história". Para a autora, então, podemos classificar *Branca de Neve e Os Sete Anões* como um conto de fadas, enquanto uma história como *A Tartaruga e A Lebre*, lançada em 1935 como uma *Silly Symphony*, pode ser classificada como fábula. Quanto aos mitos, Furniss sustenta que sua função é explicar os grandes mistérios do mundo, em enredos que muitas vezes vão além do mundo real e que vem como uma forma de ajudar o ser humano a lidar com as questões para as quais não se tem ainda respostas. As lendas, por sua vez, são baseadas em eventos históricos, apesar de serem histórias bastante exageradas. Segundo a autora, podemos pensar no filme *Hércules* (1997) como um exemplo de filme baseado em mito e em *Robin Hood* (1973), como uma animação baseada em uma lenda (Furniss 2007).

Como os contos tradicionais foram transmitidos por contadores de histórias ao longo de grande parte da história, eles geralmente eram simples e diretos, mas estruturados para manter o interesse. A narrativa oral se presta ao conflito e ao estereótipo, que é usado para evitar o desenvolvimento de caráter verboso que pode diminuir o interesse do ouvinte. Os contos populares, em particular, tendem a ser transculturais e têm equivalentes diretos em várias culturas, embora alguns sejam comumente associados a uma fonte central de disseminação. (Furniss, 2007, p. 114)

Com uma perspectiva semelhante e voltada para o estudo da animação em geral, Collington (2016) explica as diferentes formas narrativas tradicionais a partir do conceito de alegoria, que seria uma história que pode ser interpretada para revelar camadas ocultas de significado. Para a autora, mitos, contos de fada e contos populares são formas alegóricas tradicionais universais e podem ser definidas da seguinte maneira:

Mito: Uma história fictícia que explica um mistério ou fenômeno natural/social

Conto folclórico/popular: Uma história moral fictícia, muitas vezes baseada em superstição, e transmitida de boca em boca

Conto de fadas: Um equivalente mais fictício e mágico do conto popular, geralmente na forma escrita (Collington, 2016, p. 47)

Tanto Furniss (2007) quanto Collington (2016) defendem que as formas narrativas clássicas são uma grande fonte de inspiração para a produção de filmes de animação até hoje, seja com base na história contada, seja na estrutura narrativa usada para contar as mais diversas histórias. Dito isto, Furniss (2007) aponta ainda algumas das obras clássicas mais utilizadas na produção de animações ao longo dos anos. Segundo a autora *As Fábulas de Esopo* (Fables of Esopo), uma coletânea de histórias publicadas juntas pela primeira vez por William Caxton em 1484, contém algumas das histórias mais usadas em diferentes produções animadas principalmente nos primeiros anos do cinema, sendo considerada uma das principais fontes de inspiração para filmes de animação, com histórias como *A Tartaruga e a Lebre*. Outra importante fonte da literatura tradicional são os *Contos da Mamãe Gansa* (The Tales of Mother Goose), publicados pela primeira vez por Charles Perrault em meados dos anos 1600, com histórias como *Cinderela* e *Gatos de Botas*, que tornaram-se bastante populares um século depois com o crescimento da classe média. Nessa época, tanto *As Fábulas de Esopo* quanto *Os Contos da Mamãe Gansa* foram reeditadas por John Newberry e obtiveram bastante sucesso, mostrando as possibilidades do mercado de literatura infantil. Anos depois, em 1812, veio a primeira edição das histórias dos Irmãos Grimm, que seria a outra publicação chave para os filmes de animação, com histórias como *Chapeuzinho Vermelho* e *Branca de Neve*.

Maureen Furniss (2007) explora também a natureza e o propósito do conto de fadas ao abordar as visões do psicólogo infantil americano Bruno Bettelheim, o qual via o conto de fadas como um processo útil para lidar com traumas de infância. Segundo Furniss, Bettelheim defende que os contos de fadas, diferente de outras formas de literatura, são capazes de estimular a imaginação das crianças e ajudá-las a desenvolver seu intelecto e melhor compreender suas emoções, deixando-as mais atentas às suas ansiedades e aspirações e mais aptas a reconhecer suas dificuldades, ao mesmo tempo que sugere soluções para os problemas que as perturbam. A autora sugere ainda, seguindo a perspectiva de Bettelheim, que as histórias violentas e assustadoras apresentadas em alguns contos tradicionais em sua forma original são bastante representativas das experiências da infância, e que "ao apresentar soluções a essas situações, o conto de fadas fornece à criança um modelo para lidar com seus medos" (Furniss, 2007, p. 115).

Maria Rita Kehl (2006) também aborda algumas questões psicanalíticas relacionadas às narrativas clássicas quando escreve sobre as significações inconscientes. Segundo esta autora, as narrativas clássicas, que foram ao longo do tempo sendo cada vez mais recobertas pelo simbolismo, permitem a criação de símbolos e significados e tornam possível a resolução de conflitos psicológicos através da

subjetivação. Sob esta perspectiva, tanto as obras mais clássicas da literatura quanto os filmes de animação atuais são capazes de despertar nas crianças momentos de identificação com as histórias e personagens, visto que essas narrativas estão embebidas no “repertório imaginário de que ela necessita para abordar os enigmas do mundo” (Kehl, 2006, p. 17).

Collington (2017) retoma o pensamento de Furniss (2007) sobre a relação das narrativas clássicas com o universo infantil ao abordar os estudos do formalismo russo. Sob esta perspectiva, a autora aponta para a importância de melhor compreender e expandir a função dos contos de fada para um contexto mais amplo de desenvolvimento infantil. Segundo esta autora, dentro desse contexto pode-se perceber, em um grande número de animações, temas recorrentes que refletem "o rito de passagem ou o crescimento, como aprender a ser independente de nossos pais, saber traçar uma viagem segura por um lugar desconhecido, como lidar com estranhos e assim por diante" (Collington, 2017, p. 48).

O rito de passagem de um protagonista (o personagem principal de uma história) também pode ser descrito como um arco de personagem. Isso ilustra como uma série de eventos molda o desenvolvimento da personalidade de um personagem ao longo de uma história, que muitas vezes pode ser os desafios da vida enfrentados desde a infância até a idade adulta. (Collington, 2017, p. 48)

Um dos maiores nomes do formalismo russo, Vladimir Propp é ainda hoje uma grande referência no estudo da narrativa clássica. Em seu livro *Morfologia do Conto*, publicado pela primeira vez em 1926, o teórico analisa a estrutura dos contos populares russos e define uma sequência de trinta e um estágios narrativos que poderiam ser aplicados a todos os contos russos. A partir do trabalho de Propp foi possível observar a tradição oral do conto popular a partir da tradição escrita do conto de fadas, trazendo assim uma ideia de universalidade narrativa que pode trazer referências não só do período da infância, mas de outras narrativas que se formam durante a vida do sujeito (Collington, 2017).

Além dos trinta e um estágios narrativos, Propp identificou também sete arquétipos típicos que aparecem no decorrer de uma narrativa popular tradicional que podem ser compreendidas como esferas de ação. Esses arquétipos ou esferas de ação organizados por Propp são: 1) o antagonista (ou malfeitor); 2) o doador (ou provedor); 3) o auxiliar; 4) a princesa (personagem procurado) e seu pai; 5) o mandante; 6) o herói e 7) o falso herói. O conjunto de etapas e arquétipos organizado por Propp sugere uma base estrutural constante nos contos, em que as funções exercidas durante a narrativa compreendem a parte invariável, enquanto outras características mais particulares como nomes, atributos pessoais e cenários

constituem a parte variável entre os contos. Dito isto, observa-se que o modelo proposto por Propp preocupa-se primeiramente com a estrutura narrativa dos contos (Collington, 2017; Fossati 2010).

A análise de Propp, em suma, reforça a visão de que a narrativa é fundamentalmente sintagmática no modo. Mas o grande avanço representado em seu trabalho deriva de sua insistência de que no conto de fadas o elemento unificador é encontrado, não em um nível quase 'fonético', dentro dos 'personagens' que aparecem na história, mas em um nível 'fonêmico', na função dos caracteres; o papel que desempenham na trama. (Hawkes, 2003, p. 51)

Paralelamente ao formalismo russo de Propp, desenvolveram-se também várias teorias narrativas estruturalistas, e, dentre estas, o trabalho de Lévi-Strauss tem ainda grande relevância. De acordo com Collington (2017), Lévi-Strauss estava mais preocupado com a estrutura mais profunda, ou com o sentido da narrativa, e ao estudar como os mitos operam em diferentes civilizações pela história, ele constatou que, apesar de várias diferenças superficiais, existia uma semelhança fundamental na maneira como os mitos funcionavam, ou seja, estudando as relações paradigmáticas entre os grupos de significantes usados nos mitos e seu contexto cultural ou semântico mais amplo, foi possível perceber que existia um tema fundamental nos mitos. Mais especificamente, "Lévi-Strauss observou a maneira em que a mente humana primitiva significava os fenômenos naturais no mundo" (Collington, 2017, p. 51).

As histórias míticas são, ou parecem, arbitrárias, sem sentido, absurdas, mas mesmo assim parecem reaparecer em todo o mundo. Uma criação 'fantasiosa' da mente em um lugar seria única - você não esperaria encontrar a mesma criação em um lugar completamente diferente. Meu problema era tentar descobrir se havia algum tipo de ordem por trás dessa aparente desordem - isso é tudo. (Lévi-Strauss, 2001, p. 3)

Barthes (1991) cujos estudos foram também bastante significativos para o estruturalismo e a semiótica, estava principalmente interessado em ilustrar o poder e uso dos mitos na cultura de massa moderna. De forma semelhante a Lévi-Strauss (2001), o autor também observou como, dentro de um mito, as significações e simbolismos de um objeto particular pode tornar-se uma metáfora para valores culturais e mesmo para as provações ou conflitos vividos pelo ser humano durante a vida. Sob esta perspectiva, o autor apresenta a ideia de "totem", como um objeto com representações simbólicas, como é exemplificado pelo vinho, o qual tornou-se um símbolo romantizado da identidade francesa, mas pode ser também associado à maldade devido às suas propriedades transformativas. Segundo Barthes (1991), a mitologia do vinho pode ajudar na compreensão da ambiguidade comum da vida cotidiana, pois ao mesmo tempo que o vinho é uma bebida boa e substanciosa, sua produção se insere nos modos do

capitalismo e está associada às relações de poder. Para o autor, "como todos os totens resistentes, o vinho sustenta uma mitologia variada que não se preocupa com as contradições" (Barthes, 1991, p. 58).

Se levarmos o pensamento de Barthes (1991) para as produções animadas dos estúdios Disney, principalmente os filmes de animação mais recentes, é possível observar como a ideia de totem segue ainda presente nos dias atuais. Não apenas alguns objetos ganham significados especiais a partir da narrativa dos filmes, mas além de serem produzidos antes dentro de um sistema capitalista, o poder mítico dado aos objetos pelo filme amplia ainda mais seu valor de produto uma vez que o filme é assistido por milhões de pessoas em todo o mundo. As interpretações e o sentido de um mesmo objeto podem variar de cultura para cultura e de indivíduo para indivíduo, mas a estrutura básica do poder mítico segue constante, assim como a predisposição a contradições.

Quanto à relação da estrutura narrativa mítica tradicional com as histórias presentes em filmes de animação atuais de grandes estúdios, como a Disney e a Pixar (hoje também parte da Disney), é importante notar que ainda hoje as ideias de autores como Propp (1984), Lévi-Strauss (2001) e Barthes (1991) têm grande influência no conteúdo cinematográfico produzido em diversos países. Segundo Collington (2017), a consolidação, desenvolvimento e grande popularização dessas teorias narrativas deve muito a Joseph Campbell, cujo trabalho em mitologia comparativa "essencialmente combina abordagens estruturalistas e formalistas para criar estrutura narrativa e significado" (Collington, 2017, p. 54). Joseph Campbell (2008), influenciado por formalistas e estruturalistas como os já aqui citados, definiu o seu próprio conjunto de dezenove estágios narrativos baseados na comparação de vários mitos de diversas partes do mundo. Mais especificamente, o autor definiu um tema recorrente universal das narrativas clássicas fundamentado nas aventuras e transformações do herói das histórias, o que chamou de "Jornada do herói".

Um herói se aventura do mundo cotidiano em uma região de maravilhas sobrenaturais: forças fabulosas são encontradas e uma vitória decisiva é conquistada: o herói volta desta misteriosa aventura com o poder de conceder bênçãos a seus semelhantes. (Campbell, 2008, p. 23)

Vogler (1998), defende que as narrativas clássicas apresentam ideias e estruturas que ajudam a diagnosticar os problemas e as soluções para todas as histórias, e segundo este autor, a contribuição de Joseph Campbell foi essencial, visto que foi ele que reuniu, reconheceu, articulou, nomeou e organizou essas ideias, ou seja "foi ele quem expôs, pela primeira vez, o padrão subjacente a toda e qualquer história que jamais se contou" (Vogler, 1998, p. 32). Segundo Vogler (1998), a maior realização de

Campbell foi conseguir articular claramente “os princípios de vida embutidos na estrutura das histórias” (Vogler, 1998, p. 13). Para este autor as etapas descritas na Jornada do Herói não só estabeleceram as regras não escritas da narrativa, mas descrevem também as etapas e provações da vida, agindo como um guia para o sujeito comum lidar com o mundo e os desafios que surgem em sua própria jornada. Também Collington (2017) aborda a relação da Jornada do Herói como apresentada por Campbell (2008) com os desafios, emoções e relacionamentos da vida real. Segundo a autora, reconhecer esses momentos que enfrentamos durante a vida em contos de fadas e filmes dos quais gostamos e que fazem parte da nossa experiência identitária “fornece um meio de reflexão, mas também de fuga, de nossas vidas cotidianas” (Collington, 2017, p. 54).

Assim, se o trabalho de Campbell organizou, desenvolveu e popularizou teorias formalistas e estruturalistas da narrativa, pode-se dizer que Vogler foi responsável por uma grande popularização, adaptação e utilização das ideias de Campbell no cinema de animação contemporâneo. Escritor, produtor, professor e consultor de histórias para diversos estúdios de Hollywood, incluindo a Disney, Vogler condensou ainda mais as etapas da estrutura narrativa propostas por Campbell, chegando a um total de doze estágios narrativos. Segundo Collington (2007), o trabalho de Vogler influenciou diretamente diversos filmes de animação e ajudou estúdios como a Pixar a criar seu próprio modelo narrativo baseado na Jornada do Herói.

Vogler (1992), parte da perspectiva de que todas as histórias são formadas por alguns elementos estruturais comuns que podem ser encontrados em contos de fadas, filmes, sonhos e qualquer outra forma narrativa. Segundo o autor, as histórias construídas a partir do modelo da Jornada do Herói, encantam e envolvem qualquer pessoa, pois advêm de um inconsciente compartilhado e refletem conceitos universais. Vogler (1992) sugere ainda que as questões às quais a Jornada do herói se refere são tão simples e universais que podem até mesmo parecer infantis, e de fato remetem também à infância, abordando questões como "Quem sou eu? De onde vim? Para onde vou quando morrer? O que é bem e o que é mal? Como devo agir com o bem e o mal? Como será o amanhã? Para onde foi o ontem? Será que tem alguém lá em cima?" (Vogler, 1992, p. 33).

Baseado nos dezenove estágios narrativos de Campbell e também nas funções narrativas de Propp, Vogler (1992) começou a organizar seu trabalho sobre as estruturas narrativas e suas funções para a criação, organização e análise de histórias durante a sua carreira como consultor e analista de histórias em Hollywood, onde produziu um “guia prático” para ser utilizado por estúdios e colegas de profissão

quase como um manual narrativo. Este mesmo guia foi se expandindo até virar um ensaio que o autor passou a usar para lecionar no Programa de Extensão para Escritores da UCLA. Só mais tarde, depois de ver vários estúdios e diretores utilizarem o ensaio, o então consultor narrativo decidiu aumentar a pesquisa e publicar o livro *Jornada do Escritor*, onde explica não só as doze etapas narrativas que organizou, mas também diferentes funções e arquétipos de personagens que constroem a Jornada do Herói. Completamente envolvido com a indústria cinematográfica, Vogler (1992) modificou os estágios narrativos propostos por Campbell, buscando a reflexão de alguns dos temas comuns no cinema, com exemplos tirados de filmes atuais e de alguns clássicos (Vogler, 1992).

COMPARAÇÃO DE ESQUEMAS E TERMINOLOGIA	
A Jornada do Escritor	O herói de mil faces
PRIMEIRO ATO	PARTIDA, SEPARAÇÃO
Mundo Comum	Mundo Cotidiano
Chamado à Aventura	Chamado à Aventura
Recusa do Chamado	Recusa do Chamado
Encontro com o Mentor	O Auxílio Sobrenatural
Travessia do Primeiro Limiar	A Passagem do Primeiro Limiar
	O Ventre da Baleia
SEGUNDO ATO	DESCIDA, INICIAÇÃO, PENETRAÇÃO
Provas, Aliados e Inimigos	O Caminho De Provas
Aproximação da Caverna Secreta	
Provação	O Encontro com a Deusa, A Mulher como Tentação Sintonia com o Pai
	A Apoteose
Recompensa	A Benção Última
TERCEIRO ATO	RETORNO
O Caminho De Volta	A Recusa do Retorno
	A Fuga Mágica Resgate com Auxílio Externo Travessia do Limiar Retorno
Ressurreição	Senhor de Dois Mundos
Retorno com Elixir	Liberdade para Viver

Tabela 1: Comparação de Esquemas e Terminologia. Adaptada de “A Jornada do Escritor” por Christopher Vogler, 2015.

O modelo da Jornada do Herói, baseado em uma estrutura clássica de três atos, é utilizado até hoje por diversos estúdios de cinema. Com o passar dos anos, porém novas perspectivas surgiram em torno das narrativas clássicas, e alguns críticos sugeriram que estas histórias não abordavam ou supriam questões latentes da contemporaneidade, além de favorecerem um modo de produção cinematográfico menos criativo. Em resposta a estas críticas, Vogler afirma que a Jornada do Herói deve ser usada “como uma

forma e não uma fórmula, um ponto de referência e uma fonte de inspiração, não uma ordem ditatorial” (Vogler, 1992, p. 17). Para mais, os estágios sugeridos pelo modelo de Vogler (1992) não são completamente fixos, e segundo o autor “os diferentes estágios se adaptam às necessidades específicas de uma história em particular e à cultura em que essa história foi escrita” (Vogler, 1992, p. 31). Da mesma forma, os arquétipos ou funções narrativas devem também se adaptar à história a ser contada, de modo que um mesmo personagem pode apresentar mais de uma função ou pode mudar de função durante o filme (Vogler, 1992).

Em relação a questões de representação, Collington (2017) aborda os opostos binários e sua presença significativa em diversos contos de fadas, filmes e outras obras que apresentam uma narrativa clássica. Segundo a autora, esses contrastes e conflitos são uma característica típica dos mitos e outras narrativas populares, mas podem também criar e propagar representações sociais que ajudam a manter sistemas simbólicos dominantes. Para Collington (2017), no entanto já é possível perceber uma melhoria em relação à perpetuação de algumas ideias binárias que mantêm as relações de poder típicas de sociedades capitalistas e patriarcais, pois em obras mais recentes tanto os arquétipos quanto os estágios têm sido apresentados com maior flexibilidade, mostrando por exemplo um maior número de heroínas mulheres e personagens que fogem ao padrão clássico eurocêntrico.

De fato, é importante refletir não só sobre as estruturas narrativas, mas sobre a indústria cinematográfica como um todo. A partir desta perspectiva, é possível compreender que cabe também aos estúdios, diretores e roteiristas contemporâneos, assim como aos críticos e ao próprio público perceberem as representações sociais criadas e transmitidas por produções cinematográficas contemporâneas e sua relação com as questões sociais contemporâneas. Sob esta perspectiva, percebe-se que produções recentes como as animações escolhidas para esta investigação, já apresentam várias mudanças

4.4 As diferentes fases da Disney

Em um vídeo intitulado “Narrar o Mundo” (2022), do canal do YouTube *Tempo Drag*, Guilherme Terreri, como Rita Von Hunty, sua *drag queen*, apresenta, através de uma perspectiva teórica baseada nos Estudos de Cultura, um olhar bastante significativo em relação à representação vista na contemporaneidade. Em seu vídeo, Rita Von Hunty (2022) utiliza a obra *Mimesis*, de Erich Auerbach, para analisar questões relativas à construção identitária no mundo contemporâneo a partir de uma reflexão envolvendo linguagem e representação. Apesar de o vídeo não tratar especificamente de

animação, ele aborda a ideia de texto além da palavra escrita, e nos lembra de que todo o texto, literário ou não, apresenta uma visão de mundo e se insere em um contexto sócio-histórico específico, perspectiva que se aproxima das reflexões aqui já abordadas em relação ao cinema de animação, visto aqui como arte, entretenimento e discurso. Dito isto, as ideias elaboradas pela *drag queen* Rita Von Hunty quando esta diz no vídeo que “toda narrativa está contida no seu tempo histórico” (Rita Von Hunty/Guilherme Terreri, 2022) aplicam-se também à reflexão que trazemos aqui sobre o que seria a animação Disney-Pixar contemporânea, pois apesar de alguns aspectos da estrutura narrativa clássica da Jornada do Herói, ou mesmo do que Collington (2017) chamou de Jornada do Homem Comum se manterem nas obras mais recentes, é possível observar várias mudanças nas histórias contadas em animações mais recentes dos estúdios Disney e Pixar, e isso se dá, em grande parte, devido ao contexto sócio-histórico em que tais animações foram produzidas. Em outras palavras, as mudanças narrativas refletem também mudanças sócio-históricas, de modo que as animações produzidas hoje não seriam as mesmas caso tivessem sido feitas há uma ou duas décadas.

Sob esta perspectiva faz-se pertinente traçar aqui um breve panorama de diferentes fases das animações produzidas pela Disney desde seu primeiro filme longa-metragem até os dias atuais, de forma a facilitar a compreensão de algumas características mais específicas de animações produzidas pela empresa na última década, como a que é objeto de estudo no presente trabalho. Com um olhar voltado para as implicações sociais e teóricas, Pallant (2011) apresenta uma perspectiva do que seria uma desmistificação da Disney como o centro do universo da animação. Para este autor, assim como para Wells (2004, 2013), está claro que o cinema de animação vai muito além do estilo Disney, e para além disso, a própria ideia de animação clássica da Disney traz em si alguns conflitos teóricos e práticos.

Segundo Pallant (2011), o termo “clássico Disney” ao longo dos anos passou a ser usado para explicar não só um estilo realista de animação com base em narrativas tradicionais, mas também filmes feitos em um período específico do estúdio, filmes com métodos de produção específicos ou mesmo filmes da Disney que tiveram grande sucesso de público e crítica. Tantas diferentes acepções para o mesmo termo implicam conflitos teóricos na compreensão do que seria o clássico Disney e trazem a necessidade de uma terminologia diferente para explicar a estética das animações da Disney em seus primeiros anos de produção de longas animados. É sob esta perspectiva que Pallant (2011) desenvolve o termo *Disney-Formalism* (Formalismo Disney) para descrever a ideologia que “priorizava sofisticação artística, ‘realismo’ em personagens e contextos e, acima de tudo, credibilidade” (Pallant, 2011, p. 35). O Formalismo Disney, segundo o autor, diz respeito aos filmes produzidos pelo estúdio Disney entre 1937

e 1942, mais especificamente os longas *A Branca de Neve e Os Sete Anões* (1937), *Pinóquio* (1940), *Dumbo* (1941) e *Bambi* (1942), que estabeleceram a base para uma estética que influenciou não só outros filmes do estúdio, mas diversos outros filmes que seguiram uma forma de animação baseada no realismo, de forma a priorizar narrativas e personagens com movimentos e motivações realisticamente convincentes.

Bambi (1942) marcou o pico da estética hiper realista do Formalismo-Disney e demorou seis anos para ser feito, além de ter sido a produção mais cara do estúdio até então. Apesar de ter sido um filme bem-sucedido tanto em relação à crítica quanto ao público, seu desempenho não foi tão lucrativo para o estúdio em vista do alto custo de produção. Dito isto, o estúdio enfrentava desafios que não permitiam mais produções tão longas e dispendiosas, visto que greves e consequências sociais e financeiras trazidas pela Segunda Guerra Mundial diminuíam as chances do estúdio no mercado cinematográfico internacional. Neste contexto, Disney passou o restante dos anos 1940 focando em restabelecer-se financeiramente e priorizando, para tanto, as produções de cunho ideológico encomendadas pelo governo americano.

Em última análise, a produção de recursos tão detalhados tornou-se financeiramente inviável. *Bambi*, o pináculo do formalismo Disney, levou seis anos para ser concluído e não gerou os lucros previstos pela Disney, o que foi em parte resultado do fato de que a Segunda Guerra Mundial reduziu drasticamente os mercados internacionais da Disney. Além disso, nos anos finais do esforço de guerra, a Disney concordou em fazer várias animações de propaganda para o corpo aéreo do exército e a marinha. (Pallant, 2011, p. 52)

No começo dos anos cinquenta, a Disney já voltava a lançar novos filmes de animação inspirados na estética estabelecida durante o período Disney-formalista, porém, entre as décadas de 1950 e 1980, o estúdio passou por diversas adaptações, desafios e transformações, que fazem deste período o que Pallant (2001) chama de Disney em Transição. A partir desta ideia, o autor aponta diversas transformações internas do estúdio que tiveram influência nos filmes produzidos durante o período. A primeira transição abordada por Pallant (2011) diz respeito às equipes responsáveis pela criação e produção das animações, pois desde o final dos anos cinquenta Walt Disney precisou se afastar aos poucos do estúdio devido a problemas de saúde, o que levou à delegação de responsabilidades aos diferentes diretores do estúdio, que alternavam a direção dos longas produzidos na época enquanto se adaptavam a mudanças hierárquicas e administrativas no estúdio. Para além das mudanças na equipe,

mudanças visuais nos filmes produzidos neste período também advêm do uso da máquina de fotocopiar, introduzida no processo de produção das animações.

Wells (2013) e Lucena Júnior (2001) também abordam a importância da introdução da invenção da Xerox no processo de produção dos filmes, mas apontam para uma mudança estética ainda maior devido à criação da UPA (United Productions of America), uma nova produtora e estúdio que trazia uma estética bastante contrastante com o estilo Disney. Os animadores que formaram a UPA em meados da década de 1940 vinham de uma carreira construída na Disney e, portanto, possuíam uma sólida formação artística, mas estavam em busca de uma nova estética e de novas maneiras de expressão através da animação. As animações da UPA apoiavam-se “nas mais recentes conquistas estéticas da arte moderna surgidas a partir do cubismo, com ênfase na geometria e nas linhas simples encontradas nas telas de Picasso, Matisse, Modigliani, Klee, entre outros” (Lucena Júnior, 2001, p. 206).

Segundo Wells (2013), a estética baseada em linhas simples, formas geométricas e imagens chapadas advinha também de limitações técnicas e financeiras, pois a UPA não possuía toda a estrutura e tecnologia de que dispunha a Disney. Neste sentido, Lucena Júnior (2001) aponta para o fato de que as imagens, no estilo UPA, moviam-se de maneira bidimensional, de forma que não existia profundidade para elas, o que proporcionava uma sobreposição do design em relação ao movimento e trazia para o resultado final uma sensação de incompletude que levou o estilo a ser nomeado “animação limitada”, em contraste com os filmes da Disney que eram feitos em “animação total” (Lucena Júnior, 2001).

Apesar de todas as limitações, a estética construída pela UPA teve imensa repercussão na mídia e entre críticos e influenciou diversos animadores e estúdios internacionalmente, principalmente no contexto de crescimento da popularização da televisão. A influência do estilo UPA pode ser vista inclusive em filmes da Disney, que adaptou a estética e algumas técnicas da animação limitada em algumas de suas animações, como aponta Pallant (2011) ao falar de *101 Dálmatas* (1961) e dos cenários com linhas e desenhos mais angulares que mostram referências tanto da UPA quanto de animações da Warner Bros. A popularização do estilo UPA possibilitou uma quebra no monopólio estético da Disney na animação, e a concorrência com outros estúdios trouxe outras transformações ao estúdio de Walt Disney.

Depois da morte de Walt Disney no final do ano de 1966, a Disney passou por várias outras mudanças internas que também afetaram os filmes de animação produzidos pela empresa. Segundo Pallant (2011), os primeiros anos após a morte de Walt Disney correram bem para a empresa, porém grande parte dos sucessos do período vinham direta ou indiretamente de projetos que Walt havia colocado em prática

antes de sua morte. Depois deste breve período e com a morte de Roy O. Disney no final de 1971, o período de estabilidade terminou e várias desavenças internas, inclusive na direção da empresa, trouxeram um período de estagnação criativa e corporativa. Neste período diversos veteranos da empresa saíram e o setor de animações temia uma descontinuação, porém o lançamento de *The Rescuers* (1977) marcou uma virada positiva, não só pela recepção bastante favorável por parte do público e da crítica, mas por ter animadores veteranos trabalhando junto com novos animadores que chegavam com um novo olhar. Esse influxo juvenil foi o resultado de uma estratégia pela qual novos artistas para um programa de aprendizado/treinamento criado com o California Institute of the Arts, a universidade em cuja fundação Walt Disney foi fundamental (Pallant, 2011).

A atmosfera positiva criada pelo sucesso de *The Rescuers* não se manteve por muito tempo, e depois de um breve período de aparente liberdade criativa os novos animadores passaram a perceber uma estagnação criativa por parte do estúdio, acusado de aprovar apenas roteiros repetitivos e de inibir o potencial criativo de seus animadores. Segundo Pallant, “esse sentimento de incerteza e desafeto, compartilhado por muitos dos jovens animadores da Disney, manifestou-se durante a produção de *The Fox and the Hound*” (Pallant, 2011, p. 74). A insatisfação culminou em uma demissão em massa que levou o estúdio a perder um terço da sua equipe de animação (Pallant, 2011).

As visões executivas fraturadas dos que estavam no poder da Disney durante o final dos anos 1960 e ao longo dos anos 1970 levaram a empresa a buscar objetivos divergentes, se não opostos, promovendo um estilo de gestão em oposição direta ao de Walt Disney. Após a agitação e a condenação de *The Fox and the Hound*, a Disney entrou em um dos períodos mais turbulentos e difíceis de sua história. (Pallant, 2011, p. 77)

Segundo Pallant (2011), entre 1981 e 1985 houve o segundo maior hiato entre filmes de animação da Disney lançados no cinema, e as animações que foram produzidas para televisão e vídeo receberam críticas bastante negativas, o que refletia as mudanças desestabilizadoras que ocorriam na empresa. Ainda segundo este autor, o setor de cinema de animação de estúdio estava sendo negligenciado em decorrência de grandes investimentos nos parques temáticos e em outros empreendimentos, o que levava a insatisfação da equipe de animadores e a uma queda de qualidade nas animações. Para Pallant (2011), a combinação desses fatores com a queda do valor da Disney na bolsa de valores e a saída de Roy E. Disney do Conselho Administrativo da empresa culminaram na grande venda de ações da Disney que quase levou ao desmantelamento da empresa em 1984. No entanto, "as nomeações subsequentes de Michael Eisner, Frank Wells, Jeffrey Katzenberg e Helene Hahn, juntamente com o retorno de Roy E.

Disney, levaram a Disney a entrar em uma nova fase de gerenciamento e prosperidade" (Pallant, 2011, p. 80).

Essa nova fase de prosperidade ficou conhecida como o Renascimento ou mesmo a Renascença Disney e inclui os filmes de animação lançados entre 1989 e 1999. Para Pallant (2011) a Renascença Disney pode ser considerada o primeiro momento do que o autor chama de Disney Contemporânea, e é marcada não apenas pelo retorno à visão artística do período Disney-Formalista, mas também pela experimentação com a animação computadorizada tridimensional e pela valorização da performance de atores reconhecidos como estrelas do cinema.

O uso da animação computadorizada foi uma evolução marcante no durante o período da Renascença Disney, e esta mudança já estava aparente desde o primeiro filme da fase, *A Pequena Sereia* (1989), em que "em alguns momentos do filme, o computador foi adotado como o único método de produção da imagem final, e não como um meio de suporte à animação tradicional" (Pallant, 2011, p. 96). A tecnologia central na experimentação com a animação 3D neste período foi o sistema CAPS, sigla em inglês para Sistema de Produção de Animação Computadorizada. O sistema foi desenvolvido em parceria com a Pixar, que na época era uma empresa desenvolvedora de software que estava sendo desmembrada da LucasFilm. Segundo Lucena Júnior (2001), o CAPS, um sofisticado sistema de pintura digital com características sob medida para uso no processo de animação 2D, foi uma das bases para a proliferação da arte em bases digitais. Já Pallant (2011), com o olhar mais voltado para a Disney, ressalta a importância do novo sistema para a regularização da empresa, como deixou claro o então diretor da Disney Michael Eisner.

O CAPS não nos economizou dinheiro, em parte porque seus custos subiram rapidamente para US \$30 milhões. Mas abriu novos e vastos caminhos para nossos artistas. Por exemplo, o CAPS permitiu que eles digitalizassem imagens desenhadas à mão no computador, o que lhes deu poder para manipular e tridimensionalizar personagens e cenas de maneiras inteiramente novas. Também enriqueceu dramaticamente sua paleta de cores. Em pouco tempo, o CAPS revolucionou tecnológica e artisticamente o método arcaico pelo qual os filmes de animação eram feitos desde Branca de Neve. (Eisner, 1999, p. 180)

As novas conquistas tecnológicas e o sucesso de produções animadas influenciadas pelo estilo Pixar que surgiam na época, levaram a Disney a um período de quebra de paradigmas narratológicos tradicionais do estúdio. Esse período, que abrange os filmes lançados entre 1999 e 2003, é referido por Pallant (2001) como Neo-Disney, e foi uma fase de animação de longa-metragem que divergiu, artística e

narratologicamente, do estilo tradicionalmente associado ao estúdio. Segundo o autor, os filmes lançados na Neo-Disney mostram uma preocupação menor do estúdio com a estética hiper realista clássica da Disney, dando espaço para um período de experimentação com diferentes temáticas e recursos narrativos, que apesar de não terem se traduzido em grande sucesso financeiro, foram fundamentais para a evolução do estúdio. Neste sentido, Wells (2002) aponta para um afrouxamento estético do estúdio neste período, o que demonstra uma “crescente proeminência da forma caricatural e uma maior confiança na capacidade do público de abraçar seu vocabulário intrínseco” (Wells, 2002, p. 110).

O último período da Disney apresentado por Pallant (2011) é descrito pelo autor como a terceira fase da Disney Contemporânea, a Disney Digital. Esta última fase teve início com o lançamento do primeiro longa-metragem produzido pela Pixar, *Toy Story* (1995), obra que ficou conhecida por ser o primeiro filme de longa metragem feito completamente através de computação gráfica. O filme levou a outro nível a parceria Disney-Pixar que teve início com o CAPS, com um contrato que deixava a Disney responsável pela distribuição e divulgação dos filmes da Pixar. O fim desse contrato levou mais tarde à aquisição da Pixar pela Disney em janeiro de 2006.

4.5 Disney, Pixar e a animação atual

Assim como não é possível falar da fase mais recente da Disney sem mencionar a importância da Pixar no contexto do cinema de animação digital, seria também um reducionismo citar a Pixar como mera parte do conglomerado Disney. A história da Pixar está entrelaçada com a Disney em diversos sentidos, mas o estúdio, que ganhou maior fama depois de produzir o longa *Toy Story* (1995), é não apenas importante para uma mudança tecnológica na maneira de se fazer animação, mas teve também um papel determinante na mudança estética e de conteúdo observada em diversas animações mais recentes, como a que é objeto do presente trabalho de pesquisa. Dito isto, faz-se necessário aqui não só abordarmos a relação Disney-Pixar na fase digital da animação, mas também traçarmos um breve panorama evolutivo da própria Pixar, que, mesmo sendo parte das empresas Disney desde a sua aquisição em 2006, é ainda um estúdio diferente dos estúdios Disney, também parte das empresas Disney (Disney Company).

A história da Pixar nos remete ao pensamento de Lucena Júnior (2001) quando este aborda a relação entre arte e tecnologia e aponta para uma conexão indissolúvel e vital entre estética e técnica, de modo que uma não poderia existir sem a outra. Sob esta perspectiva, fica evidente também alguma semelhança

da Pixar com a Disney, visto que esta teve diversos marcos de desenvolvimento da animação relacionados a aperfeiçoamentos técnicos em sua história. A Pixar, no entanto, teve seu início ainda mais voltado para a técnica e para a tecnologia, visto que a empresa começou não como estúdio, mas como uma desenvolvedora de software.

Meinel (2016) também aborda a estreita relação entre a história da Pixar e a tecnologia. Para o autor, é importante observar que o que hoje consideramos partes básicas da vida cotidiana, como smartphones e tablets, plataformas de pesquisa online como o Google, e mesmo filmes feitos a partir de imagens digitais eram quase inimagináveis. Em suas palavras, “a ideia de integrar imagens geradas por computador em filmes ou mesmo animar um filme inteiro usando computadores deve ter parecido igualmente impensável” (Meinel, 2016, p. 3). Sob esta perspectiva, a história da Pixar está interligada ao avanço técnico que esta tornou possível, mas de maneira ainda mais ampla a Pixar pode ser enxergada como uma das principais bases para o cinema de animação atual, com filmes que estão completamente inseridos no contexto sociocultural das sociedades contemporâneas.

À medida que a Pixar Inc. (que mais tarde se tornaria a Pixar Animation Studios) se desenvolveu dentro de uma indústria cultural em rápida transformação, moldada por novos avanços tecnológicos e modelos de negócios, escrever sobre a Pixar Animation Studios implica escrever sobre o desenvolvimento da tecnologia digital, o cinema de Hollywood de sucesso e a animação dos últimos quarenta anos. Mas mesmo que a empresa Pixar seja um dos pináculos da cultura popular contemporânea, sem o conhecimento tecnológico, a visão criativa e a aposta comercial de Ed Catmull, John Lasseter e Steve Jobs, essa história não poderia ter sido contada. (Meinel, 2016, p.3)

Formada inicialmente dentro da LucasFilm, a Pixar teve suas primícias em 1979 com o recrutamento de Ed Catmull por George Lucas, criador da saga *Star Wars*, para liderar a Divisão de Computadores do estúdio, uma equipe encarregada de desenvolver tecnologia computacional de última geração para a indústria cinematográfica. Segundo Meinel (2016), desde o começo, Catmull e sua equipe ambicionavam explorar as potencialidades visuais e narrativas da programação digital, buscando demonstrar as capacidades da animação digital, mesmo com alguma resistência da LucasFilm.

Em 1984, John Lasseter, ex-aluno do Instituto de Artes da Califórnia (CalArt), onde foi treinado no final dos anos 1970 por animadores de longa data da Disney, entrou também para o mesmo grupo de Catmull como designer de interface, e nesse mesmo ano, a Divisão de computadores apresentou o primeiro protótipo do *Pixar Image Computer*, computador desenvolvido para produzir imagens digitais de alta definição. Segundo Herhuth (2017), apesar de um início voltado mais para a produção de hardware e

software, “o sonho que uniu esses técnicos criativos ao longo dos anos foi fazer um longa-metragem com animação por computador, um feito impossível quando sua jornada começou” (Herhuth, 2017, p. 3).

A tecnologia desenvolvida pela equipe da Divisão de Computadores chamou a atenção de várias pessoas da indústria, mas foi Steve Jobs, criador da Apple, que decidiu comprar, em 1986, a Divisão da LucasFilm, formando uma empresa independente com 40 funcionários chamada Pixar. Recentemente demitido do cargo de vice-presidente da Apple, Jobs possuía na época o tempo, a visão e o capital para investir numa empresa que ainda não era muito lucrativa, mas que tinha o potencial para criar produtos digitais bastante promissores. A ideia inicial de Steve Jobs era investir nas possibilidades do Pixar Image Computer, porém o sucesso comercial dos computadores foi bastante limitado, e o que manteve a empresa funcionando foram outros projetos como o desenvolvimento de um software para filmes e a produção de comerciais para a televisão (Meinel, 2016).

Foi nesse contexto que se deu a primeira colaboração oficial entre Pixar e Disney no Projeto CAPS, the Computer Animation Production System (Sistema de Produção de Animação Computadorizada), que foi o primeiro projeto da Pixar como uma empresa separada da LucasFilm. Com início em 1986, o CAPS acabou tendo um grande impacto na maneira como os filmes de animação eram produzidos. Além disso, segundo Price (2018), o CAPS foi o primeiro passo para a parceria profissional entre Disney e Pixar. “Foi o primeiro de uma série de trabalhos de sucesso que serviriam de cartão de visita para a Pixar quando ela estivesse pronta, anos depois, para passar para os longas-metragens” (Price, 2008, p. 95).

No mesmo ano em que teve início o CAPS, foi finalizado também o primeiro curta da Pixar mais ligado ao universo do cinema de animação. O curta-metragem *Luxo Jr.*, foi a estreia oficial de John Lasseter como diretor e tornou-se mais tarde o primeiro filme de animação tridimensional a ser indicado ao Oscar, recebendo uma indicação de Melhor Curta-Metragem (Animação). Seguindo o sucesso de *Luxo Jr.*, já em 1989, *Tin Toy*, seria o primeiro a vencer o Oscar da categoria Melhor curta-metragem animado. Segundo Fossati, (2010), o curta representou um marco para o cinema de animação, visto que a partir dele, “a computação gráfica passou a participar incisivamente das produções, contribuindo com a formação de personagens complexos, envoltos por valores emocionais e dotados da mesma naturalidade observada nas produções anteriores” (Fossati, 2010, p. 61).

O sucesso do CAPS e dos dois curta-metragem animados citados acima, juntamente com o êxito do software de renderização Renderman, cujo modelo atual ajuda a definir a superioridade tecnológica de Pixar até hoje, mudaram o rumo da Pixar como empresa. Tendo em consideração o resultado comercial

frustrante do computador da Pixar, especialmente visto os nítidos acertos nas áreas de software e de animação, Steve Jobs decidiu encerrar totalmente a produção de hardware e concentrou todos os recursos da empresa na expansão de seu desenvolvimento de software e produções filmicas e publicitárias. Com o tempo, os comerciais foram perdendo a prioridade da empresa e em 1995 o sonho dos fundadores da Pixar de criar um filme longa-metragem compilado inteiramente por ferramentas de computação gráfica tornou-se realidade com o lançamento de *Toy Story* (1995) (Meinel, 2016).

Apesar de *Toy Story* (1995) ser hoje reconhecido como o primeiro filme de animação longa-metragem feito totalmente com imagens geradas por computador (CGI - Computer-generated Imagery), é importante considerar que existem controvérsias em torno do título devido a algumas considerações remetentes ao filme de animação brasileiro *Cassiopéia* (1996). O maior debate do caso se dá em relação ao fato de, em *Toy Story*, os moldes dos personagens terem sido criados primeiramente em argila para depois serem escaneados digitalmente, processo chamado de rotoscopia. Já *Cassiopéia*, que começou a ser produzido antes do início da produção de *Toy Story*, foi uma produção realizada completamente em CGI. A produção brasileira contava com um orçamento e um poder publicitário bem mais enxuto do que a produção estadunidense, o que contribuiu para um lançamento tardio. Visto que o longa *Cassiopéia* (1996) foi lançado quase três meses depois de *Toy Story* (1995), este último ainda é considerado pioneiro no campo dos filmes de animação de longa-metragem digitais (Israel & Conte, 2015; Suppia, 2016).

Toy Story foi um grande desafio para a Pixar, pois muito do que o estúdio faria para a criação e produção do longa estava a ser feito pela primeira vez, e, portanto, não é de todo surpreendente que tirar a ideia do papel tenha sido um longo processo. Diversos autores mencionam as dificuldades de negociações para que se iniciasse realmente a produção de *Toy Story*, (Price (2008), Pallant (2011), Herhuth (2017) e Haswell (2019). De forma geral, todos os autores citados mencionam os meses de negociação entre a Pixar e a Disney até que ambas as empresas entrassem em um acordo e assinassem um contrato onde constava que a Disney financiaria o desenvolvimento, produção e distribuição do primeiro longa de animação da Pixar, mas, em contrapartida, a primeira ficaria com grande parte dos lucros, reduzindo ao máximo o risco do investimento. Nas palavras de Price, “os termos financeiros do contrato de treze páginas eram desiguais o suficiente para que, a menos que o filme fosse um sucesso no nível de *A Pequena Sereia*, os ganhos da Pixar com ele seriam insignificantes” (Price, 2008, p. 123).

De fato, o lançamento de *Toy Story* em 1995 foi um sucesso de público e crítica. O filme conseguiu arrecadar mais de trezentos e sessenta milhões de dólares mundialmente, o maior arrecadamento do

cinema naquele ano, e foi nomeado a três Oscars. Além disso, John Lasseter, diretor do filme e chefe criativo da Pixar na época, recebeu da academia o Prêmio de Realização Especial (Special Achievement Academy Award).

Toy Story rapidamente garantiu um lugar para si como um marco na história da animação, assim como *Out of the Inkwell*, *Steamboat Willie*, *Snow White*, *Road Runner*, *Tom and Jerry*, *Mr Magoo* e *Who Framed Roger Rabbit?* antes de terminar, e o filme foi devidamente reconhecido e aclamado por fundir com sucesso a técnica com o coração da narrativa. (Clark, 2013, p. 53)

Em 1997, após o notório êxito de *Toy Story*, Pixar e Disney renegociaram os termos da sua colaboração, de forma que o novo acordo marcava um compromisso de cinco novos longas em um período de dez anos. O novo contrato, segundo Davies (2019), mudava os termos financeiros do primeiro, de *Toy Story*, e previa que as duas empresas dividiriam custos, lucros e créditos.

O primeiro dos filmes previstos a ser lançado foi *A Bug's Life* (1998), o qual excedeu timidamente a arrecadação de *Toy Story*, e, apesar de ter uma recepção menos arrebatadora do que o primeiro filme do estúdio, foi também um sucesso de público e crítica. Ainda no período de produção de *A Bug's Life*, começou a ser produzido também o que seria o terceiro longa da Pixar, *Toy Story 2* (1999), o qual segundo Ed Catmull, um dos criadores da Pixar, foi decisivo para o desenvolvimento da identidade do estúdio.

Lutar pela produção de Toy Story 2 virou nossas cabeças, fazendo-nos olhar para dentro, ser autocríticos e mudar a maneira como pensávamos sobre nós mesmos. Quando digo que este foi o momento decisivo para a Pixar, quero dizer no sentido mais dinâmico. (Catmull & Wallace, 2014, p. 97)

Durante as negociações para o contrato entre a Disney e a Pixar em 1997, a primeira deixou explícito que se desse a produção de cinco filmes originais, por essa razão, *Toy Story 2* seria lançado, a princípio, diretamente em vídeo, algo que a Disney já fazia há algum tempo com várias de suas animações, principalmente *sequels* (filmes de continuação). O longa começou a ser produzido exatamente nesse formato, o qual costuma implicar um olhar artístico menos perfeccionista e uma produção mais rápida. Exatamente por o filme ser um *sequel*, que já tinha uma base narrativa pronta, e por ser pretendido como uma animação direta para vídeo, ou seja, que não iria para as grandes telas de cinema, a Pixar escolheu dois diretores estreantes para dirigir *Toy Story 2*, com a ideia de que o processo seria mais simples do que aqueles dos longas originais. A realidade, no entanto, foi diferente e logo os diretores da

Pixar perceberam que fazer o filme dessa forma iria contra a identidade do estúdio, o que levou a mais negociações com a Disney para que o filme fosse lançado nos cinemas (Catmull & Wallace, 2014).

Além da mudança de formato, o terceiro filme da Pixar teria também uma mudança de diretores. Mesmo depois de decidir produzir a animação dentro dos padrões de suas animações, a Pixar continuou a ver problemas com *Toy Story 2*. Segundo Catmull (2014), a narrativa estava fraca e o desafio estava além das capacidades dos diretores estreadores responsáveis pelo filme, mas visto que os diretores mais experientes estavam ainda trabalhando na produção de *A Bug's Life* (1998), o estúdio tentou manter a equipe original no projeto, seguindo o mantra de “confiar no processo”, pois segundo o próprio Catmull (2014), todas as animações da Pixar são ruins no começo.

Uma das chaves para o processo de produção de qualquer animação da Pixar é o que ficou conhecido como *Braintrust*, um grupo de diretores e profissionais mais experientes do estúdio que se reúne a cada dois ou três meses para assistir o que se tem pronto dos filmes e que tem a finalidade de encontrar problemas e soluções nas animações durante várias etapas de cada projeto. O sistema começou organicamente na produção de *Toy Story* (1995), mas só foi quando o grupo precisou se reunir para resolver a crise de *Toy Story 2* que o termo *Braintrust* entrou para o vocabulário oficial do estúdio. Depois de algumas reuniões do *Braintrust*, ficou evidente que o projeto precisava de uma equipe mais experiente na direção, e depois do lançamento de *A Bug's Life*, John Lasseter e sua equipe assumiram a direção do novo longa com apenas 9 meses para o lançamento deste, o que implicou muitas horas extras e estresse para toda a equipe de produção, que teve que fazer mudanças consideráveis no projeto original.

Na Pixar, *Toy Story 2* nos ensinou esta lição – que devemos estar sempre alertas para as mudanças dinâmicas, porque nosso futuro depende disso – de uma vez por todas. Iniciado como uma sequência direta para vídeo, o projeto provou não apenas que era importante para todos que não toleraremos filmes de segunda classe, mas também que tudo o que fazíamos - tudo associado ao nosso nome - precisava ser bom. Pensar dessa maneira não era apenas uma questão de moral; foi um sinal para todos na Pixar de que eles eram donos em parte do maior patrimônio da empresa - sua qualidade. (Catmull & Wallace, 2014, p. 96)

Depois de todas as dificuldades encontradas na produção do longa, *Toy Story 2* foi lançado em novembro de 1999 e teve uma excelente resposta de público e crítica, conseguindo arrecadar, internacionalmente, 497 milhões de dólares, a maior arrecadação da Pixar até então. O filme foi considerado por diversos críticos como sendo superior inclusive ao filme original da saga (Haswell, 2019).

Depois de *Toy Story 2*, a Pixar lançou dois longas originais, *Monsters, Inc.* (2001) e *Finding Nemo* (2003), ambos também muito bem-sucedidos tanto em crítica e público, quanto financeiramente. Segundo Haswell (2019), *Finding Nemo* (2003) arrecadou, internacionalmente, a impressionante quantia de 940 milhões, tornando-se, na época, o filme de animação com a maior arrecadação de todos os tempos. Os dois filmes apresentavam, como seus antecessores, uma cuidadosa atenção com a narrativa. As histórias construídas nas animações chamavam a atenção pela capacidade de juntar emoção e humor, simplicidade e profundidade, inovação e nostalgia. A capacidade narrativa das obras conseguia tocar tanto o público infantil quanto o adulto, qualidade que remetia também aos filmes mais bem sucedidos da Disney, principalmente nos períodos clássicos e do renascimento do estúdio.

Para além da capacidade narrativa dos filmes, a Pixar havia se tornado sinônimo de qualidade e inovação técnica. As animações feitas digitalmente pelo estúdio apresentavam um realismo e beleza visual cada vez mais impressionantes, levando a experiência cinematográfica das animações a um patamar bastante elevado. Dito isto, fica claro que a Pixar havia alcançado um lugar de destaque na animação mundial, e que, além de ter se provado digno da negociação com a Disney, o estúdio estava a transformar a animação como um todo. O sucesso da Pixar levou a um crescimento significativo da animação digital no universo cinematográfico, e diversos estúdios passaram a investir cada vez mais no formato digital.

O crescente sucesso dos longas-metragens gerados por computador da Pixar durante esse período provavelmente deslocou as tradições desenhadas à mão dentro da animação americana convencional. Em 2004, a DreamWorks Animation dissolveu seu departamento de animação desenhada à mão para se concentrar na animação CG, produzindo uma série de filmes de sucesso, incluindo *Shrek* (2001), *Madagascar* (2005), *Kung Fu Panda* (2008) e *How to Train Your Dragon* (2010). Estúdios de animação subsequentes, como Blue Sky Studios, que fez *Ice Age* (2002) e suas sequências, foram criados e voltados especificamente para a animação em CG. (Haswell, 2019, p. 95)

Durante esse mesmo período de ascensão da Pixar, a Disney havia lançado várias animações que tiveram uma recepção pouco positiva tanto comercialmente como de crítica. Esse período é referido por Pallant (2011) como Neo-Disney e, como visto anteriormente neste capítulo, é descrito pelo autor como uma fase do cinema de animação que diverge, tanto em questões artísticas como em narrativa, do estilo representativo do estúdio até então. A fase Neo-Disney, que vai de 1999 a 2004, abrange os filmes *Fantasia 2000* (1999), *The Emperor's New Groove* (2000), *Atlantis: The Lost Empire* (2001), *Lilo and Stitch* (2002), *Treasure Planet* (2002), *Brother Bear* (2003), e *Home on the Range* (2004). Os sete filmes

arrecadaram um total combinado de bilheteria de 1,1 bilhão de dólares em todo o mundo, apenas 160 milhões de dólares a mais do que *Finding Nemo* arrecadou sozinho (Haswell, 2019).

Seguindo o pouco sucesso da era Neo-Disney, o estúdio do Mickey, assim como tantos outros estúdios, também entrou na corrida pela animação digital influenciada pelo sucesso da Pixar. Com o intuito de manter sua posição de pioneirismo e referência principal na indústria da animação, a Disney passou a focar na produção de longas-metragens gerados por computador, porém, os dois primeiros filmes feitos inteiramente em animação digital tiveram também uma recepção pouco favorável. Apesar de uma arrecadação bem mais significativa do que a dos últimos longas da fase Neo-Disney, tanto *Chicken Little* (2005) como *Meet The Robinsons* (2007) tiveram várias críticas negativas, como explica Helen Haswell (2019).

O momento de ascensão da Pixar e da animação digital evidenciava as dificuldades da Disney em manter-se no topo da indústria de entretenimento. A Pixar assumia a primeira posição como referência no cinema de animação e a colaboração entre as duas empresas parecia enfraquecer. Segundo Pallant (2011), em 2004, depois de quase um ano de renegociações de contrato, Steve Jobs, diretor executivo da Pixar, anunciou que a parceria entre Pixar e Disney acabaria ao final do contrato corrente. Em relação aos conflitos que levaram à decisão de encerrar a colaboração entre os estúdios, tanto Pallant (2011) quanto Haswell (2019) destacam a importância do posicionamento do então diretor executivo da Disney, Michael Eisner, para a decisão, o que rendeu a este severas críticas, que associadas ao declínio sofrido pela Disney durante todo o período Neo-Disney, resultaram na saída de Eisner da empresa.

Em 2005, Eisner foi removido do cargo de CEO e substituído por Robert Iger, que imediatamente abordou Steve Jobs com a possibilidade de uma fusão Disney-Pixar. Em 24 de janeiro de 2006, a Disney anunciou que havia "... concordado em adquirir a Pixar por 287,5 milhões de ações da Disney, no valor de cerca de \$7,4 bilhões". Como executivo-chefe da Pixar, Jobs tornou-se membro do conselho de administração da The Walt Disney Company, enquanto Catmull e Lasseter se tornaram presidente e diretor de criação da Pixar e da Disney Animation Studios, respectivamente. (Haswell, 2019, p. 96)

A compra da Pixar pela Disney provocou grandes mudanças nos dois estúdios, mas os efeitos da aquisição provaram-se essenciais para a renovação da Disney. Com a saída de Eisner, Robert Iger assumiu a direção executiva da corporação, estabelecendo como prioridades a expansão internacional, a inovação tecnológica e um maior foco no setor de animações, e a aquisição da Pixar seria parte fundamental do futuro da Disney. Apesar de os dois estúdios terem sido mantidos separados e de certa

forma independentes, as mudanças começaram logo, pois como vimos acima nas palavras de Haswell (2019), Ed Catmull e John Lasseter, criadores e diretores da Pixar, tornaram-se presidente e diretor de criação de ambos os estúdios. Para Pallant (2011), apesar de, simbolicamente, a Disney ter assumido a Pixar, “a reorganização interna que ocorreu após a aquisição da Pixar significava que, na verdade, era a hierarquia da Pixar que agora levaria adiante a animação da Disney” (Pallant, 2011, p. 128).

Seguindo a aquisição, Catmull e Lasseter fizeram mudanças significativas na estrutura dos estúdios Disney. A primeira medida tomada por eles foi fechar o *Circle 7 Animation*, uma subdivisão que tinha o propósito de criar continuações de filmes da Pixar sem a contribuição desta. Além disso, Catmull e Lasseter recontrataram alguns membros da equipe Disney que haviam sido demitidos recentemente, incluindo os diretores de longa data John Musker e Ron Clements. Visto que Lasseter começou sua história com a animação na Disney, e que ambos os criadores da Pixar foram imensamente influenciados em suas carreiras pela animação e animadores da Disney, eles fizeram também questão de reequipar o departamento de animação desenhada à mão com o intuito de dar nova vida à forma artística sobre a qual o estúdio foi construído. Outra mudança importante feita pela dupla foi a implementação do *Disney Story Trust*, baseado no modelo do *Braintrust* da Pixar, e que começou a atuar já na produção do filme *Bolt* (2008), o qual havia entrado em produção antes mesmo da aquisição, mas que passou por melhorias consideráveis sob a supervisão de Lasseter e Catmull (Catmull & Wallace, 2014).

Apesar de ter sua produção iniciada antes de todas as mudanças, *Bolt* (2008), como primeira animação lançada depois da aquisição da Pixar e reestruturação dos estúdios Disney, seria a primeira medida das transformações que vinham ocorrendo. Visto que o filme teve uma resposta bastante positiva de público e crítica, arrecadando 310 milhões de dólares internacionalmente, pode-se dizer que o começo foi positivo.

Outra iniciativa importante implementada por Lasseter foi o programa de curtas, o qual tinha o intuito de aumentar as oportunidades criativas e de inovação para os animadores. Desde *Luxo Jr* (1986), a Pixar orgulhava-se dos curtas inovadores bem estruturados produzidos pelo estúdio, os quais eram feitos com o intuito principal de serem uma plataforma de pesquisa e desenvolvimento. Segundo Haswell (2019), os filmes de curta-metragem são não apenas uma plataforma para a experimentação de ideias e técnicas, mas também uma maneira de articular a personalidade de cada estúdio sem tanta pressão do lucro comercial, algo que a Disney já havia compreendido e utilizado no passado com a série *Silly Symphonies* (1929 - 1939). Com a nova estruturação, a Disney voltou a ter sucesso com os curtas, desenvolvendo

uma nova tecnologia híbrida e criando filmes muito bem recebidos pela crítica. As inovações criadas a partir do laboratório de curtas serviram não apenas para o sucesso destas, mas foram também usadas em longas e ajudaram a restabelecer a Disney como pioneira dentro da animação.

Os últimos curtas produzidos pela Disney Animation restabelecem o estúdio como precursor no desenvolvimento de tecnologia de ponta, antes uma prioridade para o próprio Walt Disney. Paperman, lançado nos cinemas com *Wreck-it Ralph*, usa o programa Meander, desenvolvido pela Disney, um sistema híbrido de desenho e animação baseado em vetor/raster que oferece aos artistas uma maneira interativa de criar o filme, combinando animação desenhada à mão com imagens geradas por computador. A abordagem diferencia a Disney da Pixar ao colocar em paralelo as tradições do estúdio e sugerir um futuro para a Disney Animation. (Haswell, 2019, p. 98)

O primeiro longa da Disney produzido inteiramente sob a nova liderança do estúdio foi *The Princess and The Frog* (2009), o qual é bastante significativo não só por ser o primeiro, mas também por reintroduzir a animação desenhada à mão e por apresentar a primeira princesa e protagonista afrodescendente da Disney. O filme recebeu, de modo geral, críticas positivas marcadas principalmente pelas menções à técnica mais tradicional de animação e à construção da personagem da princesa Tiana, que quebra a imagem da princesa submissa e guiada primariamente pelo romance (Haswell, 2019).

O êxito de *The Princess and The Frog* fez emergir para alguns críticos a ideia de que a Disney voltava agora a ameaçar a posição de liderança da Pixar na animação, uma percepção no mínimo interessante, visto que os dois estúdios já faziam parte da mesma corporação, e, para além disso, Catmull e Lasseter ocupavam as posições de presidente e direção de criação dos estúdios Disney, sendo Lasseter também creditado como produtor executivo do longa. Para todos os efeitos, o que fica evidente a partir da resposta da crítica ao filme é “após anos de incerteza, a Disney Animation experimentou um súbito momento de renascimento paralelo ao do período renascentista do estúdio” (Haswell, 2019, p. 99).

Durante o auge do sucesso da Pixar, o estúdio era comumente chamado de "a Nova Disney", substituindo a Disney como o principal estúdio de animação. Agora, à medida que a Disney Animation renovada começa a ganhar força, o estúdio começa a ser chamado de “a Nova Pixar”. (Haswell, 2019, p. 99)

Seguindo o sucesso do primeiro longa, os filmes seguintes lançados depois da aquisição da Pixar mostraram um verdadeiro crescimento nas animações da Disney. Nesta nova fase do estúdio, colocada dentro do período “Disney Digital” por Pallant (2011) e referido por Haswell (2019) como “Período Pós-

Pixar”, o estúdio conseguiu restabelecer sua posição de referência dentro da animação e conquistar o sucesso de público e crítica visto na era renascentista do estúdio.

Sob essa perspectiva, Haswell (2019) destaca algumas lições aprendidas tanto pela Disney quanto pela Pixar durante a realização dos primeiros projetos pós-aquisição, além de influências mútuas perceptíveis nas obras de ambos os estúdios. Nesse sentido a autora menciona um maior cuidado com a divulgação dos filmes com intuito de atingir um público mais amplo e diverso, vista nitidamente na comparação entre *The Princess and The Frog* (2009) e o filme seguinte da Disney, *Tangled* (2010), assim como no filme *Brave* (2012), da Pixar. Os filmes mais recentes com princesas e/ou protagonistas femininas evitam usar a palavra princesa nos títulos e aumentam o tempo de tela dos personagens masculinos e de outros personagens de apoio que trazem comédia e ação nos trailers para que os filmes não limitem o público por gênero.

Para além de questões de divulgação, características clássicas das animações da Pixar como o contraste da tecnologia com a nostalgia ficam mais aparentes em animações Disney, como no caso de *Wreck-it Ralph* (2012), que traz a noção de nostalgia do analógico ao mesmo tempo que usa a tecnologia digital mais avançada em sua criação. Da mesma forma, vemos a Pixar lançar seu primeiro filme de princesa, *Brave*, e ganhar o Oscar com um modelo de animação tão associado à Disney.

Por mais evidente que fossem os efeitos positivos da aquisição da Pixar para as animações Disney desde o começo, as críticas, de forma geral, ainda viam as animações da Pixar como superiores às da Disney, como demonstra a vitória de *Brave* no Oscar em que concorria com *Wreck-it Ralph*. Foi só com o lançamento de *Frozen* (2013) que esse cenário mudou e vimos a Disney voltar ao topo com um fenômeno mundial que se tornou a animação de maior arrecadação da história. *Frozen* ficou marcado por trazer uma narrativa progressiva com personagens não-convencionais e por redefinir o conceito de conto de fadas, algo que já havia começado nas duas primeiras animações da Disney Pós-Pixar e no primeiro filme de princesa da Pixar, *Brave*.

O filme foi seminal para o renascimento bem-sucedido da Disney Animation e simboliza o impacto positivo da fusão Disney-Pixar para a Disney. O sucesso sem precedentes de *Frozen* o estabelece como o auge do Período de Aquisição Pós-Pixar da Disney e é o catalisador para a mudança que aponta para o favoritismo da Disney na animação americana convencional e o consequente deslocamento da Pixar. (Haswell, 2019, p. 102).

O lançamento seguinte da Disney, depois de *Frozen*, foi *Big Hero 6* (2014), longa de animação que foi também sucesso de público e crítica, recebendo o Oscar de Melhor Filme de Animação em 2015. Para Haswell (2019), o êxito do quinto filme lançado pela Disney Pós-Pixar prova que as mudanças feitas por Lasseter e Catmull para colocar o cinema de animação de volta para o centro da cultura empresarial da Disney foi capaz de dar nova vida a um departamento de animação que estava enfraquecido. A autora destaca ainda que a aquisição da Pixar foi benéfica não apenas para os Estúdios Disney, mas para a empresa como um todo, visto que os personagens da Pixar trouxeram grandes lucros para os parques e para as lojas de produtos relacionados aos filmes também.

Apesar do claro crescimento nas animações Disney no período Pós-Pixar, os resultados da aquisição para a própria Pixar foram, segundo Haswell (2019), menos evidentes. Sob esta perspectiva, a autora ressalta críticas direcionadas à Pixar em relação a um aparente problema de gênero evidenciado por narrativas predominantemente centradas em personagens masculinos, além de críticas relacionadas a uma redução de filmes originais em comparação ao número de animações de sequências de franquias já estabelecidas como *Toy Story* e *Finding Nemo*.

Apesar de as críticas em relação a problemas de gênero terem se agravado com a remoção de Lasseter devido a alegações de má-conduta relacionadas a assédio, a Pixar parece ter conseguido compreender as críticas e melhorar suas narrativas dando mais espaço para protagonistas femininas como no caso de *Turning Red* (2020). Para além disso, como previu Haswell (2019) ao final de seu texto, a nova fase Disney-Pixar sob direção criativa de Jennifer Lee nos estúdios Disney e de Pete Docter na Pixar vem dando maior ênfase na diversidade e na igualdade, não só quebrando algumas definições de gênero, mas trazendo também mais personagens culturalmente e fisicamente diversos.

O período Pós-Pixar e muitas das mudanças que vêm surgindo desde o seu início podem se referir não apenas ao conglomerado Disney, mas à animação como um todo. Não apenas os avanços tecnológicos foram sendo incorporados por outros estúdios por todo o mundo, mas as mudanças narrativas acompanhadas até aqui vêm também sendo assimiladas com mais força dentro do cinema. Em outras palavras, para além do avanço técnico e visual, os temas e construções narrativas que vemos em animações mais recentes são não só produtos da evolução da animação e do efeito Disney-Pixar digital, mas são principalmente marcas de um contexto histórico.

CAPÍTULO 5 – ESCOLHAS METODOLÓGICAS

Este capítulo tem como objetivo trazer uma breve reflexão sobre as metodologias e as técnicas que foram adotadas no decorrer da dissertação, considerando tanto as suas potencialidades e limitações, quanto questões relacionadas à aplicação feita ao tema e objetos específicos deste trabalho. Visto que a metodologia está intrinsecamente ligada aos princípios teóricos que norteiam nossa pesquisa, foram escolhidas diferentes ferramentas metodológicas para recolha e análise de dados, com o intuito de responder às questões de investigação de maneira coerente com o quadro teórico definido e os objetivos traçados para o trabalho.

Como o próprio título deste capítulo indica, partimos da perspectiva de que todo caminho metodológico é uma construção que implica uma série de escolhas, e que, portanto, ao escolhermos algumas ferramentas em detrimento de outras, acabamos sempre por ter resultados atrelados às nossas escolhas. Segundo Gomes (2004), não existe uma receita pronta ou um procedimento rígido para a atividade de interpretação e análise de filmes a ponto de oferecer segurança e superar a interpretação subjetiva. Desta forma, muitas análises tendem a se apoiar inteiramente nas qualidades peculiares do analista. Para contornar esta dificuldade cabe ao analista encontrar o meio mais adequado para sua análise. “O que é importante é que o quadro teórico e os métodos correspondam ao que o investigador quer saber, e que se identifique essas decisões e as reconheça como decisões” (Braun & Clarke, 2006, p. 4).

Por considerarmos que as opções metodológicas são fundamentais para a obtenção e compreensão das respostas encontradas durante o processo de pesquisa, procuramos selecionar os métodos que possibilitassem uma melhor compreensão não apenas da temática e dos objetos de estudo escolhidos, mas também do contexto em que se inserem. A partir desta perspectiva, o conjunto de ferramentas metodológicas selecionadas envolve a utilização de um referencial metodológico amplo, que possibilitou a conexão e contextualização de toda a estrutura do trabalho, e de metodologias de análise que possibilitaram uma percepção mais aprofundada das obras e da recepção das mesmas. Nomeadamente, as metodologias utilizadas foram a hermenêutica de profundidade, a análise narrativa e a análise temática.

5.1 Questões de investigação e objetivos

A crise da identidade (Hall, 2004) vivida pelo sujeito pós-moderno, assim como a crescente presença de discursos de ódio e de medo do “outro” nas redes sociais, e na sociedade contemporânea de forma geral, atinge sujeitos de diferentes culturas, etnias, idades e condições socioeconômicas, colocando a questão da identidade cultural e das relações multiculturais no centro de debates dentro e fora da academia. Dentre as muitas pesquisas relacionando cinema e identidade, e mais especificamente a identidade cultural, são poucas, no entanto, as que trabalham com os filmes de animação, vertente que consegue atingir tanto o público infantil como o adulto.

O panorama descrito acima trouxe à tona o questionamento base para a construção do nosso projeto de investigação: de que maneira os filmes de animação podem representar, interferir e contribuir para o processo de formação das identidades e aceitação do “outro”? Foi a partir desta questão base que surgiram as cinco perguntas que guiam este trabalho de investigação: qual é a leitura apresentada em *Coco* sobre a questão da identidade, e, mais especificamente, da identidade cultural? De que maneira a animação dialoga com o contexto em que se insere e com as teorias atuais sobre a construção identitária? Qual é a representação construída no filme da identidade cultural mexicana? Como as representações veiculadas pelo filme são recebidas e percebidas pelo espectador? Qual é o papel da animação na construção da identidade e na percepção do outro?

Com base nestas questões de investigação, foram estabelecidos dois objetivos principais para a dissertação, ambos amparados na ideia de que a construção da identidade se dá dentro de um processo histórico e, assim, influencia e é influenciada, simultaneamente, por outros aspectos de um contexto social e global. Nesta perspectiva, a identidade não é uma unidade a ser descoberta nem uma essência que nasce com cada indivíduo, e sim um processo que se dá durante toda a vida do sujeito, envolvendo escolhas, conflitos e constante transformação. A luta/jornada do sujeito, segundo Bauman (2004), não é para descobrir sua identidade, e sim para criá-la/construí-la e então protegê-la contra imposições.

Considerando então a identidade sob o olhar processual e contínuo dos estudos culturais, e ancorada em autores como Zygmunt Bauman e Stuart Hall, esta dissertação pretende compreender a relação de filmes de animação recentes com questões contemporâneas sobre a construção da identidade, a fim de perceber como as obras escolhidas retratam a temática identitária em suas personagens e enredo, e como essa leitura chega aos espectadores que assistem a essas animações. Em resumo, os dois objetivos principais deste projeto são: (i) analisar de que maneira as leituras/representações presentes

na animação se relacionam com as questões levantadas na atualidade no que concerne à construção das identidades culturais; (ii) compreender como se dá a recepção do filme pelo público e como este percebe as construções identitárias apresentadas na animação.

5.2 Percorso metodológico

A partir das questões de base definidas para este projeto de investigação, foi escolhido como objeto de estudo um filme de longa-metragem de animação Disney-Pixar. A seleção do filme deu-se através de critérios como data de lançamento, bilheteria e conceituação diante da crítica, além de enredo e personagens que fogem de alguma forma aos conteúdos mais comuns apresentados pelos estúdios, como a donzela que necessita ser salva, a princesa que precisa casar e o protagonista representante de uma maioria social dentro de uma visão norte-americana ou eurocêntrica.

Considerando os fatores acima descritos, foi escolhida a animação da Pixar, *Coco* (2017), filme que traz o primeiro protagonista latino do estúdio, e que venceu o Oscar de Melhor Animação em 2018. É relevante ressaltar que a Pixar, assim como o Disney Studios, é parte da The Walt Disney Company desde que esta comprou a Pixar em 2006, antes então do lançamento do filme selecionado. A escolha da Disney neste caso recai sobre o fato de esta ser uma das maiores empresas de entretenimento da atualidade, ator relevante no contexto “global” das sociedades contemporâneas e com o maior alcance de público dos últimos anos, considerando todos os estúdios agora parte do conglomerado, como Marvel, Fox e Lucasfilm.

A animação selecionada como objeto de estudo foi muito bem recebida por público e crítica, e traz o primeiro protagonista mexicano no universo Disney-Pixar. *Coco* (2017), realizado pela Pixar, foi também o primeiro longa de animação da Disney a trazer um elenco original inteiramente latino. Apesar de o filme ter sido lançado em 2017, ele é bastante relevante como representação da identidade cultural mexicana no cinema, e seu sucesso de crítica e filme ainda inspira novas produções como *Encanto* (2021) da Disney, primeiro filme de animação do estúdio com uma protagonista colombiana.

Com o intuito de conseguir observar o objeto de diferentes ângulos/perspectivas, este projeto envolve mais de um método de análise e duas partes principais: (i) análise e interpretação da animação escolhida e (ii) análise da recepção do filme pelo público. Desta maneira o projeto se apoiará em métodos de pesquisa qualitativos, tanto para a análise fílmica quanto para a pesquisa de recepção através de

comentários feitos por espectadores no IMDB (*Internet Movie Database*), site que constitui uma das maiores bases de dados online de informação sobre cinema.

Um dos objetivos dessa pesquisa, ao analisar a animação escolhida, é avaliar como a leitura/representação do processo de construção da identidade se relaciona com as experiências contemporâneas concernentes à identidade cultural. Para Vanoye e Goliot-Lété (2002, p. 55), um filme em um contexto histórico específico diz algo sobre ele, à medida que “oferece um conjunto de representações que remetem direta ou indiretamente à sociedade real em que se insere”.

A partir desta perspectiva, e reconhecendo que um produto cultural deve ser analisado tendo como pano de fundo o contexto em que se inscreve, buscamos o embasamento metodológico para a análise do objeto de estudo do presente trabalho na hermenêutica de profundidade (HP), a qual, como já mencionado, serviu como um referencial metodológico mais amplo permeando toda a estrutura da investigação. Para esta metodologia de estudo, a contextualização é apenas a primeira fase de um processo de análise das formas simbólicas, que, segundo Thompson (1995), além de serem construções significativas a serem interpretadas e compreendidas, são também textos estruturados de maneiras definidas e inseridos em condições sociais e históricas específicas.

A HP nos fornece como que um esquema intelectual que nos possibilita ver como as formas simbólicas podem ser analisadas sistemática e apropriadamente, isto é, de uma maneira que faça justiça ao seu caráter de construtos situados social e historicamente, que apresentam uma estrutura articulada através da qual algo é representado ou dito. (Thompson, 1995, p. 376)

Desta forma, Thompson (1995) entende a hermenêutica de profundidade como um referencial metodológico amplo que pode ser dividido em três fases, as quais são descritas como análise sócio-histórica, análise formal ou discursiva e interpretação/reinterpretação. Em cada uma das fases sugeridas cabe ao analista decidir pelo melhor meio, de acordo com seu objeto de análise e objetivos.

A primeira fase sugerida por Thompson é a análise sócio-histórica, que tem como objetivo “reconstruir as condições sociais e históricas da produção, circulação e recepção das formas simbólicas” (Thompson, 1995, p. 366). Essa etapa é constituída por quatro aspectos básicos, que definem níveis distintos de análise. Em primeiro lugar, o analista pode identificar e descrever as situações espaço-temporais com o intuito de definir onde e quando as formas simbólicas foram produzidas e recebidas. No caso deste trabalho, analisamos um filme de animação contemporâneo produzidos nos Estados Unidos. As

especificidades do contexto histórico envolvendo a produção e lançamento do filme são analisadas no início do capítulo de análise.

As formas simbólicas também podem ser definidas a partir dos campos de interação, o que constitui o segundo aspecto sócio-histórico a ser considerado pelo analista. Um campo pode ser analisado como “um espaço de posições e um conjunto de trajetórias, que conjuntamente determinam algumas das relações entre pessoas e algumas das oportunidades acessíveis a elas” (Thompson, 1995, p. 366). No caso específico deste trabalho, um dos fatores relativos ao campo de interação observado foi a questão da imigração latina (e, especialmente, mexicana) nos Estados Unidos e as representações dominantes sobre esta no panorama midiático estadunidense no período de lançamento do filme analisado.

Uma terceira dimensão de análise sócio-histórica diz respeito às instituições sociais, e pretende entender seus conjuntos de regras, relações e recursos, assim como a maneira como elas influenciam algumas práticas e atitudes sociais. Ainda na mesma direção, podemos analisar a estrutura social para compreender as diferenças relativamente estáveis que caracterizam as instituições sociais e os campos de interação. No caso específico do nosso objeto de estudo, é significativo observar as transformações que o filme apresenta a respeito das normas que regem a construção identitária e a representação social das identidades culturais retratadas. Para que conseguíssemos fazer essas observações abordamos em mais detalhe os processos de representação social e sua relação com o cinema, a identidade e a cultura no segundo capítulo teórico desta dissertação.

A análise da estrutura social demanda, pois, um nível de reflexão mais teórico, pois exige que o analista proponha critérios, formule categorias e faça distinções que ajudem a organizar e iluminar a evidência das assimetrias e diferenças sistemáticas da vida social. A análise da formação e reprodução das classes sociais, ou a análise da divisão entre homens e mulheres e outras formas congêneres de assimetria e desigualdade são exemplos do que está ligado à análise da estrutura social nessa perspectiva. (Thompson, 1995, p. 367)

De forma geral, os três primeiros aspectos básicos da análise sócio-histórica citados acima foram trabalhados ainda nos primeiros capítulos desta investigação, quando traçamos um breve panorama teórico acerca da construção identitária na modernidade tardia, no primeiro capítulo, e sua relação com as estruturas e processos de representação social, no segundo. Desse modo procuramos reconstruir teoricamente algumas especificidades do contexto sócio-histórico contemporâneo e as consequências deste para a construção identitária dos indivíduos, para que na análise filmica pudéssemos compreender

de que maneira as obras de animação analisadas dialogam com o contexto em que foram produzidas e com as teorias sobre a questão da identidade.

Além dos aspectos abordados até aqui, Thompson (1995) ainda nos fala de um último conjunto de condições para a análise sócio-histórica das formas simbólicas: os meios técnicos de construção de mensagens e de transmissão. Esses meios são substratos materiais que permitem a produção e transmissão das formas simbólicas. Visto que os meios técnicos estão sempre inseridos em contextos sociais específicos, sua análise deve ir além de uma investigação técnica, a fim de elucidar sua contextualização.

No caso do objeto de análise deste trabalho, os meios técnicos de construção de mensagens e de transmissão remetem à instância cinematográfica e as especificidades da animação, inicialmente situadas no terceiro e quarto capítulo do presente trabalho. Os recursos, as regras e as habilidades disponíveis ao cineasta e animador tornam possível a produção de um filme de animação com expressões significativas; e este processo produtivo está orientado, explícita ou implicitamente, para a circulação e recepção desse filme dentro do campo social.

A orientação para a recepção de que nos fala Thompson, pode ser lida também em Gomes (2003) quando este nos diz que uma obra de arte pode ser analisada a partir dos seus destinatários. Dessa forma, o filme é uma composição de estratégias e recursos com o intuito de causar determinados efeitos (sensações, sentimentos e sentidos) no apreciador, conforme analisado no segundo item deste capítulo.

O efeito é semente plantada na criação, a desabrochar somente na apreciação. De forma que, se a composição é obra apenas quando se realiza, como efetividade, como efeito, na apreciação, por outro lado, é obra que se realiza por arte, isto é, através das destrezas do poeta, a quem cabe prever e conduzir a apreciação. O que significa que a criação é atividade de argúcia, planejamento, previsão e provisão de efeitos. (Gomes, 2004, p. 95)

As formas simbólicas que circulam nos campos sociais são também construções simbólicas complexas que apresentam uma estrutura articulada, e, por essa razão, demandam uma segunda fase para a HP denominada de “análise formal ou discursiva”. Essa etapa da análise está interessada na organização interna das formas simbólicas, de acordo com suas características estruturais, com os seus padrões e com as relações que estabelece. Assim como acontece com a análise sócio-histórica, Thompson (1995) esclarece que a análise formal ou discursiva pode ser conduzida de diversas maneiras, a depender dos objetos e das conjunturas particulares da pesquisa. Apesar dos inúmeros métodos ou tipos de análise

possíveis para esta fase da HP, o autor aborda cinco principais, sobre as quais discorrerei de forma bastante sintetizada a seguir.

O primeiro tipo de análise formal referida é a semiótica, a qual se preocupa com o “estudo das relações entre os elementos que compõem a forma simbólica, ou signo, e das relações entre esses elementos e os do sistema mais amplo, do qual a forma simbólica, ou signo, podem ser parte” (Thompson, 1995, p. 370). A semiótica abstrai o contexto e centra-se na análise de imagens quanto ao sentido da mensagem que é transmitida.

Segundo Thompson (1995), alguns métodos estão mais centrados em uma análise formal das características estruturais das expressões linguísticas; nesses episódios, pode-se falar de análise discursiva. É o caso da análise de conversação, que tem como princípio metodológico-chave o estudo das “instâncias da interação linguística nas situações concretas em que elas ocorrem” (p. 372). No mesmo conjunto, inserem-se a análise sintática e a análise argumentativa. A primeira se preocupa com a sintaxe ou gramática prática, e pode “ajudar a realçar algumas das maneiras como o significado é construído dentro das formas quotidianas do discurso” (p. 373). Já a segunda tem como objetivo “reconstruir e tornar explícitos os padrões de inferência que caracterizam o discurso” (p. 374). Essa vertente analítica pode ser bastante útil para o estudo abertamente político.

Outro método possível para o estudo das instâncias do discurso é a análise de sua estrutura narrativa. Este tipo de análise se interessa pela seqüência do enredo, pelos personagens e suas relações e pelos diversos aspectos inerentes à narrativa que foram discutidos mais detalhadamente no segundo capítulo deste trabalho. Devido à proximidade entre cinema e narração, este tipo de análise é bastante pertinente para a análise fílmica e foi este o método escolhido para a análise formal/discursiva do filme de animação selecionado para análise, *Coco* (2017).

Ao estudar a estrutura narrativa, podemos procurar identificar os efeitos narrativos específicos que operam dentro de uma narrativa particular, ou elucidar seu papel na narração da história [...] Mas nós podemos também examinar [...] os padrões, personagens e papéis que são comuns a um conjunto de narrativas e que constituem uma estrutura subjacente comum. (Thompson, 1995, p. 374)

A análise narrativa nos permite observar diferentes aspectos das representações identitárias construídas nos filmes a partir de sua estrutura narrativa e das ferramentas narrativas utilizadas para atingir determinados efeitos no espectador. O cinema vai além da imagem, portanto as ferramentas envolvem

não apenas ângulos e planos, mas também música, diálogos, silêncios, marcação temporal e a forma como todos esses elementos interagem. Adicionalmente, consideramos que a proximidade do ser humano com as estruturas narrativas possibilita também uma conexão da construção narrativa com a ideia de construção identitária ou de uma “narrativa do eu” (Giddens, 2002). Sob esta perspectiva, a análise da estrutura e das ferramentas narrativas das animações possibilita uma melhor compreensão da construção identitária e das representações de identidade cultural presentes nas obras.

O processo de análise do filme foi realizado em diferentes etapas de observação, apreciação e crítica. A primeira etapa é constituída de uma análise mais específica do contexto, dos processos de produção e dos aspectos externos da animação a partir de pesquisa bibliográfica que incluiu entrevistas, artigos e críticas publicadas sobre o filme e sobre o contexto sócio-político envolvendo seu lançamento e produção. Esta primeira etapa é essencial para conseguirmos depois observar a estrutura narrativa do filme a partir de uma forma que respeite sua natureza como produto moldado pelas circunstâncias sociais e históricas.

Para a análise da narrativa, primeiro o filme foi assistido sem pausas, para observarmos a estrutura narrativa do filme e sua proximidade com a estrutura de narrativa clássica abordada no quarto capítulo da dissertação. Desta forma, foi possível identificar na obra uma organização clássica da narrativa que segue um modelo de jornada do herói como visto em Vogler (1998). Com base nesta primeira observação, o filme foi dividido em momentos-chave da narrativa, os quais depois foram analisados a partir de uma perspectiva voltada para a construção identitária, ou jornada identitária, construída na obra.

Para uma análise mais detalhada de cada momento-chave, as respectivas cenas e seqüências foram assistidas e reassistidas diversas vezes com pausas e foram registadas notas mais específicas sobre as diferentes ferramentas narrativas utilizadas e os efeitos narrativos produzidos. A análise da construção narrativa do filme a partir dos momentos-chave, observando os diferentes aspectos da instância narrativa, foi fundamental para conseguirmos interpretar as formas simbólicas de maneira mais aprofundada, o que constitui a etapa seguinte do processo de análise.

A terceira e última fase do enfoque da Hermenêutica de Profundidade é a interpretação/reinterpretação, que se constrói sobre a análise sócio-histórica e a análise formal ou discursiva, mas acrescenta a estas a construção criativa do significado. A interpretação procede por síntese e vem para suprir a necessidade de uma explicação interpretativa do que está representado ou do que é dito.

As formas simbólicas ou discursivas possuem o que eu descrevi como "aspecto referencial", elas são construções que tipicamente representam algo, referem-se a algo, dizem alguma coisa sobre algo. É esse aspecto referencial que procuramos compreender no processo de interpretação. (Thompson, 1995, p. 375)

Segundo Thompson, o processo de interpretação é, simultaneamente, um processo de reinterpretação, pois as formas simbólicas já são interpretadas pelos sujeitos que constituem o mundo sócio-histórico, mas podem ser analisadas mais além, através de seus contextos e de suas estruturas internas. No caso do cinema, o filme já é uma interpretação do cineasta, portanto o analista estará projetando na obra um outro significado possível, que pode inclusive divergir do significado construído primeiro. “A possibilidade de conflito de interpretação é intrínseca ao próprio processo de interpretação” (Thompson, 1995, p. 376).

O processo de interpretação ou reinterpretação da animação analisada foi dividido em quatro momentos. O primeiro momento foi a interpretação das construções identitárias desenvolvidas a partir da jornada do protagonista na estrutura narrativa do filme, em que analisamos como a construção de uma “narrativa do eu” para o protagonista dialoga com questões levantadas na atualidade no que concerne à construção da identidade do sujeito. O segundo momento foi a interpretação da representação da identidade cultural mexicana apresentada no filme e sua relação com o contexto sociocultural e político de produção das obras.

Para uma análise mais aprofundada das representações, possibilitando também a observação de como é construída no filme a relação entre as identidades representadas e o espectador, utilizamos a contribuição de van Leeuwen (2008) sobre a representação visual de atores sociais. Visto que o trabalho do autor não é voltado para o cinema e sim para imagens e textos, adaptamos as ideias para o objeto filmico e as empregamos como base para a interpretação da relação do filme analisado com as estratégias de representação do outro abordadas pelo autor, com o intuito de melhor definirmos como a construção narrativa consegue ou não desconstruir estereótipos negativos da identidade cultural representada no filme. Segundo van Leeuwen (2008), é importante investigar não apenas como as pessoas são representadas numa imagem, mas também como é representada a relação do espectador com essas pessoas.

No capítulo de sua obra em que trata especificamente da representação visual, van Leeuwen (2008) aborda diferentes opções/escolhas que a “linguagem das imagens” nos dá para retratar as pessoas, mencionando cinco pontos significativos: a exclusão, os papéis/funções, o contraste entre específico e

genérico, o contraste entre grupo e indivíduo e a categorização, que pode ser por características culturais ou biológicas. De acordo com o autor, a observação desses cinco pontos nas escolhas da representação visual de pessoas, evidencia cinco diferentes estratégias para representar as pessoas como outros, as quais explicaremos resumidamente a seguir.

A primeira estratégia mencionada por van Leeuwen (2008) é a da exclusão, a qual implica a escolha de não representar as pessoas em contextos em que, na realidade, elas estão presentes. A segunda estratégia é a da agência negativa, a qual consiste em retratar as pessoas como agentes de ações que são associadas a baixa estima ou consideradas subservientes, desviantes, criminosas ou más. A terceira estratégia é a da homogeneidade, em que as pessoas são mostradas como grupos homogêneos e, assim, têm suas características e diferenças individuais negadas, remetendo a uma ideia de que as pessoas de determinado grupo “são todas iguais”. A quarta estratégia é a das conotações culturais negativas, que consiste na categorização das pessoas como “outro” a partir de características culturais, as quais são vistas como modificáveis. A quinta e última estratégia mencionada pelo autor é dos estereótipos raciais negativos, a qual também consiste na categorização de pessoas como outros, porém feita a partir de características biológicas vistas como imutáveis.

Depois dos três primeiros momentos da parte interpretativa da análise, chegamos a um quarto e último momento, no qual tecemos algumas conclusões fundamentais sobre o filme a partir da análise narrativa e todos os pontos de interpretação mencionados acima. O objetivo do último momento de interpretação é expressar de forma sucinta as observações do analista que serão depois revisitadas de acordo com os resultados da análise dos comentários, que consiste na segunda parte do percurso metodológico desta dissertação.

5.3 Análise temática dos comentários

Como explicado anteriormente, além da análise filmica, foi realizada também a análise da recepção do filme pelo público através de comentários feitos por espectadores no IMDB (Internet Movie Database), site que constitui uma das maiores bases de dados online de informação sobre cinema. Para a presente pesquisa, os dados foram coletados através dos primeiros cinquenta comentários deixados na seção de críticas do site (*user reviews*) sob o filtro baseado no total de votos dos comentários, o que permitiu uma maior variedade de datas e de opiniões distintas entre comentários mais positivos e mais negativos.

Os comentários retirados da plataforma foram todos escritos originalmente em inglês, em seguimento às regras do próprio IMDB para postagem de comentários. Além de escrever na língua inglesa, os utilizadores precisam também fazer um cadastro básico no site, com e-mail e senha, para poder postar suas opiniões. As datas de postagem dos comentários analisados variam entre outubro de 2017, quando o filme foi lançado, e julho de 2020. É importante ressaltar, no entanto, que a grande maioria dos comentários foi publicada entre o final de outubro de 2017 e o começo de janeiro de 2018, enquanto o filme ainda estava nos cinemas.

A seção de críticas dos utilizadores do IMDB é facilmente encontrada por meio de mecanismos de busca e é acessível sem registro ou proteção por senha. O site não tem condições de uso que não permitam que as mensagens sejam usadas em pesquisas, e a orientação ao usuário do fórum reconhece explicitamente que a área do fórum de mensagens do site é pública.

Os dados foram anonimizados com a remoção dos nomes de utilizadores de cada comentário, os quais foram substituídos por um código composto pela letra "U", de utilizador, e um número de 1 a 50. A ordem dos comentários na plataforma utilizada muda de acordo com as novas postagens e com os novos votos de utilizadores, o que significa que os 50 primeiros comentários hoje já não são os mesmos que constavam na data de retirada dos dados, em setembro de 2023. Para além disso, todos os comentários foram traduzidos para português, deixando apenas os termos escritos originalmente em espanhol, para serem utilizados na presente pesquisa.

O método escolhido para analisar os dados nesta parte da pesquisa foi a Análise Temática Reflexiva, proposta por Braun e Clarke (2021). Segundo as autoras, de modo geral a Análise Temática (AT) é “um método para desenvolver, analisar e interpretar padrões em um conjunto de dados qualitativos, que envolve processos sistemáticos de codificação de dados para desenvolver temas” (Braun & Clarke, 2021, p. 4). O método possibilita não só a organização e descrição do corpus de análise, mas também a interpretação de vários aspectos dos tópicos de pesquisa e de cada tema desenvolvido.

O processo analítico da AT deve seguir algumas diretrizes, mas Braun e Clarke enfatizam a importância de reconhecer que estas diretrizes “não são regras e, seguindo os preceitos básicos, precisarão ser aplicadas com flexibilidade para se adequarem às perguntas e aos dados da pesquisa” (Braun & Clarke, 2006, p. 86). Adicionalmente, as autoras ressaltam que a Análise Temática não segue uma sequência linear de transição direta de uma fase para a seguinte, consistindo em um procedimento mais iterativo,

onde há um vai e vem, conforme exigido, ao longo das etapas. A AT possui 6 etapas ou fases, as quais são também descritas por Braun e Clarke (2021):

- *Fase 1 - Familiarizar-se com o tema:* Esta etapa envolve uma imersão completa nos dados disponíveis para adquirir uma compreensão profunda e abrangente do conteúdo. É um processo de leitura e releitura dos dados, permitindo uma familiarização intensa com o material.
- *Fase 2 - Gerar códigos iniciais:* Nesta fase, são identificados segmentos de dados que parecem potencialmente interessantes, relevantes ou significativos para a pergunta de pesquisa e são aplicadas a eles descrições concisas e analiticamente significativas.
- *Fase 3 - Buscar temas:* Nesta etapa é feita uma busca por padrões emergentes nos dados. Os códigos previamente aplicados são agrupados e organizados com base em semelhanças, procurando por temas ou ideias centrais que possam surgir desses agrupamentos.
- *Fase 4 - Revisar temas:* Após a identificação dos padrões, é realizada uma análise mais profunda. Os padrões identificados são avaliados em relação ao conjunto total de dados, verificando se fazem sentido dentro do contexto mais amplo e se realmente capturam os elementos essenciais da pesquisa.
- *Fase 5 - Definir e nomear temas:* Nesta etapa, os temas identificados passam por refinamentos finais. São nomeados de forma clara e precisa, garantindo que cada tema esteja bem definido e represente de maneira adequada os elementos essenciais do conjunto de dados.
- *Fase 6 - Produzir o relatório:* A última etapa envolve o desenvolvimento da escrita analítica com extratos vívidos e convincentes dos dados. Esta etapa inclui a revisão minuciosa do texto, buscando criar uma narrativa coesa que integre os temas identificados, apresentando uma análise clara e convincente dos dados, observando-se também a relação entre a análise, a questão de pesquisa e o quadro teórico utilizado.

Segundo Braun e Clarke (2021), apesar de a Análise Temática ser comumente retratada como um método uniforme, existem várias abordagens e procedimentos distintos para a sua execução. A característica comum entre as diferentes variações da AT reside no interesse em identificar padrões de significado, derivados por meio de processos de codificação. Contudo, esses métodos são

fundamentados por uma diversidade de ideias, às vezes incompatíveis, sobre os critérios que constituem as melhores práticas para a realização da AT, embasados em diferentes valores da pesquisa qualitativa.

Observando o panorama geral de utilização do método em diferentes campos, as autoras delinearão três categorias principais de Análise Temática: *Coding Reliability* (confiabilidade na codificação, tradução livre), a de tipo *Codebook* (livro de códigos), e a *Reflexive* (reflexiva). De acordo com as autoras, a Análise Temática Reflexiva é o tipo de AT que engloba abordagens inseridas dentro de um quadro estrutural totalmente qualitativo, ou *Big Q*; a AT de Confiabilidade na Codificação, por sua vez, abarca abordagens inseridas em um quadro estrutural *small q*; já a AT do Livro de Códigos compreende abordagens inseridas no que é caracterizado como um quadro estrutural *MEDIUM Q* (Braun & Clarke, 2021, p. 235).

Na pesquisa Big Q ou "totalmente qualitativa", os processos tendem a ser flexíveis, interpretativos e subjetivos/reflexivos. A Big Q rejeita as noções de objetividade e verdades independentes do contexto ou do pesquisador e, em vez disso, enfatiza a natureza contextual ou situada do significado e a subjetividade inevitável da pesquisa e do pesquisador. O Small q qualitativo ou "positivismo qualitativo" geralmente envolve uma abordagem mais estruturada para a coleta e análise de dados, orientada pela preocupação de: (a) minimizar a influência do pesquisador no processo de pesquisa - conceituada como "parcialidade" - e (b) obter resultados precisos e objetivos. Essas aspirações e práticas são incompatíveis com uma abordagem Big Q. (Braun & Clarke, 2021, p. 228)

A partir das considerações acima, e, visto que a presente pesquisa, como já referido anteriormente, é guiada metodologicamente por valores qualitativos, com uma base estrutural que se apoia na Hermenêutica de Profundidade (Thompson 1995), referencial metodológico que reconhece a importância dos processos de contextualização e construção de significados, a AT Reflexiva mostrou-se uma escolha adequada para a análise dos comentários sobre *Coco*.

Considerando o quadro estrutural qualitativo da Análise Temática Reflexiva, a reflexibilidade faz-se essencial para este tipo de análise. Segundo Braun e Clarke (2021), "a pesquisa reflexiva trata o conhecimento como situado e inevitavelmente moldado pelos processos e práticas de produção do conhecimento, incluindo as práticas do pesquisador" (Braun & Clarke, 2021, p. 12). Sob esta perspectiva, a subjetividade do pesquisador e a prática alinhada da reflexividade são consideradas

² O termo *Big Q* foi utilizado pelas psicólogas feministas dos Estados Unidos, Louise Kidder e Michelle Fine, para se referirem à pesquisa "totalmente qualitativa". Elas compararam isso com a utilização restrita de dados qualitativos ou com valores mais alinhados à pesquisa quantitativa positivista, o que elas denominaram como "*small q*".

fundamentais para uma análise temática bem-sucedida, ainda mais ao considerarmos a flexibilidade do método.

De fato, uma das principais vantagens da AT reflexiva é que ela oferece muita flexibilidade aos pesquisadores. Você pode fazer a AT reflexiva usando diferentes estruturas teóricas amplas, focos de significado e orientações para os dados. Essa variabilidade da AT reflexiva é um dos motivos pelos quais o pesquisador precisa ser ativo, engajado e ponderado quanto à abordagem que adota. (Braun & Clarke, 2021, p. 9)

Uma das maiores vantagens da Análise Temática, de forma geral, é a flexibilidade que permite o engajamento com dados de variadas fontes, formas e tamanhos, além de diferentes formas de abordagem teórica e metodológica de acordo com os objetivos e valores específicos de cada pesquisa. Segundo Braun e Clarke (2021), a Análise Temática Reflexiva (AT Reflexiva) varia em sua abordagem com base em várias dimensões fundamentais. A orientação aos dados pode ser mais indutiva, onde a análise está profundamente enraizada nos próprios dados, orientando a codificação e o desenvolvimento dos temas, ou mais dedutiva, moldada por construtos teóricos pré-existentes que servem como uma lente para a codificação e interpretação dos dados. O foco de significado pode ser mais semântico, onde a análise explora significados explícitos em níveis superficiais, ou mais latente, onde a análise aprofunda em camadas mais implícitas de significado. Dentro do quadro qualitativo, uma abordagem experiencial visa capturar e explorar as perspectivas individuais, enquanto uma abordagem crítica envolve questionar e desvendar a significância em torno do tema ou questão. Por fim, diferentes estruturas teóricas também impactam a análise, uma vez que, enquanto uma abordagem realista e essencialista busca capturar a verdade e a realidade inerentes ao conjunto de dados, uma abordagem mais relativista/construcionista visa questionar e dissecar as realidades expressas dentro do conjunto de dados.

Para a presente investigação, a flexibilidade teórica da Análise Temática Reflexiva possibilitou a aplicação das teorias relativas à construção identitária e a representação melhor desenvolvidas nos primeiros capítulos desta dissertação. Nossa abordagem analítica temática crítica e construcionista variou durante o processo analítico entre modos mais indutivos e dedutivos, e de uma orientação inicialmente semântica para uma mais latente.

Durante as duas primeiras fases, familiarização e codificação, a análise foi feita por uma perspectiva mais indutiva, orientada pelos comentários e buscando perceber as diferentes construções de significado dentro do texto de cada utilizador semanticamente. Com o progresso do processo analítico, a interpretação e análise dos dados foi também sendo moldada por construções teóricas ligadas ao

panorama conceitual desenvolvido durante a fundamentação da investigação, com ideias referentes à construção identitária e aos processos de representação, que forneceram as "lentes" para ler e codificar os dados e desenvolver temas. Com o aprofundamento do processo de análise, foi possível perceber e trabalhar construções de significados em um nível mais subjacente ou implícito, tornando a análise final mais latente.

Ao final do processo de análise foram identificados cinco temas principais: 1. Representação, representatividade e o espelho do cinema; 2. A emoção como chave; 3. *Coco* como uma ponte para a cultura mexicana; 4. Referencial Pixar-Disney; 5. Pontos de desconexão. Os temas foram trabalhados e desenvolvidos de forma integrada no relatório escrito para uma compreensão mais abrangente dos dados em relação à recepção das representações da identidade cultural mexicana em *Coco*.

Em “Representação, representatividade e o espelho do cinema”, a centralidade temática reside na percepção do filme de animação *Coco* como uma espécie de espelho social por espectadores que se identificaram como mexicanos, latinos ou descendentes de mexicanos. Sob esta perspectiva, a animação proporciona aos espectadores um sentimento de aceitação e validação identitária, e, apesar de ser um filme de animação produzido por um dos maiores conglomerados de comunicação do mundo, aparece nos comentários como uma narrativa de resistência a representações hegemônicas negativas da identidade cultural mexicana.

Em “A emoção como chave”, a ideia de emoção como um fator fundamental para a conexão do espectador com a obra é central e possibilitou uma melhor compreensão sobre quais eram os elos entre os diferentes comentários que apresentam a temática da emoção e de que maneira essa conexão emocional foi construída no filme. A partir desta análise, foi possível perceber a importância da construção visual e sonora da narrativa e de um equilíbrio entre universal, específico e pessoal para o estabelecimento de um vínculo entre *Coco* e diferentes públicos.

Em “*Coco* como uma ponte para a cultura mexicana”, a centralidade do tema reside na compreensão do filme como um fator de aproximação entre diferentes grupos e identidades com a cultura mexicana. Os diferentes códigos encontrados demonstraram que vários utilizadores enxergaram um potencial pedagógico na animação, que tanto trouxe informações relevantes sobre a cultura mexicana, como instigou alguns utilizadores a buscar mais conhecimento sobre o tema.

No tema “Referencial Pixar-Disney” a centralidade temática foi estabelecida a partir de códigos que demonstraram a importância da familiaridade dos espectadores com o universo Disney-Pixar para a recepção do filme. Neste sentido, foi possível perceber que as experiências prévias dos utilizadores com outras obras da Pixar e da Disney serviu como base para a percepção e classificação dos mais diversos aspectos da animação.

Finalmente, o quinto e último tema, “Pontos de desconexão”, teve sua centralidade marcada pelos fatores que dificultaram ou impossibilitaram uma conexão entre espectador e obra. Os fatores observados vieram dos relatos de utilizadores que perceberam a animação como confusa, pouco ou nada engraçada e até desinteressante. Os pontos de desconexão revelaram descompassos na construção de códigos e significados no processo comunicativo, evidenciando a falta de consenso na interpretação das representações culturais.

Após o desenvolvimento do relatório escrito que une a discussão e os resultados da análise, algumas conclusões fundamentais desenvolvidas durante o processo analítico foram colocadas separadamente de forma sucinta para depois serem revisitadas no capítulo de considerações finais, juntamente com as observações relativas à análise fílmica de *Coco*.

CAPÍTULO 6 – COCO: RESSIGNIFICANDO FRONTEIRAS

Coco (*Viva - A Vida é Uma Festa*, em português) é um filme de animação produzido pela Pixar Animation Studios e lançado pela Walt Disney Pictures e é o primeiro longa de animação da Disney a trazer um protagonista mexicano. Baseado em uma ideia original de Lee Unkrich, o filme é dirigido por ele e co-dirigido por Adrian Molina. O filme estreou em 20 de outubro de 2017 durante o Festival Internacional de Cinema Morelia, no México e superou *Os Vingadores* da Marvel para se tornar o filme número um de todos os tempos no México após apenas 19 dias de lançamento. Foi lançado ao público geral do México na semana seguinte, no fim de semana antes do *Día de los Muertos*, e nos Estados Unidos em 22 de novembro de 2017, na véspera do feriado nacional do Dia de Ação de Graças (Wyche, 2017).

Lee Urick apresentou sua ideia para o filme à direção criativa da Pixar em 2011, e os primeiros anos do projeto foram dedicados às pesquisas e ao desenvolvimento da história e do roteiro. A parte da animação em si começou somente depois de mais de três anos. Adrian Molina começou no projeto como desenhista e criador de storyboard³ já em 2013, mas suas contribuições foram aumentando ao longo do desenvolvimento do longa e o levaram primeiro a roteirista e depois a co-diretor do filme. De família mexicana, Molina se envolveu com o projeto de forma pessoal, levando também suas próprias referências familiares.

Vendo a história se desenvolver, eu me vi vagando pelas memórias de jantares no quintal dos meus avós em Jalisco... revivendo festas de aniversário cheias de tias e tios e primos cantando "Las Mañanitas..." lembrando-me de estar sentado em silêncio ouvindo meu pai tocar seu violão, minha mãe cantarolando junto. Cada cena é um reviver das alegrias, das risadas, das lutas e do amor que senti enquanto crescia - cada quadro é uma celebração da família. (Molina, 2017, p. 10)

O filme recebeu críticas positivas por sua animação, dublagem, música, história emocional e respeito pela cultura mexicana. *Coco* arrecadou mais de US \$807 milhões em todo o mundo, tornando-se o 11º filme de maior bilheteria de 2017 e o maior sucesso de bilheteria no México até então. "O filme foi bem recebido globalmente, com tradução para cerca de 40 idiomas" (Puig, 2018, para. 19). *Coco* recebeu diversos prêmios, incluindo dois Oscars: Melhor Longa-Metragem de animação e Melhor Canção Original ("Remember Me"). A canção-tema original, "*Remember Me*", enfatiza a temática da memória, remetendo

³ Os artistas de storyboard ajudam o chefe da história a criar uma representação visual da narrativa da animação. Artistas de storyboard traduzem o roteiro e a visão do diretor em imagens. Eles produzem uma série de painéis de imagens para planejar as tomadas e garantir a continuidade entre elas.

tanto à família quanto à cultura mexicana no filme. A música de Robert Lopez e Kristen Anderson-Lopez traz em si simplicidade e sensibilidade, servindo de “cartão de visita do filme” (Crosthwait, 2020, p. 189).

Em maio de 2013, ainda no começo do período de produção do longa, quando este ainda não tinha um título certo, mas apenas a certeza de que a história se baseava na tradição mexicana do *Día de Los Muertos*, a Disney cometeu o grave erro de tentar conseguir a marca registrada da frase “*Día de Los Muertos*” para assegurar qualquer possível título de vendas relativas ao filme. A ação foi muito criticada e a empresa foi acusada de tentar patentear uma tradição cultural mexicana. No mesmo mês todos os pedidos de registro de marca feitos pela Disney em relação ao filme foram retirados e a empresa anunciou a decisão de garantir um título diferente do nome do feriado (Flores, 2013).

Depois do erro, a produção do filme não só mudou o título, mas aumentou bastante os cuidados relacionados à bagagem cultural do filme. Durante os seguintes anos de produção a equipe da Pixar trabalhou com um grupo de consultores e especialistas mexicanos para as mais diversas partes do projeto e segundo afirmou o diretor do filme, Unkrich, em entrevista ao *Los Angeles Times*, a equipe teve participação ativa em diversos momentos da produção: “Nós os deixamos atrás da cortina de uma forma que nunca permitimos que pessoas de fora entrassem em nosso processo na Pixar” (Wyche, 2017, para. 7). Além da equipe de consultores e especialistas mexicanos e maior envolvimento de Molina como roteirista e diretor, a equipe de produção de *Coco* fez diversas viagens ao México além de extensas pesquisas para assegurar que o filme fosse feito de maneira autêntica e respeitosa à cultura mexicana. Unkrich inclusive abordou essa preocupação em sua entrevista ao portal The Verge:

Eu tive muita ansiedade quando estávamos fazendo este filme sobre o fato de que estávamos assumindo uma cultura real no mundo e o fato de eu não ser mexicano ou latino. Senti uma enorme responsabilidade em meus ombros para fazer isso direito, fazer tudo o que pudesse para nos preparar para o sucesso, nos cercar de especialistas, mergulhar na cultura mexicana o máximo que pudéssemos. (Unkrich, citado em Robinson, 2017)

Um dos marcadores da preocupação do diretor com a responsabilidade de representar bem a cultura mexicana foi a própria mudança na história do filme. A princípio a história seria contada por uma perspectiva externa, através do olhar de um menino americano que descobre sua ascendência mexicana no *Día de Los Muertos* depois de perder a mãe. Só depois de muita pesquisa, viagens ao México, consultores especialistas mexicanos e o próprio envolvimento de Adrian Molina, que depois se tornou co-

diretor da animação, é que Unkrich sentiu-se confortável em contar a história por uma perspectiva mexicana (Robinson 2017; Wyche 2017).

Coco conta a história de Miguel Rivera, um menino mexicano de 12 anos que sonha em se tornar um famoso músico mariachi como o seu ídolo, Ernesto de la Cruz - um herói da viola e estrela de cinema. O título do filme é o nome da bisavó de Miguel, uma senhora já muito idosa que está em uma cadeira de rodas e que já não se lembra muito do passado nem parece compreender bem o que se passa no presente, apresentando sintomas que remetem a um quadro avançado da doença de Alzheimer. Coco já quase não se comunica mais, porém é a companhia favorita de Miguel na família, pois é para ela que o menino conta suas histórias e mostra descobertas.

O pai de Coco é apresentado como um músico que deixou a esposa, Imelda, e a filha, Coco, para seguir carreira na música, em uma decisão egoísta e despreocupada com a família. Sozinha com a filha, Imelda aprendeu a fazer sapatos para sustentar a família e banuiu a música e a memória do marido da família, agora uma família de sapateiros. Por conta do desgosto e proibição musical na família, Miguel mantém em segredo o seu amor pela música mariachi e seu desejo de ser músico, até que, por acidente, o menino descobre uma foto no altar da família para o *Dia de Los Muertos* que mostra que seu ídolo, Ernesto de la Cruz, pode ser seu bisavô. Buscando provar seu talento depois de uma briga com a família, Miguel acaba roubando o violão de De La Cruz de seu túmulo e sendo banido para a “Terra dos Mortos”, um submundo incandescente cheio de esqueletos, espíritos alados e segredos familiares.

Na Terra dos Mortos, Miguel precisa receber a bênção de um familiar antes da meia-noite para poder voltar ao mundo dos vivos. Para isso, se junta a um esqueleto intrigante chamado Hector, que luta para não ser esquecido e apagado de vez da existência. Depois de algumas aventuras, Miguel descobre que Hector é seu tataravô e é o verdadeiro compositor de todas as famosas músicas de Ernesto de la Cruz. Miguel e Héctor expõem de la Cruz como o vilão mentiroso e assassino que ele é e, no processo, Miguel ganha a bênção de sua família. Ele retorna à Terra dos Vivos a tempo de se conectar com a bisavó Coco em seus últimos dias e, em um momento emocionante, traz a música de volta à família Rivera e retifica o lugar de Héctor na memória coletiva da família.

O filme faz referência a uma abrangente gama de narrativas construtoras da identidade cultural mexicana. Desde as músicas, tanto as originais baseadas em ritmos e histórias latinas, quanto as versões de clássicos da música mexicana como La Llorona, até a tradicional celebração do *Día de Los Muertos*, na qual se baseia todo o enredo da animação. Além disso, várias personalidades mexicanas aparecem

ou são referenciadas no filme, como é o caso da pintora Frida Kahlo, do cantor e ator Pedro Infante, do lutador El Santo e da musa do cinema Maria Félix.

Coco é também o primeiro filme da Pixar (e da Disney) a ter sua dublagem original feita inteiramente por um elenco latino, o que pode ser considerado um importante marcador de representatividade para a animação. Filha de pai porto-riquenho e mãe mexicana, a atriz que deu voz a Mamá Imelda no filme, Alanna Ubach, ressaltou a importância do filme para a comunidade mexicana nos Estados Unidos, principalmente considerando o contexto americano na época do lançamento da animação: “Nossa herança tem sido tão desafiada nos últimos dois anos. As pessoas esquecem que cultura rica e sofisticada é a cultura mexicana. Não se trata apenas de tacos e caveiras de açúcar” (Ubach, citada em Puig, 2018, para. 16).

O ator mexicano Gael García Bernal, voz de Hector em *Coco*, também falou sobre o papel do filme em seu contexto político e social, dirigindo-se principalmente aos jovens ao lembrar que os descendentes mexicanos “vêm de uma cultura muito complexa que é muito mais sofisticada do que a imagem que está sendo desenhada por quem está no poder” (Bernal, citado em Puig, 2018, para. 20). Para o ator, o filme também deve ser visto como um chamado à ação: “Não vamos minimizar isso. Não deixemos passar. Não vamos permitir que isso seja como um pequeno gesto, especialmente para as novas gerações que têm no filme uma oportunidade para lembrar” (Bernal, citado em Puig, 2018, para. 20).

Coco se passa no *Dia de Los Muertos* de 2017 e teve seu lançamento durante o primeiro ano do governo de Donald Trump nos Estados Unidos, um momento bastante significativo considerando o enredo do filme. O longa veio depois de uma campanha presidencial carregada de discriminação e xenofobia contra imigrantes latinos, principalmente mexicanos. O conturbado cenário político foi alimentado por discursos infames e preconceituosos em que o ex-presidente americano criminalizava imigrantes mexicanos e atribuía a culpa dos mais diversos problemas americanos à imigração.

Quando o México envia seu pessoal, eles não estão enviando o seu melhor. [...] Estão mandando pessoas que têm muitos problemas, e estão trazendo esses problemas conosco (sic). Eles estão trazendo drogas. Eles estão trazendo crime. Eles são estupradores. E alguns, presumo, são boas pessoas. (Trump, 2015)

Durante toda a sua campanha eleitoral, Trump fez discursos depreciativos em relação aos imigrantes mexicanos, sempre enfatizando a necessidade de deportação em massa: “Vamos tirá-los, proteger a fronteira e, uma vez que a fronteira esteja protegida, em uma data posterior tomaremos uma decisão

sobre o resto. Mas temos alguns bad hombres aqui e vamos expulsá-los” (citado em Hughey, 2017, p. 127). Uma das promessas de campanha de Trump era a construção de um muro para fechar de vez a fronteira dos Estados Unidos com o México, que teria ainda que arcar com os custos da construção. Mesmo depois de eleito, o hoje ex-presidente usava o espanhol de forma depreciativa, reforçando imagens negativas do povo mexicano e de imigrantes latinos de forma geral.

Para além dos discursos caluniosos e discriminatórios e de ameaças de deportações em massa e construção de muro na fronteira, o início do governo de Trump nos Estados Unidos trouxe ainda o término do programa Ação Diferida para Chegadas na Infância (Deferred Action for Childhood Arrivals - DACA), programa criado para conceder permissão temporária de moradia e trabalho a imigrantes que entraram nos EUA de maneira ilegal quando eram crianças, e uma política de tolerância zero para famílias que entram nos Estados Unidos pela fronteira, resultando na separação forçada de crianças de suas famílias.

Segundo Wax-Edwards (2020), em um contexto tão difícil para mexicanos e latinos residentes nos Estados Unidos, em que sua nacionalidade era publicamente difamada pelo presidente e por parte da mídia estadunidense, e em que famílias mexicanas eram separadas violentamente por políticas de imigração extremas, a identidade mexicana ocupava o lugar de um “outro” visto como diferente e perigoso. Nesse contexto, *Coco* conseguiu trazer uma nova perspectiva, subvertendo o discurso trumpista discriminatório com um filme que apresenta a identidade e a herança cultural mexicana de uma forma positiva e conecta o espectador a esse outro através de temas universais como família, música e amor.

Coco é também um filme sobre fronteiras. Ao mesmo tempo em que a fronteira física de calêndulas (marigolds) retratada no filme separa dois mundos e faz uma clara referência às políticas de fronteira americanas, ela serve para unir famílias e gerações e para celebrar uma cultura rica em cores e tradições. A aproximação do espectador com a busca de Miguel pela identidade e com a sua relação com a família tem o potencial para aproximar o espectador também de uma outra ideia de mexicanidade, transformando o olhar para o outro. É esse potencial que buscamos investigar a seguir. Buscando compreender de que maneira a construção identitária é apresentada no longa e de que modo este conversa com as teorias contemporâneas sobre identidade, pretendemos analisar o potencial transformador da animação para um olhar a diferentes identidades e culturas.

6.1 Análise narrativa - *Coco*

A animação da Pixar, *Coco*, segue o modelo narrativo clássico de três atos, como grande parte dos filmes de grandes estúdios. A narrativa possui características estruturais típicas dos mitos e contos clássicos remetendo às ideias de Campbell (2008) e Vogler (1998) no que se refere à jornada do herói ou monomito. No longa acompanhamos a jornada de Miguel, um menino mexicano que se identifica muito com a música mexicana, especialmente a mariachi, e que sonha ser músico, mas que encontra em sua família um obstáculo. Inspirado por seu ídolo, o menino tenta provar seu talento, mas acaba sendo enviado ao Mundo dos Mortos, onde encontra aliados e mais obstáculos até que enfim consegue compreender melhor a história de sua família e conectá-la com a música e com importantes aspectos da cultura de seu país.

A JORNADA DO HERÓI DE ACORDO COM VOGLER (2015)	A JORNADA DE MIGUEL NO FILME <i>COCO</i>
1. Heróis são introduzidos no MUNDO COMUM, onde	1. Conhecemos Miguel e sua família na pequena cidade de SANTA CECÍLIA
2. recebem o CHAMADO À AVENTURA.	2. Miguel descobre que haverá um CONCURSO DE TALENTOS, mas
3. Ficam RELUTANTES no início ou RECUSAM O CHAMADO, mas	3. Diz que NÃO PODE PARTICIPAR, pois sua família é contra
4. são incentivados por um MENTOR a	4. Miguel é incentivado por VÍDEOS E CANÇÕES DE DE LA CRUZ e pela foto que encontra de seu tataravô
5. CRUZAR O PRIMEIRO LIMIAR, e entram no Mundo Especial, onde	5. Miguel ENFRENTA A FAMÍLIA e tenta pegar o violão de De la Cruz de sua tumba, o que o leva ao Mundo dos Mortos
6. encontram provas, ALIADOS E INIMIGOS.	6. Miguel descobre que precisa de bênção da família para voltar, FOGE DOS ANTEPASSADOS E CONHECE HÉCTOR
7. APROXIMAM-SE DA CAVERNA SECRETA, cruzando um segundo limiar	7. Miguel CHEGA A ERNESTO E LA CRUZ, que
8. onde passam pela PROVAÇÃO.	8. O PRENDE NUMA GRUTA com Héctor
9. Tomam posse da RECOMPENSA	9. Miguel DESCOBRE QUE HÉCTOR É SEU TATARAVÔ

10. e são perseguidos no CAMINHO DE VOLTA ao Mundo Comum.	10. Mas precisa enfrentar De la Cruz, que TENTA IMPEDI-LO DE VOLTAR
11. Transformados pela experiência.	11. Miguel tem ajuda da família para derrotar o vilão e VOLTAR À CASA
12. RETORNAM COM O ELIXIR, uma bênção ou tesouro para beneficiar o Mundo Comum.	12. Miguel VOLTA COM A O CONHECIMENTO DE SEUS ANTEPASSADOS E A MÚSICA DE HÉCTOR e consegue unir sua família e a música através da memória de Coco

Tabela 2: Comparação entre a Jornada do Herói de Vogler e a jornada de Miguel em *Coco*

O modelo de Vogler com 12 “chaves” foi usado como ferramenta para melhor entendermos a proximidade da narrativa do filme com o modelo clássico incorporado na Jornada do Herói, no entanto, para a análise da animação, decidimos observar, separar e nomear as chaves de acordo com a importância das mesmas para a construção narrativa específica da obra analisada, de modo a observar os pontos narrativos mais significativos na construção identitária do personagem e na representação da identidade cultural mexicana no longa. A partir destes parâmetros, o primeiro passo foi dividirmos o filme em momentos narrativos cruciais, ou momentos-chave. Em *Coco*, a narrativa foi dividida em 14 momentos-chave que serão então analisados a seguir a partir de uma perspectiva voltada para a construção identitária apresentada na animação.

1- Apresentação e contexto

Antes mesmo de o filme começar, já notamos algo diferente com a abertura. Todos os filmes da Disney começam com a abertura do estúdio em que vemos o castelo e ouvimos a música tema da Disney. Em *Coco* somos apresentados a uma união dessa abertura clássica com a música tradicional mexicana, pois a música tema do estúdio ganha um novo arranjo inspirado no ritmo mexicano mariachi. Extremamente importante para a construção da identidade mexicana e para a de Miguel Rivera, personagem principal, a música mexicana permeia o filme, tanto músicas tradicionais, como temas originais inspirados em diversos estilos musicais mexicanos.

A primeira cena do filme é na verdade um prólogo que conta a história da família de Miguel desde a sua tataravó Imelda. A cena acontece no cemitério já decorado para o feriado e iluminado pelas velas. No início da cena, somos apresentados a símbolos do *Dia de Los Muertos* mexicano como as flores

cempasúchil, as oferendas, a caveira decorada e as velas (ver figura 1). Logo aparece uma senhora que vemos de perfil acendendo uma das velas no cemitério (ver figura 2), e então acompanhamos a fumaça da chama acesa a subir até aparecer “Coco” escrito numa decoração de papel recortado, típica do *Día de Los Muertos*. Esse início do plano sequência ajuda o espectador a identificar já nos primeiros segundos de filme o espaço e o momento em que a história se passa, além de já dar indícios da temática do filme, que fica clara logo a seguir com o início da narração.

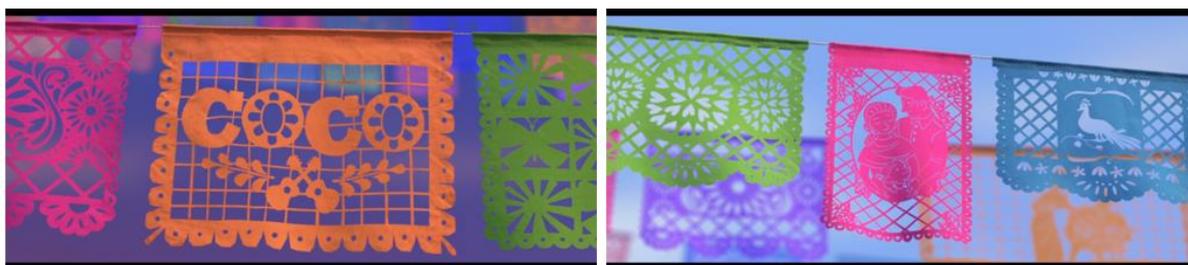


Figuras 1 e 2: No cemitério vemos objetos que remetem ao Dia de Los Muertos e logo depois uma senhora acende uma vela em sua oferenda.

A partir da imagem da primeira bandeirinha decorativa de papel recortado (papel picado)⁵, o prólogo começa a ser contado na voz de Miguel (ver figuras 3 e 4), como narrador participante, antes mesmo de ele aparecer em cena. O plano sequência inicial continua ao acompanharmos o movimento das folhas de papel colorido, inserindo as várias cenas de prólogo sem cortar o plano sequência, visto que os cortes e mudanças são feitos apenas nas bandeirinhas, mas não no plano em si. Toda a história de Mamá Imelda e de como a família trocou a música pelos sapatos é mostrada em 2D nas decorações de papel picado enquanto ouvimos a narração de Miguel e a música mexicana tocando ao fundo. O movimento da câmera segue os papéis recortados até a última imagem de Mamá Imelda (ver figura 5), depois da qual a câmera desce mostrando a foto da personagem no topo da oferenda da família de Miguel (ver figura 6).

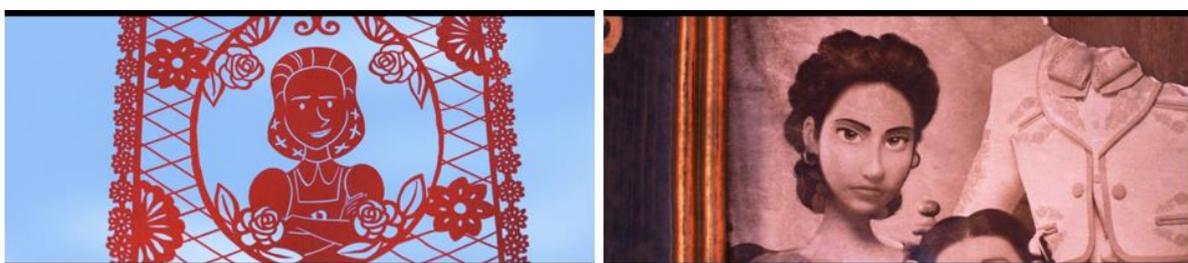
⁴ A *cempasúchil* (nome em espanhol para a tagetes patula) é uma flor de coloração que varia entre o amarelo e o alaranjado e é popularmente conhecida no Brasil e em Portugal como cravo-de-defunto, pois é comumente usada para enfeitar caixões e túmulos. Em inglês, a flor é chamada de *marigold*.

⁵ O papel picado é um artesanato decorativo tradicional mexicano feito cortando desenhos elaborados em folhas de papel de seda. O papel picado é considerado uma arte popular mexicana e é uma decoração clássica do *Día de Los Muertos*.



Figuras 3 e 4: As cenas do prólogo aparecem nas bandeirinhas decorativas de papel recortado (papel picado).

A narração de Miguel conecta o prólogo ao tempo cronológico do filme, ligando o primeiro ao conflito que dá início à história e à crise identitária do personagem. Miguel começa a narração dizendo “Às vezes acho que estou amaldiçoado... por causa de algo que aconteceu antes mesmo de eu nascer”. Essa primeira frase demonstra exatamente o conflito em que se encontra Miguel, pois ao mesmo tempo em que ele diz que algo parece errado nele, a causa é atribuída a um fator externo. O sofrimento de Miguel não é causado pelo lado musical de sua própria identidade, mas sim por não se sentir aceito pela família. Como vimos em Bauman (2004), aqui a crise identitária nasce de uma crise de pertencimento. Outro elemento que reforça a percepção de distanciamento entre Miguel e a família é o fato de, durante toda a narração do prólogo, Miguel contar a história de um pai que abandonou esposa e filha para seguir seu sonho de ser músico, forçando a mãe a procurar uma forma de sustento na fabricação de sapatos, que assim se tornam símbolo de união para a família que segue trabalhando na fábrica há várias gerações. Apesar de ser a história da família de Miguel, essa conexão só é feita ao final do prólogo quando ele conta que Imelda é sua tataravó e a vemos na oferenda.



Figuras 5 e 6: A última imagem que vemos no prólogo de papel picado é a de Mamá Imelda (à esquerda), e logo em seguida a câmera desce e vemos a foto de Imelda com a pequena Coco em seu colo e o marido, que teve a cabeça rasgada da foto, ao seu lado (à direita).

Em sua narração, Miguel conta a história como uma espécie de conto fundador passado de geração em geração para unir identidades entre o passado e o futuro. Apesar de Miguel ter internalizado a história de Imelda Rivera como parte de sua identidade enquanto um Rivera, os acontecimentos ainda lhe soam distantes como uma lenda, como fica expresso quando ele inicia a narração dizendo “veja, há muito tempo atrás havia essa família”. É só ao final desse conto que Miguel diz “Sabem, aquela mulher era minha tataravó, Mamá Imelda”. Nessa fala de Miguel, vemos a foto de Mamá Imelda com a Coco criança

em seu colo e o marido, parcialmente rasgado da fotografia, ao seu lado (ver figura 6). Logo depois, a câmera se afasta ampliando o plano e vemos a oferenda da família Rivera (ver figura 7), onde no topo se encontra a primeira foto.



Figura 7: No altar da família Rivera vemos fotos dos familiares que já faleceram, com Imelda no topo. O altar tem características tradicionais de uma oferenda mexicana, com cempasúchils (*Tagetes patula*), velas e comidas de que os falecidos gostavam.

É a partir da oferenda que começamos a ser apresentados à família Rivera no mundo dos vivos. Ainda mostrando um certo distanciamento, Miguel conta que Mamá Imelda morreu muito antes de ele nascer, mas que sua família ainda conta sua história todos os anos no Dia dos Mortos, “e sua filhinha?” diz Miguel, enquanto a câmera fecha o plano dando um close na criancinha da foto, “é minha bisavó, Mamá Coco” (ver figura 8), segue o menino quando passamos para o próximo plano para conhecer Mamá Coco já muito idosa em sua cadeira de rodas (ver figura 9).



Figuras 8 e 9: À esquerda vemos a fotografia Mamá Coco criança ao colo da mãe e ao fundo da foto vemos o reflexo dela no presente. À direita vemos Miguel com Mamá como no presente, na primeira cena em que o protagonista aparece.

Mamá Coco é para Miguel um elo entre ele e o conto fundador da família, é ela que traz a história para o mundo real, porém como ela já pouco fala e de pouco se lembra, esse elo está um pouco enfraquecido. É também Mamá Coco com quem Miguel tem um relacionamento mais próximo à sua maneira e é brincando com ela que vemos Miguel pela primeira vez no filme. O protagonista, de doze anos, é

apresentado como um menino enérgico, brincalhão e carinhoso, e o maior contraste em seu núcleo familiar é sua avó, Elena, a chefe da família, que é apresentada como uma mulher centrada na família e que demonstra seu afeto e cuidado tanto com abraços, elogios e comidas caseiras, quanto com suas regras rígidas, broncas com o chinelo na mão.

A *abuelita* (vovó em espanhol), como é chamada por Miguel, assumiu o papel de Imelda em sua geração, e tem como objetivo manter a família unida, provendo seu próprio sustento através da fábrica de sapatos. A avó vê na música uma ameaça para a união familiar e tenta proteger Miguel de qualquer tipo de musicalidade. Os pais de Miguel apoiam a avó, que é a matriarca e figura de maior autoridade na família, e são apresentados como pais trabalhadores e amorosos que também valorizam muito os relacionamentos e tradições familiares.

2. Relação de Miguel com a música e o ídolo

Depois de sermos apresentados à história de Mamá Imelda e vermos como Abuelita mantém a casa afastada de qualquer tipo de música, a narrativa mostra então o outro lado do conflito identitário de Miguel, o seu lado musical, o seu amor pela música mariachi e a sua admiração pelo ídolo Ernesto de la Cruz. Quando vemos as cenas de Abuelita “protegendo” a casa de qualquer tipo de melodia com brados de “música não!” (ver figuras 10 e 11), é a voz de Miguel que ainda narra a história e demonstra seu descontentamento com o desgosto de sua família em relação à música quando diz “acho que somos a única família no México que odeia música. E minha família está bem com isso... Mas eu? Eu NÃO (ênfase dada pelo personagem) sou como o resto da minha família”. Miguel percebe a música como parte de sua identidade cultural como mexicano, mas não como parte de sua identidade como um Rivera.



Figuras 10 e 11: Helena “protege” Miguel da música. À esquerda a avó toma a garrafa que o menino soprava para fazer sons. À esquerda a Abuelita dá uma chinelada no mariachi que deixou Miguel pegar seu violão.

Durante a narração somos apresentados a cenas rotineiras dos Rivera na pequena cidade de Santa Cecilia, uma pacata vila no interior do México. A avó, matriarca, alimenta a família e mantém a ordem em casa e todos os adultos trabalham na fábrica de sapatos que fica no mesmo terreno da residência

dos Rivera. O interesse de Miguel pela música é sempre presente. O menino encanta-se com os sons feitos por acaso, as melodias que escuta pela cidade, o cantor Mariachi de quem engraxa os sapatos e a quem conta da sua paixão pela música, porém tudo lhe é proibido por sua *abuelita*. Sua maior admiração, no entanto, é com o falecido cantor Ernesto de la Cruz, ídolo de toda a cidade, onde nasceu, e adorado no país inteiro por suas canções e filmes da época de ouro⁶. O artista é tão importante para a cidade que sua estátua está na praça onde se apresentou pela primeira vez.



Figuras 12 e 13: Miguel admira a estátua de Ernesto De La Cruz em um ângulo vertical, de baixo para cima, reforçando a ideia de ídolo e divino.

Ainda como narrador, Miguel diz: “eu sei que não devo amar música - mas não é minha culpa! É dele! Ernesto de la Cruz!”. Logo depois ouvimos uma guia explicar sobre a estátua para turistas e vemos Miguel entre eles admirando a estátua. A cena mostra o menino a olhar para a obra num ângulo vertical, de baixo para cima, o que realça a ideia de divindade que o menino projeta no ídolo (ver figuras 12 e 13). Enquanto Miguel narra a trajetória artística de seu ídolo, vemos cenas de seus filmes e de grandes concertos musicais, onde ouvimos pela primeira vez a música tema do filme, “Remember Me” (Lembre-se de mim), cantada pelo artista. O protagonista se identifica com o ídolo por compartilharem a mesma origem e sonho musical, o que torna de la Cruz uma referência para Miguel. O cantor é ao mesmo tempo um símbolo do que o menino quer ser no futuro e a prova de que seu sonho é possível. É através da obra de Ernesto que Miguel aprende a tocar o violão que ele mesmo fez inspirado no instrumento de seu ídolo, e são as imagens e falas de Ernesto em seus filmes e vídeos musicais que fazem do artista um herói e mentor aos olhos do menino.

Depois que Elena encontra Miguel na praça com o violão do mariachi, de quem o menino engraxava os sapatos, nas mãos, a avó o repreende e o leva para casa. Na fábrica, os pais de Miguel e toda a sua família apoiam a avó, e quando Miguel diz que quer participar do concurso de talentos que irá acontecer

⁶ Segundo Avila (2020), a época cinematográfica de ouro (aproximadamente 1936–1952) foi um período que apresentou um sistema de estrelas em ascensão, sucessos de bilheteria nacional e o desenvolvimento de gêneros cinematográficos como a comédia ranchera (comédia de rancho) e o melodrama de que trazia características únicas e apresentações musicais.

no dia seguinte, ou seja, no feriado do *Día de los Muertos*, recebe um não e algumas risadas dos parentes que não sabem o que o menino poderia apresentar. Para explicar por que negou o pedido do neto de participar do concurso, a avó leva o menino à oferenda dos Rivera e explica a importância da celebração daquele dia para a família, que tem apenas uma chance no ano de se reunir com os que já partiram do mundo dos vivos, e que voltam no *Día de los Muertos* através da oferenda com suas fotos, comidas e *cempasúchil*. Miguel compreende, mas demonstra pouco interesse, no entanto é logo depois dessa cena que descobrimos o esconderijo de Miguel com o altar dedicado a de la Cruz (ver figura 14). Deste modo, vemos que Miguel tem sua própria oferenda.



Figura 14 (montagem de 4 quadros): Miguel em seu esconderijo, onde construiu um altar para Ernesto de la Cruz e onde dá vazão à sua paixão pela música, tocando o violão customizado por ele mesmo e inspirado pelo instrumento de seu ídolo.

Mesmo famoso em todo o México, Ernesto de la Cruz é o segredo mais precioso de Miguel, conhecido apenas pelo cão vira-lata, Dante, que Miguel trata como seu e tem como companheiro. Mesmo com a proibição de qualquer tipo de música pela família, o menino esconde no sótão de casa um altar para o ídolo, onde escuta suas músicas, assiste aos filmes e pratica violão. O altar é a representação física da adoração de Miguel por de la Cruz, e sua estética e detalhes remetem às imagens que vemos nas oferendas dos *Día de Los Muertos* e demonstram um viés de espiritualidade. Na sequência em que somos apresentados ao esconderijo de Miguel, temos novamente o uso do ângulo vertical quando o menino olha para as imagens do ídolo, para o qual também acende velas, como as famílias fazem para os seus antepassados e entes queridos da tradição do *Día de Los Muertos*.

Durante toda a cena em que Miguel está em seu esconderijo tocando violão e assistindo as cenas de Ernesto de la Cruz em sua pequena televisão, diversos recursos técnicos e narrativos são usados para

que o espectador compreenda o quanto a música mexicana é importante para o menino e o quanto as canções e falas do ídolo descrevem seus próprios desejos e batalhas internas. Na maior parte da cena, vemos planos mais fechados, com o enquadramento variando principalmente entre o rosto de Miguel e a tela em que este assiste a um compilado de cenas de Ernesto de la Cruz gravadas em uma fita VHS. A questão da identidade está clara já desde o começo, visto que a primeira fala de Ernesto no vídeo é a cena de um filme em que ele diz “Eu tenho que cantar. Eu tenho que tocar. A música não só está em mim. Ela sou eu” (Ernesto de la Cruz, 12:33).



Figura 15: Miguel refletido na tela durante a fala de Ernesto de la Cruz, enquanto a tela é refletida nos olhos do menino. Efeito de identificação e projeção da identidade.

A aproximação do rosto de Miguel por longos momentos faz com que o espectador possa acompanhar cada expressão do protagonista, facilitando uma melhor compreensão dos sentimentos do personagem e do seu amor pela música mexicana e aproximando o espectador do protagonista. Tanto as canções de Ernesto quanto suas falas em filmes e entrevistas refletem muito do conflito de Miguel entre a música e as regras da família, e podemos ver os efeitos dessas palavras e melodias nas expressões do personagem. A última fala de Ernesto de la Cruz no vídeo é uma entrevista dada pelo artista e é assistida por Miguel com muita atenção (ver figura 15). O menino se aproxima ainda mais da tela e abre mais os olhos. Vemos que o menino já conhece bem a fala, pois diz o final desta ao mesmo tempo em que a assiste no vídeo (13:50 à 14:07).

ENTREVISTADOR (CLÍPE DO FILME): *Señor de la Cruz*, o que foi preciso para você aproveitar o seu momento?

DE LA CRUZ (CLÍPE DO FILME): Eu tinha que ter fé no meu sonho. Ninguém iria entregá-lo para mim. Coube a mim alcançar esse sonho, agarrá-lo com força e torná-lo realidade.

MIGUEL (AO MESMO TEMPO): ...e torná-lo realidade.

Para deixar evidente o quanto Miguel se projeta em seu ídolo, a cena mostra visualmente o rosto do protagonista refletido na tela enquanto este fala junto com de la Cruz no momento final do vídeo gravado, e vemos ainda a tela refletida nos olhos do menino (ver figura 9). Miguel termina de assistir à fita VHS decidido a participar do concurso de talentos no dia seguinte e, olhando o panfleto do evento diz a Dante, seu único confidente, “Chega de se esconder, Dante. Tenho que aproveitar meu momento! Vou tocar na *Mariachi Plaza* nem que isso me mate!” (14:11)

3. Primeiro conflito familiar e revolta de Miguel

Na manhã do *Día de los Muertos* Miguel tenta escapar para a praça com seu violão e Dante para participar do concurso, mas escuta os pais e a avó e esconde o instrumento e o cachorro embaixo da mesa das oferendas. Quando a família entra na sala de oferendas, Miguel disfarça enquanto o pai lhe conta uma novidade: Miguel vai juntar-se à família na oficina para fazer sapatos e seguir a tradição iniciada por Mamá Imelda. A ideia veio da avó para que Miguel ficasse mais próximo da família e não fosse mais engraxar sapatos na praça, e a notícia é dada por ela e pelos pais com muita alegria, e com a clara expectativa de uma recepção positiva por Miguel. Quando o menino diz não saber se será bom em fazer sapatos os pais o lembram de que ele terá toda a família para guiá-lo e inicia o lema familiar “Um Rivera é...”, para que Miguel complete dizendo “um sapateiro em todos os aspectos” (15:39). Miguel não fica nada feliz com a novidade, mas ninguém percebe.



Figuras 16 e 17: À esquerda, Miguel descobre o violão de Ernesto de la Cruz na foto de seu bisavô; à direita, Mamá Coco reconhece o violão do pai.

Quando os pais e a avó de Miguel saem, Dante sobe na mesa para comer as comidas da oferenda, e quando o menino tenta impedi-lo, a foto de Mamá Imelda com Coco e o marido cai no chão e o vidro do porta-retrato se quebra, possibilitando que Miguel veja a parte dobrada da foto e descubra que seu bisavô segurava na foto o violão de Ernesto de la Cruz (ver figura 16). Mamá Coco, que estava na sala da oferenda desde o começo da cena, reconhece o violão do pai e diz “*papá, papá!*” (papai em espanhol), o que para Miguel foi uma confirmação de suas suspeitas (ver figura 17). A revelação de que seu ídolo poderia mesmo ser seu bisavô deixa o menino extático e este então corre para contar sua descoberta e

admitir que quer ser músico à família, que acaba descobrindo o esconderijo de Miguel com tudo que o menino tinha de musical.

Ao contrário de Miguel, seus familiares não têm nenhuma admiração por Ernesto de la Cruz ou mesmo qualquer conhecimento mais profundo sobre o artista. Ninguém sabe o nome do bisavô de Miguel, pois este foi banido da família juntamente com a música. Logo, quando Miguel conta tudo à família, todos se mostram chocados e decepcionados com o menino por ele querer seguir os passos do homem que abandonou sua família pela música e o proibem de fazê-lo. Miguel tenta explicar que a foto prova que a música é parte dos Rivera e pede para que o escutem tocar, mas, em vez disso, *Abuelita* toma o violão de suas mãos e pergunta indignada “Você quer terminar como aquele homem? Esquecido? Excluído da oferenda da família” (17:47), mas Miguel, com raiva, responde que não se importa: “Não me interessa se estou numa oferenda idiota!” (17:52).



Figura 18 (montagem de 6 quadros): Miguel conta à família sobre seu bisavô e sobre seu desejo de ser músico, mas a família desaprova seu sonho. A avó destrói o violão do menino, que então se revolta e foge.

A família toda se choca com a fala de Miguel e sua avó destrói seu violão, reafirmando sua desaprovação e a proibição da música. Na sequência descrita (ver figura 18) vemos a alegria de Miguel (quando conta o que descobriu à família), transformar-se em frustração (quando tenta explicar-se e defender sua identidade), e depois em raiva (quando vê o símbolo de sua musicalidade e da ligação desta com sua família ser destruído pela avó em frente a todos os familiares). A revolta leva Miguel a fugir

imediatamente, bradando que não quer mais pertencer à sua família, no entanto o conflito o deixa ainda mais decidido a participar do concurso para provar seu talento para seus familiares.

4. Miguel é levado ao mundo dos mortos

Para participar do concurso de talentos, Miguel precisa de um instrumento, e, visto que sua avó destruiu seu violão e não há ninguém para emprestar-lhe outro, a única solução que o menino encontra é a de “pegar emprestado” o violão de Ernesto de la Cruz, que está em seu túmulo, no cemitério da cidade. O menino entra pela janela do túmulo e vai em direção ao violão, iluminado pela luz das janelas. Antes de pegar o instrumento, o menino olha para cima, para o retrato de seu ídolo, e explica a situação, pedindo, à sua maneira, permissão para tocar na praça com o instrumento dele e assim seguir seus passos na música (ver figura 19). Com o violão em mãos em frente ao retrato, Miguel lembra dos “ensinamentos” de Ernesto ao dizer que este diria para seguir seu coração, para “agarrar o momento”, e então passa os dedos pelas cordas e tira o som.



Figuras 19 a 21: Da esquerda para a direita: Miguel fala com o retrato de Ernesto de la Cruz, as pétalas de cempasúchil se acendem quando Miguel toca, e um efeito de luz aparece ao redor de Miguel quando ele vira “fantasma”.

Assim que ouvimos a nota tirada por Miguel, as pétalas de *cempasúchil*, usadas na tradição do *Día de los Muertos* para guiar os espíritos até suas oferendas, iluminam-se, mas Miguel não vê (ver figura 20). Quando um guarda entra no túmulo e passa por seu corpo como se não houvesse ali nada, Miguel percebe que algo deu errado e corre assustado. Para o espectador, o efeito de luz ao redor do personagem traz a ideia de fantasma (ver figura 21). Miguel corre assustado a pedir ajuda para as pessoas, mas ninguém o vê nem o escuta. Quando se esbarra com alguém que consegue escutá-lo, percebe que esse alguém é um esqueleto e corre novamente até se ver cercado de esqueletos. Miguel então esconde-se atrás de uma lápide e percebe que os esqueletos são os espíritos que voltaram para ver as famílias no Dia dos Mortos. Dante o encontra ali e Miguel descobre que o cãozinho também pode vê-lo e ouvi-lo, e é ao correr atrás de Dante que o menino esbarra nos esqueletos de seus antepassados.

Felizes em ver Miguel, mas surpresos por ele conseguir vê-los, os esqueletos se apresentam e o menino então os reconhece pelos retratos que viu tantas vezes na oferenda da família, como Tia Rosita, Papá Julio e Tia Victória. Os antepassados de Miguel não compreendem o que se passa com o menino e quando Tio Oscar e Tio Felipe aparecem contando que Mamá Imelda não conseguiu atravessar, todos decidem levar Miguel para o outro lado para que ela consiga ajudá-lo. Apesar do efeito de luz ao seu redor, Miguel continua como um menino normal, diferente de seus antepassados que aparecem em forma de esqueleto, o que mostra que Miguel, diferente de todos naquele cemitério, não está vivo nem morto (ver figura 22).



Figura 22: Miguel é levado por seus antepassados para encontrar Mamá Imelda

5. A fronteira e o segundo conflito familiar

Para encontrar Mamá Imelda no Mundo dos Mortos, Miguel tem que cruzar a ponte que liga os dois mundos e passar pela fronteira. Lindas pontes feitas de pétalas de *cempasúchil* ligam o Mundo dos Vivos ao Mundo dos Mortos (ver figura 23), e ao cruzar uma delas com seus antepassados, Miguel descobre que tudo que sua família contou sobre o *Día de los Muertos* é verdade. Enquanto caminha sobre a ponte, o menino vê pessoas já falecidas indo visitar as famílias e também as vê voltando com oferendas. Miguel também se encanta ao ver os *alebrijes* coloridos e majestosos, e descobrir que no Mundo dos Mortos eles têm a função de guias espirituais.



Figura 23 (montagem de 4 quadros): A ponte que liga o Mundo dos Vivos ao Mundo dos Mortos é feita de pétalas de cempasúchil, que na tradição do Día de Los Muertos ajudam a guiar os espíritos às suas oferendas.

Em sua chegada à fronteira, Miguel vê Hector ser barrado ao tentar cruzar a ponte para o Mundo dos Vivos. Vemos o personagem vestido de Frida Kahlo para tentar enganar os oficiais e sem sucesso, o vemos correndo para tentar atravessar sem permissão. Essa sequência de Hector (ver figura 24), além de apresentar o personagem, tem uma evidente alusão à fronteira entre os Estados Unidos e o México. Por não ter o documento (sua foto em uma oferenda) necessário para passar, ao qual ele não tem acesso, Hector é proibido de visitar a família. Ao tentar atravessar a ponte de pétalas, a estrutura se desmancha aos seus pés e vemos o personagem tentar nadar, como fazem muitos imigrantes no Rio Grande⁷, antes de ser detido pela polícia da fronteira e levado para depor. Apesar da leveza trazida pelo uso do humor, como a fantasia de Frida e as caretas de Hector, a sequência remete bastante ao tenso cenário político envolvendo os Estados Unidos e o México.



Figura 24 (montagem de 3 quadros): Héctor se veste de Frida Kahlo para tentar passar pela imigração, mas é barrado.

No mesmo prédio de controle de imigração e alfândega para onde Héctor foi levado, Mamá Imelda encontra-se a discutir com uma funcionária por não ter conseguido passar. A matriarca maior da família

⁷ O Rio Grande, um dos maiores da América do Norte, nasce nas montanhas San Juan no Colorado, percorre o Novo México e serve de fronteira natural entre os EUA e o México, onde é chamado de Rio Bravo del Norte. Apesar dos perigos, muitos imigrantes ilegais tentam cruzá-lo para entrar nos EUA.

Rivera é apresentada como uma mulher forte e severa, o que vemos por suas expressões, estilo sóbrio e elegante e postura imponente, com as mãos frequentemente indo à cintura (ver figuras 25 e 26). Quando o servidor do gabinete de ressentimentos familiares explica que Miguel precisa de benção de um familiar antes do fim do Día de Los Muertos para poder voltar ao Mundo dos Vivos, Mamá Imelda coloca como condição o completo afastamento da música. Miguel aceita e consegue voltar, mas em poucos segundos retorna, pois tenta novamente pegar o violão para tocar. Quando todos os antepassados apoiam Imelda em sua condição para a benção, Miguel lembra da foto que encontrou e decide escapar à procura da benção de Ernesto de la Cruz, o qual pensa ser seu bisavô.



Figuras 25 e 26: Mamá Imelda diz a Miguel que só dará sua benção, permitindo que ele volte ao mundo dos vivos, se ele prometer largar a música.

Mais uma vez Miguel sente a necessidade de defender sua identidade, e quando, se escondendo de seus antepassados, o menino escuta Héctor falar à polícia de imigração que é amigo de Ernesto de la Cruz, decide pedir ajuda para conseguir a benção de quem acredita ser o único músico da família. Héctor aceita ajudar Miguel a encontrar de la Cruz em troca de o menino colocar sua foto na oferenda para que ele possa visitar o Mundo dos Vivos.

6. Miguel e Héctor vão em busca de Ernesto de la Cruz

Todos os habitantes do Mundo dos Mortos são caveiras decoradas, um símbolo clássico da tradição do *Día de los Muertos*, que remete à imagem de La Catrina⁸, que traz a ideia de igualdade e de celebração daqueles que se foram. Visto que Miguel é o único vivo no Mundo dos Mortos, Héctor pinta o rosto do menino de caveira para que ele não chame tanta atenção enquanto os dois personagens, acompanhados do cãozinho Dante, seguem sua jornada em busca do bisavô de Miguel. Durante a busca do trio a de la Cruz, somos também melhor apresentados ao Mundo dos Mortos. Colorido, cheio de luzes e com uma arquitetura bastante vertical, esse é um mundo que contrasta muito com as cores claras e as pequenas

⁸ A imagem de La Catrina vem de uma ilustração datada de 1910, feita pelo ilustrador José Guadalupe Posada. O uso mais recente de *La Catrina* como emblema do *Día de los Muertos* representa diferentes visões da morte: seu traje celebra, seu sorriso sugere conforto ao enfrentar a mortalidade e ela destaca a comemoração em vez de o medo dos que partiram. De forma geral as caveiras decoradas trazem uma mensagem de igualdade e solidariedade, pois somos todos iguais perante a morte (Ingram, 2021).

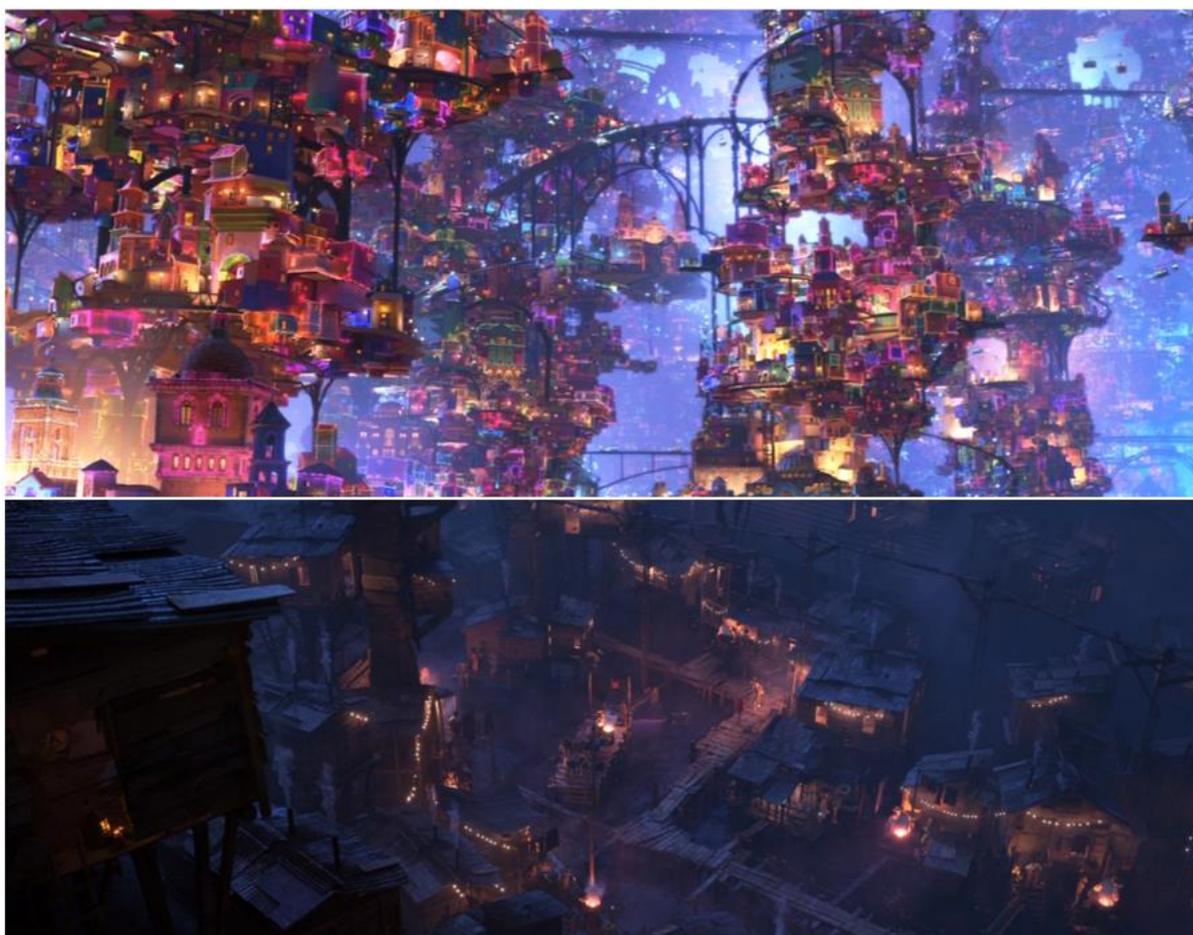
casas de Santa Cecília, onde mora Miguel. A pacata Santa Cecília é mostrada quase sempre durante o dia, com cores pastéis e um filtro mais amarelado, enquanto o Mundo dos Mortos, bem mais agitado, é mostrado sempre à noite, contrastando com as cores vibrantes e as luzes coloridas, que junto com as caveiras vistas em várias partes da arquitetura e iluminação dão um ar dramático e alegre ao mundo criado, celebrando o colorido de várias cidades e símbolos culturais mexicanos. Apesar dos contrastes, no *Día de los Muertos* os mundos se aproximam com as decorações em *papel picado*, as caveiras decoradas e a celebração da vida e da família (ver figuras 27 e 28).



Figuras 27 e 28: Plaza de la Cruz. Contraste entre Santa Cecília, à direita, e o Mundo dos Mortos, à esquerda.

Visto que Héctor havia mentido em relação à sua amizade com Ernesto, ele e Miguel buscam outras maneiras de encontrá-lo. A primeira tentativa é procurar o astro no local de ensaio para o grande concerto que ele fará para celebrar o *Día de los Muertos*. Neste local Miguel é apresentado a Frida Kahlo e a ajuda com a cenografia do show. Percebemos que Héctor conhece bem os trabalhadores, dentre os quais é famoso por ter morrido por comer um *chorizo*, e também os artistas mais próximos do povo, mas Ernesto de la Cruz não se mistura com o proletariado e sequer frequenta os próprios ensaios. Mostrado como celebridade e parte da elite, de la Cruz falta ao ensaio pois dará uma festa “vip” em sua mansão. Visto que a festa é apenas para convidados, o único jeito que Miguel e Héctor encontram para entrar é ganhando o concurso musical que dará entradas para os vencedores.

Mais uma vez Miguel vê em um concurso de talentos a solução para os seus problemas, e mais uma vez o menino precisa encontrar um instrumento para poder participar. Desta vez é Héctor que o ajuda a conseguir um violão, que pede emprestado a um amigo, Chicharrón. O amigo de Héctor, mora, assim como ele, numa parte empobrecida da cidade onde vivem todos aqueles que não estão em nenhuma oferenda (ver figura 30). Aqui vemos uma aproximação clara ao contexto capitalista em que vivemos e onde o filme foi produzido. Aqueles que não têm acesso aos bens sociais são excluídos da sociedade e vivem numa espécie de favela, onde as luzes e prédios do Mundo dos mortos não chegam. Neste local desfavorecido todos se tratam como parentes por “primo”, “tio” e outros termos, pois os moradores já não têm família para visitar e estão “quase esquecidos” (Hector, 42:39)



Figuras 29 e 30: Contraste entre o Mundo dos Mortos (imagem de cima), e o bairro dos quase esquecidos (imagem de baixo).

É na mesma sequência que descobrimos, a partir do amigo de Héctor, a pressa deste em ter sua foto numa oferenda. Chicharrón, que está claramente sem forças, exige que Hector lhe cante uma canção um pouco inapropriada ao violão antes que o empreste de fato. Hector canta a música mudando um pouco a letra por conta de Miguel, e logo que termina, seu amigo desaparece. Hector explica que ele foi esquecido. “Quando não há mais ninguém no mundo vivo que se lembra de você, você desaparece deste mundo. Chamamos isso de ‘Morte Final’” (Hector, 46:18).

Ao caminho do concurso, Héctor e Miguel conversam sobre o lado musical de Héctor, que havia dito anteriormente que detestava músicos, mas nunca havia mencionado o fato de ser ele mesmo um músico também. Hector conta a Miguel que foi assim que conheceu de la Cruz; que tocavam juntos e que foi ele que ensinou tudo que o célebre músico sabe, mas o menino duvida dizendo “*No manches!* Você tocou com Ernesto de la Cruz, o maior músico de todos os tempos?” (Miguel, 47:19). A resposta de Héctor adianta um pouco do que será ainda descoberto: “Ha-ha, você é engraçado! As maiores sobrancelhas de todos os tempos, talvez, mas sua música, eh, nem tanto” (Héctor, 47:24)

7. Apresentação musical de Miguel no concurso

O concurso de talentos é uma chance não só de Miguel conseguir entrar na festa de Ernesto de la Cruz para conseguir a benção que precisa para voltar ao Mundo dos Vivos, mas também de ele finalmente conseguir tocar em público e mostrar seu talento musical, algo que o menino almeja fazer desde o concurso em Santa Cecília. Apresentar-se é para Miguel uma maneira de validar sua identidade como músico, para o público e para si. O concurso acontece na Praça de la Cruz, como seria em Santa Cecília, e a maioria dos participantes performa usando canções de Ernesto de la Cruz. A princípio, Miguel quer apresentar-se cantando e tocando “Remember Me”, música favorita, mas Héctor o convence a escolher outra para se diferenciar, o que leva o menino a escolher a canção romântica e com um toque de humor, “Un Poco Loco” (Um Pouco Louco).



Figura 31 (3 quadros): Com a ajuda de Hector, Miguel se apresenta como músico pela primeira vez. Da esquerda para direita: Miguel entra no palco nervoso, depois de olhar para Héctor, Miguel dá o grito mariachi, Miguel e Héctor terminam a apresentação juntos.

Para ajudar com o nervosismo, Héctor ensina Miguel a dar um grito antes de cantar, como fazem muitos músicos mariachi. Com o nome artístico De la Cruzcito, Miguel entra no palco nervoso, mas, com o apoio de Héctor, dá o seu grito e começa a tocar e cantar lindamente. Dante puxa Héctor para o palco e este se apresenta junto com Miguel, dançando e cantando (ver figura 31). Ao final da apresentação, Héctor diz estar orgulhoso de Miguel, que se mostra feliz e satisfeito com sua primeira performance, até enxergar seus antepassados na plateia a procurá-lo com a ajuda de Pepita, o imponente *alebrije* de Mamá Imelda.

Miguel puxa Héctor para fora do palco, ambos então escutam a apresentadora do concurso avisar a todos que um menino vivo perdido está sendo procurado pela família para que possam mandá-lo de

volta. Ao ouvir o aviso, Héctor confronta Miguel, que havia lhe dito que De la Cruz era seu único parente no Mundo dos Mortos.

HÉCTOR: Você poderia ter levado minha foto de volta esse tempo todo?!

MIGUEL: Mas eles odeiam música! Preciso da bênção de um músico!

HÉCTOR: Você mentiu para mim!

MIGUEL: Ah, você é quem fala!

HÉCTOR: Olhe para mim. Estou sendo esquecido, Miguel. Eu nem sei se vou durar a noite toda! Não vou perder minha única chance de cruzar aquela ponte porque você quer viver alguma fantasia musical idiota!

MIGUEL: Não é idiota. (53:50)

O menino se frustra ao ouvir que, assim como sua família, seu aliado menospreza seu sonho de ser músico. Quando Héctor diz a Miguel que o levará de volta aos seus ancestrais, o menino o acusa de só se importar com si mesmo, devolve a foto que iria colocar na oferenda e foge, separando-se de Hector. Dante o segue e tenta impedi-lo, mas Miguel o manda embora a dizer que ele não é um guia espiritual como os *alebrijes* do Mundo dos Mortos, mas apenas um cão burro. Imelda então chega montada em Pepita para buscar o menino (ver figura 20): “Esse disparate acaba agora, Miguel! Eu vou lhe dar a minha bênção e você vai para casa!”, diz repreendendo-o (Imelda, 55:06), mas Miguel nega a benção e foge. Mamá Imelda desce de Pepita e corre para alcançá-lo, mas chegam a uma escada estreita com uma grade por onde só Miguel consegue passar. Mamá Imelda brada que está tentando salvar a vida de Miguel, mas o menino responde dizendo que ela a está arruinando ao tentar tirar dele o que mais o faz feliz: a música. Miguel diz “Você nunca vai entender”, e então Imelda começa a cantar *La Llorona*, um clássico da música popular mexicana, fazendo o menino parar em choque.

MIGUEL: Achei que você odiava música.

MAMÃ IMELDA: Ah, eu adorava. Lembro-me daquela sensação, quando meu marido tocava e eu cantava e nada mais importava. Mas quando tivemos a Coco, de repente... havia algo na minha vida que importava mais do que a música. Eu queria criar raízes. Ele queria tocar para o mundo.

(pausa)

Cada um de nós fez um sacrifício para conseguir o que queríamos. Agora você deve fazer uma escolha.

MIGUEL: Mas eu não quero... escolher lados! Por que você não pode estar do MEU lado? É isso que a família deve fazer: apoiar você. Mas você nunca o fará. (55,50)



Figura 32 (montagem de 5 quadros): Mamá Imelda tenta convencer Miguel a voltar, mas não consegue alcançá-lo.

Miguel se emociona quando diz que a família nunca estará do seu lado. As grades diante de Mamá Imelda são a representação física de uma barreira entre a tataravó e o menino, e reforçam a ideia de inalcançável (ver figura 32). Ela não consegue alcançar Miguel nem fisicamente e nem emocionalmente. Mais uma vez o menino se encontra em um conflito identitário entre ser um Rivera e ser um Músico, e, sem conseguir escolher, corre para encontrar a única pessoa que ele pensa ser capaz de unir os dois.

8. Encontro de Miguel com De La Cruz

Depois de se separar de Héctor, Miguel segue para a mansão de Ernesto de la Cruz, mesmo sem ter convite para a grande festa. Na entrada do evento, vemos diversos personagens inspirados em celebridades mexicanas (ver figuras 33 e 34), como o famoso lutador e ator de cinema, El Santo, a atriz e cantora, Maria Felix, o ator e comediante, Cantinflas, e os atores e cantores, Pedro Infante e Jorge Negrete, os quais serviram de inspiração para a criação do personagem Ernesto de la Cruz.

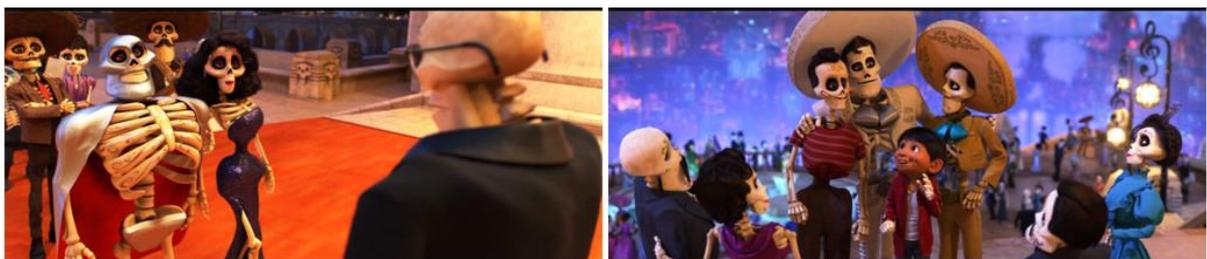


Figura 33 e 34: Celebridades Mexicanas vão à festa de Ernesto de la Cruz. À direita, El Santo e Maria Félix chegam à festa, e à esquerda, Pedro Infante e Jorge Negrete são apresentados a Miguel.

Miguel consegue acesso ao evento com a ajuda dos vencedores do concurso de talentos, que o escondem em seus instrumentos, e ao entrar na festa se depara com uma mansão luxuosa e cheia de música, arte

e pessoas famosas. No salão principal lotado, os convidados divertem-se ao som de um DJ a tocar ritmos mais modernos, como os que se ouvem em diversas casas noturnas contemporâneas internacionalmente. Nas paredes, os telões mostram cenas de filmes de De La Cruz e no meio do salão vemos uma grande piscina em forma de caveira. Em um ambiente tão grande, barulhento e cheio de pessoas, Miguel tem dificuldades para chegar a Ernesto de la Cruz e, influenciado mais uma vez por uma fala do próprio artista em seus filmes, Miguel decide usar a música para ser ouvido. O menino então sobe ao topo de uma coluna com seu violão, dá o grito ensinado por Héctor e canta uma canção do ídolo enquanto caminha até ele. Desta vez a música escolhida por Miguel é bastante significativa.

Señoras e señores
Buenas tardes, buenas noches
Buenas tardes, buenas noches
Señoritas e señores
estar aqui com você esta noite
me traz alegría! ¡Qué alegría!
pois esta música é minha língua
e o mundo es mi familia

Cantada originalmente no filme com um misto de inglês e espanhol, a canção diz muito sobre o discurso de Ernesto de la Cruz e sobre a importância da música para Miguel. Quando está a terminar a música, Miguel escorrega e cai na piscina de onde é imediatamente resgatado por De la Cruz, que pula em gesto heroico para salvar o menino. Visto que sua maquiagem sai toda na água, Miguel foi logo reconhecido pelo músico como o assunto do momento. O menino que é seu bisneto e que veio pedir sua bênção para voltar ao mundo dos vivos e seguir seus passos como músico, algo que o restante da família não compreende. De la Cruz, a princípio surpreso, logo abre um sorriso e brada a todos, em tom comemorativo, que tem um bisneto (ver sequência na figura 35).



Figura 35 (montagem de 6 quadros): Miguel encontra De la Cruz e sente-se compreendido por ele.

A sequência a seguir mostra Ernesto de la Cruz apresentando o tataraneto a todos os seus convidados importantes. Eles cantam juntos, comemoram, e Miguel é apresentado a todas as riquezas de seu ídolo. Em meio às milhares de oferendas recebidas por De la Cruz, Miguel pergunta ao tataravô se ele se arrepende de ter deixado a família.

DE LA CRUZ: Foi difícil. Dizendo adeus à minha cidade natal. Partindo sozinho...

MIGUEL: Deixando sua família?

DE LA CRUZ: Si. Mas eu não poderia ter feito diferente. Não se pode negar quem devemos ser. E você, meu tataraneto, está destinado a ser músico!

DE LA CRUZ: Você e eu somos artistas, Miguel! Não podemos pertencer a uma família. O mundo é nossa família!

Apesar de De la Cruz dizer que, como artista, Miguel não pode fazer parte de uma só família, no caso os Rivera, os poucos momentos passados com o tataravô o fazem sentir-se validado como músico e também como tataraneto. Sentindo-se compreendido pela primeira vez, Miguel assiste aos fogos de artifício com De la Cruz em sua mansão.

9. Retorno de Héctor e a Reviravolta

Depois de assistirem juntos os fogos de artifício, Miguel e De la Cruz voltam ao grande salão, agora vazio e mais escuro. No ambiente que antes vimos cheio de som, luzes e festa, agora temos um ar de mistério com pouca iluminação e silêncio (ver figura 23). Ernesto convida o tataraneto para assistir ao seu grande concerto ao final do Día de Los Muertos, mas Miguel explica que não pode ir pois seu prazo para voltar ao mundo dos vivos está acabando, como mostra a levantar a camisa e mostrar a transformação em esqueleto já avançada. De la Cruz então pega uma pétala de *cempasúchil* de um dos arranjos do salão

para dar sua bênção a Miguel. “Foi uma honra. Lamento ver você partir, Miguel. Espero que você morra muito em breve. Você sabe o que eu quero dizer”, diz o artista se despedindo (De la Cruz, 1:04:02). Quando De la Cruz está prestes a dar sua bênção, no entanto, Héctor aparece vestido de Frida Kahlo, disfarce que usou para conseguir entrar na festa.



Figura 36 (montagem de 5 quadros): No salão escuro, Hector interrompe a bênção de De la Cruz e cobra a promessa de Miguel.

Antes mesmo de vermos Héctor, ouvimos sua voz, dirigindo-se a Miguel “Tínhamos um acordo, *chamaco!*” (Hector, 1:04:18). Héctor, com sua fotografia estendida, relembra o menino de sua promessa de levar sua foto e colocá-la numa oferenda para que ele não desapareça. Ao aproximar-se, é reconhecido por De la Cruz que tira a foto de suas mãos e diz “meu amigo, você está desaparecendo” (De la Cruz, 1:04:44). Apesar de chamar Héctor de amigo, o gesto de tirar-lhe a foto demonstra uma contradição, que fica mais clara quando Héctor acusa o artista de ser o culpado por seu iminente desaparecimento, visto que foi ele que roubou-lhe as músicas todas e ficou com a fama.

Vemos que Miguel ainda está a processar o fato de Héctor ter lhe contado a verdade sobre De la Cruz, e segue defendendo que o ídolo sempre escreveu as próprias canções, como pensam todos no Mundo dos Vivos. É só ao ouvir Ernesto se explicar para Héctor, dizendo que pegou as músicas para manter sua memória, que Miguel percebe que De la Cruz havia mentido por toda a sua carreira. Héctor reitera que tudo que quer é ter sua foto numa oferenda para poder visitar sua filha novamente, mas suas palavras trazem a Miguel uma lembrança.

HECTOR: Olha, eu não quero brigar por isso. Eu só quero que você conserte isso. Miguel pode colocar minha foto...

DE LA CRUZ: Hector...

HECTOR: E eu posso atravessar a ponte. Eu posso ver minha menina. (pausa enquanto Ernesto olha para a foto). Ernesto... Lembra da noite em que sai?

DE LA CRUZ: Isso foi há muito tempo atrás.

HECTOR: Bebemos juntos e você me disse que moveria céus e terras pelo seu amigo. Bem, estou pedindo isso agora.

MIGUEL: Céu e terra? Como no filme?

Ao ouvir a mesma frase do filme que já assistiu tantas vezes, Miguel parece surpreso e preocupado. O menino diz que, no filme, o personagem que fala essa frase envenena o amigo, e aponta para um dos telões na parede do salão onde a cena do filme de De la Cruz está a passar. O espectador assiste à cena ao mesmo tempo que os personagens, e percebe junto com Miguel o que realmente se passou. Quando Héctor começa a lembrar os acontecimentos da noite em que morreu, um flashback em filtro sépia é usado para que o espectador acompanhe essa lembrança, e vemos então Héctor e Ernesto a discutir, pois o primeiro queria voltar à casa e viver com sua família enquanto o segundo queria seguir a carreira musical e ser famoso. Quando vê que Héctor já está decidido a voltar, Ernesto então oferece-lhe uma bebida e propõe um brinde. O flashback pula para o momento em que Hector morre enquanto estava com o “amigo” a caminho da estação de trem, e ouvimos novamente o esqueleto de Héctor a narrar.

HÉCTOR (NARRAÇÃO): Você me acompanhou até a estação de trem.

HÉCTOR (NARRAÇÃO): Mas senti uma dor no estômago. Achei que devia ter sido alguma coisa que comi...

JOVEM DE LA CRUZ: Talvez tenha sido aquele chouriço meu amigo...

HÉCTOR (NARRAÇÃO): Ou algo que eu... bebi.

Fim do Flashback - Tela preta

HÉCTOR (NARRAÇÃO): Acordei morto.

Ao perceber que Ernesto foi responsável por sua morte, Héctor fica furioso e parte para cima dele para empurrá-lo. De la Cruz então chama os seguranças para levá-lo dizendo que ele está descontrolado. Miguel assiste a tudo em choque, mas ainda quer acreditar que seu ídolo não é um vilão. A frustração está, no entanto, clara em seu rosto, e quando Ernesto percebe que o menino pode colocar sua reputação em risco, manda o segurança levá-lo também. O menino argumenta dizendo “mas eu sou sua família”, mas De la Cruz responde “e Héctor era meu melhor amigo”, continua transformando o significado de palavras que Miguel ouviu tantas vezes: “O sucesso não vem de graça, Miguel. Você tem que estar disposto a fazer o que for preciso para aproveitar o seu momento. Eu sei que você entende” (De la Cruz, 1:08:44).

10. Miguel e Héctor descobrem que são família

Levado pelos seguranças de De la Cruz, Miguel é então jogado em um misto de gruta e poço após descobrir que seu ídolo, o qual pensa ser também sua família, é mentiroso e assassino (ver figura 37). Em um plano aberto, vemos Miguel, muito pequeno em comparação ao poço onde se encontra, a olhar para cima pedindo socorro a quem pudesse ouvi-lo. A seguir, a câmera se aproxima, mostrando Miguel de costas e de baixo para cima, mas o foco não está nele e sim na abertura do poço para onde o menino grita e que está completamente vazio, a mostrar que não havia ninguém ali para ouvi-lo e socorrê-lo. O próximo quadro já foca em Miguel, mostrando-o de cima para baixo. O menino se deixa cair ao chão de joelhos e a câmera se aproxima para mostrá-lo desolado a olhar para as mãos que já se transformam em esqueleto. Héctor aparece e Miguel se joga em seus braços. O diálogo a seguir, no qual Miguel está a chorar, assim como a sequência descrita acima (ver figura 24), demonstra o auge da crise de Miguel, que agora sente-se completamente perdido, sem família e sem música.

MIGUEL: Ah, Héctor! Você estava certo. Eu deveria ter voltado para minha família...

HÉCTOR (tenta acalmá-lo, mas Miguel está tremendo): Ei ei, ei...

MIGUEL: Eles me disseram para não ser como De la Cruz, mas eu não escutei

HECTOR: Ei, está tudo bem...

MIGUEL: Eu disse a eles que não me importava se eles se lembrassem de mim. Que eu não me importava se estava na oferenda idiota deles.

HECTOR: Ei, *chamaco*, está tudo bem. Tudo bem.

MIGUEL: Eu disse a eles que não me importava.

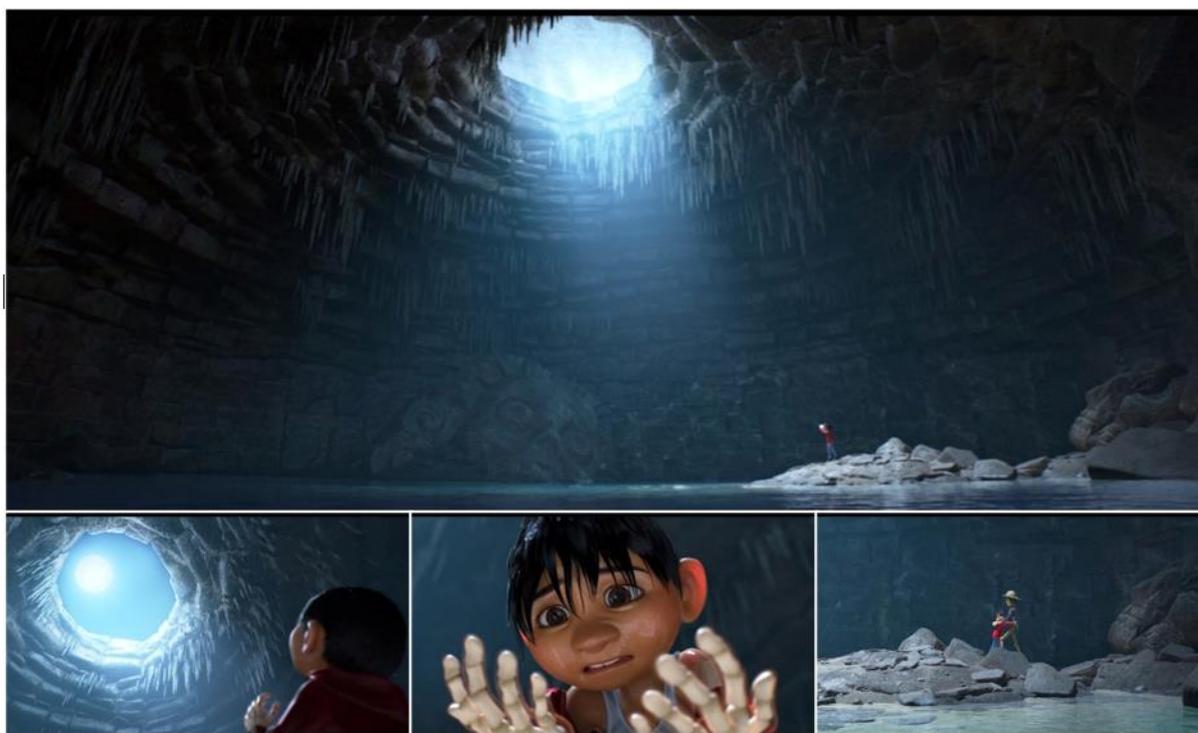


Figura 37 (montagem de 4 quadros): Depois de descobrir a verdade, Miguel é jogado em uma gruta profunda e se desespera.

Héctor tenta consolar Miguel, mas uma luz dourada pisca por seus ossos e ele cai no chão sem forças: “Ela está me esquecendo”, diz ele olhando para cima. Miguel compreende que Héctor está a falar da filha e este explica que só queria vê-la de novo. Assim como Miguel, Héctor também está arrependido por ter deixado a esposa e a filha, e com muita tristeza diz a Miguel: “Eu gostaria de poder contar a ela que o papai dela estava tentando voltar para casa. Que ele a amava tanto. Minha Coco...” (Héctor, 1:10:49). Ao ouvir o nome de sua bisavó, Miguel fica confuso por um segundo, pega em seu bolso a foto que havia tirado da oferenda e a mostra para Héctor. Quando, reconhecendo a foto, Héctor pergunta onde o Miguel a conseguiu, o menino explica que a foto mostra sua bisavó e sua tataravó, e pergunta se é Héctor que está segurando o violão ao lado delas. Os dois se perguntam juntos “somos família?”. Os dois sorriem, mas a tristeza ainda é mais forte, e Héctor explica que, como Coco é a única pessoa viva que ainda se lembra dele, quando ela morrer ele desaparecerá e, portanto, não poderá encontrá-la nem no Mundo dos Mortos.

A câmera então mostra a foto, que está agora nas mãos de Héctor, e vai se aproximando por alguns segundos enquanto Héctor conta que escreveu uma canção para a filha. Neste momento começa outro *flashback* de Héctor cantando *Remember Me*, a música tema do filme, para Coco pequenininha. Héctor e o *flashback* mostram o verdadeiro sentido das palavras da canção que ficou famosa na voz de Ernesto de la Cruz como uma música romântica.

Lembre de mim
Embora eu tenha que dizer adeus
Lembre de mim
Não deixe isso fazer você chorar
Pois mesmo que eu esteja longe eu te guardo em meu coração
Eu canto uma música secreta para você todas as noites que estamos separados

Lembre de mim
Embora eu tenha que viajar para longe
Lembre de mim
Cada vez que você ouve uma guitarra triste
Saiba que estou com você da única maneira que posso estar
Até que você esteja em meus braços novamente
Lembre de mim
(letra traduzida do original em inglês)

Assim como a canção ganha novo sentido com Héctor, ouvi-la a partir de sua origem ajuda Miguel a repensar as origens de seu próprio amor pela música. Ao ouvir Héctor cantar sobre seu amor por Coco, Miguel consegue conectar a música à família. O menino demonstra sua revolta por De la Cruz ter roubado tudo de Héctor e ter levado a fama, e quando este diz ser um péssimo tataravô, o menino, que há pouco estava inconsolável, tenta animar Héctor: “Você está brincando?! Há um minuto pensei que era parente de um assassino. Você é um *upgrade* total!”. Ao ver que Héctor ainda não sorri, o menino segue mais sério: “Durante toda a minha vida, sempre houve algo que me fazia diferente e eu nunca soube de onde veio. Mas agora eu sei. Isso vem de você. Tenho orgulho de sermos família!” (1:14:03). O menino então vira-se a olhar para a saída da gruta, como se falasse ao mundo, e grita “tenho orgulho de ser tataraneto dele” e dá seu grito mariachi. Héctor se anima, dá o seu próprio grito mariachi e brada “tenho orgulho de ser tataravô dele!”

11. Dante e Imelda resgatam Miguel e Héctor

Assim que param de gritar, Miguel e Héctor fazem alguns segundos de silêncio e começam a ficar reflexivos, mas Miguel logo reconhece o latido de Dante de longe. O menino olha para cima e Dante aparece pulando de alegria em vê-lo. Em seguida chega Mamá Imelda montada em Pepita e claramente feliz e aliviada em encontrar o tataraneto, porém não tão contente em encontrar o marido que a deixou. Enquanto todos voam montados em Pepita até um lugar seguro, Dante se transforma em um *alebrije* colorido, provando ser o guia espiritual meio desajeitado de Miguel (ver figuras 38 e 39).

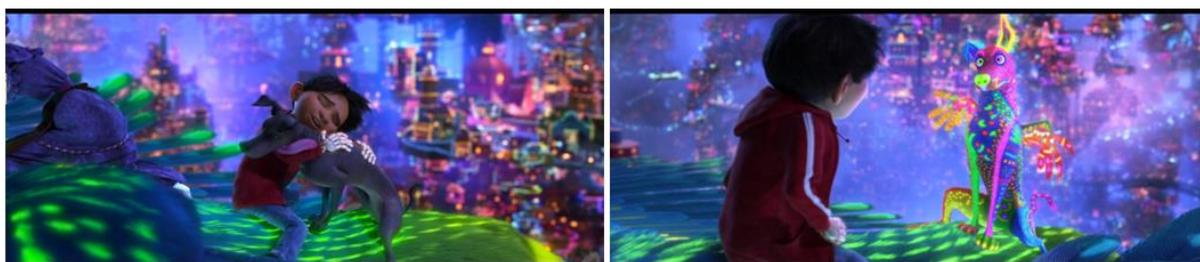


Figura 38 e 39: Dante se transforma em *alebrije*.

Pepita pousa onde o restante dos antepassados de Miguel esperam o seu retorno, e todos comemoram ao vê-lo a salvo, porém logo começa uma discussão familiar quando Mamá Imelda acusa Héctor de colocar Miguel em perigo. “Passei décadas protegendo minha família dos seus erros. Ele passa cinco minutos com você e eu tenho que tirá-lo de um buraco!” (Imelda, 1:16:57). Miguel logo parte em defesa de Héctor e diz que o tataravô é que estava na gruta por sua culpa. “Ele só estava tentando me levar para casa... eu não queria ouvir, mas ele estava certo... nada é mais importante que a família” (Miguel, 1:17:09). O menino segue dizendo que está pronto para aceitar a bênção e as condições de Mamá Imelda, mas que antes eles precisam recuperar a foto de Héctor para que ele possa ver Coco novamente. “Héctor deveria estar na nossa oferenda. Ele é parte da nossa família” (Miguel 1:17:30). Miguel explica que Hector tentou voltar para a família, mas foi assassinado por De la Cruz, Imelda diz que mesmo assim não pode perdoá-lo por deixá-la sozinha para criar Coco. Héctor tenta dizer alguma coisa, mas, mais uma vez, seu corpo brilha e treme, levando-o ao chão e chocando a todos.

MIGUEL: Hector?

HECTOR: Eu estou correndo contra o tempo. É a Coco...

MAMÁ IMELDA: Ela está se esquecendo de você...

MIGUEL: Você não precisa perdoá-lo... Mas não devemos esquecê-lo.

MAMÁ IMELDA: (para Héctor) Eu queria te esquecer. Eu queria que Coco esquecesse você também, mas...

HECTOR: A culpa é minha, não sua. Sinto muito, Imelda.

MAMÁ IMELDA: Miguel, se te ajudarmos a tirar a foto dele... você vai voltar para casa? Não há mais música?

MIGUEL: A Família vem em primeiro lugar

MAMÁ IMELDA: Eu... eu não posso te perdoar. Mas eu vou te ajudar.

Visto que o esquecimento é o que leva à última morte na tradição mexicana do Día de Los Muertos, Imelda decide ajudar Héctor mesmo sem conseguir perdoá-lo, e Miguel está disposto a negar parte de sua própria identidade pela família. De certa forma, todos se unem novamente para enfrentar De la Cruz e salvar Héctor do esquecimento.

12. De la Cruz é desmascarado pelos Rivera

Para recuperar a fotografia de Héctor, Miguel e seus antepassados têm que encontrar Ernesto de la Cruz. Para isso contam com o apoio de Frida Kahlo, que os ajuda disfarçando-os de Frida para que participem da abertura do concerto de Ernesto, que é uma performance da própria artista, que Miguel viu ensaiando quando chegou ao Mundo dos Mortos. A cena da performance de abertura é uma homenagem à Frida Kahlo e sua obra, que consiste em grande parte de autorretratos, e que trabalha diversas questões relacionadas à mulher. Na performance do filme (ver figura 40) vemos uma releitura de obras de Frida que trabalham a fertilidade e a amamentação. Pequenas Fridas rastejam para fora de um mamão flamejante e mamam em um cacto gigante vestido de Frida, que são metáforas da anatomia feminina. O mamão dá à luz, e o cacto, que secreta leite, remete à amamentação.



Figura 40: Performance de Frida Kahlo no concerto.

Depois de entrarem escondidos participando da performance de Frida Kahlo, vemos os Rivera se prepararem para a sequência de maior ação do filme e, visualmente, vemos a união momentânea de todos para enfrentar De la Cruz e ajudar Miguel e Hector. A câmera mostra os Rivera a fazer um círculo, como fazem os times para repassar a estratégia em jogos esportivos, e os mostra de baixo para cima, de forma a colocar todos os rostos em cena (ver figuras 41 e 42).



Figuras 41 e 42: Miguel e seus antepassados se preparam para recuperar a foto de Héctor e mandar Miguel de volta ao Mundo dos Vivos.

Os Rivera encontram De la Cruz assim que saem da sala onde estavam reunidos. Mamá Imelda o confronta e lhe bate com seu sapato por matar “o amor de sua vida” e por tentar matar seu tataraneto. Com as palavras de Imelda, Ernesto descobre que Miguel e Héctor são parentes, enquanto eles descobrem que Imelda ainda nutre um amor por Héctor. De la Cruz corre ao ser confrontado e pede ajuda aos seguranças, de forma que toda a família entra em luta física para conseguir recuperar a foto. Quando Imelda consegue pegar o retrato, é levada ao palco por uma plataforma móvel.

No palco, Mamá Imelda se vê cercada e, para evitar ser capturada por Ernesto, ela faz uma performance contraditória e inspiradora de *La Llorona*, remetendo à ideia de identidade fragmentada, em que o mesmo sujeito pode se identificar de maneiras diferentes em momentos diversos. Através de sua performance, Mamá Imelda ganha voz, não apenas no seu papel de matriarca, mas também como mariachi, o que a conecta também à uma identidade cultural mexicana, enquanto a aproxima de Miguel e Héctor.

Imelda consegue escapar de Ernesto com a fotografia e chegar até Miguel e Héctor fora do palco. Ela pega a pétala de *cempasúchil* para dar sua bênção ao lado de Héctor e, para surpresa de Miguel, muda suas condições. Em vez de proibir a música, a tataravó coloca como requisito o menino colocar as fotos na oferenda e nunca esquecer o quanto a família o ama. Quando Miguel está para tocar a pétala já brilhante, De la Cruz derruba Imelda e arrasta o menino para jogá-lo do topo do prédio. Os outros antepassados de Miguel ligam a câmera sem que o cantor perceba, permitindo a todos na plateia assistir enquanto Ernesto confessa seus crimes e depois joga Miguel. Ernesto volta ao palco e é vaiado por todos, enquanto Dante e Pepita salvam Miguel. Pepita então entra no palco, pega De la Cruz e o joga longe. Ele bate num sino gigante e é esmagado por ele, como aconteceu em sua morte.



Figuras 43 e 44: Miguel recebe a bênção de Héctor e Imelda.

Vemos novamente os Rivera quando Héctor está quase desaparecendo. Miguel pede desculpas por ter perdido a foto e quer tentar encontrá-la novamente. Mas os tataravós sabem que já não há tempo e, juntos, encostam a pétala em Miguel e dão sua bênção sem nenhuma exigência ou condição. Miguel promete a Héctor que não deixará Coco esquecê-lo (ver figuras 43 e 44).

13. Miguel retorna ao mundo dos vivos

A bênção envia Miguel de volta ao Mundo dos Vivos, e ele acorda no túmulo de De la Cruz. Ao perceber que está de volta, o menino pega o violão, que agora sabe ser de Héctor, e corre para casa para encontrar sua Mamá Coco. A avó tenta falar com o neto e perguntar onde ele estava, mas o menino se tranca no quarto com a bisavó. Miguel conta a Coco que encontrou seu pai e tenta fazê-la lembrar mostrando o violão e a foto da oferenda, mas ela não reage. O menino se levanta triste e quando a avó e os pais entram no quarto repreendendo-o, ele desaba no choro e os pais o abraçam (ver figura 45).



Figura 45 (montagem de 4 quadros) - Miguel tenta fazer Mamá Coco lembrar, mas ela não reage.

Abuelita exige que ele se desculpe com Mamá Coco, mas quando vai fazê-lo Miguel vê novamente o violão e decide cantar a música que Héctor fez para ela. “Mamá Coco? Seu papai, ele queria que você tivesse isso”, diz o menino. A avó tenta impedi-lo, mas o pai, gentilmente, não a deixa. Miguel começa a

cantar “Remember Me” e aos poucos Coco começa a reagir, até que se junta a ele cantando ao final da música (ver figura 46). Elena tem lágrimas nos olhos e Coco, lúcida e presente pergunta para a filha se há algo de errado: “Nada, mamá, nada mesmo” (Elena, 1:31:59).



Figura 46 (montagem de 4 quadros): Miguel canta “Remember Me” para Coco e a música a ajuda a lembrar do pai, emocionando a família.

Coco começa a contar sobre o pai e tira da gaveta ao seu lado as cartas e poemas que ele enviou, com as quais está também a parte rasgada da foto que Miguel havia tirado da oferenda, com o rosto de Héctor. No quarto, todos os Rivera assistem juntos enquanto Mamá Coco conta sobre seus pais. “*Papá* era músico. Quando eu era pequena, ele e *mamá* cantavam músicas tão lindas...” (Mamá Coco, 1:33:07). A cena é o auge da emoção do longa, e para tal efeito, além da música e dos diálogos, outras ferramentas diegéticas são utilizadas, como os planos mais fechados para aproximar o espectador das expressões dos personagens e a luz natural difusa vindo da janela, causando um efeito de suavidade e aconchego (ver figura 47). Com a música, Miguel ajudou Coco a lembrar de Héctor, recuperando não só a memória da avó, mas também a memória da família. A memória em Coco liga a música à família, e liga ambos à identidade de Miguel e à cultura mexicana.



Figura 47 (montagem de 4 quadros): Mamá mostra as cartas e a foto do pai, e conta sobre seus pais cantando juntos

14. Epílogo: Um ano depois

O epílogo faz uma referência ao início do filme com as bandeirinhas de papel picado, que servem também como uma indicação temporal, visto que a sequência se passa no Dia de los Muertos do ano seguinte. A cena de Mamá Coco a contar dos pais para a família se dissolve lentamente na imagem das bandeirinhas (*crossfade*), depois a câmera sobe e vemos o cemitério decorado, onde surge a frase “um ano depois” e ouvimos música mexicana instrumental ao fundo (ver imagem 48).



Figura 48 (montagem de 4 quadros): A cena inicial do epílogo traz referência ao início do filme antes de vermos a sequência de transformações.

O plano vai se fechando até vermos com mais detalhes o túmulo de Ernesto de la Cruz com a primeira mudança possibilitada por Miguel. Acima do busto do cantor onde há o nome de sua canção “Lembre-se de mim” (*Remember Me*), foi colocada uma tábua com a palavra “esquecido”. Assim que vemos essa imagem ouvimos a mesma guia do começo do longa, mas em vez de apresentar a praça onde De la

Cruz começou a carreira, a guia agora apresenta a casa dos Rivera, onde morou Héctor, o verdadeiro autor das canções, como provaram as cartas guardadas por Coco e agora expostas ao público. Passado um ano da aventura de Miguel no Mundo dos Mortos, a imagem de De la Cruz foi totalmente transformada, assim como a representação social da música mariachi em Santa Cecília, que agora está ligada a Héctor e à família (ver imagem 49).



Figura 49 (montagem de 4 quadros): Transformação na memória de Héctor e De la Cruz e a representação da música de Santa Cecília. Nos quadros 1 e 2 vemos a estátua de De la Cruz com a placa de “esquecido”, nos quadros 3 e 4 vemos que a casa dos Rivera ganhou uma homenagem a Héctor com seu violão e as cartas que escreveu para Coco.

Depois de vermos as transformações ocorridas em Santa Cecília e, considerando a fama de De la Cruz, em todo o México, somos levados à casa dos Rivera, onde Miguel apresenta a oferenda da família à sua nova irmãzinha. A oferenda apresenta todos os elementos tradicionais que vimos no início do longa, com as flores laranja, as comidas e objetos dos parentes falecidos, as velas e as fotografias, no entanto a cena mostra algumas transformações significativas. Enquanto Miguel conta a sua irmã sobre seus antepassados, sua *abuelita* chega. Mostrando-se orgulhosa, a senhora coloca na oferenda o retrato de Mamá Coco e abraça os netos. A câmera se aproxima para vermos a fotografia, e move-se para a esquerda para vermos o retrato ao lado, que é o mesmo que Miguel derrubou um ano antes, mas que agora está completo com Héctor e seu violão.

Vemos um *crossfade* do rosto de Héctor no retrato para o seu rosto no Mundo dos Mortos, mostrando que o resgate de sua memória permitiu que ele continuasse existindo. Ouvimos o início de uma música de Miguel, *Proud Corazón*, e quando escutamos sua voz a cantar, o plano se abre para vermos Héctor passar pela segurança da fronteira, onde o conhecemos pela primeira vez. Sem precisar do disfarce de Frida, o personagem consegue passar com sucesso pela primeira vez e segue ao encontro de Imelda.

Os dois se beijam, mostrando que Héctor foi perdoado, e Coco, agora também um esqueleto, se junta a eles recebida com muita alegria. Os três dão as mãos e se juntam ao restante dos antepassados que estão mais à frente, para que todos atravessem a ponte para o Mundo dos Vivos de mãos dadas. A ponte de pétalas de *cempasúchil* simboliza uma fronteira feita para ligar e possibilitar encontros, contrastando com a ideia de separação e exclusão que o muro prometido por Trump carregava no contexto político conturbado em que o filme foi produzido. Enquanto a família cruza a ponte, ouvimos a voz de Miguel a cantar “nosso amor um pelo outro viverá para sempre em cada batida do meu orgulhoso *corazón*”.

Um *fade out* nos leva de volta a Santa Cecília enquanto a música continua. Vemos Dante entrar no quintal dos Rivera, onde a família está reunida com seus antepassados comemorando o *Día de los Muertos*, enquanto Miguel anima a todos tocando o violão de seu tataravô e cantando sua própria composição, que ouvimos desde o momento em que vemos Héctor no mundo dos mortos. A cena mostra a dissolução do conflito identitário de Miguel, que agora canta a própria canção junto a toda a família, unida pela memória que transformou a representação de música no lar dos Rivera. A letra da canção também revela uma harmonia entre diferentes aspectos da construção identitária de Miguel, unindo a família, a música e a cultura mexicana, com diversas menções às tradições do Día de los Muertos e palavras em espanhol.

Diga que sou louco ou me chame de tolo
Mas ontem à noite, parecia que sonhava com você

Quando abri a boca, o que saiu foi uma música
E você sabia cada palavra e todos nós cantamos juntos

Para uma melodia tocada nas cordas de nossas almas
E um ritmo que nos abalou até os ossos

Nosso amor um pelo outro viverá para sempre
Em cada batida do meu orgulhoso *corazón*

¡Ay mi familia! ¡Oiga mi gente!
Canten a coro, que seja conhecido
Nosso amor um pelo outro viverá para sempre
Em cada batida do meu orgulhoso coração
(Letra traduzida do original, em inglês)

Ao final da música, o espírito de Héctor se junta a Miguel para tocar e o menino, feliz, é levantado pelos tios. A câmera sobe, acompanhando o protagonista, e segue para cima até mostrar uma bandeirinha de *papel picado* com a título do filme, assim como vimos no início do longa, porém agora vemos os fogos de artifício por trás, representando a ideia de comemoração (ver figura 50).

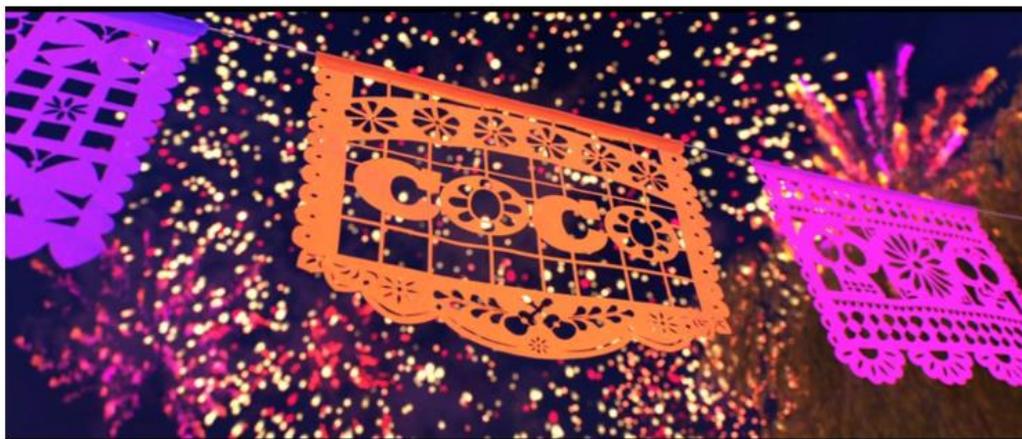


Figura 50: Fogos de artifício por trás da bandeirinha

6.2 A construção identitária de Miguel em *Coco* - A narrativa do eu

Segundo Bauman (2004), a crise da identidade nasce de uma crise de pertencimento, e no caso de *Coco*, a crise identitária de Miguel já nos é colocada nos primeiros minutos de filme. Miguel não sente pertencer completamente à sua família por ter a música como parte importante da sua identidade, como vemos pelo afastamento mostrado nas primeiras cenas. Se ele nega a música para se aproximar da família, sente estar negando uma parte bastante significativa de si mesmo, e se continua a trabalhar seu lado musical, teme ser negado pela família. Miguel é um menino de doze anos, ainda entre a infância e a adolescência, bastante enérgico, criativo, amoroso e teimoso. Assim como apresenta momentos de rebeldia contra as regras familiares, mostra-se muito dependente do seu núcleo familiar, de modo a necessitar de aprovação, validação e reconhecimento constante de seus familiares, o que podemos, ao menos em parte, atribuir à sua idade.

O conflito de Miguel entre as regras e tradições familiares e a música pode ser relacionado com as dificuldades de construção identitária do sujeito da modernidade líquida. No contexto da contemporaneidade, a responsabilidade da construção identitária recai sobre o sujeito, que é então forçado a escolher entre tantas possibilidades e pressões externas e internas. Miguel sente a necessidade de defender sua identidade para a família, ao mesmo tempo que deseja pertencer àquele ambiente e ser aceito por seus familiares. Segundo Bauman, “As identidades flutuam no ar, algumas por escolha própria, mas outras infladas e lançadas por quem está ao redor, e é preciso estar constantemente em alerta para defender a primeira contra a segunda” (Bauman, 2014, p. 13). Bauman diz ainda que o resultado na negociação entre o imposto e o escolhido depende do equilíbrio, que é exatamente o que os personagens do filme vão buscando no desenvolver da narrativa.

Em um primeiro momento, podemos perceber certos traços da concepção identitária do sujeito iluminista, como trabalhado em Hall (2006), na maneira como Miguel expressa sua percepção sobre a própria identidade, com uma ideia que remete a uma essência do sujeito. Podemos observar essa concepção identitária quando Miguel fala de sua musicalidade como algo que nasceu com ele e à qual está destinado, ou quando diz que parece ter sido amaldiçoado por algo que aconteceu antes de ele nascer. No entanto, durante a construção narrativa do filme, o personagem parece compreender a música ainda mais como uma escolha e como algo construído também através de seu contexto sociocultural e de representações sociais inerentes a este contexto. Um exemplo dessa percepção de Miguel é a culpabilização de la Cruz por seu amor pela música ainda no primeiro ato. Ao dizer que o ídolo é responsável por seu apreço musical, o menino externaliza a causa para uma importante característica da sua própria identidade. No mesmo sentido, vemos Miguel encantar-se constantemente com a música da cidade e com os músicos mariachi, mencionando mais de uma vez a importância da música para os mexicanos, no sentido da construção de uma identidade cultural.

As dúvidas e dificuldades de Miguel ao se aperceber entre o amor pela família e o amor pela música remetem também à crise de identidade do sujeito na contemporaneidade no que se refere ao conflito entre segurança e liberdade. Sob esta perspectiva, a segurança da tradição e da instituição familiar vai de encontro à liberdade de escolha e de expressão de Miguel em relação à música, e ao mesmo tempo que as duas coisas estão em atrito, ambas são não apenas desejadas, mas necessárias para Miguel, assim como, de maneira geral, liberdade e segurança são bens maiores desejáveis e necessários para o sujeito, mas que vão de encontro um ao outro.

Durante a construção narrativa do filme, Miguel vai também construindo uma “narrativa do eu” (Giddens 2002), como um processo envolvendo as mais diversas possibilidades, escolhas, conflitos, perdas e concessões. Ao longo do filme, o protagonista vai desenvolvendo uma história que deve ser compreensível tanto para ele quanto para as pessoas ao seu redor. Isso se deve ao fato de que a formação da identidade ocorre não apenas no âmbito pessoal, mas também dentro de um contexto mais amplo que inclui a percepção que os outros têm de nós. Em outras palavras, nossa identidade é construída em interação com o mundo ao nosso redor, o que abrange como nos vemos e como somos percebidos pelos outros.

No entanto é importante lembrarmos aqui que as diversas identidades possíveis e as escolhas potenciais não estão disponíveis nem visíveis a todos, ou seja, a escolha dos modos de vida, como sugere Mocellin

(2008), é largamente moldada pela influência social exercida por grupos e pela visibilidade de estilos específicos, podendo também estar restrita a certas circunstâncias socioeconômicas. Sob esta perspectiva, podemos observar essas limitações em diversos momentos, tanto a partir das referências e representações sociais a que os personagens têm acesso no contexto em que vivem, quanto a partir da questão da diferença, percebida por exemplo na construção narrativa de Héctor. Numa clara referência ao contexto capitalista contemporâneo, vemos, no Mundo dos Mortos, que o personagem acaba tendo que moldar sua identidade a partir das poucas possibilidades que lhe são apresentadas, como é também o caso de outros “esquecidos”. Essas identidades são ainda colocadas no polo negativo da diferença, vistas como indesejadas e indesejáveis.

Ao longo do desenvolvimento da narrativa fílmica da animação, percebemos alguns aspectos do caráter híbrido e flexível das identidades. No caso de Miguel, vemos que, no decorrer do filme, o menino percebe-se como músico e admirador de De la Cruz, mas também como um Rivera em busca de sua família, como um menino que precisa de apoio e orientação da família, mas também como um irmão mais velho que orienta a irmãzinha, como um músico que quer mostrar seu talento ao mundo, mas também como alguém que valoriza e prioriza as relações familiares. Miguel traz consigo identidades diferentes e contraditórias, mas estas são apresentadas com uma ideia de unidade no filme, como “um verdadeiro eu”.

Traços dessa concepção mais fragmentada de identidade estão não só no arco de Miguel, mas também na construção de outros personagens, que assumem identidades diferentes em diferentes momentos do longa. Por terem mais espaço narrativo, essas distinções são bastante perceptíveis no desenvolvimento de Héctor, Imelda e Helena. Héctor, por exemplo, é retratado como um “malandro” que tenta burlar as regras para cruzar as fronteiras, mas em outros momentos é um adulto responsável que tenta proteger e ajudar Miguel. Ele é um músico que deixou a família pela carreira, mas é também o pai amoroso que escrevia para a filha e que desistiu da fama para voltar a casa, e que em alguns momentos da narrativa se identifica como alguém que odeia músicos. Imelda, por sua vez, é retratada como uma matriarca severa que protege a família da música, mas depois mostra identificar-se também como cantora mariachi. Já Elena, alterna entre a rigidez, o cuidado e o carinho, identifica-se como a matriarca, que gere a casa e, também, como a filha de Coco. Ela é, umas vezes, a personificação do limiar ou obstáculo para Miguel, e, outras vezes, a pessoa que o alimenta e abraça.

Durante o desenvolvimento da narrativa, observamos os dois movimentos conflitantes do processo de construção identitária a que se refere Silva (2000), pois, por um lado temos os fatores fixadores da identidade como a história de Imelda, que funciona quase como um mito fundador para a família, e aspectos culturais como a língua e as tradições dos *Día de los Muertos*, e, por outro lado, temos processos que tendem a subverter/complicar a identidade, como o hibridismo e a reflexividade que acompanha as novas informações que vão sendo descobertas pelos personagens.

Sob esta perspectiva, as adaptações, não só de Miguel e dos outros Rivera, mas também dos moradores de Santa Cecília, a partir da experiência no Mundo dos Mortos e das novas informações apresentadas sobre Ernesto de la Cruz e Héctor, remetem ao pensamento de Giddens (2002) em relação à constante construção e reordenação da identidade, pois, visto a importância da música na cidade, as descobertas sobre um ídolo local mexem com representações sociais importantes e com a identidade dos cidadãos da cidade e fãs de Ernesto. Em um ambiente de progresso contínuo, transformações e desafios constantes, como o observado na era da alta modernidade, é necessário incorporar regularmente novas informações e conhecimentos inovadores em situações práticas, o que leva à reestruturação ou rearranjo das circunstâncias de ação. Em outras palavras, "Uma auto-identidade precisa ser criada e de certa forma reordenada contra o pano de fundo das experiências cambiantes da vida diária e das tendências fragmentadoras das instituições modernas" (Giddens, 2002, p. 172).

Outro fator interessante, observado na construção narrativa do filme, tem a ver com as escolhas que remetem a questões relacionadas à multiculturalidade e à interculturalidade. Embora as migrações e interações culturais não tenham começado na modernidade tardia e nem sejam exclusivas da contemporaneidade, sua intensificação, proporcionada em muito pela evolução tecnológica, é uma característica marcante dos tempos atuais. Em *Coco*, apesar de a história toda se passar no México, com personagens mexicanos, percebemos no filme algumas construções identitárias que remetem à experiência de mexicanos que vivem em outros países, o que se explica pelo contexto social, político e geográfico em que o filme foi criado, assim como pelas experiências coletivas de mexicanos e latinos envolvidos na produção do filme e também inseridos neste contexto.

Um bom exemplo de construção identitária associada a imigrantes e descendentes é a alternância linguística presente na obra analisada, em que os personagens alternam entre o inglês (com sotaques mais latinos) e o espanhol. Segundo disse o consultor do filme e roteirista mexicano-americano, Octavio Solis, em entrevista ao *The New York Times*, a ideia original era que os personagens falassem só em

inglês, mas dando a entender que estavam a falar espanhol, porém segundo ele, na vida real dos latinos pelo mundo a realidade é exatamente essa troca constante entre as línguas e culturas. “Mas para nós, o idioma é binário e trocamos o código do inglês para o espanhol sem problemas” (Solis, citado em Ugwu, 2017, para 14).

Hall (2006) nos introduz ao conceito de “tradução” para as identidades que atravessam fronteiras, como no caso da comunidade latina nos Estados Unidos. Segundo Hall (2006), essas “culturas híbridas constituem apenas um dos tipos de identidades construídos na modernidade tardia; e as pessoas pertencentes a elas devem aprender a negociar com a cultura de onde vivem, ao mesmo tempo que carregam os traços culturais das sociedades em que nasceram, pertencendo assim a dois mundos ao mesmo tempo. “Eles devem aprender a habitar, no mínimo, duas identidades, a falar duas linguagens culturais, a traduzir e a negociar entre elas” (Hall, 2006, p.89).

Essas pessoas retêm fortes vínculos com seus lugares de origem e suas tradições, mas sem a ilusão de um retorno ao passado. Elas são obrigadas a negociar com as novas culturas em que vivem, sem simplesmente serem assimiladas por elas e sem perder completamente suas identidades. Elas carregam os traços das culturas, das tradições, das linguagens e das histórias particulares pelas quais foram marcadas. A diferença é que elas não são e nunca serão unificadas, no velho sentido, porque elas são, irrevogavelmente, o produto de várias histórias e culturas interconectadas, pertencem a uma e, ao mesmo tempo, a várias casas e não a uma "casa" particular. (Hall, 2006, p. 89)

Considerando esse contexto de intensificação dos fluxos migratórios e crescente interconectividade em que vivemos e onde o longa de animação aqui analisado foi produzido, nos interessa também analisar de que maneira *Coco* retrata os mexicanos, ou, em outras palavras, qual é a representação da identidade cultural mexicana apresentada no filme e de que maneira a obra consegue ou não transformar outras representações sociais vigentes, possibilitando um olhar mais positivo a quem é colocado no lugar de outro.

6.3 Representação da identidade cultural mexicana em *Coco*

Além de ser a primeira obra de animação da Pixar com um protagonista representante de uma minoria cultural, e o único longa de animação produzido por um grande estúdio estadunidense a trazer um protagonista mexicano e um elenco inteiramente latino, vimos que *Coco* torna-se ainda mais significativo por afastar-se de representações homogeneizadoras e simplificadas da cultura mexicana, em um

contexto político e social caracterizado pelo aumento de discursos de ódio e xenofobia contra imigrantes mexicanos nos Estados Unidos. Em diferentes campos de estudo sobre os processos de construção e disseminação de representações, tanto Moscovici (2001) quanto Hall (1997) apontam para a falta de equivalência no campo das representações, evidenciando o fato de que não estamos todos posicionados da mesma forma no campo comunicacional. Neste sentido, no conflito entre representações hegemônicas negativas da mexicanidade (Wax-Edwards, 2020) que saturavam o espaço midiático, dominando o senso comum à época de lançamento do filme analisado, e representações polêmicas (Moscovici, 2001) ou resistentes (Howarth, 2011) da minoria representada, *Coco* aparece como uma ferramenta de transformação, possibilitando a construção de representações emancipadas da identidade cultural mexicana. Este tipo de representação, segundo Moscovici (1988, 1998) reflete a cooperação entre diferentes grupos e resulta do intercâmbio social de um conjunto de interpretações distintas sobre um mesmo objeto, mantendo certo grau de autonomia face à interação entre os grupos.

Wax-Edwards (2020) também destaca a relevância do momento de lançamento de *Coco* ao escrever que “o filme é significativo, sobretudo porque foi produzido e lançado durante um período de discurso populista generalizado e pernicioso atribuído ao então candidato à presidência Donald Trump” (Wax-Edwards, 2020, p. 121). Para a autora, o lançamento oportuno coloca o filme no centro de altas tensões e debates sobre o relacionamento entre o México e os EUA durante o governo de Trump, fazendo com que “a celebração bem pesquisada e detalhada da identidade cultural mexicana, que se baseia fortemente na tradição da cultura visual popular”, seja vista como subversiva em um clima político tão volátil (Wax-Edwards, 2020, p. 122). Adicionalmente, o fato de o filme ter sido globalmente bem recebido por público e crítica demonstra o alcance que a representação apresentada pelo filme teve, e o fato de o longa ter tido uma recepção positiva sem precedentes no México é um indicativo não apenas do teor positivo da representação veiculada, mas da relevância dessa representação social para os próprios mexicanos naquele momento.

Como abordado mais profundamente no segundo capítulo desta dissertação, os meios de comunicação de massa desempenham um papel central na construção e propagação de representações por meio de processos que envolvem conflitos entre grupos e identidades, influenciando nossas opiniões, percepções do mundo e comportamento. O cinema, com sua linguagem peculiar, que combina imagem em movimento, montagem, luz e som, cria uma sensação de realidade que estabelece um forte laço emocional e psicológico com o espectador, aproximando ainda mais a representação a uma ideia de real e permitindo que o público se identifique com as representações apresentadas.

Sob esta perspectiva, podemos ressaltar também as similaridades entre celebrações como a do *Día de los Muertos*, base temática de *Coco*, e a experiência filmica como oportunidade de congregação social, assim como meios de construção e disseminação de representações e ideologias. Segundo Dimitriadis (2020), tanto o cinema quanto a celebração popular mexicana podem ser vistas como expressões artísticas que servem de base para experiências comunitárias e interculturais, ocasionalmente carregando também uma carga política ou ideológica. Neste sentido, o autor resalta também a ideia de que ambas as experiências colocam o espectador ou público em um espaço de ideias e sensações intermediárias/transitórias, entre dois lugares, percepções ou sentimentos.

De fato, a celebração do "Dia dos Mortos" pressupõe uma crença relativamente sólida na vida após a morte e em sua comunicação ocasional com o mundo dos vivos. Assistir a um filme, por outro lado, implica uma experiência do mundo cinematográfico que exige a aceitação de sua verossimilhança, pelo menos durante o tempo de duração do filme, transferindo os espectadores temporariamente para uma situação intermediária na qual eles aceitam um tipo de validade para o mundo cinematográfico sem abrir mão da estabilidade de sua própria realidade. (Dimitriadis, 2020, p. 66)

A representação social está diretamente ligada aos jogos de poder políticos e sociais, e, portanto, é também uma ferramenta de construção, disseminação, exclusão e transformação de identidades e, portanto, percebermos quais identidades são representadas no cinema. A partir deste entendimento, é importante considerarmos também a questão da representatividade, bastante pertinente para um olhar sobre a animação aqui analisada e o contexto de sua produção e lançamento. Gubernikoff (2016) refere-se ao cinema como um “espelho do homem”, no sentido de que, ao assistirmos uma obra cinematográfica, refletimos nela nossos próprios desejos e reconfirmamos o que é socialmente permitido. Em outras palavras, reconhecer na tela sua própria identidade cultural e corporal pode significar para o sujeito que este está “visivelmente em conformidade com as normas negociadas na cultura popular, legível para outros como algo que existe dentro da gama de identidades públicas possíveis – como visto em televisão, nos jornais, no cinema ou em qualquer outra forma de mídia” (Bollmer, 2019, p. 32). No caso de *Coco*, as construções identitárias representadas através da construção narrativa dos personagens possibilitam a emergência de transformações na representação da mexicanidade dentro do contexto sócio-político real de produção da obra, onde predominavam representações extremamente negativas de imigrantes mexicanos.

Como abordado anteriormente, *Coco* foi lançado ainda no primeiro ano de governo de Donald Trump nos Estados Unidos, presidente responsável por apresentar um discurso xenofóbico contra mexicanos

desde sua campanha eleitoral, chegando a chamar imigrantes ilegais de criminosos, estupradores e “*bad hombres*”, escolha linguística que associa ainda mais a mexicanidade e latinidade dos imigrantes com algo negativo. Apesar de ter popularizado e disseminado o insulto e as ideias xenofóbicas, segundo Flores (2003), Trump está longe de ser o primeiro a fazer essas associações, visto que estereótipos negativos de mexicanos como perigosos, mentirosos e promíscuos já existiam há décadas nos Estados Unidos. A campanha e o governo de Trump, no entanto, aumentaram ainda mais os problemas, não apenas com palavras, mas com ações radicais anti-imigração.

Em um primeiro momento, *Coco* parece manter os estereótipos negativos tão presentes no contexto de sua produção e lançamento. Tanto Miguel, como Héctor e De la Cruz, são personagens com traços claros dos estereótipos de mentiroso, criminoso e perigoso. Héctor nos é apresentado, a princípio, como um homem que abandonou a família em busca de fama, e a primeira vez que o vemos ele está vestido de Frida e tentando burlar as regras e enganar os policiais do Mundo dos Mortos. Quando conhece Miguel, Héctor o para e tenta usar o menino para benefício próprio. Ele é retratado como um homem anti-família e egoísta, e mesmo no mundo dos mortos ele é, de certa forma, excluído por não estar nas oferendas. Ernesto de la Cruz é um farsante que rouba a obra do melhor amigo e o assassina por fama e dinheiro, além de tentar matar uma criança, para esconder seus outros crimes. E mesmo Miguel é apresentado como um menino desobediente que invade a tumba de De la Cruz, a qual é também um monumento da cidade, e tenta roubar o violão dele para participar de um concurso sem a autorização da família.

Apesar de todos esses fatores, no entanto, a construção narrativa do filme acaba desconstruindo e transformando esses estereótipos negativos através dos personagens de Héctor e Miguel. Ao longo da narrativa, descobrimos que Héctor é um pai amoroso que estava tentando voltar para sua filha. Para além disso, ele é mostrado como um homem talentoso, criativo e sensível, que foi traído por seu melhor amigo e injustamente excluído. Ele ajuda Miguel a se conectar com seu lado mariachi e a ganhar confiança no palco, assume seus erros, salva Miguel e ajuda a conectar os Rivera a seus ancestrais e à música. Miguel, por sua vez, consegue equilibrar seu amor pela família com seu amor pela música, estabelecendo novas conexões entre os Rivera e seus antepassados, além de ajudar Coco a encontrar paz no final de sua vida. Ele revitaliza a música mariachi não só em sua casa, mas também em sua cidade natal, incorporando uma ideia de informação e justiça à narrativa. O protagonista consegue aproximar todos ao seu redor da música e da cultura mexicana, transcendendo gerações e fronteiras simbólicas.

As personagens femininas também apresentam algumas desconstruções de estereótipos negativos, transformando representações sociais não só culturais, mas também de gênero. As mulheres do filme são trabalhadoras, amorosas, fortes, independentes e cheias de nuances de personalidade e identidade, fugindo de um estereótipo da mulher frágil e dependente e muito emotiva, principalmente no que se refere à mulher latina, constantemente sexualizada e super-dramatizada nas telas. Apesar de Miguel ser o protagonista, são as mulheres que gerenciam não só a vida familiar, mas também a fábrica, e é Imelda que consegue recuperar a foto de Héctor enquanto assume o palco e mostra que sua personagem não é limitada a uma só definição de identidade. Para além disso, é Coco que intitula o filme e que personifica o poder da memória para o sujeito, para a família e para a cultura, e é sua filha, Elena, que carrega a responsabilidade de manter essa memória passando às outras gerações seguintes a importância de lembrar e celebrar os antepassados na cultura mexicana.

Ao analisarmos a construção narrativa de *Coco*, percebemos que a representação da identidade cultural mexicana no filme foge de alguns estereótipos e imagens negativas de mexicanos como um misto de todos os latinos ou como foras-da-lei e criminosos, ou mesmo simplesmente como um “outro” com sotaque. Durante o longa somos apresentados a um universo cheio de referências à cultura mexicana, que constrói uma representação bem mais complexa de mexicanidade. Para além da música mariachi tradicional e moderna e das baladas inspiradas em ritmos e instrumentos mexicanos, que dão o tom de toda a narrativa, vemos referência à arte mexicana, à culinária, ao vestuário e à arquitetura das pequenas vilas, assim como aos grandes prédios e da cidade do México, para além das tradições e expressões culturais que envolvem o *Día de Los Muertos* e que são a base de toda a história.

Segundo Dimitriadis (2020), a escolha da celebração do Día de Los Muertos como temática principal do filme favorece também a conexão de diferentes grupos com o filme a partir da riqueza estética da celebração, da profundidade de seu folclore e raízes religiosas e do peso de suas referências aos laços familiares e ao destino final de todos os humanos. Sob esta perspectiva, a celebração do “Dia dos Mortos” emerge como uma experiência transcultural, capaz de ultrapassar barreiras culturais, estéticas e ideológicas, penetrando fronteiras diversas e possibilitando ao cinema a tradução dessas características em uma experiência imersiva para os espectadores através da linguagem e da técnica cinematográfica.

Inscrito na Lista Representativa do Patrimônio Cultural Imaterial da Humanidade pela UNESCO em 2008, o feriado já tem algo universalmente humano em sua essência, sem abrir mão ou comprometer suas origens étnicas mais restritas e seu público imediato. Essa universalidade é o

ponto de cruzamento com o cinema como uma forma de entretenimento de massa que representa um produto artístico maciçamente exportado e de circulação global. (Dimitriadis, 2020, p. 75)

No filme, os mais diversos elementos constituintes da cultura mexicana são apresentados dentro de um contexto imaginado que une características das tradições mexicanas do *Día de Los Muertos* com elementos fantásticos, mágicos e exagerados típicos da linguagem da animação como ferramenta de expressão artística e do universo discursivo Disney/Pixar. De certa forma, a ferramenta discursiva do fantástico possibilita aos estúdios mostrarem uma representação de mexicanidade diferente sem tantos bloqueios das representações pré-existentes na realidade. Desta forma, como também pontua (Dosch, 2023), sem um confronto direto com a realidade, o espectador fica mais suscetível às mudanças representativas que aparecem envoltas de fantasia e aventura, enquanto a Disney aumenta suas chances de grandes bilheteiras internacionais e lucros mais que significativos.

Durante a narrativa de *Coco*, ao mesmo tempo que a fronteira cruzada por Miguel retrata aparatos de controle e segurança que nos remetem à realidade de fronteiras internacionais, como a polícia e os scanners que impedem Héctor de passar para o Mundo dos Vivos, o Mundo dos Mortos e todas as suas cores, luzes, formas de caveira e alebrijes voadores representa esse universo mágico fora da realidade vivida pelos espectadores. Sob esta perspectiva, a fantástica ponte laranja vibrante de pétalas de *cempasúchil* distancia o espectador da conturbada realidade da fronteira entre os Estados Unidos e México, e, portanto, do lugar de alteridade atribuído nos discursos políticos e mediáticos aos mexicanos.

Outro fator importante para facilitar a imersão do público no universo imaginado do Mundo dos Mortos é a falta de marcação temporal dos objetos e aparelhos tecnológicos. Apesar de a história do filme se passar em 2017, não vemos aparelhos digitalizados, smartphones ou qualquer outra tecnologia comum nas sociedades contemporâneas nem em Santa Cecília e nem no Mundo dos Mortos. A pouca marcação temporal e a atmosfera de música e aventura, permite ao espectador ser transportado para uma narrativa além do tempo e do espaço, focando, ao mesmo tempo, em temas universais como família, música e amor, e em uma representação da identidade mexicana com mais nuances e complexidade.

Para além do uso do fantástico e da demarcação temporal, que ao mesmo tempo que levam a um afastamento da realidade, permitem também uma abertura para uma representação mais complexa de mexicanidade, a construção narrativa de *Coco* utiliza outras ferramentas de aproximação do espectador com a história do protagonista e com a identidade cultural mexicana. A estrutura narrativa clássica que incorpora uma jornada do herói, além de já ser conhecida e familiar para o espectador, promovendo

uma atmosfera de conforto e engajamento, aproxima-o do olhar e das experiências do protagonista em sua saga e construção identitária. Adicionalmente, a escolha de ângulos frontais e planos mais fechados em momentos chave da jornada emocional dos personagens, como na cena em que Miguel ajuda Mamá Coco a lembrar de Héctor, promovem uma maior aproximação e identificação do espectador com o olhar e os sentimentos do personagem, possibilitando também uma maior compreensão de sua identidade cultural.

A partir da análise narrativa de *Coco*, portanto, consideramos que a animação consegue construir visões plurais da mexicanidade, possibilitando também a transformação de representações hegemônicas negativas da identidade cultural mexicana rumo a representações emancipadas. Através de cenários e criações visualmente encantadoras e de ferramentas narrativas, que promovem a desconstrução de estereótipos e a aproximação do espectador, *Coco* usa temas universais como a família, o amor, a memória, a morte e a música para transformar metaforicamente as noções de fronteira presentes no contexto de produção e lançamento da obra.

6.4 Desconstruindo estratégias de representação do outro

Em sua obra Theo Van Leeuwen (2008) ressalta a importância da análise de diferentes fatores imagéticos para que seja possível perceber como pessoas e culturas estão sendo representadas em imagens e como é representada a relação de quem vê as imagens com as pessoas nela retratadas. A partir de 5 pontos de observação (exclusão, papéis, específico ou genérico, indivíduos ou grupos e categorização), os quais abordamos em mais profundidade no capítulo de metodologia, o autor menciona cinco estratégias visuais para a representação do “outro”, ou seja, para representar identidades de maneira estereotipada e negativa.

As estratégias trabalhadas pela autora serão aqui adaptadas para o objeto fílmico e utilizadas como ferramenta de análise para a representação da identidade mexicana no filme de animação *Coco*, com o intuito de melhor definirmos como a construção narrativa do filme consegue ou não desconstruir estereótipos negativos de mexicanidade.

1. A estratégia da exclusão

Segundo Leeuwen (2008), a primeira estratégia usada para colocar identidades em um lugar negativo de “outro” é a exclusão, não representando de forma alguma as pessoas nos contextos em que, na

realidade, estão presentes. Apesar do grande número de imigrantes e descendentes mexicanos nos Estados Unidos⁹, Miguel foi o primeiro protagonista mexicano em um longa de animação americano, o que demonstra a exclusão contínua de representações da identidade mexicana em obras produzidas por grandes estúdios estadunidenses como Disney e Pixar.

Em *Coco*, não apenas o protagonista é mexicano, mas todos os personagens. Para além disso, todo o elenco original do filme é composto de atores latinos. O fato de o filme se passar no México e no lugar imaginado do Mundo dos Mortos e não apresentar nenhum personagem de outra etnia, pode afastar o espectador de seu contexto original, no entanto, a ausência de personagens brancos norte-americanos também possibilita que o personagem principal evolua sem estar condicionado por representações normativas, o que resulta na incorporação de uma interpretação culturalmente rica e mais complexa da mexicanidade.

Outro ponto relevante é considerarmos a representatividade da identidade mexicana nas obras mais difundidas de animação, as quais adentram tanto o universo adulto como infantil, e nas quais, como já abordado, a presença de representações mexicanas é bastante reduzida. Sob esta perspectiva, o longa deixa de excluir pessoas mexicanas do espaço cinematográfico e de posições de protagonismo, contribuindo para veicular representações identitárias mais plurais.

2. A estratégia da agência negativa

A segunda estratégia abordada por Leeuwen é a de retratar as pessoas como agentes de ações que são tidas em baixa estima ou consideradas subservientes, desviantes, criminosas ou más. Neste caso, podemos considerar a representação hegemônica negativa de imigrantes mexicanos no contexto de produção e lançamento do filme analisado, visto que, na altura, a identidade cultural mexicana era largamente associada à criminalidade, violência, invasão e exclusão (Wax-Edwards, 2020). Como exemplo temos Donald Trump a chamar os imigrantes mexicanos de estupradores, traficantes e criminosos em seu discurso (Trump, 2015).

No filme, temos o personagem de Ernesto de la Cruz como vilão e agente de ações extremamente criminosas e más, como traição, roubo e assassinato. No entanto, este personagem contrasta com todos os outros personagens mexicanos, incluindo Miguel e Héctor, que a princípio, são retratados como

⁹ Segundo Moslimani, Noe-Bustamante e Shah, estima-se que 37,2 milhões de hispânicos de origem mexicana viviam nos Estados Unidos em 2021, de acordo com uma análise do Pew Research Center da Pesquisa da Comunidade Americana do US Census Bureau.

agentes de ações de baixa estima, como desobedecer aos mais velhos, roubar, ou mesmo abandonar a família e enganar a polícia, mas que durante o desenvolvimento da narrativa transformam-se em agentes de ações positivas e importantes, como enfrentar o vilão, ajudar e unir a família e elucidar a população da cidade e manter viva a memória familiar e cultural. As personagens femininas também são retratadas em ações importantes e como agentes de mudança, cuidando e provendo para a família, lutando contra o vilão e atuando publicamente.

Considerando todo o contexto narrativo, nossa análise mostra que *Coco* consegue desconstruir a estratégia da agência negativa, transformando em sua construção narrativa as representações negativas da identidade cultural mexicana que estavam muito vigentes na mídia durante a campanha e o governo de Trump.

3. A estratégia da homogeneidade

A terceira estratégia mencionada por Leeuwen refere-se a mostrar as pessoas como grupos homogêneos e, assim, negar-lhes características e diferenças individuais. Quando retratadas desta maneira, as pessoas normalmente aparecem em planos mais abertos, com poucos detalhes e sem características próprias, de modo a remeter o espectador a uma ideia de que as pessoas daquele grupo ou cultura são todas iguais. A performance de Frida Kahlo no concerto do Mundo dos Mortos, por exemplo, usa a estratégia de homogeneidade para fazer com que todos os dançarinos se pareçam com a artista, desta forma, os vemos de longe, e percebemos apenas as características comuns do figurino (figura 26). Fica claro, no entanto, que o objetivo de Frida no filme não é representar o outro, mas a si mesma.

Em nossa análise, percebemos que *Coco* retrata os personagens do filme com detalhes e características físicas e psicológicas singulares. Os diferentes ângulos e planos usados possibilitam ao espectador perceber as diferentes nuances em corpos, rostos, estilos e personalidades de cada personagem, de modo que, apesar de pertencerem todos à mesma cultura, são todos indivíduos diferentes e únicos.

4. A estratégia das conotações culturais negativas

A categorização é, segundo Leeuwen, um dos pontos-chaves na análise da representação, e, na categorização visual, a principal questão seria percebermos se as pessoas estão sendo categorizadas a partir de características culturais ou biológicas. Quando há a categorização cultural, observa-se a estratégia de conotações culturais negativas, em que uma identidade pode ser colocada no lugar de “outro” a partir de características culturais, e, portanto, vistas como passíveis de modificações.

Durante a análise narrativa de *Coco*, observamos diversas características culturais nos personagens, desde o vestuário mais simples e colorido dos habitantes de Santa Cecília, até a ligação dos personagens com as tradições do *Día de los Muertos* e com a música. Apesar de, no contexto geral da história, percebermos características culturais que unem os personagens dentro da cultura mexicana, como a relação com a música e as crenças ligadas ao pós-morte, em momentos distintos da narrativa os personagens apresentam perspectivas individuais diferentes sobre os temas, ou seja, mantém-se a individualidade mesmo dentro das características culturais. Miguel e a família apresentam relações diferentes com a música e as oferendas no desenvolver da narrativa, e mesmo dentro das questões de vestimenta, observamos estilos bem diferentes por geração, época e personalidade. Apesar de matriarcas, Elena e Imelda vestem-se de maneira bastante distinta. Durante a festa de Ernesto de la Cruz, vemos os mais diversos estilos entre as celebridades e convidados, e mesmo entre os moradores da cidade podemos perceber roupas de estilos diferentes.

Coco e a história de Miguel apresentam apenas um recorte de uma cultura rica e complexa. Neste sentido, o filme com sua duração de 1 hora e 45 minutos, assim como qualquer outro produto cultural, não toda a diversidade cultural associada à cultura mexicana. Para tornar a narrativa mais acessível ao público internacional, o filme recorre a alguns elementos conhecidos, como o feriado do Día de Los Muertos e a música Mariachi, o que pode remeter para uma visão essencializadora da cultura mexicana na obra.

Contudo, é crucial destacar que o filme não reduz a cultura mexicana a esses elementos conhecidos ou a estereótipos. Dentro do recorte escolhido, a narrativa consegue explorar com detalhe alguns aspectos significativos da rica tapeçaria cultural mexicana, elucidando os significados de tradições relativas ao Día de Los Muertos, como as oferendas. Traz, ainda, músicas, personagens e cenas performáticas associadas à história musical mexicana e à referências da época de ouro do cinema mexicano (aproximadamente de 1936 a 1952), período que apresentou um sistema de estrelas em ascensão, sucessos de bilheteria nacionais e o desenvolvimento de gêneros cinematográficos como a *comédia ranchera* que apresentava performances musicais exclusivas (Avila, 2017).

Em um esforço para explorar o pulso cultural do México, *Coco* se baseia nessa prática para moldar a identidade cultural dos personagens e sua relação com a música. Essa abordagem difere drasticamente das produções anteriores de Hollywood, que representam qualquer personagem da América Latina ou de ascendência latino-americana de forma pejorativa e discriminatória. As representações emprestadas do México, em vez de Hollywood, transmitem uma construção

culturalmente mais apropriada que agrada o público latino. O resultado é a construção de uma ponte cultural entre as tradições cinematográficas do México e dos Estados Unidos e a construção de uma nova representação da identidade mexicana que se baseia no México, e não em Hollywood, como fonte primária. (Avila, 2017, p. 2)

Observamos também que as características culturais mais generalizadas na construção narrativa são apresentadas com uma conotação positiva. A ligação com a música e com as tradições do *Día de los Muertos*, por exemplo, possibilitam uma ênfase na família, no amor e na memória, ou seja, são características ligadas a valores vistos como respeitáveis, positivos e fundamentais na cultura ocidental.

5. A estratégia dos estereótipos raciais negativos

Quando as pessoas são categorizadas a partir de características biológicas, segundo van Leeuwen, a ideia é mostrá-las como algo que vem “do sangue”, ou seja imutável. De acordo com o autor, a categorização biológica utiliza exageros padronizados de características físicas para conotar as associações negativas ou positivas que o grupo sociocultural representado evoca para o grupo sociocultural para o qual a representação é principalmente produzida.

Os personagens de *Coco* não possuem características biológicas exageradas ou com conotação negativa, de forma geral. Os personagens têm feições bastante distintas entre eles, corpos de tamanhos diversos, vozes e posturas diferentes. Mesmo dentro da família dos Rivera é possível perceber as especificidades nas feições de cada personagem (ver figura 47). Quanto aos moradores de Santa Cecília, a pequena cidade/povoado é habitada por mexicanos de todas as idades, alturas, pesos e com os mais variados rostos, como é possível ver com mais detalhe em cenas do primeiro e do último ato do filme.

O senador mexicano José Antonio Álvarez Lima afirma ainda que, além da verossimilhança e do carisma dos personagens de *Coco* possibilitarem a muitos mexicanos enxergarem sua própria família na tela, o tom de pele e as características físicas de herança indígena na família dos Rivera são uma importante mensagem visual antirracista no país.

O enorme sucesso econômico do filme também é um bom tapa na cara dos produtores de televisão do nosso país, que estão determinados a mostrar um México onde os vencedores são sempre loiros e de olhos claros e os perdedores são morenos com traços indígenas. E onde todos eles chafurdam na neurose, na violência e no assédio. (Lima, 2020, para. 5)

Os personagens que apresentam características físicas mais semelhantes são os habitantes do Mundo dos Mortos. Os corpos de esqueleto e os rostos de caveira decorados, no entanto, são construídos desta

maneira na narrativa para que sejam diferenciados dos vivos. Para além disso, a estética da caveira mexicana, como já mencionado na análise, remete à imagem de *La Catrina*, e a ideia de que somos todos iguais perante a morte. Desta forma, as características mais caricatas dos personagens evocam uma mensagem de igualdade, e, portanto, de aproximação entre o espectador e as identidades representadas na tela.

6.5 Algumas conclusões

A partir das diferentes etapas da análise narrativa de *Coco*, observamos um diálogo bastante notável com diferentes aspectos teóricos sobre a construção identitária na contemporaneidade. Apesar de a estrutura narrativa clássica e a incorporação do modelo da jornada do herói apresentarem as diferentes identidades a partir de uma ideia de “eu verdadeiro” dos personagens, percebemos durante a narrativa diversos fatores disruptores e híbridos na construção identitária tanto de Miguel quanto de outros personagens com bastante espaço narrativo.

A ideia de complexidade do sujeito da modernidade líquida, que pode identificar-se com diferentes identidades em diferentes momentos, está clara em Miguel e sua relação com a música e a família, assim como faz-se presente em Héctor, Elena e Imelda. O pai amoroso é, em outros momentos, um homem centrado na carreira, e o músico, é também uma pessoa que odeia músicos. Imelda também é a matriarca que protege a família da música, mas também uma cantora mariachi apaixonada por música. Vemos também na construção narrativa aspectos do viés multicultural da modernidade tardia, como a alternância linguística, que remete ao conceito de tradução em Hall (2006).

Quanto à representação, a análise realizada demonstra que *Coco* apresenta representações de mexicanos e de mexicanidade que contradizem as representações sociais negativas de imigrantes mexicanos e seus descendentes presentes no discurso político dominante no contexto de sua produção e lançamento. Junto a uma construção filmica rica em cores, música e diversas referências à cultura mexicana, a animação conseguiu utilizar ferramentas narrativas que aproximam o espectador da experiência vivida por Miguel e sua família. A estrutura narrativa clássica seguindo um modelo de jornada do herói, os temas universais que fundamentam a história e o uso de ângulos mais frontais e planos mais fechados em momentos cruciais da jornada emocional dos personagens são fundamentais para a aproximação do espectador com a narrativa. Adicionalmente, a criação de um universo imaginado e sem

marcação temporal muito definida, contribui para um afastamento da realidade, acompanhado de uma maior abertura para mudanças na representação da identidade cultural mexicana.

De uma forma geral, *Coco* consegue desviar ou mesmo desconstruir algumas estratégias visuais de representação do outro, mostrando a identidade cultural mexicana com complexidade e nuances importantes. A jornada de Miguel e sua família atribui à construção identitária mexicana um lugar de protagonismo, num olhar menos reduzido a estereótipos e de maneira mais específica e individual, afastando-se de estratégias de homogeneização. A introdução do protagonismo de Miguel no universo da animação Disney/Pixar é também significativa não apenas na questão da representatividade para diferentes gerações de imigrantes mexicanos e descendentes, mas para a transformação de representações sociais associadas às pessoas mexicanas a nível internacional.

CAPÍTULO 7 – CINEMA, REPRESENTAÇÃO E RECEPÇÃO - ANÁLISE DOS COMENTÁRIOS SOBRE *COCO*

Para melhor compreender a recepção do filme de animação *Coco* analisamos cinquenta comentários feitos por utilizadores do IMDB (Internet Movie Database). O método de análise utilizado foi a Análise Temática (AT), método que possibilita ao analista identificar, analisar e compreender padrões presentes em conjuntos de dados qualitativos, através da aplicação sistemática de codificação para elucidar temas. Esse método não apenas facilita a organização e descrição dos dados analisados, mas também viabiliza a interpretação de diversos elementos dos tópicos de pesquisa e de cada tema identificado. (Braun & Clarke, 2021)

Dentre os diferentes tipos de AT identificados por Braun e Clarke (2021), a AT Reflexiva mostrou-se uma escolha adequada para a análise dos comentários sobre *Coco* devido à sua organização, flexibilidade e proximidade com valores qualitativos. Neste sentido, a AT Reflexiva proporcionou um engajamento aprofundado com o corpus de análise, além de possibilitar a aplicação das teorias relativas à construção identitária e a representação desenvolvidas nos primeiros capítulos desta dissertação. Nossa abordagem analítica temática crítica e construcionista variou durante o processo analítico entre modos mais indutivos e dedutivos, e de uma orientação inicialmente semântica para uma mais latente.

Os comentários da plataforma foram todos escritos originalmente em inglês e os utilizadores precisam fazer um cadastro básico no site, com e-mail e senha, para poder postar suas opiniões na sessão de críticas (*user reviews*). Dentre os 1379 comentários disponíveis na plataforma na data de recolhimento (setembro de 2023), selecionamos os cinquenta primeiros de acordo com o número total de votos, positivos e negativos, de cada comentário. O critério de votos foi escolhido por permitir a identificação dos comentários que promoveram mais interação no site, ou seja, outros utilizadores sentiram a necessidade de marcar uma posição em relação ao comentário, seja concordando seja discordando de seu conteúdo.

A nota do filme no IMDB (na data de recolha) é 8,4, valor calculado a partir das notas dadas pelos utilizadores. A recepção positiva está também refletida nos 50 comentários selecionados para análise, dos quais 32 são muito positivos (notas entre 8 e 10), 11 são negativos (notas entre 1 e 5) e 7 são mais neutros (notas entre 6 e 7). No que se refere às datas de postagem, existe uma variação entre outubro de 2017, quando o filme foi lançado, e julho de 2020. É importante ressaltar, no entanto, que a grande

maioria dos comentários foi publicada entre o final de outubro de 2017 e o começo de janeiro de 2018, enquanto o filme ainda estava nos cinemas.

Visto que os comentários foram obtidos em um local online considerado público, os dados foram submetidos a um processo de anonimização em que os nomes dos usuários em cada comentário foram substituídos por um código composto pela letra "U" (de utilizador) seguida de um número entre 1 e 50. É importante ressaltar que a ordem dos comentários na plataforma utilizada é dinâmica, sofrendo alterações conforme novas postagens e votos dos usuários são adicionados. Por conseguinte, os 50 primeiros comentários atualmente presentes na plataforma diferem dos que estavam disponíveis na data de coleta dos dados, em setembro de 2023. Além disso, todos os comentários foram traduzidos do inglês para o português, preservando apenas os termos originais em espanhol, como serão vistos nos trechos citados no decorrer deste capítulo.

Na análise temática os comentários foram analisados qualitativamente possibilitando a identificação de 5 temas principais: 1. Representação, representatividade e o espelho do cinema; 2. A emoção como chave; 3. *Coco* como uma ponte para a cultura mexicana; 4. Referencial Pixar-Disney; 5. Pontos de desconexão. (ver tabela 1), que serão discutidos no decorrer deste capítulo.

TEMAS REPORTADOS ATRAVÉS DA ANÁLISE DOS COMENTÁRIOS	CENTRALIDADE TEMÁTICA
1. Representação, representatividade e o espelho do cinema	Tem como ideia central a percepção do filme de animação <i>Coco</i> como uma espécie de espelho social por espectadores que se identificaram como mexicanos, latinos ou descendentes de mexicanos.
2. A emoção como chave	A centralidade temática reside na ideia de emoção como um fator fundamental para a conexão do espectador com a obra.
3. <i>Coco</i> como uma ponte para a cultura mexicana	A centralidade do tema reside na compreensão do filme como um fator de aproximação entre diferentes grupos e identidades com a cultura mexicana.
4. Referencial Pixar-Disney	A centralidade temática foi estabelecida a partir de códigos que demonstraram a importância da familiaridade dos espectadores com o universo Disney-Pixar para a percepção e classificação do filme.
5. Pontos de desconexão	A centralidade do tema engloba elementos negativos relatados por utilizadores sobre suas experiências com <i>Coco</i> e que sugerem a ausência de um vínculo entre espectador e obra.

Tabela 3: Temas e ideias centrais da análise temática

A seguir, a análise dos diferentes temas será relatada seguindo um modelo de relatório mais qualitativo, em que os resultados e a discussão são combinados em um só lugar. A escolha deste modelo tem o propósito de possibilitar a percepção de conexões e o desenvolvimento dos pontos analíticos em relação a outras literaturas no decorrer da narrativa analítica. O termo análise aqui utilizado destaca o trabalho interpretativo e o papel subjetivo ativo do pesquisador (Braun & Clarke, 2021).

7.1 Representação, representatividade e o espelho do cinema

Sentir-se visto, reconhecido e parte constituinte e significativa da sociedade é fundamental na nossa construção identitária, visto que a identidade é construída para além do sujeito e dentro de um contexto maior que envolve também a imagem vista de fora, ou seja, que envolve o outro (Giddens, 2002). Esse reconhecimento se dá em nossas interações sociais diárias, mas se dá também em um sentido mais amplo em termos de sociedade, e, em ambos os casos, a representação é a ferramenta básica para a visibilidade e o pertencimento, e o cinema, como meio de comunicação, é um instrumento bastante significativo na construção e disseminação das representações sociais.

Quando Gubernikoff (2016) nos fala do cinema como o espelho do homem, a autora explica que ver um filme significa refletir nele nossos próprios desejos enquanto também nos re-certificamos sobre o que é socialmente permitido, aceito ou desejável. Sob esta perspectiva, ver uma identidade representada positivamente em um filme de animação de grande alcance de um estúdio internacionalmente reconhecido traz uma ideia de validação, que no caso de identidades culturais pouco ou mal representadas no cinema é ainda mais forte, como percebemos durante a análise temática de comentários de utilizadores do IMDB sobre o filme *Coco*, dados utilizados para esta parte da investigação.

Dentre os comentários analisados, vários foram escritos por utilizadores que se identificaram, em seus textos, como mexicanos, descendentes de mexicanos ou latinos. A grande maioria dos utilizadores que assim se identificaram teve uma recepção positiva do filme e da representação da identidade cultural mexicana nele construída, relatando a experiência e sensação de verem sua cultura, sua terra e sua identidade representados na tela como algo que os deixaram emocionados, gratos e orgulhosos, como vemos nos comentários a seguir:

Eu sou mexicano e tudo o que posso dizer é obrigado Pixar. Acabei de ver este filme e lembrei-me de toda a minha infância com os meus avós. O México foi representado de forma maravilhosa, a

música, as cores. Este filme tocou-me na alma e chorei muito, criei uma conta só para dizer que a Pixar fez tudo muito bem, mais uma vez *gracias Pixar por tan hermosa pelicula*. (U1)

Agora, sendo um mexicano de nascimento, estava preocupado que a Pixar tomasse muitas liberdades com a cultura mexicana, pessoas, música e muito mais ... Mas isso não aconteceu, eles pegaram todas as coisas que eu mencionei antes e converteram em um dos melhores filmes de animação que eu já vi e me fez ainda mais orgulhoso de nascer mexicano. [...] Vejam-no (o filme) ... vão adorar. A Pixar faz mais um filme clássico para a sua coleção e para os mexicanos de todo o mundo... Tenham orgulho em ser o que são! (U10)

Como uma criança nascida no México (hoje adulto), chorei quando vi este filme e o meu filho, que é americano e tem pais mexicanos, também o adora... adoro ensinar-lhe as nossas raízes. (U20)

Nos três comentários acima os utilizadores fazem uma relação entre suas identidades culturais e suas percepções sobre o filme assistido. Enquanto U1 e U20 narram a emoção e apreciação que sentiram ao se verem representados na tela, descrevendo uma conexão com suas memórias e raízes, U10 descreve o sentimento de validação causado pelo filme como orgulho de ser mexicano, que nos remete mais uma vez a ideia do espelho que mostra o desejado. Sob esta perspectiva, percebemos que ver os diferentes aspectos da sua cultura representados na tela de forma positiva em um “clássico” da Pixar é ver também sua própria identidade vista como positiva, válida e desejável, ou seja, um motivo para se orgulhar de quem é.

Em seu comentário, U10 descreve também um sentimento de apreensão prévia antes de assistir ao filme quando diz que “estava preocupado que a Pixar tomasse muitas liberdades” ao representar a identidade cultural mexicana, preocupação descrita também por outros utilizadores nos comentários analisados, como é o caso de U48, que caracteriza sua preocupação como um ceticismo prévio, mas que, ao dizer que se sentiu “mais mexicano do que nunca”, descreve, assim como U10, um sentimento de validação da sua identidade cultural ao final do filme. “No início, estava muito cético. Como mexicano, receava que usassem os estereótipos e nos colocassem numa caixa, mas no final do filme senti-me mais mexicano do que nunca” (U48).

A preocupação e expectativas negativas dos utilizadores que se identificam como mexicanos nos remete à relação das representações sociais com os jogos de poder, pois as representações sociais não são neutras nem muito menos únicas. Como pontua Howarth (2011), a falta de equivalência nas representações evidencia o fato de que não estamos todos posicionados da mesma forma no campo comunicacional, e para as minorias sociais o campo conflituoso das representações apresenta grandes

desafios. Durante a análise dos comentários percebemos que as expectativas negativas de utilizadores estavam ligadas principalmente a representações sociais hegemônicas adversas da identidade cultural mexicana.

O filme compreende e respeita as tradições do "dia de los muertos", dando-lhe um toque moderno. Apesar das dificuldades e dos riscos inerentes à representação de uma cultura tão rica e complexa, o filme faz um esforço muito apreciado ao apresentar um lado da cultura mexicana que, por vezes, é negligenciado em favor de estereótipos fáceis de utilizar. (U36)

Lindo, quase perfeito, finalmente um filme que honra as nossas raízes e não as ridiculariza. A música, as cores, a alusão a uma das nossas estrelas mais queridas, Pedro Infante, o humor é excelente, não caindo em piadas racistas como todos os filmes sobre mexicanos, as vozes, muito talento e lendas mexicanas, inclui a maior parte dos nossos pormenores típicos, desde uma flor *Cempasuchil* a *Alebrijes* por todo o lado, a parte sensível é muito comovente e ainda mais para nós mexicanos que estamos profundamente ligados à nossa família e antepassados. (U47)

Tanto U36 como U47 mencionam experiências negativas com representações cinematográficas da identidade cultural mexicana que ilustram diferentes estratégias negativas de representação social do outro. Enquanto U36 menciona o uso comum de estereótipos, U47 aponta para as conotações culturais negativas ao falar sobre ridicularização e sobre um uso "racista" do humor. Ao utilizar a frase "finalmente um filme que honra as nossas raízes e não as ridiculariza", U47 alude também à hegemonia dessas representações negativas e se refere ao filme (*Coco*) como uma representação nova, que de certa forma desafia essa hegemonia.

As representações têm forças variadas, no sentido de que existem representações hegemônicas, que permeiam amplamente a percepção comum, fortalecendo e mantendo a ordem cultural predominante, e existem outras representações que fazem oposição aos discursos dominantes, encontrando, por conseguinte, uma resistência significativamente maior. Howarth (2011) refere-se a estas como representações resistentes, também conhecidas como representações polêmicas (Moscovici, 2001) ou leituras negociadas (Hall, 1997). Os filmes de animação Disney e Pixar estão comumente situados no campo das representações hegemônicas, historicamente dando suporte à ordem cultural dominante, no entanto, *Coco* aparece nos comentários como uma ferramenta de suporte à representações resistentes da identidade mexicana, mostrando diferentes características e expressões culturais de forma positiva, detalhada e com diversas nuances, como exemplificou U47, ao dizer que o filme inclui a maior parte dos seus pormenores típicos, desde uma flor *Cempasuchil* a *Alebrijes* por todo o lado.

Outro ponto relevante dentro deste primeiro tema encontrado na análise dos comentários no IMDB é a ideia de espelho relacionada à representatividade. Sánchez (2017) aborda o conceito de representatividade como um cruzamento das ideias de “representação mental” e “representação mimética”, em que alguém que reúne características comuns ou que definem um grupo ou uma série de coisas ou pessoas se torna imagem ou símbolo de algo, ou seja, “trata-se do alto grau de coincidência entre como nos representamos mentalmente ou imaginariamente algo e a realização dessa imaginação em um objeto, situação ou pessoa” (Sánchez, 2017, p. 62). Já Dess (2022), usa o contexto brasileiro para desenvolver a questão da representatividade como algo que engloba ao mesmo tempo os âmbitos estético, legal e político, situando-se próximo daquilo que Bobbio, Matteucci e Pasquino (1998) chamam de representação como "espelho" ou representatividade sociológica, ou seja, um conceito mais sobre o efeito de conjunto do que sobre o papel de cada representante. Para este autor, representatividade refere-se à qualidade que, ao mesmo tempo, “gera e é gerada por um organismo representativo quando esse adquire a capacidade de representar esteticamente, politicamente e socialmente determinada coletividade, sendo essa coletividade, na maioria das vezes, um grupo social minoritário” (Dess, 2022, p. 8).

Ambas as acepções de representatividade estão presentes de alguma forma nos comentários analisados. Seja na avaliação da animação como obra representativa da identidade cultural mexicana, principalmente como um grupo social minoritário no contexto estadunidense, seja no reconhecimento da equipe mexicana e latina parte do filme, “muito talento e lendas mexicanas” (U47). Visto que Coco é uma animação, não há representatividade visual por atores reais, mas os comentários descrevem o sentimento de espelho através dos detalhes, cores e referências da animação visualmente impactante do filme. U5 chega a sugerir uma parcialidade para defender o filme devido a sua representatividade: “Posso ser tendencioso, uma vez que este filme retratou perfeitamente o que é a vida numa pequena cidade mexicana”. Já U36 e U50 expressaram seu contentamento com a riqueza de detalhes e nuances referentes à identidade cultural mexicana no filme.

O filme passa-se brilhantemente no México, mostrando uma grande variedade de costumes e ícones culturais que fazem com que o filme fique autêntico. Tudo, desde a cozinha mexicana (como tacos, tamales ou "pan de muerto") a celebridades (como Frida Kahlo, El Santo, Pedro Infante ou Cantinflas), aparece. Os fatos tradicionais de "Mariachi" ou "Charro" e os penteados elaborados das mulheres são representados com exatidão. Mesmo a idolatria de ícones musicais populares, como Ernesto de la Cruz no filme, assemelha-se ao fascínio de décadas por celebridades reais como Pedro Infante ou José Alfredo Jiménez. Senti autenticamente que a história se passava num

verdadeiro e pitoresco *pueblo* mexicano. Cada pequeno detalhe parecia estar no lugar certo, o que enriqueceu a história. (U36)

A Pixar conseguiu pegar em algo tão indescritível como um esqueleto e dar-lhe cultura e personalidade. Não apenas dando-lhe uma voz com sotaque espanhol (língua), mas dando-lhe maneirismos muito subtis, mas cheios de nuances, que são imediatamente reconhecíveis por qualquer pessoa que tenha crescido na cultura mexicana ou perto dela. (U50)

Percebemos durante a análise que algo que parece ligar os comentários de utilizadores que se identificam como mexicanos ou latinos é a descrição do filme como emocionante. Muitos relatam terem chorado e se emocionado ao assistir o filme e quase todos caracterizam a obra como tendo uma narrativa tocante ou emocionante, o que no caso destes utilizadores em particular aparece ligado aos sentimentos de identificação, memória e representatividade gerados pela animação. A temática da emoção, no entanto, não aparece apenas nos comentários dos utilizadores que se sentem culturalmente representados como mexicanos, mas faz-se presente de forma generalizada nos comentários positivos sobre o filme, como uma chave para a conexão entre espectador e obra.

7.2 A emoção como chave

Um tema bastante recorrente nos comentários analisados foi a emoção. O tema aparece de alguma forma em quase todos os comentários positivos, seja na descrição do filme pelos utilizadores como “um filme lindo de cortar o coração” (U16), “uma experiência comovente” (U3), ou mesmo “uma catarse emocionante” (U7), seja na descrição da trama como “uma história inspiradora” (U12) ou “uma história tocante”, seja no relato das reações dos espectadores ao filme, os quais se pegaram “a chorar como um bebê” (U3), se viram comovidos “de uma forma muito satisfatória que pareceu bem merecida e autêntica” (U18), se perceberam “a chorar de verdade” (U27) ou sentiram que o filme “toca um recesso mais profundo do coração onde a alma fica adormecida e a desperta com esperança e otimismo (U21).

De forma geral, a emoção aparece nos comentários como fator fundamental para a conexão entre espectador e obra, como a chave para um vínculo mais aprofundado. Sob esta perspectiva, buscamos compreender a partir da análise e com um olhar mais aprofundado, qual eram os elos entre os diferentes comentários que apresentam a temática da emoção e de que maneira essa conexão emocional foi construída no filme, não apenas com espectadores que se identificam como mexicanos, mas principalmente com aqueles que não o fazem. Neste caminho, alguns pontos se tornaram mais evidentes, como a importância da construção imagética e sonora na animação, o equilíbrio entre o

específico, o pessoal e o universal na construção narrativa do filme e o referencial Pixar-Disney, tema que abordaremos separadamente mais tarde.

A grande maioria dos comentários analisados, tanto os positivos como os neutros e negativos, faz menção aos aspectos visuais do filme como um ponto favorável. Nos comentários positivos, no entanto, foi possível perceber que os elogios à construção imagética e sonora do filme vem acompanhados também de relatos sobre o efeito emocional que a cuidadosa criação visual aliada aos outros elementos diegéticos causa no espectador.

Esta é uma obra de arte deslumbrante. Vai levar-vos da felicidade às lágrimas, das memórias do passado à alegria do futuro. Para a compreensão, para a recordação. Às alegrias e dores de estar vivo. [...] Ver Coco é amar Coco e recordar as Cocos da nossa vida que já não estão entre nós. (U5)

A partir daí, a história leva você a alturas visuais, de entretenimento e emocionais surpreendentes que nenhum filme da Pixar, nenhum filme infantil e muito poucos filmes "adultos" jamais alcançaram. [...] Tocou algo no fundo da minha alma e, ao contrário da maioria dos filmes emocionais onde meus olhos lacrimejam um pouco, neste comecei a chorar abertamente. Foi uma catarse emocional como nunca experimentei antes. [...] Outra coisa que devo mencionar é a trilha sonora, que é, de longe, a melhor trilha sonora da Pixar que já tive o prazer de ouvir. [...] Suponho que isso não deveria ser uma surpresa, considerando que este é o filme mais musical que a Pixar já criou, mas mesmo assim foi um dos muitos, muitos aspectos memoráveis. (U7)

O CGI deste filme é simplesmente o melhor que se pode encontrar atualmente, colocando-o bem acima da qualidade dos estúdios concorrentes, como a Universal e a Fox. Além disso, o alcance das imagens é de cortar a respiração.... e é um prazer vê-lo na grande tela. Para além disso, as canções, a história e as personagens são todas encantadoras. Um aviso, no entanto, é que este filme muito provavelmente fará com que comece a chorar de vez em quando... não se esqueça de ter alguns lenços de papel por perto, para o caso de precisar. Um filme imperdível. (U37)

A história foi uma combinação feita no paraíso da Pixar devido aos seus momentos de cortar o coração e de aquecer o coração. Apesar de, por vezes, a história parecer um pouco mórbida, é possível perceber que a Pixar se dedicou a este filme tanto para adultos como para crianças. Os efeitos visuais foram provavelmente os meus favoritos em qualquer filme da Pixar até à data. A quantidade de detalhes na tela a todo momento foi inacreditável. Além disso, o desenvolvimento das personagens foi extraordinário. O facto de se ter uma visão alargada do passado de cada personagem não só ajudou a apaixonarmo-nos pelas personagens, como também foi utilizado como um dispositivo narrativo único. (U49)

Em todos os trechos acima os utilizadores descrevem positivamente os aspectos visuais da animação, mas, para além disso é possível ver uma ligação entre essa qualidade estética e o efeito emocional chave para a conexão entre espectador e obra. U7, por exemplo, afirma que *Coco* leva o espectador a alturas visuais e emocionais e logo em seguida descreve sua experiência filmica como uma catarse emocional, ilustrando sua conexão com o filme. U5 também une o visual ao emocional ao descrever a animação como uma “obra de arte deslumbrante” para logo em seguida afirmar que esta levará o leitor “da felicidade às lágrimas”, fazendo-o lembrar de suas próprias relações pessoais. De forma similar, U37 descreve a força das imagens “de cortar o coração” e logo avisa ao leitor que o filme provavelmente o levará ao choro. Já U49 explica que a união de uma boa construção visual com “detalhes na tela a todo momento” com os momentos emocionantes faz da animação uma obra que atinge tanto adultos quanto crianças.

Sabemos que o cinema possui uma linguagem particular que une a imagem em movimento, a montagem, a luz e o som, causando uma impressão de realidade que passa ainda mais a ideia de que o que está acontecendo na tela é real, e cria um laço emocional e psicológico com o espectador que se vê de certa forma representado na tela, como ilustra por exemplo o comentário de U5. No caso específico de *Coco*, a construção visual e sonora da narrativa não só impacta a representação da cultura mexicana no filme, como vimos em comentários do tema anterior, mas parece possibilitar também uma melhor conexão do espectador com a obra, de modo a facilitar que este perceba e “sinta” os momentos emocionantes do filme.

Com o cinismo cansado de todos nós, no público moderno de hoje, o que pode ser um maior elogio a um filme do que dizer que ele despertou emoções reais em mim. Senti a esperança do protagonista. Quando ele se sentia frustrado, eu sentia-me frustrado com ele. Senti o seu orgulho e senti a sua traição. Senti o seu sentimento de futilidade. E quando ele chorou, eu chorei. Estou a falar da cena de execução de *The Green Mile*, ao nível das lágrimas. Tal como toda a gente que vi na minha fila. Presumo que tenha sido o mesmo para toda a sala (U50)

Um filme absolutamente lindo. Tocou-me no coração e na alma como nenhum outro filme alguma vez o fez. Visualmente deslumbrante. A atuação foi maravilhosa. Aquele rapazinho, Miguel, era um personagem tão adorável e simpático. E queria alcançar a tela e abraçá-lo. (U40)

Tanto U49 quanto U50 mencionam uma aproximação com os personagens e suas jornadas e U40 também descreve um sentimento de identificação com os personagens. Enquanto U49 nos fala que um bom desenvolvimento dos personagens além de ajudar na aproximação do espectador serviu também

“como um dispositivo narrativo único”; U50 descreve um laço emocional com o protagonista que despertou nele “emoções reais”, a ponto de sentir-se como ele em diferentes momentos do filme. Essa aproximação com os personagens descrita nos comentários, nos remete à perspectiva de Vogler (1992) sobre a Jornada do Herói. Segundo este autor as histórias construídas a partir deste modelo narrativo, encantam e envolvem a todos, pois advêm de um inconsciente compartilhado e refletem conceitos universais. Sob esta perspectiva, a aproximação do espectador dos personagens e a criação de um laço afetivo com o filme estão relacionados a uma construção narrativa feita a partir de temas universais com que os mais diversos espectadores conseguem se identificar.

A importância dos temas universais para o vínculo dos utilizadores com o filme pareceu bastante evidente durante a análise dos comentários, tanto daqueles escritos por pessoas que se identificaram como mexicanas como por aquelas que não se identificaram assim. Segundo U21, o filme “pega os elementos que são comuns para nos identificarmos com as personagens e suscitar um sentimento de comunhão”. Ou como sintetizou U32, “é um bom equilíbrio entre uma grande história e uma história pessoal” (U32). Neste sentido observamos que ao longo dos diferentes comentários constavam diferentes menções sobre o que seria a temática principal do filme, desde família e realizações pessoais, até os conceitos de vida e morte, passando por luto, memória, música, sonhos, paixões e amadurecimento.

(Coco) Ultrapassa as outras obras-primas acima mencionadas por ser mais relacionável, recorrendo a restrições e proibições familiares [...] ultrapassa-as ao tornar a morte tolerável. Lembra-nos que devemos estar atentos e respeitar todos aqueles que nos precederam. Acima de tudo, toca-nos no ombro e sussurra-nos que o tempo, o mundo em que vivemos, é tão importante como o próximo e que devemos esforçar-nos por manter os laços familiares fortes. Porque quando estamos no fim da nossa corda, quem mais está lá para nos puxar para cima? Já disse para trazerem Kleenex? Uma caixa cheia. Até os machões mais duros são levados a soluçar baixinho e a telefonar imediatamente às mães e aos pais a dizer-lhes "mamãe, tenho saudades tuas". (U16)

De alguma forma, *Coco* consegue captar de forma tão simples e bela a essência do que significa ser humano. O que significa amar e o que significa ter paixão pelas coisas e pelas pessoas que amamos. A história foi contada de uma forma tão elegante que não me fez pensar nos valores que representava, mas sim senti-los, sem que eu sequer analisasse o que estava a ver. Foi feito de uma forma tão gradual que, a certa altura, perto do fim, fiquei tão impressionado com uma cena, que entra definitivamente para a minha lista das ‘10 melhores cenas de filmes’, que dei por mim a chorar. Não só lacrimejando como costume fazer quando uma cena me toca. Chorando de verdade. (U27)

Coco" capta os temas da Vida e da Morte, com um sentimento genuíno. Temas como família, paixão, derrota e redenção também são explorados aqui, mas com humor e emoção real. Embora tenha rido durante uma boa parte desta história vencedora, também me vi a chorar no último ato do filme. Esta é uma verdadeira aventura-fantasia, que dá à vida e à morte um verdadeiro significado. (U41)

Juro por todos os seres divinos que foram, ou têm sido, ou estão a ser, ou serão adorados pela humanidade, o cara que se sentou ao meu lado esfregou os olhos por um momento (e honestamente, eu estava pronto para esfregar os meus, pois as lágrimas escorreram de ambos os meus olhos). Até agora, este filme é muito bom para os meus padrões, todas as gerações de todos os cantos do mundo deviam vê-lo para se lembrarem que a morte não é algo a temer, pois é uma parte da nossa vida pela qual todos passarão um dia, que ninguém morre verdadeiramente, desde que alguém ainda se lembre deles nas suas memórias, para todo o sempre. (U43)

O que podemos observar pelos trechos acima é que a “temática principal” do filme parece variar de acordo com os conceitos mais íntimos e importantes para cada espectador. Enquanto para U27 o valor da família é o que mais se destaca na animação, vida, morte e memória são as temáticas que mais se sobressaem para U41 e U43. Já U27 resume a trama do filme em uma síntese da “essência do que significa ser humano”, evidenciando ainda mais uma ideia de universalidade.

Além de serem bastante importantes dentro da temática da emoção como uma ferramenta que facilita a criação de um vínculo entre o espectador e a obra, os temas ou conceitos universais aparecem também de forma bastante significativa nos comentários como um instrumento de aproximação entre o espectador e a identidade cultural mexicana representada no filme. Sob esta perspectiva, *Coco* é descrito nos comentários como um ponto de ligação entre diferentes culturas e grupos. Essa concepção do filme como uma ponte para a cultura mexicana é um tema bastante recorrente dentro dos dados analisados e, portanto, um dos temas principais encontrados em nossa análise temática.

7.3 *Coco* como uma ponte para a cultura mexicana

Outro tema muito recorrente nos comentários dos utilizadores sobre o filme *Coco* foi a percepção do filme como uma ponte para a cultura mexicana. Durante a análise, observamos que o tema abrange tanto a questão dos temas universais como fator unificante, quanto a compreensão da obra como uma ferramenta pedagógica, de modo a instruir e ensinar sobre a cultura mexicana, ou mesmo instigar o espectador a pesquisar mais sobre esta. De modo geral, a temática observada sugere que a conquista de *Coco* “é fazer a ponte entre a paixão pessoal e a responsabilidade, entre os mexicanos e os outros, ao mesmo nível que o faz com as enormes lacunas entre a alegria e o luto, a morte e a vida” (U34).

O filme "Coco" é, sem dúvida, um filme sobre pontes. No filme, uma ponte literal de pétalas de calêndula liga os mundos dos vivos e dos mortos durante uma noite. No mundo real, a Pixar criou uma ponte simbólica com este filme para ligar mexicanos, 'chicanos' (mexicanos radicados nos EUA e seus descendentes), cidadãos americanos e o mundo através de uma das nossas experiências humanas comuns mais difíceis. (U34)

Pixar e Disney, conseguiram abordar da forma mais magistral o costume mexicano do Dia dos Mortos, uma experiência cinematográfica que o mundo merece ver para compreender melhor uma das tradições mexicanas mais famosas deste planeta. Este filme é uma oferta ao povo mexicano e uma espécie de reconciliação entre o México e os Estados Unidos. (U22)

Para além da ideia geral de aproximação entre o espectador e a representação da identidade cultural mexicana apresentada no filme, tanto U34 quanto U22 relatam uma perspectiva mais específica ao contexto sócio-político estadunidense à época do lançamento de *Coco*, em que a questão da imigração mexicana aos Estados Unidos estava bastante presente nos meios de comunicação do país, transmitindo representações hegemônicas negativas da identidade cultural mexicana e colocando mexicanos em um lugar de "outro" indesejável ou antagônico naquela sociedade. Ao falar do filme como uma "reconciliação entre o México e os Estados Unidos", U22 evidencia a noção de conflito entre os dois países e, por consequência, entre as representações sociais de mexicanos e estadunidenses. Com uma perspectiva similar, U42 faz uma referência ainda mais clara ao contexto político estadunidense ao dirigir-se diretamente a Trump, então presidente dos EUA. "E sim, este é um filme feito na América sobre os mexicanos e as suas tradições. Tome isso, Sr. Presidente!" (U41). U34, por sua vez, especifica ainda mais o conflito ao falar de diferentes grupos identitários, ao mesmo tempo que expande o conceito de ponte para além do contexto americano quando escreve que a Pixar faz "uma ponte simbólica com este filme para ligar mexicanos, 'chicanos' (mexicanos radicados nos EUA e seus descendentes), cidadãos americanos e o mundo".

A ponte simbólica a que se refere U34 no trecho acima foi construída, segundo o utilizador, a partir não só da representação positiva da identidade cultural mexicana, mas também a partir de conceitos comuns à nossa experiência humana, como aqueles envolvendo a morte. Neste sentido, vimos em "a emoção como chave" que os comentários abordam a questão dos temas universais como um instrumento de aproximação do espectador com a obra, facilitando um laço psicológico que faz da emoção a chave para o vínculo da audiência com a narrativa do filme. Para além desta função, os temas universais aparecem também nos comentários como um fator importante para a construção de um elo entre os diferentes

espectadores e a cultura mexicana, unindo conceitos universais a diversos aspectos da cultura mexicana e ligando diferentes identidades através do que todas têm em comum.

Coco é uma experiência comovente, repleta de animação excepcional, música maravilhosa, escrita brilhante e modelos criativos que realçam o melhor da cultura mexicana. O filme abordou temas como a família, as aspirações e a música. E fundiram-os maravilhosamente com a cultura do Dia dos Mortos no México (U3)

Mais do que apenas os seus elementos básicos, atreveu-se a mergulhar numa cultura que poucos no mundo conhecem. Foi muito além na pesquisa para obter o selo de aprovação dos mexicanos. Toca um recanto mais profundo do coração, onde a alma está adormecida, e desperta-o com esperança e otimismo. É preciso as diferenças que muitas vezes criticamos e julgamos noutro grupo, apenas para a Pixar colocar um espelho mesmo à nossa frente e olharmos para o nosso próprio reflexo. O filme parte dos elementos comuns para nos identificarmos com as personagens e despertarmos um sentimento de comunhão. É brilhante e engenhoso. (U21)

De qualquer forma, aprendi mais sobre o *Día de Muertos* com Coco do que em quatro anos de aulas de espanhol no ensino médio. No secundário, o que eu entendia do *Día de Muertos* era que era basicamente um Halloween mexicano. Eles ressuscitavam espíritos dos mortos e tocavam música ou algo assim, pelo que eu entendia. Parecia-me uma tolice. Depois de ver o filme Coco, compreendi que a tradição é tudo menos tola. Não é sobre a fantasia (disfarce), a comida ou a música. Trata-se de família e de recordar aqueles que vieram antes de nós. A Pixar não só me divertiu, como também me ensinou uma tradição rica e maravilhosa de outra cultura. Bravo! (U18)

Dentro do tema do filme como ponte, observamos que ao falar sobre a relevância dos conceitos universais como ferramenta de aproximação, os utilizadores abordam a associação entre o global e o específico, ou seja, o efeito unificador do filme acontece não só pela representação atenta a nuances da identidade cultura mexicana, nem só pela construção da narrativa a partir de temas universais, mas pela junção das duas coisas, como expressa U26: “Coco é sobre morte, vida, amor, música e esperança. É também a melhor e mais fiel representação da cultura mexicana e do feriado do Dia dos Mortos que alguma vez vi” (U26). Da mesma forma, U3 e U21, nos trechos colocados acima, nos falam de uma “fusão” (U3) e de um “reflexo” (U21) para referenciar essa união entre o específico e o universal, que para U18 foi essencial para transformar sua percepção sobre o *Día de Muertos* de algo “tolo” para uma “tradição rica e maravilhosa”.

Outro argumento evidenciado nos comentários foi a importância do filme como instrumento pedagógico, no sentido de que a animação serviu para ensinar/instruir sobre a cultura mexicana ou instigar uma

busca mais aprofundada de conhecimento sobre suas particularidades. U18, por exemplo, relata que aprendeu mais sobre o *Dia de Los Muertos* com *Coco* do que com anos de aula de espanhol na escola, enquanto U21 menciona que o filme reflete uma pesquisa aprofundada. A partir desta perspectiva, observamos que o viés pedagógico relatado pelos utilizadores reforça a percepção de *Coco* como uma ponte para a cultura mexicana, como podemos ver também nos comentários a seguir:

Não só fiquei surpreso com *Coco*, como é capaz de ser o enredo mais aprofundado que já vi num filme de animação. Foi também educativo e lançou uma luz totalmente nova sobre a história do feriado mexicano Dia De Los Muertos. (U2)

Amo todos os elementos culturais deste filme. Outros têm tendência para analisar cada pequena falha ou mesmo um mal-entendido de um elemento cultural para aumentar o valor do entretenimento. Este filme me deu vontade de ir para casa e procurar a história do "*Dia de Muertos*" para a comparar com os detalhes que vi no filme. (U6)

Três palavras... WOW, que filme fantástico, a história começa a ficar cada vez melhor, uma história tão bonita, com tantos momentos comoventes, banda sonora fantástica, parabéns à Pixar, respeito total por vocês, o México é fantástico!!! Aprende-se tanto sobre a cultura mexicana, incrível. (U15)

Ambos U2 e U15 relatam experiências de aprendizagem ao assistir *Coco*, seja em relação ao Dia de Los Muertos seja a no que concerne à cultura mexicana de maneira mais ampla, já U6, ao comparar o filme a outras obras que apresentam representações de identidades culturais específicas, conta que se sentiu instigado pela animação a fazer sua própria pesquisa e buscar outras referências sobre diferentes aspectos culturais apresentados no filme.

Faz-se relevante destacar também, que a amplitude dos diversos elementos culturais representados em *Coco*, varia bastante no panorama geral dos dados analisados, de modo que fica perceptível que o filme possibilita diversos níveis e formas de identificação e aproximação através de uma narrativa com diferentes camadas de informação e nuance no que concerne à construção identitária mexicana. A partir desta observação, é possível inferir que a percepção dos espectadores sobre a representação construída no filme varia de acordo com as referências prévias que estes possuem sobre o México e a identidade cultural mexicana, sendo muitos detalhes e referências pouco perceptíveis para vários espectadores. U34, por exemplo, afirma que "algumas referências vão certamente passar despercebidas a muitos públicos, mas a magia da Pixar reside no facto de, ao tornar algumas partes do filme tão específicas, terem conseguido tornar o todo universal" (U34).

Sob a perspectiva de U34, as diferentes camadas presentes na animação não impedem que espectadores com pouco conhecimento ou menor proximidade com a cultura mexicana consigam perceber uma representação com nuances ou mesmo se identificar com a narrativa do filme, mas, ao unir diferentes níveis de detalhes a temas universais, possibilitam que a conexão entre espectador e obra aconteça de maneiras diferentes. Com ponto de vista similar, U5 afirma ter se admirado com o sucesso da obra como “um filme sobre a vida e a morte que é tão colorido, tão absorvente, tão pungente e tão acessível para as crianças e com tantas camadas e camadas e camadas de significado e importância para os adultos” (U5).

U34 descreve ainda mais detalhadamente sua percepção sobre as diferentes camadas do filme e seus efeitos para os espectadores:

Para quem sabe, as expressões em espanhol mexicano são proferidas sem legendas, as celebridades nacionais (ou pelo menos os seus avatares esqueléticos) aparecem e são homenageadas, as diferenças culturais entre as regiões do México são aludidas, o filme passa-se claramente nos dias de hoje e o respeito pelo país, pelo seu povo e pelas dinâmicas familiares, por vezes complicadas, está patente. Relativamente aos nossos parentes a norte da fronteira e noutros locais, o elenco do filme é mais chicano do que mexicano e o termo internacionalmente mais popular "Día de LOS Muertos" é tão comum como o nosso preferido "Día de Muertos". Para aqueles que são completamente alheios à festa, a sua emotividade e simbolismo são explicados na medida certa para acompanhar o enredo, deixando, no entanto, um certo ar de mistério, enquanto Santa Cecilia não está muito longe da representação mais familiar das pequenas e poeirentas cidades coloniais como o rosto do México. Todos estes compromissos mostram que o filme pretende ser uma mensagem de unidade e compreensão.

Apesar de nem todos os utilizadores que relataram ter formado um vínculo com *Coco* ou que descreveram uma percepção positiva sobre a representação cultural apresentada no filme terem expressado explicitamente a noção de camadas, foi possível observar através da diferença de relatos e detalhes apresentados que houve variações tanto na percepção das diferentes nuances culturais representadas no filme como nas formas de identificação com a narrativa. Podemos inferir ainda pelos dados coletados que a própria ausência de menções explícitas a diferentes camadas pode, em alguns casos, ser decorrência de uma impossibilidade de perceber referências mais específicas.

7.4 Referencial Pixar-Disney

Seja através de elogios, críticas, comparações ou relatos de expectativas, o tema mais recorrente nos comentários sobre *Coco* é o referencial Pixar-Disney. Ambos os estúdios, mas principalmente a Pixar, são citados de alguma forma na grande maioria dos comentários, tanto os positivos como os neutros e negativos. Os diferentes pontos abordados dentro desta temática têm em sua centralidade a percepção das obras da Pixar e da Disney como um sistema de referência para filmes de animação e filmes em geral. Sob esta perspectiva, os utilizadores fazem suas considerações sobre *Coco* a partir de parâmetros pré-estabelecidos através de suas experiências prévias com outras obras da Pixar e da Disney.

Em vários comentários as referências à Pixar (e Disney) vêm já no início do texto, introduzindo e fundamentando as opiniões e relatos dos utilizadores ao longo de cada comentário. Em muitos casos, essa introdução Pixar-Disney parece servir também para estabelecer o autor do texto como experiente e, de certa forma, especialista, visto que seu conhecimento prévio sobre o estúdio e as obras aparecem como um argumento de sustentação. Adicionalmente, a experiência mostrada pelos utilizadores em relação ao universo Disney-Pixar sugere também uma ideia de familiaridade e intimidade entre espectador e estúdio, para além da aproximação com a obra específica analisada.

Sempre fui fã da Pixar. Eles são realmente bons no que fazem. Esses caras definiram o padrão de qualidade dos filmes de animação. [...] A Disney tinha seus clássicos, como *Bambi*, *A Raposa e o Cão de Caça*, *Cinderela* e *A Bela Adormecida*. No entanto, parecia mais com contos de fadas. Histórias para dormir que seus pais contam quando você se aconchega na cama. Nos dias de hoje, isso não funcionaria tão bem. Então veio a Pixar com sua estreia revolucionária, *Toy Story*. Engraçado, doce, moderno, relacionável e, além disso, completamente animado em 3D, o que marca a primeira vez que um longa-metragem foi completamente animado em 3D. E a Pixar vem fazendo exatamente isso desde então. Embora os filmes que eles lançaram continuem sendo um entretenimento de qualidade, eu não me sentia assim desde *Toy Story 3*. *Toy Story 3* me fez chorar como um bebê. E seu mais novo longa-metragem, *Coco*, finalmente me fez chorar como um bebê novamente. (U3)

Sim, a Pixar Animation Studios conseguiu novamente: seu último lançamento, *Coco* (2017), não é apenas um retorno à forma, mas também consegue ser seu melhor longa-metragem até hoje. De 1995 até 2010, a Pixar arrasou em todos os lançamentos, com exceção de *Carros* (2006) e talvez *A Bug's Life* (1998). No entanto, depois de *Carros 2* (2011), parece que todos os seus lançamentos foram ruins ou medíocres, exceto, é claro, o extraordinário *Inside Out* (2015). Felizmente, *Coco* (2017) consegue ser o segundo grande filme da Pixar desde *Toy Story 3* (2010), e esperamos que, desta vez, seja um retorno à boa forma. (U7)

Enquanto a Pixar aparece como um nome associado à qualidade de animação em ambos os comentários acima, a menção das diferentes obras do estúdio sugere a familiaridade dos utilizadores com um universo Pixar. Neste sentido, o conjunto da obra do estúdio é tomada como referência para o que seria não só um bom filme Disney-Pixar, mas um bom filme de animação em geral. Frases como “a Pixar conseguiu novamente” (U7) e “eles são realmente bons no que fazem” (U3), presentes de diferentes formas em muitos comentários, remetem a um padrão de qualidade Pixar, o qual, segundo U3 e U7 voltou a ser atingido com *Coco*. Sob esta perspectiva, a comparação e a classificação são processos fundamentais para a análise da animação, assim como o são em qualquer processo de representação.

Tanto U7 quanto U3 comparam *Coco* com diversos outros filmes da Pixar e da Disney para então posicionar a animação como boa ou ruim. Esse processo de comparação é bastante recorrente no conjunto dos comentários analisados, e apesar de a conclusão entre bom ou ruim ser divergente em alguns casos, a centralidade de um referencial Pixar-Disney se mantém. Os comentários de U21, U4 e U42 também ajudam a ilustrar essa perspectiva:

A Pixar já percorreu um longo caminho. Para eles, suas criações se tornaram uma ciência da emoção humana e não conheço nenhuma empresa melhor que tenha chegado tão perto da perfeição nesse ofício. Em breve, eles terão notas 10 em todos os aspectos, da música à imagem e da história aos personagens. Nunca vi isso tão bem quanto no filme WALL-E. Esse filme (*Coco*) é tão bom quanto. (U21)

É realmente o oitavo melhor filme da Pixar, no máximo, e é uma boa ideia, mas, no final das contas, é apenas um filme mediano, um bom filme para crianças, mas não merece os elogios que as pessoas estão dando a ele. (U4)

Esse filme é realmente uma obra-prima, sem dúvida um dos melhores de todos os tempos. Acho que esse filme é muito melhor do que o meu favorito dos últimos anos, "Inside Out". A qualidade do filme está além de qualquer expectativa, pois ele é brilhantemente engraçado, extremamente emocional e a música é fantástica. De modo geral, recomendo o que considero a melhor animação que a Disney produziu nos últimos 20 anos, para dizer o mínimo. (U42)

Observando os comentários de U21, U4 e U42, é possível perceber que, embora os três utilizadores possuam opiniões diversas sobre *Coco*, todos utilizam o referencial Pixar-Disney como parâmetro fundamental em sua argumentação. U21 e U42 tiveram uma recepção positiva de *Coco*, e, enquanto um expressa sua aprovação dizendo que o filme é “tão bom quanto WALL-E” (U21), o outro diz considerá-lo “a melhor animação que a Disney produziu nos últimos 20 anos” (U22). Já U4 teve uma recepção

negativa do filme, mas também expressa sua desaprovação dentro do mesmo referencial ao dizer que a animação é no máximo “o oitavo melhor filme da Pixar”.

Outro fator evidenciado na observação dos comentários é que a familiaridade com a obra da Pixar envolve também expectativas em relação aos novos filmes e uma abertura ou predisposição para assisti-los. Em alguns casos essas expectativas são expressas de forma explícita. U10, por exemplo, relata que desde o lançamento do trailer de *Coco*, ele e toda a família aguardavam ansiosos pelo filme. Já U32, demonstra abertura para novos lançamentos Disney-Pixar ao falar, descrevendo um esforço para não os perder. "Tento não perder muitos filmes da Pixar e, mesmo que alguns deles tenham me escapado, ainda faço o possível para assisti-los. Adoro um bom filme da Disney e "*Coco*" não é exceção". (U32)

Dentro da temática do referencial Pixar-Disney, foi observado também o reconhecimento de uma estrutura narrativa familiar. Em diversos comentários, os utilizadores mencionam uma “fórmula” Pixar, relatam a previsibilidade de algumas reviravoltas ou contam já saber que um estilo específico de cena iria aparecer na tela. A presença da estrutura narrativa clássica baseada na jornada do herói, mesmo que sem esse nome, é notada pelos espectadores que se referem também a especificidades de um estilo de narrativo Pixar que envolve reviravoltas e cenas afetivas.

Em suma, uma das melhores aterrissagens da Pixar - talvez repetindo um pouco sua fórmula conhecida, por isso é possível sentir uma "volta ao básico" em termos de narrativa, história e desenvolvimento de personagens, mas, ao mesmo tempo, conseguindo se destacar como um produto novo e com propósito que, sem dúvida, dará muito o que falar. (U12)

Apesar de seguir a fórmula óbvia de arrancar lágrimas, a Pixar sempre faz com que você se importe. Você pode ver claramente como eles abusam dos mesmos arquétipos: família, crianças, cachorros, morte. As mesmas reviravoltas na trama em que o mocinho acaba se tornando o vilão etc. Mesmo assim, você se perde totalmente e, de alguma forma, sempre se importa. (U31)

(A Pixar consegue novamente - Título) E por "novamente" quero dizer que eles usaram exatamente a mesma fórmula que usaram em inúmeros outros filmes que ou as pessoas se recusam a ver ou foram cegadas pela ideia de "é a Pixar, eles não erram!" Portanto, sinto muito, fãs da Pixar e de *Coco*, mas eu não gostei desse filme! (U39)

Em alguns casos a “fórmula” referida nos comentários é vista como pouco original, transformando-se em um fator negativo, em outros, de forma mais neutra, ela é considerada efetiva, mas, em diversos comentários, explicitamente ou não, a estrutura familiar é incorporada a um estilo Pixar de animação ao qual os utilizadores já se afeiçoaram e usam como referência. U7, por exemplo, ao falar de sua

experiência positiva com *Coco*, relata que o filme “trouxe de volta à nostalgia da infância de assistir aos clássicos da Pixar” (U7). Neste sentido, a estrutura narrativa conhecida ajuda o espectador a reconhecer um filme “padrão Pixar” como familiar, o que o deixa também mais facilmente classificável.

Sob a perspectiva da Teoria da Representação Social, a representação cumpre a função de transformar o novo e, portanto, não-familiar em familiar, e neste sentido toda nova informação que recebemos passa por processos de classificação e categorização através de conceitos pré-estabelecidos. Ao analisarmos os comentários, percebemos que, para grande parte dos utilizadores, o universo cinematográfico Disney-Pixar serve como ponto referencial na recepção das representações construídas no filme agindo nos processos de ancoragem e objetificação (Moscovici, 2001) dos espectadores. O referencial Pixar-Disney, sob esta perspectiva, é significativo não só na classificação do filme como bom ou ruim, mas nos processos pessoais e sociais de construção das representações sobre a obra.

7.5 Pontos de desconexão

Outro tema relevante encontrado na análise dos comentários deixados no IMDB foram os pontos de desconexão, que, de modo geral, englobam elementos negativos relatados por utilizadores sobre suas experiências com *Coco* e que sugerem a ausência de um vínculo entre espectador e obra. Vimos que a criação de um laço emocional entre o filme e quem o assiste foi um tema bastante recorrente nos comentários, e, assim como a existência desse vínculo se mostra fundamental nos comentários mais positivos, sua ausência também é notada de forma relevante nos comentários mais negativos.

Sabemos que a conexão entre o espectador e o filme desempenha um papel crucial na apreciação cinematográfica. Essa ligação emocional estabelecida durante a experiência cinematográfica permite que o espectador mergulhe na narrativa, identifique-se com personagens e temas, e se envolva profundamente com a trama. Quando há uma conexão forte, o filme deixa de ser apenas uma sequência de imagens em movimento; torna-se uma experiência imersiva capaz de despertar emoções, desencadear reflexões e deixar uma marca duradoura na percepção e na memória do espectador. Essa conexão é o elo vital que transforma a simples observação em uma apreciação rica e significativa da arte cinematográfica, fortalecendo ainda mais a criação, sustentação e transformação de representações sociais.

Durante a análise, foi observado que alguns utilizadores relatam expressamente não terem conseguido criar um vínculo emocional com o filme, como é o caso de U11 ao dizer que apesar de haver na animação uma mensagem agradável e ponderada, “não há impacto real ou peso emocional que a leva aos espectadores”. Também U30 expressa uma percepção similar ao afirmar que falta no filme “a combinação mágica da Pixar de enredo, humor e sentimentos”.

Na realidade, esse filme é apenas mais confuso e busca cenas visualmente impressionantes com mais frequência do que a emoção. Ainda assim, é um bom filme para crianças - ao contrário de um filme como *The Emoji Movie* - e tem alguns momentos de aprendizado. Há uma mensagem agradável e ponderada, mas não há impacto real ou peso emocional que a leve aos espectadores. (U11)

Mas, como eu disse, as cores fazem dele um filme bonito e eu esperava poder desfrutar do excelente humor da Pixar em algum momento. Isso não aconteceu. Esse filme vai fazer você rir algumas vezes, mas é só isso, falta a combinação mágica da Pixar de enredo, humor e sentimentos. Eles tiveram uma ou duas boas ideias e a Morte é retratada de uma forma muito legal, mas o enredo foi tão pouco desenvolvido que alguns eventos ficaram sem explicação. Elementos completamente inúteis recebem muita importância na história, enquanto as partes realmente interessantes têm muito pouco espaço. (U30)

Apesar de ambos os utilizadores referirem-se explicitamente à ausência de um aspecto emocional mais expressivo no filme, ambos também a associam a outros fatores, ou pontos de desconexão, com presença relevante em alguns comentários em que a ausência de um laço emocional com o filme é descrita de maneira menos explícita. Enquanto U11 relata ter achado o filme confuso, o que é explicado em mais detalhes um pouco antes em seu comentário (ver trecho abaixo), U30 diz ter sentido falta do “excelente humor da Pixar” na animação.

No que se refere à percepção de *Coco* como um filme “confuso”, os argumentos estabelecidos nos comentários envolvem principalmente a questão da compreensão linguística em relação aos termos em espanhol usados pelos personagens em vários momentos do filme, e a dificuldade de um entendimento pleno das regras que gerem o mundo dos Mortos no filme. U11, por exemplo, relata sua frustração por ter tido dificuldades em acompanhar de fato o que estava acontecendo em momentos cruciais da trama devido ao seu pouco conhecimento da língua espanhola. Já U6 e U28 se sentiram confusos em relação a alguns aspectos específicos da trama em relação ao Mundo dos Mortos.

Quase todos os principais pontos da trama dependem de o espectador entender um pouco de espanhol para saber o que está sendo dito pelos personagens. Infelizmente, tive quatro anos de francês no ensino médio e não tinha absolutamente nenhum conhecimento da língua espanhola.

Fiquei confuso sobre o que exatamente estava sendo dito durante o clímax. Um personagem menciona a outro personagem um detalhe importante sobre a história em espanhol (que evitarei revelar) que tive de deduzir por mim mesmo para acompanhar a história. Não sei se o filme tinha legendas originais ou não, mas no meu cinema, pelo menos, não havia legendas para falantes de inglês. (U11)

Houve algumas coisas que me deixaram com a cabeça coçando e que não faziam sentido. A principal delas foi como Miguel conseguiu chegar à Terra dos Mortos. (U6)

Miguel entra na terra dos mortos logo depois de roubar um violão, mas nenhuma outra explicação é dada sobre como e por que essa jornada aconteceu com esse garoto em particular? Considero isso um buraco na trama. (U28)

Tanto a dificuldade linguística relatada por U11 quanto a crítica a diferentes aspectos narrativos referentes ao Mundo dos Mortos criticados por U6 e U8 são pontos de desconexão entre espectador e obra que estão relacionados com a representação da cultura mexicana construída no filme. Sob esta perspectiva, é possível perceber que o estranhamento linguístico descrito por U11, além de atestar a escassa presença do espanhol em filmes de animação produzidos por grandes estúdios estadunidenses, sugere também um distanciamento entre o espectador e a identidade cultural representada no filme. No que concerne a confusão descrita por U6 e U28 quanto a alguns aspectos do Mundo dos Mortos, no entanto, o estranhamento parece mais associado ao universo criado pela Pixar do que a características mais específicas da cultura mexicana. Dito isto, a dificuldade de compreensão dos utilizadores parece ter tido também um impacto negativo na percepção que estes tiveram da representação da identidade cultural mexicana construída pela Pixar na animação.

O uso do humor na construção narrativa de *Coco* foi outro ponto de desconexão abordado em alguns dos comentários analisados. Assim como U30 descreve ter sentido falta do humor “excelente”, como visto no trecho já mencionado acima, outros utilizadores também relatam terem rido pouco ou visto poucas piadas durante o filme, principalmente nos primeiros atos. Alguns comentários chegam a descrever a primeira metade do filme como enfadonha ou entediante, expressando dificuldades em se conectar com a narrativa.

O trecho enfadonho foi, na verdade, o início de um filme quase sempre enfadonho. Normalmente, eu não dou risada de todas as piadas da Disney, mas geralmente há algumas que me fazem rir. Esse filme não teve nenhuma, nem uma. Houve algumas tentativas medíocres de humor que posso contar nos dedos de uma mão, mas nenhuma foi realmente engraçada. Ouvi uma ou duas risadas forçadas em todo o cinema a cada piada decente. Foi um total de talvez 5 a 6 risadas durante todo

o filme, em um total de 100 espectadores. Os 30 a 45 minutos iniciais tinham o objetivo de destacar a cultura familiar mexicana, mas foram extremamente entediantes. Pensei em ir embora aos 30 minutos. Foi quase dolorosamente entediante. (U6)

A primeira metade, especialmente, foi extremamente monótona, eu literalmente não sabia por que estava assistindo ao filme. Mas as cenas do Dia dos Mortos foram um pouco divertidas e muito engraçadas. (U8)

A falta de piadas descritas pelos utilizadores, principalmente na primeira metade do filme é bastante interessante, especialmente quando consideramos que é nos primeiros atos que somos apresentados aos personagens, à cidade de Santa Cecília, às tradições referentes ao *Día de Los Muertos* e a diversos aspectos relacionados à identidade cultural mexicana. De modo geral, o humor, como forma de comunicação, é construído a partir de referências, ou seja, para acharmos algo engraçado, é preciso estarmos familiarizados com alguns conceitos culturalmente compartilhados. Dentro desta perspectiva, que nos remete ao pensamento de Hall (1997), a cultura está intimamente conectada à formação de significados e à partilha de ideias e conceitos entre indivíduos de uma sociedade ou grupo, e em linhas gerais, esses significados e conceitos culturais são transmitidos, organizando e orientando comportamentos sociais, exercendo influência sobre a conduta e a própria identidade dos membros desse grupo ou sociedade.

A partir desta perspectiva, as opiniões expressas nos comentários de U6 e U8 acerca do humor em *Coco* refletem também um distanciamento de alguns espectadores em relação a referências e representações sociais inerentes à identidade cultural mexicana. Assim como o estranhamento linguístico relatado no comentário de U11, a percepção limitada do humor construído a partir de referências culturais mexicanas evidencia também a presença escassa de representações da identidade cultural mexicana em filmes produzidos por grandes estúdios estadunidenses de alcance internacional, como a Pixar e a Disney.

De modo geral, os pontos de desconexão observados nos comentários analisados evidenciaram contrastes típicos do movimento circular dos códigos e significados produzidos e recebidos nos processos de comunicação, especialmente no que se refere aos meios de comunicação de massa como o cinema. Essa falta de equivalência no processo de Codificação-Decodificação (Hall, 1997) é possível devido à imersão cultural e à diversidade de contextos singulares das representações. Aqueles que criam e recebem mensagens durante o processo de comunicação atribuem significados e interpretações distintas às representações, influenciados por contextos e experiências individuais. Essa diversidade de perspectivas pode causar contradições e até mesmo resistência dentro do contexto comunicativo.

Como nos lembra Howarth (2011), é importante destacar também que os mesmos processos que possuem o poder de causar a diferença e a desigualdade entre diferentes identidades e grupos, carregam também a possibilidade de enfrentamento, resistência e transformação dessas desigualdades e diferenças. Neste sentido, a análise temática dos comentários evidenciou tanto obstáculos como possibilidades de transformação relativas a representações da identidade cultural mexicana através das experiências relatadas por diferentes espectadores ao assistir o filme de animação *Coco*.

7.6 Algumas conclusões

A partir da análise temática dos comentários deixados por utilizadores do IMDB sobre o filme *Coco* foi possível concluir que o modo como a identidade mexicana é construída na obra é considerada, de modo geral, positiva. Apesar das críticas ao filme, a grande maioria dos comentários que se referem diretamente às questões culturais abordadas na obra avaliaram-nas como um ponto forte da animação.

A partir do tema “representação, representatividade e o espelho do cinema”, evidenciou-se a importância da representatividade do filme para os utilizadores que se identificaram como mexicanos, descendentes de mexicanos ou latinos. Sob esta perspectiva, *Coco*, apesar de ser um filme de animação produzido por um estúdio que é parte de um dos maiores conglomerados de comunicação do mundo, aparece nos comentários como uma ferramenta de validação identitária e de resistência a representações hegemônicas negativas da identidade cultural mexicana.

A emoção, tema bastante presente nos comentários positivos sobre o filme, aparece nos comentários como um importante fator de conexão e identificação dos espectadores com a obra, tanto nos casos dos utilizadores que se emocionaram ao verem sua identidade cultural representada positivamente e cuidadosamente na tela, quanto no caso de utilizadores que se identificaram com o filme por outros aspectos narrativos, através da construção visual e sonora da narrativa e de um equilíbrio entre universal, específico e pessoal. Através de uma leitura aprofundada dos comentários foi possível observar a conexão feita por diferentes utilizadores entre a beleza, riqueza de detalhes e cores no filme com o vínculo emocional construído pelos espectadores com a obra.

Dentro da temática da “emoção como chave”, foi possível observar também que os temas universais como família, música, morte, vida e luto foram essenciais para a conexão de diferentes espectadores com a narrativa, fortalecendo o laço emocional entre espectador e obra. Sob esta perspectiva, observou-se que além de os temas universais terem sido bastante importantes para uma aproximação entre

espectador e obra, ajudando os utilizadores a se identificarem com a jornada de Miguel e a fazerem uma conexão entre a narrativa construída no filme e sua própria identidade, como pai, mãe, filho(a), neto(a), humano, etc, esses conceitos universais mostraram-se também muito significativos como um fator de aproximação entre o espectador e representação da identidade cultural mexicana construídas no filme.

Em muitos dos comentários analisados, *Coco* aparece como uma ponte para a cultura mexicana, aproximando espectadores de diferentes grupos e contextos sociais da cultura representada na tela. A partir dos diferentes relatos apresentados pelos utilizadores, observou-se que em diversos casos o filme serviu para ensinar ou instruir os espectadores sobre diferentes aspectos da cultura mexicana, ou mesmo instigá-los a buscar mais informações sobre esta. A combinação entre diferentes elementos ligados à cultura mexicana e temas universais, juntamente com uma representação da identidade cultural mexicana construída com diferentes nuances, detalhes e cores emergiram nos diferentes relatos não só como fatores importantes para a aproximação entre pessoas de grupos diversos e a cultura, mas também como uma possível ferramenta de transformação de representações negativas relativas à identidade cultural mexicana, que no contexto de lançamento do filme, ocupavam grande espaço nos meios de comunicação de massa.

Outro fator importante para a recepção do filme pelos utilizadores foi a familiaridade destes com o universo Pixar-Disney. Sob esta perspectiva, foi possível concluir que a percepção de *Coco* por muitos espectadores foi bastante influenciada também por um “referencial Pixar-Disney”, de modo que as experiências prévias dos utilizadores com várias outras obras dos estúdios citados serviu como base para a percepção e classificação dos mais diferentes aspectos da animação. Assim foi possível observar um maior interesse e disposição de vários espectadores para assistir ao filme devido a expectativas e a vínculos já criados com o conjunto da obra dos estúdios, que para muitas pessoas fizeram parte de uma vida inteira. Percebeu-se também que as comparações e classificações feitas pelos utilizadores através de um referencial Pixar-Disney foram determinantes para a experiência filmica com *Coco* de modo geral.

Ainda dentro da mesma temática, a estrutura narrativa familiar para os espectadores acostumados com outras obras da Disney e da Pixar serviu também para deixar mais familiares as diferentes informações sobre a construção do universo imaginado do Mundo dos Mortos e de diferentes elementos da cultura mexicana representados no filme. No entanto, para alguns utilizadores, a familiaridade com a estrutura e o “padrão” Pixar reforçou uma ideia de construção formulaica e pouco original, que fortalece críticas que sugerem um teor de monotonia na narrativa.

Assim como os diferentes pontos de vista encontrados nos comentários em relação à estrutura narrativa, os pontos de desconexão identificados nos comentários analisados destacaram os contrastes típicos na dinâmica dos códigos e significados presentes nos processos de comunicação, especialmente no contexto dos meios de comunicação de massa, como o cinema. Os comentários analisados revelaram descompassos na construção de códigos e significados no processo comunicativo, evidenciando a falta de equivalência na interpretação das representações culturais, conforme discutido por Hall (1997). A diversidade de perspectivas na atribuição de significados às mensagens reflete as influências dos contextos e experiências individuais, gerando contradições e resistências comunicativas, conforme constatado na análise. No entanto, como observado por Howarth (2011), esses mesmos processos oferecem potencial para confrontar e transformar as desigualdades e diferenças geradas, como demonstrado na análise dos comentários sobre o filme *Coco*, revelando tanto obstáculos quanto oportunidades de transformação nas representações da identidade cultural mexicana.

A análise desses comentários ressalta não apenas os desafios encontrados na interpretação de representações culturais, mas também a capacidade intrínseca de influenciar e moldar a percepção coletiva em relação à diversidade cultural. Tais descobertas enfatizam a importância do diálogo intercultural e da reflexão crítica sobre as representações midiáticas, destacando a necessidade de promover uma maior compreensão e aceitação da diversidade cultural em um contexto globalizado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tanto a análise fílmica a partir da narrativa como a análise temática dos comentários deixados sobre o filme no IMDB permitiram a conclusão de que *Coco* pode ser percebido como um texto cultural divertido e instigante para adultos e crianças, alcançando diferentes públicos e aproximando diferentes grupos de seus personagens e da cultura mexicana. Com temas historicamente sub-representados e mal representados, ele convida a um diálogo simbólico com o “outro”. Juntamente com os visuais impressionantes e as baladas mariachi comoventes, há representações da identidade cultural mexicana que contradizem os estereótipos e representações hegemônicas negativas presentes nos discursos políticos e midiáticos no contexto de produção e lançamento da animação.

A narrativa do filme analisado dialoga bem com as teorias sobre a construção identitária na contemporaneidade, e, embora a estrutura narrativa tradicional e o modelo da jornada do herói inicialmente retratem as identidades dos personagens a partir de um "eu verdadeiro", ao longo da história, notamos elementos que quebram esse padrão e combinam diferentes aspectos na formação da identidade de Miguel e outros personagens centrais. Neste sentido, a relação de Miguel com a música e com sua família, assim como as identidades cambiantes de Héctor, Imelda e Helena refletem a ideia de complexidade do sujeito da modernidade líquida, que pode identificar-se com diferentes identidades em diferentes momentos. Adicionalmente, há também na construção narrativa aspectos do viés multicultural da modernidade tardia, como a alternância linguística, que remete ao conceito de tradução em Hall (2006).

De maneira geral, vemos na narrativa de *Coco* os movimentos conflitantes do processo de construção identitária na modernidade tardia, em que há tantos processos que tentam fixar/estabilizar a identidade, como tradições, mitos fundadores e comunidades imaginadas, quanto processos que tendem a subverter/complicar a identidade, tal como o hibridismo e a (des)construção das questões de gênero, como é o caso de representação da mulher como provedora e empreendedora na personagem de Imelda. Sob esta perspectiva, mesmo com a força estabilizadora da estrutura narrativa clássica, o filme apresenta diversos fatores disruptores e híbridos na construção identitária dos personagens, remetendo à ideia de Silva de que “a fixação é uma tendência e, ao mesmo tempo, uma impossibilidade” (Silva, 2000, p. 84).

As mensagens sobre tradição e rituais trazidas pela personagem de Helena, especialmente no primeiro ato, exercem na narrativa identitária de Miguel um papel unificador, e ao mesmo tempo estabelecem um

conflito entre a tradição e a evolução, a memória e o futuro, a comunidade e sujeito, relacionando-se com as ideias de Hall (2006) sobre o discurso da cultura nacional. A escolha temática da celebração do *Día de Los Muertos* ao mesmo tempo que fortalece essa visão unificadora da tradição por ser um aspecto forte da cultura mexicana e de outras culturas latinas, possibilita uma abertura transcultural para a identificação dos mais diversos grupos, seja pelas origens mistas da celebração, seja pelos aspectos visuais, seja por abordar questões tão intrínsecas da condição humana como a vida e a morte, como pontua Dimitriadis (2020).

As questões de identidade relacionadas à celebração do "Dia dos Mortos" contribuem para avaliar seu valor como uma experiência transcultural. Como fica evidente nas várias vezes em que a tradição cultural específica foi utilizada em filmes, seus temas parecem ser capazes de penetrar fronteiras culturais, estéticas, ideológicas ou outras. (Dimitriadis, 2020, p. 63)

A análise filmica realizada demonstrou que *Coco* apresenta representações de mexicanos e da identidade cultural mexicana que contrariam representações hegemônicas negativas de mexicanidade previamente estabelecidas no discurso político e midiático dominantes no contexto de sua produção e lançamento. Neste sentido, a análise dos comentários deixados por diferentes espectadores corroborou com as conclusões estabelecidas a partir da análise da narrativa, visto que, além de a grande maioria dos utilizadores mencionarem a representação da identidade mexicana no filme como um fator positivo, a animação aparece nos comentários como uma oposição a estereótipos e representações negativas e como uma ferramenta de aproximação entre diferentes grupos e a cultura mexicana.

A construção narrativa que une temas universais e uma estrutura baseada na jornada do herói com a riqueza de cores, atenção aos detalhes e diferentes aspectos e nuances da cultura mexicana consegue não só aproximar espectador e obra, mas cria também uma ponte entre o espectador e a cultura representada na tela. Sob esta perspectiva, percebemos a partir da análise filmica que os realizadores de *Coco* utilizaram diversas ferramentas narrativas para estabelecer o vínculo emocional de quem assiste com a história desenvolvida na tela. Adicionalmente, foi possível concluir através da análise temática que a emoção foi um fator fundamental para a conexão com o filme tanto para espectadores que se identificaram como mexicanos ou descendentes de mexicanos quanto para aqueles que não o fizeram. De modo geral, as ferramentas narrativas e os diversos elementos culturais trabalhados na animação com detalhes e nuances possibilitaram a percepção do filme como ponte para a cultura mexicana, sendo também descrito nos comentários como uma obra pedagógica e instigante.

O impacto visual da animação foi também evidenciado tanto na análise narrativa quanto na análise dos comentários. A partir de ambos os processos analíticos foi possível concluir que o uso de ângulos mais frontais e planos mais fechados em momentos cruciais da jornada emocional dos personagens foram fundamentais para a aproximação do espectador à narrativa. Foi possível observar a conexão feita por diferentes utilizadores entre a beleza, riqueza de detalhes e cores no filme com o vínculo emocional construído pelos espectadores com a obra. Adicionalmente, a abordagem visual das tradições do *Día de Los Muertos* foi fundamental para trazer à tona a natureza inclusiva da celebração e, com isso, atingir um público mais amplo. Neste sentido, como aponta Dimitriadis (2020), a tecnologia e o uso das cores foram fatores fundamentais para a visualização na tela da experiência cultural comunitária que o *Día de los Muertos* representa, e o emprego de diferentes técnicas possibilitou a construção de uma visão reconfortante da vida após a morte, abordando a morte e o luto com sinceridade, algo incomum em filmes infantis, e conectando-se universalmente com os espectadores, independentemente de sua origem.

O uso da cor tinha que permanecer fiel à estética extravagante do feriado em si e, ao mesmo tempo, estabelecer a distinção entre o mundo dos vivos e o mundo dos mortos; isso é alcançado pela paleta visual rica, mas geralmente coerente, que é mantida durante todo o filme. [...] também é importante considerar o fato de que *Coco* tem como tema principal um importante referente da vida real: acertar significa estabelecer laços com níveis estéticos ligados à identidade cultural e étnica. (Dimitriadis, 2020, p. 74)

A importância do cinema nos processos de construção, disseminação e transformação de representações sociais foi amplamente discutida durante toda a investigação, pontuando-se também a relevância de grandes estúdios de animação com alcance internacional como a Disney e a Pixar, ambos parte do conglomerado Disney. Sob esta perspectiva, concluímos que os filmes de empresas como a Disney têm um impacto cultural e social muito significativo, devido à elevada audiência entre as crianças e adultos, nas telas de cinema e nas casas de famílias de diversas partes do mundo. A partir deste posicionamento da Disney como instituição cultural, nota-se que a influência do universo Disney-Pixar nas telas cria e reflete conceitos culturais e entendimentos interculturais, o que demonstra também a importância de considerarmos, nos Estudos de Comunicação, as implicações interculturais, sociais e políticas das representações construídas no e pelo cinema.

Para além do posicionamento teórico e das observações mais bem construídas a partir da análise da narrativa de *Coco*, a análise temática dos comentários escritos por espectadores sobre a animação

evidenciou também a influência do universo Disney-Pixar na recepção do filme pelo público. A temática recorrente nos comentários demonstra que o conjunto da obra dos estúdios, principalmente da Pixar, no caso de *Coco*, é percebida por diferentes espectadores a partir não só de suas experiências pessoais e sistemas de representação pré-existentes, mas também de suas experiências filmicas com outras obras do estúdio, que servem de referência nos processos de comparação e classificação de *Coco* e interferem também na recepção das representações construídas na animação.

Observando as diferentes estratégias de representação negativa do outro destacadas no trabalho de Theo Van Leeuwen (2008), a análise de *Coco* demonstra que o filme consegue se afastar ou mesmo desconstruir algumas estratégias visuais de representação do outro, mostrando a identidade cultural mexicana com complexidade e nuances significativas. A jornada de Miguel e sua família destaca e protagoniza a identidade mexicana, evitando simplificações e oferecendo uma representação mais singular e autêntica, afastando-se de estratégias de homogeneização. O posicionamento de Miguel como o primeiro protagonista mexicano em um longa de animação do universo Disney/Pixar é também significativo não apenas na questão da representatividade para diferentes gerações de imigrantes mexicanos, mas também para a transformação de representações sociais de mexicanidade em uma escala internacional.

Ainda com um olhar voltado para a representação da identidade mexicana construída no filme, a análise dos comentários possibilitou a observação de diferentes perspectivas levantadas tanto por espectadores que se identificaram como mexicanos quanto pelos que demonstraram um certo distanciamento da cultura mexicana. No primeiro caso, dentro da temática da representatividade e do espelho do cinema, *Coco* aparece nos comentários como uma ferramenta de validação identitária e de resistência a representações hegemônicas negativas da identidade cultural mexicana, apesar de ser um filme de animação produzido por um dos maiores conglomerados de comunicação do mundo. Já para espectadores que não se identificam como mexicanos nos comentários, diferentes relatos demonstram que o filme teve um papel pedagógico, servindo para ensinar os espectadores sobre diferentes aspectos da cultura mexicana, ou mesmo instigá-los a buscar mais informações sobre esta. Para além disto, tanto a análise filmica quanto a análise dos comentários demonstraram a importância do filme no contexto de sua produção e lançamento, servindo como ferramenta de transformação nos processos de representação social e desconstruindo representações hegemônicas e estereótipos negativos da identidade cultural mexicana.

De modo geral, a análise do filme e dos comentários ressalta não apenas os desafios encontrados na interpretação de representações culturais, mas também a capacidade do cinema e outras mídias para influenciar e moldar a percepção coletiva em relação à diversidade cultural. Visto a importância da Disney e da Pixar no panorama da comunicação mundial, *Coco* parece ser um passo acertado rumo ao diálogo intercultural, ajudando a promover a reflexão crítica sobre as representações mediáticas e destacando a necessidade de ampliar o leque de possibilidades cinematográficas com um olhar voltado para uma maior compreensão e aceitação da diversidade cultural em um contexto globalizado.

É claro que a Disney e a indústria cinematográfica como um todo ainda têm muito a melhorar e vários passos a dar no caminho para a construção de representações mais inclusivas e complexas, que olhem para fora de uma visão estadunidense ou eurocêntrica do mundo. Dito isto, a análise de *Coco* demonstra que a animação abre portas para outras tentativas de desconstrução e questionamento em produções cinematográficas que podem servir para introduzir novas perspectivas e narrativas ao senso comum. Hall (2017) nos lembra que a tarefa da teoria diante da nova política cultural da diferença não reside em seguir os caminhos habituais, nem em forçar uma união por meio de uma vontade rígida, e sim em aprender a abordar o pensamento de uma maneira totalmente nova e distinta, ou seja, em pensar diferente, pois a “a questão não é quem somos, mas quem podemos nos tornar” (Hall, 2017, p. 174). Neste sentido, o cinema de animação pode ser uma ferramenta que nos ajude a “pensar diferente”, contribuindo nos processos de resistência e transformação de representações hegemônicas a partir de experiências filmicas que unem o entretenimento e o potencial pedagógico e político do cinema.

Limitações

Durante o processo de produção da presente pesquisa houve algumas limitações que se fazem relevantes para os resultados finais. Uma dessas limitações deve-se ao facto desta investigação ter sido feita durante a pandemia de Covid-19, o que impediu a autorização para a realização de grupos focais em escolas com o objetivo de ter uma melhor compreensão da recepção do filme analisado pelo público infantil, resultando também em alterações ao plano metodológico inicial. Para suprir as dificuldades de contato trazidas pela pandemia, foi realizada a análise temática de cinquenta comentários postados por utilizadores no IMDB, o que diminuiu a perspectiva do público infantil, mas possibilitou a introdução de novas perspectivas de um público diverso.

Outra limitação é o fato de a investigação ter sido realizada por uma pesquisadora com um conhecimento exterior da identidade mexicana, de forma que a maior parte das informações relativas à cultura mexicana foram retiradas de fontes externas. Para evitar a interferência de preconceções foram utilizadas fontes e entrevistas com pessoas mexicanas, além dos comentários analisados que trazem a perspectiva de alguns espectadores mexicanos sobre o filme. Por outro lado, como uma mulher brasileira que vive em Portugal e já viveu nos Estados Unidos, e, portanto, latina e imigrante, a pesquisadora possui uma proximidade significativa com discursos hegemônicos envolvendo imigrantes latinos, de forma que as experiências pessoais e de pessoas próximas se fazem presentes nos processos de interpretação e análise como acontece com qualquer pesquisador e suas experiências pessoais. Neste sentido, com o intuito de manter a transparência, foram aplicadas metodologias qualitativas que levam em consideração as capacidades, perspectivas e subjetividades da investigadora. Para além disso, o processo de orientação da pesquisa acrescentou diferentes perspectivas, evitando análises muito restritas.

Finalmente, houve também uma limitação de tempo e espaço para a produção da tese, que influenciou no número de objetos escolhidos para a análise. Neste sentido, o filme analisado não foi analiticamente comparado com produções semelhantes, o que poderia ter acrescentado um olhar mais amplo para o desenvolvimento da temática identitária e da representação do outro em diferentes obras de animação produzidas nos últimos anos. Para enfrentar esta limitação, a metodologia aplicada enfatiza a contextualização da obra e permite um olhar mais aprofundado aos diferentes aspectos envolvendo o objeto escolhido, incluindo os meios de produção, o contexto económico, sociopolítico e cultural.

Pesquisas futuras

A importância do cinema e do cinema de animação como meios de produção, disseminação, manutenção e transformação de representações sociais e sua ligação com a construção identitária do sujeito da modernidade tardia foi bastante evidenciada durante todo o processo de produção desta dissertação, trazendo à tona também a importância de pesquisas continuadas e mais aprofundadas sobre o tema na área da comunicação. Neste sentido sugerimos que no futuro sejam feitas pesquisas com diferentes obras cinematográficas que se façam relevantes para o estudo da representação de identidades diversas, principalmente de obras de animação, menos presentes em estudos acadêmicos.

Mesmo dentro do universo Disney-Pixar há outras obras que merecem a atenção acadêmica no aprofundamento da temática identitária. Tanto filmes produzidos antes do lançamento de *Coco* como

Moana (2016) e *Valente* (2012), quanto animações mais recentes como *Encanto* (2021), *Raya and the Last Dragon* (2021), *Luca* (2021) e *Turning Red: Estranhamente Vermelho* (2022) podem oferecer perspectivas bastante interessantes no desenvolvimento da temática identitária e na representação de diferentes identidades nos meios de comunicação e entretenimento. Para além disso, um olhar para produções mais antigas dos estúdios como *Pocahontas* (1995), e *Mulan* (1998) podem ajudar na compreensão da evolução da temática na animação em diferentes décadas até os dias atuais.

A partir da análise filmica e da análise dos comentários feitos sobre *Coco* por diferentes espectadores evidenciou-se também o potencial pedagógico dos filmes de animação. Sob esta perspectiva, outra possibilidade interessante é o estudo da recepção dos filmes de animação pelo público infantil e as possibilidades de aplicação dessas produções no ambiente escolar e na educação familiar no sentido de promover uma percepção mais ampla de outras culturas e uma melhor aceitação e compreensão de identidades plurais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andrade, G. (2017). Estranhos à Nossa Porta, de Zygmunt Bauman. *Análise Social*, 52(224), 725 - 727.
- Ang, I. (1982). *Watching Dallas: Soap Opera and the Melodramatic Imagination* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315002477>
- Artz, L. (2002). Animated hierarchy: Disney and the globalization of capitalism. *Global Media Journal*, 1(1), 1-43.
- Artz, L. (2004). The righteousness of self-centered royals: The world according to Disney. *Journal of Cultural & Media Studies*, 18(1): 116-146. doi: 10.1080/02560240485310071
- Aumont, J. (1994). *A estética do filme*. Campinas, SP: Papius.
- Avila, J. (2020). Memórias de ouro: Music, Memory, and Mexicanidad in Pixar's *Coco* (2017). *Americas: A Hemispheric Music Journal* 29, 1-23. doi:10.1353/ame.2020.0009.
- Barthes, R. (1973). *Análise estrutural da narrativa: pesquisas semiológicas*. 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes. p. 19-60.
- Barthes, R. (1991). *Mythologies*. New York: Noonday Press.
- Baudrillard, J. (1991). *Simulacro e simulações*. Lisboa: Relógio D'Água. (Obra original publicada em 1981).
- Bauman, Z. (2017). *Estranhos à nossa porta*. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar.
- Bauman, Z. (2001). *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Bauman, Z. (2005). *Identidade*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Bauman, Z. (2007). O homem que inspirou Matrix. Entrevista a Marcelo Flaminio Peres. Caderno Mais! Folha de São Paulo. Inserir link
- Bauman, Z. (2012). Times of interregnum. *Ethics & Global Politics*, 5(1), 49-56. Doi: 10.3402/egp.v5i1.17200
- Belmonte, J., Guillamón, S. (2008). Co-educar la mirada contra los estereotipos de género en TV. *Revista Científica de Educomunicación* 31 (16), 115-120. doi: <https://doi.org/10.3916/c31-2008-01-014>
- Bento, A. L. (2013). Análise de Discurso Crítica, Poder e Construção de Identidades. *Revista Fórum Identidades*, 13(07), 261-276.
- Bernardet, JC. (2006). *O que é cinema*. São Paulo: Brasiliense. Coleção Primeiros Passos. v. 9.

- Bertolin, R. V., Brito, M. J. (2001 / novembro 20-22). *Análise Filmica: Alternativa Metodológica na Pesquisa Organizacional refletindo subjetividade, trabalho e corporeidade*. [apresentação de artigo]. III Encontro de Gestão de Pessoas e Relações de Trabalho, João Pessoa, PB, Brasil.
- Bollmer, G. (2019). *Materialist media theory: An introduction*. Bloomsbury Publishing USA.
- Braun, V. & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101. <https://uwe-repository.worktribe.com/output/1043060>
- Braun, V., & Clarke, V. (2021). *Thematic Analysis: A Practical Guide*. London: Sage
- Cabecinhas, R., Macedo, I. & França, R. (2019). Cinema, migrações e diversidade cultural: nota introdutória. *Revista Lusófona de Estudos Culturais*, 6(1), 5–11. <https://doi.org/10.21814/rlec.380>
- Campbell, J. (2008). *The hero with a thousand faces* (3a ed.). New World Library.
- Catmull E. & Wallace A. (2014). *Creativity inc.: overcoming the unseen forces that stand in the way of true inspiration* (First). Random House.
- Chaia, M. (2009). *Cinema: Político desde o nascimento*. Revista Aurora, 5ª edição. www.pucsp.br/revistaaurora.
- Clarke, J (2013). *The films of Pixar animation studio*. Oldcastle Books.
- Codato H. (2010). Cinema e representações sociais: alguns diálogos possíveis. *Verso e Reverso*, XXIX(55), 47-56.
- Collington, M. (2016). *Animation in Context: A Practical Guide to Theory and Making*. Bloomsbury Publishing.
- Crafton D. (1993). The View From Termite Terrace: Caricature and Parody in Warner Brothers Animation. *Film History*, 5(2): 204–230
- Crosthwait, G. (2020). The Afterlife as Emotional Utopia in Coco. *Animation*, 15(2), 179–192. <https://doi.org/10.1177/1746847720937443>
- Davis, A. M. (Ed.). (2019). *Discussing Disney*. Indiana University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvqc6k2q>
- Debord, G. (1997). A sociedade do espetáculo. *Contraponto*, 102, 85-102.
- Dess, C. (2022). Notas sobre o conceito de representatividade. *Urdimento: Revista De Estudos Em Artes Cênicas*, 1(43), 1–30. <https://doi.org/10.5965/1414573101432022e0206>

- Dimitriadis, G. (2020). Immersion through culture: Representations of the “day of the dead” in film. *Revista Canaria de Estudios Ingleses*, (81), 61–78. <https://doi.org/10.25145/j.recaesin.2020.81.05>
- Duarte, R. (2002). *Cinema & educação: refletindo sobre cinema e educação*. Belo Horizonte: Autêntica.
- Durkheim, É. (1893/1989). *A divisão do trabalho social*. Vol. I. Lisboa: Editorial Presença.
- Durkheim, É. (1895/1987). *As Regras do Método Sociológico*. Lisboa: Editorial Presença.
- Duveen, G. (2001). Introduction: The power of ideas. In G. Duveen (Ed.), *Social representations: Studies in Social Psychology* (pp. 1-17). Cambridge: Polity Press.
- Eisner, M. (1999). *Work in Progress: Risking Failure, Surviving Success*. New York: Hyperion.
- Eliot, M. (1993). *Walt Disney: O príncipe sombrio de Hollywood*. São Paulo: Marco Zero.
- Esperandio, M. R. G. (2007). *Para Entender—Pós-modernidade*. Editora Sinodal.
- Falcón, L. (2013). E se os narradores estivessem errados? Metamorfose de adaptações audiovisuais de histórias tradicionais destinadas ao público adolescente. *Journal of Youth Studies*, 101 (3), pp. 35-53.
- Fivush, R. (2008). Remembering and reminiscing: How individual lives are constructed in family narratives. *Memory Studies*, 1(1), 49–58. <https://doi.org/10.1177/1750698007083888>
- Fivush, R. (2008). Remembering and reminiscing: How individual lives are constructed in family narratives. *Memory Studies*, 1(1), 49–58. <https://doi.org/10.1177/1750698007083888>
- Flores, A. (2013, 8 de maio). Disney withdraws trademark filing for “dia de los muertos.” *Los Angeles Times*. <https://www.latimes.com/entertainment/envelope/la-xpm-2013-may-08-la-et-ct-disney-dia-de-los-muertos-20130507-story.html>
- Flores, L. (2003). Constructing rhetorical borders: Peons, illegal aliens, and competing narratives of immigration. *Critical Studies in Media Communication*, 20, 362–387. <https://doi-org.ezproxy2.library.colostate.edu/10.1080/0739318032000142025>
- Forgacs, D. (1992). Disney animation and the business of childhood. *Screen*, 33(4), 361-374. doi:10.1093/screen/33.4.361
- Fossatti, C. L. (2010). *Categorias de narrativa no cinema de animação: atualização dos valores éticos de Aristóteles segundo Edgar Morin*. (Tese de doutoramento, Faculdade de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul). <https://repositorio.pucrs.br/dspace/bitstream/10923/2126/1/000426639-Texto%2BCompleto-0.pdf>

- Frota, A. (2007). Diferentes concepções da infância e adolescência: a importância da historicidade para sua construção. *Estudo e Pesquisa em Psicologia*. 7 (1), 147-160.
- Furniss, M. (2007). *Art in motion: Animation aesthetics*. London: John Libbey Publishing.
- Gabler, N. (2006/2016). *Walt Disney: O triunfo da imaginação americana*. Barueri, SP: Novo Século Editora.
- Giddens, A. (2002). *Modernidade e identidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Giroux H. (1999). *The Mouse That Roared: Disney and the End of Innocence*. Lanham: Rowman and Littlefield.
- Gledhill, C. (1997). Genre and gender: The case of soap opera. In S. Hall (Ed.), *Representation: Cultural representations and signifying practices* (pp. 337-386). London: Sage Publication.
- Gomes, W. (2004). La poética del cine y la cuestión del método en el análisis fílmico. *Significação: Revista De Cultura Audiovisual*, 31(21), 85-105. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-7114.sig.2004.65584>
- Gonçalves, O. (1998). *Psicoterapia cognitiva narrativa: manual de terapia breve*. Editorial Psy.
- Gubernikoff, G. (2009) *A imagem: representação da mulher no cinema*. Conexão – Comunicação e Cultura, UCS, v. 8, n. 15.
- Gubernikoff, G. (2016). *Cinema, identidade e feminismo*. Editora Pontocom.
- Hall, S. (1996). *Identidade cultural e diáspora*. *Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional*, 68-75.
- Hall, S. (1997). *Representation: cultural representations and signifying practices*. London: Sage.
- Hall, S. (2006). *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro (RJ): DP & A.
- Hall, S. (2017). *The fateful triangle: Race, ethnicity, nation*. Harvard University Press.
- Harvey, D. (2001). *Condição Pós-Moderna*. São Paulo: Edições Loyola.
- Haswell, H. (2019). Fix it Felix! Reviving Walt Disney Animation Using the Pixar Formula. In *Discussing Disney* (pp.). John Libbey.
- Hawkes, T. (2003). *Structuralism and Semiotics* (2nd ed.). Routledge.
- Herhuth, E. (2017). *Pixar and the aesthetic imagination: animation, storytelling, and digital culture*. Univ of California Press.

- Howarth, C (2011) *Representations, identity and resistance in communication*. In Hook, Derek and Franks, Bradley and Bauer, Martin W., (eds.), *The social psychology of communication*. Palgrave Macmillan, London, UK.
- Howarth, C. (2006). How Social Representations of Attitudes Have Informed Attitude Theories: The Consensual and the Reified. *Theory & Psychology*, 16(5), 691–714.
- Hughey, M. W. (2017). Bad Hombres? The Implicit and Explicit Racialization of Immigration. *Humanity & Society*, 41(1), 127–129. <https://doi.org/10.1177/0160597616680016>
- Ingram, S. (2021, November 1). La Catrina: The dark history of day of the dead's immortal icon. *National Geographic*. <https://www.nationalgeographic.co.uk/history-and-civilisation/2019/10/la-catrina-dark-history-day-deads-immortal-icon>
- Israel, D., & Conte, D. (2015). *O Cinema de Animação Nacional: O trânsito entre experiências cinematográficas, séries para televisão e a expectativa dos consumidores brasileiros*. In Congresso Brasileiro De Ciências Da Comunicação (Vol. 28). <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-3342-1.pdf>
- Jameson, Fredric. (2004). *Pós-Modernismo. A lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Ática.
- Jodelet, D. (2001). *As representações sociais*. Rio de Janeiro: UERJ.
- Kehl, M. R. (2006). A criança e seus narradores (Prefácio). Corso DL, Corso M. *Fadas no divã: psicanálise nas histórias infantis*. Porto Alegre: Artmed, 16.
- Kellner, D. (2001). *A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru: EDUSC.
- Kellner, D. (2001). *A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. EDUSC - Editora da Universidade do Sagrado Coração.
- Lauretis, T. (1978). *Alice Doesn't: feminism, semiotics, cinema: an introduction*. London: The Mainillan Press.
- Leeuwen, T. (2008). *Discourse and practice: New tools for critical discourse analysis*. Oxford University Press.
- Lévi-Strauss, C. (2001). *Myth and Meaning*. Routledge.
- Lima, J. (2017, 30 de novembro). “Coco” y los racistas... Grupo Milenio. <https://www.milenio.com/opinion/jose-antonio-alvarez-lima/heterodoxia/coco-y-los-racistas>
- Lipovetsky, G. & Charles, S. (2011). *Os tempos hipermodernos*. Lisboa: Edições 70.

- Lucena Júnior, A. L. (2001). *Arte da Animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: Editora Senac, 2002.
- Macedo, I (2016). *Migrações, Memória Cultural e Representações Identitárias: A Literacia Fílmica na Promoção do Diálogo Intercultural* (tese de doutoramento). Universidade do Minho.
- Macedo, I. (2012). *Cinema na pós-modernidade: os imaginários barroco, trágico e grotesco nos filmes América e La Piel Que Habito*. *Revista Comunicando - Os novos caminhos da comunicação*, 1(1), 136-151.
- Macedo, I. (2017). *Migrações, memória cultural e representações identitárias: a literacia fílmica na promoção do Diálogo Intercultural*. Tese de Doutoramento em Estudos Culturais, Universidade do Minho, Braga, Portugal. <http://hdl.handle.net/1822/48712>
- Matos, C. A., Urdan, A. T. & Veiga, R. T. (2014). Estetização do marketing. *Revista de Administração de Empresas*, 54 (2), 232-238.
- Meinel, D. (2016). *Pixar's America: The Re-animation of American Myths and Symbols*. Springer International Publishing.
- Mollet, T. (2017). *Cartoons in Hard Times* (1st ed.). Bloomsbury Publishing.
- Molina, A. (2017). Introdução. Em *The Art of Coco* (pp. 10–10). Introdução, Chronicle Books.
- Moreira, A. (2003). *Cultura midiática e educação infantil*. *Educ. Soc.*, Campinas, 24(85), 1203-1235.
- Moreira, C. (2008). Multiculturalidade e Multiculturalismo. In Rosas, J. C. (Org.), *Manual de Filosofia Política* (pp. 219–240). Almedina.
- Moscovici, S. (1988). Notes towards a description of social representations. *European Journal of Social Psychology*, 18, 211-250.
- Moscovici, S. (1998). The history and actuality of social representations. In U. Flick (Ed.). *The psychology of the social* (pp. 209-247). Cambridge: Cambridge University Press.
- Moscovici, S. & Duveen, G. (Eds.) (2001). *Social Representations: Explorations in Social Psychology*. Nova Iorque: New York University Press.
- Moslimani, M., Noe-Bustamante, L., & Shah, S. (2023, 16 de agosto). *Facts on Hispanics of Mexican origin in the United States, 2021*. Pew Research Center's Hispanic Trends Project. <https://www.pewresearch.org/hispanic/fact-sheet/us-hispanics-facts-on-mexican-origin-latinos/>
- Nascimento, C. T., Brancher, V. R., & Oliveira, V. F. (2008). A construção social do conceito de infância: uma tentativa de reconstrução historiográfica. *Revista Linhas*, 9(1), p8.

- Pallant, C. (2011). *Demystifying Disney: a history of Disney feature animation*. Bloomsbury Publishing USA.
- Pallant, C. (2019). Disney Pluralism - Beyond Disney-Formalism. In *Discussing Disney*. John Libbey.
- Pires, M.; Silva, S. (2014). O Cinema, a Educação e a construção de um Imaginário Social Contemporâneo. *Educação & Sociedade*, 35, 607-616.
- Price, David A. (2008), *The Pixar Touch: The Making of a Company*. New York: Vintage books.
- Propp, V. (1984). *Morfologia do conto maravilhoso*. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Puig, C. (2018, 22 de fevereiro). Latino artists and cultural leaders weigh in on how 'coco' got it right. *Los Angeles Times*. <https://www.latimes.com/entertainment/movies/la-ca-mn-coco-latino-culture-20180222-story.html>
- Rita Von Hunty/Guilherme Terreri. (2022, 4 de fevereiro). Narrar o mundo [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=eaDfvChma3Q>
- Robinson, T. (2017, 22 de novembro). *Pixar's Lee Unkrich on the "anxiety" of directing Coco*. *The Verge*. <https://www.theverge.com/2017/11/22/16691932/pixar-interview-coco-lee-unkrich-behind-the-scenes>
- Rossini, M. (2008). O cinema da busca: discursos sobre identidades culturais no cinema brasileiro dos anos 90. *Revista FAMECOS*, 12(27), 96-104. <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2005.27.3326>
- Sánchez, J. A. (2017). *Cuerpos Ajenos*. La uña rota.
- Sarmiento, Manuel Jacinto (2003). "As Culturas da Infância nas Encruzilhadas da 2ª Modernidade". In M. J. Sarmiento & A. B. Cerisara (org), *Crianças e Miúdos. Perspectivas Sócio-Pedagógicas da Infância e Educação (pp.)*. Porto. Asa.
- Shortsleeve K. (2004). The Wonderful World of Depression: Disney despotism and the 1930s. Or, why Disney scares us. *The Lion and the Unicorn*, 28 (1): 1–30.
- Silva, T. T. (2000). A produção social da identidade e da diferença. *Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais. Petrópolis: Vozes*, 73-102.
- Solomon, C. (1994). *The History of Animation*. Nova York: Wings Books.
- Sousa, Y. S. O., Acioli Neto, M. L., & Santos, M. F. S. (2019). Mídia e representações sociais: Uma proposta de matriz teórico-metodológica. In J. M. F. Lucena, S. B. Souza, E. M. Costa- Fernandez, & M. I. P. C. Pedrosa (Orgs.), *Interação social e desenvolvimento humano* (Vol. 2 - Pesquisa em psicologia: diversidade e modos de fazer, p. 225–250). Recife: EdUFPE.

- Suppia, A. L. P. de O. (2006). História de dez anos de produção digital inclui brasileiros. *Ciência e Cultura*, 58(3), 56-57. http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0009-67252006000300021&lng=en&tlng=pt.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1995). *The illusion of life: Disney animation*. Hyperion.
- Thompson, J. B. (2011). *Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa*. 9ª edição. Petrópolis, RJ: Vozes.
- Trump, D. (2015, June 16). Choice of words from Donald Trump, Presidential Candidate. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/politics/firstdraft/2015/06/16/choice-words-from-donald-trump-presidential-candidate/>
- Ugwu, R. (2017, 19 de novembro). How Pixar made sure “coco” was culturally conscious. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2017/11/19/movies/coco-pixar-politics.html>
- Vogler, C. (1998). *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- Vogler, C. (2015). *A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores*. Aleph.
- Wax-Edwards, J. (2020). Re-animating Mexicanidad: Mexican Cultural Representations in *The Book of Life* (2014) and *Coco* (2017). *Interdisciplinary Mexico* 18 (2): 111–129. <https://doi.org/10.23692/IMEX.18.8>
- Wells, P. (2002). *Animation and America*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Wells, P. (2004). Animation: forms and meanings. *An introduction to film studies*, 214-238.
- Wells, P. (2013). *Understanding animation*. Routledge.
- Welsch, W. (1999). Transculturality: The puzzling form of cultures today. *Spaces of culture: City, nation, world*, 13(7), 194-213.
- Wyche, E. (2017, November 30). *Pixar’s Lee Unkrich and Adrian Molina on making “coco” feel authentic*. Screen Daily. <https://www.screendaily.com/pixars-lee-unkrich-and-adrian-molina-on-making-coco-feel-authentic/5124547.article>

