



OS OBJETOS SIGNIFICANTES NO CINEMA DE ANIMAÇÃO:

um estudo sobre a construção de
sentido em três longas metragens



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA**

GABRIELA MEGUMI HIRATA ROCHA

Os Objetos Significantes no cinema de animação:
um estudo sobre a construção de sentido em três longas metragens

Pelotas/RS
2017

GABRIELA MEGUMI HIRATA ROCHA

Os Objetos Significantes no cinema de animação:
um estudo sobre a construção de sentido em três longas metragens

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientadora: Ana Paula Penkala

Pelotas/RS
2017

GABRIELA MEGUMI HIRATA ROCHA

Os Objetos Significantes no cinema de animação:
um estudo sobre a construção de sentido em três longas metragens

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em .

Banca Examinadora:

Prof. Dra. Ana Paula Penkala

Prof. Me. André Macedo

Prof. Dra. Helene Gomes Sacco

RESUMO

Este artigo apresenta um estudo sobre objetos significantes em longas metragens de animação, desenvolvendo uma discussão teórica sobre objetos e símbolos e analisando sua utilização em três obras cinematográficas: *A Bela e a Fera* (The Beauty and the Beast - Gary Trousdale e Kirk Wise, 1992), *O Menino e o Mundo* (Alê Abreu, 2014) e *Túmulo dos Vagalumes* (Hotaru no Haka - Isao Takahata, 1989). A análise filmica é realizada a partir da obra final, sendo estudados também outros materiais, como roteiro e direção de arte, para compreender a maneira que os objetos são utilizados nas narrativas de modo a comunicar, representar conceitos abstratos ou construir sentidos emocionais.

Palavras-chave: Símbolo; Objeto; Animação; Objetos significantes; Construção de sentido.

ABSTRACT

This article presents a study on symbolic objects in animated feature films, developing the theoretical discussion about objects and symbols and analyzing his uses in three cinematographic works: *The Beauty and the Beast* (Gary Trousdale and Kirk Wise, 1992), *Boy and the World* (*O Menino e o Mundo* - Alê Abreu, 2014) and *Grave of the Fireflies* (*Hotaru no Haka* - Isao Takahata, 1989). The filmic analysis is done from the final film, being study other materials too, like the script and the art direction, to comprehend the way that symbolic objects are used in the narratives to communicate, represent abstract concepts or build emotional senses.

Keywords: Symbol; Object; Animation; Symbolic objects; Construction of meaning.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	04
SIMBOLOGIA DOS OBJETOS.....	07
1. 1 Termos.....	07
1. 2 Humanos e seus objetos.....	08
1. OS OBJETOS NA DIREÇÃO DE ARTE.....	09
2. ANÁLISE.....	11
3. 1 A Bela e a Fera.....	11
3. 2 Túmulo dos Vagalumes.....	18
3. 3 O Menino e o Mundo.....	27
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	37
REFERÊNCIAS.....	39

INTRODUÇÃO

No cotidiano, o ser humano transforma lugares, músicas e objetos em símbolos, como por exemplo, a cidade de Paris que simboliza o romance e o amor, ou um cofre em formato de porquinho que simboliza dinheiro e economia:

Diz Paul Klee: “O objeto expande-se além dos limites de sua aparência pelo conhecimento que temos de que ele significa mais do que o que vemos exteriormente [...]”
E segundo Jean Bazaine: “Um objeto desperta o nosso amor simplesmente porque parece ser portador de forças maiores que ele mesmo.” (JUNG, 2016, p. 342)



Figura 1: Frame do reencontro familiar de Procurando Dory

Desta forma, alguns objetos tornam-se símbolos, representando algo muito além de sua aparência e seu significado imediato. Esta noção é utilizada como técnica em obras audiovisuais do cinema para comunicar sentimentos, ideias e/ou temas abstratos. Na animação *Procurando Dory* (*Finding Dory* - Andrew Stanton e Angus MacLane, 2016) - filme em que a protagonista, com problemas de memória, procura seus pais - conceitos de família e lar são relacionados a conchas, através de diferentes cenas de *flashbacks* onde os pais de Dory lhe ensinam o caminho de casa através de trilhas formadas por esses artefatos. Ao final do filme (figura 01), Dory está perdida e aproxima-se de uma trilha de conchas, seguindo-as e chegando a um pneu, direcionado por outras trilhas iguais. Nesta sequência acontece não só o reencontro familiar, mas também é explicado, de forma rápida, o que aconteceu aos pais durante os anos, e que estes não abandonaram a esperança de revê-la. O espectador compre-

ende que estas conchas estão conectadas aos pais de Dory porque durante o longa metragem as conchas remetem ao sentido de família e estão relacionadas a estratégia que eles utilizam para encontrar a protagonista e guiá-la.

Segundo Jean Baudrillard, “a linguagem cinematográfica não reside apenas naquilo que é mostrado, mas principalmente naquilo que é sugerido” (2004, p. 15). Durante uma produção cinematográfica pode ser necessário o uso de soluções diversas para representação de conceitos abstratos sem utilização de diálogos, *flashbacks* ou outras técnicas comumente utilizadas, e os objetos carregados de significados podem abordar de forma alternativa a comunicação desses conceitos nos filmes.

Desse modo, este artigo tem como objetivo estudar símbolos - como estes são criados e desenvolvidos - e objetos - as relações que os seres humanos criam com estes e a forma que isso ocorre - para compreender como objetos significantes são usados pelo roteiro e depois pela direção de arte no cinema para produzir sentido, comunicar e/ou criar experiências emocionais. Assim, formulou-se uma problematização: ***De que maneira os objetos são trabalhados enquanto símbolos através da direção de arte nos filmes de animação?*** E também um objetivo geral de ***compreender o processo de construção de sentido associado aos objetos usados nos filmes de animação através da direção de arte.*** Sendo, a partir disto, estabelecidos objetivos específicos:

- a) Estudar brevemente as questões que envolvem os signos e os processos de significação através dos objetos na cultura;
- b) Analisar os filmes no que diz respeito aos objetos simbólicos através da maneira com que são utilizados na narrativa;
- c) Entender de que maneira os objetos são associados a sentidos que possam ser percebidos pelos espectadores de forma que a narrativa da animação seja compreendida.

Evidentemente, o trabalho não pretende abranger todos os filmes de animação. Desta maneira, a investigação está centrada na análise fílmica (AUMONT e MARIE, 2010) de três obras - *A Bela e a Fera* (*The Beauty and the Beast* - Gary Trousdale e Kirk Wise, 1992), *O Menino e o Mundo* (Alê Abreu, 2014) e *Túmulo dos Vagalumes* (*Hotaru no Haka* - Isao Takahata, 1989). Conforme alguns dos procedimentos metodológicos preconizados pelos autores Jacques Aumont e Michel Marie (2010), a análise parte dos filmes, eventualmente buscando relações

com o roteiro, os *concepts* da direção de arte e outros materiais de pré-produção, focando especificamente na criação de símbolos trabalhados na narrativa através de objetos. *Making ofs* e outros produtos externos aos filmes também foram usados para abranger a compreensão da construção de sentido nas respectivas narrativas.

A seleção dos filmes foi realizada em base do repertório prévio da autora e, a partir deste, deu-se preferência a longas metragens onde os objetos significantes aparecem em grande parte da obra e que estes apresentassem importância no desenvolvimento da narrativa. Também houve preferência para obras cinematográficas comerciais que fossem de diferentes países e épocas, assim abordando diversas culturas e formas de utilização de objetos significantes.

É importante dizer que este artigo não trabalha com a noção abrangente de simbolismo no cinema, o que não se restringiria a objetos em si. Neste sentido, alguns filmes trabalham com o simbólico associado a coisas como a comida ou a música¹, por exemplo, o que não é o caso nesta análise. Aqui, optou-se por utilizar apenas objetos propriamente ditos, podendo-se desta forma focar a pesquisa na relação dos seres humanos com esses objetos. Durante o artigo, serão selecionados objetos que produzam sentidos chaves nas narrativas, para então entender como estes foram trabalhados durante o filme. A partir disto, serão destacados os significados históricos ou anteriores a obra cinematográfica - designados como significados originais - que geralmente já são conhecidos pelos espectadores. Em seguida, serão analisadas cenas em que os objetos aparecem ou são mencionados e que possuem importância no desenvolvimento de significados.

O artigo é dividido em três partes principais: 1) uma abordagem teórica sobre a ***simbologia dos objetos***, buscando o entendimento do que é um símbolo e a relação do ser humano com os objetos; 2) ***os objetos na direção de arte***: como objetos e símbolos são trabalhados no cinema de animação; e 3) a ***análise***, dividida em três partes, uma para cada filme, focando-se em sequências onde os objetos aparecem em cena ou são citados. Encerram este trabalho as considerações finais e as referências bibliográficas.

1 Em *A Viagem de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi* - Hayao Miyazaki, 2003), a comida representa quem os personagens são - Sem Rosto, um espírito, se alimenta de outros personagens adquirindo suas capacidades de fala e também suas personalidades gananciosas - e a relação entre estes - Chihiro apenas ingere alimentos entregues por pessoas de sua confiança e amigos -. No longa *A Canção do Oceano* (*Song Of The Sea* - Tomm Moore, 2015) onde a música principal é associada ao mar, a magia e ao relacionamento familiar. Em *O Menino e o Mundo* também utiliza-se a trilha sonora como objeto significativo e em *Túmulo dos Vagalumes* os próprios vagalumes carregam grande significado - conectando-se ao mundo dos espíritos, a brevidade da vida e a morte.

1 SIMBOLOGIA DOS OBJETOS

1. 1 Termos

Símbolo, simbologia, sinal, entre outras palavras, são comumente utilizados como sinônimos na fala cotidiana, mas nas áreas de comunicação cada um desses termos é ligado a um tipo de processo de construção de sentido diferente. Os termos símbolo e simbologia serão utilizados segundo a interpretação de Carl G. Jung:

Uma palavra ou uma imagem é simbólica quando implica alguma coisa além do seu significado manifesto e imediato. Esta palavra ou esta imagem tem um aspecto “inconsciente” mais amplo, que nunca é precisamente definido ou inteiramente explicado. [...] Quando a mente explora um símbolo, é conduzida a idéias que estão fora do alcance da nossa razão. (JUNG, 2016, p. 19)

Ainda por este autor, utilizar-se-á a compreensão de símbolos como algo que “não representa uma situação de modo direto e sim indiretamente, por meio de uma metáfora” (JUNG, 2016, p. 48).

Segundo Charles Pierce, citado por Santaella (2001), para que um objeto simbólico possa ser compreendido, é necessário que apresentemos seu significados associados ao objeto, ele deve ser contextualizado. Assim como, para que a ideia principal seja entendida pelos espectadores, mesmo de forma inconsciente, deve-se apresentar os significados durante a obra, e estes devem ser associados ao objeto. Por exemplo, no filme *Procurando Dory*, a concha aparece no mapa do parque, neste primeiro momento a concha é apenas um signo do mar, mas no decorrer do filme, ela passa a simbolizar a família e esperança, ou seja, a conexão entre o mar e a concha - signo - não precisa ser explicada, já para compreender a simbologia da concha, a relação deve ser apresentada:

[Símbolos] possuem uma relação arbitrária com o que significam. Eles não se parecem com seu referente ou tem uma relação casual com estes. Seu relacionamento é baseado em uma convenção acordada; em outras palavras, é preciso ser ensinado a você o que eles significam. (GLEBAS, 2009, p. 218, tradução minha)²

Tal associação ocorre na mente do espectador através de uma relação de causa e efeito, através da montagem do filme. No entanto, devido ao aspecto inconsciente dos símbolos, e também das cores, a assimilação de significados na mente do espectador comum ocorre de forma involuntária e instintiva, sendo alguns significados não percebidos, ou assimilados de forma diversa, dependendo da experiência de cada um:

Entretanto, um filme em si não tem a pretensão de separar ao verdadeiro [sic] e o falso como se a obra tivesse apenas um sentido, uma interpretação correta. Um filme tem seu objeto em si mesmo, possui, portanto, em sua característica mais proeminente, a natureza de um ícone, que [...] assume vida própria [...], podendo ter significados distintos em cada lugar que for. (SANTOS, 2011, p. 19).

² [Symbolic Signs] have an arbitrary relationship to what they signify. They don't resemble their referent or have a causal relationship. Their relationship is based on an agreed-upon convention; in other words, you have to be taught what they mean.

1. 2 Humanos e seus objetos

No curta *Cuerdas* (Pedro Solís García, 2014), a protagonista Maria interage com um amigo de escola com problemas de paralisia cerebral, movimentando-o com cordas e brincando com ele, gerando uma amizade através destes objetos. Após o falecimento do amigo, Maria passa a carregar um pedaço da corda amarrada ao pulso, como lembrança:

O objeto é assim, no seu sentido estrito, realmente um espelho: as imagens que desenvolve podem apenas se suceder sem se contradizer. É um espelho perfeito já que não emite imagens reais, mas aquelas desejadas. Enfim trata-se de um cachorro do qual restaria apenas a fidelidade. [...] Eis porque o homem a eles regressa de tão bom grado para neles se ‘recolher’. (BAUDRILLARD, 2004, p. 98)

Na obra *Linguagem das Coisas*, pode-se perceber a importância dos objetos e a relação das pessoas para com eles:

Os objetos são nossa maneira de medir a passagem de nossas vidas. São o que usamos para nos definir, para sinalizar quem somos, e o que não somos. Ora são as joias que assumem esse papel, ora são os móveis que usamos em nossas casas, ou os objetos pessoais que carregamos conosco, ou as roupas que usamos. (SUDJIC, 2010, p. 21)

A utilização de objetos significantes no cinema se deve ao costume do próprio ser humano em associar pessoas, acontecimentos e sentimentos a objetos. Como por exemplo, ao se receber um presente, associamos este a quem os deu, ou até mesmo objetos que possuímos em diferentes fases da vida, como na infância ou adolescência, e os relacionamos com quem éramos - como as camisetas em *O Menino e o Mundo* -, vendo-os como espelhos de nós mesmos.

Os objetos significantes também podem ser utilizados de diferentes maneiras, sendo três formas destacadas e empregadas para organizar o artigo:

1. Substituição - o objeto significativo passa a representar um personagem, como, por exemplo, no curta *Cuerdas* onde a corda torna-se um substituto aos personagens e a relação de ambos, assim como um símbolo de amizade, aprendizado e aceitação.



Figura 2: curta-metragem *Cuerdas*

2. Valor emocional - durante uma obra cinematográfica, sentimentos são acumulados aos objetos, levando o espectador a um ápice emocional, como, por exemplo, em *Procurando Dory*, quando os caminhos de concha levam ao reencontro, a cena possui impacto emocional no espectador por este entender o significado de família e de esperança que o objeto carrega.



Figura 3: sequência de *Procurando Dory*

3. Ideia - os significados adquiridos somam-se, levando a compreensão de um conceito maior. Como, por exemplo, em *Mulan* (Tony Bancroft, 1998) - filme onde uma mulher chinesa substitui o pai como soldado na guerra, salvando o imperador e o país através de sua inteligência - o pente da protagonista representa a feminilidade, as obrigações da mulher e o carinho do pai para com esta, e o pergaminho é relacionado com a convocação de guerra e o perigo à vida do pai. Na cena da figura 4, Mulan pega o pergaminho e deixa o pente ao pai, declarando a troca de papéis entre os personagens - ela irá à guerra e ele permanecerá em casa com a família.



Figura 4: troca de objeto significantes em *Mulan*

2 OS OBJETOS NA DIREÇÃO DE ARTE

A direção de arte é a passagem do roteiro, palavras, para a tela, imagem, ela comunica o que foi desenvolvido no roteiro, através do *concept*, *storyboard*, *animatic*, entre outros. Esta etapa da pré-produção é a transformação das ideias dos artistas envolvidos em algo concreto, construindo a narrativa e determinando a relação entre os criadores e o espectador.

Assim, “há algo a entender sobre os objetos além das questões óbvias de função e finalidade. Isso sugere que há tanto a ganhar explorando-se os significados dos objetos quanto considerando o que fazem e o visual que têm” (SUDJIC, 2010, p. 49), sendo então a concepção da aparência de um objeto possui um discurso próprio. O trabalho de Deyan Sudjic relata a importância do visual de um objeto através do exemplo das duas cápsulas espaciais, americana e soviética, projetadas com o mesmo objetivo e para o mesmo ambiente extremo, mas com visuais completamente diferentes. Uma é orgânica com curvas e esferas, a outra é reta e angular, respectivamente. Assim é demonstrado que a forma de um objeto está além de sua função, seus aspectos refletem as ideias por trás de quem as faz - como nas cápsulas em que seu visual retrata os dois sistemas políticos e econômicos.

No desenvolvimento do *concept* dos objetos significantes, a forma e cores desses objetos transmitem alguns dos conceitos desenvolvidos durante a obra cinematográfica, e o discurso passado pelo *concept* possui ainda mais significado em animações - por tudo presente na obra ser concebido pelos artistas para ser apresentado ao público -, nada presente no filme simplesmente está ali, sua presença é planejada. Isto não apenas no objeto, mas também nos personagens, cenários, composição e paleta de cores presente nas cenas podem reforçar ou contradizer os conceitos apresentados, criando mais uma camada de significados.

Em *Directing the Story* é trabalhada as questões de criação e desenvolvimento de *storyboards* através da criação de significados para expressar conceitos em uma obra cinematográfica, sendo exemplificado com o filme *Uma História Real* (*The Straight Story* - David Lynch, 1999):

O que ele fez foi acumular significados um sobre os outros e cada um lembra os outros significados acumulados. Este acúmulo pode se tornar bem complexo [...]. Primeiro, nós temos a denotação de gravetos amarrados. Segundo, esta imagem conota força, zelo e unidade. Terceiro, isto sugere as boas qualidades de uma família. Quarto, cria-se um significado de que a história é um presente. Quinto, a imagem se torna um agradecimento. Há outra camada de conotações agora que eu lhe contei sobre o filme *Uma História Real*, que se torna um significante do filme. (GLEBAS, 2009, p. 216, tradução minha)³

Diferentes significados podem ser construídos durante um filme, sendo conectados ao objeto significante e acumulados neste, levando o espectador a lembrar essas associações a cada vez que o objeto aparece em cena, até um momento ápice - designados neste artigo como “cena principal” - em que este acúmulo de significados levará a compreensão de um conceito abstrato e/ou carregará forte apelo emocional.

³ What he did was stack the connotations upon each other and each one recalls the other and the whole stack. This stacking can become quite complex [...]. First, we have the denotation that it is a bundle of sticks tied with a string. Second, this image connotes strength, warmth, and unity. Third, this suggests the good qualities of a family. Fourth, it connotes the story as a gift given. Fifth, the image becomes a way of saying ‘thank you’. There is another layer of connotation now that I have told you about *The Straight Story* that becomes a signifier of the movie.

3 ANÁLISE

3.1 A Bela e a Fera⁴

A escolha do filme *A Bela e a Fera* foi feita devido ao caráter ativo que a Rosa adquire, quase se tornando um personagem. Ao simbolizar a maldição, ela passa a controlar as ações dos personagens, causando a relação entre eles.

Após demonstrar sua falta de empatia por uma viajante idosa, um príncipe é transformado em fera e apenas poderá retomar a sua verdadeira forma quando for capaz de amar e ter seu amor correspondido. Como representação gráfica do prazo final é utilizado uma Rosa - cujas pétalas caem com o passar do tempo - sendo ela o objeto significativo a ser analisado.



Figura 5: a Rosa

Como significados originais, o *Dicionário de Símbolos*, por exemplo, nos indica que a Rosa “por sua relação com o sangue derramado, [...] parece ser frequentemente o símbolo de um renascimento místico” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2016, p. 789), o objeto significativo pode ser associado a um renascimento durante o filme, devido ao valor punitivo que a Rosa adquire com a maldição: a Fera deve mudar, aprender a amar, para poder retornar à forma humana. Ainda

⁴ Em *A Bela e a Fera*, ao ser rude com uma visitante, um príncipe e todos em seu castelo são amaldiçoados, transformando-o em uma fera e todos os demais moradores em objetos. Para quebrar a maldição, a Fera deve amar e ter seu amor correspondido. Neste contexto, os objetos possuem ainda mais importância, por os personagens transformados carregarem suas principais características em sua aparência, através do objeto em que se transformou. No decorrer do filme, Bela é aprisionada, se tornando a principal possibilidade de quebrar a maldição.

de acordo com o *Dicionário de Símbolos*, a Rosa também simboliza o amor, a sedução e, quando acompanhada do verde, a regeneração. Esses significados também podem ser entendidos devido, respectivamente, ao romance entre os protagonistas, ao ato de a Fera ter que seduzir Bela mesmo com sua atual forma e a mudança no protagonista a partir de seu relacionamento com Bela.

Como representação do tempo, uma ampulheta poderia ser escolhida, mas por seus usos no conto de fada - originalmente Bela pede uma Rosa de presente para o pai e, ao pegar uma do jardim da Fera, ele é aprisionado - e os significados que a Rosa historicamente carrega - como a regeneração e o amor, alguns dos conceitos a serem passados pelo filme - esta flor é uma escolha mais interessante para a direção de arte.

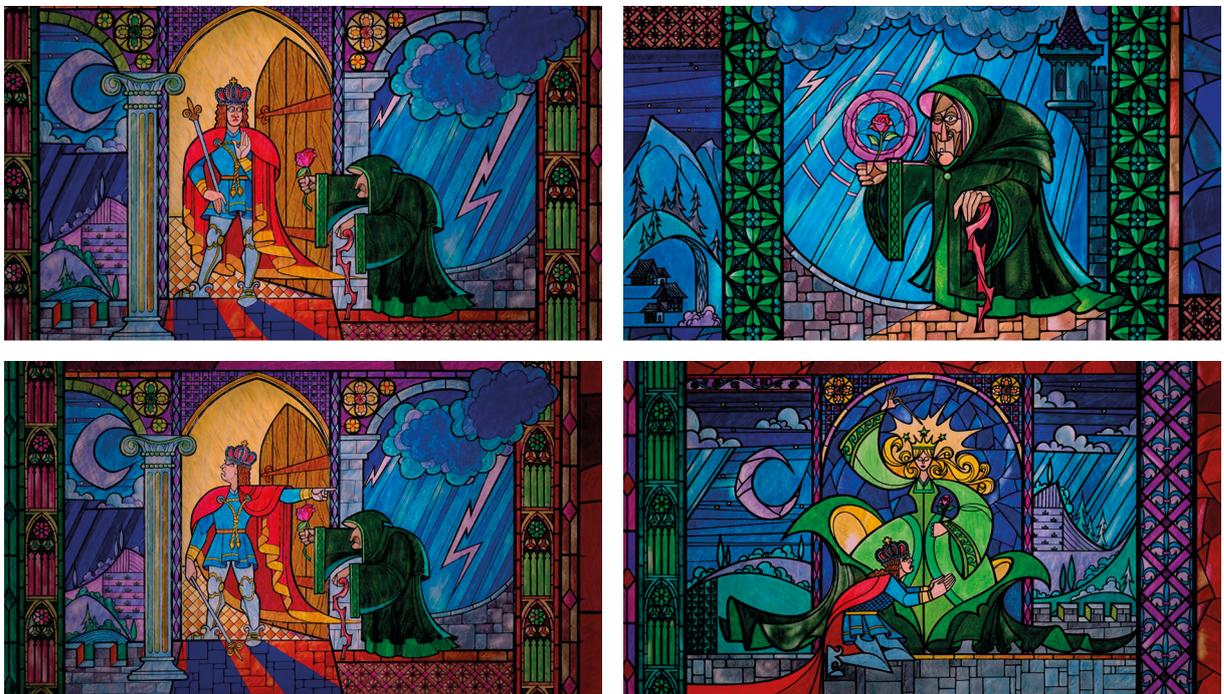


Figura 6: sequência em mosaico

No início do filme, a animação apresenta mosaicos, como os de vitrais de igrejas, um estilo muito presente nas ilustrações antigas e que representa, aqui, a contação de história através dos livros de contos de fadas. Nesta sequência uma pedinte chega a um castelo oferecendo a Rosa como um presente em retorno de abrigo, quando o príncipe recusa a proposta, a mendiga transforma-se em uma grande feiticeira que amaldiçoou-o e aos demais integrantes do castelo, transformando-os em fera e objetos domésticos, respectivamente, e só poderão voltar à suas formas originais quando a Fera amar alguém e for correspondido. Nesta sequência são adicionados os significados de troca - a Rosa por abrigo -, magia - por o objeto significante simbolizar a maldição -, beleza interior x beleza exterior - o príncipe é belo mas cruel e a velha pedinte é na verdade uma poderosa e bela feiticeira - e punição - o persona-

gem é amaldiçoado devido ao seu caráter -, assim como o de amor é reforçado - por ser o que quebrará a maldição -. A partir desta sequência, a Rosa é utilizada como uma substituição da maldição, representando-a graficamente nas cenas.



Figura 7: frame em estilo de mosaico

Na Figura 7, a utilização das cores violeta - que, segundo Heller, “simboliza o lado sinistro da fantasia, a busca anímica, tornar possível o impossível” (2003, p. 202) -, e o azul escuro - relacionado a noite e seu misticismo - criam uma atmosfera obscura e mágica. Já os círculos atrás da Rosa, criam um ritmo visual colocando-a em foco, e também transmitindo a ideia de uma luz irradiando deste objeto, criando a sensação de que a magia da cena provém da Rosa, adicionando então, este significado a ela.



Figura 8: ornamento com Rosa na cama



Figura 9: recorte da janela sobre Bela

Também presente como ornamento na cama (figura 8), a Rosa aparece no quarto de Bela, que representa o espaço íntimo e de descanso da protagonista, ao mesmo tempo que de cativoiro. Rodeada pelo verde e o branco, segundo Heller comumente associado a ideias

positivas na cultura ocidental, a Rosa toma um significado de esperança - a presença de Bela no castelo dá esperança aos personagens de que a maldição poderá enfim ser quebrada -. No entanto, a composição e a iluminação da janela cria uma ilusão de barras ao redor de Bela (figura 9), causando uma sensação de clausura. A Rosa é ao mesmo tempo a esperança da Fera e a prisão de ambos.

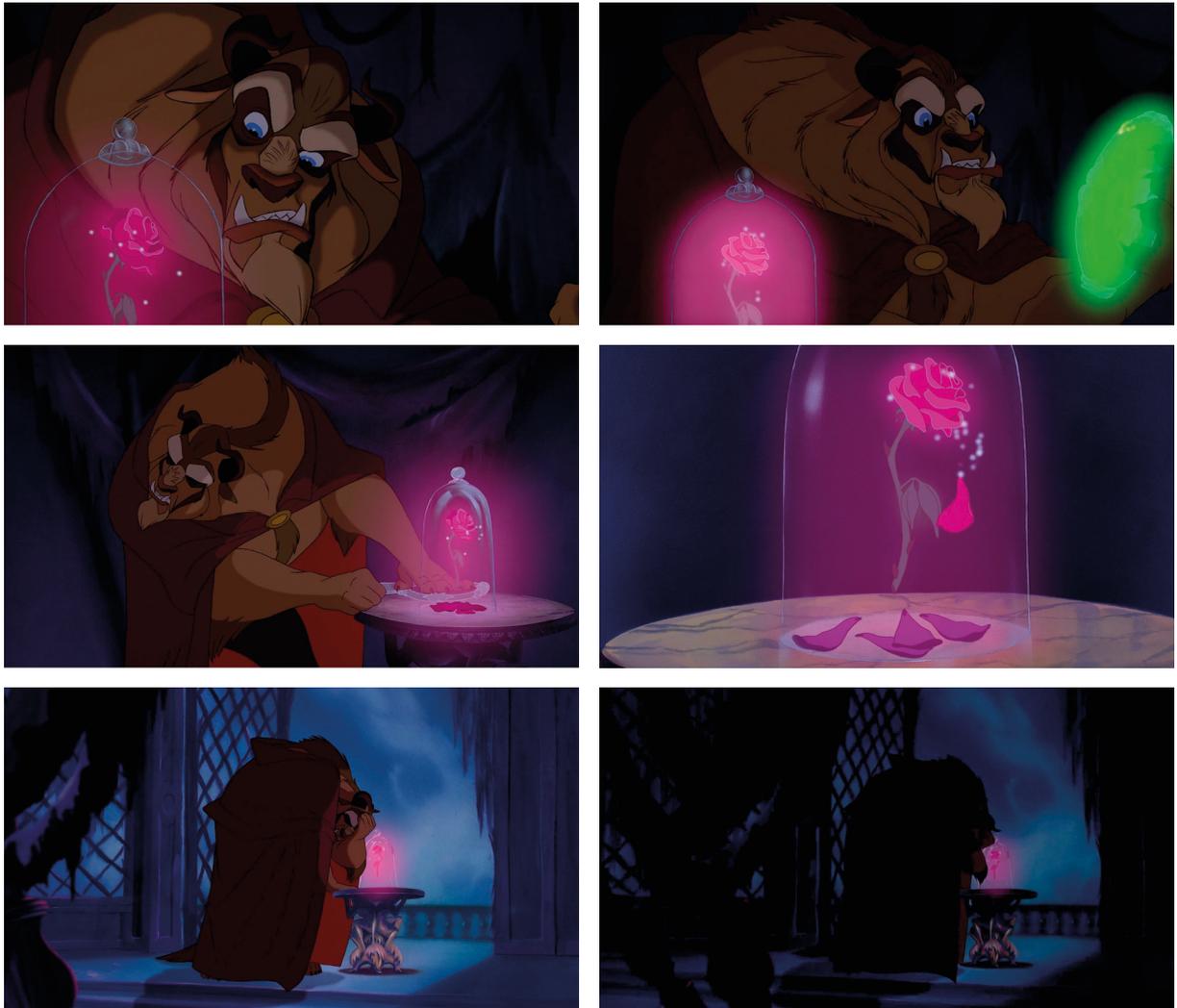


Figura 10: sequência de A Bela e a Fera

Ao ser rejeitado por Bela, a Fera volta a ver-se como um monstro, sentindo desesperança e repulsa por si mesmo. Durante esta sequência a Rosa está sempre em cena e, após demonstrar sentimentos negativos, uma pétala cai, como se, ao julgar a recusa relacionada apenas a sua aparência, a Fera “causasse” a queda da pétala.



Figura 11: frame de *A Bela e a Fera*

Rodeada por destruição, a Rosa permanece no quarto da Fera, que representa uma parte de si e exterioriza o estado mental do personagem⁵. Ao estar neste ambiente, a Rosa é colocada como um pedaço da Fera, simbolizando não só parte de quem ele é, mas também - por estar dentro de uma redoma de vidro, protegida e destacada do resto do ambiente - como cerne do protagonista:

[O vidro] não é um recipiente, é um isolante [...]. Indestrutível, imputrescível, incolor, inodoro, etc [...]. Materializa de forma extrema a ambiguidade fundamental da ambiência: a de ser a um só tempo proximidade e distância, intimidade e recusa da intimidade, comunicação e não comunicação. Embalagem, janela ou parede, o vidro funda uma transparência sem transição: vê-se, mas não se pode tocar. (BAU-DRILLARD, 2015, p. 48)



⁵ Informações retiradas do making off, presente no DVD de *A Bela e a Fera*.



Figura 12: encontro de Bela com a Rosa

Na sequência da figura 12, Bela encontra a Rosa e sua primeira reação é retirar a redoma, o distanciamento, tentando tocá-la. Já a Fera, ao encontrar a flor desprotegida, recoloca a redoma, se enfurece - demonstrando sua superproteção para com o objeto - e ataca Bela, que foge. Desta forma, a Fera protege o que o castiga e afasta o que pode salvá-lo. Mas após esse distanciamento ocorre uma aproximação, ao proteger Bela de um ataque de lobos na floresta, a Fera fica ferida, desmaiando na neve, Bela por sua vez o salva, levando-o de volta ao castelo e cuidando de sua ferida. Desta maneira, a Rosa adquire significados contraditórios: simboliza o distanciamento dos protagonistas, por aprisionar ambos, ao mesmo tempo que a aproximação, por causar o encontro e a relação.



Figura 13: passagem do tempo através da Rosa

As imagens acima representam duas sequências que trabalham a passagem do tempo, a Rosa começa a murchar e suas últimas pétalas caem. Contudo, na figura 13 pode-se destacar também a relação dos personagens do castelo com a Rosa, Cogsworth está explicando aos outros que o tempo está acabando, e que eles devem fazer preparativos para ajudar a Fera a conquistar Bela, mas ao fazer seu discurso, continuamente ataca a redoma, demonstrando sua raiva para com o objeto e a maldição. Em contrapartida, todos os outros se assustam e a mesa foge, protegendo a Rosa. Este sentimento de rancor também pode ser percebido pela paleta de cores, tudo ao redor da Rosa é vermelho, até mesmo suas pétalas, rosa em todas as outras cenas, está vermelha - comumente associada a raiva.



Figura 14: sequência de *A Bela e a Fera*

A relação dos protagonistas se desenvolve, e Bela vai ao quarto da Fera - o aposento está arrumando, refletindo o interior do personagem, que sente-se seguro e aceita Bela em seu espaço pessoal -, mas ao descobrir que o pai dela está doente a Fera a liberta (figura 14), compreendendo o verdadeiro amor - e aprisionando a si mesmo. Entretanto, ao permanecer ao lado da Rosa, circundando-a através da redoma sem tocá-la, cria-se um contraste nas relações, ele a ama e liberta Bela, já a Rosa ele odeia e a enclausura próxima de si - a Rosa está aprisionada dentro da redoma e, ao mesmo tempo, é a prisão de todos. Nesta cena o objeto significativo é utilizado como valor emocional e passagem de uma ideia, - a cena também pode ser considerada um ápice -, o espectador só pode compreender o sacrifício da Fera por saber a importância da Rosa, a relação desta com Bela e o sofrimentos que a maldição causa.

Na sequência final do filme, a Fera é ferida e desmaia, parecendo estar morta, levando Bela a se declarar enquanto a última pétala cai, assim, a maldição é quebrada, trazendo a Fera de volta a sua forma original. A queda da pétala e os momentos antes da transformação levam ao ápice emocional, compreendemos que a maldição foi quebrada, mas talvez tarde demais. Nesta sequência os significados adquiridos a Rosa durante o filme fazem os espectador entender o risco de a maldição não ser quebrada a tempo, levando-o a sentir a tristeza da cena - este sentimento também ocorre devido o apego emocional aos personagens.



Figura 15: frame com arte em estilo mosaico

Igrejas antigas possuem mosaicos em suas janelas representando momentos bíblicos de grande importância, e a escolha das imagens nesses vitrais demonstram características específicas de cada igreja. Por conseguinte, pode-se perceber que os vitrais no filme relatam a jornada desses personagens, como é possível notar na cena final do filme (figura 15), representando o casal e os habitantes do castelo livres e em suas formas originais e a Rosa acima de todos, passando de símbolo de uma maldição, à símbolo da união e o amor.

3. 2 Túmulo dos Vagalumes⁶

Túmulo dos Vagalumes é uma adaptação cinematográfica do livro semi-autobiográfico de mesmo nome, reproduzindo o cotidiano e a luta pela sobrevivência de crianças durante bombardeios na Segunda Guerra Mundial em cidades do Japão. Sua escolha para análise foi realizada devido a relação que a lata tem com os personagens, tornando-se quase como um diário de suas vidas

Após perderem a mãe e não conseguirem entrar em contato com o pai, lutando na guerra, os personagens de catorze anos e quatro anos, Seita e Setsuko, respectivamente, lutam para sobreviver à fome. O objeto significante, uma lata de *fruits drops* - bala típica japonesa - não

6 Em *Túmulo dos Vagalumes*, dois irmãos perdem a mãe e o pai durante a Segunda Guerra no Japão. Por não encontrarem muitos familiares, e terem convergências com uma tia, os irmãos passam a morar em um abrigo anti-aéreo, tendo que sobreviver a fome no período de racionamento. Após o falecimento da irmã, o irmão mais velho, depois de terminada a guerra, definha até a morte em uma estação de trem.

possui grandes significados originais, é geralmente relacionado a crianças e à infância. No entanto, o contexto histórico do filme acrescenta significados relacionados a uma época de maior abundância, quando dinheiro poderia ser gasto com algo que não é estritamente necessário à sobrevivência. A lata tem então significado de luxo e da memória de tempos prósperos.



Figura 16: Frame com o objeto significativo de *Túmulo dos Vagalumes*

A cor vermelha carrega diversos significados no filme, utilizado de diferentes formas durante o longa metragem: o de felicidade - na cultura oriental, o vermelho é associado a este sentimento -, presente na lata, em algumas cenas de memórias com a mãe (figura 17) e no mundo dos espíritos (figura 18), onde os personagens permanecem juntos e sem as dificuldades que tiveram durante a vida - apesar deste também possuir um aspecto triste, devido a falta dos pais e por suas almas, pelas crenças orientais, permanecerem presas ao mundo físico -; e o significado de prosperidade (figura 19), na associação a embalagem das balas *fruit drops* e nas ameixas em conserva, alimentos raros no período de guerra - todos esses alimentos demonstram o privilégio que a família dos protagonistas possuíam, devido ao emprego de soldado do pai, e representam os momentos em família e de abundância perdidos.

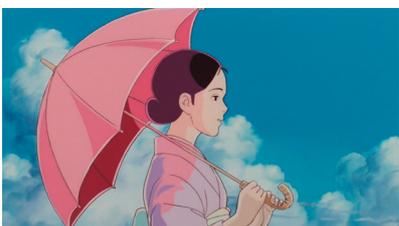


Figura 17: mãe dos protagonistas



Figura 18: mundo dos espíritos



Figura 19: alimentos raros

O filme inicia com o espírito de Seita narrando sua morte em uma estação de trem (figura 20) - nesta cena percebe-se que a guerra já acabou -, um funcionário da estação inspeciona o corpo, encontrando a lata de *fruit drops* e jogando-a no mato. Da lata saem pequenos ossos e vagalumes amarelo-alaranjados surgem junto com o espírito de Setsuko, que junta-se ao irmão e entram no trem, que denota uma viagem de espaço e tempo. Nesta sequência a lata adquire significados de morte - do personagem -, união e família - aos irmãos se reencontrarem.



Figura 20: sequência inicial de *Túmulo dos Vagalumes*

Estas cenas iniciais do filme são a sequência principal da obra, sendo seu ápice emocional alcançado no final do longa, onde as cenas são lembradas na mente do espectador, levando-o a compreender a história.



Figura 21: Setsuko recebe do irmão balas fruit drops

Seita retorna ao terreno da casa, destruída pelo fogo, para recuperar os pertences de maior valor que haviam sido enterrados, encontrando a lata, junto com diversos outros alimentos de difícil acesso, assim como kimonos - vestimentas de seda tradicionais, de alto valor. Durante a noite, os irmãos saem a passeio e encontram um lago repleto de vagalumes e, para alegrar a irmã, Seita presenteia-a com uma bala de *fruit drop*. Assim estes insetos são conectados a lata e os significados de alegria e tranquilidade são adicionados - devido o sentimento que a cena transmite.



Figura 22: sequência de Túmulo dos Vagalumes

Após o falecimento da mãe, que Seita esconde, Setsuko continua sentindo falta da família e, ao encontrar-se sozinha, observa uma mãe e sua filha alegremente retornando para casa, deixando-a deprimida. Ao encontrar a irmã cabisbaixa, Seita entrega uma *fruit drop* a ela, acalmando-a (figura 22). No entanto, a caminho da casa da tia - onde agora vivem - Setsuko começa a chorar, novamente Seita tenta confortá-la com as balas, mas, ao chacoalhar a lata, não há som algum, fazendo-a parecer vazia. O irmão, já um pouco irritado, bate no fundo da lata, retirando as últimas balas e alguns pedaços e, percebendo que estas estão no fim, Setsuko retorna às balas para a lata, comendo apenas os pedaços, desta forma, percebe-se que a personagem entende que as balas estão acabando e que não poderão ser compradas novamente, criando uma simbologia de racionamento, ao não comer as balas que restam. Acalento também é associado a lata, ao Seita usar as balas para acalmar a irmã.

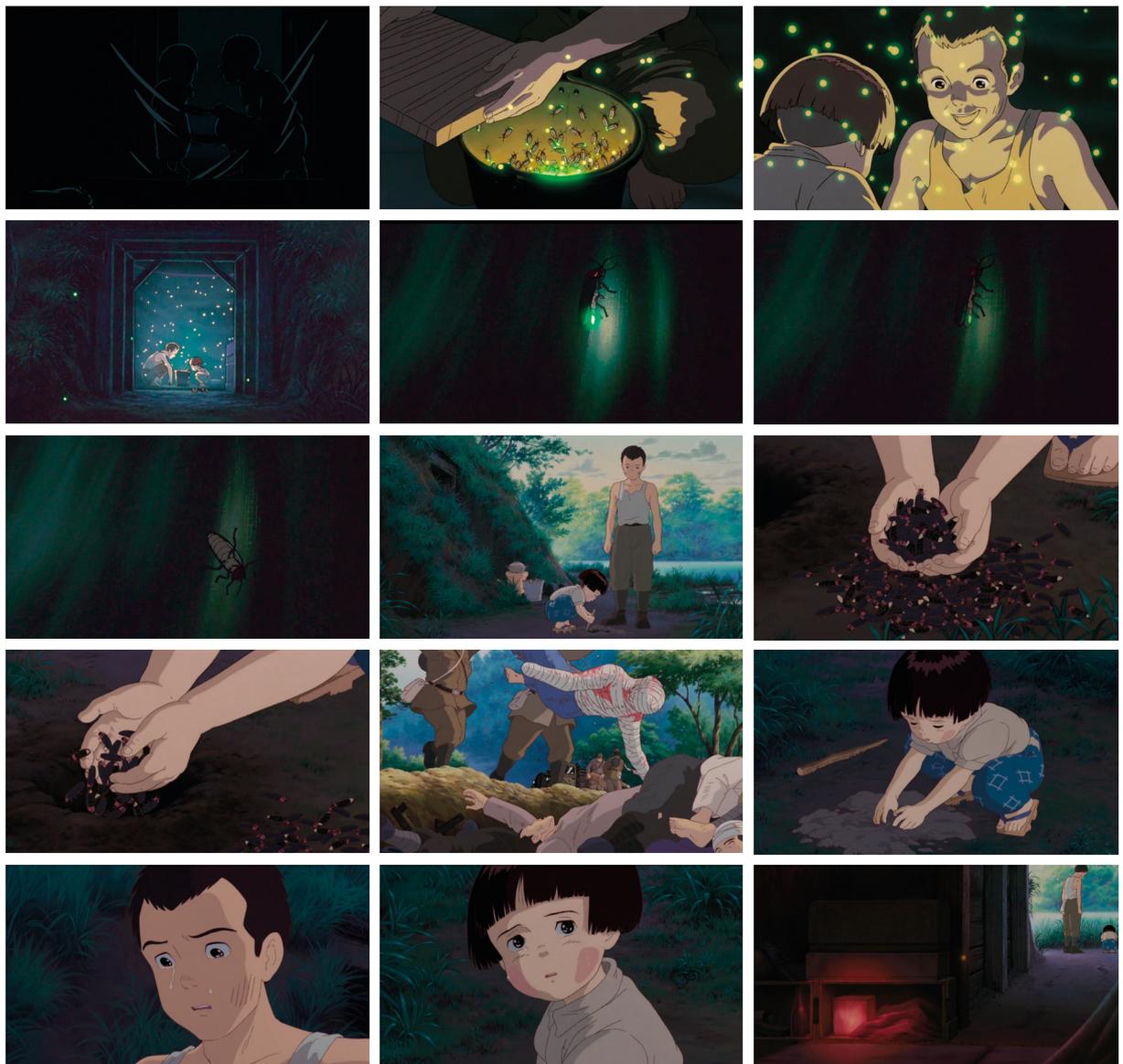


Figura 23:sequência de Túmulo dos Vagalumes

Após discordâncias, os irmãos se mudam da casa da tia para um abrigo antiaéreo, atualmente fora de uso. Devido a falta de eletricidade, Seita leva vagalumes para o quarto (figura 23), mas estes possuem um curto tempo de vida e, ao amanhecer, Setsuko os enterra, contando ao irmão que sabe da morte da mãe e levando-os a associar o túmulo de vagalumes com o enterro desta. Setsuko ainda pergunta “Por que os vagalumes morrem tão rápido?”, associando a curta vida dos insetos com o breve tempo em que foram “apenas crianças” e, futuramente, a abreviada vida que os protagonistas possuíram.

Durante as sequências seguintes, vemos que se torna cada vez mais difícil adquirir comida para que ambos não morram de fome. Seita passa a roubar, sendo até mesmo espancado ao ser pego, fazendo o espectador perceber os sacrifícios que o personagem faz para cuidar de si e da irmã. Este significado pode ser associado ao objeto significativo, se o espectador perceber que Seita para de comer as balas de *fruit drops*, deixando-as para a irmã.



Figura 24: lata associada ao túmulo de vagalumes

Na sequência seguinte, o túmulo de vagalumes - que posteriormente, com o adoecer de Setsuko, é deixada de lado - é associada à lata, por esta ser utilizada como vaso de flores na sepultura (figura 24):

Não importa em que objeto o princípio de realidade sempre pode ser posto entre parênteses. Basta que a sua prática concreta se perca para que o objeto seja transferido às práticas mentais. Isto é o mesmo que dizer que atrás de cada objeto real existe um objeto sonhado (BAUDRILLARD, 2015, p. 126)

Mesmo após acabar as balas, Setsuko continua guardando a lata, que ao ser abstraída de sua função passa a ter apenas um valor simbólico. Ao utilizá-la como vaso, cria-se um acúmulo de valores, a lata - que representa, entre outras coisas, família, união, felicidade e prosperidade -, se une ao túmulo de vagalumes - associado a curta temporalidade da vida e a morte da mãe. Sendo todos estes conceitos acumulados, e assim, transmitindo uma ideia maior, o objeto significativo passa a simbolizar as vivências dos protagonistas.

Os filmes orientais possuem diferenças em ritmo, montagem e animação que acrescentam uma maior realidade e profundidade, criando quase que uma “textura” na animação. A alteração de ritmo também é causada pelas “tomadas travesseiros”, termo derivado da poesia japonesa, *pillow word*, uma palavra ou frase que é como um intervalo entre o verso anterior e o próximo. Estas cenas são geralmente *backgrounds* com pouca, ou nenhuma, animação, que marcam como uma pontuação as sequências, desenvolvendo uma sensação de tranquilidade e criando um espaço de reflexão sobre a sequência anterior e preparação para a próxima⁷. Esta técnica é utilizada no filme após a sequência da figura 23 e durante a cena da figura 24, onde o objeto significativo é utilizado como vaso de flores ao lado do túmulo de vagalumes, criando um momento de reflexão sobre a cena anterior, quando a lata é associada a morte da mãe e a brevidade da vida.



Figura 25: sequência de Túmulo dos Vagalumes

Com o decorrer da guerra, devido a falta de alimentos, Setsuko adoecer. Seita pergunta a irmã o que ela gostaria de comer e, após listar diversos alimentos típicos japoneses, incluindo *fruit drops*, ele promete conseguir tudo para ela. Entretanto, Setsuko diz não desejar nada e pede para que ele não vá para longe, pois quando Seita precisa adquirir alimentos, Setsuko fica sozinha no abrigo antiaéreo. Desta maneira, a lata passa a carregar significados contraditórios: o de união e solidão; e o de abundância e sacrifício.

⁷ Informações retiradas do making off, presente no DVD de Túmulo dos Vagalumes.



Figura 26: morte de Setsuko

Setsuko passa a alucinar devido a fome, levando-a a consumir um brinquedo de plástico, acreditando que são *fruit drops* e oferecendo pedras como bolinhos de arroz a Seita. Este, por sua vez, traz alimentos - a guerra acabou, e o racionamento terminou - saindo para prepará-los, mas antes oferece melancia a Setsuko, que vem a falecer minutos depois. Ambos os alimentos com que Setsuko alucina possuem forte poder simbólico, as *fruit drops* com os diversos significados já destacados da lata, e o arroz, que, na cultura oriental, significa força e nutrição, sendo a comida principal na alimentação japonesa - tendo possuído, inclusive, valor de troca no país. Esta sequência carrega forte carga emocional, devido ao peso dos acontecimentos - uma criança alucinando de fome -, mas também em consequência dos diversos significados adquiridos durante o filme a lata, podendo também ser considerada uma sequência principal.





Figura 27: sequência de *Túmulo dos Vagalumes*

Seita está preparando o corpo de Setsuko para cremá-lo, colocando as roupas e pertences da irmã junto ao corpo, com exceção da lata, onde coloca suas cinzas. Desta forma a cena inicial do filme é retomada - ao explicar os ossos que caem da lata e o surgimento da irmã -, e seus significados de união são fortalecidos, causando um maior impacto emocional no espectador.

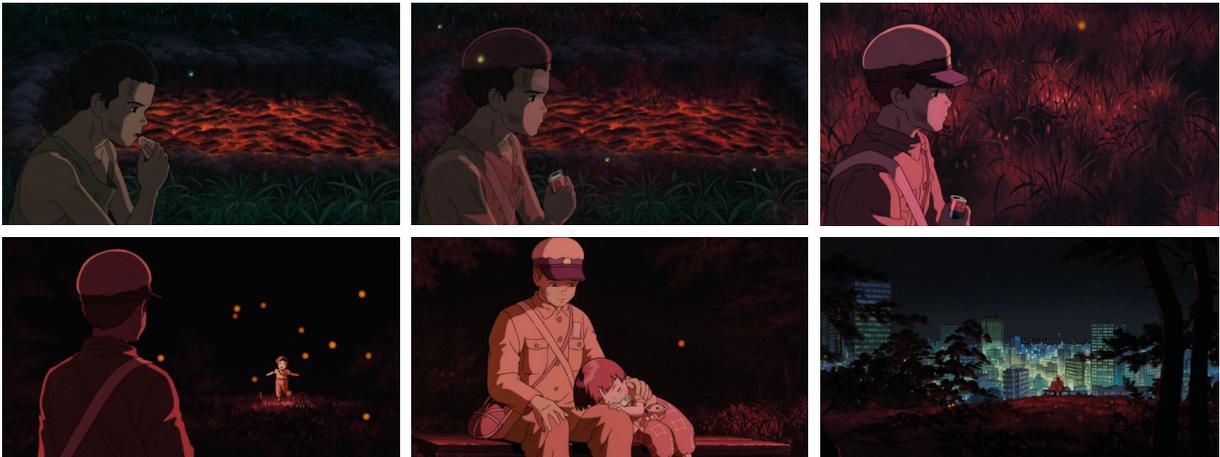


Figura 28: sequência final de *Túmulo dos Vagalumes*

Na figura 28, há uma transição do “mundo real” para o dos espíritos, as roupas de Seita voltam a estar em boas condições, e o pão que o personagem comia se transforma na lata - associando-a a nutrição e alimento novamente -, Setsuko deita no colo do irmão e adormece abraçada ao objeto significativo.

Através da figura 29 e de todos os significados já acumulados durante o filme, o objeto significativo adquire um aspecto de conforto e, segundo Baudrillard “sem dúvida os objetos desempenham um papel regulador na vida cotidiana, neles são abolidas muitas neuroses, anuladas muitas tensões e aflições, é isto que lhes dá uma ‘alma’, é isto que os torna ‘nossos’”. (BAUDRILLARD, 2015, p. 98). Assim, ao se colocar sob a Lata sentimentos e memórias, tornamo-as em mais do que um objeto, ela se transforma em um objeto sonhado que é uma parte dos personagens e possui uma “alma”.



Figura 29: sequência de Túmulo dos Vagalumes

3.3 O Menino e o Mundo¹

Em *O Menino e o Mundo* os personagens quase possuem consciência dos significados atribuídos aos objetos (perceptível na sequência da figura 38), principalmente na forma de substituição e, por consequência, trazendo as características destes aos objetos, e os significados adquiridos por eles aos personagens. Assim, associando os diferentes personagens a suas vestimentas - objeto de análise, principalmente as camisetas - ou objetos - como a flauta do Pai -, os objetos significantes se tornam essenciais para a narrativa e para a compreensão da história. Esse longa representa o êxodo rural, o capitalismo e o consumismo através de três momentos da vida de um menino: este ainda criança, Menino (figura 30); posteriormente na adolescência, Jovem (figura 31); e quando adulto, Velho (figura 32).



Figura 30: concept do Menino



Figura 31: concept do Jovem

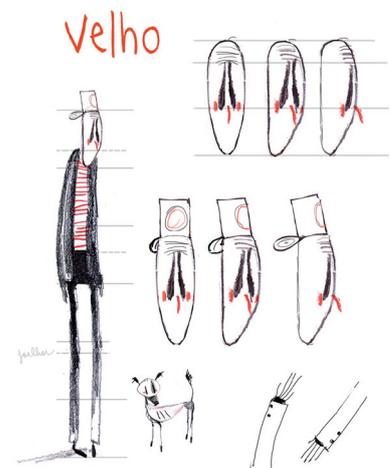


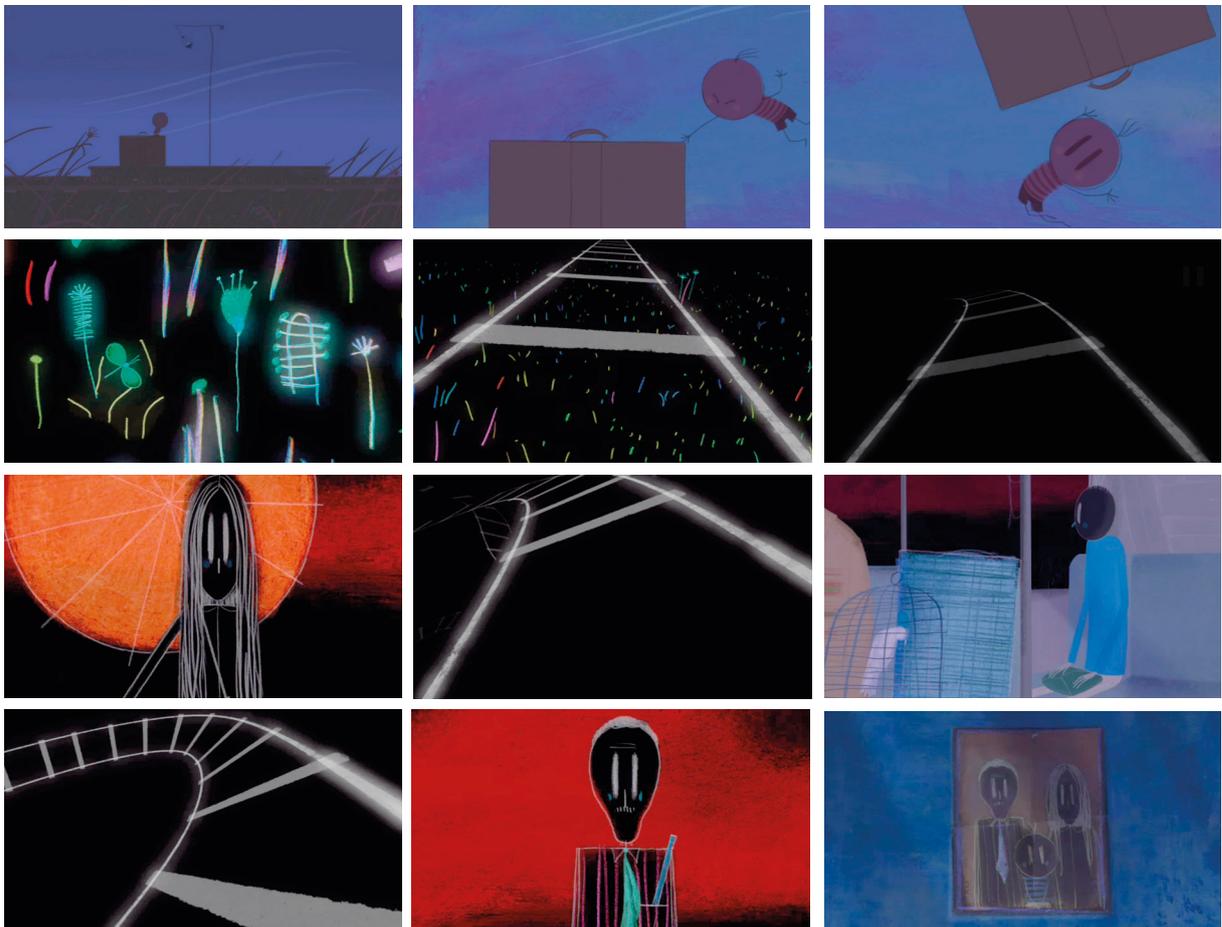
Figura 32: concept do Velho

¹ Em *O Menino e o Mundo*, o espectador acompanha a vida de um personagem em diferentes fases da vida, Menino, Jovem e Velho, conhecendo assim a sociedade em que estes personagens vivem, relatando o êxodo rural, os direitos trabalhistas, o sistema capitalista e a destruição do meio-ambiente.

A temporalidade do filme é não linear, ou seja, os acontecimentos são apresentados fora da ordem cronológica tradicional. O personagem Menino, é em algumas cenas real, e em outras é apenas a representação da infância e da “origem” - o campo, o cuidado com o meio ambiente e a natureza - dos outros personagens. O entendimento dos personagens como uma mesma pessoa é percebido durante o filme, através de suas roupas, principalmente ao final do filme, quando *flashbacks* são apresentados ao espectador.

Para melhor compreensão da análise, será apresentado algumas sequências de maior importância para a história e o entendimento dos significados adquiridos dos objetos significantes:

1. O longa inicia com o pai do Menino partindo para a cidade de trem e com o protagonista fugindo de casa para reencontrar o pai. O cenário muda, com suas cores tornando-se o negativo da paleta de cores presentes até então (figura 33) e com uma animação do trilho sendo intercalada com rápidas imagens do passado e do futuro. Esta sequência representa a “viagem” no tempo e espaço feita pelo Menino, até este ser resgatado pelo Velho;



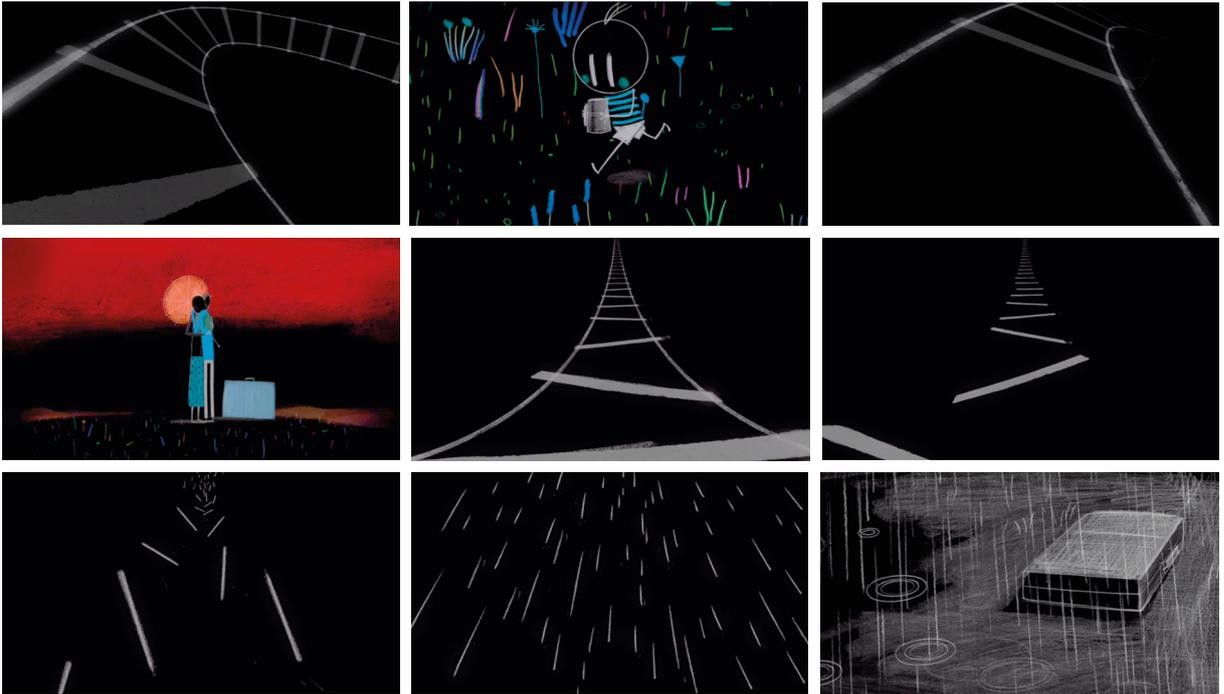


Figura 33: sequência de “viagem” no tempo

2. Ao ouvir o som de uma flauta - associado ao Pai - o Menino encontra um dos manifestantes (figuras 34) - posteriormente entendido como o personagem Jovem -, seguido por outras pessoas mascaradas. Todos tocam instrumentos, cujo som é representado graficamente através de esferas coloridas que formam um pássaro - também conectado ao Jovem por ter o mesmo estilo gráfico do gorro do personagem.

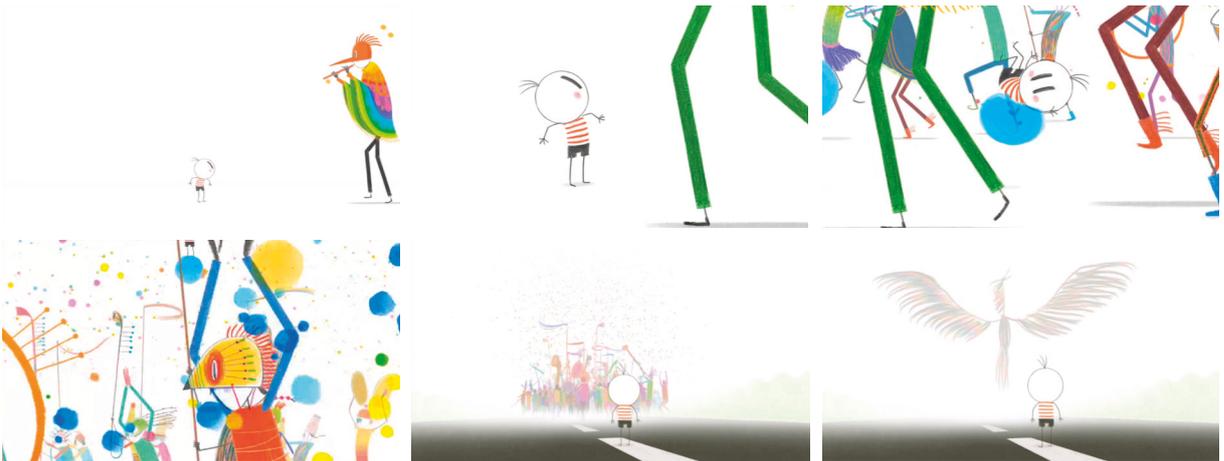


Figura 34: manifestantes em *O Menino e o Mundo*

3. O Velho é despedido e decide retornar ao campo, o Menino se separa dele, chegando até a fábrica onde o Jovem trabalha com o tear. Sendo então acolhido por este em sua casa;

4. O Jovem também perde seu emprego na fábrica, onde os funcionários são substituídos por máquinas, e recebe outro panfleto (figura 35), convidando o povo a trabalhar nos campos de algodão. Nesta sequência há grande pulso de temporalidade, com o Jovem se juntando a manifestação;



Figura 35: panfletos de trabalho

5. O Menino encontra a estação de trem na cidade e aguarda o abrir das portas para reencontrar o Pai (figura 36), este sai do trem, seguido de diversos outros “Pais” que cobrem a plataforma e recebem panfletos para trabalhar na construção da cidade. Esta sequência representa o êxodo rural e a separação de diversas famílias, assim como a do Menino;

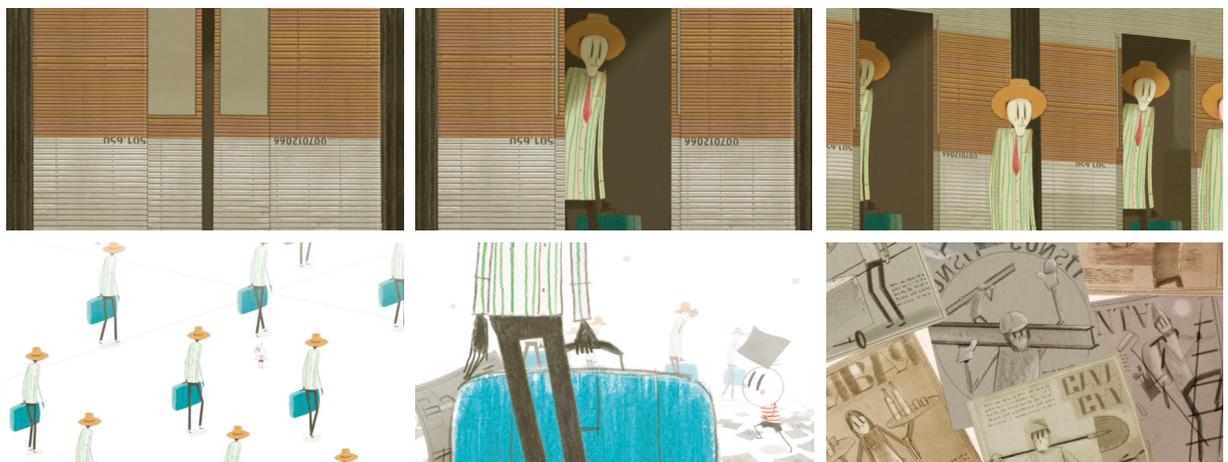


Figura 36: sequência dos Pais

6. Os manifestantes e a polícia se enfrentam, sendo o embate representado por uma luta de pássaros (figura 37). O pássaro do povo tem seu bico quebrado - a boca e expressão da população -, e a manifestação é derrotada, sendo a comunidade dispersa e o meio ambiente destruído;

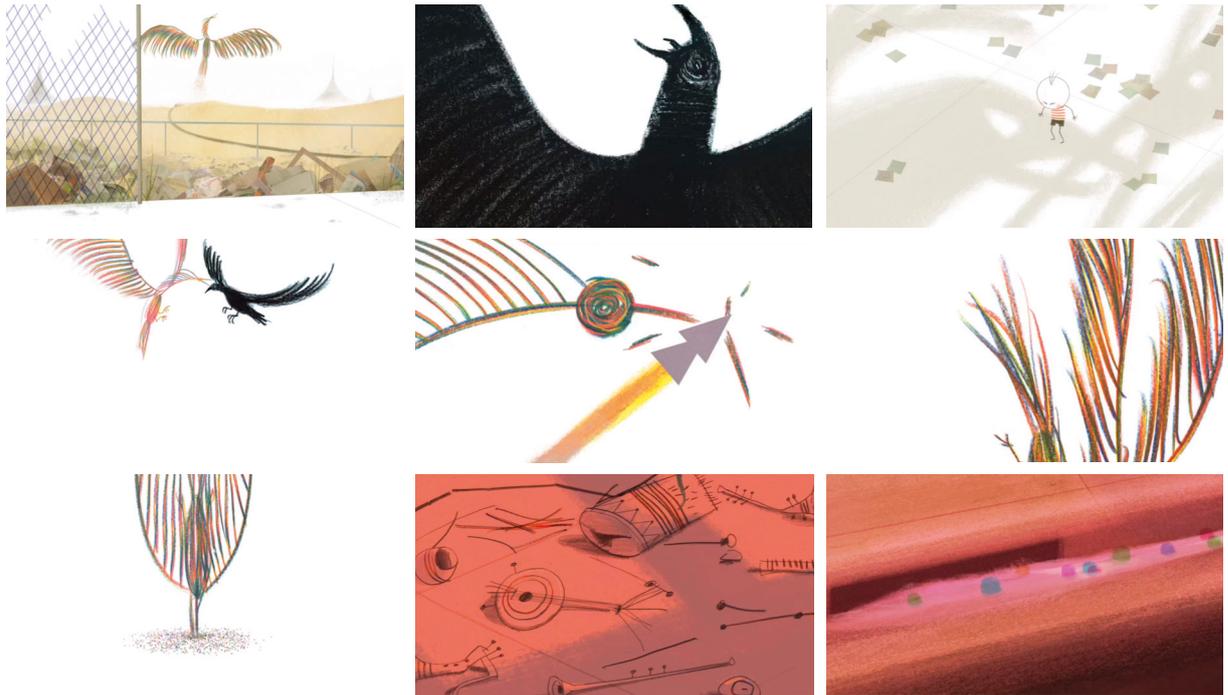


Figura 37: luta entre pássaros e confronto da população e a polícia

7. Na sequência final do filme - classificada como a cena principal - é estabelecida de forma mais clara a conexão dos personagens.

Como já dito anteriormente, as vestes são utilizadas como representação dos personagens, diferenciando-os, sendo que a roupa “não é um atributo exterior, alheio a natureza daquele que a usa; pelo contrário, expressa a sua realidade essencial e fundamental.” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2016, p. 948). Declaramos quem somos através de nossas vestes, sendo as mudanças dessas durante a vida uma representação das modificações na personalidade, estilo de vida e até mesmo os grupos a que pertencemos:

Os objetos são nossa maneira de medir a passagem de nossas vidas. São o que usamos para nos definir, para sinalizar quem somos, e o que não somos. Ora são as joias que assumem esse papel, ora são os móveis que usamos em nossas casas, os objetos pessoais que carregamos conosco, ou as roupas que usamos. (SUDJIC, 2010, p. 21)

O Menino (figura 30) utiliza uma camiseta listrada vermelha e branca. Já o Jovem (figura 31) costuma utilizar uma blusa laranja, um xale e gorro coloridos - paleta relacionada durante o filme as manifestações e movimentos da classe operária através das cores que os demais manifestantes utilizam e com o pássaro descrito no item 6 -. O Velho (figura 32) utiliza uma camiseta listrada, assim como o Menino, mas com um casaco preto por cima.



Figura 38: escolha de camisetas

Após ser resgatado, o Menino desperta na casa do Velho, enquanto este se prepara para ir ao trabalho. Quando está trocando de roupa (figura 38) o Velho fica em dúvida entre uma camiseta listrada e uma blusa laranja - roupas do Menino e do Jovem, respectivamente -. Esta cena retrata a dúvida do personagem entre sua vida quando adolescente - sair do campo, ir a cidade e participar das manifestações - e de quando era uma criança - vivendo no campo, trabalhando com plantações e estando próximo a natureza -, e ao optar pela camisa listrada, o personagem decide por retornar às suas “origens”.

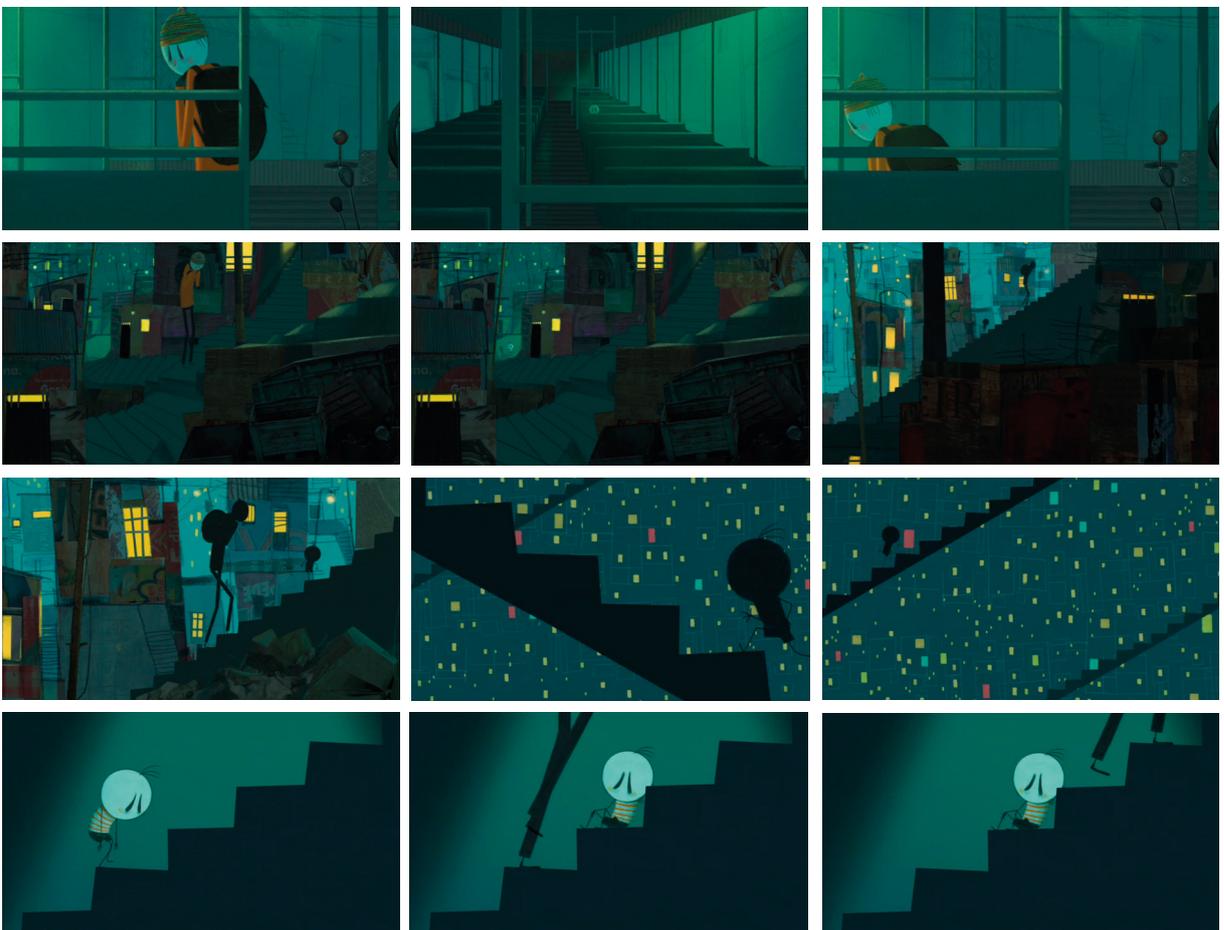




Figura 39: sequência de *O Menino e o Mundo*

Assim como em sua fase adulta, o Jovem acolhe o Menino em sua casa, mas isto ocorre de forma mais relutante de que com o Velho. Inicialmente o Menino apenas o segue (figura 39), e somente depois que este está cansado e sendo deixado para trás, o Jovem decide carregá-lo nos ombros - pode-se associar o Menino as características infantis e imaturas a serem abandonadas e/ou carregadas pelo adolescente.



Figura 40: sequência de *O Menino e o Mundo*

Ao chegar em casa, os dois personagens sentam-se no sofá, e o Menino mostra o retrato da família ao Jovem, que adormecido o ignora, exprimindo um distanciamento a família e, conseqüentemente, ao campo. O Menino como uma representação da infância e da família, está junto com o Jovem como uma lembrança da vida em família e de suas origens, conectada a natureza, a consciência com o meio ambiente.





Figura 41: associação entre manifestante e Jovem

Os personagens se dirigem a uma feira, onde o Jovem faz apresentações musicais a partir de diversos objetos (figura 41), entre os quais há um chapéu, uma flauta - conectados ao Pai do Menino - e o xale - conectado ao manifestante presente em uma cena anterior no filme, sendo então uma leve conexão entre todos esses personagens percebidas pelo espectador. Esta conexão também é reforçada em uma sequência onde o Jovem invade a fábrica durante a noite para costurar o xale, encontrando no caminho manifestantes tocando em volta de uma fogueira (figura 42).

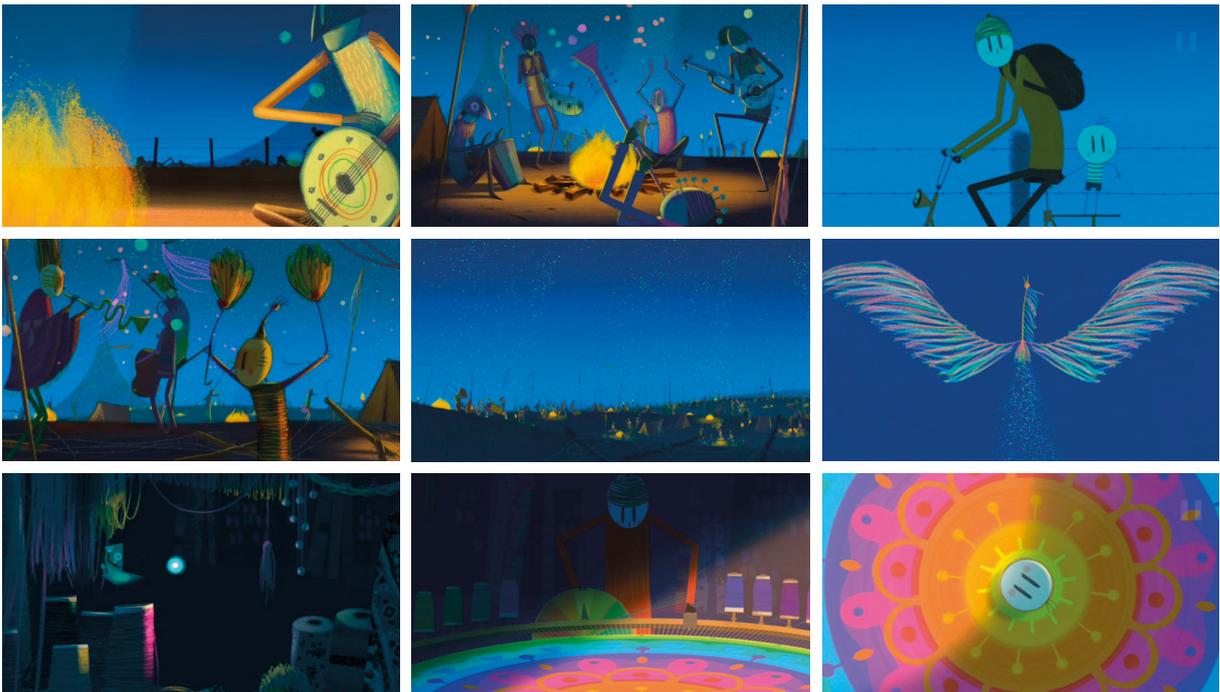


Figura 42: sequência de O Menino e o Mundo

Como descrito no item 4. o Jovem perde o emprego e é convidado, através do panfleto, a ir trabalhar nos campos de algodão. O Menino mostra ao Jovem outro panfleto - antigo e muito parecido, que convidava a população a trabalhar nas fábricas de tecido - demonstrando o ciclo de abusos à população, enviando-os de um emprego insatisfatório a outro. Assim o Menino é quem mostra ao Jovem os problemas da sociedade em que vivem, conscientizando-o.

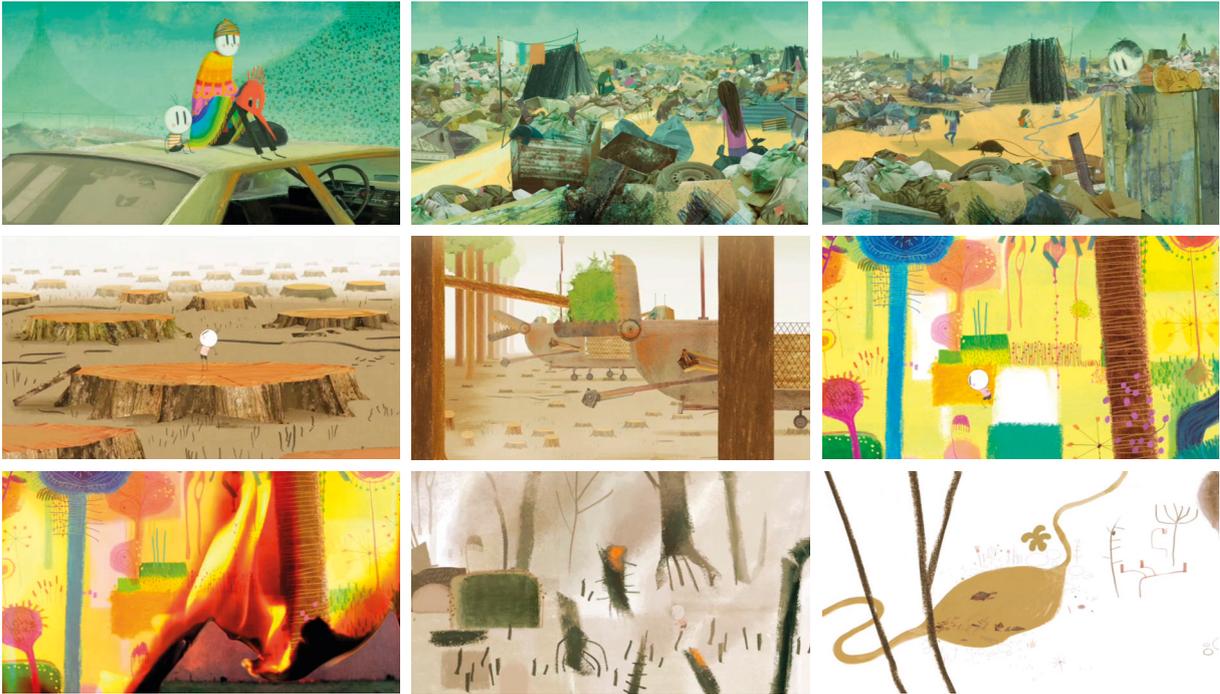


Figura 43: destruição do meio ambiente e da comunidade

Na sequência da figura 43, é mostrado para o espectador o Jovem com suas roupas de manifestante, conectando com o personagem no início, descrito no item 2. Com a manifestação sendo dispersada e a população oprimida pela polícia, o avanço da sociedade segue, consumindo recursos naturais e destruindo/poluindo o meio ambiente do lar dos personagens.



Figura 44: Menino e Velho

Nas sequências finais do filme (figura 44), o Velho está com a mala que o Menino utiliza no início, o Menino vai sumindo - com técnica de transparência. Há uma cena de *flashback* (figura 45) com o Jovem despedindo-se da Mãe e recebendo desta o gorro colorido e, ao já estar dentro do trem, o Jovem vê o Menino sumindo na paisagem. Desta maneira o espectador conecta todos os personagens, levando também a compreensão de que, após as manifestações serem dispersadas, o Jovem vai trabalhar no campo de algodão, ficando preso nessa sociedade até se tornar o Velho.



Figura 45: sequência de flashback

O Velho (figura 46) passa a vestir a camiseta listrada, o gorro colorido e o xale, representando, respectivamente: o Menino, a infância e a “origem” dos personagens; o Jovem e a Mãe; e as manifestações (o Pai é representado pela flauta e a música). Assim, pode-se compreender que o personagem aceitou todas as fases de sua vida, e retorna ao lar para se libertar da sociedade capitalista - isto também é perceptível com a sequência seguinte, onde outras pessoas voltaram ao campo e crianças tocam instrumentos formando uma pequeno pássaro, como o descrito no item 6.



Figura 46: conexão dos personagens em *O Menino e o Mundo*

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objeto como símbolo carrega em si mais do que sua funcionalidade, atribuímos a eles qualidades quase humanas e criamos relações com eles e através deles com o mundo. O objeto é uma intermediação entre os seres humanos e o mundo, material ou simbolicamente. Neste último caso, como uma forma de compreensão do mundo e de seu papel nele; ou um instrumento onde se depositam os sentidos subjetivos das relações.

No cinema, um objeto significante transmite os conceitos desenvolvidos no roteiro, dando-lhe uma forma, uma presença física que cria peso na cena, seja em forma de substituição - como em *O Menino e o Mundo*, onde as vestes substituem os personagens, carregando assim suas características e relações -; ou em forma de valor emocional - como em *A Bela e a Fera*, onde a presença da Rosa permite ao espectador compreender que ao libertar Bela, a Fera está aprisionando a si mesmo -; ou até mesmo como passagem de uma ideia - por exemplo, a correlação da morte dos vagalumes, da mãe e dos próprios personagens com a brevidade da vida através da lata.

A compreensão dos objetos e seus significados, originais ou adquiridos, no desenvolvimento da narrativa, é permeada pelo repertório do espectador. Com a utilização dos objetos na narrativa, o espectador nunca é apenas um observador passivo, sua compreensão

sobre o objeto e sua relação com este (seja com o mesmo objeto ou com outros) o torna um intérprete das mensagens do filme. A direção de arte é um determinante para a compreensão desse objeto como símbolo na mente do espectador, seja na escolha do objeto - e consequentemente de seus significados originais - no seu visual - *concept* - ou na forma em que ele é apresentado - através da montagem. Percebemos a importância do xale em *O Menino e o Mundo* ao sermos surpreendidos com o surgimento do Jovem - vestido com o xale e a máscara - seguido por uma multidão que toca uma música alegre e vibrante, e posteriormente ao termos um sequência inteira com foco no objeto, enquanto o Jovem o costura. Em *Túmulo dos Vagalumes* também percebe-se o peso que a lata adquire através do *pillow shot* com destaque sobre o objeto significante após a sequência que o relaciona com a morte, dando um momento ao espectador parar refletir.

Através das análises desenvolvidas, pode-se perceber como os objetos são atuantes nos filmes, a Rosa controla as ações dos personagens, determina como eles agem e se relacionam entre si, aprisionando-os e também os unindo. Assim como em *Túmulo dos vagalumes*, a lata se transforma junto com os personagens, tanto fisicamente - ao apodrecer no decorrer do filme, assim como os personagens definham de fome - como psicologicamente - ao se tornar quase um diário da vida desses personagens. Já em *O Menino e o Mundo* os objetos são ativos por substituir os personagens, mas também por estes quase terem consciência da sua significação, como na sequência de escolha entre as camisetas - do Menino e do Jovem -, feita pelo Velho.

Os objetos passam a ser tão atuantes na narrativa que acabam por criar relações, como a lata que se conecta com os vagalumes ou as vestes dos personagens de *O Menino e o Mundo*, que ao serem todos unidos (figura 46), tomam um significado de aceitação.

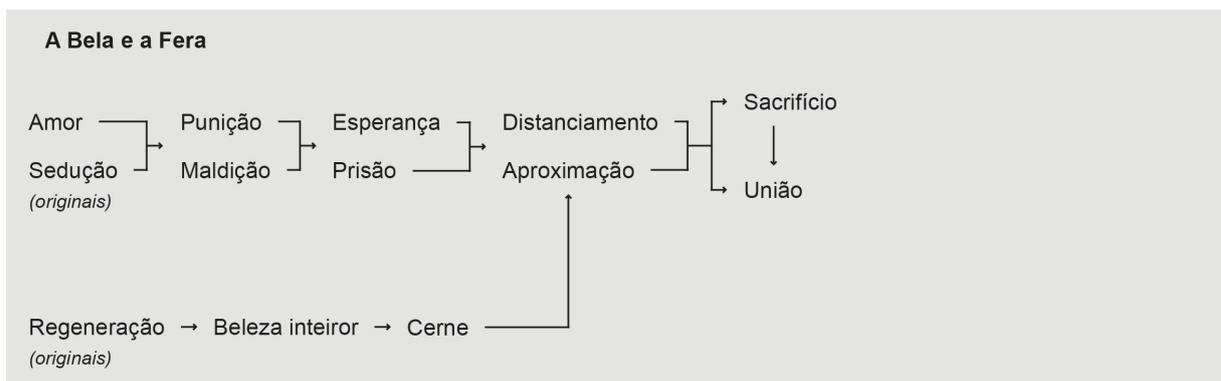


Figura 47: infográfico dos significados adquiridos em *A Bela e a Fera*

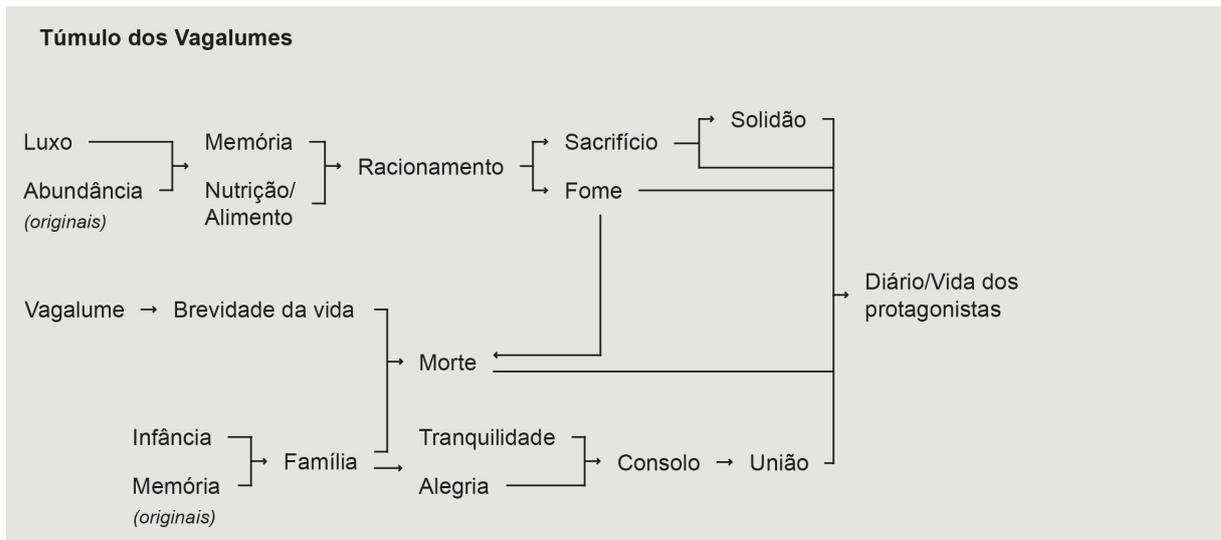


Figura 48: infográfico dos significados adquiridos em *Túmulo dos Vagalumes*

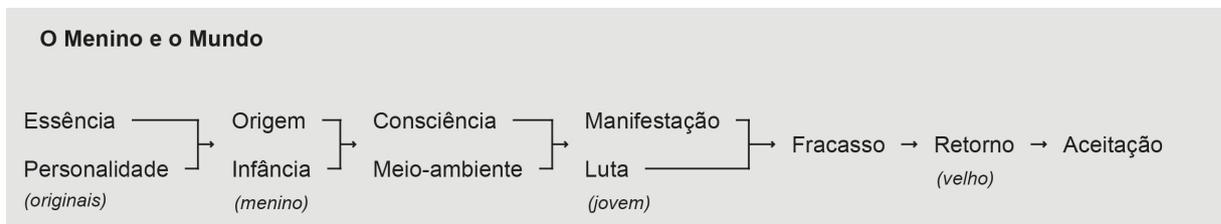


Figura 49: infográfico dos significados adquiridos em *O Menino e o Mundo*

Como pode-se perceber nas figuras 47 a 49, os significados adquiridos se acumulam sobre os originais, criando, assim, novos significados, passando um valor emocional e levando ao conceito principal do filme durante a sequência ápice. Desta forma, o objeto é determinante na construção da narrativa, não sendo apenas um meio de contar a história, mas também conduzindo-a.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUMONT, Jacques e MARIE, Michel. **A Análise do Filme**. Rio de Janeiro: Texto e Grafia. 2010.

BAUDRILLARD, Jean. **O Sistema dos Objetos**. 4º ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

BELA e a Fera, A. Direção: Gary Trousdale e Kirk Wise. Produção: Don Hahn. Estados Unidos: Disney, 1991. 92 min. Som. Color. 2 DVD

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de Símbolos: Mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números**. 29º ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2016.

CORALINE. Direção: Henry Selick. Produção: Bill Mechanic e Henry Selick. Estados Unidos: Disney, 2009. 100 min. Som. Color. Disponível em: <https://www.netflix.com/watch/70105599?>

trackId=13752289&tctx=0%2C0%2C72c8500c15a9f10867894eb3167f725c793063fb%3A-19aa92edf5f3fc4f515887445aa3139397d72b76

CUERDAS. Direção: Pedro Solís Garcia. Espanha: La Fiesta, 2014. 10 min. Som Color. Disponível em: <https://vimeo.com/ondemand/cuerdas>

FRUTIGER, Adrian. **Sinais & Símbolos**. 1º ed. São paulo: Martins Fontes, 1999.

GAMBARATO, Renira Rampazzo; MALAGUTI, Simone. **Objetos do desejo: Metodologia de análise filmica à luz da semiótica peirceana e estudos intermediais**. Lumina: Revista da faculdade de comunicação. Juiz de Fora, v. 7, n. 1/2, p. 41-73, jan./dez. 2004.

GLEBAS, Francis. **Directing the Story**. Burlington: Elsevier, 2009.

HEARN, Lafcadio. **Kwaidan: assombrações e estudos de insetos**. 1º ed. São Paulo: Claridade, 2006

HELLER, Eva. **A Psicologia das Cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. 1º ed. São Paulo: Gustavo Gilli, 2014.

JUNG, Carl G. **O Homem e seus símbolos**. 3º ed. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2016.

MARY and Max: Uma amizade diferente. Direção: Adam Elliot. Produção: Melanie Coombs. Austrália: Melodrama Pictures, 2009. 92 min. Som. Color e Black and White. 1 DVD

MENINO e o Mundo, O. Direção: Alê Abreu. Produção: Tita Tesller e Fernanda Carvalho. Brasil: Filme de Papel, 2014. 80 min. Som. Color. 1 DVD.

MULAN. Direção: Tony Bancroft e Barry Cook. Produção: Pam Coats. Estados Unidos: Disney, 1998. 88 min. Som. Color. 1 DVD

PROCURANDO Dory. Direção: Andrew Stanton e Angus MacLane. Produção: John Lasseter. Estados Unidos: Pixar, 2016. 97 min. Som. Color. 1 DVD.

SANTOS, Marcelo Moreira. **Cinema e semiótica: a construção sógnica do discurso cinematográfico**. Revista Fronteiras, Minas Gerais, v. 13, p. 11-19, jan./abril 2011.

SUDJIC, Deyan. **A Linguagem das Coisas**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.

TÚMULO dos Vagalumes. Direção Isao Takahata. Produção: Ryoichi Sato. Japão: Studio Ghibli, 1988. 89 min. Som. Color. 1 DVD. Periatia testrum rae dolorumet fugit evel modit offici