

UNIVERSIDADE PAULISTA – UNIP

UMA CILADA PARA ROGER RABBIT:

O CARTOON NOIR

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista – UNIP, para obtenção do título de Doutor em Comunicação

EUCLIDES ALVES VITAL JUNIOR

SÃO PAULO

2016

EUCLIDES ALVES VITAL JUNIOR

**UMA CILADA PARA ROGER RABBIT:
O *CARTOON NOIR***

Tese apresentada ao Programa de
Pós-Graduação em Comunicação
da Universidade Paulista – UNIP,
para obtenção do título de Doutor
em Comunicação.

Área de Concentração: Comunicação e Cultura Midiática

Orientadora: Profa. Dra. Anna Maria Balogh

SÃO PAULO

2016

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa acadêmica, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço da Biblioteca Central UNIP
Universidade Paulista

Vital Junior, Euclides Alves.
Uma cilada para *Roger Rabbit* : o “cartoon noir”. /
Euclides Alves Vital Junior. - 2016.
73 f. : il. color. + CD-ROM.

Tese de Doutorado Apresentada ao Programa de Pós
Graduação em Comunicação da Universidade Paulista, São Paulo,
2016.

Área de Concentração: Configuração de Linguagens e
Produtos Audiovisuais na Cultura Midiática.

Orientadora: Prof.^a Dra. Anna Maria Balogh.

EUCLIDES ALVES VITAL JUNIOR

**UMA CILADA PARA ROGER RABBIT:
O *CARTOON NOIR***

Tese apresentada ao Programa de
Pós-Graduação em Comunicação da
Universidade Paulista – UNIP, para
obtenção do título de Doutor em
Comunicação.

Aprovado em:

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dra. Celia Regina Cavalheiro – Centro Universitário SENAC

Prof. Dr. Luis Fernando Ferreira de Araujo – Centro Universitário SENAC

Prof. Dr. Antonio Adami – Universidade Paulista - UNIP

Profa. Dra. Carla Montuori Fernandes – Universidade Paulista - UNIP

Profa. Dra. Orientadora Anna Maria Balogh – UNIP

DEDICATÓRIA

À minha família:

aos meus amados pais, Marilda e Euclides
(*in memoriam*), por tudo o que sempre foram;

ao meu amor, minha esposa Marília, por
tudo o que é;

aos meus maiores tesouros, meus filhos
Julia e Matheus, por tudo o que certamente serão.

AGRADECIMENTOS

Acima de tudo, a Deus, a maior razão para todas as coisas em minha vida.

À minha orientadora, Profa. Dra. Anna Maria Balogh, pelo apoio e pelo brilhantismo de seu saber. Meu respeito, minha admiração e minha gratidão eterna por sua generosidade na partilha de tanto conhecimento.

Ao colegiado do Programa, que sempre me apoiou quando necessário, acreditando no potencial de cada um de nós.

Ao Centro Universitário SENAC e à Universidade Paulista UNIP, pelo apoio, incentivo e investimento.

A Walt Disney, pelo legado.

RESUMO

O legado cinematográfico *noir*, além de fascinante, é muito vasto e sedutor. Assim, o estilo *noir* transita por diversas obras com estilos e gêneros diferentes. O filme *Uma cilada para Roger Rabbit* une características e técnicas da animação ao cinema *Noir*. A obra será objeto de análise principalmente quanto ao seu roteiro, sua narrativa e ambientação sob influência do gênero *Noir*. Análises preliminares sugerem que este é um “*cartoon noir*”, com intenções além das clássicas do universo Disney, ou seja, as crianças. Sob um olhar mais aguçado, a mulher fatal é o personagem aqui personificado em Jessica Rabbit, mulher que tende a centralizar os acontecimentos de traição, crime e mistério. Este trabalho recorre às bases bibliográficas da animação e do cinema *noir*, buscando referências capazes de sustentar as pretensões que esta pesquisa busca dar conta.

Palavras-chave: Animação; Cinema noir; Análise de filme.

ABSTRACT

The noir film legacy, and fascinating is vast and alluring, so the noir style moves by several works with different styles and genres. The film *Who Framed Roger Rabbit* combines features and techniques of animation to film noir. The work will be analyzed mainly as to its script, its narrative and the ambiance of the film *Who Framed Roger Rabbit* under the influence of Noir genre. Preliminary analysis suggests that this is a "cartoonnoir" with intentions beyond the classical Disney universe, namely children. Under a sharper look to the femme fatale and the character here personified in Jessica Rabbit is this woman who tends to centralize the betrayal of events, crime and mystery. This work uses the bibliographic databases of animation and film noir, seeking references able to support the claims that this research seeks to account.

Keywords: Animation; Noir film; Film analyses.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Rita Hayworth em <i>Gilda</i>	19
Figura 2 – Marlene Dietrich em <i>O anjo azul</i>	19
Figura 3 – Jessica Rabbit	22
Figura 4 – Cabelos de Jessica e Veronica Lake	22
Figura 5 – <i>Red hot riding hood</i>	23
Figura 6 – Coelho Oswald (1927)	27
Figura 7 – Mickey Clássico (1928)	27
Figura 8 – Title card <i>Steamboat Willie</i> (1928)	28
Figura 9 – Cena de <i>Steamboat</i> (1928), atos agressivos	29
Figura 10 – Tirinha <i>Mickey</i> (1931), atos agressivos	29
Figure 11 – Cartaz de <i>Branca de Neve e os Sete Anões</i> (1937)	30
Figura 12 – Cartaz de <i>Pinocchio</i> (1940)	30
Figura 13 – Cartaz de <i>Fantasia</i> (1940)	31
Figura 14 – Cena do filme <i>Song of the South</i> (1946)	32
Figura 15 – Cartaz de <i>Cinderella</i> (1950)	33
Figura 16 – Cena de <i>Mary Poppins</i> (1964)	34
Figura 17 – Eddie Valiant	44
Figura 18 – Rogger Rabit	44
Figura 19 – Jessica Rabbit	45
Figura 21 – “O Caldo”	46

Figura 22 – Sapato animado sendo “executado”	47
Figura 23 – Cena do Falcão Maltês em Roger Rabbit	47
Figura 24 – Sam Spade	48
Figura 25 – Philip Marlowe	48
Figura 26 – Ambientação	50
Figura 27 – Ambientação (vestimenta, local e data)	51
Figura 28 – Escritório de Maroon	52
Figura 29 – Maroon olha de forma suspeita o estúdio ACME	52
Figura 30 – Ambientação (rua).....	53
Figura 31 – Cenário e ambientação do bar	53
Figura 32 – Beco	54
Figure 33 – Escritório de Eddie	54
Figure 34 – Casa de Eddie.....	55
Figura 35 – Luz amarela no rosto de Eddie	55
Figura 36 – Túnel para Desenholândia	56
Figura 37 – Rosto de Eddie (enquadramento de <i>close-up</i>).....	56
Figura 38 – Rosto de Jéssica (enquadramento de <i>close-up</i>)	56
Figura 39 – Bolso (enquadramento de <i>big close-up</i>).....	57
Figura 40 – Rosto de Eddie (enquadramento de <i>big close-up</i>)	57
Figura 41 – Gorila (enquadramento <i>contra-plongé</i>)	58
Figura 42 – Eddie (enquadramento <i>plongée</i>)	58

Figura 43 – Eddie (enquadramento <i>plongée</i>)	58
Figura 44 – Sombra do personagem	59
Figura 45 – Sombra da personagem	59
Figura 46 – Cenário e ambientação (Mulher fatal)	61
Figure 47 – Mulher Fatal	61
Figura 48 – Cena em que Roger tenta se embriagar	65
Figura 49 – Cena de maldade	66
Figura 50 – Cena com arma.....	66
Figura 51 – Cena com Jessica	67

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1 CINEMA <i>NOIR</i>	15
1.1 <i>A Femme Fatale</i>	17
1.2 Jessica Rabbit – A mulher fatal.....	21
2 PERSONAGENS REAIS E DESENHOS, EVOLUÇÃO SOB O OLHAR DISNEY.....	26
2.1 Estruturas narrativas do filme <i>Uma Cilada Para Roger Rabbit</i> – elementos essenciais à narrativa do filme <i>noir</i>	36
2.1.2 A estrutura da narrativa de Vladimir Propp	36
3 CARTOON <i>NOIR</i>	43
3.1 O filme <i>Uma Cilada para Roger Rabbit</i>	44
3.2 Características.....	48
3.2.1 Ambientação e/ou cenário	50
3.2.2 Escritório de Maroon	51
3.2.3 Rua	52
3.2.4 Dentro do bar	53
3.2.5 Beco	54
3.2.6 Escritório de Eddie	54
3.2.7 Cinema	55
3.2.8 Túnel para Desenholândia	55
3.3 Enquadramento	56
3.4 Sombra	59
3.5 Mulher fatal	60
3.6 Análise das estruturas narrativas do filme <i>Uma Cilada para Roger Rabbit</i>	62
CONSIDERAÇÕES FINAIS	65
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	71

INTRODUÇÃO

Com um vasto repertório de obras, tanto a animação quanto o *noir* despertam interesse e habitam entre o fascínio e a sedução dos espectadores. A obra utilizada como objeto deste trabalho foi um marco na animação, não pelo ineditismo, dado que o próprio Walt Disney já havia feito a interação de personagens reais (*live action*) e desenhos em outras produções, mas pela qualidade e por uma atratividade que perdura por quase três décadas, coincidindo com o período em que houve o maior avanço tecnológico nesse segmento.

O objetivo deste trabalho foi: 1) Propor a narrativa e o roteiro tipicamente *noir*, associados aos exageros dos quais somente a animação e o desenho podem valer-se, sugerem suportar a obra em uma aura de encantamento e mistério, criando ícones como a *femme fatale* Jéssica Rabbit e suas curvas impossíveis, mulher de Roger e pivô da trama. 2) Desconstruir a obra, no sentido de compreendê-la enquanto discurso e narrativa, além de buscar fundamentar e organizar os contextos de desenho animado e *noir*, instigantes propósitos para compreender e justificar tanto sucesso e perpetuação da obra que, como animação, sugere que a apropriação da dessa estética foi fundamental para tanto.

O legado cinematográfico *noir*, além de fascinante, é muito vasto e sedutor. Assim, o estilo *noir* transita por diversas obras com estilos e gêneros diferentes. O filme *Uma cilada para Roger Rabbit* une características e técnicas da “era de ouro”¹ da animação² ao cinema *Noir*. A obra será objeto de análise principalmente quanto ao seu roteiro, sua narrativa e ambientação sob influência do gênero *Noir*. O propósito foi apresentar o termo *Noir*, criado pelos franceses no pós-guerra, que possui influências de fatores históricos, econômicos e sociais gerados por esse período de conflitos e do pós-guerra. Surgindo entre as décadas de 1940 e 1950,

¹ É um período da história da animação norte-americana que se iniciou com o avanço dos desenhos animados sonorizados, em 1928, atingindo seu ápice entre a segunda metade dos anos 30 e a primeira metade dos anos 40, e continuou até meados dos anos 60, quando os curtas-metragens de animação cinematográficos começaram a perder força lentamente para o novo meio, a televisão. Muitos dos mais memoráveis personagens surgiram nesse período, incluindo: Gato Félix, Coelho Osvado, Mickey Mouse, Pato Donald, Pernalonga, entre outros. (ELIOT, 1993)

² A palavra Animação provém do latino "Anima", que significa "Alma" ou "Sopro Vital". Animação significa, antes de mais, "dar vida" a objetos estáticos. (LUCENA JUNIOR, 2011)

relaciona-se, comumente, a questões policiais. Esse estilo de filme caracterizou-se na época por produções de baixo orçamento e trazia características peculiares, como: ambientes urbanos realistas, detetives, crime, mulher fatal, planos fechados, cenários pouco iluminados, contraste de luz e sombra. A maioria das cenas são ambientadas durante a noite, com o intuito de mostrar a marginalização, a corrupção e que as pessoas estão habitando o caos.

Who Framed Roger Rabbit, traduzido para o Brasil como *Uma cilada para Roger Rabbit*, é um filme de comédia e fantasia norte-americano de 1988, produzido por Steven Spielberg e dirigido por Robert Zemeckis, baseado no livro de Gary K. Wolf, *Who Censored Roger Rabbit?*, de 1979. A história se passa em um universo imaginário entre as décadas de 40 e 50, mais precisamente em 1947, retratando personagens de desenhos animados interagindo diretamente com seres humanos em relativa harmonia até que uma ruptura desestabiliza essa relação, levando ao conflito da trama e dos mistérios que a cercam. O universo da animação é um farto composto artístico, uma miscelânea entre técnicas e profissionais que estão distribuídos entre desenhistas, escultores, pintores, atores, coreógrafos, músicos, designers, engenheiros e a mais variada sorte de habilidades que complementem a busca do resultado proposto em uma obra. Apesar de sua relevância histórica e artística, esse filme é, ainda, encontrado em análises superficiais.

A presente pesquisa encontrou dois grandes problemas para sua execução, sendo o primeiro a dispersão do material de pesquisa em relação aos dois grandes temas: animação e cinema *noir*. Para a animação, muito do que foi desenvolvido foi embasado em fontes bastante variadas, o que levou o autor a assistir diversas obras de animação, do cinema *noir* e documentários, além de estabelecer contatos e trocas de mensagens com profissionais do ramo do cinema, em especial de obras de Animação. O outro grande problema foi o raro material de referência e de relevância sobre o *noir*, felizmente, objeto de obras densas e fundamentais para um embasamento sério e profundo do tema. São de autoria da orientadora e foram vitais para que esse tema pudesse ser explorado, quer por artigos, quer por outros referenciais trazidos à luz da pesquisa em suas aulas e orientações de maneira tão generosa. Falar de *noir* sem referenciar a Profa. Dra. Anna Maria Balogh seria como falar de Animação sem referenciar Disney.

Para a realização deste trabalho, inspirei-me nas construções técnicas de animação do legado Disney, no *noir* e nas narrativas da produção da Profa. Dra. Anna Balogh.

A iniciativa metodológica utilizada teve como base a pesquisa bibliográfica e fílmica como referencial para analisar textos verbais e não verbais. O *corpus* teórico foi composto por pesquisadores e autores que apresentaram temas relacionados à Animação, à Narrativa e ao Cinema. Para melhor atender os objetivos desta pesquisa, a abordagem qualitativa mostrou-se mais apropriada à própria natureza do objeto de estudo – o processo do filme *Uma Cilada para Roger Rabbit* no *Cartoon Noir* – no qual o pesquisador participa da cena investigada, o que requer atenção à perspectiva interacionista. Essa proposta constitui-se com base na reflexão sobre uma experiência pessoal como professor-coordenador do Curso de Animação, com o seguinte propósito: apresentar a figura de professor com suas ferramentas de trabalho - os equipamentos em ensinar com dinamismo e criatividade; professor mediador, facilitador da passagem de uma mensagem consistente e atualizada do estudo sobre animação e filme *noir*.

A metodologia é composta de duas etapas: a primeira foi composta de aportes teóricos de análise e investigação, os procedimentos metodológicos adotados tomaram por fundamento os estudos de Semiologia de Roland Barthes e o conceito de atributos dos personagens desenvolvido por Vladimir Propp; a segunda, organização dos elementos da experiência com o filme *Uma Cilada para Roger Rabbit*, que poderiam ser usados e transpostos para o ambiente do filme *noir* com os vários elementos do filme. Este trabalho espera incentivar uma discussão acerca de uma junção de dois temas instigantes, complexos e que ainda têm muito a ser estudados, estimulando essa linha de pesquisa do programa e também da academia, de modo geral. Associou o uso dos recursos tecnológicos a metodologias de mediação e sensibilização como exercício de alfabetização audiovisual da análise do filme, em contexto as características do filme *noir*.

A tese foi dividida em quatro capítulos: No primeiro, apresentamos um estudo sobre o cinema *noir* e suas características. No segundo, um estudo sobre a estrutura do filme *Uma Cilada para Roger Rabbit* e seus elementos essenciais dentro da estrutura do filme *noir*. No terceiro, *cartoon noir* e sua análise no contexto do filme

Uma Cilada para Roger Rabbit. Nas considerações finais, retornamos algumas discussões trazidas relacionadas com a proposta de leitura do filme dentro do processo da intertextualidade do filme *noir*. Neste trabalho, a intertextualidade teve a função de aproximação entre a narrativa visual e a narrativa verbal.

1 CINEMA NOIR

O termo *noir* não pertence à classificação de gêneros proposta pela indústria cinematográfica americana, na qual são classificados como policiais. Comparato (2009) corrobora esta compreensão:

O crime, elemento fundamental destes filmes, tem classificação e subclassificação para a elaboração de roteiros, segundo o *Screenwriters Guide* 5: Crime- psicológico, ação, social. (COMPARATO, 2009, p. 34-35)

Mais tarde, o termo é apropriado pela crítica americana, que passa a utilizá-lo para caracterizar parte dos filmes policiais de aspectos e características comuns entre si e que compõem o universo de obras *noir*.

Em 1946, Nino Frank, crítico de cinema francês, publicou na França o artigo “*Um nouveau genre policier*”, em que fez uma análise crítica do filme *Pacto de sangue*, no qual constatou que o filme tinha um tom negro, sombrio e pessimista, com isso definiu como *film noir*.

Eles usavam a palavra *noir* inspirando-se na série Noire, criada por Marcel Duhamel em 1945 para a editora Gallimard, pois havia semelhanças entre os filmes e os romances policiais publicados nas famosas coleções de capa preta. Estes romances em sua maioria foram escritos por Dashiell Hammett, Raymond Chandler, James M. Cain, Cornell Woolrich e outros. (MATTOS, 2001, p.11)

Jean-Pierre Chartier, em sua resenha *Les américains aussi font des films noir* (1946), analisou que nesses filmes havia um anti-humanismo e também excesso de sofrimento e maldade nos personagens. Podemos dizer, com as duas análises desses críticos, que eles são precursores da intitulação do *film noir*, estética que leva o espectador a penetrar no submundo dos sentimentos, da angústia e da insegurança.

Filme *noir* é um filme de morte e apontam outros elementos fundamentais como a ambiguidade moral dos personagens, o anti-herói, a mulher manipuladora e assassina, o tema da violência, a complexidade contraditória das situações. (MATTOS, 2001, p. 14)

As características do *film noir* são marcadas por tensão, sombras, iluminação *low-key* (fonte primária de iluminação dirigida ao personagem, luz direta e forte). Interior das casas e paisagens urbanas com sombra e escuridão. Rostos com sombras simbolizando o aprisionamento da alma. Câmeras com ângulos exagerados. Elementos expressionistas em todas as cenas. A cidade é fundamental na composição da trama do *noir*, com tom impessoal e isolador. Seus habitantes são solitários e alienados aos demais e a cidade é apresentada como um mundo claustrofóbico, amoral e frenético; suas ruas são escuras e com prédios que sugerem o abandono.

Característica marcante do *film noir*, a iluminação de alto contraste (claro-escuro), remete a um ar de expressionismo alemão; os lugares em que se encontram as pistas que o detetive segue são sempre relacionados ao submundo, prostitutas, cafetões, traficantes, cafajestes e *bons vivants*, personagens que permeiam um universo de valores e que ocultam os crimes. Esses lugares são vivenciados pelo detetive da trama do *noir*, em sua busca pelo assassino e pela “justiça”.

A Profa. Dra. Anna Maria Balogh, em seus estudos e obras, traz contribuições relevantes quanto à estética *noir*, com destaque para as matrizes narrativas. Para ela o percurso narrativo é:

Na maioria das narrativas do gênero, a trajetória do detetive convoca uma plêiade de auxiliares que Martins subdivide com base nas ocorrências literárias, mas que, para os fins deste artigo ajudantes ora oponentes dentro do abrangente guarda-chuva actancial greimasiano. Parece mais importante frisar a oportuna caracterização do autor do gênero como tendo um conjunto de atores ligados ao desvendamento do crime por uma paixão simples: a curiosidade, que impulsiona detetives e investigadores pontuais e, com a qual se relacionariam alguns como agentes, o curioso ativo e outros através de uma relativa passividade, qualificados por Martins de curiosos passivos, sendo que ambos os tipos de curiosos interagem no desvendamento da ação criminosa. (BALOGH, 2011, p. 2)

Com base no estudo da obra de Balogh, destacamos a estrutura da narrativa e suas características do *film noir*, subjetiva, tortuosa, não linear, confusa e que se utiliza do *flashback* para auxiliar os personagens na trama, ou seja, por meio do *flashback* o espectador vai tendo revelada a estrutura da história e também o passado dos personagens. Os temas são divididos em dois: no primeiro, o

protagonista se envolve em crimes, frequentemente graças às armadilhas de uma mulher ambiciosa e manipuladora; no segundo, um soldado retorna da guerra e não consegue se inserir na sociedade, sentindo-se perdido.

[...] as ações do detetive são a contrapartida daquelas realizadas pelo criminoso ou criminosos, sempre com o intuito de conseguir realizar o crime perfeito. Em termos de sequência narrativa, a performance perfeita por parte do criminoso não possibilitaria a existência da verificação, da punição, nem de uma eventual recompensa, já que o criminoso se sairia com a sua. Paradoxal serem precisamente as ações do vilão ou do antissujeito que determinam a trajetória do detetive. O que remete ao perspicaz insight de Propp na determinação do dano como impulsor maior da intriga e divisor de águas na determinação de personagens e metas que se rivalizam (BALOGH, 2011).

Conforme a citação acima, observamos que a autora nos chama a atenção para os personagens essenciais dentro da narrativa do filme *noir*: sempre há um detetive solitário, com dificuldades de relacionamentos, curioso, obsessivo, emocionalmente vulnerável, uma “isca” para a mulher fatal. As características do detetive apresentadas por Balogh descrevem-no como machão, que fuma e bebe em excesso e que, normalmente, gosta de jogos. Suas vitórias em relação aos crimes são sempre ambíguas. O detetive *noir* tem a sua importância na trama como um protagonista e atua como um sujeito da ação, para resolver o enigma apresentado. Sua trajetória está sempre circunstanciada pelo desejo evidente por uma mulher fatal. Dentro da narrativa existe uma importância de ajudar o detetive e, ao mesmo tempo, liberdade com seus desejos e independências emocionais.

1.1 A *Femme Fatale*

A figura feminina ascendeu e marcou presença importantíssima durante a Segunda Guerra Mundial em 1940, pois a sociedade americana vivenciava grandes transformações sociais, entre elas, a mulher substituindo o homem americano que foi para a guerra, ocupando as várias funções que haviam ficado sem os seus trabalhadores finados em combate. O fato é: a mulher ocupou o lugar do homem na esfera do mercado do trabalho e, como consequência, estes se sentiram intimidados ao igualar-se à mulher. Com medo dessa ascensão feminina e suas aspirações, angustiaram com os contínuos confrontos da mulher, agora não mais dominada pelo

machismo e passando a dominadora. Nesse ínterim, surgiu então a expressão “*Femme Fatale*”, a mulher de ações inescrupulosas que foi destaque no mundo cinematográfico, exibida de forma erotizada, a mulher sensual, de formas perfeitas e de uma beleza estonteante, também vista nos romances de *best-sellers*. Ela é tão ambiciosa e talentosa quanto o homem, traz uma inversão de valores e mudança de cultura.

Questiona-se essa misteriosa energia que circula pelo espírito dessas mulheres tão inquietas, capaz de torná-las imortais, transformando-as em ícones de épocas. Há um encantamento? Sim, especialmente porque elas representam os desejos inconscientes mais secretos de uma sociedade em processo de mudança. Para Balogh (2011), o diretor usa todos os meios que o filme fornece para tornar a mulher fatal mais bonita e sedutora possível: maquiagem, luz, enquadramentos, montagem, vestidos e acessórios.

Es probable que la enorme capacidad de atracción de la mujer fatal nazca de una parábola: ella es siempre construida por un sujeto empírico de la enunciación del sexo masculino, el director, que utiliza todos medios que el cine le proporciona para hacer la mujer fatal lo más bella y seductora posible: maquillaje, luz, encuadres, montaje, vestidos y adornos, la trama narrativa y el erotismo. (BALOGH, 2011)

A mulher no filme *noir* é dividida em três, ou seja, a *femme fatale*, a mulher cativa e a independente. A *femme fatale* usa o poder sexual para atingir os seus objetivos e sua imagem é marcada pela sexualidade. É uma mulher calculista, manipuladora. É forte, subversiva e livre, não se importa com o que tem de fazer para conseguir atender seus desejos. “Enfeitiça” os homens com a sua sexualidade e sedução para depois manipular e controlá-los. O corpo para ela é uma arma que leva o homem à destruição moral, ao sofrimento e às vezes à morte. Tomamos como exemplo o filme *Gilda* (1946), interpretado por Rita Hayworth (Figura 1). A personagem foi criada para inspirar paixão, traição, romance. Sua beleza deslumbrante e dominadora e suas atitudes próprias deixavam os homens mais poderosos serem atraídos por ela. Gilda representou a mulher com um olhar misterioso, cabelos ruivos e intimidou os homens em sua volta com sua beleza e sedução.



Figura 1 – Rita Hayworth em *Gilda*
Fonte: ringling

No cinema alemão, sob o momento expressionista/realista, Marlene Dietrich (Figura 2) tornou-se um mito sedutor e internacionalmente conhecida com o lançamento do filme *O anjo azul* (1930). No filme *Marrocos* (também de 1930), ela faz uma cena ousada para época: veste-se de *smoking* e calça e beija outra mulher na boca.



Figura 2 – Marlene Dietrich em *O anjo azul*
Fonte: britannica

No filme *The lady Shanghai* (1947), a personagem Elsa (Rita Hayworth) é uma *femme fatale* que utiliza a sua sedução e beleza para manipular, enganar as pessoas à sua volta e para caracterizar os seus desejos. Essa personagem explora o herói e ao mesmo tempo deixa-o sem rumo e sem perspectivas.

Segundo Kapplan:

A heroína é uma *femme fatale*, literalmente transpirando sua sexualidade sedutora. O homem ao mesmo tempo a deseja e teme seu poder sobre ele. Tal sexualidade, ao desviar o homem do seu objeto, intervém de modo destrutivo sobre sua vida. Vista como maligna por sua sexualidade explícita, essa mulher precisa ser destruída (...) a *femme fatale* deve ser assassinada.

O revolver ou a faca assumem o lugar do falo que deve, eliminando-a, dominá-la. (KAPPLAN, 1995, p. 22)

No filme *noir*, a mulher passa a ser mais livre, ficando à frente de seu tempo, é uma mulher que enfrenta uma sociedade machista, mas mostra que é independente e torna-se símbolo da liberdade das aflições que a oprimem dentro dessa sociedade marcada pelos valores patriarcais, afastando-a da imagem de “mulher de família”. Nem sempre a realidade da vida doméstica era o sonho mais desejado.

As alegrias e atributos da mulher, como ser humano, são maiores, bem como o seu desejo de realização, de poder, de plenitude do seu próprio corpo e da sua intelectualidade. Os outros, isto é, os esposos, o lar, não podem proporcionar a realização completa a uma mulher porque a plenitude exige a consciência de suas potencialidades, reconhecida por si. E uma mulher de família espera o reconhecimento de suas habilidades pelos seus familiares. Por isso, as divas preenchem esse vácuo de carência, oferecendo possibilidades de existência, ainda que oníricas, às mulheres mantenedoras das tarefas cotidianas, de acordo com o socialmente aceito.

A *femme fatale*, também se encontra num espaço intermediário e ambíguo. Como o são os próprios espaços físicos do *noir*: ruelas escuras, escadas, galpões, garagens, [...] Mesmo neste universo de transição que propiciou seu surgimento, a mulher fatal é uma espécie de bomba-relógio, provoca explosões por onde passa. Extremamente sexy, com frequência tangencialmente e outras vezes mais proximamente ligada ao crime, bonita, jovem, liberada. (BALOGH, 1996, p. 169)

A mulher cativa é o arquétipo da figura feminina que é a representação da mulher passiva, doméstica, cujo objetivo era casar. Com esses elementos, ela conseguiria atingir a felicidade constituindo um lar com filhos e maridos.

Um tipo de personagem muito frequente nos filmes *noir* é o da mulher doméstica: uma esposa ou namorada, associada com o lar, capaz de compreender o herói, que está em oposição à mulher. Ela pede muito pouco em troca e é geralmente passiva e estática. (MATTOS, 2001, p. 40)

No filme *noir*, essa mulher é situada no papel de esposa, mãe e preserva a instituição da família. É fraca e incapaz, necessitando da proteção da figura masculina. No filme *The live by night* (1949), a atriz Cathy O'Donnell interpreta uma mulher cativa: uma mulher que ama o seu herói, sofre e é leal. Mesmo se o herói se envolve em um crime, a mulher cativa o apoia, compreende e permanece sempre ao seu lado. Esse tipo de mulher é vista no filme *noir* como um consolo para seu herói e oferece para ele o seu amor. Ela é a simbologia da redenção do herói, mas ele normalmente a vê como uma mulher aborrecida e pouco interessante.

Em relação à mulher independente, no filme *noir*, ela é representada pela independência da mulher nos anos 40 e surge como investigadora, por meio de certos acontecimentos, para ajudar o homem que ama. Outra característica da mulher dentro da narrativa do filme *noir* é a independência. Com o advento da guerra, os homens foram lutar pelos seus países e as mulheres passaram a trabalhar para manter as casas, com isso gerando uma mudança nos papéis das mulheres no contexto social e familiar. No filme *In a lonely place* (1950), a personagem Laurel, interpretada pela atriz Gloria Grahame, é vista como uma mulher independente. Ela vive sozinha, trabalha e tem uma personalidade forte, muito elegante, sempre bem vestida e de uma sexualidade agradável. As mulheres independentes na trama do filme *noir* são determinadas, inteligentes, astutas e se adaptam às situações em que são colocadas.

Que energia circula pelo espírito dessas mulheres tão inquietas, capaz de torná-las imortais, transformando-as em ícones de épocas tão distintas? Há um encantamento sagrado sim, especialmente porque elas representam os desejos inconscientes mais secretos de uma sociedade em processo de mudança. A mulher fatal é astuta, misteriosa e de uma sexualidade deslumbrante.

1.2 Jessica Rabbit – A mulher fatal

Com essas características, observamos a personagem Jessica Rabbit, do filme *Uma cilada para Roger Rabbit*, descrita como uma mulher sensual, alta e misteriosa. Seu corpo tem curvas sinuosas, com uma cintura estreita, seios grandes,

busto enorme e um quadril largo. Sua cútis é clara e cabelo ruivo-escuro longo, usando uma franja que cobre seu olho direito. Olhos verdes, cílios grandes, nariz pequeno e lábios carnudos em tons fortes de vermelho (Figura 3).



Figura 3 – Jessica Rabbit
Fonte: Walt Disney Pictures

Sua personalidade aparente é de uma mulher manipuladora e fria, reforçada por sua afirmação de não ter culpa de ser assim, foi concebida (desenhada) dessa maneira. Usa de sua sensualidade para conseguir o que quer. A imagem de Jessica Rabbit, segundo relato dos produtores, foi baseada em glamorosas estrelas de Hollywood como: Rita Hayworth, Lauren Bacall e Jane Russell. Seu penteado foi inspirado nas franjas *peek-a-boo* de Veronica Lake (Figura 4).



Figura 4 – Cabelos de Jessica e Veronica Lake
Fonte: trbimg

O estilo sensual de Jéssica Rabbit é uma homenagem ao desenho animado *Red hot riding hood* (1943), da MGM (Figura 5).



Figura 5 – Red hot riding hood

Fonte: wondersinthedark

Ao verificar o arquétipo Jessica Rabbit como uma mulher fatal, observamos que ela, no decorrer da trama do filme, usa sua sensualidade para conseguir atingir seus objetivos. Ela é uma mulher forte e subversiva e utiliza seu corpo como uma arma. Em torno de Jessica Rabbit, encontramos a mulher fatal que serve como um dos meios para a identidade e afirmação masculina a ser consolidada dentro da trama do filme e, ao mesmo tempo, é a transgressão da masculinidade.

Enquanto signo, Jessica Rabbit representa o inconsciente masculino e também está presente no inconsciente coletivo, que revela algo para seu espectador.

Toda a sedução é narcísica, e o seu segredo reside nessa absorção mortal. Disso decorre que as mulheres, estando mais próximas desse outro espelho oculto em que sepultam seu corpo e sua imagem, estariam também mais próximas dos efeitos da sedução. Já os homens têm profundidade, mas não têm segredo: daí seu poder e sua fragilidade. (BAUDRILLARD, 2008, p. 78)

A estratégia da sedução de Jessica Rabbit é o seu poder de mulher sedutora, presa no seu próprio desejo que, por sinal, encanta a si mesma e ao mesmo tempo encanta o outro facilmente. Usa a imagem de narciso para se perder na própria imagem e desvia de sua verdade para dar o “bote” nos outros. Essa é a estratégia que Jessica Rabbit utiliza no filme com os homens, inclusive com seu namorado, o coelho Roger Rabbit.

O corpo é uma construção sobre a qual são conferidas diferentes marcas em diferentes tempos, espaços, conjunturas econômicas, grupos sociais, étnicos, etc. Não é, portanto algo dado *a priori* nem mesmo é universal: o corpo é provisório, mutável e mutante, suscetível a inúmeras intervenções consoante o desenvolvimento científico e tecnológico da cada cultura bem

como suas leis, seus códigos morais, as representações que cria sobre os corpos, os discursos que sobre ele se produz e reproduz. Um corpo não é apenas um corpo. É também o seu entorno. Mais do que um conjunto de músculos, ossos, vísceras, reflexos e sensações, o corpo é também a roupa e os acessórios que o adornam, as intervenções que nele se operam a imagem que dele se reproduz, as máquinas que nele se acoplam, os sentidos que nele se incorporam [...] a educação de seus gestos... (GOELLNER, 2003, p. 28).

No decorrer da trama do filme, o corpo de Jessica Rabbit vai transgredindo e subvertendo em uma tríade – sexo-gênero-sexualidade – dentro de uma metamorfose de sua aparência na visão do outro, com multiplicidade de sinais, códigos e atitudes. Essas multiplicidades são percebidas no decorrer do filme pelos personagens e também pelos espectadores.

Para Baudrillard (2008, p. 94), “seduzir é fragilizar. Seduzir é desfalecer. É através da nossa fragilidade que seduzimos, jamais por poderes ou signos fortes. É essa fragilidade que pomos em jogo na sedução, e é isso que lhe confere seu poder”.

Mesmo sendo uma animação, ao construir a imagem sedutora da Jessica Rabbit, o roteirista criou qualidades e atributos idealizados e tudo se metamorfoseia numa nova “realidade” de sonho, encanto e beleza, que a imagem de Jessica Rabbit produziu, num efeito de sentido e estimulou a imaginação do espectador, provocando e, ao mesmo tempo, desenvolvendo o imaginário de tal forma que o transporta a um mundo totalmente diferente do seu. No cinema, a imagem está pronta, mas ela seduz o espectador a produzir e dinamizar o seu imaginário, num ritmo muito rápido e ultra acelerado. Jessica Rabbit exerce o poder de nos remeter a uma infinidade de imagens, estimula a imaginação, possibilita a materialização de sentimentos, movimentos e ações que se deseja realizar no espectador.

A representação do corpo da femme fatale é a tradução deste duplo movimento de atração e repulsão, de fascinação e de terror. É ainda um corpo que traz as marcas de uma época, é um corpo que uma sociedade puritana descobre dotado de uma sexualidade poderosa e perigosa: um corpo tenso e coberto, mas muito desejável. (BALOGH, 1996, p. 175)

Para Balogh, a mulher fatal representa o corpo, o sentimento de uma época. Jessica Rabbit se transforma na metáfora ideal e seu caminho dentro da estrutura

do filme *noir* é dotado de grande poder de manipulação por meio de sua beleza que traz uma leveza em sua sedução. Sua interpretação dá um ar tão dissimulado fazendo com que ela transite entre a mulher sedutora e a provocadora.

Isso faz com que Jessica Rabbit tente se firmar em um mundo masculino, assumindo elementos como a sexualidade, frieza e a perspicácia, elementos estes nunca presentes na mulher destinada para o casamento. Sendo os traços da *femme fatale*, Jessica Rabbit no decorrer da trama do filme consegue manipular todos em sua volta por meio de sua astúcia e sensualidade. Jessica, uma personagem de desenho animado, representa no filme uma mulher de posse de sua própria sexualidade, que foge dos papéis tradicionais do sistema patriarcal. Ela aproveita seu domínio sexual sobre seu marido, o coelho ator Roger Rabbit, também sobre detetive Eddie Valiant e sobre o Sr. Marron.

2 PERSONAGENS REAIS E DESENHOS, EVOLUÇÃO SOB O OLHAR DISNEY

Animação pode ser a imagem em movimento feita por meio de fotografias de posições sucessivas de objetos inanimados (como *puppets* e partes mecânicas) e, mais especialmente, Desenho Animado basicamente são imagens em movimento feitas por uma série de desenhos simulando os movimentos por meio de leves mudanças progressivas.

Na comunidade de animação internacional, muitas definições foram estabelecidas por várias organizações e entidades (*entities*). Nós, estudantes, professores, diretores (*filmmakers*) não seríamos capazes de concordar com uma definição precisa, mas poderíamos compilar uma boa lista delas. Definições de animação variam de um para outro por várias razões, incluindo desenvolvimento histórico, produção, requerimento de marketing e preferências estéticas (*aesthetic*).

A *Association of International Film Animation* (ASIFA) usa uma definição que pode ser resumida como, não “*live-action*”.

“Desenho animado” é um termo controverso na indústria da animação, por ter se tornado singularmente associado ao desenho animado americano, o que limita o entendimento da forma. “Animação” é preferida por ser mais prontamente associável a uma variedade de outros estilos e técnicas e à produção de outros países. O desenho que serve de base para a animação é fundamental para caracterizar a forma do desenho animado. (WELLS; QUINN; MILLS, 2012, p. 30-31)

Falar de animação nos faz invariavelmente lembrar Disney, ainda mais quando o objeto é uma produção dos estúdios que levam seu nome e sua filosofia. Walter Elias Disney nasceu em Chicago, nos Estados Unidos, aos 5 de dezembro de 1901. Passou por diversas atividades pouco ligadas ao seu legado na animação, como motorista de ambulância da Cruz Vermelha na França, na época da Primeira Guerra Mundial.

Estudante de arte pelo Instituto de Arte de Chicago e no Instituto de Arte de Kansas, fundou o estúdio Laugh-O-Gram com o irmão Roy e com o desenhista Ub Iwerks, em 1922, onde produzia desenhos animados baseados em contos de fadas,

porém com muitas dificuldades financeiras, encerraram suas atividades no ano seguinte e Disney mudou-se para Hollywood. No mesmo ano fundou a *The Walt Disney Company*, em Burbank, condado de Los Angeles. Enfrentou derrotas legais nas negociações de direitos do personagem Oswald (*The Lucky Rabbit*), produzido inicialmente para a distribuidora Universal. Após rescindir o contrato e deixar Walt Disney sem direito de uso de sua criação, ele não conseguiu prosseguir com o sucesso de Oswald (Figura 6) e desistiu do personagem na época. Em 18 de novembro de 1928, Disney lança o mais famoso de seus personagens: Mickey Mouse (Figura 7).

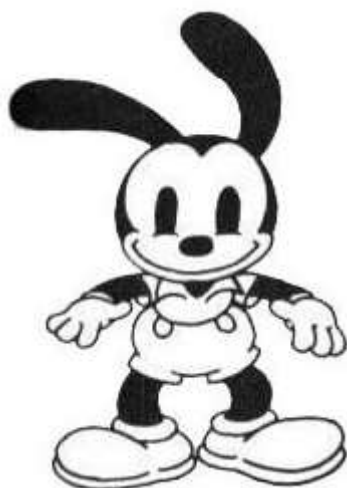


Figura 6 – Coelho Oswald (1927)
Fonte: Walt Disney archives

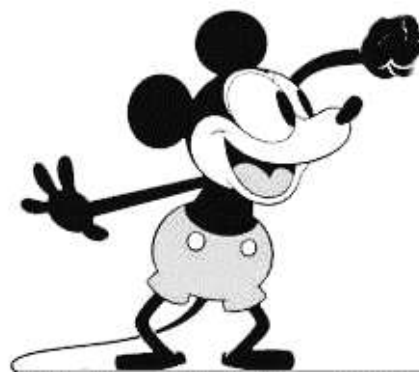


Figura 7 – Mickey Clássico (1928)
Fonte: Walt Disney archives

Para DORFMAN e MATELLART(1980) Mickey é uma representação de poder alcançado por mérito e qualidades próprias.

As características do espaço mágico Disney podem ser exemplificadas em Mickey, que aparentemente é o próprio personagem descrito por Karl Marx na ideologia alemã: num dia pesca, em outro, torna-se lenhador e, no terceiro, um crítico literário. E ele pode livremente dedicar-se à atividade que mais lhe agrada, porque o mundo em que vive é a utopia passada e futura do adulto, é o reino da abundância. (...) Mickey pode ser visto como uma representação do poder, mas um poder assumido pelo indivíduo por seus próprios méritos e qualidades, das quais as mais importantes são honestidade, coragem, lealdade e astúcia. (DORFMAN; MATELLART, 1980)

Segundo Neal Gabler, em *Walt Disney: o triunfo da imaginação americana*, Walt delegou a Ub Iwerks, animador habilidoso que já o acompanhava em outros

momentos, a missão de ser o primeiro animador e criador do Mickey Mouse na animação. Ainda com estruturas muito limitadas e com um estúdio pequeno e improvisado eles produzem *Plaze Crazy* e um segundo curta, *The Gallopin e Gaúcho*. Lamentavelmente essas produções não interessaram ao mercado, pois não havia nada que empolgasse no sentido de novidades, levando-os novamente a amargurar o fracasso.

Seguindo a tendência da novidade dos avanços de sonorização, Walt Disney inseriu efeitos sonoros, ruídos de todas as espécies e músicas ao novo desenho, dublando a voz de Mickey em *Steamboat Willie*, estreado em Nova Iorque em 1928 e mudando a trajetória de fracassos comerciais. Mickey passa a ser um personagem em crescente aceitação de público (Figura 8). De acordo com Santos (2002, p. 93): “Por volta de 1932, fãs clube do Mickey Mouse registravam em conjunto mais de um milhão de membros associados só nos Estados Unidos, com novos clubes sendo inaugurados a cada dia”.



Figura 8 – Title card Steamboat Willie (1928)

Fonte: Walt Disney archives

Gabler afirma que Mickey era um personagem com características perversas, superiores às de bondade e generosidade, travesso e pouco amistoso com outros personagens, levando o estúdio a receber muitas reclamações da então conservadora sociedade americana que julgava o “ratinho” muito agressivo (Figuras 9 e 10).

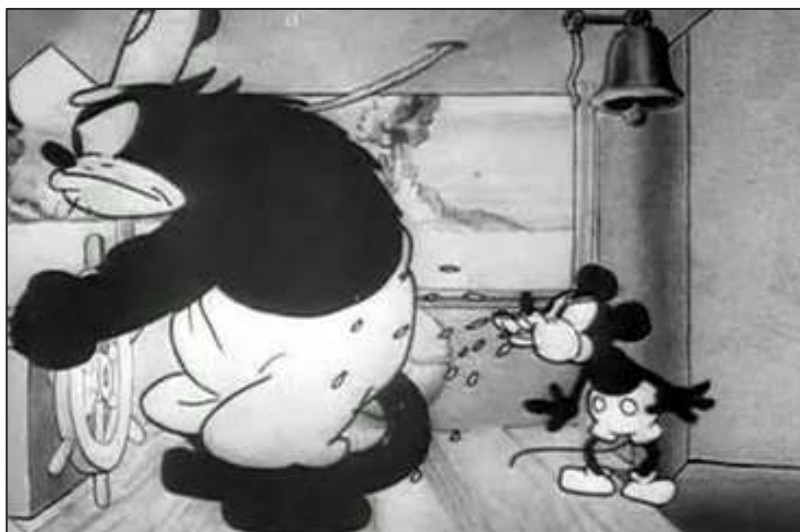


Figura 9 – Cena de *Steamboat* (1928), atos agressivos
Fonte: Walt Disney archives



Figura 10 – Tirinha *Mickey* (1931), atos agressivos
Fonte: Walt Disney archives

Adaptado à demanda e aos valores dessa sociedade, Mickey passou de maldoso para um gentil e carismático personagem, símbolo do “bom moço” que reflete sua personalidade desde então.

Já em 1937, baseado no conto de fadas alemão, Walt Disney produz *Branca de Neve e os sete anões* (Figura 11), trazendo imenso sucesso comercial e viabilizando recursos financeiros para o segundo longa, *Pinocchio* (Figura 12), e o terceiro, *Fantasia* (Figura 13), uma arriscada combinação de música clássica e desenho animado.

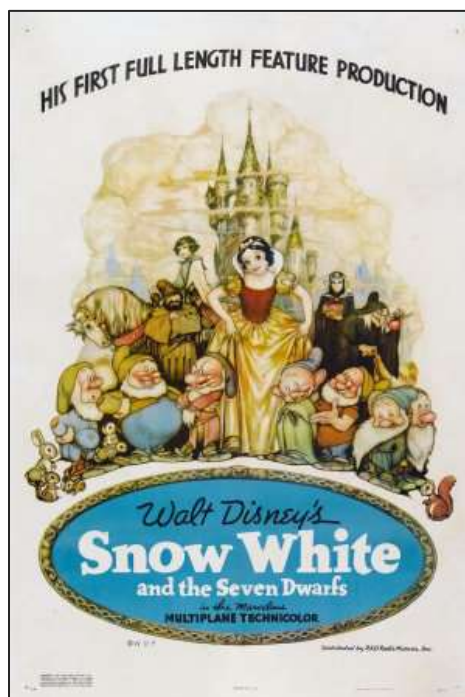


Figure 11 – Cartaz de *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937)
 Fonte: Walt Disney archives

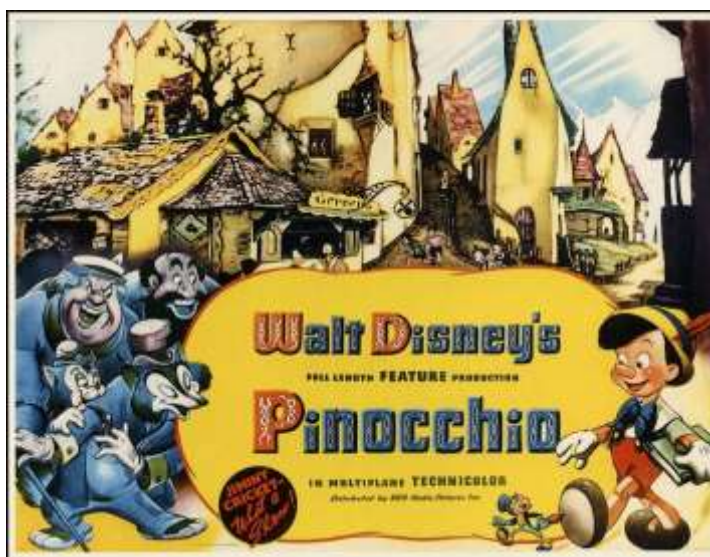


Figure 12 – Cartaz de *Pinocchio* (1940)
 Fonte: Walt Disney archives

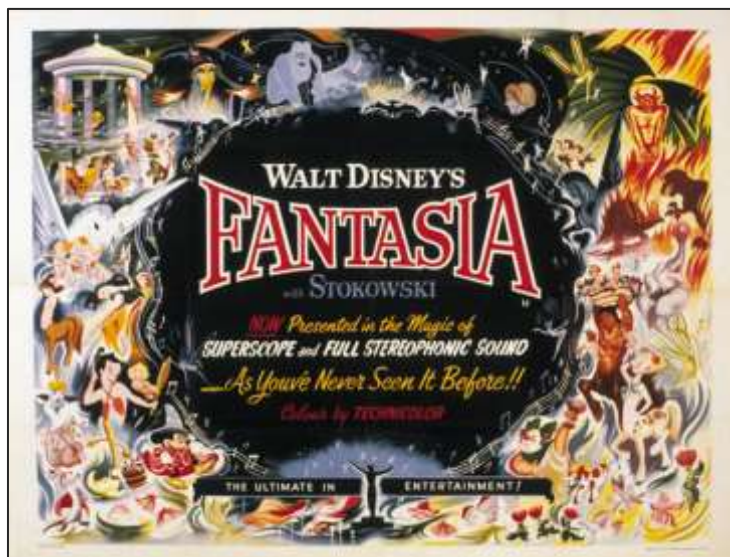


Figura 13 – Cartaz de *Fantasia* (1940)

Fonte: Walt Disney archives

Em sequência e seguindo a tendência, os estúdios de Disney lançam, em 1941, *Dumbo*, muito bem acolhido pelo público e, em 1942, *Bambi*, baseado na obra do austríaco Felix Salten. Oposto ao que alguns possam imaginar, Walt Disney não produzia desenhos com intenções voltadas ao público infantil (não exclusivamente) fato citado em Eliot (1993):

“Não faço filmes especialmente dedicados às crianças. Chamemos a criança de inocência. Mesmo o pior de nós não é desprovido de inocência, ainda que ela esteja profundamente enterrada. Em minha obra, eu tento alcançar e falar a essa inocência”. (DISNEY apud ELIOT, 1993, p. abertura)

Os anos 40 e 50 são chamados de “período áureo da animação Disney” e autores como Eliot (1993) afirmam que cada um dos filmes é considerado uma obra-prima, refletindo um tema maior de Disney, acreditando-se que é o que o atormentou ao longo de sua vida, a “santidade da família” e as trágicas consequências das violações que esta possa sofrer. Para o autor, os heróis de Walt iniciam com situações de perda ou ausência da figura dos pais, a busca do saber em torno disto e a transformação da busca pela conquista da redenção, notado por exemplo, quando o príncipe encantado acorda Branca de Neve do sono eterno, ou da ligação entre Bambi e Feline, na superação utópica de Dumbo ao voar com suas enormes orelhas e em Pinóquio, que consegue ser filho verdadeiro de Geppeto, além claro de deixar de ser “madeira”. Talvez essa realmente tenha sido a maior busca de Disney.

Ao descobrir que não conseguia provar de modo conclusivo onde, quando ou até mesmo de quem nascera, foi a possibilidade, muito mais que o fato de ter sido adotado ou o fruto de uma relação extra-conjugal que atormentou Walt Disney pelo resto de sua vida e turvou muitos personagens de seus melhores filmes. São dignos de nota a filha adotiva abandonada no bosque, em Branca de Neve; o boneco de madeira que sonha em ser o verdadeiro filho de Geppeto, em Pinóquio; o pequeno animal da floresta que perde a mãe e é separado do pai, em Bambi; o aprendiz em temerosa servidão, em O Aprendiz de Feiticeiro, de Fantasia; e o bebê elefante separado de sua verdadeira mãe, em Dumbo. Em muitas produções menores de Disney, o tema do abandono emerge, por exemplo, como no líder órfão dos Meninos Perdidos, de Peter Pan; Cinderela e suas irmãs de criação; os animais abandonados, em A Dama e o Vagabundo; os cães adotados, em Os Cento e Um Dálmatas; e a relação pai/filho idealizada entre Jim Hawkins e Long John Silver, em A Ilha do Tesouro. Todos esses filmes têm em comum a busca empreendida por seus personagens principais, no sentido de encontrar seus verdadeiros pais. Os que interferem nessa busca, usualmente símbolos da autoridade do mal, completam a dramática metáfora entre a dúvida e a convicção moral recorrente nos filmes de Disney. (ELIOT,1993, p. 216)

Com o final da Segunda grande Guerra, a Disney lança em 1946 o longa-metragem *Song of the south* (*A canção do sul*), numa interação entre pessoas reais com desenhos, apresentado como algo inédito, narrando histórias da cultura do sul dos Estados Unidos (Figura 14). Essa obra rendeu aos estúdios Disney duas estatuetas do Oscar, sendo o de melhor canção para *Zip-a-dee-doo-dah* e uma para o ator James Baskett, graças a sua impressionante atuação do personagem Tio Remus.



Figura 14 – Cena do filme *Song of the South* (1946)

Fonte: Walt Disney archives

Finalmente, em 1950, *Cinderella* é lançado, com grande sucesso de público e de retorno financeiro.

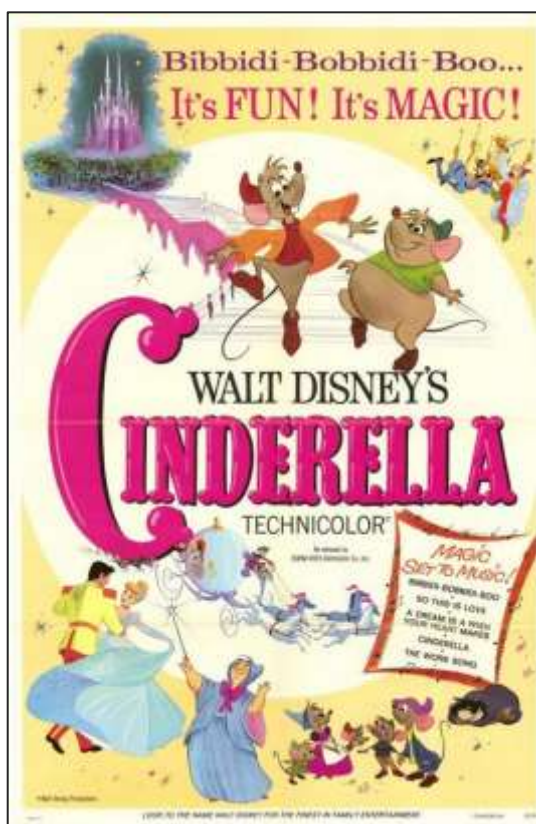


Figura 15 – Cartaz de *Cinderella* (1950)

Fonte: Walt Disney archives

O fôlego financeiro possibilitou outros projetos como o longa *Alice no País das Maravilhas*, em 1951, e o longa *Peter Pan*, em 1953, além de algumas produções com atores reais e sem animações.

No ano seguinte, Disney inaugurou o parque de diversões em Anaheim, na Califórnia: a Disneyland, com estratégia vital de colocar no ar o programa de televisão também chamado *Disneyland*, nos Estados Unidos, mostrando a magia dos desenhos animados e outras produções da Disney. *A Dama e o Vagabundo* veio no mesmo ano e, em 1964, o longa *Mary Poppins* (Figura 16), baseado na personagem da escritora australiana Pamela Lyndon Travers.

Ganhador de cinco premiações do Oscar, melhor atriz, para Julie Andrews, melhores efeitos visuais, melhor edição, melhor canção original (*Chim chim cher-ee*) e melhor trilha sonora substancialmente original.



Figura 16 – Cena de *Mary Poppins* (1964)

Fonte: Walt Disney archives

Os estúdios Disney já estavam consolidados no mundo do entretenimento e da fantasia. Em 15 de dezembro de 1966, vítima de um problema nos pulmões, Walt Disney faleceu, deixando grande legado, muitas obras e planos para os sucessores. Após a trajetória de sucesso dos últimos anos, a empresa enfrentou problemas financeiros graves nas décadas seguintes. Os anos 70 e início de 80 seriam desafiadores e terríveis com o choque de gestão da companhia. Mas o aprendizado de suas técnicas e sonhos já era parte da empresa e do mundo da animação e do desenho.

Walt Disney estruturou doze conceitos como essenciais para a criação de uma desenho animado. São eles:

- Comprimir e esticar (*Squash and Stretch*);
- Antecipação (*Anticipation*);
- Encenação (*Staging*)
- Animação direta e posição-chave (*Straight Ahead Action and Pose to Pose*)
- Continuidade e sobreposição da ação (*Overlapping Action and FollowThrough*)
- Aceleração e desaceleração (*Slow In and Slow Out*);
- Movimento em arco (*Arcs*)

- Ação Secundária (*Secondary Ations*)
- Temporização (*Timing*)
- Exagero (*Exaggeration*);
- Desenho volumétrico (*Solid Drawing*);
- Apelo (*Apeal*)

O desafio viria na forma de uma técnica plana, o 2D e de uma adaptação literária com uma história de fantasia e uma miscelânea de personagens e autores. Assim, desenho animado é um termo específico dentro da animação, que se trata dos desenhos tradicionais 2D, associados aos desenhos americanos da “Era de Ouro”.

Uma cilada para Roger Rabbit é um grande filme sobre qualquer aspecto. É puro entretenimento. Chama atenção principalmente pela arrebatadora imaginação da confluência entre o mundo real e o mundo desenhado [...] deixam o universo do cartum para integrar-se ao ambiente real refletindo de maneira absolutamente convincente a iluminação do meio, que lhes empresta uma sólida aparência tridimensional. [...] toda a animação foi realizada tradicionalmente, desenhada à mão e combinada com a ação ao vivo por meio óptico. [...] para cada frame os animadores tinham de ajustar tamanho, posição e expressão dos desenhos, a fim de corresponder ao movimento da câmara. [...] Uma constatação que salta aos olhos é a atuação largamente mais expressiva dos personagens desenhados em comparação aos personagens humanos. (LUCENA JUNIOR, 2011, p. 412)

No trecho, o autor fala sobre um universo novo criado no filme, nos apresentando a um mundo em que o imaginário (desenho animado) e o real podem se interagir. Mesmo não tendo sido o primeiro filme que ambos coexistiram, foi o primeiro a apresentar uma relação convincente entre os dois. Podemos ver que todos os desenhos foram realizados a mão, para depois serem postos com as atuações.

Estrelando Bob Hoskins como o detetive privado Eddie Valiant, o enredo se trata de Valiant investigando um assassinato envolvendo o famoso personagem de desenhos, Roger Rabbit.

2.1 Estruturas narrativas do filme *Uma Cilada Para Roger Rabbit* – elementos essenciais à narrativa do filme *noir*

2.1.2 A estrutura da narrativa de Vladimir Propp

Tomamos como referência a linha teórica de Vladimir Propp, conforme descrito em seu livro *Morfologia do conto*, publicado em 2003 pela Editora Veja – Lisboa, traduzido por Jaime Ferreira e Vitor Oliveira. Propp elaborou um método capaz de codificar qualquer espécie de mensagem narrativa, por meio das ações dos personagens que se integram diretamente na trama da narrativa. Um personagem pode exercer diversas funções no desenvolvimento da intriga, como uma função pode ser exercida por diferentes personagens.

Com base nisso, analisaremos no filme *Uma Cilada para Roger Rabbit* de acordo com as aulas da professora Balogh, nas quais ela explica as funções de Propp e as esquematiza. Servem para qualquer análise narrativa, isto é, as funções de Propp podem ser esquematizadas por uma cronologia linear. As histórias possuem em média uma dezena de funções que deslancham a história a partir da oitava função proposta por Propp, isto é, a função Dano ou carência. Morte, roubo, desaparecimento ou encantamento geram este dano ou carência. As funções propinas sucedem-se em ordem cronológica numa narrativa.

Conforme a explicação da professora em suas aulas de Mídia e Narratologia, esquematizamos as funções para análise do filme: Função I: Situação inicial; Função II: personagem que preenche a função. Função III: Malfeitoria (objeto da ação do agressor) Função IV: afastamento. Função V: Auxiliar e cumplicidade – do herói ou do malfeitor. Função VI: Situação final – reconhecimento. Com essas funções colocadas aqui, partimos da explicação da professora e da leitura sobre as 31 funções dos personagens existentes nos contos maravilhosos, a saber:

- Um dos membros da família afasta-se de casa (afastamento pode ser realizado por uma pessoa da geração dos adultos);
- Ao herói impõe-se uma interdição (interdição, designada por);

- A interdição é transgredida (uma nova personagem aparece nesse momento no conto; pode-se qualificá-la de agressor do herói);
- O agressor tenta obter informações (local em que se encontram objetos preciosos, etc.);
- O agressor recebe informações sobre a sua vítima;
- O agressor tenta enganar a sua vítima para se apoderar dela ou dos seus bens (o agressor age utilizando outros meios enganosos ou violentos);
- A vítima deixa-se enganar e ajuda assim o seu inimigo sem o saber (o herói deixa-se convencer pelo seu agressor);
- O agressor faz mal a um dos membros da família ou prejudica-o (esta função é extremamente importante, porque é ela que dá ao conto o seu movimento);
- A notícia da malfeitoria ou da falta é divulgada, dirige-se ao herói um pedido ou uma ordem; este é enviado em expedição ou deixa-se que parta de sua livre vontade (introdução do herói em cena);
- O herói que demanda aceita ou decide agir (herói sai à procura da princesa);
- O herói deixa a casa (a busca da princesa);
- O herói passa por uma prova, um questionário, um ataque, etc., que o preparam para o recebimento de um objeto ou de um auxiliar mágico (o herói está à prova do doador);
- O herói reage às ações do futuro doador (reação negativa ou positiva);
- O objeto mágico é posto à disposição do herói (animais, águia, anel, etc.);
- O herói é transportado, conduzido ou levado perto do local em que se encontra o objetivo da sua demanda (deslocação no espaço entre dois reinos, viagem com um guia);
- O herói e o seu agressor defrontam-se em combate (forma de luta);
- O herói recebe uma marca (marca no corpo);
- O agressor é vencido (vencido num combate);
- A malfeitoria inicial ou a falta são reparadas (nesta altura que o conto atinge o auge);

- O herói volta;
- O herói é perseguido (o perseguidor voa em busca do herói);
- O herói é socorrido;
- O herói chega incógnito a sua casa ou a outro país;
- Um falso herói faz valer pretensões falsas (os irmãos do herói fazem-se passar pelos conquistadores dos objetos trazidos pelo herói);
- Propõe-se ao herói uma tarefa difícil (elemento importante no conto, ou seja, o herói tem que cumprir tarefas importantes);
- A tarefa é cumprida;
- O herói é reconhecido (graças à marca, ao estigma recebido - ferimento, estrela - ou graças a um objeto que lhe deram - anel, lenço);
- O falso herói ou o agressor, o mau, é desmascarado (o falso herói não consegue vencer o seu agressor);
- O herói recebe uma nova aparência (graças à ação mágica do seu auxiliar);
- O falso herói ou o agressor é punido (morte);
- O herói casa-se e sobe ao trono. (PROPP, 2003, p. 66)

As funções dos contos maravilhosos podem ser agrupadas de maneira lógica em esferas de ação que correspondem às funções que cada personagem realiza na narrativa. Não estão relacionadas aos personagens específicos de cada conto, mas às categorias de personagens do conto maravilhoso, ou então, ao papel desempenhado pelos personagens no enredo e ao conceito representados. Propp identificou sete personagens, cada um em sua esfera de ação, as quais são:

- Antagonista: compreende a malfeitoria, o combate e outras formas de luta contra o herói.
- Doador: compreende e prepara a transmissão do objeto mágico para o herói. A maior parte das vezes na floresta, no campo, na estrada, na rua.
- Princesa: compreende o cumprimento de tarefas difíceis.
- Herói: compreende a partida para a demanda a reação às exigências do doador.

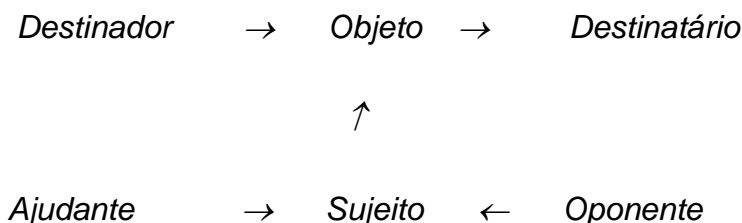
- Auxiliar: compreende a deslocação do herói no espaço. É introduzido como prenda.
- Mandante: compreende o envio do herói no momento de transição.
- Falso Herói: compreende a partida para a demanda, a reação às exigências do doador, sempre negativo.

Com esses elementos percebemos como o percurso do herói é fundamental para a sanção do percurso da ação dentro do filme analisado.

Greimas propõe um esquema que também pode ser utilizado em qualquer narrativa, fazendo semelhança às funções de Propp.

Um Destinador (rei, providência, Estado, etc), fonte e garantia dos valores, transmite-os, por intermédio de um Objeto, a um Destinatário: é a categoria da comunicação. O Sujeito (que pode se fundir com o Destinatário) tem por missão conquistar esse Objeto, entrar em conjunção com ele: é a categoria da busca. Nesse fazer, o Sujeito é contrariado pelo Oponente e apoiado pelo ajudante: é a categoria polêmico-contratual. (GREIMAS, 1973, p. 230)

Abaixo o modelo que Greimas se baseou nas funções de Propp para fazer seu estudo entre sujeito e objeto (BALOGH, 2002, p. 58).



Segundo Balogh, o modelo de Greimas está baseado entre o sujeito e o objeto. Por exemplo, *Príncipe quer conquistar a princesa*. Quando o objeto se torna um valor desejado (Princesa) e o sujeito (Príncipe) se vê com a intenção de obtê-lo. Greimas chama os personagens de atores. O ator é o lugar de encontro e de conjunção das estruturas narrativas. O destinador exerce uma atividade de convencimento para o destinatário assumir o papel de sujeito na narrativa. O ajudante auxiliará o sujeito e ao mesmo tempo facilitará a comunicação dentro da história. O oponente tem a função de criar obstáculos ao sujeito, opondo-se à realização do desejo e da comunicação do objeto.

Balogh explica que, na teoria de Propp, o oponente é o vilão e o ajudante é o auxiliar, o sujeito é o herói. Com esse ensinamento, observamos que Greimas definiu esses elementos como percurso da narrativa, ou seja, o percurso da narrativa organiza-se por um personagem, o qual, por vontade própria ou por obrigação, alcançará ou cumprirá um objetivo dentro da narrativa.

No esquema do *Groupe D'Entrevignes*, a narrativa se constitui em dois enunciados elementares: enunciados de estado e enunciados de fazer. Enunciados de estado são aqueles que estabelecem uma relação de junção (disjunção ou conjunção) entre o sujeito e um objeto.

Um exemplo: Luís é rico. Notamos que Luís é o sujeito e seu objeto é a riqueza. Há uma relação de conjunção pelo verbo ser. Usamos outra frase: Isaura não é rica, nesta frase há uma relação de disjunção, revelada pelo verbo ser entre o sujeito Isaura e o objeto riqueza. No enunciado de fazer, são mostradas as transformações de um enunciado de estado para outro. No exemplo: Isaura ficou rica, houve uma transformação de um estado inicial não rico para um estado final rico. Conclui-se, que o enunciado de fazer opera de um estado para outro, ou seja, de um estado conjuntivo a um estado disjuntivo e vice-versa. O programa narrativo é representado da seguinte maneira:

F- Função

S1- Sujeito do fazer.

S2- Sujeito do estado.

- Conjunção.

- Disjunção

O – Objeto de valor

Exemplificamos o programa narrativo: Quando um sujeito (herói) está em conjunção com seu objeto (princesa), dizemos que o sujeito está em conjunção com seu objeto; quando a princesa é raptada por um dragão, o sujeito entra em disjunção com seu objeto. Quando isso acontece, o sujeito parte para a ação, ou para o fazer, dando início ao programa narrativo. Na conjunção, o sujeito (príncipe) está em disjunção com seu objeto (princesa) e com isso passará por várias transformações até entrar em conjunção com seu objeto. Na disjunção, o sujeito (herói) está em

conjunção com seu objeto (princesa) e passará por várias transformações até entrar em disjunção com seu objeto. Para entender essa sequência narrativa, partimos da articulação de quatro fases, a saber: manipulação, competência, performance e sanção.

Para Balogh, a estrutura do *Groupe D'Entrevignes* se divide em: manipulação, qualificação, performance e sanção. Ela explica essa estrutura da seguinte forma: na Manipulação, um sujeito induz outro a fazer alguma coisa, querer ou dever; na Qualificação, o sujeito do fazer adquire um saber e um poder; na Performance, o sujeito do fazer executa sua ação; na Sanção, o sujeito do fazer recebe castigo ou recompensa. Para que o sujeito realize seu percurso narrativo dentro de uma história, é necessário que ele consiga adquirir sua competência por quatro elementos: dever-fazer, querer-fazer, poder-fazer e saber-fazer. Exemplificamos com uma fábula:

“A filha do rei era muito bonita. Certo dia, um dragão raptou-a, levando-a para sua caverna. Desolado, o rei, já avançado em anos, recorre a um príncipe, generoso e forte e lhe delega a incumbência de libertar a filha. No dorso de impetuoso cavalo, sai o príncipe com pressa de resgatar a princesa.

No caminho, uma velha maltrapilha, sentindo-se perdida, roga ao príncipe que a leve de volta para casa. Movido pela bondade do coração, ainda que angustiado pela pressa, o príncipe desvia-se do caminho e conduz a pobre velha ao lar. Eis que, ante os olhos surpresos do príncipe, a velha revela-se como uma bela fada de vestes transluzentes. Enaltecendo a generosidade do caráter do heroico cavaleiro, indica a caverna do dragão, presenteia-o com reluzente espada de ouro, advertindo-o de que somente com aquele instrumento conseguiria cortar a cabeça do dragão. Junto com a espada a bondosa fada lhe dá uma ânfora de prata, cheia de uma poção capaz de torná-lo invisível.

Seguindo as indicações da fada, o príncipe atravessa a floresta povoada de perigosas feras e, sem ser visto penetra na caverna do dragão, decapitando-o com um só golpe de espada.

Salva a bela princesa, o generoso cavaleiro devolve-a para o rei, que, reconhecido, dá-lhe a mão da princesa e faz dele seu sucessor”. (www.historiasinfantilparacrianças.com.br>acesso em 15-11-15).

Conforme a estrutura narrativa, observamos nessa fábula de princesa e dragão, as quatro articulações. No primeiro parágrafo, o rei apela para o príncipe salvar a sua filha e manipula o príncipe, como ele é um bom cavaleiro, o príncipe *quer* salvar a princesa e aceita o *dever* colocado pelo rei. Essa fase da narrativa denomina-se manipulação e consiste em que um personagem induz outro a fazer algo. Para que isso aconteça, é preciso que o personagem manipulado *queira* ou *deva fazer*. No segundo parágrafo, o príncipe adquire uma competência, dada pela

fada, um saber e um poder. Chamamos essa fase de competência, muito importante dentro do percurso narrativo, é a fase em que o personagem para agir necessita que ele *saiba e possa* executar a ação. No terceiro parágrafo, o príncipe executou aquilo que ele queria fazer, ou seja, matou o dragão. Denominamos essa fase de performance. No último parágrafo, o príncipe recebe sua recompensa pelo seu ato, salvando a princesa do dragão: sanção. Podemos dizer que o esquema pressupõe: para fazer algo, o sujeito necessita querer e/ou deve fazer (manipulação) e saber fazer (competência) e depois de fazer (performance), ser avaliado de sua ação (sanção). Esquematizado o esquema narrativo de acordo com o *Groupe d'Entrevignes*:

Manipulação – Fazer-fazer – Sujeito operador.

Competência – Estado de fazer – Sujeito operador – operação (objetos modais.

Performance – Fazer-estado – Sujeito-operador – estado (objeto de valor)

Sanção – Estado de estado – Relação destinador-sujeito operador- Relação destinador – sujeito de estado.

Este estudo tem como objetivo mostrar os elementos que podem fazer da narrativa dos filmes *noir* uma narrativa de transnarratividade. A partir desses elementos foi escolhido o filme *Uma Cilada para Roger Rabbit* que servirá como indício para a estrutura narrativa. Com isto, os estudos de Propp foram utilizados nesta pesquisa como base indispensável para uma análise estrutural de qualquer estrutura narrativa

3 CARTOON NOIR

Segundo o livro *História do Cinema Mundial*, de Fernando Mascarello (2006, p.178-179), o termo *Noir* foi criado pelos franceses no pós-guerra. Estes viram-se diante de um novo estilo de filme e, em 1946, o cineasta e crítico Nino Frank rotulou o termo *Noir* em alusão à “*Serie Noire*”. Nino Frank, Jean-Pierre Chartier e Henri-François Rey ficaram surpresos com a representação e crítica à sociedade americana, por meio de obras de tons escurecidos, temática e fotografia, subvertendo a unidade e estabilidade típica do classicismo de Hollywood.

O Cine *Noir* foi caracterizado entre as décadas de 1940 e 1950, tendo também influenciado filmes de décadas procedentes. Ligado a questões policiais ou terror, sofre influência do expressionismo alemão, do neorrealismo italiano e do realismo poético francês. Já nos Estados Unidos a influência é dada pela literatura de ficção policial.

Para Balogh, em seu livro *O Discurso Ficcional na TV*, algumas influências de filmes *noir* são fatores históricos, econômicos e sociais gerados pela guerra e pós-guerra. Os filmes policiais foram realizações de baixo orçamento feitos em preto e branco, os cineastas que os realizaram conseguiram criar grandes obras com pouco recurso, ultrapassando as limitações para a criação do filme. Muitos dos filmes *noir* foram dirigidos por cineastas europeus que foram para os Estados Unidos, alguns deles fugidos do nazismo, levando grande bagagem da estética e a forte tradição do cinema europeu, principalmente o expressionismo alemão. Com os norte-americanos criaram os fundamentos estéticos do gênero fílmico.

Mesmo com as limitações econômicas e enredos confusos, os primeiros filmes *noir* foram produzidos por talentosos cineastas que construíram uma estética em alto contraste de luz, gerando zonas contrastantes de luz e sombra. A iluminação utilizada nesse estilo estava de acordo com o tema crime e com o estado de alma em que os personagens se encontram, vivendo na marginalidade e no crime, presos a atos ilegais e paixões proibidas. Enquadramentos (muitas vezes planos fechados) e angulações também estavam ligados ao universo claustrofóbico e instável.

3.1 O filme Uma Cilada para Roger Rabbit

A história se passa em Hollywood, em 1947, os personagens de desenho animado coexistem e interagem com os seres humanos. O enredo é sobre a história de Eddie Valiant (Figura 17), detetive particular, envolvido num mistério relacionado a Roger Rabbit (Figura 18), famoso astro dos desenhos animados acusado de homicídio.



Figura 17 – Eddie Valiant

Fonte: Captura do DVD *Uma cilada para Roger Rabbit*



Figura 18 – Rogger Rabit

Fonte: Captura do DVD *Uma cilada para Roger Rabbit*

Na trama de *Uma cilada para Roger Rabbit*, o protagonista é um “coelho ator” atrapalhado, casado com Jessica Rabbit (Figura 19), uma mulher sensual que canta em uma casa de shows e que seduz os homens facilmente.



Figura 19 – Jessica Rabbit

Fonte: Captura do DVD *Uma cilada para Roger Rabbit*

O dono da Maroon Desenhos, estúdio para o qual Roger trabalha, suspeita que Jessica esteja traindo o coelho e contrata o detetive Eddie Valiant, que teve seu irmão assassinado por um desenho animado, de olhos vermelhos, que atirou um piano sobre ele.

Mesmo tentando resistir em investigar um caso envolvendo um desenho animado – criaturas das quais ele prefere manter distância depois do ocorrido com seu irmão – Eddie aceita o trabalho e descobre que Jessica “traía” Roger brincando de “pirulito que bate-bate” com Marvin Acme, depois de seus shows. Roger se desespera ao descobrir a traição e foge desorientado. Na mesma noite, Marvin Acme é assassinado e o principal suspeito passa a ser Roger Rabbit.

A investigação começa e é conduzida pelo vilão da história: o Juiz Doom (Figura 20). Este, conhecido por sua frieza e crueldade de métodos e sentenças, sempre é amparado pelas doninhas (desenhos animados) que atuam como suas capangas.



Figura 20 – Juiz Doom

Fonte: Captura do DVD *Uma cilada para Roger Rabbit*

No caso de Roger, Doom mostra o barril com “O Caldo”, um solvente de desenhos animados composto por três ingredientes (benzeno, terebintina e acetona), utilizados para remover animações dos papéis, e estabelece que será o método de execução adotado pelo assassinato do senhor Acme. O Juiz demonstra sua frieza ao “executar” um sapato animado de feição doce e infantilizada, mostrando medo em suas expressões (Figuras 21 e 22).



Figura 20 – “O Caldo”

Fonte: Captura do DVD *Uma cilada para Roger Rabbit*



Figura 21 – Sapato animado sendo “executado”
Fonte: Captura do DVD *Uma cilada para Roger Rabbit*

A história acontece, cheia de mistérios, bebidas, persianas, acobertamento de possíveis criminosos, criminoso dizendo-se inocente, uma *femme fatale* cheia de curvas e misteriosa. Tudo o que um filme *noir* pede, porém os desenhos animados estão sempre presentes, assim como uma cidade chamada *Toontown* (Desenholândia) com tudo o que um filme sério poderia ter, mas que se perde em uma paleta imensa de cores, traços e movimentos frenéticos dos personagens.

Há uma aparência escura em *Roger Rabbit*, animação inspirada nos filmes de detetives com estética de filme *noir* dos anos 40. Robert Zemeckis, seu diretor, chamou essa animação de "*Cartoonnoir*", uma junção evidente do desenho animado e o *noir*. Para reforçar ainda mais a intenção dessa estética, além de todas as características apresentadas, Eddie pendura seu chapéu em um falcão maltês, como no clássico filme de mesmo nome, *The Maltese Falcon* (1941), que, no Brasil, recebeu ao nome de *Relíquia Macabra* (Figura 23).



Figura 22 – Cena do Falcão Maltês em Roger Rabbit
Fonte: Captura do DVD *Uma cilada para Roger Rabbit*

As palavras na porta de vidro do escritório do detetive Eddie são classicamente filmadas ao estilo dos filmes *noir*, bem como as persianas e os contrastes de luz.

O filme de detetive que se passava em Los Angeles nos anos 30, *Chinatown* (1974), influenciou fortemente a produção de *Roger Rabbit*, dado ser um filme entre os favoritos dos roteiristas. Já o estilo angustiado do *Roger Rabbit* foi baseado no personagem de Curly (Burt Young), mordendo as persianas e o detetive Eddie, é uma paródia das interpretações de Humphrey Bogart, no papel de Sam Spade (Figura 24) em *The Maltese Falcon* (1941) e de Philip Marlowe (Figura 25) em *The Big Sleep* (1946).



Figura 23 – Sam Spade
Fonte: furiouscinema



Figura 24 – Philip Marlowe
Fonte: newsbeast

3.2 Características

A importância dramática pelo uso do escuro na proporção entre escuro e claro, o uso de luz e sombra muito utilizada em filmes policiais ou de terror são heranças do cinema expressionista alemão.

O protagonista costuma variar podendo ser de três tipos: o anti-herói, o detetive privado e o indivíduo com antecedentes criminais. O detetive *noir* costuma ser durão; chapéu e gabardina fazem parte de sua característica; orgulhoso de sua competência, acredita ser melhor que muitos policiais.

Perversões sexuais e psicologia anormal são recorrentes nesse gênero, mas, devido à época, eram abordadas de forma implícita, por meio de metáforas, elipses e subtextos.

Muito recorrente é o uso de espelhos e janelas, quadro dentro de quadro, muitas vezes sugere uma ligação com outras dimensões, expondo os sonhos, pesadelos, ilusões e medos das personagens, o espelho também serve para explorar a dualidade e o desespero, definição de caráter e personagens moralmente ambíguos.

Utiliza-se muito enquadramento, no caso, o uso de *closes*³ bastante próximos, *big close-up*⁴ e o plano geral em *plongée*⁵ mostram a angústia existencial e o sentimento de tristeza que ronda a história.

A utilização de alguns elementos tornam-se clichês em filmes *noir*, como: uso de persianas, sobreposição da mesma sobre o rosto das personagens demonstrando perigo, quebra de conduta ou morte.

A mulher fatal é apresentada como uma figura sedutora, passível de punição e maleável. Vestida com roupas atraentes, é provocante, sensual, misteriosa, interesseira, manipuladora. Com frequência está ligada ao crime direta ou indiretamente, seduzindo muitas das vezes o detetive que precisava lutar contra o poder de sedução e conquista com o dever de exercer sua profissão com êxito. Geralmente é mostrada fumando e bebendo.

Ambiente noturno, ruas e becos escuros, casas noturnas, bares e ambientes urbanos realistas, a maioria das cenas são ambientadas durante a noite, com o intuito de mostrar a marginalização, a corrupção e que as pessoas vivem no caos. É utilizada muita fumaça e névoa, dando ar de mistério.

³ *Close-up* (palavra inglesa que significa “plano fechado”). A figura humana é enquadrada do peito para cima, a câmera está bem próxima do objeto, de modo que ele ocupa quase todo o cenário, sem deixar grandes espaços à sua volta. É um plano de intimidade e expressão. (RODRIGUES, 2007, p. 30-31)

⁴ *Big close-up* (palavra inglesa que significa “grande plano”). Mostram-se partes do objeto ou pessoa. (RODRIGUES, 2007, p. 30-31)

⁵ *Plongée* (palavra francesa que significa “mergulho”) – quando a câmera está acima do nível dos olhos, voltada para baixo. Também chamada de “câmera alta”. (RODRIGUES, 2007, p. 32-33)

Sempre ocorre crítica ao capitalismo e para isso acontecem nos filmes assassinato ou roubo. Normalmente as personagens se relacionam de forma hipócrita por causa de algum objeto que, na maioria das vezes, está ligado ao dinheiro.

A narração em *off*⁶ é constante, as produções fazem muito o uso de *flashback*⁷.

Vale ressaltar que nem todas as características acima estão contidas em uma única produção.

3.2.1 Ambientação e/ou cenário

Assim que entra em cena a parte real do filme começa com algo mais sombrio, com pouca luz. A bagunça em que o estúdio se encontra já nos traz uma sensação desagradável e também dá indícios de qual época se encontra pela vestimenta dos personagens e por muita coisa ser de madeira (Figuras 26). A segunda cena, dentro do escritório de Maroon (Figura 27), mostra ao espectador que estão em Hollywood, no ano de 1947 (época em que foram feitos os grandes filmes *Noir*).



Figura 25 – Ambientação

Fonte: Captura do DVD *Uma cilada para Roger Rabbit*

⁶ *Off* - termo inglês cujo significado é “desligado” ou “fora”.

⁷ *Flashback* - palavra inglesa que significa retrospecto, narração de fatos precedentes.



Figura 26 – Ambientação (vestimenta, local e data)

Fonte: Captura do DVD *Uma cilada para Roger Rabbit*

3.2.2 Escritório de Maroon

A sala de Maroon é bem iluminada, tem vários troféus e fotos importantes, indicando o seu poder e influência, vários objetos na cor verde, como: sofá, cadeiras, sua mesa de trabalho, cortina, o chão e algumas mesinhas que estão com seus troféus contêm detalhes em verde. A cor verde em excesso simboliza arrogância, presunção e estimula o orgulho. Maroon trata seus colaboradores com arrogância e qualquer pessoa que está próxima dele com presunção, determinando que todos façam o que ele quer, o que ele necessita para conseguir conquistar seus objetivos independente se vai ferir uma pessoa ou um desenho. Há também vários objetos em tom dourado, como: troféus, ventilador, luminária, moldura de alguns quadros. O dourado representa o poder, a superioridade que o personagem tem sobre os outros e a persuasão.

Em sua mesa, vários telefones e uma placa com seu nome, atrás dela, persianas e várias bebidas alcólicas. Um dos quadros da parede é de um gambá segurando a arma do personagem futuro “Doom”, e apontando ao Roger Rabbit no outro quadro. Há sempre pôsteres do coelho em perigo (Figura 28).



Figura 27 – Escritório de Maroon

Fonte: Captura do DVD *Uma cilada para Roger Rabbit*

Na segunda vez que aparece Maroon em seu escritório, ele olha de forma suspeita pelas persianas os Estúdios Acme e as fecha (Figura 29). Isso demonstra seu interesse pelo estúdio. Sempre em algum canto há alguém fazendo trabalho manual.



Figura 28 – Maroon olha de forma suspeita o estúdio ACME

Fonte: Captura do DVD *Uma cilada para Roger Rabbit*

3.2.3 Rua

A nova placa de "Melhor sistema de transporte público do mundo", colocada por cordas; vários homens; os meninos com Eddie, sentados na parte de trás de um bondinho; um dos meninos com maço de cigarros distribui ao grupo; vários fuscas ao redor; vestimentas e toda a cidade nos mostram novamente em qual época se encontra o filme no final de uma tarde (Figura 30).



Figura 29 – Ambientação (rua)

Fonte: Captura do DVD *Uma cilada para Roger Rabbit*

3.2.4 Dentro do bar

O ambiente é um pouco escuro, poucas vezes iluminado por neons coloridos, mesmo sendo de dia, com pouca luz natural. Há vários homens no bar, bebendo, fumando, jogando e comendo, indicando a decadência das condições desses personagens. Estão poucos animados, cansados e simplesmente passando o tempo ali (Figura 31). O trem passando faz o local tremer, o que demonstra ainda mais a pobreza do lugar.

Quando Eddie vai ao bar preso ao coelho, entra todo coberto pelo sobretudo. O trem passa e todos olham para ele quando ele grita com Dolores, o que causa um estranhamento (pressão) no espectador. Quando ele vai ao esconderijo do bar e serra a algaema também causa essa sensação.



Figura 30 – Cenário e ambientação do bar

Fonte: Captura do DVD *Uma cilada para Roger Rabbit*

3.2.5 Beco

Já era noite quando Eddie vai até um beco no intuito de espionar Jéssica, o beco dá uma sensação de abandono, devido às paredes velhas e pelo excesso de lixo, diversas caixas com garrafas de bebidas alcóolicas, parede pichada, objetos jogados, como: latas de lixos, caixote e a escada. A fumaça dá um ar de mistério e de perigo (Figura 32).



Figura 31 – Beco

Fonte: Captura do DVD *Uma cilada para Roger Rabbit*

3.2.6 Escritório de Eddie

Na porta do escritório de Eddie, que também é sua casa, está escrito seu nome e sua profissão. Um ambiente com pouca iluminação, luzes vermelhas, a casa completamente bagunçada, música melódica, persianas e bebidas alcóolicas (Figura 33). Uma sensação de abandono: fotos (Figura 34) e objetos empoeirados de seu irmão que morreu, deixados ali por Eddie para não esquecê-lo, uma forma de senti-lo próximo, dando um ar de tristeza e de desolação.



Figure 32 – Escritório de Eddie

Fonte: Captura do DVD *Uma cilada para Roger Rabbit*



Figure 33 – Casa de Eddie

Fonte: Captura do DVD *Uma cilada para Roger Rabbit*

3.2.7 Cinema

Quando Eddie está no cinema e encontra a conexão entre o assassinato de Marven, tem uma luz amarela em seu rosto (Figura 35).



Figura 34 – Luz amarela no rosto de Eddie

Fonte: Captura do DVD *Uma cilada para Roger Rabbit*

3.2.8 Túnel para Desenholândia

Quando ele está no túnel, prestes a entrar na Desenholândia, é mostrado o chão molhado, fica tudo escuro com uma imagem avermelhada incerta em sua frente, dando um tom de terror. Isso pode significar o estado interno do personagem, por ainda ter medo, ou receio de entrar no local (Figura 36).



Figura 35 – Túnel para Desenholândia
Fonte: Captura do DVD *Uma cilada para Roger Rabbit*

3.3 Enquadramento

Uma das características de filme *noir* são os enquadramentos de *closes*, *big close-up* e *plongée*. É o que acontece em algumas cenas do filme. Enquadramentos de *closes*: rosto de Eddie com a boca aberta quando vê Jéssica pela primeira vez (Figura 37), rosto de Jéssica quando se aproxima de Eddie seduzindo-o (Figura 38).



Figura 36 – Rosto de Eddie (enquadramento de *close-up*)
Fonte: Captura do DVD *Uma cilada para Roger Rabbit*



Figura 37 – Rosto de Jéssica (enquadramento de *close-up*)
Fonte: Captura do DVD *Uma cilada para Roger Rabbit*

Big close-up no testamento que está no bolso do blazer de Marven Acme (Figura 39) e em Eddie enaltecido pela beleza e sedução de Jéssica (Figura 40).

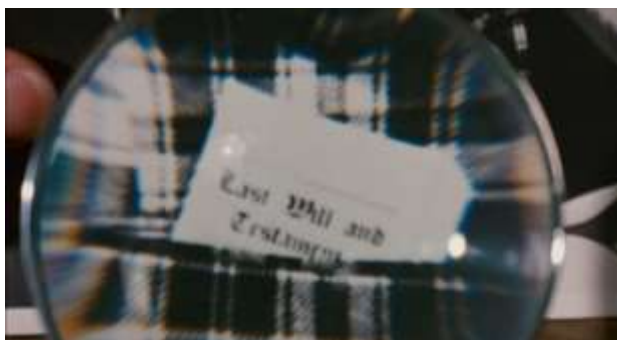


Figura 38 – Bolso (enquadramento de *big close-up*)
Fonte: Captura do DVD *Uma cilada para Roger Rabbit*



Figura 39 – Rosto de Eddie (enquadramento de *big close-up*)
Fonte: Captura do DVD *Uma cilada para Roger Rabbit*

Ângulo baixo ou *contra-plongée*⁸ é muito utilizado para mostrar o efeito dramático, a superioridade e dominância. O gorila aparece nesse ângulo para mostrar que é superior e muito mais forte que Eddie (Figura 41).

⁸ *Contra-plongée* (com o sentido de “contra- mergulho”) – quando a câmera está abaixo do nível dos olhos, voltada para cima. Também chamada de “câmera baixa”. (RODRIGUES, 2007, p. 32-33)



Figura 40 – Gorila (enquadramento contra-plongé)
Fonte: Captura do DVD *Uma cilada para Roger Rabbit*

Ângulo alto ou *plongée* é muito utilizado para mostrar o efeito dramático, tornando a pessoa inferior, pequena, frágil e vulnerável. Eddie aparece como a pessoa inferior e dominada pelos outros personagens. Exemplos: a cena em que Maroon quer contratar Eddie para espionar Jéssica mostra que Maroon é superior ao detetive principalmente por ele ter dinheiro e Eddie aceita o serviço porque precisa muito do dinheiro (Figura 42). Outra cena é quando Jéssica está seduzindo Eddie, mostrando dominância sobre o detetive (Figura 43).



Figura 41 – Eddie (enquadramento plongée)
Fonte: Captura do DVD *Uma cilada para Roger Rabbit*



Figura 42 – Eddie (enquadramento plongée)
Fonte: Captura do DVD *Uma cilada para Roger Rabbit*

3.4 Sombra

O uso de sombra também é muito utilizado nesse estilo e aparece em várias cenas. A porta do escritório de Eddie é de vidro e algumas cenas de sombras foram mostradas nela. Exemplos: quando o próprio Eddie chega ao seu escritório (Figura 44); quando as doninhas aparecem para procurar Roger e ficam gritando do lado de fora só visualizamos as sombras das mesmas; quando Jéssica vai visitar o detetive provocando-o para conseguir seus interesses (Figura 45). Depois que Jéssica bate com uma frigideira na cabeça de Roger, logo após, ela olha para cima e vê a sombra do detetive no escritório de Maroon. A sombra do assassino de Maroon quando ameaça Eddie que é salvo por Jéssica.



Figura 43 – Sombra do personagem
Fonte: Captura do DVD *Uma cilada para Roger Rabbit*



Figura 44 – Sombra da personagem
Fonte: Captura do DVD *Uma cilada para Roger Rabbit*

3.5 Mulher fatal

Na literatura do século XX, mulheres fatais são aquelas cujos atributos estão relacionados à beleza e poderes de dominação. Uma energia circula pelo espírito dessas mulheres tão inquietas, capaz de torná-las imortais, transformando-as em ícones de épocas tão distintas.

Jessica mostra que a animação e seus excessos pôde trazer a *femme fatale* do *noir* para esse universo, habilitando sua coexistência em uma obra que respeita a mulher descrita em suas características e a potencializa para exacerbar sua personalidade dentro da estética *noir*.

Para chegar até a boate em que Jéssica trabalha, é preciso entrar em um beco, bater em uma porta de madeira velha e informar a senha, mostrando ao espectador que é um lugar proibido.

Iluminação de baixa intensidade com luminárias nas mesas dando o ar de suspense e mistério dando sentido e significação para a história, vários objetos são em tom vermelho, como: cortina, cardápio, cadeira, parte do palco, tapetes e o topo dos pilares que recebe iluminação deixando o ambiente com luzes vermelhas. Essa cor representa a paixão e o erotismo, simboliza o desejo e a sedução, também pode significar o poder – no filme, o poder que a mulher fatal tem sobre os homens (Figura 46).



Figura 45 – Cenário e ambientação (Mulher fatal)
Fonte: Captura do DVD *Uma cilada para Roger Rabbit*

Jéssica, a mulher fatal, aparece com roupa atraente, sedutora e provocante, cantando e apresentando-se em um show aguardado pela futura vítima de assassinato, Sr. Marron. Ela caminha pelo palco deixando os homens de boca aberta e “aos seus pés” (Figura 47).



Figure 46 – Mulher Fatal
Fonte: Captura do DVD *Uma cilada para Roger Rabbit*

3.6 Análise das estruturas narrativas do filme *Uma Cilada para Roger Rabbit*

Vejamos, agora, as estruturas do filme em relação as funções de Propp:

Os personagens Eddie Valiant, Roger Rabbit, Jessica Rabbit e Juiz Doom constituem as esferas de ação dentro da trama do filme. Eles contêm as partes constituintes básicas da estrutura de Propp. Todo o acontecido na trama ocorre em função dos personagens. No estudo de Propp, os personagens do filme são os elementos para a estrutura narrativa da história. Notamos que o detetive é o elemento condutor de toda a ação, ele executa dentro da trama o desejo de provar a inocência de Rogger Rabbit e depara com várias situações conflitantes e impossíveis de serem realizadas, porém, essas situações são resolvidas por meio de pistas que ele vai descobrindo em suas investigações sobre o caso.

Propp define que essas situações são elementos constantes e que a função do personagem Eddie forma a parte constituinte básica da análise funcional da narrativa dentro do filme. Observamos que o personagem Juiz Doom revela-se pelo menos potencialmente, em virtude de seu caráter. Do ponto de vista de Propp, o personagem do Juiz é o malfeitor.

A tensão se concentra no Juiz, por oferecer uma abertura para estimular toda a ação dentro da trama do filme. Esse personagem constitui a estrutura da história e convida o espectador a participar operativamente das situações nas quais o personagem se coloca na história. Na teoria de Propp, esse personagem tem um atributo funcional no desenrolar da trama. Notamos que ele se define como um personagem-função, ou seja, com a função de desenrolar a ação. Juiz Doom se revela como um agente dentro da história, cujas ações vão se sucedendo dentro de uma temporalidade.

Propp define a Malfeitoria como feixe de ações, portanto, no final, o juiz sai como perdedor de seu sonho e morre com seu próprio veneno. Jessica Rabbit, na teoria de Propp, tem a função de transmitir o amor pelo personagem de Roger Rabbit. Constituindo-se como prova, Jessica salva Roger de seus perseguidores. Para Propp, ela é o elemento fundamental para a narrativa do filme.

Jessica é classificada na esfera da ação como a personagem que executa sua ação por um desejo em ajudar seu amado a sair da acusação de homicídio, porém, o amor supera tais barreiras e sua coragem faz com que seu amado aumente seu amor por ela. Concluimos que o estudo de Propp pode ser colocado na estrutura do filme, por haver semelhança, o que há de comum são as ações dos personagens que desenrolam uma intriga dentro da história.

As seis funções representam a base de nosso estudo dentro da estrutura dos personagens do filme. Notamos que esses personagens formam as partes constituintes básicas da estrutura da narrativa e todo acontecimento ocorre em função deles.

FUNÇÃO I - situação inicial: No filme, Acme é assassinado pelo vilão que descobrimos mais tarde é juiz, que tenta incriminar Roger Rabbit pelo assassinato de Acme.

FUNÇÃO II - personagem que preenche a função: O herói sob o sistema de Propp pode concordar ou não concordar em ajudar a vítima. No filme, Eddie concorda em descobrir a “Cilada para Roger Rabbit” pois ele tirou as fotos de Acme e Jessica.

FUNÇÃO III - malfetoria: Eddie Valiant proibiu-se de investigar qualquer caso criminal que envolva desenhos, por causa do assassinato de seu irmão Theodore que se revelará como obra do é Juiz Doom, o vilão da história. Eddie quebra esta promessa por precisar de dinheiro, esse momento podemos chamar de violação e ocorre quando ele aceita um trabalho de Maroon, que consiste em fotografar Jessica com o Sr. Acme. Eddie nega aos outros que ele está trabalhando com desenhos, podemos ver essa negação quando Eddie diz que as pessoas no bar que ele está trabalhando para Maroon e não para os desenhos.

Ele não sabe que foi enganado quanto ao motivo real do Maroon não era utilizar as fotos para convencer Roger de que Jessica o estava traindo. Em vez disso, queria usar as imagens para ajudar a incriminar Roger pelo assassinato de Acme, parte de um acordo com o Juiz Doom, que queria construir uma autoestrada na Desenholândia. Ao tirar as fotos, Eddie é submetido ao engano.

FUNÇÃO IV - afastamento: Eddie corre para a janela e, vendo Jessica deixar a cena do crime, a segue até a Desenholândia, onde continua a procurar pistas, o que facilitará a sua investigação. Porém, Jéssica desaparece.

FUNÇÃO V - auxiliar e cumplicidade: Roger Rabbit desempenha o papel de um doador, bem como de vítima. Depois que Eddie Valiant concorda em ajudar Roger, ele esconde Roger em uma sala secreta atrás do bar. Enquanto Eddie sai para encontrar pistas, Roger deixa seu esconderijo e diverte as pessoas no bar. Eddie, irritado com a conduta de Roger, o coloca de volta na sala secreta.

Roger, em seguida, fornece a Eddie a arma secreta dos desenhos, o riso. Eddie irá usar o riso para matar as doninhas, ajudantes de Juiz Doom.

FUNÇÃO VI - situação final: Aqui o “mal” é liquidado pela morte do mal Juiz Doom e o aparecimento de vontade de Acme pelo testamento que entrega a Desenholândia aos “desenhos”, o martírio de Roger é liquidado e ele e sua amada Jéssica ficam juntos, além de Eddie e Dolores, que também formam um casal.

A sociedade que existe no filme possui diferentes estruturas, *Uma Cilada para Roger Rabbit* mostra duas principais: A primeira estrutura é a cultura na qual os seres humanos vivem em Los Angeles e na outra é a que estão os desenhos, que vivem na Desenholândia. A história é sobre um herói e como ele muda de uma estrutura para outra.

Para Propp, essas funções formam as partes constituintes básicas para analisar uma narrativa, seja ela, filme, conto, romance.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sob a luz dessa afirmação, da reforçada fala do diretor Robert Zemeckis, chamando a obra de "*Cartoon noir*" (uma junção evidente de *cartoon* e o *noir*) e tomando-se como exemplo a cena do filme em que Eddie pendura seu chapéu em um falcão maltês, fazendo referência ao *The Maltese Falcon* (1941), podemos considerar conclusiva a intenção e a apropriação da estética *noir* nesta animação, sob uma mescla de universos adulto e infantil.

Os adultos criam um mundo infantil onde possam reconhecer e confirmar suas aspirações e concepções angelicais e que na literatura infantil é onde se pode melhor estudar os disfarces e verdades do homem contemporâneo, porque é onde menos se pensa encontrá-lo. (DORFMAN; MATTELART, 1987, pág. 19)

Beneficiado pelo "ilimitado" proposto por uma animação, o exagero dos desenhos reforça os traços *noir* do filme.

Destacados, aqui, alguns aspectos do filme relacionados a esses traços, tais como: embriaguez, crime/maldade, armas, sensualidade:

Embriaguez



Figura 47 – Cena em que Roger tenta se embriedar

Fonte: Captura do DVD *Uma cilada para Roger Rabbit*

Crime/Maldade



Figura 48 – Cena de maldade

Fonte: Captura do DVD *Uma cilada para Roger Rabbit*

Armas



Figura 49 – Cena com arma

Fonte: Captura do DVD *Uma cilada para Roger Rabbit*

Sensualidade



Figura 50 – Cena com Jessica

Fonte: Captura do DVD *Uma cilada para Roger Rabbit*

Jessica Rabbit traz em si todo o aspecto da mulher fatal que, por se tratar de um desenho, permite que ela o seja em exagero: a personificação de um dos traços mais característicos do *noir*, a *femme fatale*.

O recurso de utilizar desenhos e animais desenhados para criar seus personagens em suas narrativas, permite criticar o comportamento dos homens e, assim, abordar temas relativos aos valores e a moral, como nos filmes *noir*.

O bicho perde sua característica natural, instintiva, e torna-se caricatura do homem... não é um animal travestido de gente, mas, ao contrário, um homem disfarçado de bicho que, portanto, pode agir como uma “pessoa” comum (pode morar em casa, dirigir automóvel, trabalhar e é passível de sentir medo, solidão, raiva e contentamento). A verossimilhança, a empatia do público com um personagem tão absurdo, vai ser possível por mecanismos muito simples: a fantasia e o humor (ou ironia). (SANTOS, 2002, p. 77)

E, ainda:

O uso de animais humanizados livra o autor das limitações da sociedade humana: pode distorcê-los ou reestruturá-los impunemente para parodiar ou satirizar as ações de seu companheiro, o homem, a atribuição de inteligência aos animais é, acima de tudo, uma das fantasias primárias da infância. (SANTOS, 2002, p. 78)

Foi pautado nesse contexto que Walt Disney deu origem a muitas de suas obras e deixou seus “traços”.

Ao trocar a aparência do mundo físico pela ideia, o cartum coloca-se no mundo dos conceitos. Através do realismo tradicional, o desenhista de quadrinhos pode representar o mundo externo e, através do cartum, o mundo interno, o seu interior, a forma como ele vê o próprio mundo. Por isso, é certo falar que todo desenho vem carregado da ideologia de seu autor. (MCCLOUD, 2005, p. 41)

Assim, de acordo com a citação de MCCLOUD (2005), a partir da utilização de um discurso em que prevalece a antítese, é possível concluir que a obra desse desenho animado não é direcionada ou produzida visando exatamente o público infantil, mas transitando entre públicos diversos, sob olhares de um público que reconhece a “magia”, mas também o “crime”.

Com um final tenso, mas suavizado para o “final feliz”, *Uma cilada para Roger Rabbit* tem os “Desenhos” comemorando e cantando a música *Smile, Darn Ya, Smile*, tema do curta com o mesmo nome da *Merrie Melodies* (1931), que curiosamente faz referência a *Things are never black as they are painted* (As coisas nunca são escuras como elas são pintadas):

Smile, darn ya, smile

You know this great world is a good world after all

Smile, darn ya, smile

And right away watch lady luck pay you a call

Things are never black as they are painted

Os estudos encontrados durante a pesquisa para elaboração deste trabalho nos trazem um repertório de publicações sobre Cinema *Noir*, bem como em narrativa e animação, vastos sob o aspecto de quantidade, porém, frequentemente dissociados ou, quando abordados em uma mesma obra, sem um embasamento teórico expressivo. Assim, além de buscar fundamentar e organizar os contextos de desenho animado e *noir*, a possibilidade desta abordagem sobre a narrativa e do roteiro, associados aos recursos de exageros dos quais o desenho pode valer-se,

possibilitaram esta tese compreender o objeto enquanto discurso e narrativa, além de seu sucesso e perpetuação, que como animação, sugere que a apropriação da estética *noir* foi fundamental.

O *noir* inspirou muitas outras animações e manifestou-se em obras correlatas ao universo da animação, como nos quadrinhos. Nos últimos 15 anos, filmes e séries denominadas *teen noir*, obras produzidas para o público jovem e que busca, na estética *noir* a sua identidade, vêm ganhando, gradativamente, produções no universo infanto-juvenil – como *Donnie Darko* (2001), *Brick* (2005) ou *Veronica Mars* (2004-2007) – principalmente na Europa e nos Estados Unidos da América. Mais uma vez, a mulher fatal, mesmo que adaptada ao público dessas produções, reitera sua presença e relevância nesse universo, como apresenta Tucker (2008):

Like the femme fatale, the good-bad girl can also have hidden plans — but these are well-intentioned and they rarely cause the destruction of the hero (Spicer 92-93). In this tradition, Veronica always obtains what she wants, legally or manipulating her friends (TUCKER, 2008, p.42)

Para que esse *teen noir* possa de fato estabelecer um vínculo com o público, um realinhamento do enredo para aproximar-se da realidade desses jovens e seus ambientes vêm sendo o recurso utilizado:

Using noir ideas in a high-school setting does lend itself to juicy storylines. An adult noir storyline might be a husband murders his wife for the insurance money. Our high-school noir storylines need to dial back a bit — a quality story for us would be: My boyfriend took dirty pictures of me. Help me get them back. (CALVILLO, 2007, p. 8-9).

Atualmente, sob uma estética menos evidente, mas com referências expressivas do *noir*, a produção *Miraculous – As Aventuras de Lady Bug*, desenho animado cuja trama é ambientada em Paris, o vilão Hawk Moth vive nas sombras e usa borboletas negras capazes de transformar pessoas deprimidas ou revoltadas em vilões sob seu controle para derrotar Lady Bug e o Cat Noir (heróis da trama). Essa produção vem sendo veiculada na televisão brasileira (canais fechados) para um público infantil.

Pode-se supor que as influências *noir* continuarão a contribuir para roteiros no universo da animação, não somente pelo que representam em relação ao repertório de base dos roteiristas, como também pelos recursos visuais que os inspiram e que habitam o imaginário dos expectadores.

Chegar ao término deste trajeto com mais perguntas do que respostas instiga a busca continuada dos saberes que somente a Academia nos permite e nos conduz. Atalhos não são opções para este caminhar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BALOGH, Anna Maria. La femme fatale em El noir. In: ZAPATERO, Javier Sánchez; ESCRIBÁ, Alex Martin (eds). **Género Negro para el siglo XXI**. Barcelona: Laertes SA de Ediciones, 2011.

BALOGH, Anna Maria. **Matrizes Semióticas do Film Noir**. São Paulo: IX Congresso Lusocom – UNIP-SP 4-6/8/2011.

BALOGH, Anna Maria. Noir: o corpo como cifra do erótico emergindo do estético. In: SILVA, Ignácio Assis (org). **Corpo e Sentido: a escuta do sensível**. São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, 1996- (Seminários e Debates).

BALOGH, Anna Maria. **O Discurso Ficcional na TV**. São Paulo: Edusp, 2002.

BARROS, A. T.; JUNQUEIRA, R. **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2006.

BAUDRILLARD, Jean. **O sistema dos objetos**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

BENDAZZI, Giannalberto. **Cartoons: one hundred years of cinema animation**. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1994.

CALVILLO, Frank. "Film Noir: Stages Comeback". The Pan-American 63.15 (25 Jan. 2007): 8-9.

CHARTIER, Jean-Pierre. Les Americains aussi font des films noirs. **Revue du cinema 2**, n. 67, 1946.

COMPARATO, Doc. **Da Criação ao Roteiro – Teoria e Prática**. São Paulo: Summus Editorial, 2009.

DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand. **Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

ELIOT, Marc. **Walt Disney o príncipe sombrio de Hollywood**. São Paulo: Marco Zero, 1993.

GABLER, Neal. **Walt Disney o triunfo da imaginação americana**. Osasco, SP: Novo Século, 2009.

GOELLNER, Silvana Vilodre (Orgs.). **Corpo gênero e sexualidade: um debate contemporâneo**. Petrópolis, Vozes, 2003.

GUIMARÃES NETO, Haroldo. **Curso de Animação**. São Paulo: 2D HGN, 2005.

LOPES, M. I. V. **Pesquisa em comunicação**. São Paulo: Loyola, 1994.

LOPES, M. I. V. (Org.). **Epistemologia da comunicação**. São Paulo: Loyola, 2003.

LUCENA JUNIOR, Alberto. **Arte da animação**: técnica e estética através da história. São Paulo: Editora Senac, 2011.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**: história, criação, desenho, animação, roteiro. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

MASCARELLO, Fernando. **História do Cinema Mundial**. 4ª ed. São Paulo: Papirus, 2006.

MATTOS, A. C. de Gomes de. **O outro lado da noite**: film noir. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

RODRIGUES, Chris. **O Cinema e a Produção**: para quem gosta, faz ou quer fazer cinema. 3ª ed. São Paulo: Lamparina, 2007.

SANTOS, Roberto E. **Para reler os quadrinhos Disney**. São Paulo: Paulinas, 2002.

TUCKER, Anja Christine Rornes Tucker, "Teen Noir: A Study of the Recent Revival in the Teen Genre". Master thesis. Dept. of Foreign Languages, University of Bergen, 2008.

WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Lis. **Basics animation 03**: drawing for animation. Lausanne: Ava Publishing, 2009.

REFERENCIAL FÍLMICO:

Uma Cilada para Roger Rabbit. Direção: Robert Zemeckis. Estados Unidos: Disney Pictures, 1988. DVD edição de aniversário, 2013.

SITES:

Enquadramentos: planos e ângulos | Primeiro Filme. Disponível em: <<http://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>>. Acesso em: 08 de abril de 2015, às 12:18

Walt Disney archives - Biographies of 10 Classic Disney Characters The Official Walt Disney Fan Club. Acesso em 01 de julho de 2015.

<http://www.furioscinema.com> – consulta em 23/02/2016.

<http://www.newsbeast.gr> - consulta em 23/02/2016.

<https://www.ringling.org/sites/default/files/Gilda---Rita-Hayworth.jpg> - consulta em 26/02/2016.

<http://global.britannica.com/topic/The-Blue-Angel> - consulta em 03/03/2016.

<http://www.trbimg.com/img-5660995b/turbine/sfl-celebrities-high-school-20131028-082> - Consulta em 03/03/2016.

<https://wondersinthedark.files.wordpress.com/2008/12/red-hot-1.jpg> - consulta em 03/03/2016.

<https://disney.com> - consulta em 03/03/2016.