

### 31) Diary of a Wimpy Kid: Dog Days



Ano: 2012 - Gênero comédia.

Enredo: Greg Heffley está de férias e vai passá-las com sua família - Autor: David Bowers.

Transição/*live-action*/animação: Duração: 94 min.

Link para visualização: retirados do filme em DVD.

### 32) 2 Coelhos



Ano: 2012 - Gênero: ação/ policial

Enredo: Edgar e sua namorada Julia arma um plano para roubar dinheiro de um político corrupto. Autor: Afonso Poyart.

Transição/*live-action*/animação: 2 Coelhos é um filme repleto de efeitos visuais inclusive animações 2D; a animação funciona aqui como gráfico para exemplificar os planos de Júlia, a transição acontece com o desenho da cena em *live action* congelada. Em seguida uma animação de gráficos acontece. Duração: 108 min. Link para visualização: <https://www.youtube.com/watch?v=R2hFjR5CUHw>

## CAPÍTULO III - ANÁLISE CINEMATROGRÁFICA E SUA INTERRELAÇÃO COM O PROCESSO DE CRIAÇÃO DA POÉTICA VISUAL

### 3.1 Ficha técnica

#### a) Título: Kill Bill volume I

Ficção longa metragem, preto e branco e Colorido; EUA (Califórnia), Japão e México; 111mm, 2003. Produtoras: Miramax filmes e Band a Part. Distribuição: Miramax Filmes (EUA) e Imagem Filmes (BRA). Produtor: Lawrence Bender. Produtores Executivos: Erica Steinberg, E. Bennett Walsh, Bob Weinstein e Harvey Weinstein. Diretor, roteirista e argumentista: Quentin Tarantino. Diretor de Fotografia: Robert Richardson. Elenco: Uma Thurman (A Noiva / Black Manba), Lucy Liu (O'Ren Ishii / Cotton Mount), Vivica A. Fox (Vernita Green / Jeannie Bell), Daryl Hannah (Elle Driver / Cobra Californiana), Michael Madsen (Budd / Sidewinder), Julie Dreyfus (Sofie Fatale), Chiaki Kuriyama (Gogo Yubari), Sonny Chiba (Hattori Hanzō), Gordon Liu (Liu Chia-Hui) (Johnny Mo), Michael Parks (Earl McGraw), Michael Bowen (Buck), Jun Kunimura (Boss Tanaka), Christopher Allen (Nelson Tommy Plympton), Ambrosia Kelley (Nikki Bell). Estúdio de animação: Production I.G (Japão).

#### b) Filmografia

Tarantino possui muitos trabalhos junto ao cinema, todavia, diversificou muito as suas funções. Foi roteirista, autor e diretor. Em 1987, em “My Best Friends’s Birthday” foi roteirista, dirigiu e atuou. Este foi um dos seus primeiros filmes, filmado em preto e branco. Em seu primeiro sucesso, “Cães de aluguel” (*Reservoir dogs*, 1992), ele usou a câmera circular e diálogos contundentes e também de *Flashbacks* constantes. Nesse trabalho Tarantino dirigiu e atuou. Em “Pulp Fiction: Tempos de Violência” (*Pulp Fiction*, 1994), Tarantino usou o humor para a construção de uma atmosfera de violência. Teve sucesso de críticas e ganhou a palma de Ouro no festival de Cannes (1994). Teve sete indicações ao Oscar (1994), levando o prêmio de melhor roteiro original.

Já em “Jackie Brown” (1997) – ao contrário de *Pulp Fiction*, o terceiro longa de Tarantino, a narrativa é mais calma e mostra o desencanto da vida cotidiana. Com um final criativo, esse longa possui cenas longas e amores frios. “Kill Bill, volume I”

(2003), combina Western Spaguetti e artes marciais, além de referências claras aos quadrinhos e filmes de artes marciais (Wuxia). Possui uma parte em anime, que conta a história da assassina O'Ren Ishii (Lucie Liu). “Kill Bill, volume 2” (2004), trabalha apenas os estilos Western Spaguetti, longos diálogos, deixando claro as referências de outros filmes como “Rastros de ódio”(The searchers, 1956).

Em “À Prova de Morte, Grindhouse” (Death Proof, 2007), parceria com Robert Rodrigues, faz referência aos filmes de terror da década de 1970, com cores desbotadas, remontando às ideias das fitas VHS bastante gastas. Já em “Bastardos Inglórios” (2009), o diretor deixa claro a sua evolução na cinematografia. A cena inicial do filme provoca admiração pela maneira como foi dirigida: falada em três idiomas, utilizados durante todo o filme. Com um final que não está escrito em nenhum livro, Tarantino mais uma vez surpreende.

### **c) O Panorama da Produção**

Em 2003, o cinema se tornava digital, a mídia estava mudando e Tarantino apropriou-se de novas ferramentas. De acordo com Baptista (2010), o *design* de produção se fez presente no cinema Hollywoodiano e a atmosfera visual de um filme não mais ficava a cargo do diretor de fotografia, agora entrava em cena o *designer* de produção, conquistando seu lugar nos créditos dessas produções. Na pós-produção pode-se criar e recriar. Todo esse trabalho se converge para o visual mais sofisticado de “Kill Bill”, se comparado a outros filmes do cineasta.

### **d) Sinopse**

A noiva, já adiantada em sua gravidez, está no ensaio de seu casamento, quando seus ex-parceiros de trabalhos aparecem. Ela é atacada e o noivo e seus pais são mortos. A noiva que está no chão agonizando recebe a visita de Bill, que lhe dá o tiro de misericórdia, não sem antes saber que o filho é dele. A noiva não morre, ela permanece em coma por quatro anos. Quando acorda, decide vingar-se de seus assassinos, faz uma lista e inicia a procura, a sua busca. Sua primeira vítima é Vernita Green, uma dona de casa devotada à educação de sua filha. Depois de uma luta furiosa, Vernita convida a noiva para uma conversa, no intuito de não despertar a atenção de sua filha, que acabara de chegar da escola.

Após mandar a filha para o quarto Vernita ouve da noiva que esta não tem intenção de desistir de sua vingança. Então Vernita tenta surpreendê-la com um tiro,

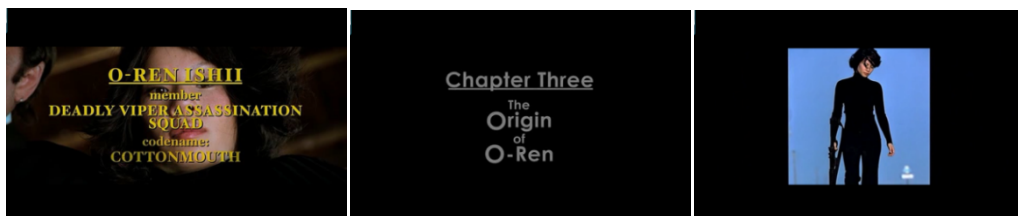
mas é atingida por uma faca no coração. A filha de Vernita aparece e vê a mãe morta. A noiva diz que se um dia a garota quiser vingança, ela estará esperando. A noiva se dirige ao Japão à procura de Boca de Algodão, cujo nome verdadeiro é O’Ren Ishii, uma mafiosa japonesa. Ao procurar por Hotori Hanzo, a noiva solicita a este que fabrique uma katana, espada japonesa, para ela eliminar Bill.

Hotori Hanzo aceita por achar que tem responsabilidade sobre os atos de Bill. A Noiva vai ao encontro de O’Ren em um restaurante, mas antes enfrenta e elimina oitenta e oito capangas, além de matar Gogo, uma garota habilidosa com as correntes. Também decepa o braço de Sofie, uma das preferidas de O’Ren. Finalmente a noiva enfrenta O’Ren e depois de uma luta no jardim japonês esta se sucumbe. A noiva leva Sofie e a deixa perto de um rio. Mais tarde, Sofie conta a Bill que a Noiva está de volta e ele revela que a criança, esperada da noiva, está viva.

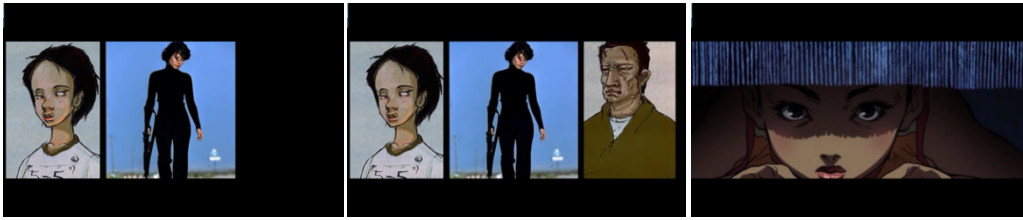
### 3.2 Descrição e análise da cena escolhida

A presente análise do filme Kill Bill I, propositalmente dividido em capítulos, ateu-se ao que o diretor optou por nomear “Capítulo Três – A Origem de O-Ren Ishii”(Chapter Three – The Origin of O-Ren Ishii). A sequência tem a duração aproximada de 9 minutos, com início aos 35min e 55s e término aos 44min 24s da narrativa. A Noiva encarrega-se de relatar os fatos enquanto as imagens são lançadas cuidadosamente na tela.

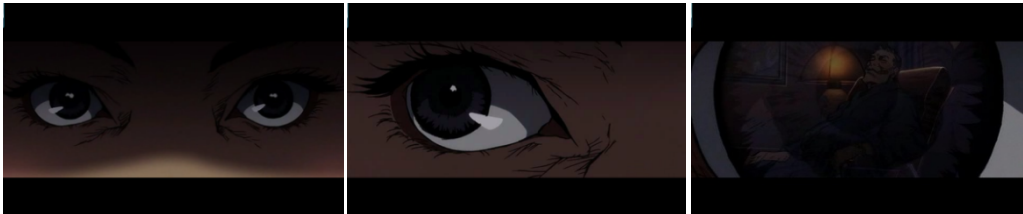
Após apresentar O-Ren Ishii, também conhecida como Boca de Algodão (Cotton Mouth, certamente alusão à sua voz macia), o que até então se constitui em um filme comum transforma-se em um anime de tons escuros e traços marcantes. A partir daí, tem-se a história de uma homicida – metade japonesa, metade chinesa – contada por meio do uso de uma linguagem originalmente oriental, o Anime.



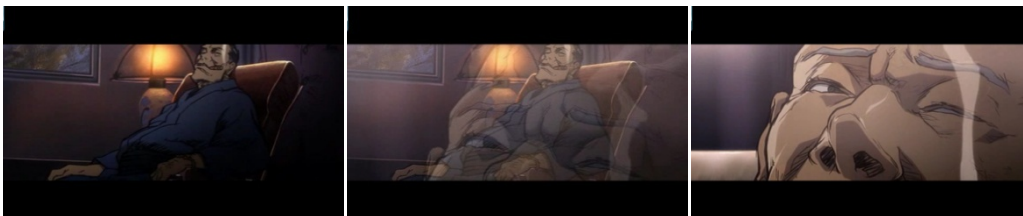
Cenas de 1 a 3.



#### Cenas de 4 a 6.



#### Cenas de 7 a 9.



#### Cenas de 10 a 12.

A transposição da parte filmica é feita por cortes. O início desse processo começa com o close da personagem O'Ren Ishii, ainda na cena do massacre em Two Pines, em que todos os participantes do ataque a Noiva estavam presentes. Créditos confirmam O'Resn como membro do *Deadly Viper Assassination Squad* e seu codinome: Boca de Algodão. Essa forma de apresentação ocorre também nos animes, com a cena em congeladas informações adicionais inseridas, o que gera economia de imagens filmadas (Cena 1).

Kill Bill é dividido em capítulos, e esse, em especial, foi feito em animação. A apresentação desses caracteres é um ponto marcante, uma espécie de divisão entre a parte animada e a parte filmica. A animação, aqui tratada como *flashback*, é feita com o isolamento da personagem em uma imagem parada, acredita-se ser uma fotografia (Cena 3). Enquanto a imagem real da assassina Boca de Algodão é centralizada na tela, dois desenhos se posicionam, um de cada lado: um que representa a própria O-Ren Ishii enquanto criança e, o outro, o algoz assassino de sua mãe e mandante do homicídio de

seu pai, Boss Matsumoto – uma clara referência a Leiji Matsumoto<sup>77</sup>, consagrado nome do mercado de Mangás no mundo (Cena 5).

A partir desse ponto existe um corte que insere o espectador no mundo animado desse capítulo. Os animadores começam a cena com um movimento de câmera transportando-se para baixo de um cama onde se encontra O’Ren. O enquadramento em close mostra uma garotinha assustada. O close em O’Ren evolui para um plano detalhe; o uso de *Dolling in* (Cena 9), acentua expressões faciais. Esses movimentos de câmera foram elaborados como o mesmo cuidado de um filme comum, o que, no caso em análise, permite que a câmera vá para dentro do olho da criança onde se vê reflexo de Matsumoto.

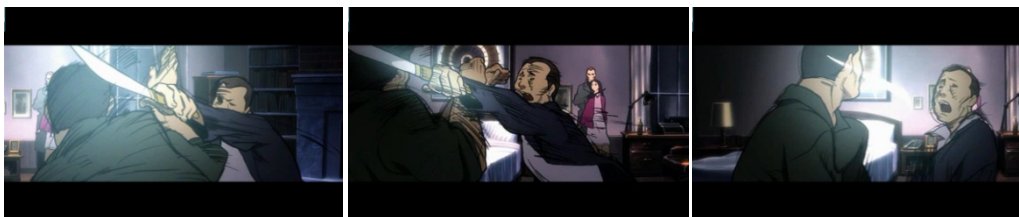
Esse recurso mostra o quanto as lembranças foram marcantes para O’Ren (a interpolação de cenas conserva a ideia de lembrança). Plano detalhe da boca e da fumaça mostra o quão nebulosas são as lembranças de O’Ren, usado aqui como recurso de corte para a narrativa e não como quebra de ritmo. A repetição dos movimentos em *dolling in* retorna aos olhos da pequena O’Ren, apresentando a figura de Matsmoto como um personagem enigmático (Cenas 14 e 15).

Uma parte muito importante para relação entre Kill Bill I e a poética dessa dissertação: Tarantino escolhe congelar a cena e trabalhar com imagens estáticas: com a foto da protagonista e seu personagem já em desenho. Escolheu-se congelar a imagem e logo depois usou-se um fade para torná-la mais fluídica. Super close foi um enquadramento muito utilizado na construção da narrativa da poética live-action/animação. Os movimentos de camera *dolling in/out* deram-nos a ideia de como trabalhar a cena animada de forma que não se perdesse o ritmo entre live-action/animação.

O desmenbramento quadro a quarto foi essencial para essa percepção. A ideia de constante flashback marcada intencionalmente nesta sequência de Kill Bill, nos fez incluir em nossa narrativa uma parte mental construída interiramente em animação. A câmera nervosa intensifica os movimentos de arte marcial. A gravidade da situação também é mostrada por meio dos movimentos rápidos de câmera simulados no desenho – é como se a ação fosse tanta que o próprio cinegrafista não conseguisse acompanhar.

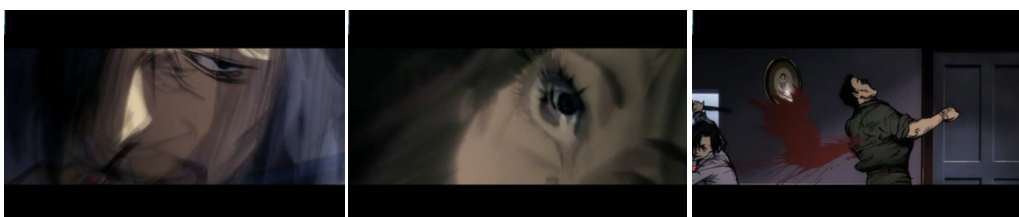
---

<sup>77</sup>Nome artístico de Akira Matsumoto, também conhecido por Matsumoto Reiji, criador de mangás e animes, pai de sucessos como a Patrulha Estelar, título em português do animê Uchuu Senkan Yamato. O mestre, ainda em plena atividade aos 66 anos, ganhou ainda mais projeção mundial em 2003 ao se associar aos franceses de grupo de música eletrenônica Daft Punk na produção dos clipes musicais que compõem o DVD *Interstella 5555*.



### Cenas 13 a 15.

O plano médio mostra, além dos golpes, um cenário que também se movimenta junto com os personagens. Essa animação assemelha-se à realidade. É importante dizer que esse efeito é forjado com a ajuda da tecnologia 3D. O autor aproveita-se de brilho e luz na faca para provocar os ápices da narrativa (Cenas 13 a 15). A câmera nervosa nos fez ter a ideia de trabalhar a câmera na mão em algumas partes da narrativa, nos colocando no ponto de vista da protagonista; isso foi possível com o uso da câmera na mão e dois aparatos cinematográficos como *stand cam*.



### Cenas 16 a 18.

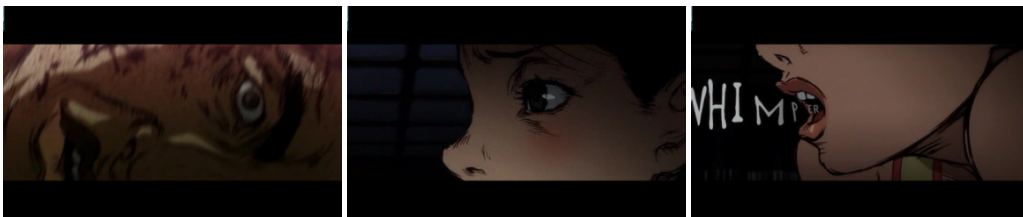
Um *travelling* revela seu algoz, um novo personagem que aparece misteriosamente. O *dolling in* no close desse personagem e logo em seguida uma interpolação de cena revelam um mulher que se assusta com a ação deste. Todos os enquadramentos estão em desequilíbrio (Cenas 16 a 18). O sangue, que era mínimo, agora enche a tela. *Travellings* na animação 2D são possíveis com ajuda de softwares. Antes eram feitos com a ajuda da câmera multiplanos criada pelos estúdios Disney. Essa técnica foi extremamente explorada pelos japoneses, fazendo-se presente em centenas de animes. Este recurso foi importante em nossa sequência inicial animada onde o cenário movimenta-se ao encontro da protagonista.

Aqui observamos o uso do foco entre figura e fundo (cena 21), muito usado nos animes, insinuando uma profundidade de campo; usa-se para manter uma cena com

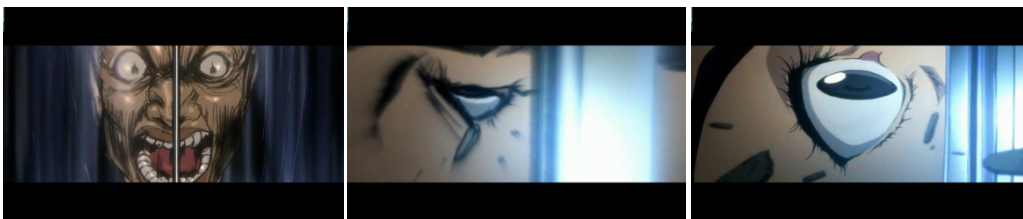
movimentos sem utilizar muitos frames. Esse detalhe fez-nos uso econômico dos frames, incluindo também a profundidade.



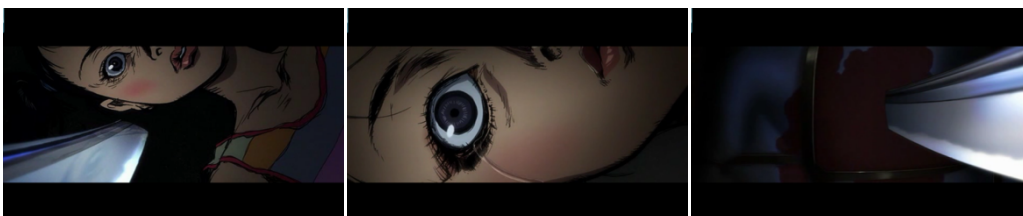
**Cenas 19 a 21.**



**Cenas 22 a 24.**



**Cenas 25 a 27.**



**Cenas 28 a 30.**

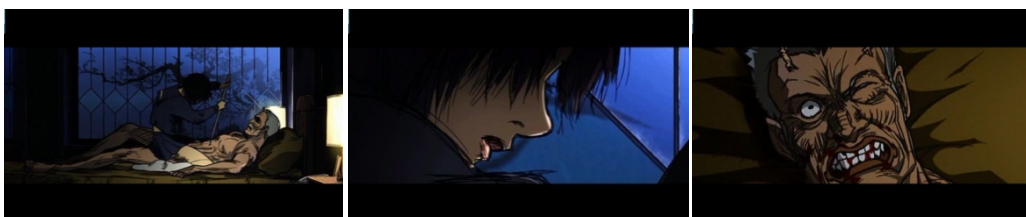
Com a morte da mãe a garota se vê totalmente envolta na sombras. Uma chuva de sangue cai sobre ela, literalmente. Quando Matsumoto desfere os golpes com a kantana, ele assemelha-se a um demônio, comumente representado em outras artes japonesas. (Cena 27 e 29). Sob a cama, O'Ren sente tudo o que se passou. Suas expressões são exploradas por *closes* e *supercloses*, porém, revelando apenas parte do seu espanto diante de tanta dor. Esta sugestão plonge nos fez trabalhar o ponto de vista dos personagens envolvidos em nossa narrativa. Em momentos iniciais, assim como em Kill Bill, nossa protagonista se encontra em um posição de extrema fragilidade diante de situações contrangedoras.

Os restos de um charuto servem para terminar o serviço com fogo. Esse elemento permanece em primeiro plano, no enquadramento. A intepolação das chamas e o *close* do assassino revela um ar sombrio e demoníaco (Cena 33). Com o rosto ainda manchado de sangue, a pequena O’Ren observa, do lado de fora, as chamas queimarem o cenário daquela chacina. Aqui o super *close* em seus olhos não mostra mais as lágrimas, e sim as chamas da vingança (Cenas 31). Nesse momento o ritmo da animação desacelera e há uma passagem de tempo: O’Ren já é adolescente: agora poderá concretizar a sua vingança. (Cena 34).

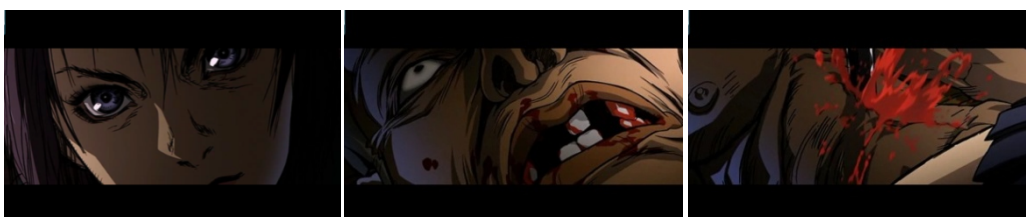
O elemento fogo imprime um relação profunda no espectador: temos a associação fogo/sangue/raiva/vingança. Baseados nesses processo nosso link ficou associado a outros elementos com água/lua/transformação/coragem, os planos e enquadramentos *close*/planos detalhes fecham o círculo narrativo. Desde o princípio dessa narrativa os *closes* e *supercloses* são responsáveis pela intensa carga dramática. Esse artifício é repetido exaustivamente (Cenas 37). Sem qualquer censura, a violência é mostrada em detalhe. A tensão da cena sobe, intensificando ainda mais os *close* e *supercloses* (Cenas 36). O que parece é que a encenação chegará ao máximo, culminando em uma explosão de emoções (Cena 39).



**Cenas 31 a 33.**



**Cenas 34 a 36.**

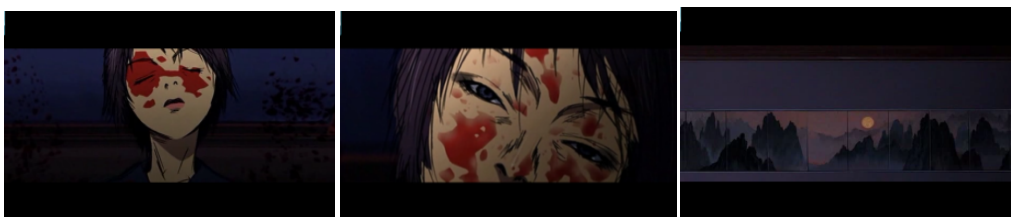


**Cenas 37 a 39.**

A carga emotiva de nossa personagem também é explorada com super closes, olhos brilhantes e a cor azul ao contrário do vermelho de Kill Bill, que reflete um ambiente mais psicológico e mental do que uma carga explosiva de emoções. O que fizemos aqui foi uma troca de cores para refletir atitudes mais psicológicas do que físicas, mas o uso da linguagem cinematográfica é semelhante. O'Ren conclui sua vingança. Seus *closes* revelam uma personagem aliviada, parece degustar cada segundo (Cenas 40 a 42). A tranquilidade se esvai quando dois capangas de Matsumoto adentram a sala. Ao perceberem a morte de seu mestre, eles descarregam suas armas na garota.

Nessa sequência a câmera intensifica a sua participação na trama ao acompanhar o declínio dos atiradores (Cenas 43 e 45). Aqui a técnica 3D produz o efeito de movimento (a técnica 2D leva mais tempo para produzir). O'Ren está em seu antigo esconderijo e de lá ela extermina seus inimigos. (Cenas 43). A alternância da personagem entre o alto e o baixo indica que ela domina ambos, ou seja, agora ela está preparada para qualquer coisa, independente do lugar em que se encontra.

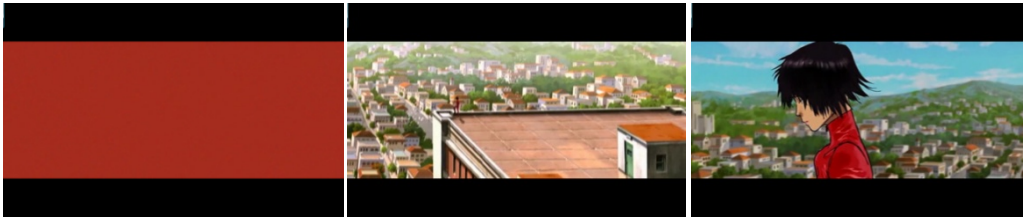
A quebra do encontro da personagem com seu momento de paz acontece por mais uma perseguição e dura breves segundos. Em nossa narrativa esse momento é quebrado pelo som da realidade, um sinal sonoro, o toque de recolher; o sinal agudo avisando que as aulas acabaram faz com que a personagem de nossa poética desperte para a realidade. O que Tarantino fez com uma cena de ação cheia de tiros e sangue, nós conseguimos condensar em um efeito extridente.



**Cenas 40 a 42.**



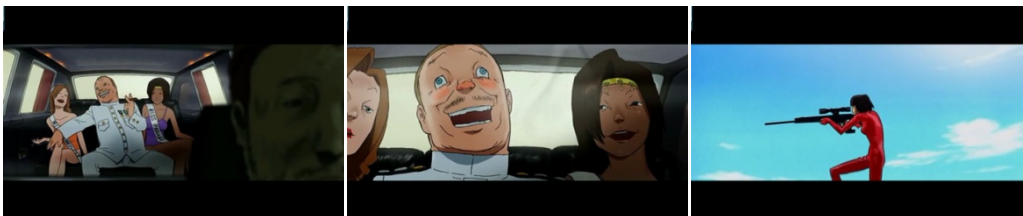
**Cenas 43 a 45.**



**Cenas 46 a 48.**



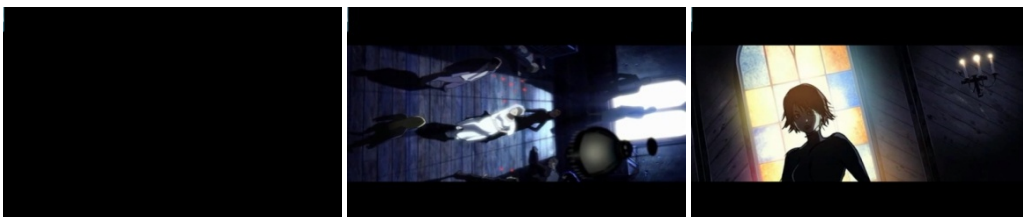
**Cenas 49 a 51.**



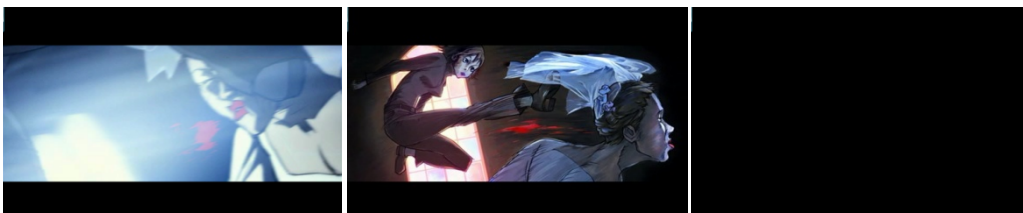
**Cenas 52 a 54.**



**Cenas 55 a 57.**



**Cenas 58 a 60.**



**Cenas 61 a 63.**

Essa parte surge como algo mais moderno. Particularidade percebida nas formas dos desenhos – com mais movimentos – O-Ren Ishii já está adulta e é uma assassina

profissional, segura e impiedosa, dona de movimentos cuidadosamente planejados e levemente transcritos pela animação. As cores mais vibrantes brigam com os tons pastéis-musgo apresentados na primeira parte do desenho, e os traços também mudam (Cena 48 a 55). Os olhos possuem uma função muito importante nessa inserção animada: eles mantêm a estreita ligação da protagonista com seu passado. Um Plano negro projeta a lembrança do espancamento da noiva. Esta volta acontece em animação.

Tarantino revela partes do espancamento que não foram mostradas na parte filmada. O'Ren é que dá o golpe final na noiva. A câmera não consegue pegar os movimentos rápidos da personagem (Cenas 58 a 63). Planos inclinados e movimentos de câmeras inusitados encerram a “origem” de O'Ren Ishii – plano congelado do golpe final (Cenas 62). Esta sequência nos sugeriu como seria a conclusão de nossa poética: a segurança e a confiança da personagem ao voltar de uma experiência psicológica e mística a faz apta a novo enfrentamento, agora segura de seus poderes superiores e interiores.

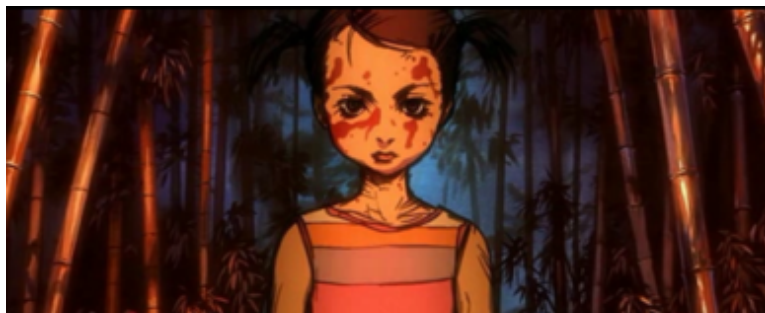
Nessa etapa da análise, o foco foi apenas nos movimentos de câmeras e enquadramentos, objetivando um paralelo com a parte filmica. Identificaram-se elementos da linguagem cinematográfica presentes em ambas as partes (animação / filmada). Como se trata de uma animação, além dos movimentos de câmeras, angulação e enquadramentos, está presente também característica do estilo de animação anime. Também o desfoque de planos para garantir a velocidade e remeter às lembranças.

A fumaça, a deformação dos personagens e o excesso de *close* e *superclose* simulam uma encenação que, se comparada aos atores reais, vai além. Os rostos desenhados podem ser deformados de acordo com a dramaticidade da cena. Nos filmes com atores de carne e osso, esse recurso tem um limite, que é a interpretação do ator. Conclui-se que toda estrutura de linguagem cinematográfica usada é exagerada, pois o cineasta abraça esse artifício, é uma característica de sua. Em nossa poética também fica claro o uso da linguagem cinematográfica baseada em Kill Bill; seus excessos foram assimilados na contração da narrativa. Tanto da sequência *live-action* quanto na animação houve o abrandamento da tensão devido ao uso da cor azul e assim também da fluidez dos movimentos da animação.

### 3.2.1 Figurinos, cores, traços, iluminações e cenários

Após a análise dos planos, é possível isolar os figurinos dos personagens na parte animada. Desde já o foco será no figurino usado por O'Ren nas três partes. Além da voz off da Noiva, que narra a história, as roupas no desenho animado exprimem um pouco da personalidade dos personagens. Nos filmes também acontecem, mas de uma forma mais envolvente e marcante porque o espectador consegue ver-se vestindo qualquer peça, visto que está ali está materializada e, talvez, dependendo do mercado, possa até comprá-la.

Na animação, não existe tal materialização. Os personagens têm roupas, mas isso apenas contribui para determinar uma função, um gênero ou uma profissão. O'Ren, na primeira parte, veste uma camiseta listrada na horizontal, usa os cabelos repartidos ao meio e amarrados lado a lado. Um visual infantil. A narrativa não se preocupou em mostrar mais que da cintura para cima, pois o enquadramento de *close* e *supercloses* de O'Ren não permitiu nenhum detalhe. Acredita-se ser uma estratégia do diretor para mostrar que a personalidade da garota ainda não esta formada.



O planos médios e muitos *closes* limitaram a exploração do figurino da pequena O'Ren.

Na adolescência O'Ren aparece de uniforme escolar, os mesmos usados pelas japonesas que cursam o ensino médio. Um plano geral mostra O'Ren eliminando seu inimigo, Matsumoto Boss. O japonês tem uma atração por garotas vestidas de uniformes escolares, pois estes lembram os uniformes de marinheiros. Como o Japão é formado por ilhas não é estranho que esse tipo de influência aconteça. Além disso, existem gêneros de mangás em que personagens bem mais novas se relacionam com homens mais velhos, chamados *Lolicon*<sup>78</sup>. Este gênero já foi considerado exploração

<sup>78</sup>Disponível em: <<http://tamyitsumootome.blogspot.com.br/2009/08/o-que-e-lolicon.html>>Acesso:28.Jul.2012.

infantil e incentivador de pedofilia. Acredita-se que nessa animação esse figurino foi usado para intensificar a fala da Noiva, quando esta diz que Matsumoto é pedófilo. Mais uma justificativa para a vingança de O'Ren.

Na fase adulta, O'Ren aparece madura e com uma espécie de *collant* vermelho, luvas e botas também vermelhas. Aqui as cores também receberam cuidados especiais. Por exemplo, a coloração usada na personagem principal corresponde ao mesmo tom frequentemente designado aos líderes, aos mais fortes e mais importantes dentro das tramas orientais. Essa roupa parece ser uma segunda pele para O'Ren. Uma panorâmica mostra seu novo figurino, nascido do sangue do plano anterior. Suas unhas também estão pintadas na cor vermelha e isso revela a vaidade da assassina.



Tarantino consegue chocar – pedofilia do vilão mostrada sem censura.



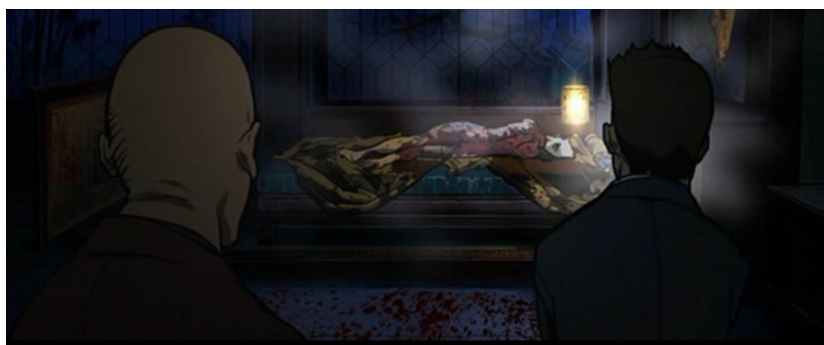
Figurino que se assemelha a um *collant* – a destemida O'Ren em seu trabalho como assassina profissional.

Roupas coladas ao corpo não são novidades em animações, isso advém dos uniformes dos super-heróis. Os heróis possuem atributos anatômicos que são valorizados pelos uniformes. No caso de O'Ren, sua anatomia é esguia devido ao fato dela ser oriental. Enquanto a cor vermelha no oriente marca um líder, no ocidente

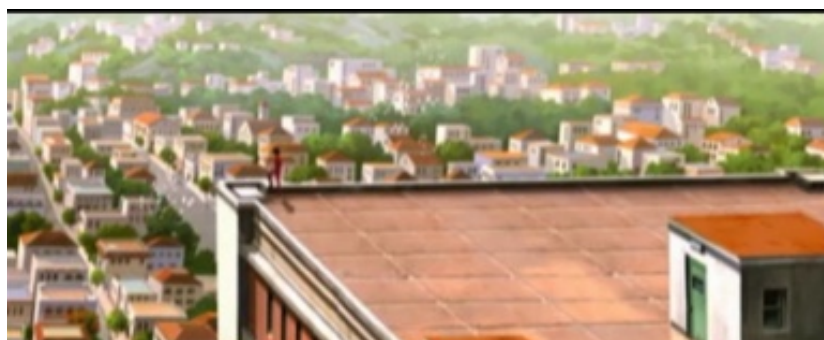
---

remete à sensualidade, principalmente quando uma mulher a está usando. A protagonista encontra-se no oriente como líder e, no ocidente, sensualizada pela cor e estilo de roupa. Em Kill Bill houve um trabalho no desenho de roupas da personagem para colocar em evidência a evolução da sua idade. Em nosso curta-metragem suprimimos essa variação porque trabalhamos com apenas uma faixa etária: a infantil/adolescente. Em Kill Bill a animação faz parte de um flashback; já em nossa poética é uma experiência mística da personagem.

Boa parte do cenário não é mostrada porque os movimentos nervosos das câmeras não permitem uma imagem nítida. O primeiro ambiente pertence à primeira fase da história: o quarto onde O'Ren está quando presencia a morte dos seus pais. Tal ambiente alude à década de 1960. Encontram-se, além de detalhes da cultura japonesa, uma máquina de escrever em uma escrivaninha e um rádio em estilo bem peculiar. Os quadros na parede ajudam na ambientação. Na fase adulta, a primeira cena da protagonista a mostra diminuta em um cenário grandioso, uma cidade totalmente iluminada em tonalidade solar. O'Ren assumiu sua profissão, parece estar em uma cidade da América do sul a procura de seu alvo. A protagonista transgride seu mundo. Agora ela está acima de tudo e de todos, pois seu lugar em cima de um prédio mostra que ela está em patamar superior a outras pessoas.



Domínio do estilo oriental – janelas e painéis.



O'Ren conquista seu espaço no mundo.

O cenário em nossa narrativa representa a entrada desta em seu subconsciente. No início o nada o representa, mas a frente resquícios do que seriam um cenário começa a tomar parte do plano totalmente branco. A invasão da tela pelo cenário aqui é seu subconsciente aflorando. O que Tarantino consegue com variação da tonalidade das cores escura nós exploramos pela ocupação por desenhos.

### **3.2.2 Sons: diálogos, músicas, efeitos sonoros e trilha**

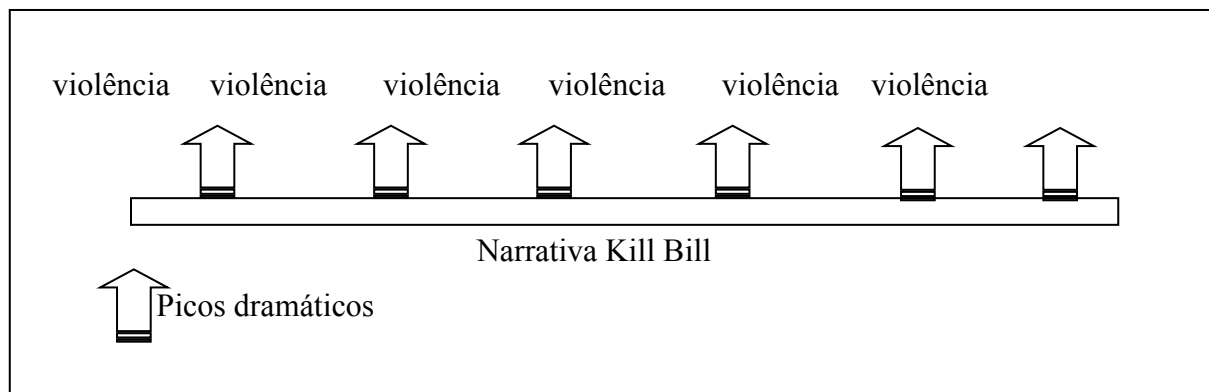
A música utilizada também concorre para valorizar a espada em cena: ela ganha ares de majestade ao ser acompanhada por toques solenes. O som, aumentado na hora em que as vítimas são executadas, juntamente com a lentidão, tanto das ações dos algozes quanto da própria câmera, glorifica também o momento das mortes – remetendo ao *Bushido*, código Samurai em que morrer pela espada significa uma honra. As artes marciais também são valorizadas na reprodução de golpes de Aikidô e Karatê – nas cenas do anime em que só a espada não era suficiente. Os climas das cenas são conduzidos pela trilha sonora de Tarantino, estilo *Western*, mesmo se passando no Japão. Essa técnica aumenta a intensidade dos golpes e de qualquer movimento na cena, sejam vidros quebrando ou o som da faca cortando no ar.

Tarantino possui uma filmografia repleta de seus gostos musicais, por vezes sequências em seus filmes assemelham-se a videoclipes, tornando a música tão importante quanto a narrativa. Esta forte influência nos fez pensar no som deste como representar além da imagem. Escolhemos utilizar a melodia para nortear a parte animada. Assim como em *Kill Bill* há momentos construídos neste sentido, trabalharemos com uma melodia para comandar a narrativa.

### **3.2.3 Montagem**

Filmes de ação pedem uma montagem dinâmica e rápida. Os planos desse tipo de filme são numerosos e se apresentam como um mosaico de pequenos planos a fim de dar sentido à ação. Na produção de Tarantino, nota-se uma tendência muito usada nos filmes de artes marciais, a trucagem. No momento em que a cena é filmada, os atores estão presos a cabos para executar os movimentos de artes marciais. Na montagem, apagam-se esses cabos e imprime-se o sentido de leveza aos saltos e golpes presentes na luta.

A vingança da Noiva está viva na montagem de “Kill Bill I”, intercalando momentos de monotonia com vários picos dramáticos, inclusive na animação o nascimento de O’Ren Ishii se repete, o que choca o expectador. Apenas com análise quadro a quadro é possível ver detalhes, como a deformação do personagem animado e a técnica da animação limitada, que usa poucos *frames* para dar o sentido de movimento.



Picos dramáticos da montagem de “Kill Bill I”.

Além disso, é possível ver também outros detalhes como figurino e cenários já que a montagem acelerada não permite muitos detalhes, mas apenas movimentos. Kill Bill é um longa metragem e por isso possui muitos picos dramáticos. Propusemos a realizar no curta-metragem no máximo três picos dramáticos sendo que dois seriam em *live-action* e um seria dentro da parte animada.

### 3.2.4 Perfil mítico da personagem

Existem imagens simbólicas em cada filme. Neste sentido, as guerreiras de “Kill Bill I” possuem uma carga mitológica, assim como todos os heróis inseridos em qualquer narrativa. “Tradicionalmente, a primeira função da mitologia viva é conciliar a consciência com as precondições da sua própria existência – quer dizer, com a natureza da vida.” (CAMPBELL, 2008, p. 31). Embora esta pesquisa tenha como foco principal a análise fílmica, a análise mítica serve de aporte teórico complementar e, além disso, objetiva desbravar a personalidade das mulheres de Tarantino. Autores como Chevalier e Gheerbrant (2000), Campbell (2008) e Jung (2000) auxiliam na compreensão do perfil mítico das personagens. Na narrativa existem três mulheres essenciais: a Noiva, Verminta Green e O’Ren Ishii. Outros personagens como Bill, Elle Driver e Budd,

membros do Esquadrão Assassino de Víboras Mortais, e tantos outros que aparecem em cena como Hattori Hanzō, não serão abordados: o foco é em O'Ren Ishii.

Tarantino é conhecido por fazer filmes carregados de referências à cultura de massa. Possui uma antropofagia constante, cita e recria símbolos para uma cultura já massificada. Além disso, nos seus filmes há um tratamento diferenciado às personagens femininas, mesmo na escolha das atrizes. Ele tem especial apreço por Uma Thurman, que já atuou em várias de suas produções. O cineasta continua desenvolvendo produções em que suas protagonistas são tratadas de forma especial. Ademais, Tarantino sempre chama a atenção para os nomes dos personagens. Em “Cães de Aluguel” todos possuem codinomes e as cores são para identificar os homens do bando que assaltaram um banco.

Em “*Kill Bill I*”, têm-se Beatrix Kiddo (A Noiva / Mamba Negra), e O'Ren Ishii (Boca de algodão). Suas personalidades estão intimamente ligadas aos codinomes, sendo este ponto uma fonte de possibilidades para a análise mítica. Além dos codinomes e as cores, acessórios e também os cenários estão incluídos. Todos eles possuem valores simbólicos na trama desse cineasta. O'Ren Ishii, interpretada por Luci Liu, mereceu uma apresentação em linguagem diferenciada. Tarantino usou anime (animação japonesa) para apresentar a assassina ao público. Ao analisar o nome O'Ren levaremos a consideração apenas sílaba Ren<sup>79</sup>, que em japonês, dependendo da frase, significa *lírio da água*. No simbolismo dos lírios, segundo (CHEVALIER, GHEERBRANT, 2000, pag.553), “é ele que restitui a vida pura, promessa de imortalidade e salvação”. Neste ponto vemos uma ligação com a pureza de alma e até mesmo inocência. O codinome de O'Ren é Boca de algodão, análogo ao uso das palavras. Na tradição japonesa, as mulheres têm suas emoções contidas. Ela fala de forma agradável e gentil, mas O'Ren não é japonesa. É meio japonesa, meio chinesa e sino-americana. Quando contrariada, mostra a força criadora, o sopro divino, e tira a vida de quem estiver em seu caminho (CHEVALIER, GHEERBRANT, 2000, p. 133).

Todos esses símbolos ligados ao nome e ao codinome dessa personagem remetem as ligações: alma/pureza/inocência/brancura/transparência/limpeza/água. A trajetória de O'Ren é parecida com a da noiva. Seus passados foram forjados pela ânsia por vingança. Deste modo, Tarantino a representou de forma diferenciada, igualando as forças entre as rivais. Na parte filmada O'Ren sempre aparece de kimono preto ou

---

<sup>79</sup><<http://www.significado.origem.nom.br/nomes/ren.htm>> Acesso em: 03.Mar.2013.

branco. Kimonos são usados em cerimônias e festas no Japão, e também são símbolos de nobreza.

A personagem de Luci Liu é nobre: chefe de uma organização mafiosa, sua arma é uma katana que possui forma similar a de um cajado, símbolo de submissão e punição. Sua personalidade culta, sua personalidade forte esconde frieza sob o kimono. Na luta contra O'Ren, a Noiva desfere um golpe que corta-lhe o topo da cabeça, anulando a força de suas ideias e de suas palavras. A cor branca presente em seu figurino destoa do vermelho vivo apresentado quando do início de sua carreira como assassina.

Em todo pensamento simbólico, a morte precede a vida, pois todo nascimento é um renascimento. Por isso o branco é primitivamente a cor da morte e do luto. E isso ainda ocorre em todo Oriente, tal como ocorreu, durante muito tempo, na Europa e, em especial, na corte dos reis da França. (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2000, p.142).

Em sua cena de morte, o cenário tal como seu kimono confundem-se com a neve, concretizando uma morte violenta e ao mesmo tempo em que poética, digna de um samurai. A Noiva decepa o topo da cabeça do O'Ren e finaliza a saga da personagem. Elegemos elementos simbólicos de grande importância: nome e codinome, figurino, sua história em Kill Bill, inclusive seu passado presente na sequência animada. Encontramos uma familiaridade com uma deusa do panteão japonês *Benzaiten*; seu nome significa “tudo que flui”, inclusive a água<sup>80</sup> e também é considerada deusa da beleza japonesa<sup>81</sup>. Encontramos elementos que se referem a beleza na palavra Ren parte do nome de O'Ren, em conotação com beleza da flor lírio. O'Ren livra-se de oponentes através da decapitação, a cabeça é símbolo de intelecto e sabedoria: “a cabeça geralmente simboliza o ardo do principio ativo. Abrange a autoridade de governar, ordenar, instruir”. (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2000, p.151)

<sup>80</sup>Como Benzaiten está associada à água, ela é muitas vezes representada em pé ou sentada em um dragão, ou ainda como serpente do mar. Às vezes assume a forma de seu animal sagrado. Na mitologia hindu, ela é retratada como andar em um pavão. No Japão, assim como na Índia, ela tem um instrumento musical na mão, mas o sentido comum japonesa hesitou em deixá-la ter mais de dois braços, enquanto a imaginação fértil indiano descreve-a com quatro braços, mas ela parece mais humano do que qualquer outra divindades hindus.<<http://tinyurl.com/b8ql8e3>>.Acesso: 03.Fev.2013.

<sup>81</sup> Benzaiten no Japão é também a deusa popular de beleza. Nas histórias do Japão antigo lemos que, quando uma mãe queria ter filhas bonitas, ela foi para o templo de Benzaiten, e confinando-se em uma sala especial ou caverna, ela jejuou e orou com todo o coração, em geral por um período de sete dias. No caso de seu desejo urgente foi concedida, a deusa manifesta-se em um sonho, e que a criança, favorecendo assim o sempre superou todas as outras em beleza e sabedoria.<<http://tinyurl.com/b8ql8e3>>.Acesso:03.Fev.2013.



O'Ren na sequência : Luta no jardim japonês.

Para podermos fazer um paralelo entre deuses aqui tratados como personificações, no caso de Benzaiten, que é Sarasvatsemi-deusa da sabedoria hindu, elegemos a cor branca que está sempre presente em suas representações. O'Ren está rodeada pela cor branca. A delicadeza de seus movimentos confirma o conjunto de elementos de composição da personagem que nesta narrativa é a vilã. Os deuses possuem um lado obscuro que podemos classificar como negativo e para isso existem designações para os mesmos em suas facetas negras. Tomamos por exemplo *Bastet e Sekhmet*<sup>82</sup> a mesma deusa com facetas diferentes.

Sentada sobre uma flor de lótus, símbolo da pureza e da iluminação, seu rosto belo e sereno transmite a luz ilimitada da sabedoria. O som de sua vina (instrumento sagrado) é transmitido para canalizar as experiências mais elevadas de Samadhi (meditação), que propõe a união com Deus para revelar a inspiração que leva a compreender a imortalidade da alma. A semideusa se veste com um rico sári vermelho cor de fogo e com um manto branco. Quando é representada com trajes brancos, torna-se auspiciosa na ciência da cura. Congrega muitas oferendas de cor branca em sua volta (frutas, flores, incensos, jóias, leite, perfumes, velas, etc.) (MOHANA ,2003, p. 42).

O'Ren em Kill Bill representa a faceta negra de Benzaiten /Sarasvat , isto é, tudo representa o lado negativo: o abuso de poder, subestimar o inimigo considerando-se superior, causando a sua morte. De acordo com MOHANA (2003, p. 45) o aspecto desfavorável desta semideusa está na “dissimulação e intenção oculta, intolerância e instabilidade emocional, presunção por falta de espiritualidade e aceitação de falsos

<sup>82</sup> Bastet quando agressiva se transforma em Sekhmet, a deusa de cabeça de leoa coroada com um disco solar e corpo de mulher. Os egípcios tiveram dificuldades para dissociar essas duas divindades e dizem que Bastet e Sekhmet são uma única pessoa com personalidades e características diferentes. Bastet é amável e sossegada e Sekhmet é guerreira implacável, deusa cruel da guerra e das batalhas e tanto causava quanto curava epidemias. Sua juba era cheia de chamas, sua espinha dorsal tinha cor de sangue, seu rosto brilhava como o sol, o deserto ficava envolto em poeira quando sua cauda o varria. Era adorada na cidade de Mênfis. <<http://somostodosum.ig.com.br/clube/artigos.asp?id=11109>>. Acesso em: 03.Fev.2013.

conhecimentos”. A frase: “tudo que flui” é a tradução do nome de Sarasvat. Isto nos liga ao símbolo da água.

Existem inúmeros deuses ligados aos símbolos da água: no Brasil temos Iemanjá. Em seus rituais fazem-se oferendas com rosas brancas, jóias e perfumes, geralmente feitos no último dia do ano ou no dia 02/02 na beira da praia. Iemanjá é mãe d’água, a sereia que rege a família, mas também possui um lado negro: a fúria da deusa é comparada as força das ondas do mar, força que implacável destrói tudo ao seu redor. Como sereia sua voz se faz presente nos cânticos em sua homenagem e aqui se faz a força das palavras da mãe; O’Ren é órfã e não é mãe mas sua voz e sua fúria não tem limites.

Assim a água também comporta um poder maléfico. Neste caso, ela pune os pecadores, mas não atinge os justos: estes nada têm a temer das grandes águas. As águas da morte concernem apenas os pecadores e se transformam em águas de vida para os justos (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2000, p.18)

A punição que O’Ren faz aos algozes de sua família, no contexto do filme, é justa. Nesse caso o espectador aceita por ter um motivo maior: a vingança. Em minha poética usou-se a personificação da deusa Iemanjá por representar importância em nossas vivências. Elementos como a cor branca e azul, a lua e a água, identificadas nesta análise, tiveram os símbolos reforçados em nossa narrativa, mas utilizados de maneira diferente no curta-metragem.

#### **CAPITULO IV -Metodologia de produção**

##### a) Produção

Nesta parte ressalta-se a captação de cenas: a divisão entre a parte filmada e a parte animada. Serão realizadas primeiramente as filmagens das cenas para então focar-se na animação. Deste modo haverá equilíbrio entre as duas partes, pois se depende primeiro da parte filmada para a transposição de linguagem.

- *Storyline:*

O presente estudo tem como proposta de storyline: “Garota tímida sofre perseguições em sua escola de alunos. Um dia ela encontra um ‘mangá’ e ao lê-lo projeta-se para dentro dele. Nesse mundo preto e branco encontra uma personagem que lhe ensina como lidar com o seu problema. De volta ao seu

mundo a garota resolve seu problema de maneira criativa, usando os ensinamentos obtidos no mangá.”

- Coleta de dados: Esta pesquisa se baseia em animes e mangás que trabalham o tema *bullying* de maneira peculiar. Quanto o hibridismo de técnicas, além de “*Kill Bill I*”, é feito um levantamento de filmes que possuam os dois tipos de técnicas: sejam elas como inserção animada ou com atores animados, para melhor compreensão da aplicação da técnica, colaborando com a técnica anime previamente escolhido.
- Argumento: neste ponto, será verificada a viabilidade do roteiro, como o desenvolvimento da *storyline*. Será estudado o que se pode levar em conta ou não. Locações, personagens e cenários são definidos aqui.

Entre páginas: “Uma garota corre apressada em direção à escola. Ela está atrasada, a Vigia a deixa entrar no colégio, alguns alunos constrangem a garota jogando bexigas de águas nela. **A garota encontra um mangá. Ela senta no pátio agora vazio e começa a ler. Ela se projeta para dentro do mangá onde encontra uma Deusa. Esta lhe ensina a despertar seus poderes.** No final da aula, a garota, segura seus poderes, encara todos os seus conflitos de frente. Consegue se impor diante dos alunos que a perturbam no colégio, A garota coloca o manga na mochila de outra aluna **A Deusa que a ajudou dentro do mangá a observa orgulhosa de longe.**” A parte em destaque é a parte a ser animada.

- Roteiro Final e decupagem: nesta parte, detalha-se o enredo. Os enquadramentos, planos, cortes e diálogos também são definidos nesta etapa. No caso do roteiro deste trabalho, far-se-á uma especificação, pois parte dele será em animação. “Se o roteiro é uma história contada em imagens, então o que todas as histórias têm em comum? Um início, um meio e um fim, ainda que nem sempre nessa ordem.” (FIELD, 2001, p. 12).

**ROTEIRO LITERÁRIO DE CURTA-METRAGEM****TÍTULO: ENTRE PÁGINAS**

---

**1 - EXTER. PORTA DA ESCOLA - MANHÃ**

A GAROTA corre até chegarão portão, mas a VIGIA, 40 anos, magra e alta, não permite a sua entrada. A GAROTA implora.

GAROTA (Apavorada):

Por favor! Por favor, moça! Eu preciso!

A VIGIA encara a garota.

VIGIA

Já passou da hora, você está muito atrasada!

GAROTA (Apavorada):

Por favor! Por favor

VIGIA

Tudo bem! Entra!

Enquanto a GAROTA entra ela olha de um lado para o outro para ver se não tem ninguém olhando.

**2 – INTER. ESCOLA (PÁTIO) – MANHÃ**

A GAROTA passa pelo pátio correndo, mas tropeça em algo e cai.

Ela percebe que foi derrubada.

Os ALUNOS se aproximam.

ALUNO 1

Então, princesa? Porque está tão apressada?

ALUNO 2:

Ah você caiu? Que peninha?

ALUNA 3:

Você é mesmo uma desajeitada!

VARIOS ALUNOS:

Desajeitada! Desajeitada! Desajeitada!

VIGIA

- Chega! Chega! Vão! Vão!

GARTOTA

- Obrigada!

OS ALUNOS saem correndo.

A VIGIA olha para a garota e pisca um dos olhos, ela a ajuda a levantar.

### **3 – INTER. PÁTIO (BEBEDOURO) – MANHÃ**

A GAROTA bebe água e não percebe que vários ALUNOS se aproximam ao virar-se é bombardeada bexigas com água.

A GAROTA abaixa-se no chão.

Os ALUNOS começam a rir.

O sinal toca e os alunos sem.

A GAROTA permanece no chão.

Ao levantar, a GAROTA vê algo escondido no meio do lixo.

A GAROTA retira do meio do lixo um mangá. Ela examina a capa e folheia suas páginas. A GAROTA guarda o mangá no bolso e sai.

### **4 – INTER. ESCOLA (QUADRA DE ESPORTES) – DIA**

A GAROTA senta-se nos bancos da quadra que está vazia. Ela folheia o mangá, abre na primeira página e começa a lê-lo. Sua visão fica nublada.

## **5 - ANIMAÇÃO – TRAÇO PRETO E FUNDO BRANCO E, NO FINAL, ANIMAÇÃO COLORIDA – PERSONGENS DESENHADOS NO ESTILO MANGÁ.**

**As páginas folheadas do mangá, culminando em um plano branco.**

**A GAROTA, agora em desenho, caminha por esse plano branco. A cada passo desenha-se mais uma parte do cenário. Ela percebe que tudo é desenho. Ela vê ao longe um brilho azul.**

**A GAROTA vai em direção a esse brilho; entra em uma floresta e encontra um lago azul. Ela vê seu reflexo no lago. No reflexo, a GAROTA parece outra pessoa. Ela toca seu reflexo e, de dentro da água, surge a figura de sua figura, com roupas de DEUSA (esse figurino baseia-se em Iemanjá e esse personagem vai ser colorido). A DEUSA toca o terceiro olho da GAROTA e ela se torna colorida, assim como toda floresta e todo plano. Os seus olhos se tornam azuis e a DEUSA oferece sua mão a ela, que aceita. As duas flutuam sobre as águas do lago. Um barulho estridente desconcentra a GAROTA, que afunda no lago.**

## **6 – INTER. – ESCOLA (QUADRA) – DIA**

O sinal avisa que as aulas terminaram. A GAROTA, assustada, acorda. Ela percebe que está tudo bem.

A GAROTA levanta-se rapidamente e vai embora levando o mangá.

## **7- INTER. ESCOLA (PORTÃO) – MANHÃ**

Os ALUNOS tentam cercar a GAROTA. Os olhos da GAROTA estão completamente azuis. e isso deixa os ALUNOS de boca aberta. A GAROTA vai embora e os ALUNOS ficam estáticos com olhos completamente azuis e caem no chão.

Um dos alunos está no chão enquanto a câmera mergulha em seus olhos.

**08 - ANIMAÇÃO – TRAÇO PRETO E FUNDO BRANCO E, NO FINAL, ANIMAÇÃO COLORIDA – PERSONGENS DESENHADOS NO ESTILO MANGÁ.**

**O ALUNO se vê desenhado e assusta-se ele percebem que está em uma poça de água, ele começa a ser puxados para baixo, começa a se afogar, e logo não existe mais nada além da água.**

**09 - INTER. ESCOLA – MANHÃ**

GAROTA (VOZ OFF)

- Não sei bem o que tinha acontecido. Eu só sei que foi real.

Aquele mangá tinha me proporcionada uma experiência que eu jamais esqueceria.

E... Eu aprendi fazer uma limonada bem gostosa e vou dividi-la com outras pessoas!

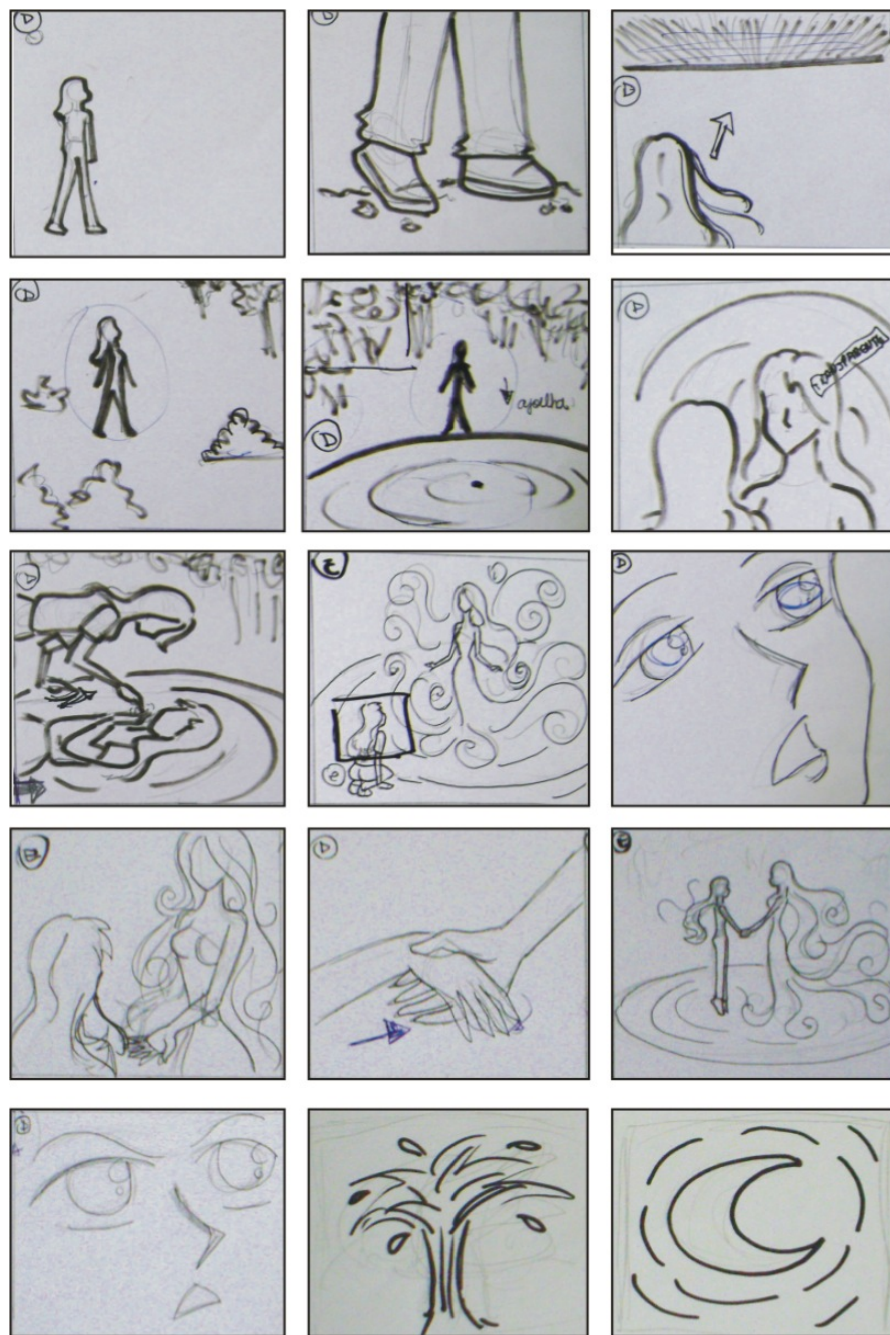
A GAROTA coloca o mangá dentro da mochila de outra ALUNA 10 anos, baixinha, pega a mochila e sai. A GAROTA o observa saindo.

A DEUSA (em animação), escondida, observa a ALUNA de 10 anos. Ela se vira para a câmera, sorri, pisca um dos olhos e vai embora.

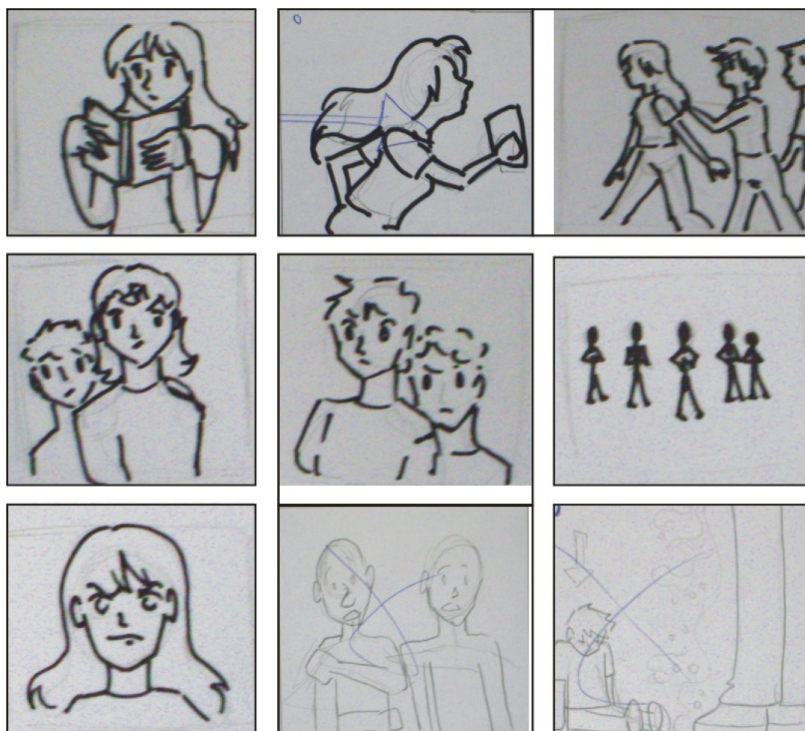
- *Storyboard* é o roteiro feito com desenhos. Nele se visualizamos planos, enquadramentos e cortes e cenários (no caso da animação).
- Dividimos o *storyboard* (*live-action* e animação), desta forma, as filmagens aconteceram de forma mais dinâmica. O *storyboard* foi de extrema importância para esta parte da poética, a pré-visualização dos planos nos deu segurança para trabalhar melhor a direção da atriz sem nos preocupar demasiadamente com a posição da câmera e seus movimentos, descritos no *storyboard*.



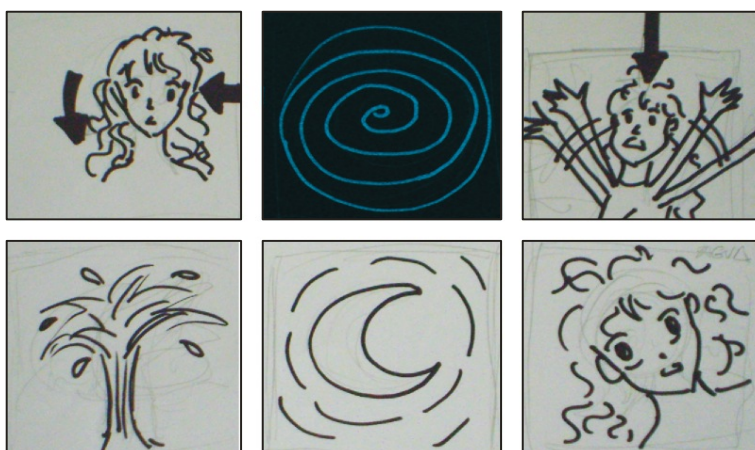
*Story Board: sequência live action 01*



Story Board: Animação 01.



Story board: *live action 02.*



Story Board: *animação 02.*



Story board: *sequência mista live action/animação.*

## DECUPAGEM GERAL – ENTRE PÁGINAS

SEQ	LOCAÇÃO	PLANO E MOVIMENTO DE CÂMERA	AÇÃO	DIÁLOGO	ÁUDIO
01	Rua em frente ao colégio. Exterior dia.	PLANO 01 – Plano Geral-  Câmera em panorâmica acompanha a personagem correndo na rua.	Garota de aproximadamente 11 anos corre para chegar a tempo ao colégio e conseguir entrar.		Som de passos e respiração.
01	Rua em frente ao colégio.  Exterior dia.	PLANO 02-câmera em close enquadra as pernas da protagonista, acompanha sua chegada até o momento em que ela para, respira, volta a correr e sai do quadro.	Garota corre, para, coloca as mãos nos joelhos, respira e continua correndo.		Som de passos e respiração.
01	Rua em frente ao colégio.  Exterior dia.	PLANO 03-Câmera parada enquadra o corpo da garota, exceto o rosto. Ela continua sua corrida e sai do quadro.	Garota corre para chegar ao colégio a tempo de entrar.		Som de passos (corrida).
01	Rua em frente ao colégio. Exterior dia.	PLANO 04- Câmera enquadra a garota em plano médio. Ela entra no quadro, corre e se aproxima do portão de entrada.	Garota corre para chegar ao colégio a tempo de entrar.		Som de passos (corrida).
01	Rua em frente ao colégio. Exterior dia.	PLANO 05- Câmera em plano médio enquadra a garota de costas parando em frente ao portão do colégio.	Garota segura na grade do portão tentando abrir.		Som de passos
01	Interior do colégio.	PLANO 06 – Câmera subjetiva em close representa o olhar da porteira e enquadra em <i>plongée</i> o rosto da menina que implora sua entrada no colégio.	Menina implora para que a porteira a deixe entrar.	- Por favor, deixa eu entrar! Eu preciso! Por favor!	som ambiente de passos que revelam a aproximação da porteira.

01	Rua em frente ao colégio.  Exterior dia.	PLANO 07 – Câmera subjetiva representa o olhar da menina e representa a aproximação da porteira do outro lado da grade.	A porteira se aproxima do portão. A voz de súplica da menina aparece ao fundo e a porteira chega e fala olhando em direção a jovem.	-Por favor, deixa eu entrar!  -Já passou do horário! Você ta super atrasada!  -Por favor, deixa eu entrar!	Som ambiente
01	Porta do colégio	PLANO 08 – Plano de conjunto enquadra a menina e a porteira abre o portão.	A porteira olha de um lado para o outro, abre o portão, a moça entra e a porteira fecha novamente	- Está bom!	Som do portão se abrindo e fechando.
02	Interior do colégio -pátio	PLANO 01 – Plano Geral, Câmera enquadra menina e faz uma panorâmica, acompanhando sua	O Vigia olha para a Garota balança o dedos dizendo que não. Dá uma mordida no seu sanduíche vira as costas tranquilamente e sai.	- Moço, Moço por favor! Ainda não são sete horas!	Som dos outros alunos dentro do colégio
02	Interior do colégio - pátio	PLANO 02 – Plano Geral enquadra a entrada da garota no quadro, sua queda e garotos zombando dela.	Garota está passando pelo pátio, menino coloca o pé na frente e ela cai. Outro garoto da turma zomba dela e uma multidão de crianças se aproxima e a cerca gritando em coro.	- E então princesa. Aonde vai tão apressada?  - Ah, você caiu? Mas que peninha! - Ah, você é muito desajeitada.  -Desajeitada, desajeitada!	Som da menina caindo, dos alunos aproximando e do grito de todos.

02	Interior do colégio - pátio	PLANO 03 – Plano de conjunto. Câmera subjetiva em contra <i>plongée</i> reproduz o olhar da menina caída no chão que olha para cima enquanto seus colegas zombam dela.	Colegas a chamam de desajeitada em coro. A porteira entra em quadro, espanta os garotos e se volta estendendo a mão em direção a câmera, para a menina que está caída.	- Desajeitada, desajeitada!  - Chega! Chega! Vão! Vão!	Som dos outros alunos dentro do Colégio.
02	Pátio do colégio	PLANO 04- Plano de conjunto. Câmera baixa mostra menina segurando a mão da porteira e faz uma panorâmica vertical acompanhando seu levantar.	Garota segura na mão da porteira, levanta e agradece. A porteira faz um sinal de saudação, olha para a câmera, suspira, balança a cabeça e sai de quadro.	- Obrigada!	Som da menina se levantando e de passos.
03	Mesa de refeições e bebedouro	PLANO 01- Plano de conjunto faz uma panorâmica horizontal e acompanha as garotas que estão sentadas na mesa se levantarem e jogarem balões de água na jovem.	Crianças que estão sentadas na mesa, ao perceber que a jovem decide beber água começam a bombardeá-la com balões cheios de água.		Som de risos das garotas e dos balões sendo atirados.
03	Mesa de refeições e bebedouro	PLANO 02 – Câmera enquadra a garota em close e faz uma panorâmica vertical acompanhando o momento em que encosta na parede e escorrega até o chão.	Amedrontada e sem forças a garota encosta na parede, escorrega até o chão e sentada passa a mão nos cabelos desorientada.		Som: ambiente  E aterrissagem da garota no chão.
03	Mesa de refeições e bebedouro	PLANO 03– Close em livro e moldura do cesto de lixo pintado com grafite.	Cena de livro aberto no chão.		Som: Ambiente

03	Mesa de refeições e bebedouro	PLANO 04 – Close no rosto da menina que olha em direção ao livro.	Menina olha intrigado o livro que está no chão.		Som: ambiente
03	Mesa de refeições e bebedouro	PLANO 05 – Close em livro e moldura do cesto de lixo pintado com grafite. Câmera mostra os pés da menina entrando no quadro e sua mão pegando o livro.	Menina abaixa e pega um livro que está jogado no chão.		Som: Ambiente
03	Mesa de refeições e bebedouro	PLANO 06 – Câmera em plano médio mostra garota abrindo o livro e observando.	Garota observa o livro, fecha e sai do quadro.		Som Ambiente
04	Quadra – interior do colégio	PLANO 01 – Plano Americano. Câmera em <i>slider</i> acompanha a entrada da menina na quadra.	Garota entra na quadra lendo o livro encontrado.		Som Ambiente
04	Quadra – interior do colégio	PLANO 02 – Close. Câmera em <i>slider</i> se desloca e mostra menina sentada lendo o livro.	Garota folheia o livro encontrado.		Som: ambiente
04	Quadra – interior do colégio	PLANO 03 – Close no rosto sonolento da garota.	Garota tem lapsos de adormecimento e passa as mãos sobre os olhos com o intuito de dissipar o sono.		Som: ambiente

04	Quadra – interior do colégio	PLANO 04 – Plano detalhe dos olhos sonolentos da garota. Cena se funde com a passagem de páginas do livro de mangá. Transição para animação.	A Garota tenta resistir ao sono, mas acaba adormecendo. Nesse momento a imagem sobreposta de páginas de mangá passando rapidamente aparece como efeito de passagem para animação.		Som: ambiente
05	Animação	PLANO 01 – close dos olhos da garota	A garota pisca e olha para os lados		
05	Animação	PLANO 02 Dolly out para plano americano	A garota está estática		
05	Animação	PLANO 03 Plano geral	A garota vira-se e começa a movimentar no cenário branco		Som de passos
05	Animação	PLANO 04 Plano de ombros	Garota de primeiro plano  Background colorido ao fundo.		Voz da deusa
05	Animação	PLANO 05 Plano detalhe dos pés.	Sob os pés da garota a vegetação cresce.		
05	Animação	PLANO 06 Plano geral	Floresta cresce e entra cena		
05	Animação	PLANO 7 Plano americano.	Garota já dentro da floresta encontra uma fonte de água.		Musica cantarolada

05	Animação	<b>PLANO 8</b> Plano detalhe do reflexo da lua nas águas da fonte	Garota olha dentro da fonte e vê a lua que se transforma no seu reflexo.		Musica cantarolada
05	Animação	<b>PLANO 9</b> Plano detalhe da fonte	A água da fonte torna-se um redemoinho		Musica cantarolada
05	Animação	<b>PLANO 10</b> Plano geral	A deusa surge das águas		Musica cantarolada
05	Animação	<b>PLANO 11</b> Plano detalhe da mão da deusa	A deusa oferece a sua mão a garota		Musica cantarolada
05	Animação	<b>PLANO 12</b> Close da garota	A garota fica pensativa		Musica cantarolada
05	Animação	<b>PLANO 13</b> Plano detalhe das mãos da deusa e da garota	A garota aceita e segura na mão da deusa		Musica cantarolada
05	Animação	<b>PLANO 14</b> Plano geral	Deusa e garota flutuam encima da fonte		Musica cantarolada
05	Animação	<b>PLANO 15</b> Super close nos olhos da garota	Olhos da garota ficam azuis.		Som do sinal do colégio
05	Animação	<b>PLANO 16</b> Plano detalhe	As mãos da deusa e da garota se soltam		
05	Animação	<b>PLANO 17</b> Plano geral	A garota cai dentro da fonte de água.		Som de água

06	Quadra – interior do colégio	Plano 05 – Câmera em plano de conjunto enquadra moça dormindo no banco da quadra	Volta da animação para a “realidade”. A Garota dorme debruçada em cima do livro de mangá.		Som: ambiente.
06	Quadra – interior do colégio	PLANO 06 – câmera parada em plano americano mostra garota acordando assustada.	A garota se levanta assustada, olha para baixo, para os lados, volta seu olhar para o livro e sorri. Pega o livro, segura contra o peito e corre até a saída da quadra.		Som: ambiente.
07	Interno pátio da escola/dia	PLANO 01 – Plano Americano. Garota passa animada pelo portão quando uma aluna cutuca seu ombro com o intuito de intimidá-la.	Garota passa pelo portão e outra aluna vem atrás e cutuca seu ombro.		Som ambiente
07	Interno pátio da escola/ dia	Plano 02 – Plano subjetivo. Câmera em <i>stead cam</i> reproduz o olhar da garota, se vira e mostra a menina que a cutucou e o rapaz que está junto e também tenta cercá-la.	Garota olha para trás a fim de identificar quem a cutucou e vê uma menina e o menino que a observam com tom de intimidação.		Som: ambiente
07	Interno pátio da escola/dia	Plano 03 – Plano subjetivo. Câmera em <i>stead cam</i> reproduz o olhar da garota, se vira e mostra os outros dois garotos que a cercam.	Garotos olham menina com expressão ruim.		Som: ambiente
07	Interno pátio da escola/dia	Plano 04-Plano americano de conjunto. Garota está ao centro e observa os quatro meninos que a cercam.	Garota observa os meninos que a cercam.		Som: ambiente

07	Interno pátio da escola/dia	Plano 05 –Close no rosto da garota	Garota olha para baixo, concentra, levanta o olhar e fixa em um ponto de distante, com os olhos azuis, cheios de poder.		
07	Interno pátio da escola/dia.	Plano 06 – Câmera lateral reproduz o olhar da menina perseguidora e do outro menino e mostra garota em close com os olhos coloridos olhando-os cheia de poder.	Garota se vira em direção a câmera e olha com expressão séria e olhos coloridos com o poder da deusa.		Som: Ambiente
07	Interno pátio da escola/dia	Plano 07 –Plano de conjunto.	Menino e menina olham assustado o poder da garota mágica e caem, sumindo do quadro.		Som: ambiente
07	Interno pátio da escola/dia	Plano 08 -Plano de conjunto. Câmera fixa mostra os dois rapazes com medo da garota mágica. Eles caem com seu poder e somem do quadro.	Garotos caem com o poder da garota mágica e saem do quadro.		Som: ambiente
07	Interno pátio da escola/dia	Plano 09 – Câmera em contra <i>plongée</i> enquadra a menina perseguidora caída no chão em plano médio e faz um zoom in até fechar em seu rosto e fundir com a animação.	Garota perseguidora está caída no chão paralisada, sem reação e com os olhos brilhantes, contagiada pelo poder da menina mágica.		Som: ambiente.
08	<b>Animação</b>	<b>PLANO 01 Close nos olhos da menina</b>	<b>Menina pisca e olha para os lados.</b>		<b>Canto da deusa Sussurros</b>

08	Animação	<b>PLANO 02</b> Dolly out para plano médio	<b>Garota no cenário branco</b>		<b>Canto da deusa Sussurros</b>
08	Animação	<b>PLANO 03</b> Close	<b>Garota olha para cima</b>		
08	Animação	<b>PLANO 04</b> Plano detalhe da lua.	<b>Lua crescente</b>		
08	Animação	<b>PLANO 05</b> Close	<b>Garota olha para baixo</b>		
08	Animação	<b>PLANO 06</b> Plano detalhe	<b>Fonte de água.</b>		
08	Animação	<b>PLANO 07</b> Plano médio	<b>Garota cai na fonte.</b>		<b>Efeito sonoro</b>
08	Animação	<b>PLANO 08</b> Plano médio	<b>Fonte reflete a lua crescente.</b>		<b>Voz da deusa</b>
09	Interno corredor do pátio da escola/dia	PLANO 01 – Câmera em close enquadra garota mágica de costas em um canto do quadro. Alguns estudantes passam por ela do outro lado do quadro até que ela percebe uma garota, se vira em direção a ela, fica no centro do enquadramento rindo com o livro de mangá nas mãos e sai do quadro em direção a menina.	Garota mágica observa a saída de alguns colegas, escolhe uma garota e a segue com o livro de mangá.	Voz off: Não sei bem o que tinha acontecido. Eu só sei que foi real.	Som: ambiente.
09	Interno corredor do pátio da escola/dia	PLANO 02 – Câmera fixa lateral enquadra garotos saindo em plano americano até o momento em que a garota mágica passa em frente a câmera seguindo a outra estudante e coloca o livro em sua mochila.	Garota mágica enfia o livro de mangá dentro da mochila que está pendurada nas costas de outra estudante, sem que ela perceba, para um pouco, deixa que ela distancie e caminha até sair do quadro.	Voz off: Só sei que essa experiência que eu jamais esqueceria.	Som: ambiente.

09	Interno corredor do pátio da escola/dia	PLANO 03 – Câmera em <i>stead cam</i> acompanha a estudante de costas com a mochila pendurada, destacando o livro de mangá.	Garota caminha com mochila nas costas e o livro de mangá enfiado com um pedaço para fora, aparecendo em sua mochila.		Som: ambiente.
09	Interno corredor da escola/dia	PLANO 04 – Câmera frontal em <i>stead cam</i> acompanha em close o caminhar da estudante e posteriormente se vira, deixa que a garota passe por ela e continue andando de costas para a câmera até ficar bem distante.	Estudante continua caminhando com o livro de mangá enfiado em sua mochila. A deusa animada aparece na cena.		Som: ambiente e som de água.

#### 4.1 Escolha do set de filmagem, atores e figurinos:

*Entre páginas* foi realizado no colégio Ateneu Don Bosco em Goiânia, depois do diretor e do coordenador aprovarem o roteiro. As gravações foram concluídas rapidamente. Os ambientes escolhidos foram: portaria, pátio, bebedouro e quadra de esportes. O colégio estava em período de início de férias o que facilitou as gravações. Para a escolha da atriz contamos com a ajuda da diretora de atores Rosana Reis, que nos apresentou Jade Moraes, uma jovem atriz de 15 anos.

Consideramos a o perfil perfeito para interpretar a garota tímida de *Entre Páginas*. As crianças que contracenam com Jade são alunos das aulas de teatro do próprio colégio, onde Rosana é professora. Por serem alunos iniciantes no teatro foram feitos vários ensaios. Parte do figurino ficou ao encargo dos próprios alunos: camiseta branca; a outra ficou por conta da diretora. A cor branca foi escolhida por fazer parte do próprio uniforme do colégio e também para ter ligação com a animação que começa com um cenário todo branco.

Cinema é uma arte que se trabalha com uma equipe e neste trabalho contamos com a ajuda de um cinegrafista, um iluminador e um captador de som que muito nos ajudaram nesta empreitada. Nas imagens se encontra partes do processo de produção e

da equipe. Na figura 92 temos a iluminação da cena feito com spots de luz, na cena seguinte(figura 93) a marcação de luz, enquadramento da cena (figura 03), direção(figura 94), interação direção com a diretora de atores Rosana Reis(figura 95), filmando(figura 96). As filmagens duraram dois dias e foram feitas no Colégio Ateneu Dom Bosco no dia 12/12/2012.



**Figura. 92 e 93**



**Figura. 94 e 95**



**Figuras. 96 e 97**

## 4.2 Concepts

### a)Primeira ideia:

A primeira ideia do desenho de Iemanjá surgiu em sala de com alunos do curso de mangá do Centro Livre de Artes. Estávamos em uma aula de criação de personagens

e para demonstração da técnica esboçamos este desenho que sintetiza os símbolos da deusa da água. Todos esses detalhes seriam mais adiante sintetizados na animação 2D. Quanto mais detalhes mais tempo para desenvolver o movimento.



**Figura 98.** Estudo em grafite colorida.

b) Segunda ideia: movimento e paleta de cores.

Mais elaborado, este *concept* foi finalizado no programa *Photoshop* para trabalhar o fluxo da água no vestido. Enfatizamos o movimento das ondas na vestimenta da deusa, um estudo preliminar do movimento da água para a parte animada. As cores aqui estudadas foram azul e branco, e suas tonalidades foram exploradas na imagem.



**Figura 99.** Estudo no Photoshop.

c) Terceira ideia:

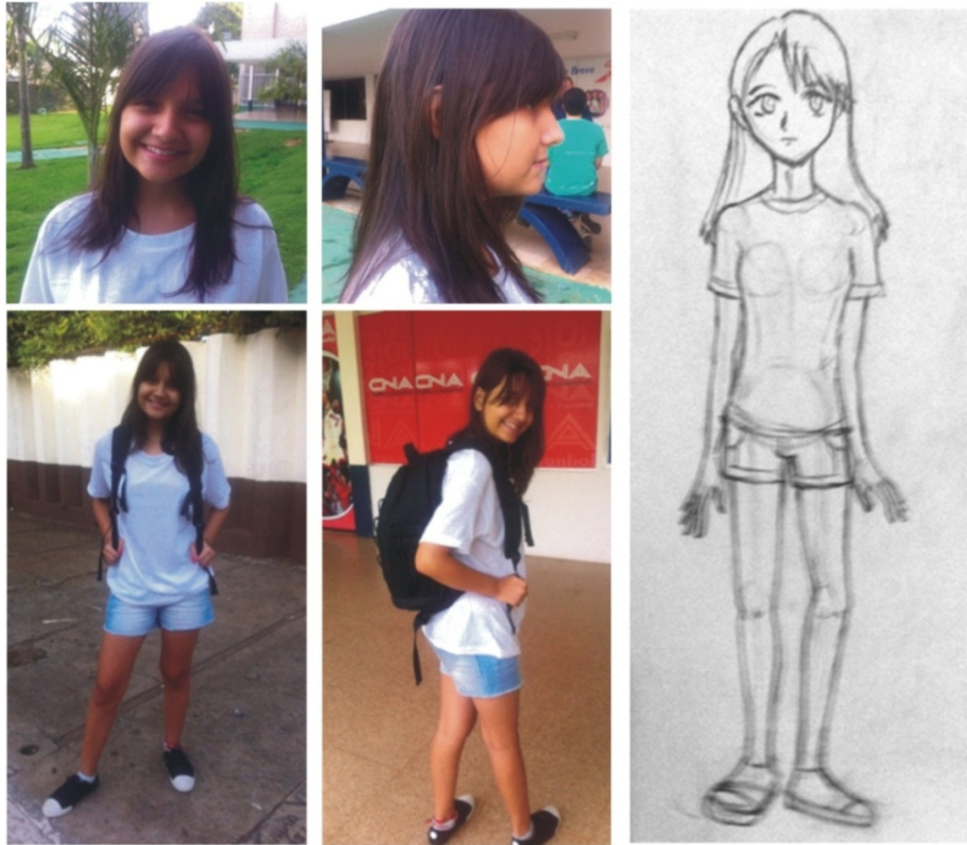
Buscando uma síntese do desenho para animação, eliminamos detalhes que eram inviáveis para o processo. Com formas simples facilita-se para o animador, se ganha em tempo e também em agilidade do movimento. Com desenho pintado em aquarela, tentamos fazer uma associação desta tinta com a transparência da água. A personagem não possuir rosto é um artifício que percebemos nas incorporações nos terreiros: não se pode olhar diretamente para um Orixá. É uma forma de respeito.



**Figura 100.** Sketches em aquarela.

d) Ideia para Garota:

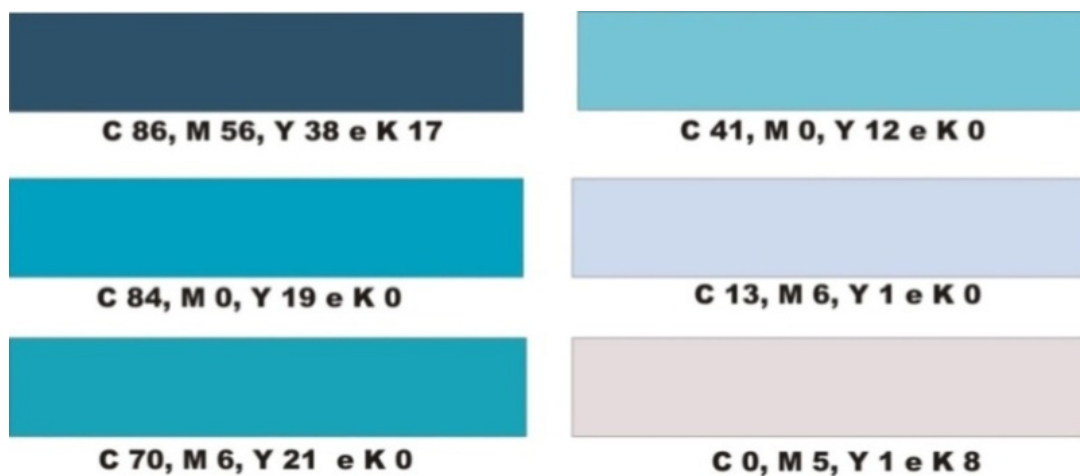
Já com a referência da atriz pudemos desenhar a personagem para aplicar na animação. Levou-se em conta as roupas, corte de cabelo e estrutura corporal. Realizou-se aqui uma caricatura no estilo japonês.



**Figura 101.** Estudo no grafite baseado em fotos.

#### 4.3 Paleta de cores:

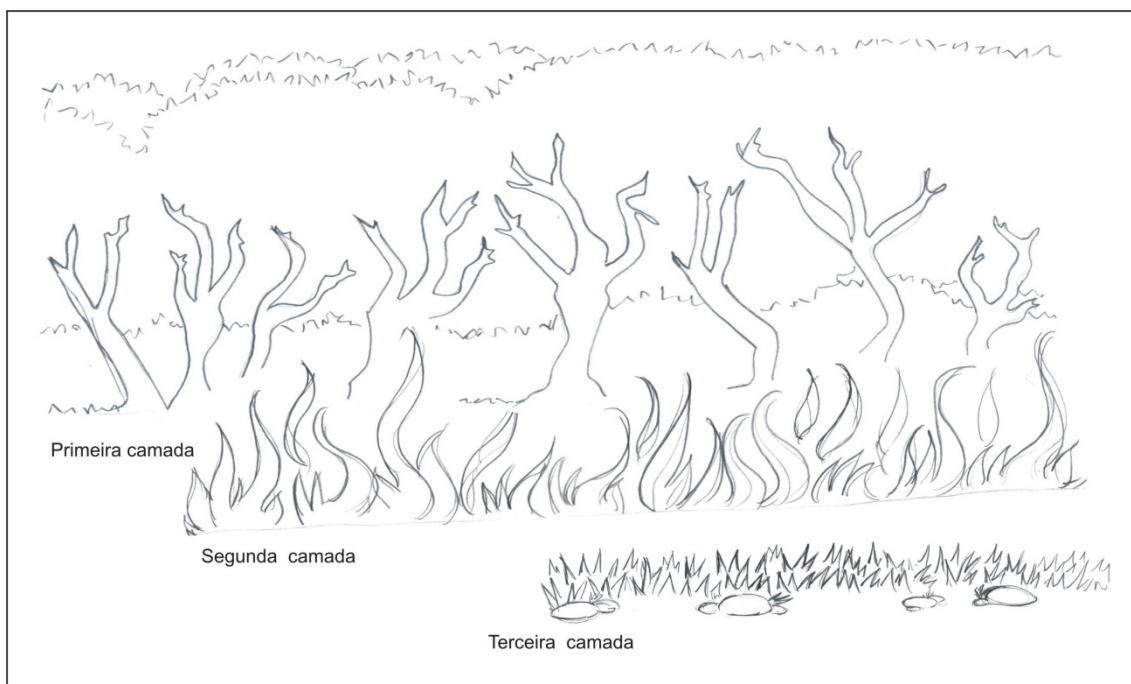
As cores aqui apresentadas estão no padrão CMYK. Estas tonalidades foram usadas no estudo de cor citado acima e inspiradas nas cores do orixá Iemanjá.



**Figura 102.** Tonalidades.

#### 4.4 Cenários:

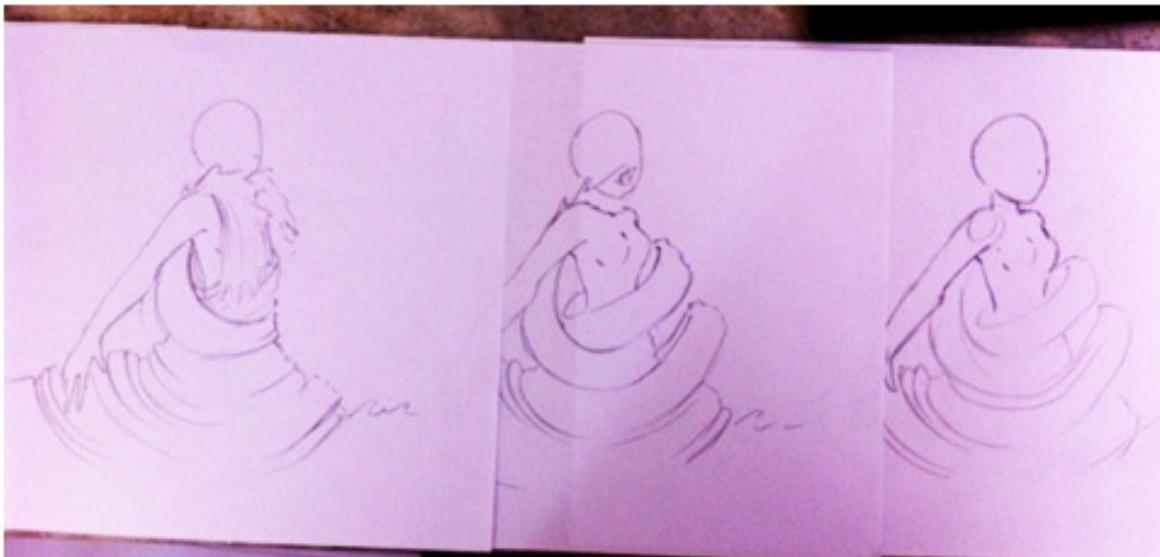
Os cenários são construídos por camadas, o software utilizado é o *After Effects*. Nele conseguimos fazer composições sobrepostas. Para esta poética construímos duas camadas (três cenários) que na narrativa possuem movimento, para serem organizados na seguinte ordem: 1) Primeira camada: constituída por desenhos maiores, seu movimento é mais lento para passar a ideia de profundidade; 2) segunda e terceira camada: folhagens, pedras e outros que estão mais próximo da personagem, seu movimento é mais rápido justamente por estar perto da protagonista.



**Figura 103.** Camadas de cenários.

#### 4.5 Animação quadro a quadro:

A escolha da técnica 2D requer que se desenhe todo movimento dos personagens. Nesta fase trabalhamos com “boneco”, um desenho onde não se especifica o detalhamento como roupas ou expressões faciais, mas apenas a desenvoltura do desenho no papel. A linha de movimento é essencial. Com o término das sequências desenhadas, todo o material passa pelo *scanner* para ser trabalhado em ambiente digital.



**Figura 104.** Técnica: quadro a quadro animação da deusa. Saindo da fonte de água.

#### 4.6 Pós- produção

A trilha sonora é composta de um ponto cantado de Iemanjá, interpretado por uma integrante do Terreiro Pai Xangô, que será cantarolado sem a letra; apenas a melodia estará presente. A escolha foi baseada na vivência da autora dentro dos terreiros. Desta forma mantemos a essência do orixá sem ter nenhuma conotação religiosa, ponto importante para que se tenha um animê com uma melodia de origem na umbanda.

Pisei na pedra fina, fiz a mãe d'água chorar!  
 Pisei na pedra fina, fiz a mãe d'água chorar!  
 Iemanjá é ela quem balança o mar!

Os efeitos de som, efeitos especiais e tratamento de imagens, ficou a cargo da pós-produção. A montagem é de grande importância na ligação das partes filmadas e animadas. Além de ajudar na composição do tempo animado. O software *After Effects* foi essencial na pós-produção desta poética.

- **O contexto do curta-metragem Entre Páginas:**

Abordar temas com essência mágica e psicológica também foi o propósito do curta-metragem Entre Páginas, além de agregar linguagens híbridas entre filmes *live action* e animação, tema de estudo desta dissertação. Este filme explora questões que

envolvem subconsciente e poder. Em nossa narrativa existe uma troca de lugares/poder entre o constrangido e o poderoso, e essa mudança foi possível por um elemento catalisador: o mangá.

Um mangá possui uma variedade de imagens e símbolos que nós ocidentais desconhecemos, advindos da cultura japonesa e também de sua escrita. Ao retirarmos esses itens, o que nos resta são desenhos e dentro disso temos expressões, gestos e a união destes em uma quadrinização, usados como recurso pelo *mangaka* para conduzir sua narrativa.

Esses símbolos são transportados para nosso subconsciente, lá eles são agregados de valor por nossa consciência. Neste curta metragem temos a figura de Iemanjá imantada de valor pelo elemento água. Nossa personagem consegue acessar, com ajuda da deusa, as qualidades que lhe faltam para evoluir na narrativa. O expectador que não sabe quem é Iemanjá absorve sua essência por esta apresentar-se sempre envolvida pela água.

Tarantino usa o sangue e a violência para materializar seus símbolos, pois a Noiva anseia por vingança. Em *Entre Páginas* o sangue se torna água e a violência se torna atitude diante as situações de tensão. Nós proporcionamos a nossa personagem o respeito diante do próximo, enquanto Tarantino promove a sua a justiça.

Seja qual for a situação ou elementos, que levem o personagem a evoluir, ele sempre estará presente em qualquer narrativa. Neste curta-metragem temos Iemanjá, mas poderia ser a bruxa, a mulher mágica, a lua, a água ou simplesmente a energia que flui, como o *cosmo* em *Cavaleiro do Zodíaco*, o *ki*<sup>83</sup> em *Dragon Ball* ou a *reiatsu* em *Bleach*. Existe uma continuidade, um ciclo.

---

<sup>83</sup>Energia vital ou força vital(cosmo e reiatsu).<[http://www.saindodamatrix.com.br/archives/2006/06/hara\\_e\\_ki.html](http://www.saindodamatrix.com.br/archives/2006/06/hara_e_ki.html)>. Acesso: 28.Fev.2013.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Minha experiência com o desenho abriu portas para o desenvolvimento do estilo do traço (anime) que escolhi para produzir minha poética; a vivência em terreiros relatada aqui me incitou a criar um ambiente místico/psicológico por onde a nossa personagem transita; o mundo real (*live-action*) e o místico (animação). Quando entendemos o significado de Iemanjá na Umbanda sentimos que devemos ser flexíveis: o amor sem apego e o discernimento sem o julgamento. Evidentemente esses arquétipos ainda estão sendo vivenciados em minha trajetória, mas apenas o contato com eles tem me revelado muito.

Através da análise mitológica identifiquei elementos que me levaram a outras energias que muito se assemelham à energia de Iemanjá e outras deusas como Benzaiten e Sarasvat que comungam das mesmas características do orixá Iemanjá: têm em sua essência o elemento água. Os rituais para Iemanjá, as oferendas e seus cânticos sempre se referem à água como seu território, presenciados nas nossas rotinas nos terreiros.

Todos esses elementos citados acima fizeram de minha poética um conglomerado das vivências, história, análises, práticas e experiências que vivi por um determinado período, fazendo dessa forma uma inspiração para concretizar as aspirações em uma poética. As vivências aqui escritas serviram-me como massa básica para a composição criativa do roteiro/ personagens e sua jornada mística feita em animação 2D. Nesse intento tentei construir uma proposta estética assim como fez Tarantino em *Kill Bill I*.

Para isso tomei como base as primeiras manifestações animadas que nasceram junto com os aparatos cinematográficos. Dentro desse tema me enveredei pelas animações híbridas, entre *live action* e desenhos animados, presentes desde o início da história do cinema – que se confundem com a história da animação. Meu levantamento sobre essas linguagens híbridas me levou ao ponto de intersecção entre *live action* e animação, o que me apresentou variadas técnicas cinematográficas as quais os diretores laçaram mão para promover esse tipo de transição, tais como: *fades*, *travellings* e até mesmo o corte seco da cena. Tudo isso me fez avaliar o que se adaptaria melhor à minha realidade como produtora de poética.

A alma desse trabalho está, justamente, em apontar dentre todas as citações identificadas no *mix* cultural que compõe o híbrido filme “*Kill Bill I*”, aquelas que figuraram na sequência de anime criada e usada por Quentin Tarantino, abordada em

análise. Seja nos traços, nas cores, na iluminação, cada detalhe da história de O-Ren Ishii aponta para os anos 80 do século passado, quando as animações japonesas já faziam parte do imaginário jovem ocidental. Visto isto o empenho aqui proposto sagrou-se em mais uma vez reafirmar o caráter metamórfico-midiático ao qual o Cinema se aplica, posto que a interface artística faz-se flexível o bastante nas mãos daqueles que dominam as técnicas.

Desta forma, atesta-se que o anime, mesmo inserido em meio a um recorte encenado do real, faz-se íntegro o bastante para não perder seus traços-chave, mas permeável o suficiente para dialogar com as linguagens do Cinema Clássico. O uso do Anime por Tarantino em “*Kill Bill I*” comprova não só uma vontade dele como diretor, mas expõe uma possibilidade permitida por estar diante de dois frutos artísticos que se permitem mesclar sem nenhuma perda, mas ao contrário, tendo apenas ganhos criativos. Donos de linguagens específicas, tanto o Cinema quanto a Animação trabalham com linhas, traços, cores, imagens e relevos. Por que não unir tais linguagens em um momento histórico propício ao Universo Multimídia?

Toda análise da inserção animada de *Kill Bill I* nos serviu para visualizarmos melhor o conteúdo cinematográfico do filme e para nos atermos na melhor maneira de experimentar a sua técnica através dos recursos que tínhamos disponíveis para a produção do curta-metragem; da mesma forma que Tarantino trabalhou usando de suas referências, construiu uma linguagem ímpar nesta produção. Em nossa poética existem traços da técnica de Tarantino inseridos nos enquadramentos, movimentos de câmeras e principalmente no som – que é nossa ligação com filosofia da Umbanda e do Orixá Iemanjá, o que Tarantino consegue ao unir as lutas de artes marciais com trilha sonora *Western*.

Consegui unir dessa forma minhas referências e vivências em uma poética híbrida. O resultado me fez experimentar a posição de diretora de uma produção filmica e esta condição me aproximou de práticas criativas como a criação de roteiros, *storyboard*, decupagem, montagem, escolha dos sets de filmagens, atores, e até mesmo da equipe. Esses elementos foram de grande importância para que o curta metragem “*Entre Páginas*”acontecesse.

## REFERÊNCIAS

- AUGRAS, Monique. **Imaginário da magia: magia do imaginário**. Vozes: Rio de Janeiro, Editora PUC, 2009.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papirus Editora, 2003.
- \_\_\_\_\_. **A estética do filme**. São Paulo: Papirus, 1995.
- BAPTISTA, Mauro. **O cinema de Quentin Tarantino**. Campinas: Papirus, 2010.
- BAUMAN, Z. **Identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005.
- BAIRRÃO, J. F. M. H. (2002) Subterrâneos da Submissão: sentidos do mal no imaginário umbandista. **Memorandum**, 2, 55-67. Disponível em: <<http://www.fafich.ufmg.br/~memorandum/artigos02/bairrao01.htm>>. Acessado em 13 de Julho de 2012.
- BANZHAF, Hajo; TELLER, Brigitte. **Taro crowley palavras chaves**. São Paulo. Madras, 2006.
- BINI, Edson. **Magia para iniciantes**. Hemus - Coleção ocultismo e esoterismo. S/D.
- BORGES, Patrícia. **Traços ideogramáticos na linguagem dos animes**. São Paulo. Via Lettera, 2008.
- BRETHÉ, Simon Pedro. Dissertação de mestrado: **Animação Digital 2D: simulando o fazer tradicional através da ferramenta do computador**. Escola de Belas Artes /UFMG, 2010.
- BULFINCH, Thomas. **O Livro de Ouro da Mitologia**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002, 26ª edição.
- CAMPBELL, Joseph. **Mito e transformação**. São Paulo: Ágora, 2008.
- \_\_\_\_\_. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.
- CANCLINI, Nestor García. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: Editora da USP, 2000.
- CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, número**. Rio de Janeiro: Ed. José Olympio, 2000.
- CHION, Michel. **O roteiro de cinema**. São Paulo: Martins Fontes, 1989 (Coleção Ôpus 86).
- CIRNE, Moacy. **Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada**. Petrópolis: Vozes, 1975.

- DE DEUS, Vicente. **Mediundade: um mergulho no mundo oculto dos terreiros**. São Paulo: Madras, 2012.
- DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.
- DURAN, Erika Rodrigues. Dissertação de mestrado: **A linguagem de animação como instrumental de ensino**. Rio de Janeiro: PUC, 2010.
- DURAND, Gilbert. **O imaginário**. São Paulo: Difel, 1999.
- \_\_\_\_\_. **A imaginação Simbólica**. Lisboa: Edições 70, 2000.
- \_\_\_\_\_. **As estruturas antropológicas do imaginário**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 1990.
- FIELD, Syd. **Manual do roteiro**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1994.
- GARDIES, René (org.). **Compreender o cinema e as imagens**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2008
- GRAVETT, Paul. **Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos**. São Paulo: Conrad, 2006.
- HALL, Stuart. **Identidade cultural na pós-modernidade**. 8ed. São Paulo: DP&A, 1992.
- JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema**. São Paulo: Senac, 2009.
- JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos do inconsciente coletivo**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2000.
- JUNIOR, Alberto. **A arte da animação: técnica e estética através da história**. Senac: São Paulo, 2002.
- KILL BILL. Diretor Quentin Tarentino. Miramax Films, 2003, Vol. 1.
- LAMARRE, Thomas. **The anime machine**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.
- LOPES, Danielly. Dissertação de mestrado: **Entre evas e humanos: uma abordagem da relação homem-máquina através da animação japonesa néon genesis evangelion**. FAV/UFG 2006.
- LUYTEN, Sônia M. Bibe. **Mangá: o poder dos quadrinhos Japoneses**. São Paulo: Achime, 1990.
- \_\_\_\_\_. **O que é história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1997.

LINARES, R; TRINDADE, D. et al. **Iniciação à Umbanda**. São Paulo: Madras, 2010

MARQUES, Adilson. A umbanda sem mistificação. **HOMOSPIRITUALIS**. Centro de Cultura e Educação Espiritualista. São Carlos Janeiro/2010. Disponível em <<http://pt.scribd.com/doc/25639419/A-umbanda-sem-mistificacao>>. Acessado em 14 de Julho de 2012.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2005.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2005, 217p.

\_\_\_\_\_. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2006, 237p.

MOLINÉ, A. **O grande livro dos mangás**. São Paulo: JBC, 2004.

MOYA, Álvaro de. **História das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1993.

MOHANA, Sri Madana. **Taro Sagrado dos Deuses Hindus**. São Paulo: Pensamento, 2003.

OLIVEIRA, Flávio Gomes. Dissertação de mestrado: **Panorama e proposições da animação stop motion**. Ufg/FAV, 2010.

OLIVEIRA, Selma Regina. **Mulher ao quadrado**. Ed. UnB: Brasília, 2007.

PAPALINI, Vanina. **Animé: mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginário**. Buenos Aires: La Crúja, 2006.

PINHEIRO, Robson. **Legião: um olhar sobre o reino das sombras**. Contagem - Minas Gerais: Casa dos Espíritos, 2006.

PRADO, Jordana Inácio de Almeida; BRANDÃO Flávia Christina Leite. **Exús e Shinigamis: Semelhanças entre entidades e personagens**. In. EncontroHQ. Recife, UFPE, 2012.

PRANDI, Reginaldo. **Mitologia dos orixás**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

ROCHA, Marleide. Dissertação de mestrado: **Arte da Animação Japonesa: em busca dos recursos gerativos de sentidos - recursos estéticos/efeitos estésicos**, PUC/SP, 2008.

SARACENI, Rubens. **Orixá Exu: fundamentação do mistério de exu na umbanda**. São Paulo: Madras, 2011.

\_\_\_\_\_. **Arquétipos da Umbanda: as hierarquias espirituais dos orixás**. São Paulo: Madras, 2012.

\_\_\_\_\_. **Lendas da Criação: a saga dos orixás**. São Paulo: Madras, 2008.

SATO, Cristiane, A. **Japop**: o poder da cultura pop japonesa. São Paulo: NSP/Hakkosha, 2007.

SCHMALTZ NETO, Genis Frederico. Correntes, maçãs e shinigamis: o imaginário do medo em Death Note. In: **Caderno de estudos do medo**. Goiânia, UFG/NELIM, 2011.

SEGANFREDO, C. **As Melhores Histórias da Mitologia Japonesa**. Editora: Artes e Ofícios, 2011.

SHAMAN, Juliet. **O taro mitológico**. São Paulo: Madras, 2007.

VANOYÉ, Francis e GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a Análise Fílmica**. Campinas: Papirus, 1994.

VOLGER, Christopher. **A Jornada do Escritor**. 2 ed. São Paulo: Nova Fronteira, 2006.

WILLIAMS, Richard. **The animators survival kit**. United States: Faber and Faber Inc., 2001.