

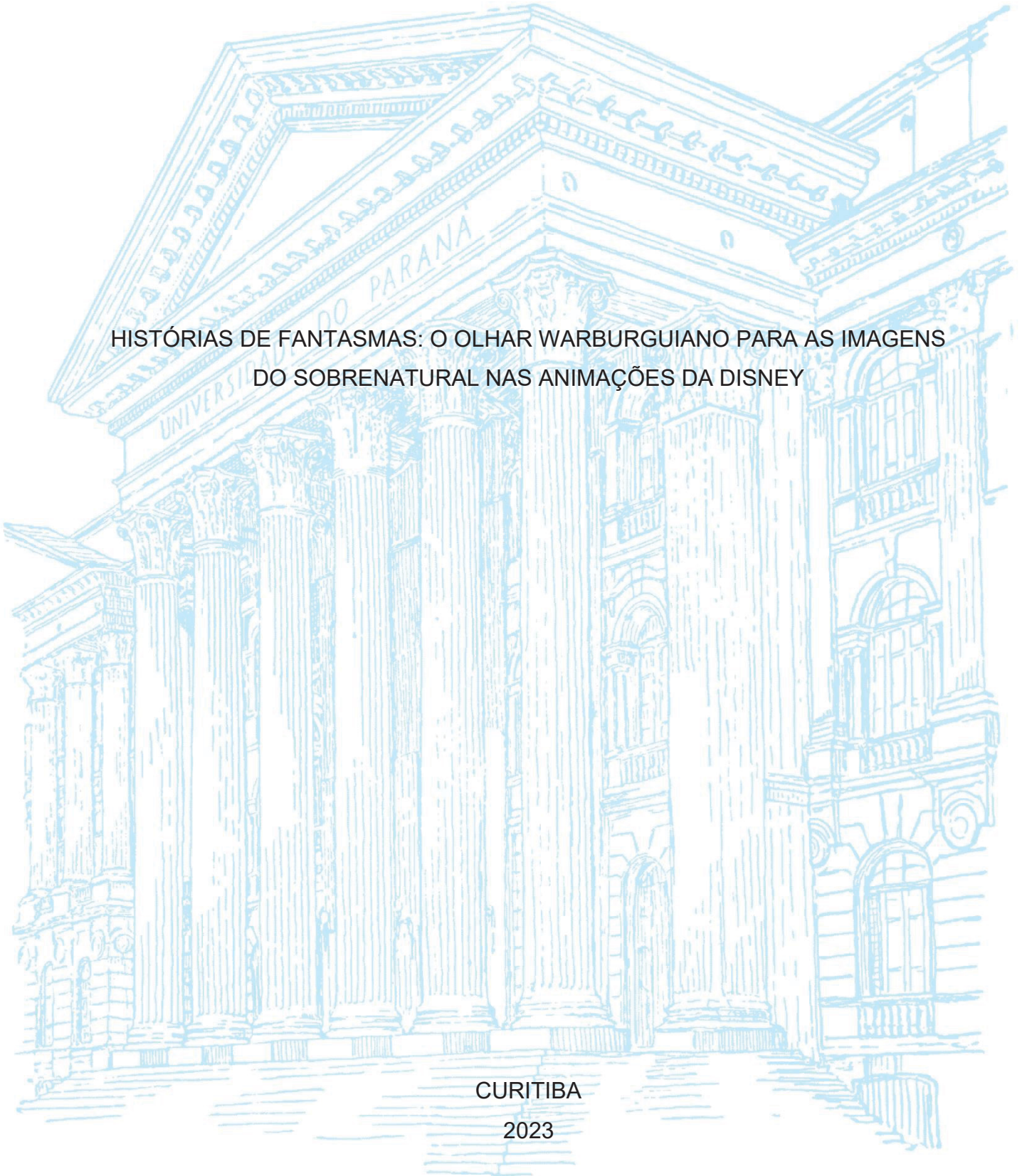
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

DIEGO SANTOS DO CANTO FRIEDRICH

HISTÓRIAS DE FANTASMAS: O OLHAR WARBURGUIANO PARA AS IMAGENS
DO SOBRENATURAL NAS ANIMAÇÕES DA DISNEY

CURITIBA

2023



DIEGO SANTOS DO CANTO FRIEDRICH

HISTÓRIAS DE FANTASMAS: O OLHAR WARBURGUIANO PARA AS IMAGENS
DO SOBRENATURAL NAS ANIMAÇÕES DA DISNEY

Dissertação apresentada ao curso de Pós-Graduação em Comunicação, Setor de Artes, Comunicação e Design, Universidade Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Orientador: Prof. Dr. Hertz Wendell de Camargo

CURITIBA

2023

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SISTEMA DE BIBLIOTECAS
BIBLIOTECA DE ARTES COMUNICAÇÃO E DESIGN - CABRAL

- F911 Friedrich, Diego Santos do Canto
Histórias de fantasmas: o olhar warburgiano para as imagens do sobrenatural nas animações da Disney. / Diego Santos do Canto Friedrich. – 2023.
1 recurso online : PDF
- Orientador: Prof. Dr. Hertz Wendell de Camargo.
Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Paraná, Setor de Artes, Comunicação e Design, Programa de Pós-graduação em Comunicação.
Inclui referências.
1. Comunicação. 2. Sobrenatural. 3. Semiótica da Cultura. 4. *Disney*. 5. Aby Warburg. I. Camargo, Hertz Wendell. II. Universidade Federal do Paraná. Setor de Artes Comunicação e Design. Programa de Pós-graduação em Comunicação. III. Título.

CDD: 302.2



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SETOR DE ARTES COMUNICAÇÃO E DESIGN
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO COMUNICAÇÃO -
40001016071P8

TERMO DE APROVAÇÃO

Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação COMUNICAÇÃO da Universidade Federal do Paraná foram convocados para realizar a arguição da Dissertação de Mestrado de **DIEGO SANTOS DO CANTO** intitulada: **HISTÓRIAS DE FANTASMA: O OLHAR WARBURGUIANO PARA AS IMAGENS DO SOBRENATURAL NAS ANIMAÇÕES DA DISNEY**, sob orientação do Prof. Dr. HERTEZ WENDEL DE CAMARGO, que após terem inquirido o aluno e realizada a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua APROVAÇÃO no rito de defesa.

A outorga do título de mestre está sujeita à homologação pelo colegiado, ao atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca e ao pleno atendimento das demandas regimentais do Programa de Pós-Graduação.

CURITIBA, 24 de Março de 2023.

Assinatura Eletrônica

27/03/2023 08:22:48.0

HERTEZ WENDEL DE CAMARGO

Presidente da Banca Examinadora

Assinatura Eletrônica

27/03/2023 09:10:05.0

ALBERTO CARLOS AUGUSTO KLEIN

Avaliador Externo (UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA)

Assinatura Eletrônica

27/03/2023 12:43:51.0

VALQUIRIA MICHELA JOHN

Avaliador Interno (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ)

Dedico essa pesquisa a todas as crianças que estão guardadas dentro de cada um de nós e aos medos que um dia assustaram e que hoje se tornaram nossas maiores forças.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço à Universidade Federal do Paraná, por defender a pesquisa, por possibilitar que esta pesquisa exista e, principalmente, por fornecer suporte nestes dois anos que estive longe de casa.

Agradeço à CAPES, pela bolsa concedida durante um ano e meio, mesmo em um período difícil para o órgão. Esse valor possibilitou que eu me mantivesse na cidade durante o período de desenvolvimento deste trabalho.

Também agradeço pelo acolhimento do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPR, principalmente ao meu orientador, Hertz Wendell de Camargo. Eu não poderia ter desenvolvido essa pesquisa com outra pessoa, obrigado pelo apoio, pela sensibilidade, pelo olhar, pelas orientações e por guiar meu engatinhar na vida acadêmica.

Do mesmo modo, gostaria de agradecer a mim, por ter encarado esse desafio com todas as garras possíveis. Quando ingressei no Mestrado, eu estava vivendo a pandemia da Covid-19 em Passo Fundo-RS, isolado de tudo e de todos. Quando voltei para Curitiba-PR, eu tinha mil e um planos, e ainda bem que todos deram errados. Após o primeiro semestre, eu vivi como nunca havia vivido. Foram novas línguas aprendidas, novos gostos desfrutados, novas técnicas elaboradas, muitas viagens, inúmeras experiências... e tudo isso, assim como o conhecimento adquirido com a dissertação, ninguém conseguirá tirar.

Defino não apenas esse momento, mas também a minha vida, a partir do pensamento de Clarice Lispector: “Antes de julgar a minha vida ou o meu caráter, calce os meus sapatos e percorra o caminho que eu percorri, viva as minhas tristezas, as minhas dúvidas e as minhas alegrias. Percorra os anos que eu percorri, tropece onde eu tropecei e levante-se assim como eu fiz. E então, só aí poderás julgar. Cada um tem a sua própria história. Não compare a sua vida com a dos outros. Você não sabe como foi o caminho que eles tiveram que trilhar na vida”.

Faço, ainda, um agradecimento especial a todas que formaram o meu caráter, às donas das minhas raízes e caixinhas de pandora: Camila Bartira dos Santos, minha mãe, que me ensinou nunca ter medo da vida, a levantar a cada tombo, a sorrir na hora de sorrir, a brigar na hora de brigar e a viver a vida sem olhar para o julgamento dos outros; minhas avós, Édila Maria Netto dos Santos e Lia Helena Friedrich do

Canto, que me cuidaram desde pequeno e que hoje são os colibris que vêm me visitar; minha tia, Hugélia dos Santos Faria, que me inspira a ser o pesquisador que desejo, que me ensina a ver o mundo mais colorido, a ser resistência e a tornar a vida mais leve. Ao meu irmão, Felipe dos Santos Biscaino de Melo, que tem um potencial criativo maravilhoso que inspira minha escrita e ao meu padrasto Bruce Biscaino de Melo, pelo apoio na vida.

Felizmente, nesta vida, eu possuo muitos amigos e, se eu fosse citar todos aqui, esta dissertação iria ter mais folhas de agradecimentos do que textos e análises. Assim, de forma geral, agradeço a todos que tiveram comigo, seja nos momentos de alegria, tristeza, euforia, ódio ou de festa. Que nunca nos falte o coletivo, essa vitória não é minha, é de todos que fazem parte de mim, é de todos vocês. Um agradecimento especial à Amanda Elisa da Cruz, minha primeira amizade em Curitiba, nos aproximamos a ponto de virarmos irmãos. Amanda, obrigado por aguentar meu mau humor, minhas loucuras, por escutar eu falando sobre Aby Warburg antes de dormir e você fingir que entendia, mesmo eu sabendo que isso não acontecia.

Agradeço, também, à minha religião, a Umbanda, que mesmo não estando presente na pesquisa, foi de extrema importância para os meus dias. Agradeço ao meu psicólogo Diego Raizi, que acompanhou todos os meus momentos, dos mais aflitantes aos mais conflitantes. Obrigado por cuidar de minha *psique* com todo o carinho do mundo.

Por fim, agradeço à criança que fui. Este trabalho possibilitou que eu revisitasse o mais profundo do meu eu e, muitas vezes, me percebi rememorando situações que vivi a partir dos filmes da Disney, que cresci assistindo. Agora, com um outro olhar. Entendi que a criança que fui já não é a mesma do adulto de hoje, mas ela ainda fala com esse Diego e o ensina a não ter medo de seus novos fantasmas.

“Eu tenho muita facilidade em ser amigo dos espíritos e muita dificuldade em tolerar aqueles que ainda não morreram. Quem está aí?”

Letícia Letrux

RESUMO

Como uma história de fantasma para gente grande, busco responder a pergunta: “Como a Disney é resultado do imaginário do sobrenatural?”. Para isso, faço um percurso histórico que perpassa o conceito do sobrenatural, estabelecendo relações com o imaginário e com as imagens presentes na história. Após, através da história do cinema de animação, mostro a evolução de suas técnicas e como esse sobrenatural influenciou a arte da Disney. Do mesmo modo, adentro o campo da Semiótica da Cultura, inserindo Aby Warburg nos estudos de imagem presentes na ciência. Desse modo, aplico a espíteme do *Atlas Mnemosyne* (2010) como método de análise, para olharmos para a Disney como um resultado do imaginário coletivo do sobrenatural. Imaginário esse que é carregado de feitiços, magias e mistérios, com o objetivo de mostrar a presença do sobrenatural nas imagens das animações da produtora, que se mostrou ativamente atuante na *psique* humana, criando tendências e, assim, influenciando comportamentos sociais. Para tanto, realizei uma pesquisa exploratória para coletar *frames* das animações da Disney da década de 1930 até a de 2020, a partir da plataforma Disney+, datando desde a primeira animação da produtora, *A Branca de Neve* (1937), até a última produção daquele período, *Red – Crescer é Uma Fera* (2022). Diante disso, através das análises aqui desenvolvidas, por meio de pranchas warburgianas de *Mnemosyne*, foi possível perceber que o sobrenatural faz parte da estrutura básica comunicacional da Disney, tanto no quesito imagético quanto em suas narrativas, sendo palco para personagens e histórias fantasmagóricas que fogem da realidade, assim como Warburg fazia para manter a sobrevivência das imagens.

Palavras-chave: Sobrenatural; Disney; Aby Warburg; Semiótica da Cultura; Comunicação.

ABSTRACT

As a ghost story for grown-ups, I seek to answer the question: “How is Disney the result of the supernatural imaginary?”. For this, I make a historical journey that runs through the concept of the supernatural, establishing relationships with the imaginary and with the images present in history. Then, through the history of animation cinema, I show the evolution of its techniques and how this supernatural influenced the art of Disney. In the same way, I enter the field of Semiotics of Culture, inserting Aby Warburg in the image studies present in science. In this way, I apply the Atlas Mnemosyne (2010) epitheme as a method of analysis, to look at Disney as a result of the collective imagination of the supernatural. An imaginary that is loaded with spells, magic and mysteries, and has the aim of showing the presence of the supernatural in images of animations from the producer, who proved to be active in the human psyche, creating trends and, thus, influencing social behavior. For that, I carried out an exploratory research to collect frames of Disney animations from the 1930s to the 2020s, from the Disney+ platform, dating from the first animation of the production company, “Snow White” (1937), to the last production of that period, “Turning Red” (2022). That being said, through the analysis developed here through Warburgian boards of Mnemosyne, it was possible to perceive that the supernatural is part of Disney's basic communication structure, both in terms of imagery and of its narratives, being the stage for ghostly characters and stories that flee of reality, just as Warburg did to maintain the survival of images.

Keywords: Supernatural; Disney; Aby Warburg; Semiotics of Culture; Communication.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - RESULTADO DO IMAGINÁRIO CULTURAL DA DISNEY.....	16
FIGURA 2 – APARIÇÃO DE FANTASMAS.....	24
FIGURA 3 – O VAMPIRO DA MEIA NOITE.....	25
FIGURA 4 – CAPA DO LIVRO <i>NOITE NA TAVERNA</i> (2019), DE ÁLVARES DE AZEVEDO.....	27
FIGURA 5 – SHAKESPEARE.....	28
FIGURA 6 – IRMÃS FOX.....	29
FIGURA 7 – GANDHI.....	30
FIGURA 8 – ALVO DUMBLEDORE.....	32
FIGURA 9 – TRICKSTER.....	33
FIGURA 10 – TILL EULEUSPIEGEL.....	33
FIGURA 11 – ZÉ PELINTRA.....	34
FIGURA 12 – FADAS 1.....	35
FIGURA 13 – FADAS 2.....	35
FIGURA 14 – DER STRUWWELPETER.....	37
FIGURA 15 – HÄNSEL UND GRETEL.....	37
FIGURA 16 – STEFAN KOIDL.....	39
FIGURA 17 – O CASAL ARNOLFINI.....	40
FIGURA 18 – O NASCIMENTO DE VÊNUS.....	41
FIGURA 19: “THRILLER” DE MICHAEL JACKSON.....	41
FIGURA 20 – LÚCIFER.....	42
FIGURA 21 – DESEJO.....	43
FIGURA 22 – PUBLICIDADE COM O TEOR DA MORTE.....	43
FIGURA 23 – JOANA D’ARC.....	44
FIGURA 24 – MARIA MADALENA.....	45
FIGURA 25 – BRUXAS.....	46
FIGURA 26 – OGRO.....	46
FIGURA 27 – SANTA CEIA, DE LEONARDO DA VINCI.....	47
FIGURA 28 – PRESÉPIO.....	47
FIGURA 29 – IEMANJÁ.....	48
FIGURA 30 – OS CHAKRAS.....	49

FIGURA 31 – SANTERIA HAITIANA.....	49
FIGURA 32 – AURORA BOREAL.....	50
FIGURA 33 – DIA DE LOS MUERTOS.....	51
FIGURA 34 – POVOS ORIGINÁRIOS.....	51
FIGURA 35 – A NOÇÃO DE CULTURA.....	70
FIGURA 36 – A PRIMAVERA, DE BOTTICELLI (1477 – 1482)	76
FIGURA 37 – PAINEL 39.....	77
FIGURA 38 – FANTASMAS.....	87
FIGURA 39 – HERÓIS E HEROÍNAS.....	88
FIGURA 40 – FADAS.....	89
FIGURA 41 – VILÕES.....	90
FIGURA 42 – MALANDROS.....	91
FIGURA 43 – CRENÇAS RELIGIOSAS.....	92
FIGURA 44 – MAGIA.....	93

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	14
2 O SOBRENATURAL ATRAVÉS DO TEMPO.....	20
2.1 O CONCEITO ATRAVÉS DO TEMPO.....	20
2.2 O SOBRENATURAL E AS SUAS IMAGENS.....	22
2.3 DO ESPIRITISMO A OUTRAS MANIFESTAÇÕES IMAGÉTICAS.....	39
3 CINEMA E IMAGINÁRIO.....	53
3.1 CINEMA DE ANIMAÇÃO – PERCURSO HISTÓRICO.....	53
3.2 O CINEMA E O HOMEM IMAGINADO.....	61
4 ESTUDOS DA IMAGEM.....	68
4.1 A SEMIÓTICA DA CULTURA.....	69
4.2 ABY WARBURG: DA VIDA À SUA MAGIA EPISTÊMICA.....	75
4.3 <i>NACHLEBEN</i>	80
4.4 HISTÓRIAS DE FANTASMAS PARA GENTE GRANDE.....	81
4.5 <i>PATHOSFORMEL</i>	85
5 DA EPISTEME PARA UM POSSÍVEL MÉTODO.....	86
5.1 PRANCHAS DE ANÁLISE.....	87
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	94
REFERÊNCIAS.....	98

1 INTRODUÇÃO

Nas aulas de cultura, durante a minha graduação em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, na Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), lembro-me que partíamos do pressuposto de que não existe uma cultura melhor que outra, apenas culturas diferentes. Nesse sentido, Aby Warburg (2010) destaca-se, visto que o autor permite o olhar macro de todas essas culturas e as aproxima a partir das imagens, olhando para elas e entendendo-a para além do óbvio. Assim sendo, pensar em suas influências externas, culturais, forças criativas e criadoras, em sistemas de significações e em toda retórica de significantes, são inquietações que me levaram até Aby Warburg (2010).

Cabe destacar, ainda, que foi durante a pandemia da Covid-19, em 2020, que encontrei as pesquisas do meu orientador, Hertz Wendell de Camargo, e tive a atenção voltada para o seu olhar nas encruzilhadas da Umbanda, religião que pertencço desde que nasci. A partir disso, desenvolvi o projeto de pesquisa que me colocou dentro do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, na Universidade Federal do Paraná (UFPR). Nas primeiras modificações de meu projeto, durante o primeiro semestre de Mestrado, conheci Aby Warburg (2010), encantando-me por este teórico, pela sua episteme – ou loucura – e, dentre todas as modificações realizadas, ele permaneceu até o atual momento. Contudo, a primeira delimitação da pesquisa só ocorreu em 2021, durante o 9º Seminário Nacional Cinema em Perspectiva, da Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR), em que eu e o meu orientador buscamos, em um primeiro momento, entender como o conceito de espiritualidade era utilizado nas imagens da Disney, ideia essa que foi desenvolvida até a qualificação da presente pesquisa.

Desse modo, a escolha do objeto empírico aqui desenvolvido perpassa o fato de a Disney ter se destacado como uma exímia produtora de narrativas e, principalmente, por nunca ter abandonado a arte das animações como fizeram outros estúdios. Além disso, a Disney acompanha crianças, jovens, adultos e idosos, possibilitando a interpretação de suas estórias de diversas maneiras e para diversos públicos, participando ativamente do imaginário social. Histórias essas que carregam lados ocultos e que se inspiram, muitas vezes, nas narrativas macabras dos *Irmãos Grimm*. Diante disso, após a qualificação, entendi que havia desenvolvido um trabalho

que inferia sobre o resultado do imaginário da Disney, uma vez que não havia aproximado estas imagens com outras, como propõe a episteme warburgiana em suas pranchas de análise¹. Outrossim, havia aproximado conceitos que não dialogavam um com o outro. Assim, entre muitos acertos e erros, eliminei esses outros recortes e aprofundei-me nas leituras sobre Aby Warburg e outros teóricos, pesquisadores e intelectuais que o estudam.

Por conseguinte, a fim de lapidar a pesquisa desta dissertação e delimitá-la, também se tornou necessário eliminar a concepção da espiritualidade, pois é algo muito volátil para ser analisado. Então, detive-me ao sobrenatural que, mesmo sendo um termo amplo, denota tudo aquilo que é ou está além do natural. Para tanto, foi necessário entender as historicidades e linearidades dos conceitos acionados, mesmo Warburg (2010) apresentando uma episteme anacrônica, para então aproximar as imagens nas pranchas de análises, semelhantemente ao que é realizado por Aby Warburg em seu *Atlas Mnemosyne* (2010), de uma forma aleatória sobre um fundo preto, na tentativa de traçar a *pathosformel* e entender a *nachleben* da imagem.

Ressalto, nesse contexto, que compreender o pensamento do autor não é uma tarefa fácil e, devido a tal dificuldade, optamos por realizar o percurso de entender a sua vida e como ela foi influenciando os seus estudos. Dessa maneira, o *Atlas Mnemosyne* (2010) tornou-se um importante pilar nesta busca de entender o pensamento e a vida de Aby Warburg. Nele, existem as conferências do autor, em que ele explica a elaboração da *Mnemosyne: The Franz Boll Lecture* (1925); da *Conferência sobre Rembrandt* (1926); da *Conferência na Hertziana* (1929); e da *Conferência na Festa dos Doutores* (1929). Tais conferências, com as explicações detalhadas do autor, elucidam o porquê de suas aproximações serem de uma forma tão anacrônica, como o fato de trazer os problemas culturais centralizados para as investigações, tentando entender o cerne das imagens para responder essas questões, fazendo com que o “espírito da época” caminhe indiretamente para compor a observação do consciente e inconsciente, do tratamento artístico e da herança da antiguidade para a memória. Afinal, para o autor:

Todo científico que precisa abordar um problema da história da cultura, escreve na entrada de seu gabinete as palavras de Goethe: “O que chama de espírito dos tempos é no fundo o espírito dos senhores, os tempos se olham como os espelhos” (WARBURG, 2010, p. 173, tradução nossa).

¹ Atlas Mnemosyne.

Dessa maneira, é assim que utilizo *Mnemosyne* – a episteme do autor– para traçar o método warburgiano, observando as imagens como espelhos da cultura, deixando, no fundo preto das pranchas, o local do silêncio, em que os fantasmas repousam para ressurgir com novas imagens em outros tempos. Para tanto, realizei uma pesquisa exploratória para coletar *frames* das animações da Disney da década de 1930 até a de 2020, a partir da plataforma *Disney+*, datando desde a primeira animação da produtora, *A Branca de Neve* (1937), até a última produção daquele período, *Red – Crescer é Uma Fera* (2022). Esses *frames* coletados pautavam todas as manifestações sobrenaturais nas animações, como luzes cintilantes, caveiras, feiticeiros, bruxas, magias e todo o escopo que delimita o mundo mágico da Disney. Essas imagens compuseram a primeira prancha de análise (Figura 1), levada até a qualificação, que conotava o resultado do imaginário e não a sua arqueologia imagética. A partir disso, modificamos os ideais e os problemas que queríamos resolver, partindo da premissa que o ser humano possui influências inconscientes que nem ele mesmo percebe e, nesse sentido, a Disney sendo responsável por criar imagens que reforçam essas estruturas inconscientes, a partir da noção de semiosfera (MORIN, 2014). Com isso, o novo problema de pesquisa se tornou: “Como a Disney é resultado do imaginário do sobrenatural?”.

FIGURA 1 - RESULTADO DO IMAGINÁRIO CULTURAL DA DISNEY



FONTE: O autor (2023).

Como explanado, após esse feito, reforçamos os estudos a partir da semiótica da cultura, para entender o que estaria envolto nesse imaginário cultural. Assim, a partir desse aporte teórico e da pesquisa documental, encontramos a possibilidade de realizar a pesquisa no campo do sobrenatural e da sobrevida da imagem. Desse modo, o objetivo central desta pesquisa é mapear a constituição do imaginário sobrenatural, enquanto os específicos se dividem em: i) refletir a presença do imaginário sobrenatural na *psique* humana a partir de suas imagens; ii) descobrir a presença da Disney no processo de influência do imaginário coletivo; iii) traçar um método de análise de imagens a partir do *Atlas Mnemosyne* (2010); e iv) observar o sobrenatural nas animações da Disney durante a história.

A imagem, assim como o sobrenatural, é o lugar da “presença da ausência”. Fantasmas, deuses, espíritos e assombrações passeiam e circulam pelo imaginário social ao longo dos anos, isto é, a ideia de atrelar o sobrenatural ao inexplicável é antiga. Além disso, em diversas sociedades eram criados os mitos, os quais possuíam a sua narrativa atemporal no intuito de fornecer alguma explicação para o que existia e também ensinar ao homem como ele deveria viver. O mito não desapareceu e, atualmente, ele é visto nas culturas midiáticas. Atrelado às figuras públicas, ele é uma narrativa repleta de imagens e alegorias, sendo passível de mistérios a serem desvendados e “devorados de várias formas” (CAMARGO, 2013, p. 71).

Assim, para percebermos a concepção do sobrenatural, é necessário entendermos a sua historicidade. O conceito ganhou espaços importantes durante a história, o que pode ser visualizado em diversas partes do mundo, através de diversas histórias sobre o seu surgimento, como as cartomantes e feiticeiras em Paris, os contos dos *Irmãos Grimm* na Alemanha, o ocultismo que acompanhou Napoleão em suas batalhas, na pós-vida, no estranho, no medo. Todas essas manifestações ajudaram a compor esse imaginário que, na atualidade, é reatualizado. Para desenvolver este estudo, busquei por imagens aleatórias do sobrenatural através do *Google*.

Ainda, a ciência possibilitou grandes avanços para a humanidade e, ao passo que transformava a arte da animação, também comprovou explicações lógicas da vida humana e da natureza, transformando os mitos em narrativas. Do mesmo modo, a Psicologia revelou que o consciente é uma pequena parte de todas as engrenagens do nosso cérebro. Sendo assim, estudar o imaginário e a imagem é entender como a

mídia ocupa seu espaço na *psique* e no comportamento humano. Afinal, a mídia possibilita esse espaço de criação de novas imagens nas estruturas psíquicas, espaços de identificação e de reatualização. Assim, a presente dissertação possui o objetivo de identificar essas imagens a partir dos arquétipos (JUNG, 2011b) e entender como eles ressurgem com novas imagens, a partir do objeto empírico da Disney, justamente por essa produtora possibilitar a criação de novos mundos possíveis², ser palco de muitas histórias fantásticas e carregadas pela magia.

Nesse sentido, com o objetivo de responder o problema da pesquisa, precisamos entender como o sobrenatural foi manifestado durante a história para, então, aproximá-lo com as imagens da Disney e percebermos como acontece a sobrevivência dessas imagens, a partir da episteme de Aby Warburg (2010). Para tanto, no **primeiro capítulo**, adentro o conceito de sobrenatural, perpassando períodos históricos, filosóficos e midiáticos, pois é preciso entender as suas manifestações imagéticas para compreender o seu imaginário. Assim, neste capítulo, entendo o surgimento desse conceito, as suas primeiras manifestações e como ele é representado em imagens distintas, como capa de livros, jornais, videoclipes e filmes.

No **segundo capítulo**, realizo o percurso histórico do cinema de animação para entender o lado sobrenatural da Disney através do olhar warburgiano, desenvolvido posteriormente, assim como a sua linearidade no tempo, mesmo que esse fato seja descartado nas análises de Aby Warburg, visto que ele propõe uma *História de Fantasma para Gente Grande* (2015). Reflito, ainda, sobre os avanços da animação no tempo, como as técnicas aperfeiçoadas e como a Disney influenciaram nesses adventos, participando do imaginário sociais há muitos anos. No **terceiro capítulo**, entendo o olhar warburgiano sobre o sobrenatural, relacionando-o às animações da Disney, em que foi necessário adentrar a semiótica da cultura, pois o autor é inserido no campo a partir dos estudos de Baitello (2014). Para isso, percorro a vida de Aby Warburg, entendendo seu meio, sua condição de esquizofrenia e como isso tudo influenciou suas investigações para traçar a episteme utilizada como método nesta pesquisa.

² Conceito segunda Carlos Reis e Ana Cristina Lopes que delimitam mundo possível para referir o próprio mundo narrativo, construção semiótica específica cuja existência é meramente textual. Cada texto narrativo cria um determinado universo de referência, onde se inscrevem as personagens, os seus atributos e as suas esferas de ação. Ao nível da história, cada texto narrativo apresenta-nos um mundo com indivíduos e propriedades, um mundo possível cuja lógica pode não coincidir com a do mundo real. (2011, p.245)

No **quarto e último capítulo**, após entender a relação do sobrenatural com o imaginário, especialmente através das animações e da teoria Warburgiana (2010) sobre a imagem, aplico a episteme como método, relacionando esse olhar warburgiano para as imagens do sobrenatural nas animações da Disney. Além disso, apresento as pranchas de análise realizadas, percebendo como o sobrenatural ganhou a ideia de ocultismo, surrealismo e magia, ideias essas que perpassam pelas imagens até os dias atuais, verificando como esse imaginário social influencia na construção do fantástico mundo da Disney, visto em seu slogan da empresa. Em seguida, nas **Considerações Finais**, concluo respondendo o problema de pesquisa e entendendo a *nachleben* do sobrenatural, também refletindo sobre a episteme deixada por Warburg, no desejo de que outros pesquisadores a apliquem em seus estudos, como também aponto novos caminhos de pesquisa. Ainda, reitero que, para Warburg, sua teoria deveria ser entendida como anacrônica. Logo, as imagens aqui expressas também possuem a sua aleatoriedade e, diante disso, convido-os, caros leitores, a caminharem por essa história de fantasma para gente grande.

2 O SOBRENATURAL ATRAVÉS DO TEMPO

Neste capítulo discuto sobre o conceito do “Sobrenatural”. Relaciono o percurso histórico do conceito com o imagético, uma relação imprescindível para entender as imagens flutuantes do seu imaginário social, base fundamental para chegar no cinema de animação, que será desenvolvido posteriormente. Reflito sobre o surgimento e suas materializações históricas a partir de suas imagens e, no decorrer do capítulo, trago as imagens que representam algumas dessas manifestações que, postumamente, serão utilizadas para as análises.

2.1 O CONCEITO ATRAVÉS DO TEMPO

Entendi que conceitualizar o sobrenatural é de extrema complexidade e levaria mais tempo que os dois anos do mestrado. O que faço aqui é perpassar por alguns conceitos e fazer a aproximação com imagens que estabelecem interlocuções com o estudo. Os principais autores que embasam o capítulo é a historiadora Mary Del Priori e o sociólogo Reginaldo Prandi.

Segundo o dicionário *Priberam de Língua Portuguesa*, a palavra Sobrenatural pode ser um adjetivo de dois gêneros, com o significado de superior à natureza e/ou fora das leis naturais; extraordinário. A palavra também pode ser um substantivo masculino, cujo significado refere-se ao que tem o caráter de sobrenatural. Essa palavra pode também ser relacionada a outras, como: paranormal, assombração, sobrenaturalmente, fantástico, supranaturalismo³.

Nesse contexto, a fim de entendermos o conceito de sobrenatural através do tempo, é importante ressaltar que Andrônico publicou os estudos de Aristóteles com o nome de metafísica, pois esses remetiam aos escritos que vinham após a física aristotélica, justamente por denotarem o que vem depois da física. Entretanto, Aristóteles não tratava de questões espirituais ou de deuses, mas sim sobre a ciência do “ser enquanto ser”, em como o ser se encontra na realidade, buscando as causas e os porquês das coisas. Assim, a mudança da metafísica aristotélica para a metafísica da “alma” acontece no encontro da filosofia antiga e da filosofia medieval,

³ Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/sobrenatural>. Acesso em: 18 nov. 2022.

quando os filósofos do medievo leem a obra de Aristóteles e percebem que ele explica o movimento das coisas a partir de um motor imóvel inicial, como uma descrição de Deus. Ou seja, é a partir da interpretação cristã sobre a metafísica de Aristóteles que se tem, de fato, a mudança desse conceito.

Ao chegar na modernidade de Kant (2009), existe um equívoco ao entendê-lo como destruidor da metafísica. O autor trabalha a metafísica no sentido amplo e estrito. Para ele, o entendimento amplo é composto pela parte crítica, responsável por realizar a crítica da razão, enquanto o estrito é um “sistema da razão pura quanto a seus objetos”, com a classificação dependendo do uso da razão e do objeto ao qual se dirige (TREVISAN, 2014, p. 107). A partir desses pressupostos, percebemos que o sobrenatural atravessou a historicidade da humanidade, e o homem precisou do imaginário para acostumar-se com a sua realidade. Desse modo, desde os primeiros momentos, explicar o inexplicável é uma característica humana. Das manifestações rupestres às primeiras tentativas de refletir o pensamento, fomentou-se um único comportamento: enganar a sua certeza – a morte – ao manter-se vivo a partir de narrativas, artes e criações humanas.

O mito, por sua vez, embora tivesse a mesma função a partir de suas estórias, participou ativamente do imaginário coletivo na intenção de entender a nossa natureza humana. O mito não desapareceu e, atualmente, ele pode ser visto nas culturas midiáticas, sendo atrelado às figuras públicas, com uma narrativa repleta de imagens e alegorias, sendo passível de mistérios a serem desvendados e “devorados de várias formas” (CAMARGO, 2013, p. 71). E, apesar de não ser possível inferir um determinado momento histórico para o surgimento do mito, ele sempre existiu durante a historicidade e provavelmente muito antes da pré-história, afinal, “o mito é sempre uma representação coletiva, transmitida através de várias gerações e que relata uma explicação do mundo” (BRANDÃO, 2009, p. 37). Esse caráter se deve ao não-tempo e não-espaço ao qual o mito pertence, existindo apenas no imaginário cultural e subjetivo, exercendo uma função primordial no inconsciente humano e nos comportamentos sociais, atuando nas estruturas e pautas de organizações culturais. Para Eliade (2008), o mito é uma história sagrada que aborda acontecimentos ancestrais, sobre o princípio de tudo, colocando a consciência nas atividades criadoras divinas, que desvendam as sacralidades, ou então as sobrenaturalidades

de suas obras, ou seja, o mito é a estrutura que valida a existência de algo que não existia.

Assim, dentre os pensamentos e vertentes em que o mito é analisado, abordaremos aqui as que detêm a sua visão com o sobrenatural. Nesse sentido, podemos pensar em Campbell (2008), o qual delimita o mito a partir de quatro funções básicas. A primeira diz respeito ao acordo da consciência do homem com as condições de sua existência, ou seja, a natureza da vida, o que o autor chama de primeira realidade. A segunda refere-se a materializar em imagem o universo que nos cerca, levando à ideia de assombro e encantamento para com a grandeza cosmológica. A terceira função, por sua vez, relaciona-se com a comprovação e legitimação de um sistema social, a ordem do comportamento que determinada sociedade deve seguir. Por fim, a quarta e última função, a psicológica, refere-se à responsabilidade de o mito ajudar o indivíduo nas etapas da vida, desde o nascimento até a maturidade, do envelhecimento à morte. Assim sendo, para o mito existir, essas funções são dependentes uma das outras. Isto é, a função psicológica opera de acordo com a natureza que, por sua vez, colabora enquanto profundo mistério, inferindo a ordem social dos indivíduos. Diante disso, podemos refletir que as mitologias são como aportes para a compreensão do homem, de suas naturezas e estruturas sociais, sendo a fonte infinita do imaginário cultural, desencadeando a sua consciência, o seu próprio ego.

O mito foi, portanto, fundamental para traçar uma forma de contar histórias, as quais estão presentes no jornalismo, em filmes, telenovelas, livros e, inclusive, na Disney – objeto de estudo deste trabalho. Além disso, como ressalta Camargo (2013, p. 72), “existem muitos mitos, originados em todos os grupos sociais do planeta, que revelam imagens, lugares, situações e personagens fantásticos que são, em última instância, representação ontológica do homem”. Dessa maneira, pensar o mito nesses sistemas é imprescindível, já que, ao falar sobre o sobrenatural nas imagens da Disney, tem-se os pontos elencados acima. Ainda, é importante salientar que, desde o seu surgimento, o sobrenatural refere-se ao imaginário, à sombra do ser humano, especialmente através do potencial criativo de inventar mundos para equilibrar a sua realidade, bem como o assombro do universo que o cerca, determinando a conduta que indivíduos e grupos sociais devem seguir (muitas vezes a partir do medo), para

tentar enganar a condição da morte, da perda, do luto. Logo, torna-se relevante analisar o sobrenatural e as suas imagens, como ver-se-á a seguir.

2.2 O SOBRENATURAL E AS SUAS IMAGENS

O que se convencionou a chamar de sobrenatural, maravilhoso ou fantástico revela na realidade, atos de fé. Ninguém procura explicá-los. Eles são recebidos como uma mensagem na qual se lê toda a onipotência e as marcas da intervenção de Deus, ou de deuses, em nosso mundo (DEL PRIORE, 2014, p. 15).

Nesta parte do trabalho, guio a leitura a partir dos estudos da historiadora Mary Del Priore (2014), para conduzir o percurso histórico do sobrenatural, bem como as suas aproximações, tais como a noite, o silêncio, as badaladas dos sinos das igrejas, as aparições, o “satã”, a lemanjá, o uivo de cães, as bruxas, as encruzilhadas, os contos, e tantos outros elementos que podem remeter ao sobrenatural. Nesse contexto, é essencial reiterar que toda cultura possui uma história que revela a preocupação dos vivos com os mortos ou a participação dos mortos na vida dos vivos. Essa condição é a mesma fonte que sustenta a necessidade de religiões, que harmoniza o racional e o irracional. O sobrenatural também serve para compensar as vicissitudes da vida cotidiana, acolhendo os desejos secretos dos humanos, julgando o bem e o mal: momento em que florescem mortos e monstros. O sobrenatural sempre volta do passado para avivar as cores do presente, assim como os fantasmas, para Warburg (2015), ou o seu conceito de *dynamogramm* – calabouço em que os fantasmas ficam até ressurgirem.

Desse modo, o sobrenatural possui um papel importante nas histórias de cada sociedade. É a partir da crença que vislumbramos um futuro sereno, é a partir dela que todos podem imaginar o mundo melhor. É a partir dela que cartomantes e adivinhos obtêm sucesso. No Brasil de 1860, por exemplo, mais especificamente no Rio de Janeiro, capital da corte imperial, reforçou-se, com a ascensão das classes médias, o aspecto científico de “métodos de previsões”, e foi justamente nesse período que os jornais noticiaram fenômenos fantásticos. Enquanto a elite tentava explicar e racionalizar o que acontecia, a cultura popular mantinha viva a sua magia.

Em Paris, no final do império de Napoleão III, cartomantes eram perseguidas, astrólogos trabalhavam na minúcia e livros ensinando a prever o futuro eram comercializados. O medo das previsões existia e as guerras e rebeliões levavam à

filosofia de que viver representava o mal. Mas o que poderia ser um ponto em comum em Hamburgo, Rio de Janeiro, Nova York, Salvador, Paris e outras cidades em 1860? Em algum desses lugares, havia pelo menos um grupo de pessoas no escuro, com uma vela, tentando a comunicação com os mortos, em uma mesa redonda, de mãos dadas, escutando apenas a batida do coração em meio ao silêncio. Assim, ao mesmo passo que a ciência havia introduzido muitas conquistas, as pessoas possuíam um único desejo: vislumbrar um universo maravilhoso, onde as leis do tempo e do espaço não se aplicam.

Nessa esteira, o prazer que advém das “histórias de fantasmas” vem da dúvida de nossa própria existência e do desejo de que tais narrativas sejam verdadeiras. Imagens essas que advêm do século XIX, pela sua melancolia, como o “fantasma” relacionado à ideia de ilusão e fantasmagoria ou o “espectro” relacionado à imagem de medo e terror. A “sombra”, por sua vez, carrega a liricidade do desprender-se do corpo no momento da morte, o “morto-vivo” ou a “alma de outro mundo” para explicar o retorno de alguém que já partiu. Logo, essas aparições de fantasmas em lugares assombrados são antigas. A exemplo, o Portal TN⁴ (2022), em matéria, relata a aparição das mesmas entidades na Unidad Médica Educativa de la Universidad Nacional del Chaco Austral (UNCAUS). Eles utilizam uma foto ilustrativa, a qual introduzo nas análises das imagens, como pode-se observar a partir da Figura 2.

FIGURA 2 – APARIÇÃO DE FANTASMAS



FONTE: Portal TN (2022).

⁴ Disponível em: <https://tn.com.ar/INCREIBLE/2022/06/07/MISTERIO-EN-CHACO-UN-SERENO-FOTOGRAFIO-A-UN-SUPUESTO-FANTASMA-DENTRO-DE-UNA-CLINICA/>. Acesso em: 18 out. 2022.

Além disso, antes da melancolia, a Europa do início do século XIX parecia marcar uma burguesia racionalista, em que filósofos – como Voltaire ou Diderot – atacaram a igreja, a coroa e a ordem social. Essa foi uma época em que acreditava-se que apenas a razão afastaria o homem dos mistérios sobrenaturais. Porém, até a cética Paris continuava adepta a feitiços e aparições sobrenaturais, afinal, era melhor acreditar do que encarar o tédio. Acreditar que as noites de lua cheia eram palco de vampiros, lobisomens e todos os tipos de demônios era mais interessante. Napoleão e a sua família, por exemplo, eram próximos de oráculos e do sobrenatural. Assim, ao mesmo tempo que Napoleão conquistava a Europa e expulsava a família Bragança do trono, Satã jogava os dados para explicar a história. Essas imagens sobrenaturais, desse modo, também foram incorporadas por outras narrativas e mídias, como no cinema, em que se tem *O Vampiro da Meia Noite*, de 1958 (Figura 3).

FIGURA 3 – O VAMPIRO DA MEIA NOITE



FONTE: Google Imagens (2023).

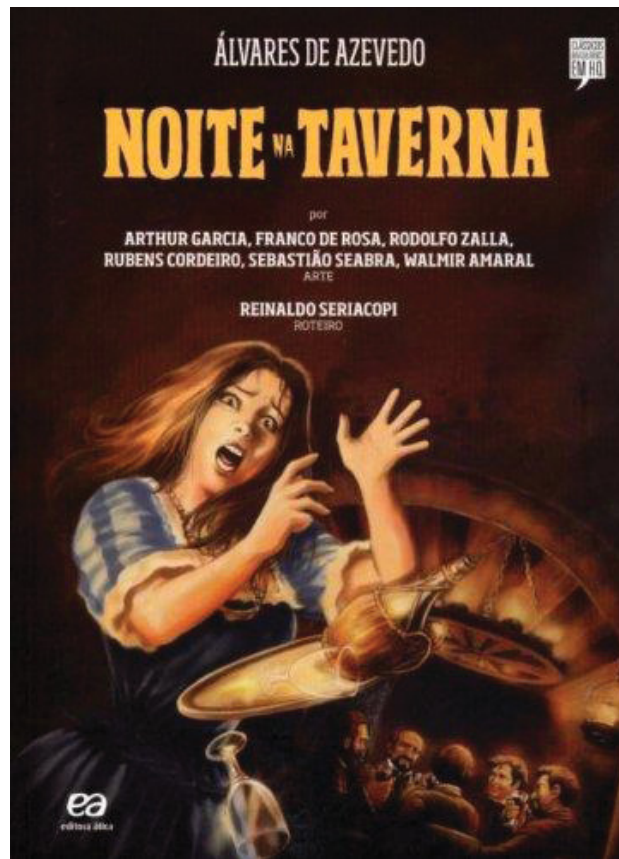
Do mesmo modo, no mundo ocidental, a literatura ganhava imagens de personagens em necromancia, infernos e sombras, movimento esse importante para alimentar o romantismo nas artes. Ademais, as lojas maçônicas ganhavam espaço pelo Norte da Europa a partir de sua ritualística e magia. Com isso, o sobrenatural conquistava, cada vez mais, o seu espaço nos imaginários culturais, estando presente nas literaturas, nos jornais, no teatro, nos casos de possessão. Contudo, a partir disso,

a Igreja reagiu, associando o magnetismo como obra do Diabo, o significado do toque e a imposição de mãos à filiação dos maçons ao Satã.

Cabe salientar, nesse sentido, que os judeus, diferentemente dos católicos, acreditavam na concepção de um destino indiferenciado dos mortos, pressuposto que fez existir a crença na ressurreição e no julgamento no fim dos tempos, na parada obrigatória antes do céu ou do inferno. Assim sendo, o culto aos santos substituiu a ideia do culto aos mortos, deixando cada vez mais de lado o ponto de contato com o sagrado a partir de oferendas sobre as tumbas e a adoração do divino, do invisível e intangível. No século XIII, o purgatório permitiu que os mortos pudessem suplicar por orações e sufrágios aos vivos, e tudo isso gerou uma dualidade entre o bem e o mal, o certo e o errado, abrindo espaço para significar que os mortos não estavam totalmente mortos. Dessa maneira, a arte passou a carregar consigo características dessa época, através de pinturas que traziam as mortes trágicas de donzelas, de esculturas que possuíam belíssimos corpos femininos que convidavam para o sono eterno e, no teatro, com cemitérios e túmulos que eram cenários de espetáculos.

Como pode-se perceber, a morbidez ganhou o seu espaço, o corpo morto e nu virou objeto científico, ao passo que a arte caminhava junto com a ciência. As cores verdes da putrefação se tornaram inspiração para artistas da época, e belas mulheres em vestidos transparentes começaram a substituir as imagens de caveiras com vermes nos túmulos. Essa ideia toda animou os intelectuais e estudantes da época, principalmente aqueles das faculdades de Direito de São Paulo e Recife, que eram envolvidos pela literatura romântica, a boemia das tavernas que tinham como inspiração o lorde Byron e suas fantasias sobrenaturais. A exemplo, tem-se a obra *Noite na Taverna*, de Álvares de Azevedo, publicada em 1855. Nela, o autor explora temáticas que envolvem amor, bebidas e morte, a partir de contos que têm o bizarro, o chocante, a necrofilia e o canibalismo como temáticas. Isto é, as imagens do sobrenatural estão presentes nessa e em tantas outras obras da época, como pode-se observar a partir da Figura 4.

FIGURA 4 – CAPA DO LIVRO NOITE NA TAVERNA (2019), DE ÁLVARES DE AZEVEDO



FONTE: Google Imagens (2023).

Por conseguinte, no Brasil, em meio à epidemia de febre amarela, no século XIX,

[...] em São Paulo, estudantes criaram a Sociedade Epicurea, enquanto em Recife nascia a Filopança. Ambas promoviam orgias de inspiração byroniana. Na primeira, pontificavam Bernardo Guimarães e Alvarez de Azevedo. Nas farras realizadas na Chácara dos Ingleses – não à toa, pois Byron era nascido em Londres – se copiavam os personagens satânicos do poeta. Paredes cobertas de tapetes negros e decoradas com emblemas fúnebres e camas colocadas em catafalcos, entre círios recebiam prostitutas conhecidas na praça como Ana Bela, Tudinha do Inferno ou Marocas Peido Roxo (DEL PRIORE, 2016, p. 317).

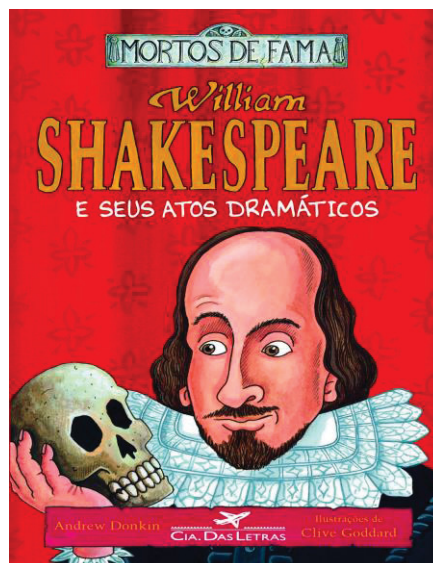
A partir disso, em meio a personagens satânicos e simbologias, houve a necessidade de ter-se um símbolo para a “Rainha dos Mortos”, o que levou esses estudantes aos cemitérios, a saltarem sobre tumbas e violá-las, buscando prostitutas que encarnassem a morte, ao serem colocadas aos gritos em um caixão e levadas para o cemitério. Lá, “um estudante cujo apelido era Satã abriu o ataúde para possuí-la conforme os rituais macabros. Um grito e um susto: “– Morta. Está morta!” A mulher

morrera de terror. Abriu-se um inquérito, nunca solucionado, pois envolvia filhos de famílias influentes” (DEL PRIORE, 2016, p. 317). O cemitério, desse modo, era um palco de atenção, ao lado das igrejas, locais onde as prostitutas ofereciam seus serviços e as escravas vendiam suas comidas após a missa.

Nesse sentido, podemos perceber que é no romantismo que estreitamos o laço entre o prazer e a dor. A beleza e morte começam a conversar e criar um novo espaço subconsciente. A personagem Antônia de Byron, em *Don Juan*, publicado em 1819, por exemplo, sente a alma penada que habita a casa e espiona a noite. Na trama, há vampiros e outros seres famintos por sangue, imagens utilizadas por outros autores, como Polidori e Merimée. Isto é, a literatura inglesa influenciou a francesa que, por sua vez, também inspirou as produções brasileiras, através de Machado de Assis, no seus *Contos da meia-noite*, em 1873, com temáticas de morte e vida, flores e vermes, amores e ódios.

Porém, ao contrário do que se pensa, a morte não se aproxima do erotismo, mas sim do orgasmo, indicando rupturas, em que o homem passou a temer a morte. Quanto mais prazeres em vida, maior é o medo da finitude. Por isso, combatia-se esse medo, na época e ainda hoje, por meio de espetáculos e festas, com a midiatização de eventos que proporcionam um ritual com o divino. Sobre isso, é importante destacar que as narrativas Shakesperianas também trazem o sobrenatural (Figura 5), até mesmo em sua máxima mais conhecida: “Ser ou não ser, eis a questão”.

FIGURA 5 – SHAKESPEARE



FONTE: Google Imagens (2023).

Ainda, em meados do século XIX, o espetáculo das mesas volantes ganham notoriedade, como o caso Hydesville, em 1848, em que as irmãs Fox (Figura 6) comunicavam-se com um espírito a partir de batidas em sua casa, o que logo tornou-se um ponto de Show Business, onde as pessoas iam prestigiar esse espetáculo, história essa que durou anos até elas confessarem que faziam os barulhos com os próprios pés. Contudo, mais tarde as irmãs voltaram a desmentir a situação, dizendo que estavam sendo subornadas para apresentar aquela versão e não causar maiores repercussões sobre o assunto.

FIGURA 6 – IRMÃS FOX



FONTE: Google Imagens (2023).

Desse modo, é possível perceber que a ideia de uma comunicação com os mortos é bastante antiga e atrativa para todos, visto que muitas histórias e mitos surgiram a partir disso. Ainda, com as evoluções sociais, o espiritismo ganhou seu espaço e, desde o século XIX, a aparição de diversos médiuns pelo mundo tornou-se comum. Assim sendo, um aspecto importante para a concepção desse fenômeno como conhecemos hoje é a de reencarnação, em que Allan Kardec passou a utilizar o termo espiritismo, conotando uma ideia do espírito reencarnar diversas vezes em

outras vidas, outros mundos e planetas, gerando, com isso, a ideia de vida pós morte e além dos túmulos. Após setenta anos da publicação de seu primeiro livro, *O livro dos espíritos* (1857), criou-se, no Brasil, uma religião formada e consolidada como o espiritismo, também chamado de Kardecismo.

Além disso, um pensamento que devemos levantar é que Kardec não foi o primeiro a pensar em reencarnação, afinal, antes mesmo de começar a traçar a filosofia espírita, essa ideia já era utilizada pelos hinduístas na Índia, por volta do século VI a.C., a diferença é que, enquanto no Kardecismo acredita-se em uma reencarnação apenas de humanos, na outra religião essa ideia passa pela reencarnação de todos os seres vivos, como plantas, animais e até mesmo deuses – seres que podem fazer parte desse ciclo de renascimento. Essa ideia hinduísta também existe no budismo e no janaísmo, sendo difundida da Índia para o ocidente. Nesse sentido, uma voz de liderança religiosa importante é a de Mohandas Karamchand Gandhi (Figura 7).

FIGURA 7 – GANDHI



FONTE: Google Imagens (2023).

Para Kardec, o espiritismo é a junção de filosofia, ciência e religião, sendo essa a sua síntese de fácil compreensão, a qual é preservada até os dias atuais na

religião brasileira. Esse foi, portanto, um movimento interessante no Brasil, pois nem na França ou na Europa, país e continente berço de Kardec, o espiritismo tornou-se uma religião autônoma e completa (PRANDI, 2012). No Brasil, as concepções de filosofia e ciência foram deixadas em segundo plano, sendo transformadas em religião, ou seja, em uma instituição para os seus seguidores. Instituições essas que hoje podemos encontrar em diversos lugares e com diversas doutrinas baseadas nos ensinamentos Kardecistas.

Esse fenômeno, ao chegar no Brasil, ganhou grande magnitude e proporção devido à França servir como grande referência cultural para a nossa sociedade, principalmente através da disponibilização, a uma classe alta, de livros que, em sua grande maioria, advinham de traduções francesas, como os do Kardec. Assim, com o passar dos anos, figuras importantes surgiram para a religião ganhar espaços maiores, como Bezerra de Menezes e Chico Xavier, o que propiciou a atualização e perpetuação da religião em nossa sociedade. Outro acontecimento importante foi a sua hibridação com outras práticas religiosas, como a Jurema nordestina e as religiões de matriz africana, o que resultou, inclusive, em uma religião própria do país, a Umbanda (PRANDI, 2012).

Nesse contexto, em relação à Umbanda, é importante salientar que até mesmo Jung (2021), em seu ensaio *A Fenomenologia do Espírito no Conto de Fadas*, observou que o arquétipo do Velho Sábio ressurgia muitas vezes, com sua estrutura normal, no fundo de uma cratera, ladeado de paredes íngremes de rocha ou em uma nova roupagem, minúsculo, encontrando-se no topo de uma montanha, dentro de uma mureta baixa de pedra. Ainda, o autor refletiu que essas aparições aconteciam quando a guia era necessária e a pessoa estava sem recursos. E, por falar em Velho Sábio, cabe lembrar que os feiticeiros e bruxos (que também podemos ver nas imagens da Disney) carregam essas características, como todo o resto do imaginário de conto de fadas. Do mesmo modo, tais características aparecem em outras produções, por exemplo, em *Harry Potter*, em que Alvo Dumbledore (Figura 8) orienta o herói em sua jornada, performando as características de um *Trickster*. Assim, para elucidar as características desse arquétipo, apoio-me nos escritos de minha colega de pesquisa, Rafaeli Francini Lunkes Carvalho, a qual afirma que

O trickster é agente da desorganização da ordem estabelecida e, desta forma, gerador de movimento na cultura. No Brasil temos diferentes tricksters

que circulam na cultura e que saltam para dentro das narrativas literárias, cinematográficas e midiáticas. Os malandros estão por toda parte, são universais. Estão no boto que se transforma no homem sedutor nas festas dos ribeirinhos da Amazônia; em Pedro Malasartes que sempre deseja se dar bem; nos diferentes caipiras do Mazzaropi; na molecagem do Saci Pererêno folclore; nas confabulações dos Trapalhões na TV dos anos 1980; nas enrascadas dos matutos João Grilo e Chicó de Suassuna; nos corpos da noite em a Ópera do Malandro de Chico Buarque; nas caras de Oscarito no cinema; nos rodeios de Armando Volta da Escolinha do Professor Raimundo; na figura controversa de Loki, irmão de Thor das da mitologia nórdica, HQs e filmes; nas trapaças do Coiote que caça o Papa-Léguas (CARVALHO, 2021, p. 118).

FIGURA 8 – ALVO DUMBLEDORE



FONTE: RollingStone⁵ (2022).

Para Jung (2021), o *trickster* é aquele que quebra as regras, o verdadeiro malandro e o arquétipo responsável por equilibrar a *anima* e o *animus*. Como veremos posteriormente, a palavra animação se deriva justamente da palavra *anima*. Assim, enquanto a *anima* compensa o lado feminino da *psique*, e o *animus* o polo masculino, o *Trickster* equilibra os dois polos (Figura 9).

⁵ Disponível em: <https://rollingstone.uol.com.br/cinema/harry-potter-teoria-sugere-que-dumbledore-era-viajante-do-tempo-entenda/>. Acesso em: 11 nov. 2022.

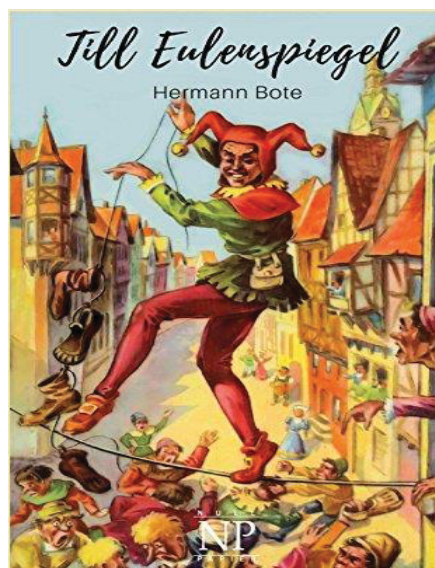
FIGURA 9 – TRICKSTER



FONTE: Google Imagens (2023).

Além disso, se pensarmos em Alvo Dumbledore (Figura 8), perceberemos que ele equilibra perfeitamente o Velho Sábio, como um grande malandro durante a narrativa proposta em *Harry Potter*. Porém, também percebemos outros personagens em outras histórias e culturas com as mesmas características de *trickster*. Na cultura alemã, por exemplo, temos o *Euleuspiegel* que, em tradução livre, significa a “coruja espelho”, responsável por ser identificado como o malandro nesse meio cultural (Figura 10).

FIGURA 10 – TILL EULEUSPIEGEL



FONTE: Google Imagens (2023).

Já na cultura brasileira, o grande malandro é o Seu Zé Pelintra que, inclusive, segundo histórias populares, serviu como inspiração para Walt Disney, o qual visitou terreiros de umbanda no Brasil e, a partir desse personagem, criou o Zé Carioca. Conhecido pela boemia, pelas jogatinas, festas e malandragem, Zé Pelintra carrega as características do *trickster* em nossa cultura (Figura 11).

FIGURA 11 – ZÉ PELINTRA



FONTE: Google Imagens (2023).

Além disso, em relação ao processo do Velho Sábio, o psiquiatra Jung (2021) salienta que ele “se realiza espontaneamente no espaço psíquico extraconsciente, quando um pensamento consciente não é possível ou já não o é mais” (JUNG, 2021, p. 10). Ainda, o espírito pode ser limitado ao sobrenatural, perdendo sua relação substancial entre alma e vida e, fazendo alusão aos pensamentos de Spinoza, o espírito pode ser entendido como um atributo da substância única, representando as mesmas limitações do espírito-natureza. Isto é,

Spinoza postula um cosmoctrismo em que uma realidade-substância única, ilimitada, manifesta-se ora na forma dos corpos físicos extensos, e ora na forma de ideias ou pensamentos, os chamados modos ou acidentes da substância da qual o homem é apenas uma manifestação possível, *um modo de ser* (PONCZEK, 2009, p. 35).

Do mesmo modo, mas agora passando por outra definição, o espírito pode ser entendido como o conjunto de fenômenos do pensamento racional, do intelecto, confluindo em vontades, memórias, fantasias, poder criativo ou motivações determinadas por um ideal. Ele também remete ao significado espirituoso da palavra, conotando uma dinâmica surpreendente, multifacetada, rica em conteúdo e engenhosidade, brilhante, surpreendente e cheia de humor. Nesse sentido, podemos refletir sobre a Fenomenologia dos contos de fadas, em que há iconografias das próprias fadas no imaginário social. Essas também são pequenas, voam e carregam o seu misto de magia, como a sininho, da Disney, e tantas outras que acompanham essas imagens (Figuras 12 e 13).

FIGURA 12 – FADAS 1



FONTE: Google Imagens (2023).

FIGURA 13 – FADAS 2



FONTE: Google Imagens (2023).

Já na filosofia, devemos nos atentar ao *Zeitgeist*, conceito que explica determinados comportamentos em uma cultura, em um período de tempo. A partir desse espírito da época, também possuímos ideais do que hoje entendemos como espírito, sendo este o princípio e motivo de determinadas concepções, julgamentos e ações de natureza coletiva. Dentro de tal concepção, há o espírito objetivo, que diz respeito ao acervo total das criações culturais do homem, particularmente de natureza intelectual e religiosa. Por outro lado, o espírito, quando entendido por atitude, tende a ser inconfundível à personificação, assim como o espírito de Pestalozzi, a qual ganha um sentido concretista, ou seja, seu *imago* ou fantasma, carregando a sua característica arquetipológica, pois a palavra carrega o significado de aparição de fantasma, a alma de um falecido, podendo refletir que o espírito de Weimar poderia ser os espíritos pessoais de Goethe e Schiller (JUNG, 2021).

Ainda, em relação à origem da palavra “espírito”, que em alemão advém do vocábulo *Geist*, pode-se perceber que esse termo se relaciona com algo que espuma e borbulha, forma essa que se originou a partir das palavras *Gischt* (espuma), *Gäsch* (bolha), *Gheest* (fantasmas) e *Aghast* (irritação emocional). A emoção, neste caso, é vista como possessão, há muitos anos, e essa filosofia ainda é impregnada nas relações atuais, em que um indivíduo irascível é possuído pelo demônio ou por um “espírito do mal”. Nesse contexto, especialmente na Alemanha, os contos dos *Irmãos Grimm* ganharam o espaço de assustadoras estórias, que inspiraram clássicos de contos de fadas conhecidos até hoje, como *A Chapeuzinho Vermelho* e *João e Maria*.

Em 1845, na Alemanha, por exemplo, Heinrich Hoffmann – também conhecido como fotógrafo pessoal de Adolf Hitler durante a Alemanha Nazista – escreveu um livro para presentear seu filho mais velho, Carl, no natal do mesmo ano. O livro *Der Struwwelpeter* (traduzido para o português como João Felpudo), apresenta dez histórias sobre crianças, contando com ilustrações e rimas. Porém, cada história apresenta uma moral e as consequências desastrosas do mau comportamento de uma criança, na época, tudo isso de uma forma exagerada (Figura 14). Do mesmo modo, mas um pouco antes, os *Irmãos Grimm*, deram vida ao conto de fada *Hänsel und Gretel* (traduzido para o português como João e Maria), em 1812, em que há, na versão original, a história das crianças sendo expulsas de casa, para colherem amoras na floresta, após a mãe encontrar a casa toda bagunçada e a sua torta – que estava sendo preparada – no chão (Figura 15). Desse modo, podemos perceber que os

contos de fadas, em seu bojo, sempre carregaram uma função pragmática, visando o ensinamento e o bom comportamento, o que se dá, geralmente, a partir do medo, do pavor, do improvável, do surreal.

FIGURA 14 – DER STRUWWELPETER



FONTE: Google Imagens (2023).

FIGURA 15 – HÄNSEL UND GRETEL



FONTE: Google Imagens (2023).

Nesse sentido, cabe ressaltar que Jung (2021), ao refletir sobre os aspectos psicológicos do espírito, lembra que essa é a mesma atividade psíquica que a dos vivos: sua continuação, trazendo a ideia de que a *psique* está implícita nesse processo. Segundo Jung (2021, p. 207)

Quando algo de psíquico ocorre no indivíduo e este sente que o fenômeno lhe pertence, trata-se de seu próprio espírito. No entanto, se algo de psíquico lhe ocorre como algo estranho, trata-se de um outro espírito que talvez possa causar-lhe uma possessão.

Diante disso, podemos refletir sobre a natureza do espírito, que é vivida e vivificante, excluindo a sua ordem “não espiritual” ou morta. Natureza essa que pode ser dividida em dois níveis, em que um refere-se à presença invisível de um fenômeno típico e o outro à sua formação de conteúdo – este segundo nível é o qual esta pesquisa se sustenta, pois ele está ligado ao mundo das imagens. É importante destacar, do mesmo modo, que o espírito perdeu a sua natureza primordial, autonomia e espontaneidade, exceto no campo religioso, que conserva o seu caráter originário, sendo, portanto, a única exceção.

A relação da essência do espírito com condições físicas não é imediatamente percebida, demandando esforços de quem trabalha com o fenômeno, para que haja a condução do aprendizado sobre o tema, sendo essa a razão pela qual se atribui imaterialidade ao espírito, em uma unidade maior do que no caso do fenômeno *anímico*, em sentidos estritos. Esse é considerado dependente de *physis*, mas com uma materialidade, sendo perceptível na concepção chinesa de *alma-gui*. É válido lembrar, nesse viés, que o conceito de imaterial também não exclui o conceito de real, ou seja, espírito e matéria são formas de um ser transcendental em si mesmo.

Desse modo, seres espirituais são um princípio espontâneo de movimento e ação, bem como possuem a capacidade de criação livre de imagens, que independem da percepção dos sentidos, as quais também manipulam autonomamente e soberanamente as imagens. Jung (2021) ainda ressalta que o espírito, na consciência humana, é expressado através do mito, um processo que ocorre há milênios, e que as religiões estariam perdidas se acreditassem na tentativa de deter o ímpeto evolutivo, sendo necessário a lembrança constante do caráter originário do espírito, deixando o indivíduo responsável pelo o que ele atrai para as suas esferas, preenchendo seu campo da consciência. É o espírito, portanto, que torna o homem

um sujeito criativo, acarretando para ele o ideal de felicidade, entusiasmo e inspiração, sendo impossível pensar em um criador e um possuidor, pois esta é uma relação de existência mútua. Logo, devido ao caráter autônomo do espírito, ele não pode ser psicologicamente questionado, pois ele é capaz de manifestar-se espontaneamente.

Nesse contexto, é possível perceber que o sobrenatural é um campo fértil para reflexões sociológicas, filosóficas e culturais. Além disso, o sobrenatural, ao longo dos anos, foi ganhando outras áreas, estando presente no cinema, na música, nas artes, etc. Diante disso, para essa investigação, será analisado, a partir dessas imagens, como o sobrenatural influenciou na composição das animações, com foco nas produções da Disney. Essa escolha deu-se porque a produtora ocupa um grande espaço no imaginário cultural, carregando, em suas narrativas, a presença de espiritualidade, totens, forças sobrenaturais e da natureza, ancestralidades, fantasmas e todo esse mundo aqui desenvolvido.

2.3 DO ESPIRITISMO A OUTRAS MANIFESTAÇÕES IMAGÉTICAS

Aqui, perpasso por algumas manifestações do sobrenatural na mídia, arte e outros componentes da cultura. O sobrenatural ganhou espaço nas manifestações do homem pelo mundo, como na história da arte, ao qual aqui faço breves apontamentos. A exemplo, tem-se o austríaco Stefan Koidl, que trouxe para a sua pintura imagens surreais e sobrenaturais, beirando o horror e tomando como inspiração filmes dessa cultura (Figura 16).

FIGURA 16 – STEFAN KOIDL



FONTE: Nanu Blog⁶ (2023).

⁶ Disponível em: <https://nanu.blog.br/stefan-koidl-na-nuzeando/>. Acesso em: 12 nov. 2022.

Já na Idade Média, o cristianismo ganhou o seu apogeu, refletindo em sua arte figuras sobrenaturais para impregnar, na sociedade, a cultura do medo e do pecado, como pode-se observar no retrato do Casal Arnolfini (Figura 17), pintado por Jan van Eyck (1390-1441), sob encomenda do rico mercador Giovanni Arnolfini, em 1434. Atualmente, o quadro encontra-se exposto na National Gallery, em Londres.

FIGURA 17 – O CASAL ARNOLFINI



FONTE: Google Imagens (2023).

Ademais, após o período conhecido como “idade das trevas”, temos o movimento renascentista, o qual empregava a valorização do homem (humanismo) e da natureza, em oposição ao sobrenatural. Essa manifestação artística pode ser percebida através da obra *O Nascimento de Vênus* (1482 e 1485), de Botticelli.

FIGURA 18 – O NASCIMENTO DE VÊNUS



FONTE: Google Imagens (2023).

No cenário da música, os ideais sobrenaturais eram muito utilizados pelo rei do pop, Michael Jackson, em seus clipes, especialmente através de figuras como Zumbis e Lobisomens, como pode-se observar no clipe *Thriller*, lançado em 1982 (Figura 19).

FIGURA 19: “THRILLER” DE MICHAEL JACKSON



FONTE: YouTube⁷ (2009).

⁷ Disponível em: <https://youtu.be/4V90AmXnguw>. Acesso em: 20 set. 2022.

Ainda dentro da cultura pop, há séries, como *The Sandman* (2022) e *Lúcifer* (2016), que abordam as questões do sobrenatural na sua linha mais misteriosa. Nesse sentido, segundo Haida (2021, p. 76):

Definir Lúcifer como a representação do nosso Zeitgeist desperta algumas questões mais filosóficas e incita algumas teorias. A primeira questão diz respeito a nossa sociedade e o que nos tornamos para o Diabo conseguir, de alguma forma, nos representar, estando presente em nossas práticas, talvez emoções e até mesmo sendo protagonista de uma série em que é o herói. A segunda questão diz respeito ao porquê do sentimento negativo que permeia a primeira questão. Racionalmente, durante esta pesquisa, identificamos todos os pontos que justificam essa pergunta, temos uma memória coletiva consolidada durante séculos para o personagem.

Para as análises aqui desenvolvidas, detenho-me ao próprio personagem *Lúcifer* (2016, Figura 20) e ao personagem Desejo (Figura 21), de *The Sandman* (2022).

FIGURA 20 – LÚCIFER



FONTE: Google Imagens (2023).

FIGURA 21 – DESEJO



FONTE: Google Imagens (2023).

Na publicidade, o sobrenatural manifesta-se através da morte, que é geralmente trabalhada de maneira humorada e trágica, no intuito de vender determinado produto ou serviço. A exemplo, tem-se, na Figura 22, uma publicidade voltada ao trágico, realizada pela Associação Portuguesa de Apoio à Vítima (APAV), através de uma campanha de sensibilização sobre violência contra as mulheres, no Dia Internacional pela Eliminação da Violência Contra as Mulheres (25 de novembro).

FIGURA 22 – PUBLICIDADE COM O TEOR DA MORTE



FONTE: Comunica Que Muda⁸ (2013).

Na história, é possível mencionar Joana D'arc (Figura 23), considerada uma heroína da França pelos seus feitos durante a Guerra dos Cem Anos. Isso porque, ao ser contra o sistema vigente de sua época, Joana D'arc, após um julgamento manipulado pelos ingleses, foi acusada de heresia e feitiçaria, sendo queimada viva – exatamente como acontecia com todas as mulheres que eram contra o sistema, mesmo, muitas vezes, sendo heroínas. História essa que se repete em relação às bruxas, deusas ou rebeldes. Há, portanto, em todas essas narrativas, uma crença, um espiritismo.

FIGURA 23 – JOANA D'ARC



FONTE: Google Imagens (2023).

Do mesmo modo, Maria Madalena (Figura 24) também marca a história do cristianismo, especialmente por carregar a ideia de santidade, ainda que até hoje os

⁸ Disponível em: <https://www.comunicaquemuda.com.br/ate-que-a-morte-os-separe/>. Acesso em: 20 out. 2022.

seus versículos da Bíblia sejam secretos. Para falar dessa figura santa, apoio-me no trabalho de Patrícia Bedin Pereira, a qual afirma que

Ao compreender as imagens de Maria Madalena como um texto cultural complexo formado por camadas e capaz de emitir múltiplas mensagens se compreende também as maneiras pelas quais ela tem se manifestado nos meios audiovisuais. Enquanto modelo de empoderamento para as mulheres, ela demonstrou evolução ao expor camadas mais profundas se conectando com pessoas reais. No entanto, como figura religiosa percebe-se um esforço das produções em mantê-la no patamar sagrado, atuando como presença da ausência (PEREIRA, 2020, p. 86).

FIGURA 24 – MARIA MADALENA



FONTE: Google Imagens (2023).

Além disso, as bruxas, como mencionado anteriormente a partir da figura de Joana D'arc – considerada uma pela inquisição –, também tiveram um momento importante nessa história. Isso porque, saindo da Europa, em Salem, na América do Norte, em 1692, mais de 200 mulheres e homens foram acusados de bruxaria e, destes, 19 foram enforcados. Aquelas mulheres que detinham o conhecimento do seu corpo, que entendiam de ervas, tinham seus boticários e não aceitavam a submissão, restavam à fogueira. Assim, a imagem da bruxa era representada pela gorda, nariguda, perebenta, feia e com chapéu pontiagudo, como mostra a Figura 25.

FIGURA 25 – BRUXAS



FONTE: Google Imagens (2023).

Ainda, uma contribuição da mitologia foi a imagem do Ogro, respaldada pelo imaginário de um homem gigante, meio bicho, com aparência grotesca e ameaçadora (Figura 26), a qual também é vista em alguns personagens das animações da Disney.

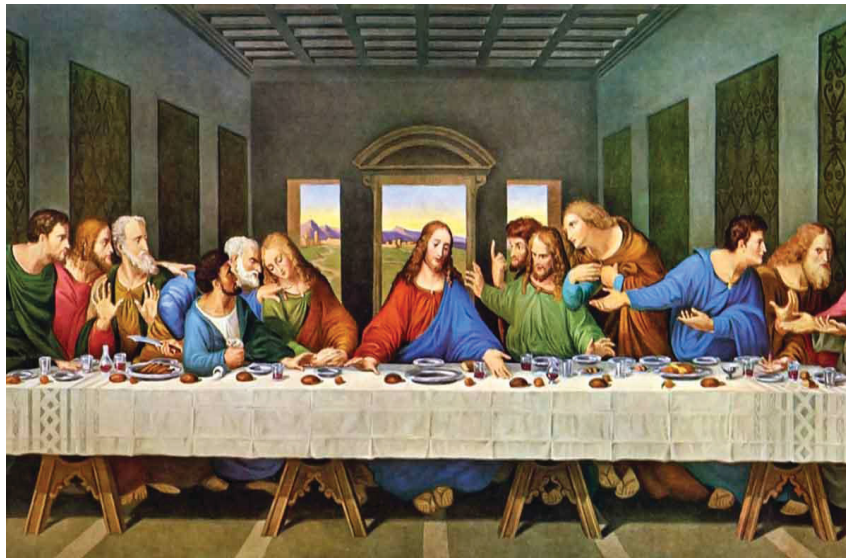
FIGURA 26 – OGRO



FONTE: Google Imagens (2023).

Diante de tais representações, percebe-se, do mesmo modo, o fenômeno da hibridação (CANCLINI, 2013) na Disney, visto que a produtora utiliza-se de outras culturas para realizar as suas histórias na animação. Dentro disso, podemos evidenciar muitas questões religiosas, como o catolicismo, as religiões meríndio-afro-brasileiras, a santeria Haitiana e o hinduísmo, assim como tantas outras questões energéticas. Nesse sentido, apresento, aqui, algumas imagens que utilizo nas aproximações para retratar tais questões (Figuras 27 e 28).

FIGURA 27 – SANTA CEIA, DE LEONARDO DA VINCI



FONTE: Google Imagens (2023).

FIGURA 28 – PRESÉPIO



FONTE: Google Imagens (2023).

Ademais, em relação a essas questões religiosas, a Umbanda, por ser uma religião unicamente brasileira, é configurada por sacralizar agentes históricos simultaneamente em seus ritos e, dentre o seu panteão, está a presença da grande mãe, a Iemanjá (Figura 29), que também é acionada nas imagens da Disney, assim como todas as outras.

FIGURA 29 – IEMANJÁ



FONTE: Google Imagens (2023).

Já em relação às questões energéticas, tem-se os Chakras (Figura 30), que ficaram conhecidos através dos cuidados expressados no Reiki. A partir deles, podemos perceber as luzes cintilantes e azuis, o que também pode ser visualizado nas imagens da Disney, como acontece em *Moana* (2016).

FIGURA 30 – OS CHAKRAS



FONTE: Google Imagens (2023).

No Haiti, temos a Santeria (Figura 31), religião em que o mistério e o ocultismo prevalecem. Na Disney, a partir do filme *A Princesa e o Sapo* (2009), podemos ver os mesmos atributos dessa religião.

FIGURA 31 – SANTERIA HAITIANA



FONTE: Google Imagens (2023).

Outro exemplo é a aurora boreal (Figura 32), que possui seu espectro de cores único, e acredita-se que antepassados caminham por essas cores do fenômeno em determinada cultura. Essa representação, por sua vez, pode ser visualizada no filme *O Irmão Urso* (2003), da Disney.

FIGURA 32 – AURORA BOREAL



FONTE: Google Imagens (2023).

Já no México, há o *Dia de Los Muertos* (Figura 33), que é celebrado como o feriado para levar as oferendas para os antepassados mortos. Nesse dia, eles podem circular livremente entre os vivos. Essa representação cultural, na Disney, pode ser visualizada através das imagens do filme *Viva – A vida é Uma Festa* (2017).

FIGURA 33 – DIA DE LOS MUERTOS



FONTE: Google Imagens (2023).

No Brasil, tem-se os povos originários (Figura 34), que possuem as suas crenças religiosas características, as quais também foram hibridizadas na religião da Umbanda brasileira. Essa representação imagética, na Disney, é percebida no filme *Mogli – O Menino Lobo* (2016).

FIGURA 34 – POVOS ORIGINÁRIOS



FONTE: Google Imagens (2023).

Como observamos aqui, diante do exposto, o sobrenatural aparece e ressurgue em muitas culturas, através da história. Seu aspecto obscuro, misterioso e invisível permite que as suas manifestações sejam extraordinárias, assustadoras, fantásticas, mágicas e inusitadas. O sobrenatural é, portanto, um conceito importante para mensurar o potencial criativo do ser humano, ou seja, como nós mesmos temos o potencial de criar histórias e imagens que conversam com um coletivo e que, ao mesmo tempo, nos influenciam – assim como Baitello Jr. (2014) refere-se às Imagens, afirmando que as devoramos e elas nos devoram ao mesmo tempo, em uma relação de iconofagia. Desse modo, para entendermos, posteriormente, o lado sobrenatural da Disney através do olhar warburgiano, o próximo capítulo abordará o percurso histórico das animações.

3 CINEMA E IMAGINÁRIO

Neste capítulo, realizo o percurso histórico das animações para entender o lado sobrenatural da Disney através do olhar warburgiano, que será desenvolvido posteriormente. Percebo, nesse apanhado histórico, como a ciência contribuiu para grandes avanços em relação à técnica da animação, possibilitando novos adventos. Do mesmo modo, ressalto a importância da Disney na história da animação e reflito sobre a sua participação nas estruturas do imaginário e da noosfera.

3.1 CINEMA DE ANIMAÇÃO – PERCURSO HISTÓRICO

O percurso histórico do cinema de animação envolve o desenvolvimento técnico da arte, refletindo, desse modo, em sua estética. No início, o público-alvo das animações era as crianças e jovens adolescentes, porém, com o tempo, as animações deixaram de ser apenas "coisa de criança" e começaram a carregar a perspectiva de conversar com o inconsciente humano. Nesse sentido, Lucena Júnior (2005, p. 29), ao recorrer à origem da palavra animação, identifica sua etimologia latina *animare*, que significa "dar vida".

Além disso, pensar em animações é, automaticamente, pensar em Walt Disney, que mesmo depois de sua morte, em 1966, ainda inspira toda a animação mundial, possuindo suas obras como marco referencial para essa arte. A sua técnica envolve todo cuidado, estética e sensibilidade ao dar vida as suas criações de maneira única. Isso abre espaço para a vivência individual de fantasias inusitadas sob um corpo comum. Afinal, o desenho de animação é mundialmente delimitado, sendo construído a partir de novos animadores, estúdios, filmes e personagens, os quais tornam o gênero conhecido pelas suas peculiaridades.

Nesse contexto, Mckee (2006) ressalta que o cinema é pautado pelas leis do metamorfismo universal, ou seja, ele pode ser criado e transformado, independentemente das normativas físicas. Sendo assim, infiro que o cinema de animação possui uma inclinação para outros gêneros, como ação e farsa, alta aventura ou tramas de maturação, o que pode ser analisado em filmes como *O Rei Leão* (1994) e *A Pequena Sereia* (1991). Desse modo, a produtora Disney é entendida como responsável por trazer o cinema de animação ao mundo feérico, de fantasia e

magia, um universo que convida insistentemente à poesia (DUCA, 1948). Mas, se pensarmos para além disso, veremos que a Disney é responsável por participar ativamente da *psique* humana, especialmente a partir de suas imagens na semiosfera (CONTRERA, 1996), influenciando tendências, comportamentos e narrativas.

Diante disso, ter o cinema como objeto de pesquisa é, ao mesmo tempo, ter o prazer de analisar uma arte de interdependência entre um desenho e outro, especialmente na reprodução sequencial, característica essa importante para a sua existência (HALAS; MANVEL, 1979). Do mesmo modo, a sucessão dos fotogramas é o que possibilita o movimento do desenho, e Solomon (1987) define-a como o centro da animação. Dentre tantas peculiaridades da arte, esta é uma delas: dar movimento aos desenhos, revestindo de uma diferente expressividade aquilo que acontece entre cada *frame*.

Nesse viés, Jacques Aumont e Michel Marie (2006) percebem a animação como uma tomada de cenas analógicas recheadas de movimentos. Ainda, Guillén (1997) sustenta o desenho de animação como uma das possíveis técnicas do gênero, abrangendo as películas como figuras recortadas, as sombras chinesas, as marionetes, o cinema de bonecos e os efeitos especiais em filmes interpretados por atores. Guillén (1997) também expressa a essa arte a conduta de gerar encanto, em que o fundamento está na possibilidade de atribuir vida aos objetos inanimados, sendo isso, para o autor, o grande milagre da animação.

O *efeito phi* é o responsável por gerar a impressão de movimento, sendo, desse modo, aprimorado durante a história da animação, a partir de novas técnicas. Com isso, esse desenvolvimento toma interesse da ciência, a partir de 1645, quando Athanasius Kircher divulga a lanterna mágica, invenção que traz uma caixa portadora de fonte de luz e de espelhos curvos, que projetam imagens derivadas de *slides* pintados em lâminas de vidros. Postumamente, Piter Van Musschenbroek produz a ilusão de movimentos, em 1736, mesmo ano da primeira exibição animada. Essas invenções foram se tornando veículos de entretenimento para exibições, até 1794, em que Etienne Gaspard Robert, em Paris, explorou de forma comercial o potencial da lanterna mágica, com o espetáculo "Fantasmagorie" (LUCENA JR, 2005, p. 30).

Após, a ilusão de ótica continuou ganhando campos de estudo, possibilitando inovações e aprimoramentos. Nesse contexto, Peter Mark Roget definiu que o olho humano percebia imagens sequenciais como um único movimento, vindo a publicar,

em 1826, um artigo com o detalhamento de suas conclusões. Esse feito permitiu uma série de invenções focadas no movimento, como no ano de 1825, em que o *taumatroscópio* foi apresentado como uma ferramenta de animação. Ele era composto por um disco suspenso por cordões munidos de imagens na parte frontal e no verso que, ao girar, permitia a fusão de suas imagens, com a impressão de mobilidade. Ademais, entre 1828 e 1832, Joseph Plateau criou o *fenacístoscópio*, uma ferramenta que permitia a apresentação de animações de desenho. Esse aparelho consistia em dois discos com sequências de imagens pintadas que, ao serem simultaneamente girados, sugeriam movimento. Similar a este, mas dotado de um único disco, Simon von Stampfer trouxe a público, em seguida, o *estroboscópio* (MORRISON, 1994).

Já em 1834, William Homer foi o responsável pela criação do *zootroscópio*, derivado dos princípios das criações anteriores, porém, com os desenhos dispostos em um tambor, espaçados por pequenas frestas que geravam a impressão do movimento. Além disso, alguns anos depois, o *flipbook* (livro mágico), criado em 1868, foi considerado o instrumento inspirador de sequências narrativas, já que seus desenhos, apresentados em cada página do livro, fomentavam a impressão de uma ação fílmica. Diante disso, Emile Reynaud, em 1877, criou o *praxinoscópio*, que projetava *pantomimes lumineuses* (filmes), o qual apresentava um sistema de espelhos e lentes, em que as figuras eram projetadas sobre a tela, sendo a base da tecnologia do cinema, e foi assim que, em 1892, Reynaud criou o Teatro Óptico (LUCENA JR, 2005). Sendo assim, é possível perceber que a animação é mais antiga que a criação do próprio cinema pelos irmãos Lumière, em 1895. A história da animação é permeada por invenções, pesquisas e experimentações que possibilitaram o avanço dessa arte, o que contribuiu para a sustentação da magia cinematográfica.

Por conseguinte, não podemos deixar de ponderar a invenção da fotografia que, junto com a técnica do *praxinoscópio* e dos estudos da fisiologia dos movimentos humanos e animais, do francês Etienne Jules Marey, é referência para a animação. Diante disso, ressalta-se que Marey aprimorou uma câmera para registrar movimentos rápidos, também acrescentando novas descobertas que tiveram apogeu com os Lumière, com o cinematógrafo, com a função de filmar e projetar. Já em relação ao primeiro momento do cinema de animação, Guillén (1997) estabelece que esse deu-

se através dos quadrinhos satíricos da imprensa diária, sustentado em dados históricos que revelam Emile Cohl como produtora, em 1908, para a Gaumont, com a animação "Fantasmagorie". Com esse feito, Cohl, inspirada em quadrinhos, ganhou o mercado internacional, sendo precursora de desenhos animados a partir da técnica *frame a frame*, com movimentos fluídos. Ao mesmo tempo, Winsor McCay encontrou as animações para os personagens de seus quadrinhos *Little Nemo* (1911), segundo Lucena Jr (2005). Ele marca a história de animação ao produzir o curta-metragem *Gertie, the Dinosaur*, em 1914, utilizando em torno de 10 mil desenhos.

Posteriormente, no início do século XX, surgem as salas de cinema, responsáveis pela visibilidade de animações como *Gato Félix*, *Betty Boop* e *Mickey* (GUILLÉN, 1997), acompanhando o processo de industrialização, com o seu maior sucesso entre 1910 e 1940. Assim, com a rapidez social e altos custos de produção, os artistas desenvolveram muitas novas técnicas a partir da rotoscopia e do acetato, com o desenho sobre celuloide transparente, surgindo novas possibilidades de animações tradicionais. Diante disso, Earl Hurd abriu a possibilidade de tornar o personagem independente do cenário, a partir do acetato, permitindo levar a fotografia para o cenário, enquanto Max e Dave Fleischer trouxeram a rotoscopia em 1915, aprimorando os movimentos, imprimindo realismo e novas possibilidades para a animação (LUCENA JR, 2005).

Em 1921, a animação elástica emergiu como novo procedimento estético, deixando o artista livre dos limites humanos para os seus personagens, podendo estabelecer propriedades e potencialidades de elementos elásticos. Agora, os personagens poderiam esticar e encolher, tomar inúmeras formas, acompanhando a imaginação de seu criador. Essa ampliação das formas de animar permitiu a veiculação de desenhos ao cinema, como fez Walther Ruttmann, na década de 1920, a partir de formas geométricas e abstratas na sua série "Opus", assim como o alemão Oskar Fichinger, nos anos 1930, ao associar imagens abstratas à sonoridade. Segundo Russet e Starr (1988), essas criações surrealistas inspiraram, de certa maneira, Walt Disney em seu longa-metragem *Fantasia* (1940).

Ademais, o pioneiro dos filmes em três dimensões foi Norman McLaren. Ele utilizava o estereoscópio, técnica em que os desenhos são fotografados quadro a quadro e exibidos alternadamente por dois projetores, intensificando a quebra de limites criativos (RICHARD, 1986). Com esse movimento, foram construídos os

métodos em celuloídes, areia, óleo em vidro, pincel e outros experimentados por animadores. E é justamente nessa época que Walt Disney se transforma em um fenômeno mundial, sendo responsável por estabelecer os próximos caminhos da animação, impondo ao gênero a imaginação e a fantasia, que são disseminadas até os dias atuais. Dessa maneira, a Disney é referência nessa história justamente por impregnar esses artifícios em suas criações, independentemente de suas técnicas utilizadas, a partir de sua busca pela perfeição e expressividade (THOMAS; JOHNSTON, 1995).

Ainda, o criador Walt Disney comercializou para a Universal Studios o personagem "Oswald – The lucky rabbit", o qual ganhou 28 curtas-metragens (ELIOT, 1993). Contudo, o diretor perdeu os direitos autorais para o estúdio. Diante desse feito, Walt Disney voltou ao seu outro projeto, o "Mickey Mouse", que não possuiu a mesma aceitação que o coelho "Oswald". Assim, depois de enfrentar a negação de sua nova produção, o criador alcançou sua notoriedade em 1928, com a animação *Mickey, o navegador*, reconhecida como a primeira animação sonora (THOMAS, 1969). Walt Disney estudou incansavelmente para aperfeiçoar a sua arte, envolvendo em sua vida tudo que produzia, assim como aplicando novas técnicas de sincronização sonora na série *Silly Symphonies*, entre 1929 e 1939.

A partir disso, o estúdio de animação começou a utilizar a ferramenta de *storyboard*, através da produção *Três porquinhos*, em 1933, uma série de desenhos que deixava nítida a sequência fílmica, em que as sequências das ações-chave e suas legendas ficavam fixas em um quadro, possibilitando uma antecipação do resultado final ao animador (THOMAS, 1969). Do mesmo modo, outra invenção que aprimorou as imagens foi a câmera de múltiplos planos, possibilitando à Disney o realismo de seus personagens e a totalidade das cenas, a partir da sua atenção à totalidade, perspectiva e noção de profundidade (THOMAS, 1969). Com essa possibilidade, foi possível atingir os efeitos tridimensionais, vistos em *O velho moinho* (1937), vencedor do Oscar, e posteriormente em *Branca de Neve e os sete anões* (1938), que explorou as possibilidades dessa nova ferramenta (GUILLÉN, 1997).

No entanto, por mais que essa técnica tenha rendido boas repercussões, ela é extremamente trabalhosa, pois cada fase do movimento dos personagens envolvidos na cena devia ser desenhada em cinco lâminas transparentes, representantes de planos distintos, em que tais lâminas eram sobrepostas,

respeitando uma distância máxima de trinta e cinco centímetros entre uma e outra. Essas lâminas eram filmadas simultaneamente com uma câmera capaz de abarcar, de uma única vez, os cinco níveis de profundidade. A sensação de profundidade e de tridimensionalidade obtidas comparavam-se àquela conquistada através de filmes com imagens reais. Sobre isso, Guillén (1997) ressalta que o pilar do formato realístico e convincente na animação dependia do respeito ao número de vinte e quatro *slides* por segundo, o que era válido tanto para a animação tridimensional quanto para aquela com bonecos, já que favorecia a impressão de expressividade do movimento (GUILLÉN, 1997).

Diante disso, nota-se que a Disney foi responsável por consolidar uma referência para além da arte, com os seus conceitos de animação e estética em *Branca de Neve e os sete anões* (1938), que transcendem gerações e participam do imaginário e das brincadeiras infantis (LUCENA JR, 2005). Além disso, na história do estúdio, também nos deparamos com *Fantasia* (1940), que trouxe mais uma vez o personagem "Mickey", combinando música erudita com desenho animado, em sinfonia de cores, formas e sons. Da mesma maneira, *Dumbo* (1941) também utilizou elementos surrealistas a partir de uma combinação estética e ilógica que comunica diferentes estilos, com influência do humor surrealista dos irmãos Fleischer e do estilo United Productions of America (UPA) (LUCENA JR, 2005).

Após, nos anos de 1950, Disney ficou conhecida através das animações *Cinderela* (1950), *Alice no país das maravilhas* (1951) e *Peter Pan* (1953), com adaptações de contos e histórias, assim como aconteceu com a produção *A Dama e o Vagabundo* (1955), que foi marcado como o primeiro filme que utilizou *cinemascope*, sendo necessária a construção de miniaturas detalhadas dos cenários. Desse modo, salienta-se que cada animação da Disney é circunscrita por uma história desafiadora, mas também pela crença de superação e no sucesso. Com *A bela adormecida* (1959), um dos trabalhos mais ambiciosos da Disney, isso não foi diferente, totalizando 6 anos de produção. Ele é o primeiro desenho de animação feito em setenta milímetros, com superprodução dos atores, sendo a última película desenhada inteiramente à mão (GUILLÉN, 1997). Já o precursor da fotocopiadora foi *101 Dálmatas* (1961), com um misto de humor e tensão, e *Mogli – O Menino Lobo* (1967) foi a última grande produção que Walt Disney participou (1901-1966) (BARRIER, 2007). Com *Aristogatos* (1970), os estúdios encerram um ciclo na história do cinema de animação.

Diante disso, com a popularização da televisão, o estúdio Disney precisou se readaptar, e esse meio exigiu maior velocidade entre as produções, havendo a necessidade de novos estilos estéticos, o que resultou na escassez de tons, linhas e na simplificação dos movimentos. Assim, a UPA, conhecida por uma expressividade distante da arte da Disney, revolucionou a arte da animação, sendo caracterizada pela economia de traços, concisão e conteúdos satíricos, uma proposta completamente oposta à da Disney (GUILLÉN, 1997). Então, a produtora começou a experimentar novas estéticas e gráficas, através de formas, cores, texturas, som e enredo. Ainda, a UPA combinou o estilo gráfico, geométrico e uma acelerada dinâmica narrativa no filme *Gerald McBoing-Boing*, vencendo o Oscar em 1951, fazendo com que a Disney incorporasse essas propostas. Sobre isso, Thomas e Johnston (1995) refletem que a Disney já havia tentado esse formato nos filmes dos anos 1940, como *Fantasia* (1940), *Dumbo* (1941) e *The three caballeros* (1945).

Ademais, devemos lembrar que essa época é datada pelo romantismo e que as animações satirizam esse momento. Junto com "Pato Donald" e "Mickey Mouse", outros personagens, como "Betty Boop", "Popeye" e "Olivia Palito" dos irmãos Fleischer, produziam essa satirização da época (MIRANDA, 1971). A composição gráfica, enredo e dinâmica do gênero faziam parte da nova estética da animação, o que podia ser visto, por exemplo, nas definidas e acentuadas curvas da "Betty Boop", na sensualidade ou no vestido curto, contrastando com a pureza virginal da princesa "Branca de Neve". Já "Popeye", "Olivia" e "Brutus" eram marcados pelas suas caricaturas, descomprometimento com a sofisticação e minuciosidade das narrativas da Disney, ajudando a repensar as novas práticas na animação (LUCENA JR, 2005).

Ainda, nessa época, a *Paramount*, responsável pelas produções dos irmãos Fleischer, encomendou um longa-metragem com personagens expressivos e dramáticos para concorrer com os da Disney, e foi assim que surgiu *As viagens de Gulliver*, em 1939, permitindo ao público o acesso ao mesmo envolvimento emocional que a Disney disponibilizava. Porém, a simplicidade técnica não trouxe sucesso como a Disney (SOLOMON, 1994). Outro fator foi o advento da televisão, que influenciou artisticamente a maneira que os estúdios e animadores desenvolviam as suas animações entre 1930 e 1940, sendo marcado pela dinamicidade e ação, com o retorno dos cartoons primitivos (MIRANDA, 1971). Enquanto isso, a Warner Brothers e MGM entraram nesse mercado a partir da proposta de animações pautadas em

exageros, com efeitos ilógicos e descompromissados, resultando em comédias e surrealidades, ao mesmo tempo que burlavam as leis físicas. Indo contra aos irmãos Fleischer, a comédia dessas produtoras era alucinada, com desapego às normas, através de sequências animadas às leis da física (LUCENA JR, 2005). Assim, com um design não refinado como o da Disney, novos personagens surgiram (ADAMSON, 1985).

A televisão demanda produções de baixo custo, o que foi perfeito para o estilo UPA, mas isso interferia na qualidade das animações, gerando uma imagem negativa para a produtora. Diante disso, salienta-se que a Disney buscou, por muito tempo, alguma forma de baratear os custos sem perder a sua qualidade estética, tentando, desse modo, utilizar a técnica Hanna-Barbera, caracterizada pela simplificação, valendo-se de poses-chave demarcadas pelo movimento das extremidades de seus personagens. Essa técnica trouxe, como consequência, o aproveitamento em animações subsequentes, simplificando o trabalho, baixando os custos e favorecendo o lançamento contínuo de novas animações para a televisão, nesse período de 1950 e 1960.

Nesse viés, ao passo que outras produtoras deixaram de investir em animações devido ao problema de custos, a Disney, mais uma vez, encarou o desafio e, mesmo em menor proporção, ela não abandonou a essência de sua marca. Sobre isso, Guillén (1997), ao apresentar a cronologia das animações dos estúdios Disney, destaca os anos de 1989 como o marco da retomada da produtora ao gênero, com o longa-metragem *A pequena sereia* (1991), consolidando o momento conhecido como a "Era de Ouro". Esse fato foi importante para o avanço da animação 3D, como também por ser a primeira animação a concorrer ao Oscar de Melhor Filme da época, combinando as técnicas clássicas da produtora com as tecnologias digitais.

Após esse feito, outros sucessos foram lançados pela Disney, em que *O Rei Leão* (1994) destacou-se, sendo o fenômeno que trouxe o conteúdo denso, elevando a beleza estética e a emoção, mesclando novamente técnicas tradicionais com as novas tecnologias digitais. Com a repercussão positiva, gerou-se um novo campo de investimento para as animações da Disney, com novas produções, com precisão técnica e inserção massiva da tecnologia digital. Desse modo, a nova fase dos Estúdios Disney ficou envolvida em seus temas clássicos e vanguardistas, mas com a sua preocupação com a inovação e originalidade técnica, sem deixar de lado os

conceitos artísticos. O resultado disso pode ser observado em *Toy Story* (1995), que reúne a precisão técnica aos paradigmas estéticos da Disney, utilizando-se da tecnologia de animação desenvolvida pela *Pixar*, sendo um marco na animação mundial com a primeira produção do gênero totalmente digitalizada (GUILLÉN, 1997).

Dessa maneira, com a modernidade e o avanço digital, a Disney aperfeiçoou as suas técnicas e foi adaptando-se às novas demandas estabelecidas pelo seu público. Hoje, as animações representam um novo espaço, carregam novas narrativas e participam ativamente do imaginário social. Ademais, isso tudo se intensificou com a sua plataforma de *streaming Disney+*, em que estão disponíveis todas as suas produções desde o seu surgimento. Logo, é inegável que a Disney participou intensamente da história da animação, influenciando e contribuindo para padrões estéticos e técnicos e, dentro dessa história, a fantasia e a magia, pilares que sustentam o mundo criativo de Walt Disney, sobreviveram.

3.2 O CINEMA E O HOMEM IMAGINADO

O imaginário perpassa a história da humanidade. No período paleolítico, nós vivíamos em árvores e nosso instinto nos levou a utilizar os pés e as mãos, enquanto a boca servia para cortar. Como consequência, nossa mandíbula se tornou resistente. No momento que a vida nas árvores não fez mais sentido, migramos para a Savana, e isso demandou outros esforços, assim como o abandono dos antigos hábitos. Esse foi o momento que datamos o raciocínio, mesmo que primitivo, e começamos a pensar na formação de um dos maiores mistérios atuais: o nosso cérebro.

Inconscientemente, ao descer das árvores, muitos significados começaram a ser construídos, como o *mito da queda*, pensando o ato de cair como atributo ao inferno abaixo, ao perigo, ao contato com bichos – como serpentes e aracnídeos – que se tornaram ameaças. Não saber o que encontrar nessa descida é, desse modo, lidar com o desconhecido. Com isso, foi preciso que o ser humano se adaptasse, ficando ereto para ter uma visão vertical. Além disso, enquanto nós ficávamos curvados, a espinha dorsal pressionava o crânio, impedindo o seu crescimento. Logo, no momento dessa mudança, existiu um suporte fisiológico para desenvolver a massa cefálica, permitindo uma maior cognição. Agora, com as mãos livres, a boca não

precisou mais ser o instrumento de corte. Assim, passando essa e outras funções para as mãos, conseguimos desenvolver sons, pensamentos e arte.

Em seguida, na pré-história, confrontamo-nos no imaginário. As primeiras manifestações de arte – rupestre – carregam o potencial imaginativo do homem, o qual acreditava que a imagem era um duplo do representado. Essa imagem carregava consigo pensamentos pré-lógicos, mágicos e primitivos, um método de criar cenários e expressar medos e angústias, como os predadores, os trovões, o desconhecido, os receios e sentimentos da época, os quais eram expressados nas rochas de cavernas, mostrando que o imaginário é uma evolução. Passando por outras épocas, as civilizações construíram seus símbolos dentro de suas circunstâncias. Assim, do Egito, da Grécia, da Roma ao Oriente, mitos foram criados, com seu universo de símbolos em estruturas de significações individuais e coletivas, ou seja, cada uma das civilizações possuía seus mitos, os quais ainda ecoam em um repertório individual. Porém, mesmo em meio a tantas diferenças e significantes, todos sempre tiveram o mesmo medo: a morte, que foi alvo de olhares diversos para a sua compreensão e aceitação em cada imaginário.

Nesse sentido, percebe-se que o homem sempre possuiu seus medos, principalmente do desconhecido, atrelando ao sobrenatural o imaginário mais fantástico e fantasioso, que pode ser percebido nas animações da Disney. Afinal, talvez seja mais fácil acreditar em um conto de fadas do que em todas as dores que se passa durante a vida. É como se o inconsciente necessitasse dessas histórias e imagens para tornar as coisas mais leves, caracterizando-se, de certo modo, como uma fuga da realidade. Diante disso, podemos começar a traçar a ideia da noosfera como o lugar das ideias gerais sobre a vida produzida na coletividade e no individualismo. Isso porque,

Como os deuses, as idéias são seres desenfreados; escapam rapidamente ao controle dos espíritos, apoderam-se dos povos e desenvolvem fabulosa energia histórica. Como pode acontecer de darmos vida a seres de espírito, que lhes ofereçamos, depois nossas vidas e que eles acabem por se apoderar delas? [...] As idéias são ainda mais teimosas e os fatos quebram-se contra elas com mais frequência do que elas quebram contra eles (MORIN, 2001, p. 148-149).

Essas ideias, portanto, pertencem à essência do homem, que cria individualmente e coletivamente imagens, seres, mitos e significações. A noosfera diz respeito às imagens endógenas do cérebro que dialogam com o inconsciente coletivo

(JUNG, 2011a) que, por sua vez, dialoga com os arquétipos, ligando-se ao mundo cultural, imaginário e ao mundo da vida.

A noosfera não é apenas o meio condutor/mensageiro do conhecimento humano. Produz, também um nevoeiro, de tela entre o mundo cultural, que avança cercado de nuvens, e o mundo da vida, Assim, reencontramos um paradoxo maior já enfrentado: o que nos faz comunicar é, ao mesmo tempo, o que nos impede de comunicar (MORIN, 2001, p. 141).

Na evolução humana, nós desenvolvemos a habilidade de criar universos paralelos, e a imaginação evoluiu junto com a nossa história. Assim, a noosfera dá significado às coisas, aos símbolos, bem como possibilita entender o ser humano dentro de um universo inexplicável. Dentro desse lugar – da noosfera –, os seres mitológicos, como deuses, heróis, vilões e todas as criaturas que refletem os anseios e medos humanos, tomam forma. Nesse viés, ressalta-se que o

mito é uma realidade cultural extremamente complexa, que pode ser abordada e interpretada em perspectivas múltiplas e complementares [...] o mito conta uma história sagrada, relata um acontecimento que teve lugar no tempo primordial, o tempo fabuloso dos começos [...] o mito conta graças aos efeitos dos seres sobrenaturais, uma realidade que passou a existir, quer seja uma realidade total, o Cosmos, quer apenas um fragmento, uma ilha, uma espécie vegetal, um compartilhamento humano, é sempre, portanto, uma narração de uma criação, descrevendo-se como uma coisa que foi produzida, como começou a existir [...] (ELIADE, 2001, p. 12-13).

Diante disso, o que alguns hoje chamam de destino, deveríamos chamar de simbologias, pois desde o primeiro raciocínio do ser humano, esse direcionou a sua vida. Essa concepção é importante porque impregnamos em imagens significados que deixam a vida mais fácil de ser explicada e conduzida. Por exemplo, entendemos a imagem do diabo como um sujeito maligno, sendo essa concretizada na Inquisição e perpetuada no inconsciente coletivo nos dias atuais. Outrossim, essas imagens representam campos individuais e coletivos, como pondera Baschet (2002) ao afirmar que os seres diabólicos ocupam um espaço profundo em nós, podendo oferecer soluções de conflitos íntimos, constituindo à consciência, fazendo-a pensar em si mesma, enquanto de outro lado a mesma figura unifica contra si mesma o panteão cristão, duplicando negativamente as instituições, participando da afirmação das modernas formas de estado e de sua vidência.

Essa mesma figura, quando inserida em uma sociedade ocidental, carrega o significado de tudo o que o ser humano não quer ver em si mesmo, como seus erros

e sua culpa. E isso é a noosfera: significações impregnadas na coletividade. O pensamento gera e movimenta a noosfera, sendo, portanto, o ambiente da imaginação. Assim,

As representações, símbolos, mitos, ideias, são englobados, ao mesmo tempo, pela noção de cultura e noosfera. Do ponto de vista da cultura, constituem a sua memória, os seus saberes, os seus programas, as suas crenças, os seus valores, as suas normas. Do ponto de vista da noosfera, são entidades feitas de substância espiritual e dotadas de certa existência (MORIN, 2001, p. 139).

Desse modo, o imaginário não é apenas um lugar, pois também representa a sua contaminação e os conteúdos do imaginário cultural que denotam a experiência espaço/temporal constitutiva, isto é, o que é sentido presencialmente é mais complexo do que o experienciado virtualmente. O corpo é uma mídia capaz de transformar a imagem mental concreta e complexa, sendo caracterizado pelo sexto sentido – sensório motor –, interferindo nas imagens mentais. Diante disso, a Disney configura-se como o espaço em que os personagens, a fantasia e a magia ganham forma. Afinal, mesmo sabendo que tais espaços, tempos e personagens não são reais, quem nunca sonhou em estar na Disney? Nessa simbiose, a narrativa é necessária para organizar os acontecimentos, para fazer sentido no espaço/tempo, permeando, desse modo, a lógica do pensamento. Por isso, toda forma de linguagem infere uma narrativa para construir o lugar comum. Assim sendo, o homem sempre dependeu da narrativa para explicar o seu mundo, e a sua mais antiga forma está na sobrevivência, também conhecida como mito.

Os mitos existem há muito tempo e, por mais que tenham sido “esquecidos”, podemos vê-los em outros lugares, como no próprio cinema, que mostra o quanto o nosso imaginário ainda precisa beber dessa fonte. O mito é um importante pilar para a existência das narrativas que, por sua vez, são a fonte das próprias histórias das animações do objeto aqui em questão, a Disney. Isso porque a Disney traz, nas suas narrativas, trajetórias de heróis que são auxiliados por um mentor que precisa vencer o mal; o sacrifício em prol da humanidade, com poderes sobrehumanos. Dessa maneira, tudo isso que podia ser encontrado, antigamente, nas mitologias, pode ser visto, atualmente, nas telas de cinema, o que demonstra que a mitologia ainda é latente no inconsciente humano. Inconsciente esse que necessita do imaginário para suprir a sua necessidade de fantasia. O cinema é, portanto, uma ferramenta da

imaginação, em que os seres da noosfera se concretizam para a experimentação do público. Nessa cadeia, a imagem é responsável por esse acontecimento.

Assim sendo, após pensar a noosfera, podemos entender a midioesfera. A midioesfera é considerada uma influência externa, a qual possui o agente da mídia como influenciador. Esse espaço é pautado pela manipulação das informações fabricadas, em que o ser humano não possui influência, sendo vítima de suas interferências. Diante disso, com o advento da internet e outros meios de comunicação se tornando mais interativos, a imaginação perdeu seu espaço de domínio na noosfera, pois foi invadida pela midioesfera. A partir disso, não é possível controlar as informações e a demasia de imagens que pertencem e multiplicam-se na midioesfera, e isso tudo altera o modo de perceber e pensar.

A midioesfera tem o potencial de criar seus próprios seres imaginários e produzir seus mitos, ou seja, o imaginário do homem produz a própria imaginação do homem, sendo os meios de comunicação a ferramenta de manipulação do imaginário. As imagens são estruturadas, deixando a sua produção de sentido planejada em cada detalhe, com uma repetição gradual de signos com propósitos ocultos, passando o interesse para valores econômicos da mídia, vinculando-se ao capitalismo e ao mercado. Essa mídia é, desse modo, feita de alarmes, priorizando o corpo, as tragédias e o esporte, pois a nossa cultura contemporânea investe o dinheiro no trágico, no colapso e na quantidade.

Nesse sentido, os conceitos de noosfera e midiosfera devem ser percebidos como dependentes, mesmo que entendidos separadamente, visto que os dois sempre se relacionam, emergindo uma nova cognição humana, interferindo nas questões comunicacionais, informativas e criativas. Um exemplo disso é quando uma informação é esquecida devido à rapidez demandada pela sociedade contemporânea, o que desperta a angústia e a busca do tempo perdido. Podemos dizer, nesse viés, que a história da nossa evolução ganhou relação com a informação, com as imagens e ideias que integram as redes comunicacionais. Esse novo modelo de cognição é regido pela tecnologia e pela manipulação da midiosfera.

Cabe ressaltar, ainda, que a Disney ocupa um grande espaço da mediosfera, visto que, além de ser uma tradicional produtora existente há décadas, ela também participa ativamente das construções psíquicas de seu público, que não delimita-se apenas a crianças, mas sim a todos os que acreditam nos mundos possíveis das

animações. Diante disso, para a presente investigação, decidimos analisar os aspectos e campos imagéticos desta arte pois, como ponderou Contrera (2017), as estruturas sociais só existem como estruturas mentais, como “uma representação que flutua na cabeça dos homens reais”. Sendo assim, essa pesquisa é determinada pelo sistema de significação das imagens, sua antropologia, iconofagia e lógica de consumo. Dessa maneira, devemos pensar nos “Seres de Espírito”, de Edgar Morin (2014), que entendem ideias de “deuses” ou “imagens flutuantes na cabeça do homem” como representações do espírito humano, existente em um espaço imaginativo que pode ser acessado. O autor define a Mediosfera como um espaço com imagens de ordem midiática, as quais conversam com o imaginário humano.

Além disso, a teoria Moriniana é reforçada com a síntese dos arquétipos do Jung (2021), que contribui na retórica de inconsciente coletivo, através de “imagens amorfas”. Sobre isso, destaca-se que o arquétipo é tão sutil ao ponto de, ao pensar nele, ele deixar de ser arquétipo, pois é uma constância existente na *psique* humana, podendo ser representada diferentemente por cada um, mas sempre com as mesmas pulsões. Isto é,

Os arquétipos são formas a priori, ou imagens primordiais virtuais em todo o espírito humano. Matrizes universais do inconsciente coletivo, eles comandam e controlam os nossos sonhos e os nossos mitos. Embora não existam independentemente de nós, nós dependemos deles porque trazemos conosco as suas exigências e as suas tiranias (MORIN, 1992, p. 96).

Assim, as imagens são a própria representação desses seres de espírito, justamente por serem personagens constituídos a partir de formas pensadas para carregar determinada semântica. Como lembra Xavier (2005, p. 19), “O cinema de animação é uma impressão da realidade”, ou seja, suas imagens são um campo fértil para a leitura de nossas realidades, sempre pensando em sua atuação no imaginário humano, em que um retroalimenta o outro. Desse modo, essa retórica é retroalimentada a partir do consumo midiático, fazendo com que mitos, imagens e seres do espírito tomem a constância de sua pós-vida, tornando-se imagens pós-míticas, tomando o corpo de novas narrativas e formatos, como o do cinema, transitando, portanto, não apenas através da oralidade.

Nesse contexto, o cinema é imprescindível para as análises das intersecções entre as artes e a comunicação, já que ele “alia elementos narrativos às funções informativas e suasórias. Por exemplo, a publicidade cada vez mais se hibridiza,

tornando-se um composto de arte, persuasão e entretenimento” (COVALESKI, 2012, p. 93). Assim, como indústria de cinema, a Disney ocupa parte dessa midiosfera, sendo a responsável pela construção de grandes narrativas audiovisuais, influenciando gerações e comportamentos de seus públicos, criando novas tendências estéticas e participando de um grande espaço na *psique* dos seres humanos e no imaginário cultural. Portanto, o que antes era Narciso, Afrodite, Perseu, Édipo, Moiras e Psique, hoje se tornou parte de estruturas básicas para novas roupagens de narrativas. Narrativas essas que possuem uma carga tão poderosa quanto conversar com o inconsciente humano e circular com novas imagens no palco social, isto é, na mídia. Então, esses seres de espíritos, que aqui referem-se ao mundo da Disney, partem de um pressuposto ingênuo, sutil: o arquétipo para reatualizar e sobreviver o seu sobrenatural.

4 ESTUDOS DA IMAGEM

Para entender o olhar Warburgiano sobre o sobrenatural e relacioná-lo com as animações da Disney, é necessário adentrar a semiótica da cultura, pois Aby Warburg é inserido no campo através de teóricos como Baitello (2014), Bystrina (1995) e outros que marcam o campo desses estudos. Diante disso, nesse capítulo também aprofundo a empiria das pranchas de análise Warburgiana que aplico como método de análise nesta pesquisa.

Assim sendo, ressalto que o pensamento warburgiano é complexo, pois ele permite o trabalho com um escopo maior, através da aproximação de imagens distintas de diferentes culturas, demandando o entendimento do contexto que transitamos. Por isso, é necessário adentrar os caminhos pelo campo da semiótica da cultura, passando pela antropologia da imagem, entendendo a vida do autor para desvendar o seu *Atlas Mnemosyne* (2012) e, por sua vez, as suas pranchas de análise. Warburg é um historiador da arte que dedicou a sua vida nesta teoria, levando muitos pesquisadores a decifrarem seu pensamento anacrônico, e o que possuímos são pistas de sua episteme, a qual abre campo de aplicação para muitas ciências, como faço aqui.

Nesse sentido, para desenvolver esse pensamento, não poderia deixar de mencionar os trabalhos dos colegas: Tatiana Romagnolli Peres, em *A Sobrevida das Imagens: O Reaparecimento da Vênus em peças comunicacionais contemporâneas* (2015); João Damásio da Silva Neto, em *A cidade espírita em Palmelo (GO): comunicação entre sistemas simbólicos* (2016); Patrícia Bedin Alves Pereira, em *Maria Madalena: A Sobrevivência da Ninfa Penitente nos Meios Audiovisuais* (2020); e Rafael Alessandro Viana, em *A Sobrevivência das Imagens da Arte do Período Clássico no Filme Me Chame Pelo Seu Nome, De Luca Guadagnino* (2021). Esses encontros, sejam presenciais ou virtuais, foram extremamente importantes para desenvolver esse pensamento, visto que tais pesquisadores aqui mencionados inspiram outros pesquisadores a continuarem a desvendar o campo dos estudos da imagem.

4.1 A SEMIÓTICA DA CULTURA

A Semiótica da Cultura é o campo de estudo que investiga a produção de sentidos e a semiose a partir das expressões e formas que compõem uma determinada cultura. O ponto inicial dessa ciência está na origem do Departamento de Semiótica, da Universidade de Tartu, na Estônia, em 1960, em que um dos principais nomes ligados a esta corrente é o de Yuri Lotman (1996) que, a partir de suas investigações, forneceu a base para a formação do campo.

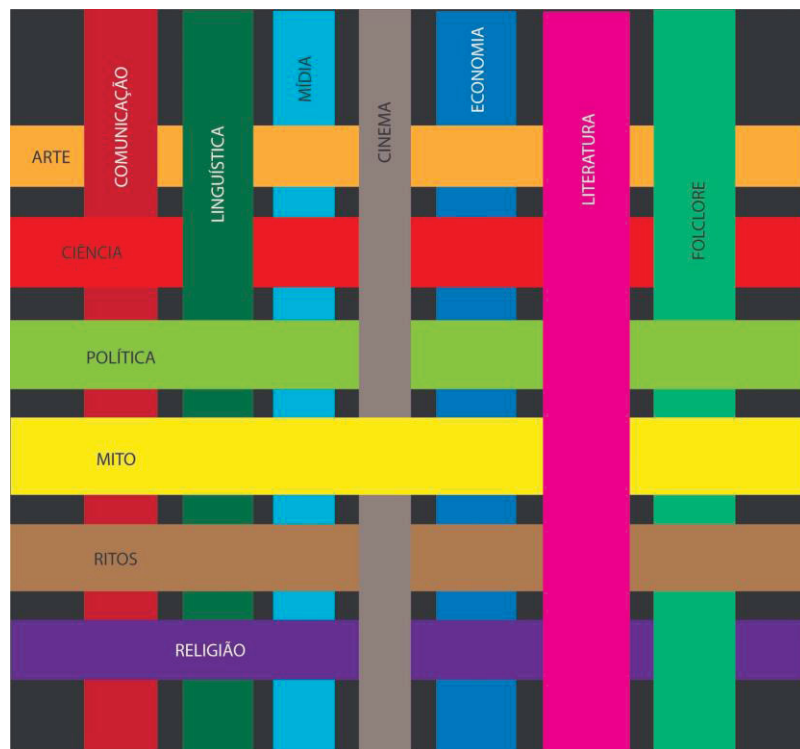
Além disso, segundo a professora da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Nísia Martins do Rosário (2019), os princípios centrais de investigação da área da Semiótica da Cultura são: a cultura nunca ser um conjunto universal, mas algo que compõe-se de subconjuntos que se organizam de tal ou tal maneira; as linguagens, como a escrita, visuais, orais, audiovisuais, estarem imersas em contextos específicos de uma cultura; a heterogeneidade e o poliglôtismo fazerem parte da Cultura e da Comunicação. Do mesmo modo, salienta-se que o conceito de Semiosfera, visto anteriormente, também é valioso para a área, já que é esse o espaço em que ocorre a semiose, o processo de produção de sentido, onde os textos que compõem uma cultura circulam e interagem. Assim,

Como podemos supor, sistemas precisos e funcionalmente inequívocos, que realmente funcionam, não existem por conta própria isoladamente. A separação destes é condicionada apenas por uma necessidade heurística. Tomados separadamente, nenhum deles realmente tem a capacidade de trabalhar. Eles só funcionam quando imersos em um *continuum* semiótico, completamente ocupado por formações semióticas de vários tipos e encontradas em vários níveis de organização. Chamamos esse continuum [...] de semiosfera (LOTMAN, 1996, p. 11, tradução nossa).

Como definiu Lotman (1996), a semiosfera é um universo semiótico em que as diferentes linguagens e textos, articulados entre si, produzirão uma certa tendência interpretativa de acordo com as próprias estruturas da cultura em questão. Desse modo, nada pode ser compreendido fora de uma semiosfera. O autor ainda lembra que a diferença da noção de noosfera, que possui uma existência material e espacial, em relação à semiosfera, é que a semiosfera tem caráter abstrato. Contudo, isso não significa que o conceito de espaço não seja aplicado, mas sim que ele ocorre em um sentido metafórico. E é nesse espaço que acontece a realização de processos comunicacionais e a produção de novas informações.

Assim sendo, a proposta desse campo é dissociar a cultura da sociedade, através de uma classificação abstrata pois, na realidade, a cultura e a sociedade, como outras retóricas, fazem parte uma da outra, sendo entendidas como tecidos com pontos de conexões e aproximações, em uma relação de codependência, em que a noção de cultura como texto baseia-se nos enredamentos dos diversos sistemas de códigos e signos, como podemos observar na figura abaixo (Figura 35).

FIGURA 35 – A NOÇÃO DE CULTURA



FONTE: Camargo (2013, p. 26).

Diante disso, salienta-se que a Semiótica da Cultura e as investigações das análises iconológicas das imagens propostas por Aby Warburg trazem em comum o interesse em olhar a história da humanidade de uma forma que tange aos padrões cartesianos e eruditos, sempre respeitando as especificidades das obras de arte, dos mitos, dos demais componentes da cultura, assim como a complexidade neles envolvida. Os teóricos em questão compartilham, na base de seus pensamentos, a compreensão de que uma transdisciplinaridade é capaz de investigar a cultura envolvida em seus objetos de estudo, contribuindo mais do que o direcionamento a padrões restritos. Outrossim, é essencial, para ambos, a forma de compreender a temporalidade em suas análises, permitindo pontos de vistas mais anacrônicos,

fomentando recortes temporais específicos e dinâmicos, que entendem seus objetos na cultura como pulsantes: que somem e ressurgem como ondas ritmadas e que expressam sintomas adormecidos na sociedade, os quais são projetáveis do passado ou do presente no futuro, ou do futuro no presente ou no passado.

Além disso, cabe ressaltar que os semioticistas soviéticos entram em confluência com a compreensão da arte ou de outras manifestações culturais através da necessidade de entender o universo imaginativo que estão inseridos. Por isso, a área da Semiótica da Cultura é definida como uma área transdisciplinar, baseando-se nos conhecimentos das ciências humanas, exatas, biológicas ou de outras áreas, para refletir profundamente um texto cultural⁹. Dessa maneira, para esses pensadores, é necessário acabar com determinados padrões de observação dos fenômenos culturais, visto que somente assim é possível ter-se uma compreensão mais completa: é preciso, indo contra o estabelecido nos últimos dois séculos, deixar de lado os recortes de tempos, fatos e dados cada vez mais estreitados e ter uma visão mais ampla, que beneficie os fatores macrotemporais e simbólico-narrativos, fundamentais para as ciências da cultura (BAITELLO, 2014).

Do mesmo modo, começar a pensar em um texto cultural é entendê-lo como um sistema de códigos e signos que organizam determinadas estruturas, como visto através da Figura 35, em que cada ponto é pertencente a um emaranhado de linhas que compõem o tecido da cultura, sempre conectados. É evidente, portanto, a complexidade de significações e signos que os objetos culturais possuem. Para Bystrina (1995), estes nascem de uma dimensão semântica, das relações de signo e significado, da dimensão sintática e de suas relações entre os diferentes signos.

O texto cultural é, desse modo, um sistema de códigos que são fruto das criações humanas, ideal esse que transcende a realidade, criando um novo universo que deve ser analisado e que Bystrina (1995) chama de segunda realidade. Ademais, indo ao encontro da visão de Baitello (2014), a cultura é a ferramenta que permite ao homem delimitar a sua compreensão do mundo em que está inserido, possibilitando seus significados e experiências. Nesse sentido, Baitello (2014) e Bystrina (1995) marcaram o entendimento da Semiótica da Cultura a partir de seus pensamentos

⁹ Para Lotman (1996), a cultura é entendida como texto e comunicação, enquanto um processo semiótico; ele também compreende o cinema como sendo um texto da cultura – um fenômeno significativo a ser interpretado – pertence, especificamente, à teoria da comunicação que, por ocupar-se com o tecido artificial, é uma disciplina interpretativa.

sobre a nossa própria existência, o ponto chave para questionar a origem e o destino do homem, utilizando as criações de narrativas, como o mito, para abastecer o imaginário e munir a falta desses símbolos. É aqui que encontramos, novamente, o maior medo do homem, a morte, a qual passamos a vida inteira tentando enganar com essas criações imaginativas, fomentando a força norteadora de nosso inconsciente: sobrevivê-la.

Partindo desse pressuposto, começamos, então, a pensar nas ferramentas utilizadas pelo homem para suprir essa condição, as suas criações e imaginações, que possibilitam a existência dessa segunda realidade. Dentre a arte, religião, música, ritos, ciência, linguagem, ponderamos a narratividade e o cinema. A primeira trata do potencial humano em criar as suas histórias, mitologias, construir mundos possíveis, impregnando sentido e significado ao comum de seu mundo, passando o ideal de divino para a sua existência, tornando leve o seu fado de vazio que não compreende. A segunda diz respeito ao potencial de unir diferentes artes em uma nova, mostrando o cinema como uma hibridização de signos para compor um novo, como uma necessidade de preencher o mesmo vazio com novos potenciais imaginativos, construindo simbologias mais densas a partir das audiovisualidades.

Nesse contexto, a arte, geralmente, é a ferramenta mais poderosa para suprir tais necessidades humanas e, conforme postulou Baitello (2014), ela possibilita ao criador uma determinada imortalidade, pois é como se uma extensão dele vencesse o tempo. Como a pedra filosofal para os alquimistas, a arte é um universo que imprime a sobrevivência de um ser, a partir de imagens criadas. O cinema aborda todas as outras seis artes em uma, fomentando essa ambivalência que dita a carga simbólica a um indivíduo. E, como sabemos, criamos imagens para que elas possam nos devorar e, por sua vez, devorar outras imagens em um sistema único de iconofagias. Portanto, isso tudo está inserido nas diferentes culturas, pois não vemos apenas determinadas imagens, mas sim todo um mundo que tais imagens fazem parte, desde imaginações, seres e grupos, os quais possuem informações de diferentes períodos. Diante disso, compreendemos a necessidade de pensar nos sintomas culturais a partir da retórica imagética.

Posto isso, devemos refletir sobre a participação de cada ser individual e de grupos coletivos para delimitar a cultura e, com isso, ponderamos as simbologias de tempo que são passadas e sobrevividas a cada geração. Esse pensamento evidencia

a cultura como movimento, como manifestações latejantes, fruto da criatividade do homem, que também não é ritmada ou ordenada, possuindo mudanças e aperfeiçoamentos de habilidades para compor a criação, rompendo padrões propostos (BAITELLO, 2014). Assim, o texto cultural deve ser entendido como a unidade mínima de análise, não levando o signo em consideração. Portanto, devemos olhar para o cinema com os mesmos olhos, pois é essa unidade mínima que ajudará a desvendar a cultura latente impregnada nele. Sobre isso, Bystrina (1995) ressalta que, quando um ser codifica uma informação advinda de um signo produzido por outro ser, essa informação é atualizada. Sendo assim, um receptor é capaz de reatualizar uma informação de acordo com o seu conhecimento prévio, a sua cultura. Já o texto cultural é esse conjunto de signos que emitem sentidos, como um grupo de palavras, o qual devemos organizar para ganhar o seu sentido textual.

Ademais, conversando com Bystrina (1995), Baitello (2014) infere sobre a unidade mínima mais complexa, sendo o texto o resultado dessas interações dos signos com outros elementos sutis da cultura, perpassando o texto cultural para constâncias imagéticas, mitológicas, gestuais e suas infinitas manifestações. Entretanto, devemos enxergar a cultura como um conjunto de todos os textos culturais, que passam a estabelecer relações entre si, se conectando e estabelecendo origem a uma rede de possibilidades de sentido. Dessa maneira, ao analisar um texto cultural, neste caso, o cinema, devemos fomentar uma reflexão a fim de desvendar a sua complexidade, bem como as inúmeras mensagens impregnadas em suas camadas, como um trabalho arqueológico das imagens (BYSTRINA, 1995).

Nesse sentido, ao trazer a Disney para os estudos do campo da Semiótica da Cultura, ou seja, ao olhar para o objeto com os óculos de um texto cultural, permitimos que ela seja vista como complexa, impregnada de sentidos e signos que denunciam os sintomas de uma cultura que é perpassada por um imaginário cultural devido à sua grande magnitude na cadeia da cultura pop. Afinal, a Disney se tornou um produto que ganhou espaço na *psique* humana de uma forma global, fazendo parte da vida cultural da humanidade, carregando consigo os traços de épocas, simbologias e imagens, reflexos da sociedade em mudança, como a sua própria imagem durante o tempo, incumbindo à espiritualidade as mesmas transformações passíveis de suprir a necessidade básica humana: a sobrevivência.

Em meio a tantas conexões e relações, a teoria de Warburg (2010) foi a escolhida para elaborar o estudo, uma vez que, a partir dela, conseguimos com grande acerto uma arqueologia profunda a partir das imagens circulantes da mídia, pensando em seu *pathosformel*, lendo esse texto cultural para além do óbvio, mostrando suas inerências e constantes pontos de conexões que refletem a cultura em que está inserida, mostrando a retórica da espiritualidade através de sua narrativa, assim como seus outros processos semiológicos. Nesse viés, Hans Belting (2005) propõe a abordagem antropológica da imagem e, com ele, começamos a pensar “o que é imagem?”. A partir de reflexões, ele separa o meio físico que a imagem se estabelece e o que chamamos de imagem mental. É através da condição “presença da ausência” que a imagem se relaciona com a morte, em que símbolos e fotos tomam o lugar de uma forma que outrora existia.

Assim, a partir de indagações importantes como: “O que é uma imagem?” e “Onde está a imagem? No olhar ou na memória?”, Belting (2005) faz com que pensemos no potencial e na característica mutável do conceito de imagem. Desse modo, precisa-se

de uma abordagem antropológica, já que uma imagem, como veremos, em último caso atinge uma definição antropológica. A história da arte normalmente a outras questões, já que ela estuda a obra de arte (seja ela uma imagem, escultura ou impressão), um objeto tangível e histórico que permite classificações, datações e exibição. Uma imagem, por outro lado, desafia tais tentativas de reificação, mesmo naquela escala em que ela geralmente flutua entre a existência física e mental. Ela pode viver em uma obra de arte, mas não coincide com ela. A distinção inglesa de image [imagem] e picture [gravura] é pertinente no meu caso, mas apenas no sentido em que essa distinção permite-nos aguçar a busca da imagem no retrato. Em um nível mais geral, a questão diz respeito à imagem em um dado meio, seja ele fotografia, pintura ou mesmo vídeo. Mas ela só faz sentido quando somos nós que a perguntamos, porque vivemos em corpos físicos, com os quais geramos nossas próprias imagens do mundo visível (BELTING, 2005, p. 66)

Ainda, o *Bildwissenschaft* propõe uma nova concepção para o gênero de iconologia, criando uma nova corrente para além das antigas teorias da semiologia. Esse gênero não gera muitas preocupações para o método, mas sim para a “reivindicação em prol da competência relativa à mídia icônica que não é baseada em textos (BELTING, 2005, p. 66). Sendo assim, a imagem deve ser identificada como agente simbólico, carregando característica de seleção e memória. Desse modo, em meio aos debates de antropologias, Hans Belting (2005) salienta a importância da

antropologia de Aby Warburg (2010), igualando-a às análises iconológicas de outros níveis, que desagregam a parte mais perigosa da visão do autor, transformando-a em um método de prática da história da arte, visto que a teoria Warburguiana permite novas visões de pesquisas e objetos. Por isso, tais aspectos serão desenvolvidos nos próximos subcapítulos, para entender a vida do autor, seu *Atlas Mnemosyne* (2010), sua episteme e principais conceitos, na tentativa de aplicar a sua antropologia posteriormente.

4.2 ABY WARBURG: DA VIDA À SUA MAGIA EPISTÊMICA

Aby Warburg nasceu em 1866, na cidade de Hamburgo, na Alemanha, e é considerado uma figura importante para a História da Arte, com seu trabalho marcando a iconografia. O autor permaneceu, por muito tempo, no escuro, sendo excluído inclusive pelos seus discípulos: Gombrinch e Panofsky, os quais vão contra as suas ideias. E foi por meio da arte (*Kunstgeschichte*) que Warburg refletiu sobre a iconografia e se envolveu com a ciência da cultura (*Kulturwissenschaft*), deixando o esteticismo de lado para evidenciar a força das imagens pelo tempo.

De família abastada, Warburg funda a sua biblioteca, *Kulturwissenschaftliche Bibliothek Warburg*¹⁰, com livros e escritos raros e variados sobre essa ciência. Desse modo, seu potencial intelectual permitiu abrigo para o que foi apagado pelo tempo e pelo modelo racionalista, desde a astrologia árabe, astronomia, história da arte, alquimia, magia. Os documentos existentes até a atualidade foram responsáveis pelo seu conhecimento devido à biblioteca e não ao seu pensamento. Com isso, seus textos ganharam o campo científico apenas em 1990, quando ele conquista o seu reconhecimento como pesquisador das imagens. Para ele, a estética, técnica e tempo não importavam, pois isso era algo tangível da imagem, passando para o sentido da imagem a característica de nos levar para o seu mundo.

Warburg observava a ressonância da imagem em diferentes culturas e espaços/tempos que possuíam a mesma simbologia. O exemplo mais conhecido está no *Nachleben* da Vênus: em que, nos cabelos da Vênus de Boticelli (ver Figura 18) e nos trajes esvoaçantes das ménades do selo da República da França, ele encontrava nos detalhes da imagem o poder de cada elemento.

¹⁰ Biblioteca Warburg de Ciências da Cultura.

Além disso, através de *O Ritual da Serpente* (2003), um estudo elaborado para uma conferência, em 1924, na tentativa de mostrar que ele estava curado da sua esquizofrenia, Warburg tentava provar que as imagens possuem vínculo com a destruição do homem, reunindo inúmeras imagens em sua biblioteca e em sua cabeça. Isso, em contrapartida, o levou à loucura, tentando suicídio e homicídio contra a sua família. Desse modo, esse estudo, que seria a sua “alta”, mostra como ele encontrou a forma da serpente nos degraus de uma escada, nos cabelos da Vênus e em outras imagens, como em *A primavera*, de Botticelli (Figura 36), traçando, assim, o que ele chama de *Nachleben* ou o pós-vida da imagem.

FIGURA 36 – A PRIMAVERA, DE BOTTICELLI (1477 – 1482)



FONTE: Google Imagens (2023).

Nesse sentido, outros estudiosos do campo, como Baitello (2014), postulam *O Ritual da Serpente* como o ponto central do entendimento da episteme de Warburg, visto que a serpente é uma imagem universal, presente na iconografia de muitas outras culturas, desde a Bíblia, na China, na mitologia Grega e em outros lugares. Pensar como o autor é, portanto, compreender que o movimento da serpente é uma conexão do que está em outro lugar com o que está aqui, carregando a mesma semiose. A premissa básica para a sobrevivência das imagens são essas conexões, ao passo que o trabalho de quem analisa imagens é saber lidar com um universo de conceitos. A imagem é a forma material que percebemos os sentidos, as emoções e

paixões, essa característica é o pilar para pensarmos no *Phatosformel*¹¹, através do entendimento que os receptores dessas imagens são passíveis de suas forças sensoriais. Assim, nos deparamos com dois conceitos centrais do autor: a *Nachleben*, o potencial da sobrevivência da imagem pelo seu tempo, e o *Phatosformel*, em que a imagem é entendida a partir de suas paixões pulsantes. Então, conferimos à imagem o movimento, pois a imagem sobrevive e retorna em um movimento de sintoma (*Phatos*).

Diante disso, Warburg, cunhando o termo “ciência sem nome”, a partir da sua arqueologia de diversos saberes, organiza a sua biblioteca. O *Bilderatalas Mnemosyne*¹² (Figura 37) é a obra principal e mais conhecida do autor e, nela, ele permite a visualização de sua teoria, reunindo imagens de diferentes contextos e imprimindo os sintomas que ele encontrou na cultura ocidental.

FIGURA 37 – PAINEL 39



FONTE: Atlas Mnemosyne (2010, p. 69).

¹¹ Fórmula do Phatos.

¹² Atlas Mnemosyne (2010).

O Atlas reflete a transmissão das imagens, dando abertura para as suas infinitas interpretações e materializando, em cada prancha, a *Nachleben*. Esse Atlas inquietou os pesquisadores de imagem, como o historiador Didi-Huberman (2009), o qual afirma que, para ele, a produção expressa características culturais, recorrência, pregnâncias, as sobrevivências e revivências a partir dessa relação entre as imagens. É perceptível, dessa maneira, que Aby Warburg despertou muitas reflexões a partir de seu Atlas, inclusive para o seu discípulo Gombrich, que passa pelas imagens somente pelo seu caráter visual, tratando a teoria como uma relação psicótica paralisante entre Warburg e a linguagem. Porém, é inegável que o Atlas reflete a dedicação de uma vida de estudos do autor, em que as disposições das imagens têm um propósito, o qual acompanha partes escritas de sua pesquisa (DIDI-HUBERMAN, 2009).

Ademais, em seu livro *A renovação da Antiguidade pagã: contribuições científico-culturais para a história do Renascimento europeu* (2013a), podemos pensar que o autor não queria que a história da arte fosse influenciada pela antiguidade, mas sim a partir da memória das imagens e de seus símbolos que sobrevivem. Em seus apontamentos teóricos, podemos encontrar divisões como: *Allgemeine Ideen* (ideias gerais); *Grenbegriffe* (Conceitos Fundamentais); *Kulturwissenschaftliche Methode* (Método para uma Ciência da Cultura) e outros. O autor não possui exposição teórica, mas uma experiência teórica, buscando, através das repetições, sobrevivências e o silêncio, o vazio (DIDI-HUBERMAN, 2009).

Ainda nesse contexto, cabe ressaltar que o psiquiatra Binswanger, pioneiro na área da Psicologia fenomenológica-existencial, trabalhou com Jung, Bleuler e Freud, e mesmo discordando da teoria psicanalítica, foi criador da *Daseindanalyse* e responsável por Warburg entre 1921 a 1924. Segundo Didi-Huberman (2009), o psiquiatra escreveu que a psicose de Warburg merecia ser descrita e analisada pela sua fecundidade, pois ele “fluía entre a fusée de pensamento e a impossibilidade de pensar” (DIDI-HUBERMAN, 2009, p. 425). Assim, após quatro anos da morte de Warburg, Binswanger publicou o livro *Sobre a fuga das ideias* (2000), revelando que o homem das ideias fugitivas seria, portanto, o homem do repentino, da rapidez, da *fusée*: seu ritmo é o salto de um pensamento a outro.

Esse modelo de pensamento é o que podemos considerar “warburgiano”, refletido no *Atlas Mnemosyne* (2010): uma ferramenta de unir todas as informações

das imagens em um único espaço que permite o acesso de uma a outra, de uma forma simplificada. O homem das ideias fugitivas também faz com que as ideias retornem, mas nunca por inteiro, gerando novas tendências, o que ajuda a pensar no aspecto da *Nachleben*. E é nessa mesma perspectiva que está o maior mistério da teoria warburgiana, pois ela não tem um fim. O Atlas, portanto, deve ser visto como uma

ferramenta dialética na qual se quebra a unidade aparente das tradições figurativas do ocidente. Aproximações dissociativas e desconstruções analíticas são as características da montagem warburgiana. O atlas supera a disposição do quadro comparativo. Elabora uma dialética proliferante sobre uma dialética unificante (DOS SANTOS, 2019, p. 21).

O Atlas, desse modo, pode ser analisado sobre muitas óticas, em que o seu contexto e a sua perturbação são importantes para isso, como a sua energia que tenderá expandir, involucionar e inverter, em um sistema infinito de mudanças. Warburg pressupõe, com isso, o esquecimento de recordações conscientes e dos engramas (espaço que guarda as memórias inconscientes), e é na linha histórica que entrelaça na massa ou no resplendor da *fusées* da memória, permitindo a presença simultânea de imagens datadas de diversas épocas (DIDI-HUBERMAN, 2009). Essa característica leva para a sua teoria o anacronismo fundamental de *Mnemosyne*. Como o próprio nome indica, a memória não está em textos de sucessão histórica, mas sim no quebra-cabeça de unir as imagens para inferir sobre as suas paixões e sobrevivências. Sendo assim, o Atlas não deve ser visto como uma mera aproximação de imagens, mas sim como a ferramenta que permite às imagens uma memória, uma nova perspectiva, chamada pelo Warburg de *Nachleben* (DIDI-HUBERMAN, 2009)

É justamente observando as pranchas de *Mnemosyne* que entendemos as relações entre o imaginário humano e as imagens que fazem parte daquele universo.

O atlas foi elaborado para construir a memória social e reconstruir as diferentes camadas de transmissão cultural e de continuidade da experiência. O *Mnemosyne* se situa entre a instantaneidade e a ruptura, entre a memória e a continuidade, é considerado, a sua maneira, um objeto de vanguarda, pois rompe com uma maneira de pensar o passado. Essa ruptura consiste em ter pensado o tempo mesmo, como uma montagem de elementos heterogêneos (DOS SANTOS, 2019, p. 22).

Mnemosyne é uma nova maneira de contar a história da arte, a partir da memória, com imagens diversas, com elementos anacrônicos, disposto pelo fundo negro que transmite os lugares vazios da memória. Ele nasce do imemorial para

ressurgir, configurando uma episteme nova, a partir da *Nachleben*, a sobrevivência da própria imagem, indo ao encontro de outras significações e temporalidades heterogêneas. É esse fundo negro que indica o intervalo entre as imagens, o vazio, a temporalidade e toda a estrutura das camadas associativas da memória, passando para a sua iconologia o intervalo. Para Warburg, o pensamento concreto e o pensamento abstrato não se opõem com nitidez, mas, ao contrário, determinam um círculo orgânico da capacidade intelectual do homem.

Assim, ao aproveitarmos *Mnemosyne*, esperamos representar tal dialética em seu desenvolvimento histórico. O detalhe é visto a partir do sintoma cultural e, como mostra Dos Santos (2019, p. 23), ele implica em quatro cláusulas: “1 – A identidade das figuras, seus fósseis enigmáticos, sua *Nachleben*; 2 – A singularidade histórica, seus efeitos de inclusão ou de exceção; 3 – A estrutura sobrevivente; 4 – O poder do inconsciente”. Além disso, o que Warburg construiu vai contra a iconologia de Erwing Panofsky, enquanto este quis reduzir os sintomas particulares a símbolos – unidades de função simbólica, Warburg, inversamente, buscou revelar, na unidade aparente dos símbolos, a dualidade estrutural dos sintomas. Seu trabalho está, desse modo, na produção de hieróglifos e não em decifrar algo.

Warburg consegue abordar a dialética das relações da imagem, “trabalha por desmontagem do contínuo figurativo, por fusões de detalhes entrecortados e por remontagens deste material em ritmos visuais inéditos” (DIDI-HUBERMAN, 2009, p. 448). Isto é, o autor traz, para a sua teoria, a essência, os “ecos culturais”, e é a partir dos detalhes e intervalos que acontecem os seus sentidos. Como lembra Didi-Huberman (2009), a memória é apresentada como intrincamentos. Portanto, Warburg traça a sua episteme a partir desses intervalos, vazios e detalhes, compreendendo a esquizofrenia da cultura ocidental como a união da mania com a depressão. A *Nachleben*, vista no Atlas, acontece no intervalo do tempo, sendo a cola dos tempos distintos que faz a memória de um ser a do outro, como ver-se-á a seguir.

4.3 NACHLEBEN

Na linha traçada por Didi-Huberman, direi que *Nachleben* poderia ser traduzido como sendo um ‘após-viver’ (uma after-life) das imagens tanto quanto a ‘sobrevivência’, o ‘após-morte’, a ‘supervivência’ das imagens, suas ‘superveniências’, suas ‘ressurgências’ e ‘reaparições’. *Nachleben* remete, então, a uma história de fantasmas, de ‘aparições’ e de ‘desaparições’, de ‘retornos’, de ‘evanescências’ e de ‘silêncios’ (SAMAIN, 2012a, p. 57).

O antropólogo e Teórico Etienne Samain (2012a), ao estudar a antropologia da imagem, traça o seu caráter desestabilizador da sobrevivência, ressaltando que

As imagens são polissêmicas não somente porque é pura verdade, mas, além disso, porque elas nos obrigam a percursos temporais que não são apenas lineares e determinados. São caminhos e trajetos sim, circulares, indefinidos e infinitos, policrônicos, transitórios e transterritoriais (SAMAIN, 2012a, p. 59).

Para o teórico, seria essa vontade de lógica maniqueísta e racionalidade cartesiana a responsável por estarmos cegos diante das imagens – incapazes de contemplá-las, explorá-las. Ademais, Samain (2012a) define o trabalho do antropólogo visual como o de escavar as imagens e encontrar os fantasmas que sobrevivem nelas, em que

as próprias imagens, nessa óptica de retorno de fantasmas, viriam a ser consideradas como aquilo que sobrevive de uma dinâmica e uma sedimentação antropológica tornadas parciais, virtuais, por terem sido, em larga medida, destruídas pelo tempo (DIDI-HUBERMAN, 2013, p. 35).

A teoria Warburgiana, ao falar da sobrevida, se afasta da teoria da seleção natural de Charles Darwin – uma sobrevivência “por eliminação sucessiva dos estilos mais fracos, vindo essa eliminação a dar ao futuro sua perfectibilidade e, à história, sua teleologia” (DIDI-HUBERMAN, 2013, p. 55). Pelo contrário, ela não sobrevive ao matar suas concorrentes, ela sobrevive à sua própria morte: “desaparece num ponto da história, reaparece muito mais tarde, num momento em que talvez não fosse esperada, tendo sobrevivido, por conseguinte, no limbo ainda mal definido de uma ‘memória coletiva’” (DIDI-HUBERMAN, 2013, p. 55). Assim, a imagem retorna como um fantasma: “uma história das imagens concebida como uma história de fantasmas – sobrevivências, latências e aparições misturadas com o desenvolvimento mais manifesto dos períodos e estilos” (DIDI-HUBERMAN, 2013, p. 71).

4.4 HISTÓRIAS DE FANTASMAS PARA GENTE GRANDE

Warburg substituiu o modelo natural dos ciclos de “vida e morte”, “grandeza e decadência”, por um modelo decididamente não natural e simbólico, um modelo cultural da história, no qual os tempos já não eram calcados em estágios biomórficos, mas se exprimiam por estratos, blocos híbridos, rizomas, complexidades específicas, retornos frequentemente inesperados e objetivos sempre frustrados (DIDI-HUBERMAN, 2013, p. 25).

O termo *pathosformel* se refere ao que Warburg percebia nas imagens e em sua maneira de analisá-las: uma forma ou fórmula que nelas está contida, no intuito de expressar uma emoção ou sentimento. Essa forma é preservada na história das imagens e ressurgem em diferentes cenários culturais e temporais, mas sempre atualizada, transformada, fragmentada, após ter habitado o que o autor chama de “mundo dos fantasmas”. Diante disso, devemos entender que quando a *pathosformel* ganha visualidade essa é uma projeção de algo anterior. Já quando analisada posteriormente, a arte sempre carregará um olhar de projeção do presente (ou futuro) no passado.

Ademais, a busca pela origem da pureza arcaica é inexistente, pois esta seria uma projeção do passado que se consolidou naquele momento histórico. Isso tudo é caracterizado pelo contínuo movimento da teoria. Ao mesmo tempo, por ter sido resgatada em tantos outros momentos, no decorrer dos séculos, a teoria warburguiana auxilia na descrição do que é a cultura grega, pois a *pathosformel* se mostra melhor na posteridade, mais bem definida ao se observar as obras nas quais já ressurgiram (DIDI-HUBERMAN, 2013).

Nesse sentido, é importante salientar que o *dynamogramm* é um termo cunhado por Didi-Huberman, a partir da engrama da neurociência e da psicologia para falar de uma marca impressa no tecido nervoso ou na *psique*, advinda de uma experiência física ou emocional significativa. Didi-Huberman (2013) explica que Warburg associou a ideia da sobrevivência a uma marca que dá o traço de energia vital às imagens, relacionadas a uma mesma emoção. Porém, essa energia não é manifestada sempre da mesma forma, ou seja, não é fixa como um engrama. Apesar de bem definida, ela é materializada em inúmeros traços, portanto, é dinâmica. Assim, a energia semelhante de diferentes imagens, de épocas distintas, é explicada pela força do engrama dinâmico.

O dinamograma ressurgem, desse modo, como produto de rompantes, contratemplos, manifestação de forças que afetam o criador e o induzem a irromper certos sintomas em suas criações. Warburg tratou o *dynamogramm* como a expressão de um retorno que não se refere exatamente ao idêntico, mas sim a uma semelhança que, influenciada pelas diversas energias que afetam sua criação, ressurgem com outras identidades permeadas de multiplicidades. Diante disso, devemos nos atentar à dúvida central do pensamento de Didi-Huberman: a indagação filosófica que

implícita nos próprios termos cunhados que, assim como sua questão central, unem pontos contraditórios como um regime duplo de forças concorrentes. Assim, a marca permanente e movimento (engrama e dinâmica), forma gráfica e *pathos* é o encontro que gera o pulsar da imagem, a alternância de forças e, portanto, a *Nachleben*.

Esses conceitos são fundamentados principalmente em uma nova relação entre forma e conteúdo, em que ambos são indissolúveis, uma intrincação de carga afetiva com fórmula iconográfica. Intrincações no sentido de serem coisas divergentes, concorrentes ou inimigas, mas que se agitam juntas e são unidas por um nó inseparável.

As intrincações mais inquietantes, porém, concernem à história e à temporalidade, elas mesmas: pilhas de trapos do tempo, se me atrevo a dizê-lo. Amontoados de tempos heterogêneos, fervilhando como as cobras amontoadas no ritual indígena que tanto fascinou Warburg [...]. Aqui se entrelaçam Eros e Tânatos, a luta de morte e o desejo, a montagem simbólica e a desmontagem pulsional, o fóssil mineralizado e a energia vital do movimento, a cristalização duradoura dos grafos e a expressão passageira das emoções. Aqui se juntam etimologicamente o momentum do tempo impessoal e o momentum do corpo afetado pelas paixões (DIDI-HUBERMAN, 2013, p. 175).

A partir disso, entendemos os conceitos cunhados pelo historiador como pertencentes ao mesmo universo de entendimento de Bystrina (1995), que percebe na cultura algo pulsante, vivo, e que se torna palpável/formal nas imagens em constante transformação. Para Samain (2012a), a sobrevivência das imagens está presente na proposição do cruzamento de imagens enquanto um dispositivo capaz de fazer ver esses fantasmas, isto é, apresentando esse cruzamento como um dispositivo de análise das imagens. Segundo o autor:

Independente de nós – autores ou espectadores – toda imagem, ao combinar nela um conjunto de dados sígnicos (traços, cores, movimentos, vazios, relevos e outras tantas pontuações sensíveis e sensoriais), ou ao associar-se com outras(s) imagem(ns), seria ‘uma forma que pensa’ (SAMAIN, 2012a, p. 23).

Para o teórico, toda imagem é “uma forma que pensa”. Nesse cruzamento, ele discorre uma maneira de fazer com que elas tenham um pensamento próprio: “a imagem teria ‘vida própria’ e um verdadeiro ‘poder de ideação’ (isto é, um potencial intrínseco de suscitar pensamento e ‘ideias’) ao se associar a outras imagens” (SAMAIN, 2012a, p. 23). Assim, é possível desvelar paridades e evidenciar diálogos

entre as imagens que, para Samain (2012a, p. 23), representam “memória de memórias, um grande jardim de arquivos declaradamente vivos”. Arquivos que, além de vivos, possuem uma capacidade de “sobrevivência” ou “supervivência”, que permite que eles renasçam e sejam reconhecidos – se olharmos com atenção – em outras imagens. Ainda, o autor estabelece uma analogia do trabalho da memória das imagens com o trabalho do mar, lembrando do movimento das ondas, do fluxo e do refluxo, dos mistérios e segredos que escondem as profundidades. Segredos esses que ficam adormecidos nas profundezas, mas que emergem a qualquer momento, inesperadamente.

Do mesmo modo, o autor ainda defende que “toda imagem pertence a um tempo muito profundo, quase imemoriável. Tempo muito longínquo, tempo mítico que, por assim dizer, a fecundou, ‘formou-a’ lentamente e permanece capaz de fazê-la renascer e reviver um dia” (SAMAIN, 2012b, p. 33). Ele ressalta que esse cruzamento de imagens pode auxiliar o antropólogo visual a retroceder, escavar, para buscar, em imagens anteriores, os fantasmas que se repetem, que sobrevivem. Diante disso, Samain (2012a) define *Mnemosyne* como uma “enciclopédia de movimentos em constantes andanças no tempo, de tensões e de outros afetos que se inscrevem e habitam o inconsciente da memória humana coletiva” (SAMAIN, 2012a, p. 56), sem esquecer do caráter atemporal dos fantasmas que a atravessam. Isso porque, segundo ele, “Mnemosyne é todavia mais que uma memória viva do passado passional e patético de parte das culturas humanas. Ela é a memória coletiva de nosso presente e de nosso futuro cultural” (SAMAIN, 2012a, p. 65).

4.5 PATHOSFORMEL

Pesquisando sobre a episteme, verificamos que outros pesquisadores traduzem o *Pathosformel* enquanto “fórmula da emoção”, o que foi definido por Warburg como “engramas da experiência passional capazes de sobreviver como patrimônio hereditário na memória” (WARBURG, 2013, p. 43).

O *Pathosformel*, em Warburg, refere-se a elementos visuais e gestuais reincidentes em produções artísticas de diferentes épocas e contextos. Essa fórmula foi capaz de identificar o modo como o Renascimento recuperava elementos da antiguidade pagã, havendo assim uma sobrevivência de determinados gestos do passado. Gestos esses que possuíam uma carga mítica, psíquica e que carregavam uma memória que ia além de sua mera iconografia repetida.

A imagem foi pensada por Warburg segundo um regime duplo, ou segundo a energia dialética de uma montagem de coisas que, em geral, o pensamento considera contraditórias: o páthos com a fórmula, a potência com o gráfico, em suma, a força com a forma, a temporalidade de um sujeito com a espacialidade de um objeto etc. (DIDI-HUBERMAN, 2013, p. 172).

Didi-Huberman se sustenta em Giorgio Agamben (1984), que explica a impossível separação da forma e conteúdo, uma vez que o *Pathosformel* “designa a intricação indissolúvel de uma carga afetiva e uma fórmula iconográfica” (AGAMBEN, 1984 apud DIDI-HUBERMAN, 2013, p. 174). Desse modo, é a partir do *pathosformel* que conseguimos pensar no decorrer do tempo. Nesse sentido, reitera-se que, como o sobrenatural já foi reconhecido como mitologia, passou a ser diversas estórias, ganhou a mídia, com novelas e filmes, se atualizou para reportagens, editoriais, programas, passou pela estética do desenho e ganhou vida em animações: ele sempre irá sobreviver como uma história de fantasma para gente grande.

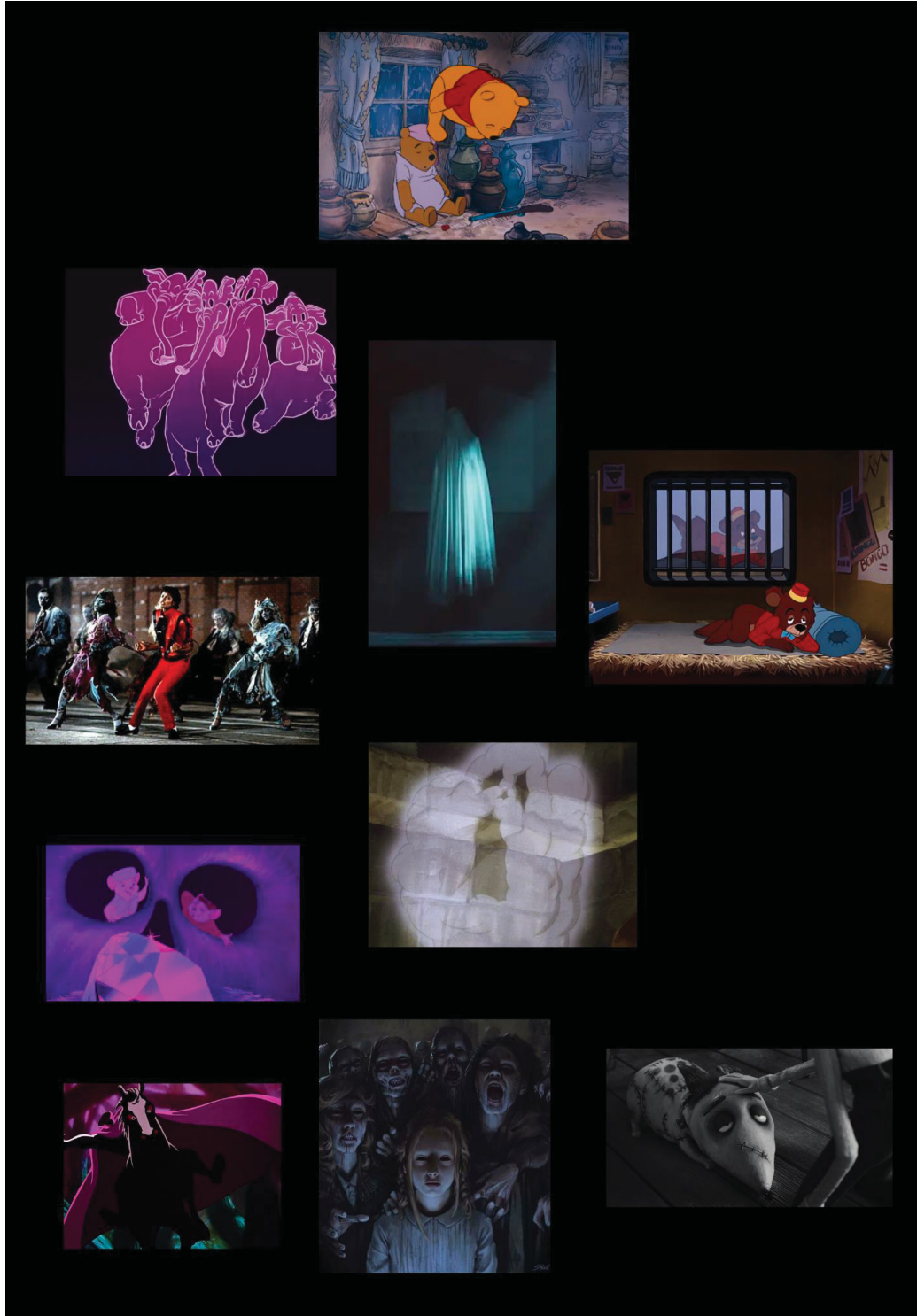
5 DA EPISTEME PARA UM POSSÍVEL MÉTODO

Agora que já entendemos a relação do sobrenatural com o imagético, especialmente através da animação e da teoria de Aby Warburg sobre a imagem, objetivo, neste capítulo, aplicar a episteme como método, relacionando o olhar warburgiano às imagens do sobrenatural nas animações da Disney. Nesse viés, ressalto que organizar essa análise a partir do pensamento anacrônico do teórico foi um desafio desde o início da pesquisa. Após muitas verificações e avaliações, percebemos que, para entender a Disney e o seu imaginário sobrenatural, precisamos aumentar as aproximações entre imagens distintas e traçar a *Nachleben*.

Para tanto, utilizo-me das aproximações das pranchas do *Atlas Mnemosyne* (2010) – em que Aby Warburg conta a história da arte de uma maneira imagética, permitindo que a imagem conte a sua própria história – para montar as minhas pranchas de análise, carregando os *frames* coletados das filmologias da Disney, com as imagens aleatórias (apresentadas no início desta pesquisa) que remetem ao sobrenatural. Ao total, foram constituídas 7 pranchas, divididas por determinados arquétipos e, ao montar a última, a da magia, notou-se a repetição de todas as outras pranchas, sendo esse o ponto em que definimos o *pathosformel* do sobrenatural a partir da Disney: a magia. É nela que está o caráter de sobrevivência, ou a *Nachleben*. Portanto, é esse fantasma que pode permanecer oculto, mas que sempre ressurgirá em todas as animações propostas pela produtora. Após o vislumbre das pranchas abaixo, na próxima seção, caminho para as considerações finais deste estudo.

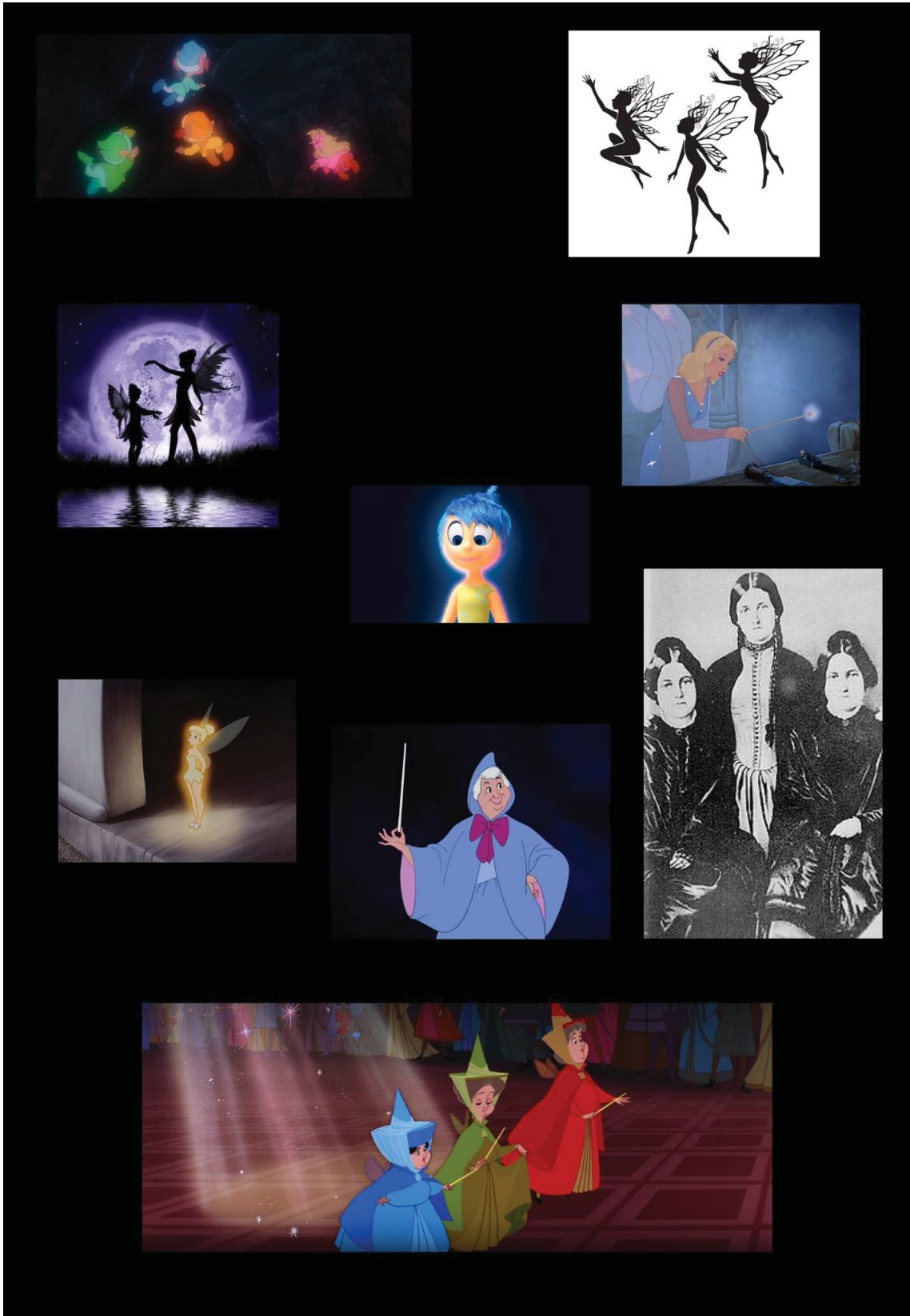
5.1 PRANCHAS DE ANÁLISE

FIGURA 38 – FANTASMAS



FONTE: O AUTOR (2023).

FIGURA 40 – FADAS



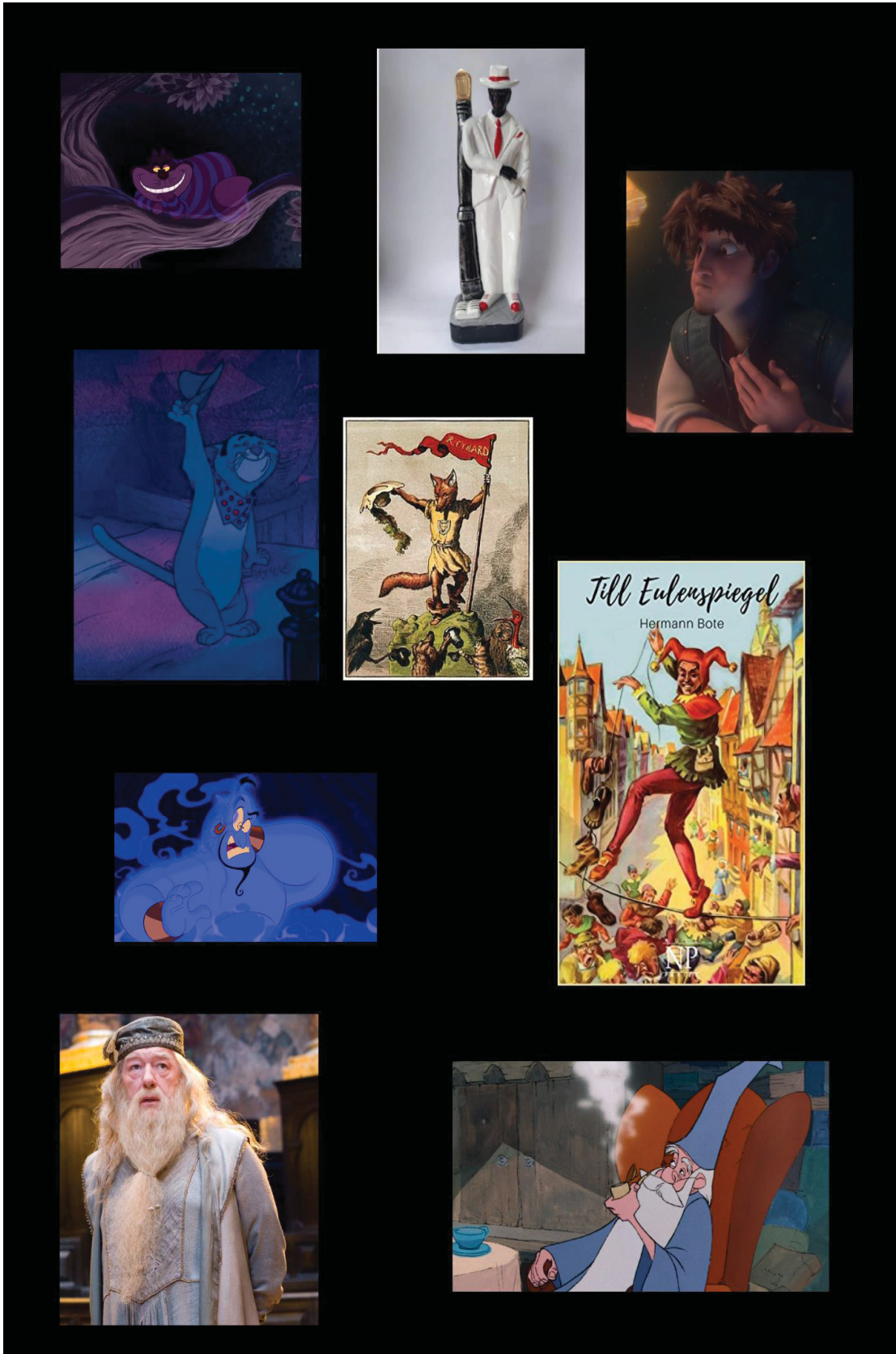
FONTE: O AUTOR (2023).

FIGURA 41 – VILÕES



FONTE: O AUTOR (2023).

FIGURA 42 – MALANDROS



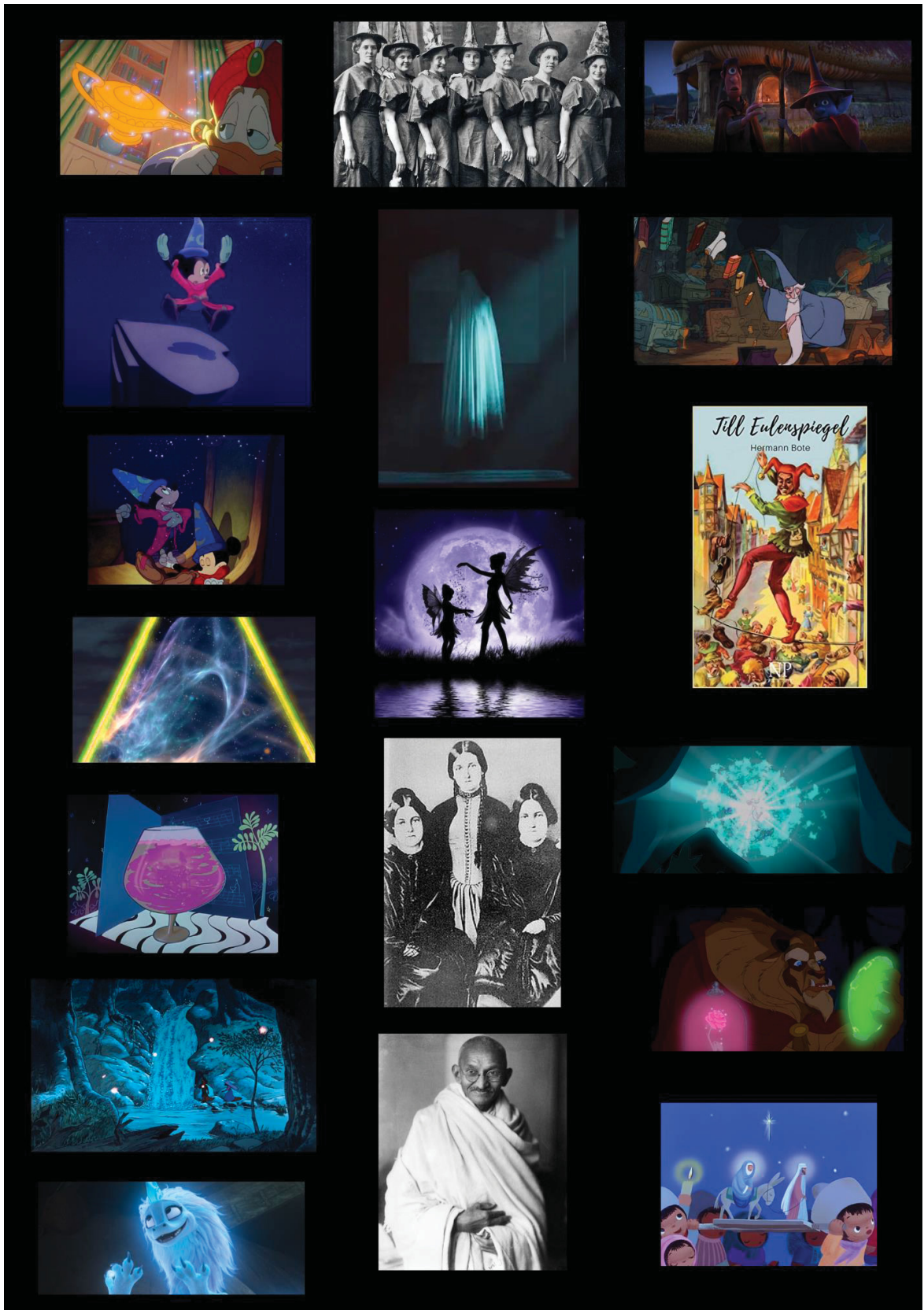
FONTE: O AUTOR (2023).

FIGURA 43 – CRENÇAS RELIGIOSAS



FONTE: O AUTOR (2023).

FIGURA 44 – MAGIA



FONTE: O AUTOR (2023).

Diante disso, como foi exemplificado neste trabalho, tomei a decisão de dividir imagens e *frames* coletados das animações da Disney que retomam o sobrenatural, em 7 pranchas de análise, a partir da disposição que Aby Warburg (2010) provocou em seu *Atlas Mnemosyne* (2010), levando em consideração os arquétipos Junguianos (2011b) e as energias fantasmagóricas que perpassam o sobrenatural. Assim, as pranchas receberam nomes de arquétipos que remetem à jornada do herói, ainda que essa jornada não tenha sido levada em consideração na hora de realizar as análises, mas sim a tentativa de traçar o *pathosformel* do sobrenatural. E, foi na última prancha (a da magia), que ficou perceptível a miscelânea das abordagens das outras pranchas elaboradas. Essas energias, por sua vez, também podem ser encontradas nos valores da produtora analisada: “criatividade, sonhos e imaginação”, além da atenção aos detalhes para a preservação da “magia” da Disney.

Para tanto, ao desenvolver este estudo, busquei por imagens aleatórias do sobrenatural através do *Google*. Organizar todos os pontos de referência e de imagens foi muito complicado, por isso deixo um agradecimento especial à minha amiga e revisora textual, Valentina Pezzi, pelo apoio prestado nesta parte organizacional do trabalho. Ademais, ressalto que, ao utilizar o *Google* como ferramenta para unir essas imagens, permiti que meu repertório pessoal influenciasse as escolhas para pautar outras imagens do sobrenatural.

Conforme Belting (2005), devemos pensar como as imagens, em um trabalho empático, no intuito de entender suas intenções veladas, já que são elas que nos veem primeiro. Nesse mundo da Disney, as imagens são o que sustentam a sua imaginação, dançando pelos imaginários de quem são devoradas e devorando a psique de quem os observa.

Mesmo trazendo esses apontamentos, o intuito é deixar que as imagens falem por si, mostrando as suas influências durante o tempo e culturas, como propôs a Aby Warburg (2010). É na sutileza, na presença da ausência em que os seres de espírito tomam a sua forma circulando entre os pensamentos, formando o inconsciente coletivo. É no silêncio que observamos as borbulhas culturais pulsando, na perspectiva de resistir e ganhar a sua pós-vida durante a eternidade.

Na alquimia, o caos é representado por uma nuvem preta com pontos azuis cintilantes, esse mesmo caos que da origem à magia sobrenatural da Disney, levando

o movimento para as histórias e as suas imagens. Essa mesma nuvem cintilante que é vista carregada pelas pranchas.

As pranchas foram montadas com frame de cada filme desde os anos 30, apenas na prancha da Magia que possui repetições das imagens aleatórias do sobrenatural e de outros filmes da Disney. É nessa prancha que devemos nos atentar para a sobrevivência, nela está a junção de todos os outros elementos de análise, compondo a *Nachleben* do sobrenatural.

Como para Warburg (2010) importava para a sua análise um diadema, escadarias e obras de arte estetizantes, para mim importa tantos os filmes de maiores sucessos quanto as imagens aleatórias. O intuito da aproximação não é classificar e sim traçar imageticamente as suas pulsões perante o problema de pesquisa. A Disney apresentou em todos os seus filmes alguma pulsão sobrenatural, por isso, levamos em consideração todos os seus filmes, que em um primeiro momento pode causar estranhamento em quem observa, mas que logo deve se colocar no lugar da imagem que está nos observando e pensar como ela nos observa.

Uma fada madrinha pode usar dos seus poderes sobrenaturais para transformar os problemas em soluções. Um Trickster pode usar da magia da esperteza para ajudar um herói, enquanto os heróis (ou heroína) vive a magia de todo o caos das narrativas, descobrindo seus segredos e mistérios, ao passo que os vilões fazem seus feitiços para sabotar esse caminho, deixando em evidencia fantasmas que pulsam pelas culturas, transbordando o obtuso das imagens e das manifestações sobrenaturais de cada cultura. Tudo é magia. Ela sobrevive, independente de sua aparência, ela quem compões e da estrutura para o encanto inconsciente das animações da Disney, e por sua vez, dos imaginários culturais.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como o imaginário é palco dos arquétipos, na mídia ele estabelece conexões diferentes com o seu público. Assim, a Disney, por ser responsável por histórias que são contadas desde a infância, perpassando a adolescência, a fase adulta e até a velhice, participa desse imaginário, fazendo parte desta mediosfera, em que novas configurações de pensamentos são estabelecidas no inconsciente. Movimento esse que não se sabe, até hoje, se é intencional, ainda que as questões sobrenaturais sempre existiram em um imaginário coletivo, por meio de imagens distintas, histórias e significados culturais diversos.

Nesse sentido, como Aby Warburg percebeu a repetição de elementos imagéticos de outras culturas, sem essas estabelecerem contato direto, em suas viagens aos povos indígenas da América do Norte, a mídia aqui analisada, a partir das animações da Disney, também une esses elementos culturais, facilitando a hibridização cultural. Ainda, a exemplo, em uma experiência antropológica, ao entrar em contato com a cultura de Posadas, na Argentina, eu percebi que um simples beija-flor pode ser entendido, através da sua representação, como sorte em uma determinada cultura ou, em outra, a presença de um ancestral. Assim, através da Disney, podemos ter contato com diversas culturas e significados que outrora demandavam uma viagem física, um deslocamento e um aprofundamento por parte do pesquisador/antropólogo, como fez Warburg durante muitos anos e, do mesmo modo, como eu fiz para entender melhor a sua episteme.

Além disso, em relação às análises realizadas, foi possível compreender que a característica da performatividade da magia é o que sustenta a sobrevivência do sobrenatural, não apenas na Disney, mas também durante a história, fazendo com que essa energia se torne uma densa camada na *psique* da humanidade, a qual perpassa os séculos. A magia é a *nachleben* desse sobrenatural. Esse artifício conecta, portanto, as imagens das animações da Disney, delimitando e traçando a sua *pathosformel*. Desse modo, a partir da magia envolta por suas imagens, observo cores cintilantes, principalmente o azul, repetindo e ressurgindo de diversas formas, contextos e gestos, o que remete esse universo mágico da Disney.

Durante as análises, outras questões também surgiram, como a separação ou não da prancha dos heróis com as das princesas. A escolha de não os separar deu-

se porque, a partir da observação, percebi que a divisão acarretaria uma visão equivocada, pois todas essas imagens entram na performatividade arquetípica do herói ou da heroína. Além disso, através dessa escolha, pude pensar na evolução das características das mídias, especialmente através das performatividades das princesas que, em um outro recorte temporal, eram estereotipadas como delicadas e, atualmente, ganham uma nova roupagem de autossuficiência.

Assim como o observado em relação à imagem de princesa, uma outra problematização acontece na exacerbação da beleza imposta durante os séculos, em que as bruxas geralmente referem-se a mulheres gordas, más e malevolentes, enquanto os feiticeiros performam as imagens *queer* e os bruxos são representados por ideais católicos e tudo o que carrega esse imaginário. Tais estereótipos presentes nas histórias da Disney, por sua vez, advêm de contos de fadas, especialmente dos *irmãos Grimm*, que além de serem recheados do macabro, vão ao encontro dos escritos de Jung (2021) sobre essas questões do imaginário coletivo.

Diante disso, como em uma história de fantasma para gente grande, todas essas questões energéticas ficam em seus calabouços e ressurgem com outras imagens, outras borbulhas culturais. Isto é, os fantasmas voltam a assombrar as pessoas que os carregam e, para os estudos culturais, a Disney se revela como um campo fértil, pois ela foi adaptando-se à globalização e à hibridização cultural (CANCLINI, 2013). Nesse sentido, também existem filmes que são importantes para quem deseja analisar a produtora, como *Fantasia* (1940), em que personagens mais característicos das animações, como o Mickey, representam todo ideal da produtora e esse sobrenatural oculto e fantasioso. Ademais, para quem deseja estudar as narrativas, em *O Rei Leão* (1994) é perceptível todas as etapas da jornada do herói, as quais são bem definidas. Do mesmo modo, para quem deseja estudar espiritualidade, o filme *Soul* (2020) é um divisor de águas, pois ele é lançado após a Disney comprar os direitos autorais da Pixar. Nele, vemos a pauta máxima da espiritualidade como questão da narrativa.

Desse modo, diante de tais análises, a episteme Warburgiana se revelou complexa para ser trabalhada durante estes anos, mas, no final, proporcionou um resultado extremamente satisfatório para a pesquisa. Isso porque, para o autor, não importa a fonte, dado, data, linearidade, o que possibilita deixar com a imagem a responsabilidade de se desvendar e ser desvendada. Por esse motivo, trabalhar com

o autor pode ser angustiante, levando em consideração que ele permite um escopo grande de análise. Isto é, essa aproximação deve ser feita a partir das pistas, unindo características, gestos, forças, sempre com o pensamento de encontrar o comum nas diferenças, para justamente, nesse ponto, traçar a sobrevida da imagem.

Ademais, a partir deste estudo, percebi que, assim como as mitologias, suas naturezas e estruturas sociais são aporte para a compreensão do homem, as animações da Disney deixam evidências para a compressão da cultura. Tudo está interligado. Aby Warburg permite que saiamos de nossas caixinhas para olhar o mundo com outros olhos. Nesse contexto, explicar o inexplicável é uma característica humana, que acompanha a sua história desde as primeiras manifestações que conhecemos. Entender o propósito de estarmos vivos neste mundo talvez seja o maior mistério da humanidade, mas é no imaginário, no sobrenatural, na magia e na fantasia que encontramos a fonte para suprir essa necessidade. Portanto, como os mitos que participam ativamente do imaginário coletivo, as histórias da Disney reforçam ideais culturais a partir de suas imagens, sendo de extrema importância na semiosfera. Com a mesma relação, essas narrativas, que também são sobrevidas, reforçam estruturas sociais, alimentam incansavelmente o imaginário cultural, influenciando a consciência e o ego do homem.

Por fim, durante a elaboração desta dissertação, ressalto que um ponto que possuo o desejo de aprofundar em uma futura pesquisa é a característica místico-religiosa da Disney, através das diversas crenças em suas animações, assim como os elementos da natureza serem pautados muitas vezes através de um personagem e não de um ambiente. Ainda, a questão da performatividade *queer* estar fadada aos vilões também é um achado que desperta o meu olhar de pesquisador, especialmente a partir de um contraponto com as imagens desde o surgimento do termo *queer*, analisando a evolução dos vilões.

Diante do exposto, afirmo que a Disney é sobrenatural! Ela faz parte do imaginário cultural do ser humano, influenciando comportamentos, possuindo atributos das sobrenaturalidades em suas imagens, o que reforça sistemas e estruturas sociais. Portanto, acredito que cada vez mais o homem está perdendo seu potencial de raciocínio, devido a essa era de iconofagia, a qual possui a grande mídia como máquina de novas imagens criadoras de estruturas da semiosfera.

REFERÊNCIAS

- A BRANCA DE NEVE. David Hand. Estados Unidos: Walt Disney Productions, colorido, 83 min, 1937.
- ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS. Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske. Estados Unidos: Walt Disney Productions, colorido, 75 min, 1951.
- A DAMA E O VAGABUNDO. Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske. Estados Unidos: Walt Disney Productions, colorido, 76 min, 1955.
- A BELA ADORMECIDA. Clyde Geronimi Eric Larson Wolfgang Reitherman Les Clark. Estados Unidos: Walt Disney Productions, colorido, 75 min, 1959.
- ARISTOGATOS. Wolfgang Reitherman. Estados Unidos: Walt Disney Productions, colorido, 78 min, 1970.
- AGAMBEN, Giorgio. O Poder Soberano e a Vida Nova. **Homo-Sacer**, 1984.
- ADAMSON, Joe. **Tex avery**: King of cartoons. Newtons: DaCapo Press, 1985.
- A PEQUENA SEREIA. Ron Clements, John Musker. Estados Unidos: Walt Disney Feature Animation, Walt Disney Pictures, colorido, 83 min, 1991.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. São Paulo: Papyrus, 2006.
- A PRINCESA E O SAPO. Ron Clements, John Musker. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios, colorido, 89 min, 2009.
- BYSTRINA, I. **Tópicos de semiótica da cultura**. São Paulo: CISC, 1995.
- BINSWANGER, Ludwig. **Sur la fuite des idées**. Grenoble: Jérôme Millon, collection Krisis, 2000.
- BASCHET, Jéröneme. Diabo. [Trad. José Carlos Estevão]. In: LE GOFF. JACQUES, SCHIMITT, Jean-Claude (orgs.). **Dicionário temático do Ocidente Medieval**. Vol. I [Coord. Hilário Franco Júnior]. São Paulo: EDUSC, Imprensa Oficial do Estado, 2002.
- BELTING, Hans. Por uma antropologia da imagem. **Revista Concinnitas**, v. 2, n. 8, p. 64-78, 2005. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/concinnitas/article/viewFile/55319/35444>. Acesso em: 10 nov. 2022.
- BARRIER, Michael. **The animated man: A life of Walt Disney**. Univ of California Press, 2007.
- BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia grega**. Petrópolis (RJ): Vozes, v. 1, 2009.

BAITELLO, Norval. **A era da iconofagia**: reflexões sobre a imagem, comunicação, mídia e cultura. São Paulo: Paulus, 2014.

CINDERELA. Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson. Estados Unidos: Walt Disney Productions, colorido, 75 min, 1950.

CONTRERA, Malena Segura. **O mito na mídia**: a presença de conteúdos arcaicos nos meios de comunicação. Annablume, 1996.

_____. **Mediosfera**: Meios, Imaginários e desencantamentos do mundo. 2 ed. Porto Alegre: imaginalis, 2017.

CAMPBELL, Joseph. **Mito e transformação**. Trad.: Frederico N. Ramos. São Paulo: Ágora, 2008.

COVALESKI, Rogério Luiz. Artes e comunicação: a construção de imagens e imaginários híbridos. **Galáxia: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica**, n. 24, 2012. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/galaxia/article/view/8218>. Acesso em: 10 set. 2022.

CANCLINI, Néstor. **Culturas Híbridas**: Estratégias Para Entrar e Sair da Modernidade. São Paulo: EDUSP, 2013.

CAMARGO, Hertz Wendel de. **Mito e filme publicitário**: estruturas de significação. Londrina: Eduel, 2013.

CARVALHO, Rafaeli Francini Lunkes. O ARQUÉTIPO DO TRICKSTER. **Ecolinguística: Revista Brasileira de Ecologia e Linguagem**, v. 7, n. 3, p. 187-197, 2021. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/erbel/article/download/41403/32087/120890>. Acesso em: 20 set. 2022.

DUMBO. Ben Sharpsteen, Wilfred Jackson, Norman Ferguson, Samuel Armstrong, Bill Roberts, Jack Kinney, John Elliotte. Estados Unidos: Walt Disney Productions. RKO Pictures, colorido, 64 min, 1941.

DUCA, Lo. **Le dessin animé**: Histoire, esthétique, technique. Prisma: Paris, 1948.

DEL PRIORE, Mary. **Do outro lado**: A história do sobrenatural e do espiritismo. São Paulo: Planeta, 2014.

_____. **Histórias da gente brasileira**: Império. Leya, v. 2, 2016.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **La imagen superviviente**: historia del arte y tiempo de los fantasmas según Aby Warburg. Abada Editores. Madrid, 2009.

_____. **A imagem sobrevivente**: história da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

DOS SANTOS, Camila Geracelly Xavier Rodrigues. Aby Warburg, a função rememorativa das imagens e o tempo: relatos e análises de Didi-Huberman acerca da sobrevivência das imagens. **Temática**, v. 1, n. 7, p. 15-25, 2019. Disponível em: <https://scholar.archive.org/work/qy5wuh7xkndsxkrb2hx6e3ppi/access/wayback/https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/download/46744/28097/>. Acesso em: 10 mar. 2022.

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

ELIADE, Mircea. Aspectos do Mito. [Trad. Rogério Fernandes]. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

_____. **O sagrado e o profano: a essência das religiões**. Trad.: Rogério Fernandes. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

FANTASIA. Samuel Armstrong, James Algar, Bill Roberts, Paul Satterfield, Hamilton Luske, Jim Handley, Ford Beebe, T. Hee, Norm Ferguson, Wilfred Jackson. Estados Unidos: Walt Disney Productions, colorido, 124 min, 1940.

GUILLÉN, José Mascardó. **El cine de animación: En más de 100 longametrages**. Madri: Alianza, 1997.

HALAS, John; MANVELL, Roger. **A técnica da animação cinematográfica**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1979.

Haida, Nathalia Akemi Lara. “**Você tem um segundo para ouvir a palavra do diabo?**”: a série Lucifer (2016-2020) como reflexo da sociedade de consumo. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal do Paraná, Programa de Pós-Graduação em Comunicação – Curitiba, 2021. Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/72824/R%20-%20D%20-%20NATHALIA%20AKEMI%20LARA%20HAIDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 10 out. 2022.

JUNG, Carl Gustav. **Psicologia do inconsciente**. In: Obras Completas de C. G. Jung, vol. VII/1. Petrópolis: Vozes, 2011a.

_____. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. In: Obras Completas de C. G. Jung, vol. IX/1. Petrópolis: Vozes, 2011b.

_____. **Quatro arquétipos: mãe – renascimento – espírito – trickster**. Petrópolis: Editora Vozes, 2021.

KARDEC, Alan. **O livro dos Espíritos**. Tradução de J. Herculano. São Paulo: Lúmen Ltda., Edição Especial, 1857.

KANT, Immanuel. **Fundamentação da Metafísica dos Costumes**. São Paulo: Discurso Editorial/Barcarolla, 2009.

LITTLE NEMO. Winsor McCay. Curta-metragem. Estados Unidos: Winsor McCay, preto e branco, 11 min, 1911.

LOTMAN, Yuri Mikhailovich. **Semiosfera I: Semiótica de la cultura y del texto.** Madrid: Fronesis Cátedra Y Universitat de València, 1996.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação: Técnica e estética através da história.** São Paulo: Senac, 2005.

MOGLI – O MENINO LOBO. Wolfgang Reitherman. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 88 min, colorido, 1967.

MIRANDA, Carlos Alberto. **Cinema de Animação: Arte nova/ arte livre.** Petrópolis: Vozes, 1971.

MORRISON, Mike. **Becoming a computer animator.** Indianápolis: Howard W. Sams, 1994.

MORIN, Edgar. From the concept of system to the paradigm of complexity. **Journal of Social and Evolutionary Systems**, v. 15, n. 4, p. 371-385, 1992.

_____. **O método 4: As idéias: habitat, vida, costumes, organização.** POA: Sulina, 2001.

_____. **O cinema ou o homem imaginário: ensaio de antropologia sociológica.** São Paulo: É Realizações, 2014.

MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro.** Curitiba: Arte & Letra, p. 383-384, 2006.

O REI LEÃO. Roger Allers, Rob Minkoff. Estados Unidos: Walt Disney Feature Animation, Walt Disney Pictures, Buena Vista Pictures, colorido, 89 min, 1994.

PETER PAN. Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske. Estados Unidos: Walt Disney Productions, colorido, 76 min, 1953.

PONCZEK, Roberto Leon. **Deus ou seja a natureza: Spinoza e os novos paradigmas da física.** EDUFBA, 2009. Disponível em: <https://books.scielo.org/id/3bm/pdf/ponczek-9788523209049.pdf>. Acesso em: 12 nov. 2022.

PERES, Tatiana Romagnolli. **A sobrevida das imagens: o reaparecimento da Vênus em peças comunicacionais contemporâneas.** Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Estadual de Londrina, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2015. Disponível em: <http://www.uel.br/pos/mestradocomunicacao/wp-content/uploads/A-sobreviv%C3%Aancia-das-imagens-O-reaparecimento-da-v%C3%AAnus-em-ambientes-informacionais-contempor%C3%A2neos.pdf>. Acesso em: 15 nov. 2022.

PEREIRA, Patrícia Bedin Alves. Maria Madalena: a sobrevivência na ninfa penitente nos meios audiovisuais. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Estadual de Londrina, Programa de Pós-Graduação em Comunicação – Londrina, 2020.

PRANDI, Reginaldo. **Os mortos e os vivos**: uma introdução ao espiritismo. São Paulo: Três Estrelas, 2012.

REIS, Carlos; LOPES, Ana Cristina M. **Dicionário de narratologia**. 7 ed. Coimbra: Almedina, 2011.

RICHARD, Valliere. **Norman McLaren, manipulator of movement**. Newark: University of Delaware, 1986.

RUSSET, Robert; STARR, Cecile. **Experimental animation**: Origins of a new art. Newtons: Da Capo Press, 1988.

ROSÁRIO, Nísia Martins do. Aproximações da linguagem do corpo pela semiótica da cultura. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO - INTERCOM, 42., 2019, Belém. **Anais eletrônicos...** [...]. Belém: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2019. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/201240/001104935.pdf?sequence=1>. Acesso em: 19 nov. 2022.

RED – CRESCER É UMA FERA. Domee Shi. Estados Unidos: Walt Disney Pictures e Pixar Animation Studios, Walt Disney Studios Motion Pictures, colorido, 100 min, 2022.

SOLOMON, Charles. **The art of animated image**: An anthology. Los Angeles: The American Film Institute, 1987.

_____. **The history of animation**: enchanted drawings. New Jersey: Wings Books, 1994.

SAMAIN, Etienne. Aby Warburg. Mnemosyne. Constelação de culturas e ampolheta de memórias, 2012a. In: SAMAIN, Etienne. **Como pensam as imagens**. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2012b.

SILVA NETO, João Damásio da. **A Cidade Espírita de Palmelo**: comunicação entre sistemas simbólicos. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal de Goiás, Programa de Pós-Graduação em Comunicação – Goiânia, 2016. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/6736>. Acesso em: 11 dez. 2022.

THOMAS, Bob. **O mago da tela**. São Paulo: Melhoramentos, 1969.

TOY STORY. John Lasseter. Estados Unidos: Pixar, Walt Disney Pictures, colorido, 81 min, 1995.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The illusion of life: Disney animation**. New York: Hyperion, 1995.

TREVISAN, Diego Kosbiau. Sentidos de metafísica na filosofia crítica de Kant. **Studia kantiana**, v. 12, n. 17, p. 104-125, 2014. Disponível em: <http://sociedadekant.org/studiakantiana/index.php/sk/article/view/182>. Acesso em: 18 set. 2022.

VIANA, Rafael Alessandro. **A sobrevivência das imagens da arte do período clássico no filme Me chame pelo seu nome, de Luca Guadagnino**. Dissertação (Mestrado em Cinema e Artes do Vídeo) – Universidade Estadual do Paraná, Programa de Pós-Graduação em Comunicação – Curitiba, 2021.

WARBURG, Aby. Mnemosyne: The Franz Boll Lecture, 1925. In: WARBURG, Aby. **Atlas Mnemosyne**. Madrid: Akal, 2010.

_____. Conferência sobre Rembrandt, 1926. In: WARBURG, Aby. **Atlas Mnemosyne**. Madrid: Akal, 2010.

_____. Conferência na Hertziana, 1929. In: WARBURG, Aby. **Atlas Mnemosyne**. Madrid: Akal, 2010.

_____. Conferência na festa dos doutores, 1929. In: WARBURG, Aby. **Atlas Mnemosyne**. Madrid: Akal, 2010.

_____. **Le rituel du serpent** – art & anthropologie. Paris: Ed. Macula, 2003.

_____. **Atlas Mnemosyne**. Madrid: Akal, 2010.

_____. **A renovação da Antiguidade pagã: contribuições científico-culturais para a história do Renascimento europeu**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

_____. **Histórias de fantasma para gente grande**. Editora Companhia das Letras, 2015.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e transparência**. 3ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

101 DÁLMATAS. Clyde Geronimi Hamilton Luske Wolfgang Reitherman. Estados Unidos: Walt Disney Productions, colorido, 79 min, 1961.