

Analisando o Desenho Animado

Anderson Salvador Pereira
Elisa Rodrigues
Elton da Silva Luiz
Gabriel Barrelo Oliveira
*Renan Luis Bressanin*¹

RESUMO

O presente dossiê reúne cinco artigos de análise de desenhos animados realizados na disciplina *Tópicos Especiais I: análise e repertório audiovisual* – do curso Superior em Tecnologia em Produção Audiovisual do Centro Universitário Senac (São Paulo, Brasil). Trabalhando com conceitos como o de dispositivo (Jean-Louis Baudry), fórmula (David Bordwell), a visão de Jürgen Habermas da sociedade (Mundo da Vida e Sistema) e a questão da Arte e da Estética após a era da reprodutibilidade técnica (Walter Benjamin), os autores abordaram os desenhos animados contemporâneos – de cinema e de televisão – com destaque para *Death Note* (2006), *Meu Malvado Favorito* (2010), *Neon Genesis Evangelion* (1995), *Tekkon Kinkreet* (2006) e *Adventure Time* (2010).

Palavras-chave: Desenho Animado, Linguagem Midiática, Análise Audiovisual

SUMÁRIO

- 1 *Death Note*. Análise sobre o anime dirigido por Tetsurō Araki (Anderson Salvador Pereira) – p. 2
 - 2 *Meu Malvado Favorito* e a crítica ao sujeito pós-moderno (Elisa Rodrigues) – p. 12
 - 3 *Neon Genesis Evangelion*: Um Estudo Metafísico do Homem e sua Evolução (Elton S. Luiz) – p. 18
 - 4 *Tekkon Kinkreet*: Preto & Branco (Gabriel Barrelo Oliveira) – p. 29
 - 5 *Adventure Time*: A volta do rubber hose animation, surrealismo e quebrando tabus (Renan L. Bressanin) – p. 33
- BIBLIOGRAFIA GERAL – p. 37

¹ Graduandos no curso Superior em Tecnologia em Produção Audiovisual do Centro Universitário Senac – SP. Trabalho desenvolvido na disciplina de Tópicos Especiais I: análise e repertório audiovisual, ministrada pelo Prof. Ms. Rafael Duarte Oliveira Venancio no 1º semestre de 2011.

Death Note. Análise sobre o anime dirigido por Tetsurō Araki

Anderson Salvador Pereira

Introdução

Death Note (2006) é um anime cujo foi uma adaptação de uma série de mangá escrita por Tsugumi Ohba e ilustrada por Takeshi Obata. O desenho foi desenvolvido no estúdio Madhouse com a direção de Tetsurō Araki .

Muitos mais que um anime com ambientes de seres com poderes mágicos, batalhas contra o bem e o mal e enredos que fogem da realidade, o anime Death Note trabalha com fórmulas que retratam assuntos filosóficos dentro do nosso cotidiano de modo psicológico. Fugindo dos gêneros clássicos, a série de mangá transformada em anime, trabalha com assuntos que possuem uma enorme distinção das categorias “perseverança, companheirismo e vitória”, abordando assuntos políticos, sociais, culturais, religiosos num eixo de guerras psicológicas com um enredo criativo, instigante, possuindo diálogos e desenvolvimento de forma muito inteligente.

Por isso, o anime Death Note possuiu tanta repercussão e interesse, destacando-se dos diversos animes já criados. O desenho japonês possui um gênero que consegue prender do começo ao fim a atenção até dos leigos que não são próximos deste estilo.

A partir de um breve resumo da história deste anime, será descrito e analisado alguns dos componentes chaves do anime como o anti-heroísmo do protagonista, as funções relevantes do antagonista, a secundidade posicionada na clássica linguagem dos animes e alguns conceitos de semiótica inseridos na série.

A história

No começo da trama, surge um mundo obscuro com terra seca, um clima deprimente e vazio. Uma espécie de submundo (semelhante a idéia de um purgatório), onde vivem monstros denominados Shinigamis (deuses da morte).

Voltamos para a terra e vemos Yagami Raito, um típico jovem estudante japonês com um nível altíssimo de inteligência. Com seus 17 anos, o garoto é considerado o melhor estudante do Japão. O protagonista possui sua vida monótona de ir para escola,

casa e cursinho, se excluindo da vivencia social. Recluso sobre tudo o que cerca, Raito leva uma vida tranqüila e se questiona sobre o mundo que vive, acreditando não haver solução no mesmo, enxergando o como um lugar caótico, violento e sem esperança, suas palavras ele diz estar “podre”.

Sua vida muda completamente quando cai do céu um caderno negro sob o chão. O garoto olha o mesmo e vê em seu título escrito *Death Note* (caderno da morte). Raito fica surpreso, abre o caderno e encontra instruções de como usá-lo.

Nas citações diz que qualquer nome de alguém escrito dentro daquele caderno, morrerá em quarenta segundos de um ataque cardíaco, caso não seja especificado a causa da morte. Para surtir efeito, é necessário que o portador consiga visualizar mentalmente sua vítima. Inicialmente, o garoto é cético sobre o poder do caderno.

Para confirmar sua teoria de que tudo é uma armação, ele decide experimentá-lo num devido momento oportuno. No noticiário da TV, um bandido dentro de uma escola mantém crianças como reféns. Raito escreve o nome do criminoso, e em exatos quarenta segundos, o criminoso morre e ele descobre que o caderno é real. Depois de mais um experimento para assegurar que o poder do caderno é verídico (desta vez especificando a causa da morte), o protagonista entra em conflito consigo mesmo, acreditando ser um assassino. Raito toma consciência do que fez, acreditando ter feito uma boa ação para sociedade.

Desta forma, ele consegue encontrar um verdadeiro propósito em sua vida: transformar o mundo em um lugar melhor, banindo todo o mal existente nele, aniquilando todos os tipos de criminosos existentes. Raito sente que é o único ser capaz de julgar o mal e se nomeia como um Deus com o propósito de criar um novo mundo.

Depois de criar uma carnificina, Raito se depara com Ryuk, um shimigami que diz ser proprietário do caderno. O mesmo diz ter jogado na terra de propósito porque estava entediado com seu mundo. Ryuk diz que uma vez que o caderno cai no mundo humano, ao mesmo pertence. O preço que o portador humano do caderno paga é que nunca irá para o céu e nem para o inferno, além do tormento e terror de possuir uma arma letal.

Raito não muda seus princípios sabendo das conseqüências, tomando a decisão de continuar sua “limpeza” de justiça, deixando sua marca e evidencias em seus atos com o objetivo de todos saberem de sua existência nomeando-se o “deus do novo mundo”.

Não demora muito, até suas ações serem notadas pelas autoridades, que observam a quantidade de mortes misteriosas de presidiários causadas por ataques cardíacos. E a partir deste momento que surge nosso antagonista, o detetive L.

L é um dos melhores detetives do mundo. Ele encontra uma difícil tarefa em desvendar e capturar Raito, que é nomeado como Kira, nome derivado da pronúncia japonesa do inglês para a palavra assassino para os que não sabem sua identidade.

A partir deste desfecho de ações inicia-se uma guerra psicológica entre dois seres de inteligência super elevada, um com interesse de sucumbir o outro. Dentro de um mesmo contexto, cada um tem sua crença de senso de justiça.

Perfis dos personagens chaves da série

1) O protagonista Raito: um anti herói psico-sociopata

Raito é um anti-herói que não se enquadra com os clássicos personagens de animes como Goku, protagonista do desenho Dragon Ball Z (1989) de Akira Toriyama e outros. Apesar de “beneficiar a humanidade” assassinando criminosos, Raito segue suas próprias regras, fugindo das leis do sistema para ter êxito em suas feições.

É o antônimo da ideia do que é ser herói. Usa motivos que não são altruístas, mas que por fins e coincidências afetam de maneira positiva na sociedade até um ponto, pois com a disseminação de mortes dos criminosos o índice de violência cai de forma espantosa. Porém todos aqueles que tentam persuadi-lo de que ele é o inverso de um herói ou um deus, o mesmo não possui escrúpulos e os impõe sob nenhum tipo de remorso.

Raito segue traços similares a de sociopata como características de psicopatia. De acordo com o teste de psicopatia de Hare, um famoso psicólogo especialista no assunto, está abordado diversos fatores que provam a existência dessa disfunção psicológica no nosso protagonista como:

- Sedução / Charme superficial

Raito usa sua beleza e popularidade com as mulheres a fim de conseguir outras metas para derrotar seus consideráveis inimigos. No capítulo 04 da primeira temporada (com o título *perseguição*), Raito forja um falso encontro com uma das garotas da escola para conseguir informações de um agente social.

- Grandioso senso de auto-estima

Ele não teme uma possível derrota, acreditando que seus planos sejam infalíveis, subestimando a inteligência de todos, até de seu antagonista L, considerado o melhor detetive do mundo.

- Mentira patológica

Em meios de se desviar das autoridades, Raito consegue mentir de forma muito convincente, tanto para os desconhecidos como os mais próximos.

- Esperteza / Manipulação

Raito, por ser um dos estudantes mais brilhantes com um elevado QI, ele consegue se posicionar na sociedade como um estudante comum, fazendo com que as pessoas tenham afeição por ele se necessário, conseguindo manipular qualquer pessoa, criando uma situação falsa que favoreça sempre a si mesmo.

- Falta de remorso ou culpa

Todo ato cometido por Raito é mostrado por um prazer intenso sem culpa ou remorso. Até mesmo quando ele assassina alguém que ele julga ser maléfico, quando a mesma apenas contraria suas ideologias.

- Superficialidade emocional

Raito mostra-se preocupado com seu pai, um policial envolvido no caso Kira (investigação com o objetivo de prender o assassino em série), citando de maneira persuasiva e hipócrita de que sujaria as próprias mãos caso acontecesse algo com sua família.

- Falta de empatia

Raito mostra-se empático com tudo o que o cerca. Sem amigos, Raito sente repulso em conviver com pessoas com afetividade. No capítulo 02 da primeira temporada (com o título confronto), Raito trata seus colegas de sala com total desinteresse.

Concluimos que Raito seria psicopata por desviar de seus consideráveis problemas, entendendo o sistema e suas regras e sabê-las como quebrá-las. Ele é sociopata por ser

recluso e avesso à sociedade. Ele num devido momento se considera o próprio sistema. Com a ajuda do caderno, ele julga quem considera um mal para si mesmo.

Um dos fatores citados por Hare é a necessidade por estimulação, a tendência ao tédio. Raito não tinha desafios, tudo o que fazia era monótono. O caderno foi uma chave que mostrou a verdadeira identidade de Raito, algo que existia dentro dele. Foi algo que ele sempre quis como cita no primeiro capítulo. Seu egocentrismo de achar-se superior diante de todos, agora pode ser mostrado com evidencia graças ao seu caderno.

2) O antagonista L : Um analogismo do protagonista dentro do sistema

O detetive L, antagonista da série, é o principal adversário de Raito. Um fato curioso sobre o personagem, é que ele tem características semelhantes com a do protagonista.

Com alguns distúrbios psicológicos semelhantes aos de Raito, L possui um egocentrismo em suas feições, não aceitando derrotas e falhas. Diferente de Raito, L tem um outro senso de justiça que se encaixa de certa forma no sistema, apesar de usar métodos distintos das regras impostas pelo sistema político. O detetive não demonstra nenhuma empatia e pudor no capítulo 15 da primeira temporada (com o título jogo), onde L captura Misa Anami (namorada de Raito) e a tortura por dias a fim de ter uma confissão de que ela também possui um Death Note. L, por fim usa métodos do gênero psicopata para chegar aos seus interesses e age de maneira sociopata diante da sociedade, se portando como um jovem frio e calculista. Seu único objetivo é ganhar, no caso mostrar-se superior a Raito.

Outro lado interessante de L, parece mostrar um outro distúrbio no personagem bem distinto de Raito. Alguns fãs acreditam que L tenha Síndrome de Asperger, uma síndrome do espectro autista, que diferencia-se do autismo clássico pelo motivo do individuo não comportar nenhum atraso ou retardo global no desenvolvimento cognitivo ou da linguagem. Talvez isso explique o seu perfil excêntrico de L, sem expressões, um comportamento infantil e compulsões em suas ações.

Isso de fato é só uma teoria, pois o autor nunca confirmou a real intenção na criação de seu personagem cabendo a cada um avaliar de sua maneira.

Ohba, autor do caderno, disse que, se Ryuk não tivesse desenvolvido um interesse no mundo humano, Raito teria se tornado "um dos maiores líderes da polícia do mundo" que com a ajuda de L, trabalhariam contra os criminosos. Mais um fato que mostra como os dois são análogos apesar da alteração da trama.

Ryuky e seu Death Note Elementos chaves na linguagem do anime

Charles Sanders Peirce foi o fundador do Pragmatismo e da ciência dos signos, a semiótica. Em seus estudos, Pierce levou ao que ele chamou de **Categorias Universais do Signo**, que corresponde às seguintes três categorias:

- Primeiridade: Corresponde ao fenômeno no seu estado puro que se apresenta à consciência;
- Secundidade: Corresponde à ação e reação, é o conflito da consciência com o fenômeno, buscando entendê-lo;
- Terceiridade: É a interpretação e generalização dos fenômenos

Considerando que os desenhos animados japoneses são focados em sua linguagem antecipadamente a terceiridade, a mesma se situa em um estado de ação e reação. Dentro deste contexto os personagens dos animes acabam agindo por agir, sem uma possível reflexão (terceiridade).

Um exemplo disso é o clássico filme japonês *Godzilla* (1954). A história fala sobre um gigantesco réptil mutante que surge em virtude de testes nucleares. A criatura cria um rastro de destruição no seu caminho até Tóquio, criando um risco de a cidade ser totalmente destruída se o dinossauro não for detido. Existe uma história e um contexto, mas o personagem em si não tem uma explicação lógica por suas ações, ele simplesmente age por agir. Sendo assim a ação é o que comanda o desenho animado japonês, não a ordem lógica de uma narração².

Dentro deste raciocínio, o caderno e o demônio seriam a secundidade existente no anime, eles agem por agir. Tanto que o próprio criador do anime não explica a existência dos shinigamis, da existência de seu mundo ou até do próprio caderno. Em consequência disso existe uma terceiridade no nosso protagonista, pois ele encontra o caderno, usa seu raciocínio e age de acordo com seus valores. Ryuky, o shinigami, é uma espécie de telespectador. Ele não interfere na história, apenas dá início a ela, faz sua função de shinigami. Explica as regras e não interfere em nenhuma ação de Raito, apenas fica se entretendo com o que acontece ao seu redor.

² Exemplo retirado da Aula 22 de Tópicos Especiais I (1º sem/2011) ministrada por Rafael Duarte Oliveira Venancio no Centro Universitário Senac – SP para o curso de Tecnologia em Produção Audiovisual.

Death Note e suas simbologias

"Eu me tornarei o Deus do Novo Mundo!"

Esta é a frase citada pelo protagonista Raito no primeiro episódio. O desenho de fato mostra diversos fatores que os levam a pontos-chaves de interação psíquica, criando uma racionalidade para o mundo da vida nos campos de cultura e cotidiano, levando a detonações religiosas através de sua arte dentro de alguns respectivos momentos da série. Analisando a introdução da série conseguimos visualizar alguns como os citados abaixo.

A Cruz



A cruz é um dos símbolos humanos mais antigos e é usada por diversas religiões, principalmente a cristã, embora nem todos os cristãos a usem como símbolo, pois consideram que Jesus Cristo foi pregado em um madeiro. Na subcultura gótica, este símbolo geralmente é a representação do **sofrimento**, **dor** ou **angústia**, algo que se relaciona totalmente a série de forma excessiva.

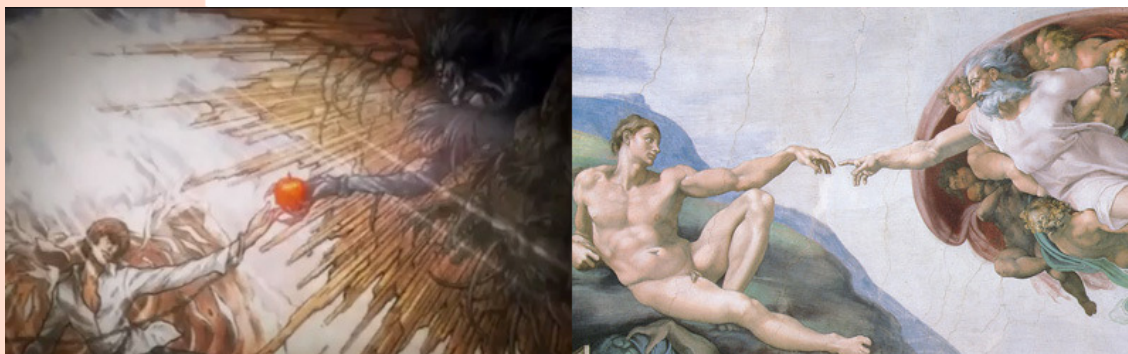
A maçã



Popularmente, a maçã é conhecida como a fruta do pecado. Ela, um objeto simples, um fruto comum, está sempre presente no desenho, ficando em evidencia pela sua cor avermelhada. A aparição da maçã sugere de alguma forma o próprio pecado inserido na série, uma suposta e ótima metáfora posicionada pelo criador da série.

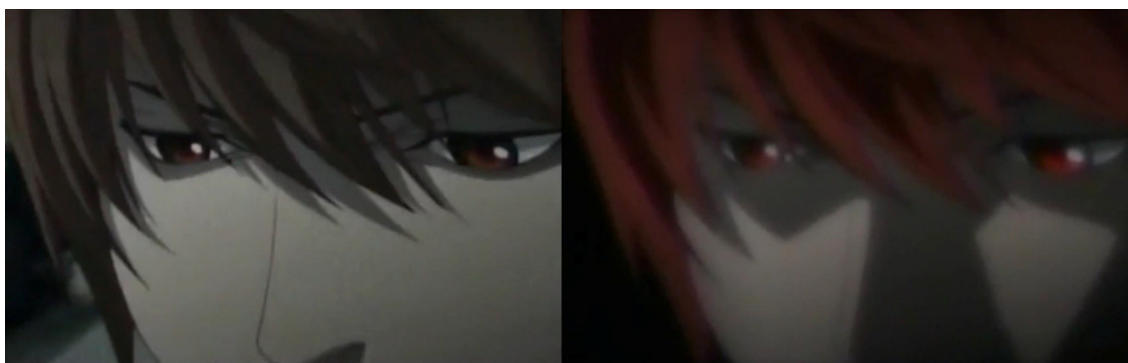
Obra religiosa

A Criação de Adão é um afresco de 280 cm x 570 cm, pintado por Michelangelo Buonarroti por volta de 1511, que figura no teto da Capela Sistina. A cena representa um episódio do Caderno do Gênesis no qual Deus cria o primeiro homem: Adão. Na introdução da série, existe uma citação da obra, onde Raito aparece na posição de Adão e Ryuky, o shignigami na posição de Deus.



(primeira imagem: arte da introdução do anime; segunda imagem: obra "A criação de Adão")

A cor vermelha



Em suas aparições dentro do anime, a cor não é usada apenas para representar o próprio sangue dito de sua própria matiz, como é usado em determinados momentos que a intenção do diretor cria uma climax com associação afetiva de furor, violência e ação. Conseguimos visualizar estes momentos observando a ambiguidade da personalidade de Raito quando está em seu nível implícito de inofensivo (imagem da esquerda para direita) e seu momento explícito de psicopata (imagem da direita para esquerda).

Considerações finais

Podemos considerar Death Note a partir da análise como um desenho que foge do paradigma que usa os eixos bem versus mal com evidência. A partir do sistema de valores de cada indivíduo que assiste a série, sua percepção sobre quem é o antagonista e o protagonista podem de certa forma mudar. Questões filosóficas sobre a ideia do certo e o errado ficam em evidência, onde o espectador é conscientemente levado para uma possível reflexão do assunto.

Fontes

http://pt.wikipedia.org/wiki/Transtorno_de_personalidade_antissocial#Tratamento

http://pt.wikipedia.org/wiki/S%C3%ADndrome_de_Aasperger

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Shinigami>

http://pt.wikipedia.org/wiki/Robert_Hare

http://pt.wikipedia.org/wiki/DSM_IV

http://pt.wikipedia.org/wiki/Death_Note

http://pt.wikipedia.org/wiki/Charles_Sanders_Peirce

http://pt.wikipedia.org/wiki/A_Cria%C3%A7%C3%A3o_de_Ad%C3%A3o
<http://animalog.com.br/death-note-todos-os-episodios-online.html>
<http://deathnote.viz.com>
http://pt.wikipedia.org/wiki/Death_Note
<http://www.animeshade.com/index.php?page=Death-Note>
<http://www.deathnote.com.br/index.php?page=criador.html>
<http://www.hinata.xpg.com.br/paginas2/index.php?page=klauss/death.html>
<http://mangásjbc.uol.com.br/death-note-historia/>
[http://deathnote.wikia.com/wiki/Death_Note_\(series\)](http://deathnote.wikia.com/wiki/Death_Note_(series))
http://deathnote.wikia.com/wiki/Tsugumi_Ohba
http://deathnote.wikia.com/wiki/The_Death_Note
http://deathnote.wikia.com/wiki/Takeshi_Obata
http://deathnote.wikia.com/wiki/Light_Yagami
<http://deathnote.wikia.com/wiki/Ryuk>
http://deathnote.wikia.com/wiki/Lind_L._Tailor
http://deathnote.wikia.com/wiki/Kiyomi_Takada
http://deathnote.wikia.com/wiki/L_Lawliet

Meu Malvado Favorito e a crítica ao sujeito pós-moderno

Elisa Rodrigues

Meu Malvado Favorito (*Despicable Me*, 2010) - Sinopse: O maior supervilão da história, Gru, tem seu posto ameaçado por um novo criminoso. Para dar a volta por cima, ele deseja pôr em prática um antigo plano: roubar a Lua. Para isso, ele precisa de um raio encolhedor, que está em posse do novo supervilão. As únicas pessoas que entram na fortaleza deste malvado são Margo, Edith e Agnes, três órfãs que vendem biscoitos. Gru resolve adotá-las, mudando sua vida a partir de então.

De supervilão à superpai. Essa é a trajetória de Gru, personagem principal do filme de animação *Meu Malvado Favorito*, que, em 2010, estreou a Illumination Entertainment e a Universal Pictures no universo 3D. Por trás de uma bela história clichê - onde o vilão é dissuadido por figurinhas adoráveis - e de piadas inteligentes e de bom gosto (que não agridem a inocência do público infantil), se esconde uma sutil crítica cultural à situação de inadequação do sujeito pós-moderno. Para tanto, a trama faz uso de dispositivos audiovisuais³ que tangem a sociedade e o sistema à que esta obedece.

Meu Malvado Favorito já começa brincando com os valores sociais vigentes quando, logo no início, no meio do deserto um andarilho de uma civilização primitiva quase é atropelado por um ônibus cheio de turistas, doidos para ver as pirâmides do Egito. Mas é no protagonista Gru que cai praticamente todo o peso da convivência em sociedade: Gru é o típico cara ultrapassado e inadequado.

Totalmente descontextualizado onde vive e deslocado com relação aos valores do mundo, Gru não respeita seus vizinhos e não tem o menor pudor em desapontar criancinhas. Seu comportamento individualista reflete os conflitos do homem pós-moderno e sua insatisfação consigo mesmo e com o mundo em que vive.

Desde a careca, o nariz pontudo, os olhos marcados pelas olheiras, até mesmo o cachecol, é evidente a semelhança estética de Gru com Fester Addams (Tio Chico no Brasil), de *A Família Addams* (1964), que reporta, da mesma forma, a inadequação do

³ A visão do cinema enquanto “um sistema constituído de três níveis articulados”, tal como nos coloca Baudry: 1) Arte/Estética; 2) Mundo da Vida; 3) Sistema.

personagem. Coincidência ou não, as tramas correspondem-se no sentido de que a visão de vilão muda de acordo com o ponto de vista do espectador.

Tanto o Gru quanto os personagens de *A Família Addams* transparecem ser pessoas de bom coração, mas com atitudes que, aparentemente, não condizem com o código moral vigente na sociedade. Trata-se, na verdade, de uma inversão aparente, pois no campo da vilania, Gru está sujeito às mesmas convenções sociais, embora travestidas de contrário, e submete-se da mesma forma a uma estrutura social e à necessidade de reconhecimento e afeto, ainda que recalcados.

Assim, Gru tem uma série de dilemas morais e questões de honra à que obedece, e que geralmente não são respeitadas pelos vilões. Não só *A Família Addams*, mas diversas outras estruturas narrativas seguem esta mesma fórmula. Entre elas *Monstros S/A* (2001), onde os monstros não são maus, apesar de assustarem crianças.

A começar pelo seu nome, o obsoletismo de Gru é a principal característica que define sua personalidade, e fica mais evidente quando contrastado com seu arquiinimigo Vetor. Muito mais novo e com equipamentos tecnologicamente mais avançados, Vetor representa a maior ameaça à Gru e aos seus planos de furtos absurdos. Com Vetor, Gru vive o drama de sentir-se impotente, superado pelo advento da tecnologia e esmagado pela constante exigência de novidade.

Mas Gru não é um bandido comum: ele se dedica apenas ao roubo de ícones do consumo ou do turismo em nível mundial, tais como a Torre Eiffel e a Estátua da Liberdade. Quando seu inimigo Vetor rouba uma pirâmide do Egito, Gru precisa manter-se em evidência, e para isso arquiteta seu maior plano: o roubo da Lua!

Este representa não só a sua maior realização - uma vez que desde pequeno ele sonha com a conquista do espaço -, como também o maior símbolo de aspiração do filme. O fracasso na aspiração ao sublime é um elemento que permeia a questão do sujeito na pós-modernidade, e o desejo de Gru, junto com sua incapacidade de realizá-lo, é comum e partilhado por todos. Ora, quem nunca sonhou em ser um astronauta? Roubando a Lua, ele rouba o sonho de várias crianças, assim como seus sonhos também foram roubados.

No âmbito social, a figura da mãe representa a questão do desprezo e da crise de identidade oriunda deste. O filme deixa claro o desinteresse da mãe de Gru quanto aos seus protótipos de foguete, sugerindo que todo seu sentimento de frustração advém desta desmotivação. O comportamento da mãe foi decisivo para a construção do caráter de Gru, que talvez nunca tivesse se tornado um vilão se tivesse recebido o apoio necessário quando

criança. Outra forma de repressão é notada nas figuras da Srt.^a Hattie, a dona do orfanato onde moram as três órfãs, e do Sr. Perkins, o banqueiro.

A Srt.^a Hattie, por exemplo, obriga as meninas a vender doces pelas redondezas, além de manter no orfanato uma “Caixa da Vergonha”, que funciona como uma forma de punição; enquanto o Sr. Perkins sustenta o “Banco da Maldade” - que faz empréstimos para bandidos -, e aproveita-se de sua autoridade enquanto única fonte de renda para os planos de Gru para humilhá-lo e, mais uma vez, julgá-lo incompetente.

Uma cena em que pode ser facilmente percebido o poder das Instituições é quando Gru entra no banco para pedir um empréstimo e nota estátuas de homens sustentando e sendo esmagados pelos pilares do edifício: uma clara analogia com a Instituição em si, que é formada por homens e ao mesmo tempo os destrói. Estes três elementos, a mãe, a Srt.^a Hattie e o Sr. Perkins, representam as Instituições Sociais - como a família, o mercado ou outras comunidades, que possuem o poder de modelar as ações do indivíduo -, e o preço que se paga por depender delas, com suas exigências e limitações.

O laço gracioso da história fica por conta de Margo, Edith e Agnes, as únicas capazes de amolecer o coração do mal-encarado Gru. Analisando um pouco da personalidade das garotinhas a partir das proposições da semiótica, pode-se dizer que as mesmas interagem conforme os princípios peirceanos de Primeiridade, Secundidade e Terceiridade.

A Edith pode ser relacionada à Primeiridade quando é sempre quem toma as atitudes, sem muitas reflexões - mexendo em coisas que não deveria, por exemplo -, constituindo o que há de instintivo no sujeito. Agnes relaciona-se com a Secundidade enquanto a única a demonstrar afeto pelo seu novo pai - grudando em sua perna e pedindo-lhe para contar histórias -, e também à qual o público mais se afeiçoa. Já Margo corresponde à camada da inteligência e da interpretação, sendo quem se coloca à frente das outras, falando por elas e tirando conclusões, correspondendo, assim, à Terceiridade. Entretanto, as meninas mostram apenas alguns indícios de tais comportamentos, de modo que esta visão não se sustenta como um todo.

Outro papel que diverte é o dos pequenos assistentes do Gru, os Minions. Quanto a eles, pode-se dizer que são inseridos como mais um elemento hilário da trama. Todos praticamente iguais, emitindo sons engraçados e falando algumas poucas palavras sem nexos, os Minions são baseados em uma fórmula que há muito vêm dando certo, no modelo dos Oompa-loompas de *A Fantástica Fábrica de Chocolate* (1971) e dos lêmures de

Madagascar (2005). Os Minions contam com uma técnica de animação mais rápida, bastante usada para transmitir a sensação de comicidade. Em algumas cenas também é possível perceber essa tática sendo empregada na personagem Agnes, afim de que ela pareça mais engraçada.

Apesar de encantadoras, Gru permanece relativamente relutante em demonstrar afeto pelas meninas que adotou. Mais uma vez o relacionamento com sua mãe afetou a formação do seu indivíduo, construindo um bloqueio afetivo que Margo, Edith e Agnes aos poucos vão extinguindo.

O momento de epifania, ou revelação, se dá quando, ao atingir o seu mais alto nível de realização pessoal, quando tudo o que ele sempre quis – a Lua - estava em suas mãos, Gru se dá conta de que isso não o satisfaz. Ao perceber-se solitário e infeliz, Gru corre em busca de suas meninas, tendo que lutar por elas (que foram sequestradas pelo Vetor), designando talvez o momento de clímax da narrativa.

Embora possamos observar estas referências à sociedade pós-moderna, tão sutis e bem costuradas na trama que dificilmente pode-se enxergá-las como uma crítica social, elas são, na verdade, um elemento secundário, ínfimo diante do grande espetáculo de entretenimento que *Meu Malvado Favorito* proporciona. Todas as produções culturais possibilitam, da mesma forma, a identificação dos indícios da dinâmica social e das forças que atuam nos indivíduos. Em desenhos animados dirigidos ao público infantil, essa tarefa torna-se, de certa forma, mais fácil, pois as personagens e as situações são reduzidas às suas formas mais simples, e estas mesmas relações exibem-se de maneira ainda mais evidente e polarizadas.

Referências

GARCIA-ROZA, L.Alfredo. (1984). **Freud e o incosciente**. 23 ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.

LAPLANCHE, Jean. (1982). **Vocabulário da psicanálise**. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

Filmes

BURTON, Tim. **A Fantástica Fábrica de Chocolate**. EUA, 2005. 1 vídeo-disco (111min.): NTSC: son., color.

COFFIN, Pierre; RENAUD, Chris. **Meu Malvado Favorito**. EUA, 2010. 1 vídeo-disco (95min.): NTSC: son., color.

DARNELL, Eric; MCGRATH, Tom. **Madagascar**. EUA, 2005. 1 vídeo-disco (80min.): NTSC: son., color.

SONNENFELD, Barry. **A Família Addams**. EUA, 1991. 1 vídeo-disco (95min.): NTSC: son., color.

Sites

ARAÚJO, Francisco Sérgio Souza. Literatura: espaço de registro do mundo em sociedade. Disponível em <http://meuartigo.brasescola.com/literatura/literatura-espaco-registro-mundo-sociedade.htm>. Acesso em 04/06/11.

AUGUSTO, Heitor. **Meu Malvado Favorito**. Disponível em <http://cinema.cineclick.uol.com.br/criticas/ficha/filme/meu-malvado-favorito/id/2516>. Acesso em 04/06/11.

BETTO, Frei. **Geração pós-moderna**. Disponível em http://www.correiocidadania.com.br/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=448. Acesso em 04/06/11.

BURLE, Fred. **Crítica: Meu Malvado Favorito**. Disponível em <http://www.fredburlenocinema.com/2010/08/critica-meu-malvado-favorito.html>. Acesso em 04/06/11.

CUNHA, Roberto. **Meu Malvado Favorito. Mais do que bonzinho, bonzinho demais**. Disponível em <http://www.adorocinema.com/colunas/meu-malvado-favorito-869/>. Acesso em 04/06/11.

D'ARCADIA, Ronaldo. **Meu Malvado Favorito**. Disponível em <http://cinemacomrapadura.com.br/criticas/169207/meu-malvado-favorito-3/>. Acesso em 04/06/11.

DEN, Benne. **O Problema do Homem Pós-Moderno - 2ª edição**. Disponível em <http://teocentrica.blogspot.com/2009/11/o-problema-do-homem-pos-moderno-2.html>. Acesso em 04/06/11.

A Família Addams. Disponível em http://pt.wikipedia.org/wiki/A_Fam%C3%ADlia_Addams. Acesso em 04/06/11.

A Família Addams. Ficha técnica. Disponível em <http://www.adorocinema.com/filmes/familia-addams/ficha-tecnica-e-premios/>. Acesso em 09/06/11.

A Fantástica Fábrica de Chocolate. Disponível em http://pt.wikipedia.org/wiki/A_Fant%C3%A1stica_F%C3%A1brica_de_Chocolate. Acesso em 04/06/11.

A Fantástica Fábrica de Chocolate. Ficha técnica. Disponível em <http://cinema.cineclick.uol.com.br/filmes/ficha/nomefilme/a-fantastica-fabrica-de-chocolate-2005/id/12131>. Acesso em 09/06/11.

FORLANI, Marcelo. **Crítica: Meu Malvado Favorito**. Disponível em <http://www.omelete.com.br/cinema/critica-meu-malvado-favorito/>. Acesso em 04/06/11.

- JUNGES, Márcia. **O direito ao gozo e à violência**. Disponível em <http://www.cmceditora.com.br/entmfleigIHU220609.htm>. Acesso em 04/06/11.
- KLAUBERG, André. **Ficção, Cinema e Comportamento Pós-moderno**. Disponível em <http://klaubergthink.blogspot.com/2011/01/nao-sou-critico-de-cinema.html>. Acesso em 04/06/11.
- LIMA, Raimundo. **Para entender o pós-modernismo**. Disponível em <http://www.espacoacademico.com.br/035/35eraylima.htm>. Acesso em 04/06/11.
- Madagascar. Ficha técnica**. Disponível em <http://www.adorocinema.com/filmes/madagascar/ficha-tecnica-e-premios/>. Acesso em 09/06/11.
- Madagascar (filme)**. Disponível em [http://pt.wikipedia.org/wiki/Madagascar_\(filme\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Madagascar_(filme)). Acesso em 04/06/11.
- MÁXIMO, Natália Chagas. **Meu Malvado Favorito e Literatura Infantil**. Disponível em <http://meusenredos.blogspot.com/2010/08/meu-malvado-favorito-e-literatura.html>. Acesso em 04/06/11.
- MELO, Arthur. **Meu Malvado Favorito**. Disponível em <http://pipocacombo.com/critica-meu-malvado-favorito/>. Acesso em 04/06/11.
- Meu Malvado Favorito. Ficha técnica**. Disponível em <http://www.adorocinema.com/filmes/meu-malvado-favorito/ficha-tecnica-e-premios/>. Acesso em 09/06/11.
- Monsters, Inc.** Disponível em http://pt.wikipedia.org/wiki/Monsters,_Inc. Acesso em 04/06/11.
- REULE, Danielle Sandri. **De máscaras e espetáculo: formas de construção do sujeito pós-moderno virtual**. Disponível em <http://www.almanaquedacomunicacao.com.br/files/others/intercom-demascaraseespetaculo.pdf>. Acesso em 04/06/11.
- ROCHA, Matheus. **Crítica – Meu Malvado Favorito**. Disponível em <http://www.cinemanarede.com/2010/08/critica-meu-malvado-favorito.html>. Acesso em 04/06/11.
- Semiótica**. Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Semi%C3%B3tica>. Acesso em 04/06/11.
- SILVA, Érica Fernandes. **Adeus Lênin: A identidade do sujeito pós-moderno**. Disponível em <http://pt.scribd.com/doc/2383200/A-IDENTIDADE-DO-SUJEITO-POSMODERNO>. Acesso em 04/06/11.
- Trabalho sobre o livro "O que é pós-moderno"**. Disponível em <http://www.coladaweb.com/literatura/pos-modernismo>. Acesso em 04/06/11.
- VTFOUNI, Fabio Elias Verdiani. **Pós-modernidade, cultura e sujeito: alguns apontamentos necessários acerca da sociedade do espetáculo**. Disponível em <http://sare.unianhanguera.edu.br/index.php/rencp/article/viewFile/255/254>. Acesso em 04/06/11.
- YACUBIAN, Flávia. **Crítica – Meu Malvado Favorito**. Disponível em http://ocapacitor.uol.com.br/cinema/nota-critica_-_meu_malvado_favorito-2929.html. Acesso em 04/06/11.

Neon Genesis Evangelion: Um Estudo Metafísico do Homem e sua Evolução

Elton da Silva Luiz

Introdução

Falar de Evangelion⁴ é algo muito complexo, sempre, não há ponto de análise que seja raso nessa série, muitos pontos ainda são obscuros e nem mesmo o autor se dispõe a esclarecer-los, deixando a interpretação ao cargo do espectador.

Mas vou tentar mostrar alguns aspectos mais poéticos dessa história e a maneira e as linhas de raciocínio adotadas pelo autor para passar a sua mensagem.

O Ponto de Vista Adotado

Pretendo com essa análise explorar o quão profundo pode ser uma ação e sua “violência psíquica” que mesmo no plano físico tenha mais relevância e reflexões no plano da psique, da mente humana. Pretendo também mostrar como pode se dar a relação entre o autor e sua obra, onde o personagem não é só o reflexo ou ferramenta, mas também uma forma viva e autônoma que interage com o seu criador.

O Objeto a Ser Analisado

Aqueles que se proporem a assistir Evangelion sem que antes saibam qual a sua premissa ou até mesmo sem um estudo mais aprofundado da obra podem por muitas vezes acabar não tendo o real aproveitamento da série ou até mesmo pode acabar se decepcionando caso espere um anime com *mechas* (robôs gigantes) com muita ação. Na verdade a proposta de Evangelion é bem diferente, os *mechas* e as batalhas servem apenas como um pano de fundo para uma trama que na verdade poderia ser compreendida como uma ação que ocorre na mente humana; cada personagem tem um papel, é uma dinâmica, uma ação, uma personificação do que ocorre no plano mental consciente ou inconsciente de cada ser humano.

⁴ Por Evangelion, o artigo está se referindo à série de TV *Neon Genesis Evangelion* (1995) bem como aos filmes *spinoffs: Death and Rebirth* e *The End of Evangelion*, ambos de 1997.

O nome completo do anime é *Neon Genesis Evangelion*, que em uma livre tradução dos termos gregos seria algo como “Evangelho - A Nova Origem”, um título que conota uma grandiosidade, algo como uma nova gênese para a humanidade; isso realmente acontece no decorrer da série essa nova gênese esse essa nova forma e também acontece ao espectador caso a mensagem da série seja assimilada e, porque não, compreendida e praticada.

O anime conta a história de um mundo pós apocalíptico onde na virada do milênio (do ano de 1999 para o ano de 2000) um meteoro atinge a Antártida dizimando toda e qualquer forma de vida no local e causando o derretimento da calota polar, acarretando no aumento dos níveis dos oceanos e por conta disso causando a morte de metade da população da Terra. A outra metade que sobreviveu viveu um colapso econômico e uma guerra civil generalizada... Essa é a história que consta nos livros de história, é a “verdade” contada a população, mas a verdade é que as Nações Unidas escondem o fato de que a Terra não foi atingida por um meteoro, mas sim atacada por um ser conhecido como “Anjo” (angel), ou apóstolo no original “Shito” em japonês; a ele foi dado o nome de Adão, o segundo Anjo e a explosão foi causada propositalmente para deter o Anjo fazendo-o regredir a seu estado embrionário e assim evitar danos maiores a Terra. Esse evento foi chamado de Segundo Impacto, fazendo alusão ao Primeiro Impacto, aquele que teria dizimado os dinossauros.

Durante 14 anos a Terra vem tentando se reestruturar enquanto que no Japão a cidade de Tokyo foi reconstruída com o nome de Neo-Tokyo 3 para abrigar uma instituição extralegal chamada NERV que durante esses 14 anos após o Segundo Impacto, contou com o apoio das Nações Unidas e da SEELE, (uma organização secreta formada desde antes do Segundo Impacto pois já sabia desse e de outros acontecimentos futuros), para conseguir o financiamento para suas pesquisas e construções dos EVAs. Os EVAs são a única arma capaz de derrotar um Anjo; são os “Evangelho - Arma de Combate Decisivo de Propósito Genérico em Forma Humanóide”, são os grandes *mechas* do anime, capazes de criar ou de neutralizar um Campo AT (AT Field “ Absolute Terror Field”), uma barreira defensiva praticamente impenetrável criada pelos Anjos e pelos EVAs, é justamente por poder também neutralizar um Campo AT que os EVAs são os únicos capazes de derrotar os Anjos. Os EVAs foram feitos a partir do código genético de Adão, (esse é o motivo pelo qual são chamados de EVA, uma alusão a Eva a primeira mulher criada a partir da costela de Adão segundo a mitologia judaico-cristã), e só podem ser

pilotados por crianças, que por coincidência nasceram no mesmo ano do Segundo Impacto, ou seja, só podem ser pilotados por crianças de 14 anos.

A história começa quando Shinji Ikari é convidado por seu pai Gendou Ikari, comandante da NERV e do projeto Adão, além do projeto de Complementação Humana, um projeto que visa fazer o homem evoluir a um outro patamar. Quando Shinji chega lá descobre que na verdade seu pai precisa dele para que ele controle o EVA Unidade 01 e lute contra um outro Anjo que está atacando a cidade de Neo-Tokyo 3 e é a partir daí que começa o desenvolvimento da história.

Evangelion possui muitos personagens, todos com sua importância para a trama e para o desenvolvimento da história, seja em maior ou em menor grau, mas nesta análise vou ater-me apenas nos personagens centrais, foco dessa análise; são eles:

Ikari Shinji

É a terceira criança a pilotar um EVA, a unidade 01, seu pai é o comandante da NERV e idealizador do Projeto de Complementação Humana, Gendou Ikari. Sua mãe morreu em um experimento com os EVA. Devido ao abandono de seu pai, passou a morar com seus tios até completar seus 14 anos quando é chamado por seu pai para pilotar o EVA-01 durante o ataque do 3º Anjo. Ao chegar a Neo-Tokyo 3 passa a morar com sua superiora no comando de operações e tutora legal, Misato Katsuragi.

Shinji tem um caráter introvertido e sempre se preocupa com o que os outros pensarão dele. Seus únicos amigos são o Toji Suzuhara e Kensuke Aida, aliás Suzuhara no começo odeia Shinji e o culpa por ferir sua irmã durante a luta contra o 3º Anjo. Shinji também parece nutrir um amor por Asuka a segunda criança que sempre está a chama-lo de idiota “baaka” Shinji.

Rei Ayanami

É a primeira criança e pilotar um EVA, a unidade 00. É uma menina aparentemente sem emoções, tão introvertida quanto Shinji, parecendo se importar apenas com Gendo Ikari o pai de Shinji. Rei na verdade é uma série de clones feitos a partir do que sobrou de Yui Ikari, a mãe de Shinji, que foi absorvida pelo EVA-01 em um teste de ativação da unidade. A atual Rei é a terceira clone, a primeira foi morta pela Dr. Naoko Akagi que em seguida suicida-se, era companheira e amante de Gendou, criadora do sistema MAGI que a partir do computador central controla toda as informações da NERV; e a segunda foi morta em

combate contra o 16º Anjo. Sua alma é a mesma embora a personalidade seja diferente devido o suas experiências com o ambiente.

Asuka Langley Soryu

É a segunda criança e pilotar um EVA, a unidade 02. Nasceu nos E.U.A mas também possui descendência alemã e japonesa; apresenta um alto nível intelectual, se graduando na universidade com apenas 14 anos de idade. Apesar de seu grande intelecto é extremamente arrogante e hostil, principalmente com Shinji, e sua história é tão trágica quanto a das outras crianças; foi criada por tutores já que seu pai abandonou a ela e a sua mãe, que não suportando essa perda matou-se enforcada.

Misato Katsuragi

É a responsável por cuidar de Shinji e posteriormente da Asuka. Dentro da NERV é a líder do QG de Operações Militares, responsável pelo comando militar dos EVAs. Durante o Segundo Impacto estava na Antártida com seu pai, que acabou se sacrificando para salvar sua vida. Depois deste acidente passou um período de afonia, ou seja, não se comunicava com ninguém. Durante o começo de sua carreira ainda na faculdade ela conhece Ritsuko, a filha de Naoko Akagi, e apaixona-se por Kaji Ryouji, mas acabam se separando por um longo tempo e reencontrando-se novamente quando Kaji vem trazer Asuka para o Japão após ter entrado para o Departamento de Investigação do Ministério do Governo do Japão.

Gendou Ikari

É o comandante da NERV. Seu sobrenome era Rokunbungu mas passa a ser Ikari após casar-se com Yui Ikari que ele já conhecia desde os tempos de faculdade. Em seguida, trabalha como presidente do Instituto de Investigação da Evolução Artificial, ao qual acobertava os trabalhos do Projeto E. Após a morte de sua mulher entrega-se completamente ao Projeto Adão, projeto responsável pela criação dos EVAs e ao Projeto de Complementação Humana, sempre com ajuda das Nações Unidas, mas somente prestando contas a SEELE.

A Análise

Esses são os personagens cujas ações têm mais peso na história, além de serem os principais catalisadores dos conflitos que fazem parte da “ação poética” da história, usarei o termo “ação poética” para referir-me a ações que embora sejam praticadas no plano físico, trazem grande teor de significado metafísico, ou seja, são ações representando dinâmicas da mente, “energias” que regem o ser humano e por isso têm maior peso para a “moral” da história e que sejam os alvos dessas reflexões.

O autor da série, Hideaki Anno, tenta (e consegue) com Evangelion mais do que contar uma história, ele utiliza-se da série com um pano de fundo *sci-fi* para contar uma parábola moderna sobre instintos básicos, sobre amor e sobre o que é ser Humano; para isso apóia-se na psicologia e cria personagens e situações alegóricas (a ação poética), cada um representando um aspecto da mente humana. Rei, o homem em formação ou a alma do homem, Shinji, o homem e seu princípio auto-destrutivo a racionalidade e Asuka, o ego o Eu, o egocentrismo negativo; já Misato e Gendou parecem ser respectivamente o Homem que não tem consciência de si ou o puro afeto sem direcionamento e discernimento e o Homem que tomando consciência de si parece perder o conhecimento do seu próximo ou a razão pura.

Durante toda a série Anno conduz os acontecimentos com uma técnica perfeita que mescla as ações das batalhas e momentos com uma narrativa poética de um modo sutil, quase indistintas entre si.

A principal linha de pensamento da psicologia abordada por Anno na série é a freudiana, e essa linha de raciocínio pode ser percebida se afirmando no decorrer da série, entretanto um momento que nos permite perceber esse direcionamento da obra é quando em um dos primeiros capítulos Shinji vai a casa de Rei lhe entregar um novo cartão de acesso a NERV, mas como ele bate na porta e ninguém atende Shinji entra mesmo sem a certeza de ter alguém em casa, mas logo é surpreendido com Rei ainda nua após o banho; com o susto Shinji fica embaraçado e ansioso de modo que cai sobre Rei e fica com uma mão sobre o seu seio. Embora a cena seja passiva de um significado erótico, esta é uma ação poética de extrema importância pois é ela a primeira cena que nos apresenta a linha de raciocínio adotada por Anno. Como viremos a saber no decorrer dos episódios, Rei é uma série de clones feitos a partir dos restos de material genético de Yui, a mãe de Shinji. Tendo isso como informação podemos logo interpretar essa ligação de Shinji com seio

materno, mesmo que inconscientemente já que segundo a psicologia freudiana, o único lugar em que nos sentíamos realmente seguros e felizes era no útero da mãe de modo que o maior trauma causado a um ser humano pode ser o simples fato de nascer, pois é nesse momento que saímos do calor e do conforto para levarmos um tapa do médico e começamos a tentar entender tudo ao nosso redor. Também segundo essa linha de raciocínio as duas principais “energias” que regem o nosso desenvolvimento é a maternal e a paternal, não devemos nos ater apenas a figura de pai e mãe, essas energias independem do sexo, mas um é como o oposto do outro, o maternal, o amoroso, afetuoso e o paternal é o racional, frio, a paternal é aquela que protege e oprime “Eu te dou casa, comida, roupa lavada, porém, terá que seguir minhas regras” já a maternal em contrapartida é a que não protege, mas afaga “Tadinho do meu filho”.

Não seria coincidência que todas as três primeiras crianças não tendo uma presença dessas figuras materna e paterna e que por conta disso não puderam se desenvolver em equilíbrio com cada uma dessas energias, desenvolvendo por demais uma e suprimindo a outra; acabam por lutar consigo mesmas de maneira ambígua com um desejo e aversão aos seus desejos.

O afeto, no caso de Asuka; embora sempre afirme não precisar de ninguém, carece de atenção, ela é o Ego, sempre querendo ser o centro das atenções, quer ser a melhor em tudo e sente-se muito ofendida quando Shinji ou qualquer outro se sobressaia a ela, seja pilotando o EVA ou seja recebendo as congratulações por derrotar um Anjo, ela é o Eu que não conhece limites, não reconhece o Você ou o Nós. No decorrer dos episódios Asuka vai cada vez mais perdendo espaço para Shinji que em contrapartida ganha mais destaque como um excelente piloto, isso faz com que ela chegue ao extremo de entrar em um estado de choque pois não vê mais sentido em sua vida quando percebe que já não é mais a piloto número um dos EVA.

Seu verdadeiro despertar para a existência além de si nos é mostrada de melhor maneira nos filmes *Evangelion - Death and Rebirth* e *“The End of Evangelion”*, que é quando Asuka percebe que o EVA que ela pilota possui a alma de sua mãe e que por conta disso ela nunca esteve só como imaginava.

Shinji procura uma direção a qual seguir, é a razão ainda sem um propósito ao qual ser empregado e por conta disso é auto destrutiva, uma “razão sem razão” que parece não ter coragem para tomar decisões próprias, trabalha de forma mecânica, vive de forma mecânica “Ele segue ordens. Foi a maneira que encontrou de viver” afirma a Dr. Katsuragi

certa vez se referindo a Shinji, mas é no decorrer da série que vemos o desenvolvimento dessa razão, o crescimento de Shinji é uma ação poética para o aprimoramento do conhecimento humano, cada laço formado por Shinji é o Homem despertando-se para si e para os outros ao seu redor.

Rei, é a alma do Homem. Rei parece sempre não se importar em estar viva ou morta, alheia a tudo e a todos parece viver sem consciência de si ou com total consciência de si e de sua finitude e que justamente por isso transparece um estado de ataraxia. No entanto no decorrer da série seus laços com os outros vai aumentando, principalmente com Shinji (como uma união de razão e alma) e aquilo que passa a desejar é a vida, viver, e compreender a si mesma a aos outros ao seu redor.

Os dramas da personagem Misato também nos são pertinentes a esse estudo pois ela não só representa o Homem sem um direcionamento para seus afetos, já que é completamente impulsiva e infantil para a sua idade, mas também pode ser a força materna, pois é aquela que cuida de Shinji e de Asuka (embora por vezes também demonstre sua energia paterna), é também aquela que será a oposição a Gendou, extremamente frio e racional; um momento que nos ilustra isso, é quando em um dos episódios um Anjo está a caminho da Terra e pretende chocar o seu corpo com seu Campo AT expandido de modo que Neo-Tokyo 3 seria dizimada com o impacto, mas como ele se move de maneira lenta há tempo de as três unidades EVAs destruí-lo antes que se choque com o solo, mas os cálculos quanto ao local onde ele vai cair são imprecisos e Misato conduz uma operação apenas com base em sua intuição, mesmo a contragosto inicial do racionalismo de Gendou.

Embora Misato esteja numa posição de comando e sua representação seja principalmente a de uma energia ou a de uma das formas do Homem, ela também tem uma trama que demonstra que o ser humano mesmo depois de “formado”, isto é, quando já é adulto e não tem mais mudanças em seu caráter ou personalidade, ainda pode sofrer as influências do passado refletindo isso no presente. Como foi expresso na apresentação da personagem, vemos que ela também perdeu seu pai no Segundo Impacto, e hoje já adulta parece nutrir muitas mágoas de seu pai, mesmo ele tendo se sacrificado por ela. Seus comportamentos são uma mostra de como poderiam ser as crianças caso elas crescessem sem resolver suas questões psicológicas; outro episódio que nos mostra isso é quando Misato está um pouco embriagada e conversando com Kaji percebe o quanto de seu pai havia nele, seus modos e gentilezas lhe lembravam muito o seu pai e que por isso ela o

amava, mas só enquanto ela não havia percebido isso porque agora vendo essas semelhanças entre ele e seu pai ela passou a odiá-lo, mas não por completo; uma relação complexa de ser compreendida, um tipo de Complexo de Édipo (mais um elemento da linha de raciocínio freudiano).

O ápice da história acontece de fato nos dois últimos episódios, embora desde o 25º episódio ocorram eventos que preparam o espectador para a conclusão da série, e o maior desses eventos é a chegada da quinta criança, Kaworu Nagisa, que na verdade é o 17º Anjo, Tabris ou a alma de Adão encarnada em um corpo humano. O modo como ele nos é apresentado é muito peculiar: Shinji está só em um local onde dias antes houve uma batalha com o com um Anjo, e lamentando-se por não ter mais amigos ao seu redor, já que seus dois únicos amigos que tinha se mudaram e Asuka ainda estava em estado de choque e ele por sua vez não tinha mais coragem de se aproximar de Rei por não saber como agir com ela. É quando começa a ouvir alguém cantarolando o 4º movimento da 9ª sinfonia de Beethoven, “An Die Freude”, é necessário notar as sutilezas dessa série até mesmo na escolha dessa música, já que a letra passa os sentimentos de Kaworu para Shinji além de ser também uma síntese final para a mensagem real que a série quer transmitir. Temos na primeira estrofe:

“O Freunde, nicht diese Töne!
Sondern lasst uns angenehmere anstimmen
und freudenvollere!”

“Oh amigos, mudemos de tom!
Entoemos algo mais prazeroso
E mais alegre!”

No decorrer do episódio Kaworu estreita laços com Shinji, eles têm conversas sobre os problemas de Shinji e afirma que ele evita contato com outros humanos atodo custo por medo de se machucar, afinal, não se relacionando nunca correrá o risco de ser traído ou magoado por alguém, mas que isso não afasta o sentimento de tristeza, mas que o ser humano é capaz de esquecer e assim é capaz de continuar vivendo. Quando nos aproximamos do final do episódio Kaworu põe seu plano em prática e a música começa a tocar a 5ª estrofe:

“Froh, wie seine Sonnen fliegen
Durch des Himmels prächt'gen Plan,
Laufet, Brüder, eure Bahn,
Freudig, wie ein Held zum Siegen.”

“Alegremente, como seus sóis corram
Através do esplêndido espaço celeste
Se expressem, irmãos, em seus caminhos,
Alegremente como o herói diante da vitória.”

O Plano de Kaworu desde o começo era causar o Terceiro Impacto ao se unir ao corpo de Adão que fica no subsolo da NERV, pois se um Anjo toca o corpo de Adão ele retornaria a sua unidade com ele e isso causaria o Terceiro Impacto, mas chegando lá vê que o corpo do Anjo que está lá não é Adão, mas Lilith, um outro Anjo. É importante que saibamos que Evangelion desde o seu começo utiliza-se da mitologia judaico-cristã como fonte de inspiração, de modo que todos os nomes dos Anjos fazem parte dessa mitologia e da Cabala que segundo a tradição diz que a primeira mulher não foi Eva, mas sim Lilith, que não aceitando uma posição de inferioridade perante Adão é expulsa do paraíso e lançada a Terra, onde se relaciona com Caim ou com Lúcifer, dependendo do narrador da tradição, e dessa união surgiram todos os demônios.

Quando Kaworu vê que o Anjo ali não é Adão, mas sim Lilith percebe que os homens não devem ser punidos pois acima de qualquer destruição ou coisa má de que é capaz ainda há um legado que nos une acima de qualquer ato negativo, um legado materno, o legado do amor e se entrega a Shinji falando que sua vida é eterna e que só a morte seria sua verdadeira liberdade e pede para que ele o mate para salvar a humanidade. Shinji segura Kaworu com a mão do EVA e nesse momento Anno mostra o quanto é sábio na condução da história, Shinji não apenas vacila como era de se esperar, o anime para naquela cena enquanto a música prossegue, é como se Anno soubesse que o espectador está tão surpreso quanto Shinjinos dá um momento de reflexão nos fazendo espelhamos em Shinji e refletir o que faríamos naquele momento. Mas logo em seguida Shinji mata Kaworu e são esses os eventos que desencadeiam o final de Evangelion.

No episódio 25 Anno explora ao máximo a relação autor e personagem e faz isso fazendo perguntas ao personagem, forçando-o a expor os seus medos, perguntando porque ele matou Kaworu, o que ele mais temia ou o que ele queria pra ser feliz e Shinji embora seja uma criação de Anno parece ter vida própria e sofre com aquela “terapia” de exposição. O episódio é narrado todo de forma não linear, é como uma ação poética pura, isso porque na verdade descobrimos no 26º e último episódio da série que aquilo é o plano de Gendou, que na verdade ele conseguiu por o Projeto de Complementação Humana em prática. O projeto é o seguinte: sabendo que todo ser humano tem um desejo, sente falta de algo, o projeto fez os homens perderem suas formas físicas e se unirem em uma única mente, onde todos vivem como uma colônia; com seres individuais formando um todo e que por esse ser o plano mental, lá tudo é possível, basta pensar no que se quer para se ter.

É agora que vemos o começo dos problemas dos personagens e a solução deles também, cada um percebe o que lhe afligia e a solução para o problema, seja afeto, viver apenas, ou a falta de amor, aqui Rei, Asuka e Misato tem seus dilemas solucionados. O episódio vai analisando a reação de Shinji e sua descoberta do que é para ele a felicidade, e para isso Anno põe o personagem em um plano de linhas, sem ninguém, sem cor, só traços, apenas ele; mas Shinji se sente perdido em meio a tanta liberdade e aqui vemos um pouco de existencialismo de Sartre ou de Heidegger até.

Shinji começa a se desfazer e perder-se naquele plano, isso é fácil de se compreender se partirmos do princípio de que o Homem só passa a se perceber quando se reflete em algo, em outros seres, de modo que se Shinji não tem algo para tomar como referência o seu ser se “dissolve” e ele não pode mais afirmar que “eu sou Eu”.

Segundo Sartre, o humano se percebe como Humano e passa a decidir o que quer para si, mas para se perceber o Homem precisa entrar em contato, mesmo que no plano mental, com o objeto ou ser ao qual se refletirá, assim, um Homem sabe que é diferente de uma porta por notar suas diferenças e que por isso também sabe que dadas certas características jamais poderá ser como uma porta, e isso retira parte de sua liberdade.

Agora quando o Homem se reflete em outro essa relação é ainda mais complexa pois para que isso ocorra ele deve reparar no outro e em como o outro se reflete e vê as coisas ao seu redor e apenas quando ele repara nas mínimas ou máximas diferenças de opinião e forma de visão do seu Ser e o do outro Humano é que temos a formação da identidade. É justamente essa identidade que por ser forjada a partir da visão e da percepção do ser e não de outros que nos faz únicos, mas quando se está em um plano de

liberdade total como o de Shinji, onde não há nada que limite o ser e o estar não se pode ser alguém, não há identidade.

Shinji então tem um chão desenhado para que lhe sirva como base, mas “Agora perdeu um pouco da liberdade” como afirma Rei para Shinji, mas é justamente essa “falta de liberdade” que faz Shinji voltar a se materializar e ter uma existência pois a não limitação, a infinita possibilidade de ser também nos faz ser nada pois a existência precisa de comparações e outras formas de existência para nos “limitar a ser”. É a partir daí que Shinji percebe que o mundo ao seu redor é necessário e que nem tudo é só tristeza, assim como nem tudo pode ser apenas prazeroso, como se tudo fosse um prisma “Talvez se você olhar por outro lado” “Um ângulo um pouco diferente, talvez...” como dizem Rei e os outros e também é aí que percebe que pode agora criar o seu mundo ao seu desejo.

O mundo criado por Shinji não é muito diferente do que o outro onde ele vivia, mas agora não há Anjo e sua mãe está viva e ele tem uma rotina normal como um grito de sua idade, Rei é sua colega na escola e Misato sua professora, um mundo comum, onde nada é só bom ou nada é só ruim, um mundo onde a dor ainda existe pois sem a dor de um final não poderia haver a grandiosidade de um recomeço.

Conclusão

Toda a saga de Neon Genesis Evangelion parece ter um propósito quase hermético, digno de um estudo cabalístico de Aleister Crowley, uma fórmula para o desenvolvimento do Homem em três etapas: a auto consciência, um despertar para a existência a formação do Eu e como domá-lo pela razão Ego e não se deixar ser destruído por ele; o refinamento e direcionamento da razão para que assim ela não seja uma “razão sem razão” para que haja um direcionamento da razão e assim o despertar da Alma e o Homem tenha de fato sua evolução para um outro patamar.

É como se toda a série funcionasse como um Projeto de Complementação Humana que através da exposição dos problemas dos personagens, através das cenas onde o Homem percebe sua crueldade possa se refletir ali e quem sabe assim descobrir a sua verdadeira felicidade.

Tekkon Kinkreet: Preto & Branco

Gabriel Barrelo Oliveira

O texto a seguir trata-se de uma análise da animação “Tekkon Kinkreet”, obra de Taiyo Matsumoto criada originalmente no formato de HQ, em 1998 (publicada no Brasil com o nome de “Preto & Branco” pela editora Conrad). A história foi adaptada para as telas no ano de 2006 sobre a direção de Michael Arias e produzida pelo Studio 4°C.

Preto & Branco conta a trajetória de duas crianças órfãs, uma de 13 e a outra de 10 anos (são eles Preto e Branco respectivamente), que vivem nas ruas da Cidade do Tesouro onde moram em um carro abandonado. As personalidades dos dois meninos se completam e juntos eles mantêm um equilíbrio.

Preto, o mais velho, é frio e calculista e assume para si responsabilidades como se fosse um adulto, acha que a Cidade do Tesouro é sua e que tem o dever de tomar conta dela, assim como de cuidar e proteger seu companheiro Branco. Este que é o seu oposto, Branco é uma criança ingênua e alegre que tem uma percepção diferenciada das coisas e ainda possui a sinceridade que só as crianças são capazes de ter.

Fator comum entre eles é que são extremamente violentos. Violência, porém, que se manifesta por motivos distintos em cada um. Enquanto Preto parece ter adquirido esse comportamento para sobreviver no ambiente caótico da Cidade do Tesouro, Branco tem a crueldade de uma criança, que ainda não distingue o certo e o errado por estar formando seus valores éticos e morais.

Juntos os “gatos” (apelido pelo qual Preto e Branco são conhecidos) sobrevivem na Cidade do Tesouro cometendo pequenos crimes e protegendo sua área das ameaças externas, com bastante brutalidade. O clima esquenta quando o Sr. Suzuki (também conhecido como “Rato”), um legítimo membro da máfia japonesa Yakusa, retorna à cidade com o trabalho de limpar as ruas para a instalação de um parque temático que servirá de fachada para lavagem de dinheiro.

A trama se desenvolve com base nos conflitos envolvendo as crianças abandonadas, a polícia local, as gangues de rua e a máfia Yakusa. Até que em um episódio a polícia separa Branco de Preto, alegando ser para o próprio bem do garoto. Com a separação dos meninos o equilíbrio que mantinha Preto são e perturbado e ele acaba revelando um lado

sanguinário, assustadoramente violento capaz até de matar. Esta outra personagem assumida por Preto é conhecida como Minotauro, e seria a dominação do mal em sua personalidade.

Preto & Branco é uma obra que choca pelo seu realismo ao lidar com assuntos polêmicos e problemas recorrentes nas grandes cidades como a violência, as crianças abandonadas e o crime organizado, que com suas próprias regras acaba se autodestraindo. Tudo isso tratado de forma lírica bastante fantasiosa já que as crianças são capazes de voar e enfrentar, também, ameaças extraterrestres.

A obra ainda levanta questões filosóficas discutidas há tempos, que é a relação entre o bem e o mal. Pensamentos que vem sendo elaborados desde o período pré-socrático com Heráclito de Efeso (540 - 470 a.C.) que aproxima o conceito de mal à discórdia e Parmênides de Eléia (530 - 460 a.C.) que aproxima o conceito de bem ao ser, até chegarmos ao pensamento nietzschiano de que bem e mal não são nada de absoluto e universal. São duas coisas paralelas mas que se completam e geram um equilíbrio assim como os “gatos”.

Preto & Branco é sem dúvida uma obra incrível, recheada de questões filosóficas e críticas sócias e ainda possui um caráter estético fascinante, completamente original. Essa característica visual é fruto da mistura entre as origens orientais com as influências ocidentais de Taiyo Matsuoto, que aos 20 de idade viajou para a França e teve contato com a produção européia e norte-americana de autores como Miguelanxo Prado⁵ (e suas figuras distorcidas), Moebius (e sua linha clara e concepção de mundos fantasiosos) e Frank Miller (no uso de claro e escuro e no retrato da violência). Além da clara influência da obra “Peter Pan” de J. M. Barrie com suas crianças que voam pela Terra do Nunca. A Cidade do Tesouro pode ser vista como uma versão urbana e caótica desta outra.

Obviamente que levar uma obra desta magnitude, sem perder sua essência, para as telas não seria tarefa fácil e exigiria pessoas de talento a altura de Matsumoto. A resolução para esta questão foi a parceria na produção, e mais uma vez uma mistura entre oriente e ocidente, entre o diretor norte-americano Michael Arias e a produtora japonesa de animação Studio 4°C, resultando na animação “Tekkon Kinkreet”.

⁵ Para saber mais sobre Miguelanxo Prado e sua produção gráfica, recomendamos sua entrevista disponível no link: http://www.universohq.com/quadrinhos/entrevista_miguelanxo_prado.cfm

Michael Arias é um cineasta norte-americano que começou sua carreira cinematográfica operando câmeras de efeitos especiais em filmes como “O Segredo do Abismo” (1989) e “O Vingador do Futuro” de 1990. Arias trabalhou na produção de “Animatrix” de 2003, obra de produção conjunta entre America e Japão, e no desenvolvimento do filme “A Princesa Mononoke” (1997), considerado um dos maiores animes da década de 1990.

Michael além de animador, produtor e diretor é também programador. Junto com a Soft Image (empresa de desenvolvimento de programas para computador e tecnologia) desenvolveu o “Toon Shader” usado no filme “Tekkon Kinkreet”. Trata-se de uma função dentro de um programa de desenho 3D que *renderiza* as imagens com aparência 2D, marcando-as com linhas de contorno e traços que parece terem sido feitos a mão.

Com a direção de Arias “Tekkon Kinkreet” foi produzido no Japão pelo Studio 4°C, também responsável pela produção de “Animatrix” e outros filmes como “Memories” (1995). Atualmente é a produtora que está trabalhando em parceria com a Warner Bros e a Cartoon Network na nova série animada “Thundercats”. Em “Tekkon Kinkreet” a animação é feita a partir da mistura de técnicas 2D e 3D, o que possibilitou bastante fidelidade ao traço de Taiyo Matsuoto e tomadas incríveis entre a fantástica Cidade do Tesouro. O filme também surpreende pela qualidade com que foram trabalhadas as cores, já que o mangá original é literalmente em preto e branco.

“Tekkon Kinkreet” é sem dúvida uma animação de bastante importância, tanto pelo seu conteúdo filosófico e as questões sociais discutidas e seu caráter realista, quanto pelos processos envolvidos na produção com a criação de programas específicos para se chegar a um resultado estético desejado, fruto da parceria America e Japão.

Para fechar, segue um trecho de uma matéria da revista “Otaku USA” em que o diretor Michael Arias revela que o filme brasileiro “Cidade de Deus” (2002) foi bastante inspirador para a produção de “Tekkon Kinkreet”.

“[“Cidade de Deus”] foi uma enorme influência. Pedi à equipe para assisti-lo porque é uma experiência muito densa, com muita informação, e achei que era muito relevante para o que eu pretendia alcançar com “Tekkon”(…) não gasta muito tempo com explicações e também acontece em um mundo bastante fechado, uma favela. E muitos de seus personagens são crianças, então achei que seria uma referência muito boa. É um filme fantástico.”

Referências Bibliográficas e Filmografia:

MATSUMOTO, TAIYO. *Preto & Branco vol.1*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2001.

MATSUMOTO, TAIYO. *Preto & Branco vol.2*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2001.

MATSUMOTO, TAIYO. *Preto & Branco vol.3*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2001.

ARIAS, MICHAEL. *Tekkon Kinkreet*. [Filme-vídeo]. Japão, Studio 4°C, 2006. DVD, 111 min.

<http://www.studio4c.co.jp/>

http://www.universohq.com/quadrinhos/2006/review_PB01.cfm

<http://www.animepro.com.br/noticias.php?IdNoticia=20&Data=012008>

<http://cartoonzaum.blogspot.com/2011/03/divulgado-2-trailer-de-thunder-cats.html>

<http://forums.cgsociety.org/archive/index.php/t-806.html>

Adventure Time:

A volta do rubber hose animation, surrealismo e quebrando tabus

Renan Luis Bressanin

Introdução

Este documento tem como finalidade mostrar os pontos altos abordados pelo desenho do *Cartoon Network*, intitulado *Adventure Time* (2010, chamado de *Hora de Aventura* em terras tupiniquins). Este desenho animado traz consigo um visual baseado na tradicional *rubber hose animation*, e vemos também vários tabus sendo quebrados, quando comparados a desenhos infantis desta geração que só abordam cantorias e coisas fofas e deixam toda a violência e pancadaria de lado.

Os pontos que serão abordados são aqueles que deixam a animação mais interessante: o *rubber hose animation*, o surrealismo e os tabus. Acreditamos que eles existem em diversos desenhos, mas aqui destacaremos uma animação que estreou nos Estados Unidos em 5 de abril de 2010 e estreou oficialmente dia 8 de agosto do mesmo ano no Brasil. Trata-se da animação *Hora de Aventura*, um desenho lúdico produzido pelo *Cartoon Network*, onde temos um garoto humano e um cachorro mágico como protagonista. O desenho foi criado pelo estúdio *Frederator Studios*, ele se concentra principalmente sobre os artistas que escrevem os seus próprios curtas, séries e filmes. Seu slogan é: "Original Cartoons since 1998" (Desenhos Originais desde 1998).

Análise

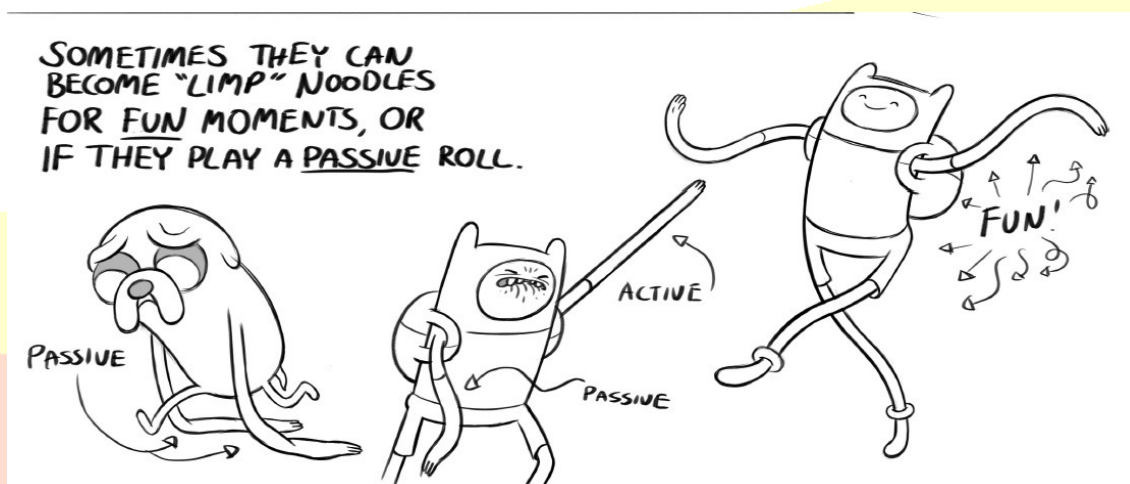
Hora de aventura conta a história de dois personagens centrais: Finn, um garoto humano, e Jake um cachorro mágico que tem a habilidade de se esticar conforme sua imaginação quiser.

Bom, o desenho é praticamente uma releitura do clássico estilo de animação *rubber rose animation*, pois temos um mundo de personagens onde nenhum deles possui pontos de articulação, eles esticam, tremem e utilizam várias gags visuais. O cachorro mágico, por exemplo, encolhe, cresce, estica as patas e se transforma em objetos, os personagens se

movimentam levemente durante todos os episódios da animação, fora que sempre estão se utilizando destes artifícios para conseguirem seus objetivos.

Como são dois aventureiros e que estão dispostos a salvar as várias princesas que existem na terra de “Ooo”, esse é um fato sempre é muito útil para eles. Por exemplo, vemos no 3º episódio da primeira temporada chamado “zig zag” os personagens dançando e se utilizando da falta de pontos de articulação para executarem danças praticamente impossíveis.

Existe até um guia de explicando como desenhar os personagens que se chama “*how to draw adventure time*” para que sempre seja respeitada a forma dos personagens. Tudo para os manter sem qualquer ponto de articulação, mostrando diversas alternativas de aplicação do conceito.



Os dois personagens centrais do desenho estão sempre à procura de aventura e nessa busca incessante acabam por deparar com várias contradições, com quebras de tabus em uma era em que se trata a criança como um ser puro que só deve cantar e repetir as coisas que passam na televisão. Nesse desenho, aliás, podemos ver muito disto sendo realmente chutado e jogado de lado.

A animação faz muitas referências a palavras e atos de violência e temos também episódios em que não existe lição de moral alguma e ainda ensina a se dar bem em cima dos outros. Por exemplo, no episódio seis da primeira temporada onde Finn e Jack se deparam com um homem esqueleto que pede para que eles se matriculem em um curso grátis de poderes mágicos. Jack, o cachorro, adverte o seu amigo Finn dizendo: “você não pode ir

assim aceitando as coisas. O cara tá oferecendo magia de graça, acho que ele tá desesperado! Você devia barganhar!”

Quando se escuta esta frase você logo pensa: isso é animação para criança? Devido ao bombardeio de animações fofas começamos a achar esse tipo de animação inapropriada, porém este é um desenho muito rico e bem feito. Podemos, inclusive, citar vários exemplos de episódios onde há várias quebras de tabus, como o episódio “despejados” onde o Finn, com raiva de uma vampira que toma todo o sangue de seu amigo Jack, acaba por cuspir em sua cara, gritando raivoso e com lágrimas nos olhos: “Se prepara pro gancho sua cadela”.

No mesmo episódio temos um exemplo de como o desenho é contraditório em sua essência, pois na versão dublada da música é dita a seguinte frase “Deviam ter ficado e lutado com a vampira bonita”, mas na versão original é dito “*You know you should have stayed and fought that sexy vampire lady*” que na tradução seria sexy ou sensual. No episódio de número nove da primeira temporada chamado “cidades das aberrações”, Finn é transformado em um pé depois de relutar em dar um floco de açúcar a um suposto mendigo, que pede ajuda a dupla de heróis enquanto eles andam pela floresta.

Finn, com seu instinto de bom moço, logo lembra que tem um floco apenas e reflete: “Caramba, eu só tenho um floco de açúcar e eu gosto tanto! Mas, eu gosto mais de ajudar mendigos”. Então ele acaba dando o floco para o mendigo que retribui revelando que é um mágico e, logo na sequência, uma pomba posa no seu braço e ele a vira do avesso com mágica fazendo-a vomitar o próprio corpo ficando com uma aparência nojenta com os músculos a mostra e deixando Jack a pensar em coisas fofas para esquecer esta cena.

Este episódio é um bom exemplo do caráter contraditório de *Adventure Time*. Toda essa narração contraditória entre dar ou não o floco mostra que no fim do desenho vemos que não existe nenhuma lição a ser aprendida. Podemos observar também que no mundo onde eles vivem (a terra de Ooo) é uma realidade pós-apocalíptica. Logo na abertura do desenho já podemos notar estes indícios como, por exemplo, a primeira imagem que vemos são várias bombas nucleares espalhadas pela grama a natureza morta e com muitas coisas espalhadas, várias árvores secas pelo caminho e muita destruição, pode-se observar flechas nas árvores e até mesmo um braço cinza saindo de um dos troncos que segundo a autora do desenho se trata de um braço de um zumbi logo em seguida passando por uma possível era glacial e chegando a um lugar cheio de doces onde à princesa os habitantes e até mesmo as construções são feitas de guloseimas calóricas. Há também outro episódio chamado "Oceano do Medo" onde os personagens entram no fundo do mar com um

submarino, e conseguimos observar no cenário várias cenas apocalípticas como prédios, carros e várias construções abandonadas como se fosse uma cidade engolida pelo mar, neste mesmo episódio vemos o herói tentando vencer seu medo de mar, porém sem muito êxito, e um fantasma de medo sai de dentro dele e o ensina que medo serve pra fortalecer o herói pois todo mundo tem um medo e este seria o dele, esta é uma das poucas cenas em que se passa algum tipo de moral positiva.

No episódio “O herói dele” eles encontram o herói Billy na qual se inspiram. Neste encontro descobrem que ele está desanimado e que a violência não vale a pena fazendo com que Jake e Finn abandonem a violência e ajudar as pessoas com outros meios. Sendo assim eles adotam a postura proposta pelo herói deles de não praticar mais a pancadaria e tentam resolver os problemas sem utilizar de métodos mais violentos até que ele vê que não tem outra opção e no final Finn acaba usando a violência para salvar uma velhinha de um monstro, que por sua vez lhe diz que não há problema em dar porrada se for para salvar pessoas, então eles vão até o Billy para mostrar o ponto de vista deles que por sua vez acaba vendo que a não violência era uma furada e volta ser herói novamente.

Agora falando um pouco sobre surrealismo esta animação é uma ótima referência, pois vemos várias coisas fantásticas começando pelo cachorro que pode encolher se esticar e os animais que existem são totalmente coloridos um é uma mistura de arco-íris com unicórnio e dragão. Além disso, temos um mundo onde doces assumem características humanas como bigode cabelo e cada personagem possui uma característica única, em um dos episódios há um gato que vomita um jacaré e joga um poção de frutas.

Além disso, há o já mencionado fato da vampira que suga todo o sangue do Jake até ele ficar seco e cinza dando a impressão de estar morto, porém mais tarde ele nos surpreende aparecendo vivo e diz “Galera, pode ficar tranquila quando ela me mordeu eu desviei todo o meu sangue para o dedão!” Assim, conseguimos notar que este desenho é feito totalmente pensado em agradar o público mais *underground* e busca a quebra dos tabus criados hoje na animação, através do mais puro “*no sense*”.

Finalizando a análise, chego a conclusão de que *Adventure time*, com certeza, é umas das animações que mais vieram para agregar nesta última década onde tivemos várias formulas copiadas e pouca novidade, ou algo que realmente nos lembrasse que no desenho animado podemos fazer tudo, não existe limite na hora da criação e que qualquer ideia por mais estranha que pareça sempre pode ser animada.

Referências bibliográficas do Dossiê

- AMIDI, A. *Cartoon Modern*. San Francisco: Chronicle, 2006.
- ANDERS, G. “O Mundo Fantasmático da TV”. In: ROSENBERG, B. & WHITE, D. M. *Cultura de Massa*. São Paulo: Cultrix, p. 415-425, 1973.
- BARRIER, M. *Hollywood Cartoons*. New York: Oxford University Press, 1999.
- BAUDRY, J-L. “Le dispositif: approches métapsychologiques de l’impression de réalité”. *Communications*. nº 23. Paris, 1975.
- BAUDRY, J-L. “Cinema: Efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base”. In: XAVIER, I. (org.). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1983.
- BENJAMIN, W. “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”. In: *Obras Escolhidas v. I – Magia e técnica, Arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BORDWELL, D. *Narration in the Fiction Film*. London: Routledge, 1997.
- BUCCI, E. *Televisão Objeto*. Tese de Doutorado. São Paulo: ECA-USP, 2002.
- DELEUZE, G. *A Imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- DELEUZE, G. *A Imagem-movimento*. Lisboa: Assírio & Alvim, 2009.
- ECO, U. *O Super-homem de Massa*. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- FREITAS, J. M. M. *Comunicação e Psicanálise*. São Paulo: Escuta, 1992.
- FREUD, S. “A Interpretação dos Sonhos – segunda parte”. In: FREUD, S. *Edição Eletrônica Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud*. vol. V, Rio de Janeiro: Imago, 1998a.
- FREUD, S. “Conferência XVIII”. In: FREUD, S. *Edição Eletrônica Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud*. vol. XVI, Rio de Janeiro: Imago, 1998b.
- GOMES, P. E. S. “A Personagem Cinematográfica”. In CANDIDO, A. *et alii*. *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- HABERMAS, J. *Técnica e ciência como “ideologia”*. Lisboa: Ed. 70, 2001.
- MACHADO, R. *Deleuze, a arte e a filosofia*. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.
- MALTIN, L. *Of Mice and Magic*. New York: Plume, 1987.
- NOBRE, M. *A Teoria Crítica*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.
- PEIRCE, C.S. “Conferências sobre Pragmatismo”. In: *Os Pensadores: Peirce/Frege*. São Paulo: Abril Cultural, 1980.

VENANCIO, R. D. O. “Efeitos sonoros enquanto fala audiovisual - análise de Gerald McBoing-Boing à luz do §528 das Investigações Filosóficas”. *Ciberlegenda*. Vol 24, número 1 (2011/1). Rio de Janeiro: UFF, 2011.

VENANCIO, R. D. O. “Fábrica de Personagens: A Escrita dos Desenhos Animados de Hanna-Barbera”. *Anais do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste – Intercom Sudeste*. São Paulo: Intercom, 2011.

VENANCIO, R. D. O. “Protagonismo dos índios norte-americanos nos desenhos animados de Walter Lantz” *Espaço Ameríndio*. vol. 5, nº 1, Porto Alegre, janeiro/julho de 2011.

WIGGERSHAUS, R. *A Escola de Frankfurt*. Rio de Janeiro: Difel, 2006.

WILLIAMS, R. *The Animator’s Survival Kit* (expanded ed.). London: Faber and Faber, 2009.