



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS (UFG)

FACULDADE DE ARTES VISUAIS (FAV)

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE E CULTURA VISUAL (PPGACV)

LEANDRO LUIZ DE ABREU PIMENTEL

Animando "Entressonho" -

Memórias e sonhos como referências imagéticas
na criação de um curta-metragem de animação

GOIÂNIA

2025



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO (TECA) PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESES

E DISSERTAÇÕES NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem resarcimento dos direitos autorais, de acordo com a [Lei 9.610/98](#), o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo das Teses e Dissertações disponibilizado na BDTD/UFG é de responsabilidade exclusiva do autor. Ao encaminhar o produto final, o autor(a) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do material bibliográfico

[X] Dissertação [] Tese [] Outro*: _____

*No caso de mestrado/doutorado profissional, indique o formato do Trabalho de Conclusão de Curso, permitido no documento de área, correspondente ao programa de pós-graduação, orientado pela legislação vigente da CAPES.

Exemplos: Estudo de caso ou Revisão sistemática ou outros formatos.

2. Nome completo do autor

LEANDRO LUIZ DE ABREU PIMENTEL

3. Título do trabalho

ANIMANDO "ENTRESSONHO" - MEMÓRIAS E SONHOS COMO REFERÊNCIAS IMAGÉTICAS NA CRIAÇÃO DE UM CURTA-METRAGEM DE ANIMAÇÃO

4. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador)

Concorda com a liberação total do documento [X] SIM [] NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante:

- a) consulta ao(a) autor(a) e ao(a) orientador(a);
- b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo da tese ou dissertação.

O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

Obs. Este termo deverá ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.

https://sei.ufg.br/sei/documento_consulta_externa.php?id_acesso_externo=569855&id_documento=5724550&id_orgao_acesso_externo=0&infra... 1/2
31/03/2025, 17:11

SEI/UFG - 5277023 - Termo de Ciência e de Autorização (TECA)



Documento assinado eletronicamente por Flavio Gomes De Oliveira, Professor do Magistério Superior, em 31/03/2025, às 16:44, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.



Documento assinado eletronicamente por Leandro Luiz De Abreu Pimentel, Discente, em 31/03/2025, às 17:10, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador 5277023 e o código CRC C3BE84FB.

LEANDRO LUIZ DE ABREU PIMENTEL

Animando "Entressonho" -

**Memórias e sonhos como referências imagéticas
na criação de um curta-metragem de animação**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, da Faculdade de Artes Visuais, da Universidade Federal de Goiás, como exigência para obtenção do título de Mestre em Arte e Cultura Visual, sob orientação da Prof. Dr. Orientador Flávio Gomes de Oliveira.

Área de concentração: Artes, Cultura e Visualidades

Linha de pesquisa: Poéticas Artísticas e Processos de Criação

Orientação: Prof. Dr. Orientador Flávio Gomes de Oliveira

GOIÂNIA

2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do
Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Pimentel, Leandro Luiz de Abreu
Animando "Entressonho" [manuscrito] : Memórias e sonhos como
referências imagéticas na criação de um curta-metragem de animação /
Leandro Luiz de Abreu Pimentel. - 2025.
CXL, 140 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Flávio Gomes de Oliveira.
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás,
Faculdade de Artes Visuais (FAV), Programa de Pós-Graduação em Arte
e Cultura Visual, Goiânia, 2025.

Bibliografia. Apêndice.
Inclui gráfico, tabelas, lista de figuras.

1. imagem mental. 2. cultura visual. 3. sonho. 4. cinema. 5.
animação. I. Oliveira, Flávio Gomes de, orient. II. Título.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO

Ata nº 07/2025 da sessão de Defesa de Dissertação de **Leandro Luiz Abreu Pimentel**, que confere o título de Mestre em Arte e Cultura Visual, na área de concentração em Artes, Cultura e Visualidades.

Aos vinte e seis dias do mês de março de dois mil e vinte e cinco, a partir das nove horas, no Auditório da Faculdade de Artes Visuais, realizou-se a sessão pública de Defesa de Dissertação intitulada “ANIMANDO “ENTRESSONHO” - MEMÓRIAS E SONHOS COMO REFERÊNCIAS IMAGÉTICAS NA CRIAÇÃO DE UM CURTA-METRAGEM DE ANIMAÇÃO”. Os trabalhos foram instalados pelo Orientador, Professor Doutor Flávio Gomes de Oliveira (FAV/UFG) com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Professor Doutor Nicolás Andrés Gualtieri (SENAC), membro titular externo; Professor Doutor Cláudio Aleixo Rocha (FAV/UFG), membro titular interno. Durante a arguição os membros da banca **não fizeram** sugestão de alteração do título do trabalho. A Banca Examinadora reuniu-se em sessão secreta a fim de concluir o julgamento da Dissertação, tendo sido o candidato **aprovado** pelos seus membros. Proclamados os resultados pelo Professor Doutor Flávio Gomes de Oliveira, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, lavrou-se a presente ata que é assinada pelos Membros da Banca Examinadora, aos vinte e seis dias do mês de março de dois mil e vinte e cinco.

TÍTULO SUGERIDO PELA BANCA



Documento assinado eletronicamente por **Flavio Gomes De Oliveira, Professor do Magistério Superior**, em 26/03/2025, às 10:54, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Claudio Aleixo Rocha, Professor do Magistério Superior**, em 26/03/2025, às 10:54, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Nicolas Andres Gualtieri, Professor do Magistério Superior-Substituto**, em 26/03/2025, às 10:56, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5249046** e o código CRC **772C8E7A**.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE E CULTURA VISUAL

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

Animando "Entressonho" -

Memórias e sonhos como referências imagéticas
na criação de um curta-metragem de animação

LEANDRO LUIZ DE ABREU PIMENTEL

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Flávio Gomes de Oliveira
(FAV/UFG)

Orientador e Presidente da banca

Prof. Dr. Flávio Gomes de Oliveira (Orientador)
Universidade Federal de Goiás

Prof. Dr. Cláudio Aleixo Rocha (Examinador Interno)
Universidade Federal de Goiás

Prof. Dr. Nicolas Andrés Gualtieri (Examinador Externo)
Universidade Federal de Goiás

Prof.^a Dr.^a Rosa Maria Berardo (Suplente Interno)
Universidade Federal de Goiás

Goiânia, 03 de março de 2025.

Dedico esta pesquisa aos meus familiares, amigos e especialmente à minha mãe Lêda e minha companheira Ítala que estiveram comigo nos momentos mais desafiadores desta jornada.

Agradeço aos colegas do Centro Integrado de Aprendizagem em Rede (CIAR), em especial Wagner Bandeira, Silvia Figueiredo e Ana Bandeira, que gentilmente concederam o afastamento para que eu me dedicasse exclusivamente às atividades e pesquisa do mestrado. Agradeço também à minha amiga Bárbara Lyra pelos seus conselhos e apoio durante a pesquisa.

RESUMO

O projeto de pesquisa teórico-poético apresentado explora, por meio de uma perspectiva autobiográfica, como o repertório de imagens mentais se transforma em material para o desenvolvimento de uma poética visual, utilizando memórias e sonhos na produção de uma animação 2D. A motivação da pesquisa nasce dos relatos do próprio pesquisador, que compartilha sua experiência de ter parado de sonhar durante uma crise de saúde mental e, posteriormente, ter conseguido retornar ao universo dos sonhos, os quais influenciam suas novas produções artísticas. A busca por respostas guia o percurso da pesquisa, iniciando pelo interesse em: compreender as imagens mentais através dos estudos da Cultura Visual; Investigar a relação entre o capitalismo, a saúde mental e o sonho; analisar o atravessamento criativo entre memória, sonho e cinema; e investigar como o processo criativo, originado das imagens mentais, se transfigura em uma animação 2D. O referencial teórico se fundamenta no conceito de “imagem mental” de W.J.T Mitchell e nos estudos da Cultura Visual de Anna María Guasch, Fernando Hernández, Georges Didi-Huberman, Jonathan Crary, Nicholas Mirzoeff e Raimundo Martins. A base teórico-conceitual sobre a epistemologia do sonho é alicerçada nos estudos de Sidarta Ribeiro e, sobre o cinema, nos estudos de Arlindo Machado.

Palavras-chave: imagem mental; cultura visual; sonho; cinema; animação

ABSTRACT

The presented theoretical-poetic research project explores, from an autobiographical perspective, how the repertoire of mental images transforms into material for the development of a visual poetics, using memories and dreams in the production of a 2D animation. The motivation for the research arises from the researcher's own accounts of having stopped dreaming during a mental health crisis and subsequently managing to return to the world of dreams, which resonate in his new artistic productions. The search for answers guides the research path, starting with an interest in: understanding mental images through Visual Culture studies; investigating the relationship between capitalism, mental health, and dreams; analyzing the creative intersection between memory, dreams, and cinema; and exploring how the creative process originating from mental images transforms into a 2D animation. The theoretical framework is grounded in W.J.T. Mitchell's concept of "mental image" and in the Visual Culture studies of Anna María Guasch, Fernando Hernández, Georges Didi-Huberman, Jonathan Crary, Nicholas Mirzoeff, and Raimundo Martins. The theoretical-conceptual basis on the epistemology of dreams is grounded in the studies of Sidarta Ribeiro, and on cinema, in the studies of Arlindo Machado.

Keywords: mental image; visual culture; dream; cinema; animation

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1** - Árvore genealógica da Família “Imagen”, criada por W.J.T. Mitchell..... 23
- Figura 2** - Criatura da mente representada artisticamente em pintura de Frida Kahlo. “O Sonho (A cama)” - Frida Kahlo, 1940, óleo sobre tela..... 27
- Figura 3** - “José interpretando o sonho do Faraó” - Reginald Arthur, 1894, óleo sobre tela..... 29
- Figura 4** - Fotografias de observações que fiz em passeios pelo centro de Goiânia..... 31
- Figura 5** - “Sonho causado pelo voo de uma abelha ao redor de uma romã um segundo antes de acordar.” Salvador Dalí, 1944, óleo sobre tela..... 33
- Figura 6** - Exemplo de criatura mitológica que um dia pode ter sido uma criatura onírica e/ou imaginada. Estátua do deus egípcio Bés - Período Ptolomaico, c. 350 a. C. O deus era representado metade homem, metade leão. Sua aparência grotesca tinha como finalidade afastar os pesadelos das crianças..... 37
- Figura 7** - “Detalhe mostrando a mãe do Buda, a Rainha Māyā, sonhando com um elefante branco, representando a concepção do Buda.” Pedra calcária do Grande Santuário de Amaravati, Índia. fundado por volta de 200 aC..... 38
- Figura 8** - Pintura de um paciente de Sigmund Freud, que tentava dar visibilidade aos seus sonhos para ser analisado. “Lobo sentados em uma árvore” - Sergei Pankejeff, 1886 - 1979, óleo sobre tela..... 40
- Figura 9** - Desenhos que fiz inspirados pelos meus sonhos noturnos durante o confinamento da Covid-19. Tinta guache profissional sobre papel Canson.Fonte: Arquivo pessoal, 2020..... 48
- Figura 10** - Compilação de imagens retiradas do vídeo “Céu - Corpocontinente”.... 49
- Figura 11** - Pinturas rupestres na gruta de Lascaux na França..... 56
- Figura 12** - Estudo fotográfico sobre a mecânica do corpo humano realizado por Etienne-Jules Marey, 1894..... 60
- Figura 13** - Imagem do filme “A Sereia (La Sirène)”. Dirigido por Georges Méliès.

França, 1904.....	62
Figura 14 - Imagens retiradas do filme “O mágico de Oz”. Dirigido por Victor Fleming. Warner Bros: Estados Unidos, 1939.....	65
Figura 15 - Imagens retiradas do filme “Brilho eterno de uma mente sem lembranças”. Dirigido por Michel Gondry. Focus Features: Estados Unidos, 2004...	67
Figura 16 - Imagens retiradas do filme “Eraserhead”. Dirigido por David Lynch. Libra Films International: Estados Unidos, 1977	68
Figura 17 - Praxinoscópio. Inventado por Émile Reynaud.....	70
Figura 18 - Desenho de Émile Reynaud, feito entre 1877-1879 para um de seus praxinoscópios.....	70
Figura 19 - Willis O’Brien realizando produzindo efeitos especiais com a técnica de stop-motion para o filme”O dinossauro e o elo perdido” (1917).....	71
Figura 20 - Ilustração no período Medieval. Imagem extraída do Livro de Ezequiel, Século X.....	72
Figura 21 - Pintura do período Renascentista. “Retrato de uma senhora de branco”, o artista Moretto da Brescia, 1540.....	73
Figura 22 - “Guernica”, óleo sobre tela. Pablo Picasso, 1937.....	75
Figura 23 - Imagem do filme “A noiva cadáver”, 2005.....	76
Figura 24 - Imagem do curta-metragem “Gertie, o Dinossauro” (1914).....	78
Figura 25 - O personagem Mickey Mouse no primeiro filme da Disney “O Vapor Willie” (1925).....	78
Figura 26 - Imagem de Bettie Boop do episódio “Bettie para presidente” (1932)....	79
Figura 27 - Imagem do filme “As Aventuras do Príncipe Achmed” (1926).....	79
Figura 28 - Imagens do filme “Fantasia” (1940).....	80
Figura 29 - Imagem do filme “Yellow Submarine” (1968).....	81

Figura 30 - Imagem do videoclipe “Na sua estante” (2006).....	82
Figura 31 - imagem do videoclipe “ <i>Fell in love with a girl</i> ” (2006).....	83
Figura 32 - Imagem do filme “O serviço de entregas da Kiki” (1989).....	85
Figura 33 - Imagem do filme “Meu amigo Totoro” (1988).....	85
Figura 34 - Cena em que os pais de Chihiro viram porcos. Imagem do filme “A viagem de Chihiro” (2003).....	86
Figura 35 - Imagens oníricas do filme “A viagem de Chihiro” (2003).....	87
Figura 36 - Imagem do filme “A viagem de Chihiro” (2003).....	88
Figura 37 - Imagens oníricas do filme “Paprika” (2006).....	89
Figura 38 - Imagens do desfile de criaturas oníricas no filme “Paprika” (2006).....	90
Figura 39 - Imagens oníricas que se fundem. Filme “Paprika” (2006).....	91
Figura 40 - Imagens do filme “Coraline e o mundo secreto” (2009). A primeira imagem representa o mundo “real”, e a segunda o mundo dos “sonhos” de Coraline..	92
Figura 41 - Imagens oníricas no filme “Coraline e o mundo secreto” (2009). Em sequência: o jardim psicodélico, o mundo dos espíritos inspirados em Van Gogh e o circo.....	93
Figura 42 - Imagens oníricas do final do filme “Coraline e o mundo secreto” (2009).....	93
Figura 43 - O momento em que o garoto começa a delirar de sono. Imagens do curta de animação “Afternoon Class” (2015).....	94
Figura 44 - O momento em que o garoto sonha. Imagens do curta de animação “Afternoon Class” (2015).....	95
Figura 45 - Imagens do curta de animação “Carcinização” (2023).....	97
Figura 46 - Imagens do curta de animação “Carcinização” (2023).....	98

Figura 47 - Os Beatles desenhados pelo ilustrador alemão Heinz Edelmann.....	101
Figura 48 - O personagem principal da animação “Entressonho”	102
Figura 49 - O personagem da animação “Entressonho” em uma das cenas oníricas.....	102
Figura 50 - Imagem do filme Viagem à Lua (1902) de George Méliès.....	103
Figura 51 - Frame da animação “Entressonho” que evidencia os ruídos sobre o desenho.....	104
Figura 52 - Exemplo do rascunho. Capítulo 4 - Cena 11.....	105
Figura 53 - Exemplo do desenho colorido e finalizado. Capítulo 4 - Cena 11.....	105
Figura 54 - Exemplo de cenários do personagem enquanto acordado.....	106
Figura 55 - Exemplo de cenários do personagem enquanto está sonhando.....	107
Figura 56 - Imagem se derretendo enquanto o personagem adormece. Cena 28 - Capítulo 5.....	109
Figura 57 - Imagens oníricas do Capítulo 2.....	110
Figura 58 - Imagens oníricas do Capítulo 3.....	111
Figura 59 - Imagens oníricas do Capítulo 4.....	112
Figura 60 - Imagens oníricas do Capítulo 5.....	113
Figura 61 - Imagens oníricas do Capítulo 6.....	114
Figura 62 - Imagens oníricas do Capítulo 7.....	115
Figura 63 - Máscaras.....	116
Figura 64 - Esquema de contagem dos quadros-chave que utilizei.....	118
Figura 65 - Rascunhos dos quadros-chave para a Cena 7 - Capítulo 7.....	118
Figura 66 - Desenho das linhas e interpolação dos quadros intermediários para a Cena 7 - Capítulo 7.....	119

Figura 67 - Quadros coloridos sobre o cenário finalizado para a Cena 7 - Capítulo 7.....	119
Figura 68 - Desenho do personagem com os membros feitos separadamente. Cena 9 - Capítulo 2.....	121
Figura 69 - Movimentos dos membros que foram feitos utilizando a rotação. Cena 9 - Capítulo 2.....	121
Figura 70 - Como ficou a Cena 9 - Capítulo 2 após a animação em motion graphics..	122
Figura 71 - Recorte da tela com as cenas montadas em sequência no Adobe Premiere.....	123

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	18
1. IMAGENS MENTAIS: A VISUALIDADE DOS SONHOS E DAS MEMÓRIAS.....	23
1.1 VISUALIZANDO SONHOS.....	28
1.1.1 Ver o sonho: um exercício visual.....	30
1.1.2 Visualizar o sonho: as experiências oníricas e suas interpretações.....	34
1.2 VISUALIDADES EM RISCO: O CAPITALISMO E A RUÍNA DO SONHO.....	41
1.3.1 Pessoas urbanas: confinamento, desempenho e adoecimento.....	42
1.3.2 A ruína do sonho e o declínio da criatividade.....	45
1.3 O RESGATE DO SONHO: CONTANDO UMA HISTÓRIA.....	47
1.4.1 Resistir, sonhar e compartilhar.....	51
2. MEMÓRIA, SONHO E CINEMA: UM ATRAVESSAMENTO CRIATIVO.....	55
2.1 O CINEMA E A LIBERTAÇÃO DO “HUMANO” E DO IMAGINÁRIO PRÉ-INDUSTRIAL.....	57
2.2 O CINEMA, A MEMÓRIA E O SONHO.....	62
2.2.1 Cinema, sonho e fantasia - “O mágico de Oz” (1939).....	65
2.2.2 Cinema, memória e sonho - “Brilho eterno de uma mente sem lembranças” (2004).....	66
2.2.3 Cinema, horror e pesadelo - “Eraserhead” (1977).....	68
2.3 CINEMA DE ANIMAÇÃO: DESCONSTRUÇÃO DO REAL E CONSTRUÇÃO DO FANTÁSTICO.....	69
2.4 AS REPRESENTAÇÕES DO ONÍRICO ATRAVÉS DAS ANIMAÇÕES.....	84
2.4.1 “A viagem de Chihiro” (2003).....	84
2.4.2 “Paprika” (2006).....	88

2.4.3 “Coraline e o mundo secreto” (2009).....	91
2.5 AS REPRESENTAÇÕES DO ONÍRICO EM CURTA-METRAGENS INDEPENDENTES.....	93
2.5.1 “Afternoon Class” (2015).....	94
2.5.2 “Carcinização” (2023).....	96
3. DE IMAGENS MENTAIS À ANIMAÇÃO 2D.....	99
3.1 CONCEITO E STORYBOARD.....	99
3.2 DESENHANDO MEMÓRIAS E SONHOS.....	100
3.2.1 O personagem.....	100
3.2.2 Ruídos artificiais.....	103
3.2.3 O desenho.....	104
3.2.4 Os cenários.....	106
3.2.5 As imagens oníricas.....	108
3.3 ANIMANDO AS CENAS.....	117
3.3.1 A animação quadro a quadro.....	117
3.3.2 A animação em motion graphics.....	120
3.4 EDITANDO E MONTANDO O FILME.....	123
4. CONCLUSÃO.....	124
REFERÊNCIAS.....	127
APÊNDICE A - STORYBOARD TEXTUAL DA ANIMAÇÃO “ENTRESSONHO”. 132	
APÊNDICE B - ANIMAÇÃO “ENTRESSONHO”.....	140

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa gira em torno do encontro dos temas imagem mental, sonho, memória, cinema de animação e Cultura Visual. Parto do princípio de que minha história de vida e minha história com meus sonhos influenciaram e direcionaram o que tenho produzido na esfera artística nos últimos anos. Em paralelo com minha atuação como designer, mantenho ativa minha produção artística e é na direção do que produzo artisticamente que esta pesquisa se encaminhará.

Como forma de contextualizar a importância da imagem mental como tema central da pesquisa, digo que dormi mal durante longos anos e, com isso, senti uma espécie de desconexão dos meus campos de imaginação e fantasia. Venho celebrar e abordar o momento em que voltei a sonhar, reforçando a ideia de que as imagens que apareceram em meus sonhos foram tão impactantes que reverberaram em minha produção artística. Falo, então, sobre meu retorno ao curioso, fantástico e inspirador mundo dos sonhos.

Um conceito essencial para o desenvolvimento desta pesquisa é o de imagem mental, trazido pelo pesquisador da cultura visual W.J.T. Mitchell (2009). Para o autor, imagem mental estaria no campo das “imagens imateriais que surgem na mente” (MITCHELL, 2009, p. 6). Seguindo a trilha de Mitchell (2009) trabalharei meus sonhos e memórias enquanto imagens mentais que surgem na minha mente e me inspiram. Neste sentido, a pesquisa teórico-poética investigará a forma como meu repertório de imagens mentais se tornarão material para o desenvolvimento de um curta metragem de animação 2D. Para contextualizar como cheguei nesta investigação, irei contar um pouco da minha trajetória dos últimos anos, entre as buscas do equilíbrio da saúde mental, e como os sonhos impactaram as poéticas visuais que produzo.

O desenho faz parte da minha história e das minhas primeiras memórias de infância. Construí muitas de minhas referências pessoais a partir dos universos fantásticos e cinematográficos que via na TV e reproduzia através do desenho. Na adolescência, o contato com a música e os videoclipes aumentaram ainda mais o meu interesse por expressar meus sentimentos e minha visão de mundo, o que me levou a escolher o curso de Artes Visuais - Habilitação em Design Gráfico, área em que atuo. Além do meu trabalho cotidiano como designer, produzo constantemente, pois, assim como um diário, sinto necessidade de expressar o que acontece no meu universo (real e fantástico), seja com técnicas de ilustração e animação.

Em 2010 fui diagnosticado com TAG (Transtorno de Ansiedade Generalizado), Enxaqueca crônica e Insônia Primária, e muitas vezes o desenho era a forma que eu encontrava de aliviar a pressão do dia-a-dia e de lidar com as dores constantes, pois o processo de criar era um dos poucos momentos em que eu conseguia me conectar com o presente. Por volta de 2015, parei de produzir artisticamente pois me encontrava estressado, com insônia severa, náuseas, enxaquecas constantes e alguns episódios de ataques de pânico acumulados, e então fui diagnosticado pela primeira vez com *Burnout*, uma doença ocupacional cujo desenvolvimento eu não entendia muito bem como se desenvolvia.

Após iniciar o tratamento psiquiátrico, comecei a me restabelecer psiquicamente e voltei a dormir de forma regular. Fiquei deslumbrado por experimentar novamente o sonho, uma atividade comum ao ser humano na qual já havia esquecido como era. Durante a noite, passei então a vivenciar experiências oníricas grandiosas e ao acordar, as imagens dos últimos sonhos eram bastante vívidas e ecoavam na minha mente durante o dia.

Neste processo, senti a necessidade de entender o que levou ao meu adoecimento psíquico e como isso afetou negativamente a minha criatividade. Busquei também, por um tempo, tentar entender o significado dos meus sonhos e a razão deles se ambientarem em cenários naturais, sem as limitações físicas e mentais presentes no cotidiano da vigília e que me permitiram vivenciar a sensação de liberdade do corpo, da mente e do espaço. Inspirado por estes sonhos, senti a necessidade de tentar recriá-los através de desenhos. Ao torná-los visíveis, seria possível utilizar o repertório de imagens mentais (que já vinham se acumulando) e compartilhar algumas das experiências que vivenciei. Neste sentido, sigo a trilha dos pesquisadores D. Jean Clandinin e F. Michael Connelly que afirmam que a prática de contar histórias assume uma importância central no desenvolvimento da pesquisa:

A tarefa central torna-se evidente quando se entende que as pessoas vivem as suas histórias num contexto experencial contínuo e, ao mesmo tempo, contam as suas histórias em palavras à medida que refletem sobre as suas experiências e as explicam aos outros. Para o pesquisador, isso faz parte da complexidade da narrativa porque uma vida também é uma questão de crescimento em direção a um futuro imaginário e, portanto, envolve recontar histórias e tentar revivê-las. A mesma pessoa está ocupada, ao mesmo tempo, vivendo, explicando, re-explicando e revivendo histórias. (Connelly; Clandinin, 1995, p. 22, tradução minha)

A partir dos desenhos, almejei a ideia de animá-los utilizando a técnica da animação 2D, já que somente uma poética audiovisual com técnicas cinematográficas poderia proporcionar a dinamicidade dos movimentos que davam ação aos meus sonhos. Desta forma, construí um roteiro de autoficção, onde são exploradas as memórias de um personagem durante seu tratamento psiquiátrico, que narra como suas experiências oníricas durante o sono se tornaram parte de seu processo de cura junto com as tentativas de se levar uma vida saudável.

Diante da ideia de desenvolver a animação, surgiu o interesse em acompanhar através de uma pesquisa acadêmica, o trânsito entre imagens mentais (sonhos e memórias), cinema e animação. Motivado por esta investigação, levantei a seguinte pergunta: Em um contexto de produção artística autobiográfica, como o atravessamento entre as imagens mentais e a criação pode ser pensado em uma poética de animação 2D? A partir desta pergunta principal surgiram outras inquietações: Quais as perspectivas teóricas da cultura visual em relação às imagens mentais? Se as imagens mentais são “vistas”, os sonhos podem ser considerados visualidades dentro dos estudos da Cultura visual? Como o esgotamento causado pelo capitalismo pode impactar o sonho e a criatividade nos tempos atuais? Por que a retomada dos sonhos noturnos impactou tanto meu processo criativo? Como se dá, através da análise de minhas referências cinematográficas, o atravessamento criativo entre o sonho, a memória e o cinema? E como as animações 2D representam o onírico e a memória? E por fim, como são os processos criativos de produção da animação 2D inspirada nas minhas imagens mentais.

Como estratégia para responder os questionamentos levantados, os processos de criação da animação - que contém storyboard, desenhos dos cenários, personagens e animação das cenas - serão desenvolvidos de forma simultânea à pesquisa teórica. Neste processo, a criação e a teoria caminharão de forma paralela, onde ambas se retroalimentarão. Como argumenta a pesquisadora em artes Sandra Rey, “a pesquisa em artes visuais implica um trânsito ininterrupto entre prática e teoria. Os conceitos extraídos dos procedimentos práticos são investigados pelo viés da teoria e novamente testados em experimentações práticas” (REY, 2009, p.125). Na mesma direção, Kathleen Coessens (2014), também pesquisadora em artes, argumenta que ao se tratar de pesquisa em artes, as teorias não se articulam de forma isolada da prática do artista, pois elas são construídas e compostas a partir da

própria prática.

Outra abordagem metodológica que será utilizada na pesquisa é a autobiografia, onde será possível observar, a partir do compartilhamento de relatos de experiências vividas, o passo a passo de como os sonhos me inspiraram e irão se transfigurar em uma poética visual. Para a pesquisadora de arte Manoela Rodrigues:

“...a abordagem autobiográfica, quando conectada à pesquisa em arte, tem despertado o senso crítico de estudantes-artistas-pesquisadoras/es sobre si e sobre si no mundo, abrindo espaços de fala e escuta revigorantes, bem como apontando caminhos para uma produção intelectual e artística atual e transformadora” (Rodrigues, 2021, p.109).

Na direção do processo autobiográfico do fazer artístico, percebo a relevância que a subjetividade tem nas escolhas do artista sobre a autoexposição de fatores pessoais da sua vida, até então, particular. Para Stuart Hall (2000, p. 56), a subjetividade engloba as dimensões inconscientes do eu e "envolve nossos sentimentos e pensamentos mais pessoais". Ao se tratar da autobiografia na arte, Nelson Guerreiro complementa que:

Alguns artistas resgatam o material autobiográfico para revelar os aspectos privados das suas vidas em actos de partilha de intimidade, outros procuram ocultar-se por detrás de alter ego inventados, ou de imagens cuidadosamente desenhadas, ou de persona, opção correspondente a uma dimensão intermédia de representação entre o eu, ou o si e a personagem. Outros apresentam os factos puros das suas rotinas diárias como um registo ou uma gravação da sua existência, enquanto outros ainda tentam capturar-se no espelho da auto-reflexão. [...] Todos se questionam como é formada a identidade no mundo global e todos exploram o papel de mudança do indivíduo na sociedade moderna. Eles usam a arte para mostrar os modos complexos com que criamos histórias sobre nós próprios. Em suma, todos nos ajudam a compreender o mundo em que vivemos. (Guerreiro, 2011, p.129)

A pesquisa foi dividida em três partes. No primeiro capítulo, cujo título é “Imagens mentais: a visualidade dos sonhos e das memórias”, foi investigada a definição e o comportamento das “imagens mentais”, cujo conceito é apresentado por W.J.T. Mitchell. Em seguida, foi pesquisado se as memórias e sonhos podem ser considerados visualidades dentro dos estudos da Cultura Visual. Por fim, foram analisados ensaios de pensadores contemporâneos, na busca de entender as

possíveis interferências do regime capitalista nos sonhos e explorar a possibilidade de resgatá-los como forma de resistência nos dias atuais.

No segundo capítulo, intitulado de “Memória, sonho e cinema: um atravessamento criativo”, foram investigadas as semelhanças entre memória, sonho e cinema, e seus possíveis atravessamentos criativos. Foram averiguadas as representações das memórias e sonhos no cinema desde sua origem. Em seguida, a pesquisa se aprofundou na técnica cinematográfica da animação, onde foi analisado o seu potencial criativo na construção de universos fantásticos e oníricos.

Já no terceiro e último capítulo “De imagens mentais à animação 2D”, foi descrito o processo completo de produção do curta-metragem “Entressonho”, desde os primeiros esboços até os desenhos finais, abrangendo as técnicas de animação utilizadas e a edição final. Além disso, compartilhei meus sonhos pessoais que serviram de inspiração para a narrativa, onde foi explicado, em sequência, as escolhas visuais utilizadas na criação das imagens oníricas do curta.

Na tentativa de responder à questão “como o atravessamento entre as imagens mentais e a criação pode ser pensado em uma poética de animação 2D”? A dissertação desenvolvida teve como objetivo geral utilizar minhas memórias e meu repertório de sonhos, entendidos como imagens mentais (MITCHELL, 2009), para produzir uma animação 2D.

Já como objetivos específicos, através de uma perspectiva da cultura visual, busquei: discutir o conceito de sonho e memória como imagem mental; investigar as vias do desgaste do sono no contexto do mundo capitalista e o distanciamento da pessoa urbana com o onírico e com a criatividade; entender como a retomada dos sonhos noturnos impactou e modificou o meu processo criativo; investigar, por meio de referências, o atravessamento entre a memória, o sonho e o cinema; entender como o cinema de animação representa o onírico; descrever o processo criativo da minha poética de animação 2D.

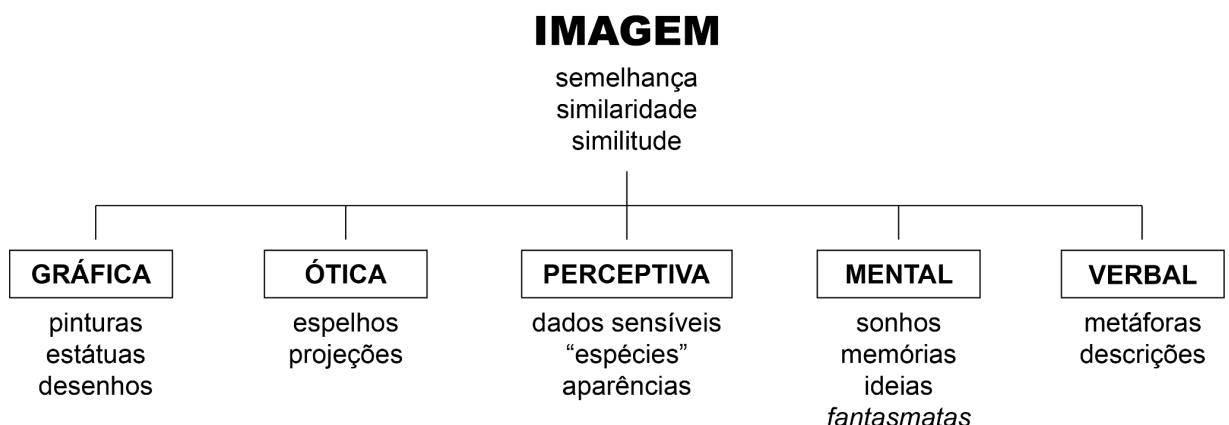
1. IMAGENS MENTAIS: A VISUALIDADE DOS SONHOS E DAS MEMÓRIAS

“Ao acordar, as imagens dos últimos sonhos eram bastante vívidas e ecoavam na minha mente durante o dia”. Este pensamento me levou a seguinte pergunta, o que são essas imagens que surgem na mente? Antes de averiguar tal questão, talvez fosse necessário primeiramente entender o que é a “imagem”. Neste processo, escolhi os estudos visuais realizados pelo teórico e pesquisador da cultura visual W.J.T. Mitchell.

Para ele (2011, p.110, tradução minha), chamamos de “imagem”: “quadros, estátuas, ilusões de óticas, mapas, diagramas, sonhos, alucinações, espetáculos, projeções, poemas, desenhos, recordações e inclusive ideias”. Com os exemplos citados acima, podemos perceber que algumas dessas imagens citadas são possíveis de vê-las com os olhos, enquanto outras são possíveis de imaginá-las através da mente. Sendo assim, conforme diz Mitchell (Idem, 2011), mesmo que todos esses itens sejam chamados de “imagem”, não quer dizer que elas tenham algo em comum.

Mitchell (Idem, p.110, tradução minha) considera então as “imagens como uma família que tem migrado com o tempo e o espaço, e cujo trânsito tem sofrido profundas mutações”. A partir de seu pensamento de que as imagens constituem uma família, ele optou, na tentativa de categorizá-las sistematicamente, por construir uma árvore genealógica que organizasse seus desmembramentos.

Figura 1 - Árvore genealógica da Família “Imagen”, criada por W.J.T. Mitchell.



Fonte: (Mitchell, 2011, p.110, tradução minha).

Cada ramo desta árvore genealógica designa um tipo de imagem que ocupa um lugar importante em alguma disciplina intelectual: a imagem mental pertence à psicologia e à epistemologia; imagens ópticas para a física; imagens gráficas, esculturais e arquitetônicas para o historiador da arte; imagens verbais para o crítico literário; as imagens perceptivas ocupam um tipo de região fronteiriça onde fisiologistas, neurologistas, psicólogos, historiadores da arte e estudantes de óptica se encontram colaborando com filósofos e críticos literários. (Mitchell, 2011, pg.110).

A partir deste fluxograma genealógico, entendo que as imagens que surgem na minha mente durante os sonhos estão definidas por Mitchell como “imagens mentais”, que englobam também as memórias e as ideias. Segundo o autor (idem, 2011), podemos somente relatar as imagens mentais enquanto lemos ou sonhamos, porém não podemos verificar-las com objetividade.

Sobre o sonho ser categorizado como imagens mentais, Freud (p.105, 1976) - criador da psicanálise que dedicou parte de suas obras para o entendimento dos sonhos - exalta a importância que a imagem possui na composição do sonho, ao dizer que: “nos sonhos, a imaginação se vê destituída do poder da linguagem conceitual. É obrigada a retratar o que tem a dizer de forma pictórica e faz um poderoso uso da imagem.” O neurocientista Sidarta Ribeiro (2019, p.14) - pesquisador do Instituto do Cérebro da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - também argumenta que o sonho se constitui, antes de tudo, de imagens, no qual chega a compará-lo com um cinema particular: “o sonho também aparece como um filme de duração variável (...) A sucessão de imagens se caracteriza por descontinuidades e cortes abruptos que não experimentamos na vida desperta.” Uma comparação parecida é feita também pelo xamã e líder político Davi Kopenawa (apud Limulja, 2022, p.46) ao contextualizar como são seus sonhos como xamã yanomami: “...nossa sonho é rápido, como imagens de televisão vindas de terras distantes”.

Já no âmbito das memórias, a psicanalista e pesquisadora em arte Tania Rivera (2014, p.33) diz que: “as lembranças são o material privilegiado do inconsciente (...), exprimem-se “em imagens visuais” e são ávidas por revivescência”.

Mediante estas citações, nota-se um fator comum, a recorrência na utilização da “imagem” ou dos veículos transmissores de imagens, como o cinema e a TV, para tentarem descrever o que são e como são as imagens de nossas mentes. Segundo este raciocínio, se vemos tais imagens na imaginação, nas memórias e

nos sonhos, talvez possamos considerá-los como avistamentos ou “visões”, porém realizadas pelas nossas mentes e não pelos olhos. A professora de arte Anna María Guasch da Universidade de Barcelona, defende que os estudos da cultura visual permitem incluir em suas discussões as imagens de cunho psicológico:

(...) tal como na teoria do cinema e nos estudos de mídia e publicidade, a imagem é tratada como projeção, quase como um duplo imaterial, tanto do ponto de vista do registro psicológico da imagem como do registro tecnológico do simulacro (Guasch, 2003, p.9, tradução minha).

Na visão do professor de Cultura Visual Raimundo Martins (2006), as imagens se constituem de *estruturas rizomáticas* que se influenciam mutuamente, permitindo que elas se conectem a outras imagens, áreas do conhecimento, repertórios, histórias, referências visuais e artísticas e daí por diante. Utilizando deste pensamento, talvez seja possível associar que as imagens mentais também possuam tal estrutura rizomática, que conecta de certa forma, tudo que um dia foi visto, arquivado e selecionado pela memória, e que a partir disso poderão se tornar “outras imagens”. Para Martins (idem, p. 95), as imagens, por estarem em constantes diálogos com outros artefatos culturais, apresentam também *intertextualidades*, ou seja: “interações que acontecem por meio de confluências, reciprocidades, simultaneidades”. Sobre a característica mutável das imagens em nossas mentes, Tânia Rivera (2014) chega a comparar as imagens dos sonhos às quimeras¹ e à plasticidade da arte:

“fazer imagem: este é também, para Freud, o trabalho do sonho. O sonho é o domínio das quimeras, do imaginário mais fecundo, é a tela onde se projetariam todas as fantasias. Mas Freud o caracteriza como linguagem – “linguagem pictográfica”, mais precisamente, conjugando imagem e palavra como resultado da transposição de um texto (o dos pensamentos latentes) em cenas visuais (que, por sua vez, são retraduzidas no relato do sonho). Os pensamentos oníricos podem chegar a constituir uma “situação plástica” que é o núcleo do “quadro onírico”. (Rivera, 2014, p.56).

Sidarta Ribeiro (2019) explica que o cérebro humano tende a ignorar algumas imagens e armazenar outras, e a partir de fragmentos reconstruídos a memória pode não ser tão fidedigna ao que realmente aconteceu, principalmente quando o sonho é

¹ Monstro mitológico caracterizado por possuir cabeça de leão, corpo de cabra e cauda de serpente; Resultado da imaginação; o que tende a não se realizar; sonho, devaneio, ilusão.

capaz de distorcer e modificar as memórias, ou seja, podendo dar origem à novas imagens mentais. De acordo com ele (2019, p. 253), os sonhos são constituídos de fragmentos de memórias que não são de fato confiáveis: “Perdem pedaços, recebem novas associações, se integram umas às outras, são depuradas e acrescidas de detalhes (...) gerando novas ideias”, como complementa o filósofo Gaston Bachelard (p. 99, 1988) ao dizer, de forma poética, que: “a Memória e a Imaginação rivalizam para nos devolver as imagens que se ligam à nossa vida”. Rivera (2014), diz que Freud até questiona a legitimidade das recordações, e assim, das imagens, e ainda afirma que (*idem*, p. 32) “nossas lembranças mais vívidas, podem não ser mais do que fantasias.”

Partindo de experiências pessoais, como consumidor de conteúdo audiovisual do gênero de fantasia, digo que é comum, hoje que meu sono está regular, que aconteça nos meus sonhos noturnos uma fusão entre minhas memórias e as imagens fantásticas que vejo em filmes, séries, livros, etc. que constroem um universo complexo, surreal e particular pelo qual me fascino e que me estimula artisticamente. Em alguns destes sonhos aconteceram situações muito inusitadas, como o avistamento e contato com seres e entidades fantásticas que não existem na vida real da vigília, além de presenciar distorções em meu corpo ou no corpo de outros personagens. Ribeiro (2019) chama estes seres de “criaturas da mente” e explica que elas também são chamadas na psicologia Junguiana de “imago”:

As criaturas da mente que às vezes nos impressionam como divindades e outras vezes nos desapontam como retratos-falados ruins são o que Jung chamou de imago: imagens mentais com graus variados de complexidade, representações individuais com distintos níveis de verossimilhança e independência. (...) É com os imagos, com todos e apenas com eles que contracenamos nos sonhos, embora cada um seja apenas a fração filtrada e editada da totalidade daquela pessoa ou personagem externamente existente. (Ribeiro, 2019, p.348-349).

Figura 2 - Criatura da mente representada artisticamente em pintura de Frida Kahlo.
“O Sonho (A cama)” - Frida Kahlo, 1940, óleo sobre tela.



Fonte: Site fridakahlo.org².

Outro conceito importante trazido por Ribeiro (2019) é o de “fauna mental”, que explica a capacidade alegórica da mente humana de criar mundos distintos durante o sonho noturno:

Fauna mental é uma descrição bastante apta para a miríade de objetos e relações sociais mapeadas em nossas mentes, com simulação de comportamentos alheios e surpreendente autonomia dos personagens. (...) Entre pessoas, entidades e divindades vivas ou mortas, trazemos na cabeça, em potência explosiva de imagens, emoções e associações toda a legião heráldica de nosso passado, do misterioso Senhor das Feras do Paleolítico superior a Godzilla, de Aquiles a Muhammad Ali, de En-Hedu-Ana a Barbara McClintock, de Innana a Amy Winehouse: de nossos avós a nossos filhos. (idem, p.349).

Foi investigado até aqui como as imagens mentais são entendidas dentro dos estudos visuais. De acordo com os autores, foi possível verificar onde elas se

² Disponível em: <<https://www.fridakahlo.org/the-dream-the-bed.jsp>>. Acesso em: 15/05/2024.

enquadram em relação aos outros tipos de imagens, e como elas se comportam na mente humana.

Os especialistas em epistemologias da mente humana (neurocientistas, psicanalistas, entre outros) conseguem explicar esmiuçadamente como algumas memórias são descartadas e outras armazenadas, como algumas memórias são tão vívidas e outras tão difusas, como elas se entrecruzam e se atravessam gerando novos pensamentos e ideias e como elas são resgatadas, alteradas e remixadas através do sonho noturno. Porém, como artista visual e pesquisador de arte e cultura visual, estou interessado em obter outras respostas. As coisas que estou vendo em minha mente, seja imaginando, rememorando ou sonhando, são frutos de um acervo de imagens de coisas que um dia foram vistas por meus olhos, entendidas e selecionadas e que agora habitam o meu imaginário. As imagens que ecoam na minha mente hoje interferem na minha vida e na minha produção artística, e o que se passa dentro dela é completamente diferente do que se passa na mente de um outro indivíduo, devido à bagagem visual, social e cultural que cada um carrega em si. Estas inquietações me levam à seguinte reflexão: antes de existirem fotografia, cinema, TV e Internet, as pessoas já “assistiam” às suas próprias TVs particulares em seus sonhos enquanto dormiam. A partir deste pensamento, retomo a pergunta que instiga os próximos passos desta investigação: o que vemos através da mente, pode ser considerado visualidade dentro dos estudos da cultura visual?

1.1 VISUALIZANDO SONHOS

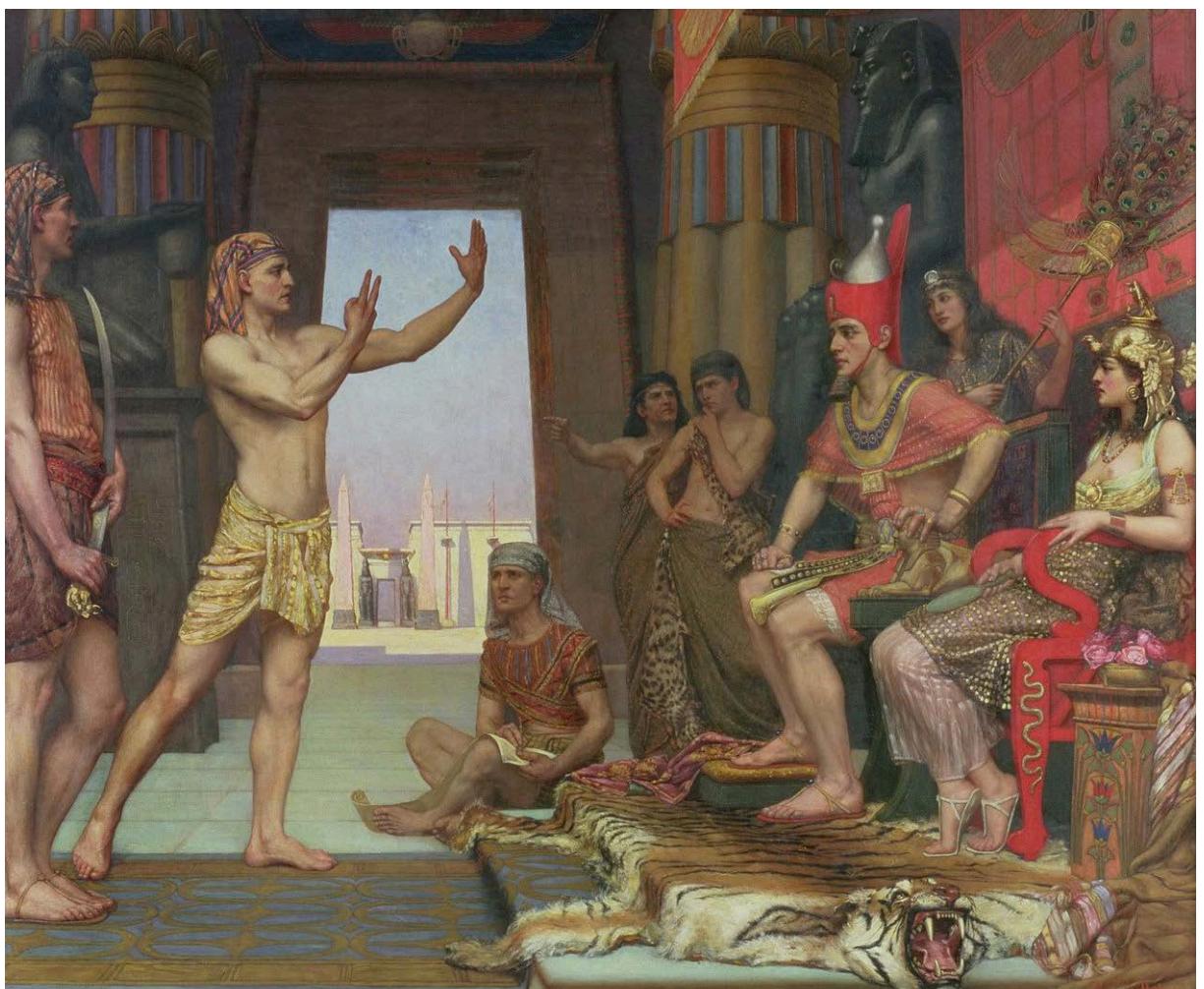
Relatos históricos (Casals, 2022) dizem que no ano 44 a.C. o imperador romano Júlio Cesar sonhou com sua própria morte e então tentou sacrificar alguns animais como oferenda aos deuses para poder discernir seu futuro.

A doutora em antropologia Hanna Limulja (2022), estando junto aos povos Yanomami, relatou que uma de suas primeiras impressões estando nas aldeias, foi perceber o hábito que eles tinham de compartilhar seus sonhos entre si logo pela manhã quando acordavam. Segundo Limulja (p.13, 2022), o sonho, para os Yanomami: “é concebido como *acontecimento*: não se trata de simbolismo ou representação, as coisas realmente acontecem”.

Me recordo dos meus avós e seus amigos da mesma faixa etária contando sobre sonhos significativos que tiveram em suas vidas, sonhos absurdos,

premonitórios, engraçados e até conversas com entes queridos que já haviam falecido.

Figura 3 - “José interpretando o sonho do Faraó” - Reginald Arthur, 1894, óleo sobre tela.



Fonte: Site meisterdrucke.pt³.

Mediante os exemplos acima, pude reparar em como os sonhos tinham fator de relevância na vida destas pessoas, e como eles eram determinantes na mudança de seus comportamentos, na tomada de decisões perante algumas situações corriqueiras do cotidiano e nas mudanças de perspectiva em relação a um determinado ponto de vista. Eu, que passei anos sem me lembrar dos sonhos noturnos, passei a me interessar pelo tema somente quando iniciei o tratamento da insônia. Neste processo, pude reparar, a partir de uma observação pessoal, que as pessoas da minha geração (nascidos entre 1980 e 1990), em um contexto urbano da

³ Disponível em:
<https://www.meisterdrucke.pt/impressoes-artisticas-sofisticadas/Reginald-Arthur/819200/Joseph-Interpretando-o-Sonho-do-Fara%C3%A3o-1894.html>. Acesso em: 15/05/024.

cidade de Goiânia no Brasil, não conversavam tanto sobre o que sonhavam em comparação aos idosos em que um dia convivi, muitos nem sequer lembraram do que sonhavam ou consideravam o sonho como algo superficial e sem relevância para suas vidas. Reafirmo, que isso não é uma constatação e sim uma percepção pessoal. Ribeiro (2019, p. 14), em seu livro “O oráculo da noite”, confirma justamente essa diferença geracional que existe em relação ao modo que as pessoas lidam com o sonho noturno: “se os antigos deixavam se guiar pelos sonhos, a intimidade dos contemporâneos com eles é bem menor. Quase todos sabem o que o sonho é, mas poucos se lembram dele ao despertar da manhã”.

1.1.1 Ver o sonho: um exercício visual

Como atual pesquisador da cultura visual, fiquei curioso sobre o comportamento das pessoas mediante aos sonhos, mais especificamente, ao que estão vendo nos sonhos. Percebo, que algumas pessoas ignoram o que vêm ou não se lembram, e outras se propõem em tentar entender o que é mostrado até eles através dos sonhos, como é o meu caso em particular. Para tentar explicar como se iniciou o meu processo de voltar o olhar para as imagens oníricas, farei uma comparação de como minha visão se comporta em minhas andanças pela cidade: quando ando pelas ruas em uma situação distraída e corriqueira do cotidiano, olho as coisas ao meu redor, porém, não presto muita atenção, costumo seguir mecanicamente os sinais de trânsito, faixas de pedestre e outras sinalizações. Já quando saio para uma caminhada pelo centro de Goiânia em um dia de folga do trabalho, observo, com o olhar atento e crítico: os prédios envelhecidos da década de 60, os terrenos baldios onde foram demolidas casas Art Decó e que logo se tornarão prédios comerciais, a diversidade ocupando muros da cidade através dos grafites, a beleza dos poucos e pequenos jardins, a batalha de informações publicitárias dos enormes outdoors aos pequenos adesivos em postes, os carrinhos com frutas da estação disputando um espaço em frente aos mercados, pessoas em diversas ocasiões, desde um consumidor de artigos de luxo à pessoas em situação de rua, cada uma com suas particularidades. Nesta segunda situação em que passeio pelo centro da cidade, existe um direcionamento do meu olhar, no qual se faz necessário prestar atenção ao que está sendo visto, atividade crítica que o filósofo e pensador da cultura visual Didi-Huberman chama de “pensar o ver”:

ver só significa perceber no campo das experiências triviais, ou, antes, no campo das concepções triviais da experiência. Se quisermos trabalhar o ver (na atividade artística), se quisermos pensar o ver (na atividade crítica), devemos então exigir muito mais: exigir que o ver assassine o perceber (...) Devemos, contudo, uma vez mais, compreender essa abertura temporalmente: abrir o ver significa prestar atenção - uma atenção que não é evidente, uma atenção que exige trabalho do pensamento, recolocações contínuas, problematização sempre renovada - aos processos antecipadores da imagem. (Didi-Huberman, 2015, p.239).

Figura 4 - Fotografias de observações que fiz em passeios pelo centro de Goiânia.



Fonte: Fotografias pessoais.

Tentar ver com intencionalidade as imagens mentais oníricas que minha mente avista nas noites e rememorá-las durante o dia com atenção é um exercício, que como diz Didi-Huberman, me levam a mudar o “perceber” para o “ver”. Sobre esta proposta de mudança de foco no meu olhar, Fernando Hernández (2011, p.35) - professor e pesquisador de Cultura Visual na Universidade de Barcelona - diz que “a contribuição principal da perspectiva da cultura visual é propor (argumentando seu sentido) uma mudança de foco do olhar e do lugar de quem vê.” Imagino que nem sempre temos consciências no momento em que estamos sonhando, porém, rememorar o que foi visto pode ser uma possibilidade. Em algumas raríssimas ocasiões, tive sonhos lúcidos em que eu entendi o que estava sonhando e até consegui manipular o “enredo onírico”, o que facilitou muito o processo de ver com atenção. Sobre o sonho ser um tipo de olhar não “habitual”, pelo menos nos dias atuais, Mirzoeff (1999. p.25, tradução minha) - teórico da cultura visual - diz que “a maior parte da nossa experiência visual acontece fora de momentos de observação formalmente estruturados”, como museus, cinema, etc. Através de Salvador Dalí (1904 - 1989), o exercício de ver com atenção as imagens os sonhos ganhou bastante notoriedade, pois em seu processo criativo o artista desenvolveu o hábito de pintar logo que acordava enquanto as imagens oníricas ainda estavam frescas em sua mente:

Os surrealistas influenciados pela obra de Freud foram os primeiros a pesquisar os sonhos e os processos inconscientes, buscando transcender a realidade e o pensamento consciente por meio da fidedignidade às imagens entrevistas nos sonhos. (...) A fascinação do pintor pela psicanálise afetou de forma profunda sua relação com a própria arte. (Gontijo, 2006, p.189).

Figura 5 - “Sonho causado pelo voo de uma abelha ao redor de uma romã um segundo antes de acordar.” Salvador Dalí, 1944, óleo sobre tela.



Fonte: Site Wikiart⁴.

⁴ Disponível em:
<https://www.wikiart.org/pt/salvador-dali/sonho-causado-pelo-voo-de-uma-abelha-ao-redor-de-uma-roma-um-segundo-antes-de-acordar-1944>. Acesso em: 15/05/2024.

1.1.2 Visualizar o sonho: as experiências oníricas e suas interpretações

Hal Foster — teórico da Cultura Visual — diz que a **visão** seria uma operação física, onde talvez seja possível associar ao que Didi-Huberman (2015) chamou de “perceber”, e que a **visualidade** seria a visão como operação social. Pablo Sérvio — doutor em Arte e Cultura visual — traz neste trecho a seguir uma sintetização clara dos conceitos de **visão** e **visualidade** defendidos por Hal Foster:

O que Foster chama de “**visual**” está dividido em dois planos. Esses planos não atuam de modo separado, mas tampouco são idênticos. 1) **visão** trata da percepção como operação física, trata de seus mecanismos e dados; e 2) **visualidade** trata da percepção como fato social, suas técnicas históricas e determinações discursivas. Enquanto a visão foca na parcela biológica da experiência visual, o corpo e a psique, a visualidade trata da parcela cultural da experiência visual, aquilo que é aprendido social e historicamente. (Sérvio, 2014, p.197).

Entendo então, que a visualidade, como alegou Sérvio (2014), pode se tratar também da experiência visual. Trago aqui novamente outros exemplos que observei em minha vivências: venho de uma família que por muitas gerações esteve conectada à práticas religiosas que lidam com espíritos, então para eles, lidar com fantasmas, almas e avistamentos de familiares que já morreram é uma coisa bastante comum. Alguns afirmam terem tido contatos e avistamentos de fantasmas enquanto acordados na vigília e também durante os sonhos noturnos. Para meus familiares, sonhar com um ente querido que já morreu, vem carregado de significados, mensagens, premonições, avisos, e se tratando de sonho, estas interpretações se baseiam em entender uma linguagem pictórica - como explicou Freud (1976) - pois muitas vezes os sonhos não apresentam diálogos e se utilizam somente de imagens em movimento. Ao levar esses temas para as rodas de conversa entre amigos (em sua maioria céticos a ateístas), quando eles também sonharam com entes queridos já falecidos, em seus entendimentos, discordam que sejam “contatos” e acreditam se tratar somente do sonho se apropriando de imagens de memórias afetivas antigas, descartando toda possibilidade mística de ser um “ contato” querendo passar alguma mensagem. Alguns amigos já até relataram avistamentos de fantasmas enquanto acordados, cujas imagens eram bastante nítidas, porém atribuíram isso a algum desequilíbrio psicológico temporário. Nos exemplos acima, trago duas situações similares de avistamentos de pessoas que já morreram, sejam em vigília ou sonhando, mas que são interpretadas diferentemente

pelos dois grupos citados, os familiares que acreditam em espíritos *versus* os amigos céticos. Uma experiência onírica ao ser compartilhada pode se tornar suscetível de aumentar, diminuir ou distorcer o enredo do sonho, de acordo com a interpretação e os interesses pessoais de cada um. De acordo com Mitchell (2006), a visualidade contempla as coisas estranhas que fazemos enquanto olhamos, e também quando dissimulados e nos recusamos a ver. Já Raimundo Martins (2008), menciona que uma mesma imagem pode trazer uma experiência múltipla e contraditória dependendo de quem vê, e complementa que:

“Via olhar, essas relações embebem (contaminam) o espaço da imagem com informações, preconceitos, expectativas e predisposições, transformando-o em espaço de interseção, de interação e diálogos com subjetividades e, por isto mesmo, passível de sugerir e influenciar (Martins, 2008, p.31).

Talvez seja possível considerar então que a maneira que uma pessoa vê e interpreta uma imagem é diferente de outra pessoa, e no caso da minha pesquisa, amplio este argumento para o âmbito das imagens mentais e oníricas. Dizia minha avó que sua irmã e outros parentes frequentavam terreiros de umbanda⁵ desde antes de surgir a cidade de Goiânia. Já meu avô, que na época era mestre de obra, foi iniciado junto a seu irmão ao Kardecismo⁶ por um engenheiro Francês, que na época era responsável pela construção dos prédios do governo no centro da cidade e que foi um dos responsáveis por trazer esta vertente religiosa para Goiânia. Para Sidarta Ribeiro (2019, p. 51), nas religiões de matrizes africanas no continente americano como o lucumi cubano, o vodu haitiano, o candomblé na Bahia e a umbanda brasileira, acredita-se que o “sonho seja o portal para comunicação com entidades divinas e almas de pessoas já falecidas”. Ribeiro (2019) segue explicando que a comunicação com deuses e mortos já foram, e ainda são em algumas religiões com práticas espíritas, a principal função do sonho. Desde o tibetano, aos índios yanomami e os umbandistas brasileiros, os sonhos e os êxtases de imaginação ativa são frequentemente utilizados para contatar espíritos protetores e

⁵ Religião que, originada no Rio de Janeiro, trouxe no seu nascimento elementos espíritas e bantos (grupo étnico trazido da África equatorial e austral para ser escravizado no Brasil), já com influências jeje-iorubas.

⁶ Doutrina religiosa cujos preceitos afirmam ser possível a reencarnação do espírito, formulada por Allan Kardec (pseudônimo do escritor francês Hippolyte Léon Denizard Rivail).

consultar oráculos. Devido à proximidade e os atravessamentos que existem entre as religiões espíritas com os sonhos noturnos, talvez seja possível dizer que ocorreu, na minha família, uma construção social e cultural, que os leva a interpretar as imagens vistas nos sonhos de uma forma diferente dos meus amigos citados. Segundo Anna María Guasch (2003, p. 11), a “ideia da visão como uma prática social, como algo construído socialmente ou localizado culturalmente, enquanto liberta as práticas de ver de todo ato mimético, as eleva graças a interpretação.”

Lendo o livro de Limulja (2022) sobre os sonhos yanomami, pude notar a importância da experiência visual do sonho para estes indígenas, e como a interpretação do sonho no momento em que acordam geram consequências nos dias seguintes, a começar pelo fato de que os xamãs repassam orientações que consideram terem recebidas através dos sonhos para o restante da aldeia. Davi Kopenawa, xamã yanomami, têm uma relação muito mais direta com o sonho do que eu e as pessoas urbanas (Kopenawa chama os não indígenas de brancos, porém para me identificar as pessoas das cidades grandes com toda a sua diversidade, utilizarei daqui em diante o termo pessoas urbanas), ele (*ibid*, p. 53) inclusive diz que “os brancos não sonham tão longe como nós. Dormem muito, mas só sonham com eles mesmos. Seu pensamento permanece obstruído e eles dormem como antas e jabutis”. Limulja diz que:

Kopenawa deixa bastante claro em seus relatos que o sonho é por excelência a forma de aprender dos xamãs yanomami. É a sua escola. É a porta que os Yanomami abrem para a alteridade, o desconhecido, o distante. É através dessa abertura que eles conhecem o mundo ao redor, e dessa forma seu pensamento consegue expandir. [...] Pelos sonhos, os Yanomami conhecem lugares em que nunca estiveram. (p. 167)

O que Davi Kopenawa diz, é controverso ao entendimento de que somente sonhamos com o que já vimos um dia através dos olhos, ou seja, com fragmentos de memórias. Segundo Limulja (2022), eles alegam conhecerem, enquanto xamãs e através dos sonhos, outros territórios em que nunca estiveram, faunas e floras que não existem no mundo em que vivemos, viagens até o mundo dos mortos, além de avistamentos de criaturas que somente os xamãs conseguem visualizar, como é o caso dos *Xapiri Pë* (para os yanomami os *Xapiri Pë* são espíritos de ancestrais humanos, que agora possuem algumas características animais, são, segundo

Kopenawa, espíritos auxiliares responsáveis por capturar sua imagem e levar para outros lugares durante o sonho). Esta observação me conecta a uma passagem de Mitchell que diz que:

as imagens não são apenas um tipo particular de sinal, mas algo como um cenário histórico, uma presença ou uma personagem com status lendário, uma história que se assemelha e participa das histórias que contamos a nós mesmos". (Mitchell, 201, p.109).

Figura 6 - Exemplo de criatura mitológica que um dia pode ter sido uma criatura onírica e/ou imaginada. Estátua do deus egípcio Bés - Período Ptolomaico, c. 350 a. C. O deus era representado metade homem, metade leão. Sua aparência grotesca tinha como finalidade afastar os pesadelos das crianças.



Fonte: Site do Museu Nacional⁷, da UFRJ.

Se nos propormos a entender o sonho desde o início da humanidade até os dias atuais, como foi realizado por Sidarta Ribeiro (2019), podemos perceber que até em um passado não muito distante, a interpretação das imagens mentais era um fator de extrema relevância para a sociedade. Segundo Ribeiro (209, p.57) "os

⁷ Disponível em:
<https://www.museunacional.ufrj.br/dir/exposicoes/arqueologia/egito-antigo/arqegit004.html#:~:text=O%20deus%20B%C3%A9s%20era%20representado,eg%C3%ADpcias%2C%20tanto%20ricas%20quanto%20pobres.>. Acesso em: 15/05/2024.

sonhos desempenharam um papel central nas narrativas mitológicas das primeiras grandes civilizações - Suméria, Egito, Babilônia, Assíria, Pérsia, China e Índia", e foram responsáveis por deixar um legado cultural palpável. Através dos sonhos, pudemos ver culturas inteiras que surgiram em devoção aos deuses que um dia foram criaturas oníricas vislumbradas por líderes espirituais, assim como o surgimento e declínio de reinos, políticas e religiões que se guiavam por sonhos premonitórios. De acordo com Ribeiro (2019) existe a possibilidade de que os primeiros deuses tenham se originaram de representações mentais dos ancestrais falecidos, que continuavam a reverberar em suas mentes, principalmente durante o sono, responsáveis por deixarem registros físicos de visões e comandos verbais entre deuses e governantes.

Figura 7 - "Detalhe mostrando a mãe do Buda, a Rainha Māyā, sonhando com um elefante branco, representando a concepção do Buda." Pedra calcária do Grande Santuário de Amaravati, Índia. fundado por volta de 200 aC.



Fonte: Site do *British Museum*⁸.

Ribeiro (2019) complementa que após o renascimento o sonho como oráculo passou a ser desacreditado pela ciência, e séculos depois Freud retoma o interesse interpretativo do sonho através da psicanálise. Segundo Ribeiro (idem, p. 81), Freud entende que "o sonho nasce como objeto de estudo racional, fenômeno biológico de

⁸ Disponível em: <<https://www.britishmuseum.org/blog/history-storytelling-through-pictures>>. Acesso: 25/05/2024.

suma relevância para compreensão da mente humana", e diz que a psicanálise é um campo que encara o sonho como ferramenta essencial para desbravar as redes simbólicas e seus nós cegos, sendo uma "carta composta das imagens do passado e orientada pelos desejos do presente, cuja leitura atenta pode até mesmo mudar o futuro." Ribeiro (idem, p. 275) diz que "em situações de máximo estresse, no limite entre a vida e a morte, o enredo onírico se relaciona diretamente às ameaças da vida real", e complementa que (idem, p. 279) "à medida que o sonho simula a satisfação dos desejos e antídesejos, as emoções de almejar, realizar e frustrar-se estão frequentemente sendo reativadas na experiência onírica". Como é o meu caso atual, que enquanto escrevo este texto pra um dia obter meu título de mestre, estou lembrando dos pesadelos que tive nas últimas noites no qual me encontro em um engarrafamento, no transporte público, de forma que não consigo chegar a tempo para apresentar o principal trabalho acadêmico do ano, como se eu ainda estivesse na graduação. Segundo o psicanalista Christian Dunker et al. (2021) os sonhos são como lentes de aumento que ampliam as experiências coletivas e individuais. Ou seja, na minha interpretação, meu sonho vem sinalizando de forma ampliada minha ansiedade e stress relacionados às atividades acadêmicas atuais, e que preciso fazer uma pausa para minha mente descansar logo após finalizar este parágrafo.

Retomando a conversa, quando me deparei com com o livro "Sonhos confinados: O que sonham os brasileiros em tempos de pandemia", li inúmeros relatos sobre o que as pessoas estavam sonhando em meio ao confinamento social - o medo da morte, da crise sanitária, política e da mudança de rotina - que todos passamos com a pandemia da Covid-19. Para Christian Dunker et al. (2031) - psicanalista e autor do livro - entender os sonhos no período da pandemia poderia deixar para a história um registro de como o inconsciente das pessoas estava respondendo neste contexto. Segundo Dunker et al (idem, p. 18): "a vida onírica testemunha questões que constroem nosso tempo social, cultural e político." Lendo os relatos, ficou claro pra mim o esforço que as pessoas tiveram ao tentar escolher com exatidão as palavras adequadas capazes de descreverem seus sonhos de forma comprehensível, como se estivessem tentando descrever uma cena de um filme mudo, onde todo o material que tinham eram imagens e sensações. Este exemplo ajuda a deixar claro pra mim, o poder comunicativo e interpretativo que possuem as imagens oníricas.

Figura 8 - Pintura de um paciente de Sigmund Freud, que tentava dar visibilidade aos seus sonhos para ser analisado. “Lobo sentados em uma árvore” - Sergei Pankejeff, 1886 - 1979, óleo sobre tela.



Fonte: Site Artuk.org⁹.

Entendo então, que as imagens que são vistas nos sonhos, misticamente ou não, podem ajudar as pessoas a entenderem a situação atual de suas vidas, seja através da religião, da psicanálise, da arte, ou simples da experiência psicológica do sonho por si só, já que podem afetar diretamente as emoções pessoais. Pude verificar que as imagens oníricas, assim como imagens do simulacro, podem ser passíveis de interpretação e que também carregam elementos que fazem parte de uma construção cultural, somadas à uma extensa bagagem de vivências pessoais repletas de subjetividades. Mirzoeff (1999, p. 22, tradução minha) diz que “um dos rasgos mais chocantes da Cultura visual é o aumento da tendência de visualizar as

⁹ Disponível em:
<https://www.artuk.org/artdetective/new-submission/painting/wolves-sitting-in-a-tree-191978>. Acesso em: 15/05/2024.

coisas que não são visuais em si mesmas”, imagino que este pensamento contemple a peculiaridade da minha proposta investigativa, de pesquisar sobre um tipo de visão, o sonho, que não se pode comprovar em sua naturalidade, somente através de recriações faladas, escritas ou visuais. Já Mitchell (2006, p. 18) fala sobre como é complexo e abrangente o campo da cultura visual, e de como ele considera válido as diversas relações que surgem do “ver”:

a visão é (como dizemos) uma construção cultural aprendida e cultivada e não somente concedida pela natureza; que por essa razão deve haver de algum modo, ainda que indeterminado, uma relação entre ela e a história da arte, tecnologia, media e das práticas sociais de exibição e do papel do espectador; e (finalmente), de que está profundamente envolvida com as sociedades humanas, com a ética e a política, a estética e a epistemologia de ver e ser visto. (Mitchell, p. 3, 2006).

A partir desta investigação, talvez eu não consiga confirmar com exatidão se seria possível considerar o sonho como visualidade dentro dos estudos da cultura visual, no entanto, busquei incluí-los em suas discussões. Imagino não ser possível ignorar o fato de que a visão do sonho, um dia, já foi mais importante que a visão da pintura, do livro, da fotografia, do cinema, da TV e da internet. O sonho foi, e ainda é, capaz de influenciar pensamentos, comportamentos, religiosidades, políticas, movimentos culturais e artísticos.

‘No entanto, conforme mencionou Ribeiro (2019), as pessoas hoje estão sonhando menos que os nossos antepassados, e talvez isso gere consequências graves no nosso comportamento e na sociedade. Utilizando o meu exemplo de uma pessoa que um dia parou de sonhar, me pergunto, a visualidade do sonho, está em risco?’

1.2 VISUALIDADES EM RISCO: O CAPITALISMO E A RUÍNA DO SONHO

No intuito de curar a insônia e os demais adoecimentos psíquicos, procurei ajuda entre médicos, terapias alternativas e religiões, pelo qual atribuíram meu adoecimento à genética, à falta de fé e compromisso com a religiosidade, à falta de exercício físico, entre outros, e digo que nenhum deles estavam sendo efetivos. Após ser diagnosticado com *Burnout* por um psiquiatra, entendi que a insônia era somente um de seus sintomas e que eu estava no meio de um processo depressivo

de esgotamento físico e emocional que poderiam estar atrelados ao modo que eu levava o trabalho no dia-a-dia. Neste período, eu acumulava trabalhos como freelancer, além do emprego fixo, para dar conta de arcar com as despesas, e ainda assim não conseguia realizar os tratamentos recomendados pelos psiquiatras, pois minhas condições financeiras não o permitiam no momento. Logo, cheguei a utilizar substâncias e medicamentos que estavam ao meu alcance, sem acompanhamento médico, na tentativa de tentar induzir o relaxamento e adormecer todas as noites. Continuei tendo episódios severos de esgotamento emocional causados pela Burnout até por volta de 2018, quando tive que ser atendido emergencialmente após ter ficado 4 dias consecutivos sem dormir. Com este episódio crítico pelo qual vi ruir a minha saúde mental, foi imprescindível iniciar o tratamento psiquiátrico adequado para ansiedade e insônia e também sessões terapêuticas com uma psicóloga.

Além do tratamento com os remédios que me foram receitados, foi recomendado que eu mudasse com urgência meu estilo de vida, onde seria necessário desconectar, principalmente dos ecrãs, do trabalho e da auto pressão pelo desempenho. No livro “Sociedade do cansaço” o filósofo Byung-Chul Han (2021, p. 27) analisa esta situação em que eu e tantas outras pessoas contemporâneas se encontravam ao dizer poeticamente que: “a Síndrome de Burnout não expressa o si-mesmo esgotado e sim a alma consumida.”

Aos poucos, com tratamento, estudos e reflexões, fui percebendo que existe sim o fator genético atrelado às minhas condições congênitas de saúde, mas entendi que estes sintomas poderiam estar sendo bastante inflacionados pelo sistema socioeconômico em que vivemos, e seguindo este ponto de vista pessoal, me questionei se as visualidades do sonho estariam em risco, já que o sono noturno, para mim e tantas outras pessoas, parece estar cada vez mais frágil e escasso.

1.3.1 Pessoas urbanas: confinamento, desempenho e adoecimento

Nessa jornada investigativa, me deparei então com o ensaio “24/7 Capitalismo tardio e os fins do sono” de Jonathan Crary – teórico dos estudos visuais e pensador contemporâneo –. O conceito que Crary utiliza neste livro é o do regime 24/7 (24h por dia e 7 dias na semana) que funciona em grande parte do mundo atual:

um ambiente 24/7 aparenta ser um mundo social, mas na verdade é um modelo não social, com desempenho de máquina – e uma

suspensão da vida que não revela o custo humano exigido para sustentar sua eficácia (...) um mundo sem sombras, iluminado 24/7, é a miragem capitalista final da pós-história – do exorcismo da alteridade (Crary, 2016, p.19).

Antes de adentrar a seara do fim do sono e do sonho das pessoas urbanas, seria importante tentar entender o início do distanciamento delas com os ambientes naturais. Crary (2023) sustenta que a desconexão entre o urbano/campo se inicia na Inglaterra e na França, pela dependência econômica que os centros urbanos passaram a ter da periferia colonial, no caso dominada pelo trabalho escravo. A partir dos centros urbanos, surgiram também as características que moldaram o imaginário da pessoa urbana:

A partir da década de 1850, ser moderno ou cosmopolita significava muitas coisas, mas, acima de tudo, exigia uma desconexão absoluta de tudo o que estivesse associado à rusticidade da existência rural, aos odores e materialidades do solo, do esterco, dos currais, dos animais, assim como o distanciamento de toda imersão tático dos processos envolvidos no cuidado da vida orgânica. (...) Mais que apenas expressar desdém ou superioridade em relação aos camponeses, à atividade agrária ou à vida no campo, o que se tinha era o início do sonho tecnocrático de um mundo artificial organizado em torno da produção industrial e da racionalização da tomada de decisões (Crary, 2023, p.111).

Na metade do século XX, as pessoas urbanas já se encontram situadas nas cidades com seus ambientes artificiais, e de acordo com Crary, a modernidade:

é sobretudo a experiência híbrida e dissonante de viver intermitentemente no interior de espaços e velocidades modernizadas, e no entanto, habitar ao mesmo tempo resquícios de “mundos da vida” pré-capitalistas, sejam sociais ou naturais (Crary, 2016, p.75).

Crary (2016) discorre sobre como a tecnologia do poder controla o comportamento da população, como escolas, fábricas, prisões, escritórios, entre outros. Em suas palavras “os indivíduos eram literalmente confinados por boa parte do dia ou da semana (...) a esses lugares, submetidos a um rol de rotinas e procedimentos obrigatórios” (Crary, 2016, p.77). Saltando para as décadas de 70 e 80, entre as muitas discussões sobre o futuro, “as palavras da moda na época eram descentralização, redes, sistemas não lineares e globalização” (Ibid., p.89) e a “internet foi celebrada como o portal para uma nova era de conectividade e oportunidade” (Ibid., p. 91).

Atualmente as pessoas urbanas já se encontram em ambientes artificiais e virtuais. Segundo Mitchell (2009), este período iniciado na revolução industrial foi marcado pela virada pictórica, de forma que o modo com que as pessoas lidam com a imagem mudou (e vem mudando) desde o surgimento das imagens tecnológicas no fim do século XIX até a popularização dos dispositivos eletrônicos e da internet no final do século XX. Segundo seu ponto de vista (Mitchell, 2009), esta virada contempla as mudanças na forma de ver e ser visto, do prazer visual, do poder visual, da manipulação e da vigilância (principalmente sobre os trabalhadores). Sobre o poder das imagens nesta virada pictórica, Mitchell (2009, p. 21, tradução minha) sustenta que elas “constituem um ponto singular de fricção e desassossego que atravessa transversalmente uma grande variedade de campos de investigação intelectual”, sendo possível de acreditar que as transformações pelas quais passaram as imagens no fim do século XX foram capazes de gerar mudanças no comportamento humano e no panorama socioeconômico. A partir do meu ponto de vista, noto que se torna difícil distinguir lazer e trabalho quando ambos ocupam o mesmo dispositivo eletrônico (computadores e celulares), ou sobre a impossibilidade de estar offline ou invisível. Mitchell (2009) chega a dizer que entende a ansiedade moral e política pelo qual Crary vem passando como consequência dos “sintomas tecnológicos”:

Talvez os sintomas tecnológicos que Crary culpa a esta virada «o desenho computadorizado, a holografia sintética, os simuladores de vôo, a animação digital, o reconhecimento robótico de imagens, o rastreamento de raios, o mapeamento de texturas, o controle de movimento, capacetes de realidade virtual, as imagens de ressonâncias magnéticas e os sensores de múltiplo espectro», não se podem descrever como algo que separa a visão do “humano”, mas desde logo, é certo que mudaram as condições em que a visão humana se articula a si mesma e é fácil entender a ansiedade moral e política de Crary ao invocar com nostalgia o “humano”. (Mitchell, 2009, p.29, tradução minha).

Na visão de Crary (2023, p. 92), o que encontramos hoje em 2023 é um mundo onde o capitalismo está “adentrando sua fase terminal em um planeta desfigurado pela austeridade neoliberal e pelo colapso ambiental”. Crary (2023) discute que as inteligências artificiais, a robótica e a Internet das Coisas (IOT) estão asfixiando o mundo, onde está sendo deletada a agência e a criatividade humana e que na periferia dos sistemas tecnológicos acontece o endividamento, a fome, a doença e o empobrecimento. Segundo ele (Crary, 2016, p.19), o contexto

neoliberalista e conectado do mundo atual torna normal a ideia do trabalho sem pausa e limites, e diz que “nossos corpos e identidades assimilam uma superabundância de serviços, imagens, procedimentos e produtos químicos em nível tóxico e muitas vezes fatal”. Os ambientes artificiais, excesso no uso de telas, a robotização das atividades cotidianas e a impossibilidade de estar offline parecem ocupar a mente humana impedindo-a de ter momentos de descanso. Já Byung-Chul Han (2021) alega que estar conectado 24h trás a falsa ideia de liberdade, de modo que o trabalhador tenta se auto-explorar ininterruptamente no intuito de render mais e não realiza momentos de descanso. Em sua visão (Han, 2021) o desempenho se tornou então um novo mandato da sociedade pós-moderna do trabalho:

O sujeito de desempenho concorre consigo mesmo e, sob uma coação destrutiva, se vê forçado a superar constantemente a si próprio. Essa autocoação, que se apresenta como liberdade, acaba sendo fatal para ele. (...) O sujeito de desempenho explora a si mesmo, até consumir-se completamente (*burnout*). (Han, 2021, p.99-101).

1.3.2 A ruína do sonho e o declínio da criatividade

Neste período em que estive adoecido, a insônia foi sem dúvida o pior dos sintomas, como esclarece o neurologista Sidarta Ribeiro (2022, p.96): “sem saúde corporal, a mente adoece e o sonho padece. Sono insuficiente e sonhos fragmentados causam prejuízos cognitivos e disfunções emocionais.” Segundo Ribeiro (2021, p.20): “a rotina de trabalho diário e a falta de tempo para dormir e sonhar, que acometem a maioria dos trabalhadores, são cruciais para o mal-estar da civilização contemporânea”. Para Crary (2016), no capitalismo (e principalmente após a invenção das luzes artificiais e da revolução industrial) o sono “estará sempre em contrapelo das demandas de um universo 24/7” (Crary, 2016, p.20) e é encarado como um roubo de tempo, além de ser um lembrete de uma pré-modernidade com vestígios do universo agrícola que começou a desaparecer a quatrocentos anos:

ao longo do século XX houve incursões regulares contra o tempo do sono — o adulto norte-americano médio dorme hoje cerca de seis horas e meia por noite, uma redução do patamar de oito horas da geração anterior e, por incrível que pareça, de dez horas do começo do século XX. (Crary, 2016, p.20).

E sobre a situação dos insônes que precisam “tomar a rédea” da própria saúde, Crary (2016) alega que o sono vem sofrendo abusos e que, além de tudo, somos obrigados a pagar por ele, como foi no meu caso, que levei alguns anos para conseguir ter condições financeiras que me permitissem realizar o tratamento adequado para a insônia:

ainda que, no lugar do sono verdadeiro, compremos um estado quimicamente modificado que ele apenas se aproxima. As estatísticas sobre o aumento do uso de barbitúricos mostram que, em 2010, compostos como Ambien (zolpiden) ou Lunesta (eszopiclona) foram prescritos para cerca de 50 milhões de norte-americanos, e muitos milhões compraram medicamentos para o sono que dispensam receita. [...] A essa altura, mesmo um mundo organizado de maneira menos progressiva dificilmente eliminaria a insônia (Crary, 2016, p.27).

Crary (2016, p.23) critica o paradigma neoliberal globalista que defende a ideia de que “dormir é, acima de tudo, para os fracos” e expõe os danos ao sono que acometem as pessoas na configuração do mundo atual: “a privação do sono hoje é inseparável de muitas outras formas de desapropriação e ruína social, em curso no mundo todo” (Crary, 2016, p.28). Além da falta do sono e dos sonos irregulares que acomete tantas pessoas, a falta de descanso e de momentos de tédio podem estar interferindo negativamente nos processos criativos. Para Crary (idem, p.97) “uma das formas de incapacitação em ambientes 24/7 é a perda da faculdade de sonhar acordado ou de qualquer tipo de introspecção distraída que costumava ocorrer nos interregnos de horas lentas ou vazias.” Já Byung-Chul Han (2021) diz que estamos substituindo a atenção profunda pela “hiperatenção”, que é uma atenção dispersa onde se muda o foco rapidamente nas atividades cotidianas e que, com isso, surge a intolerância ao tédio, “que não deixa de ser importante para um processo criativo” (Han, 2021, p.33).

Os ensaios de Crary e Byung-Chul Han me ajudaram a compreender como alguns aspectos do capitalismo foram responsáveis pelo meu adoecimento e como isso acabou por refletir negativamente nos diversos aspectos da minha vida e na minha produção artística. A imaginação e a criatividade, seja para a arte ou para qualquer outra atividade, necessita do potencial imaginativo do sonhador. De certa forma, acredito que com a virada pictórica, o campo da visão foi ocupado com tantas informações, que as imagens do sonho, da imaginação, das ideias e das memórias,

não conseguem competir com as imagens artificiais que são freneticamente impulsionadas no mundo virtual. Através desta investigação, talvez tenha sido possível verificar que o mundo insone e conectado pode impossibilitar as pessoas de sonharem, seja dormindo ou acordado, e é capaz de desconectá-los de sua natureza humana, colocando em risco toda a visualidade rica de conteúdo que o sonho é capaz de oferecer. Ribeiro (2019, p. 15) diz que “a interpretação de um sonho pressupõe a compreensão profunda do contexto real e emocional do próprio sonhador, e pode ser extremamente transformadora.” Através do sonho somos capazes de: ter ideias; identificar medos, traumas e desejos até então escondidos; se deparar com o desconhecido e com visões que não podem ser apreciadas no mundo “real”, mas que são passíveis de interpretações; vislumbrar distorções e readaptações da memória da vigília capazes de nos atormentar, nos inspirar, nos guiar e nos mover emocionalmente de alguma forma.

1.3 O RESGATE DO SONHO: CONTANDO UMA HISTÓRIA

Saltando para 2020, enquanto meu sono já estava mais estabelecido, aconteceu a pandemia da Covid-19. Neste período de isolamento, trabalhei em casa de forma remota e a minha rotina era limitada em dormir, me alimentar e passar o dia dentro de um apartamento pequeno e na frente de telas (computador, celular e TV) tanto para trabalhar quanto para me entreter. Este isolamento durou de 2020 a 2021 (já que eu estava aguardando as vacinas), e então, durante o sono, meus sonhos que normalmente se constituíam de fragmentos e atravessamentos de memórias do cotidiano diminuíram e deram espaço a outras experiências oníricas que se passavam em cenários naturais (florestas, rios, mares e desertos), onde além de contato com criaturas oníricas e seres fantásticos, também experimentava ações e sensações impossíveis na realidade da vigília e da física, como voar, mergulhar, encolher, além de vivenciar mudanças bruscas de narrativas e localidades.

Na minha visão, o meu subconsciente estava tentando me mostrar uma outra perspectiva, diferente do mundo urbano concreto, asfixiante, artificial e conectado pelo qual havia passado no esgotamento mental e com o confinamento durante a pandemia da Covid-19. Fiquei intrigado por entender o motivo desses sonhos se passarem em cenários naturais e de trazerem a sensação de liberdade, e como não

obtive respostas, por se tratar de um assunto complexo dentro da psicanálise, utilizei o desenho e a pintura, para através da arte compartilhar o que estava acontecendo no meu imaginário inspirado pelos sonhos.

Figura 9 - Desenhos que fiz inspirados pelos meus sonhos noturnos durante o confinamento da Covid-19. Tinta guache profissional sobre papel Canson.



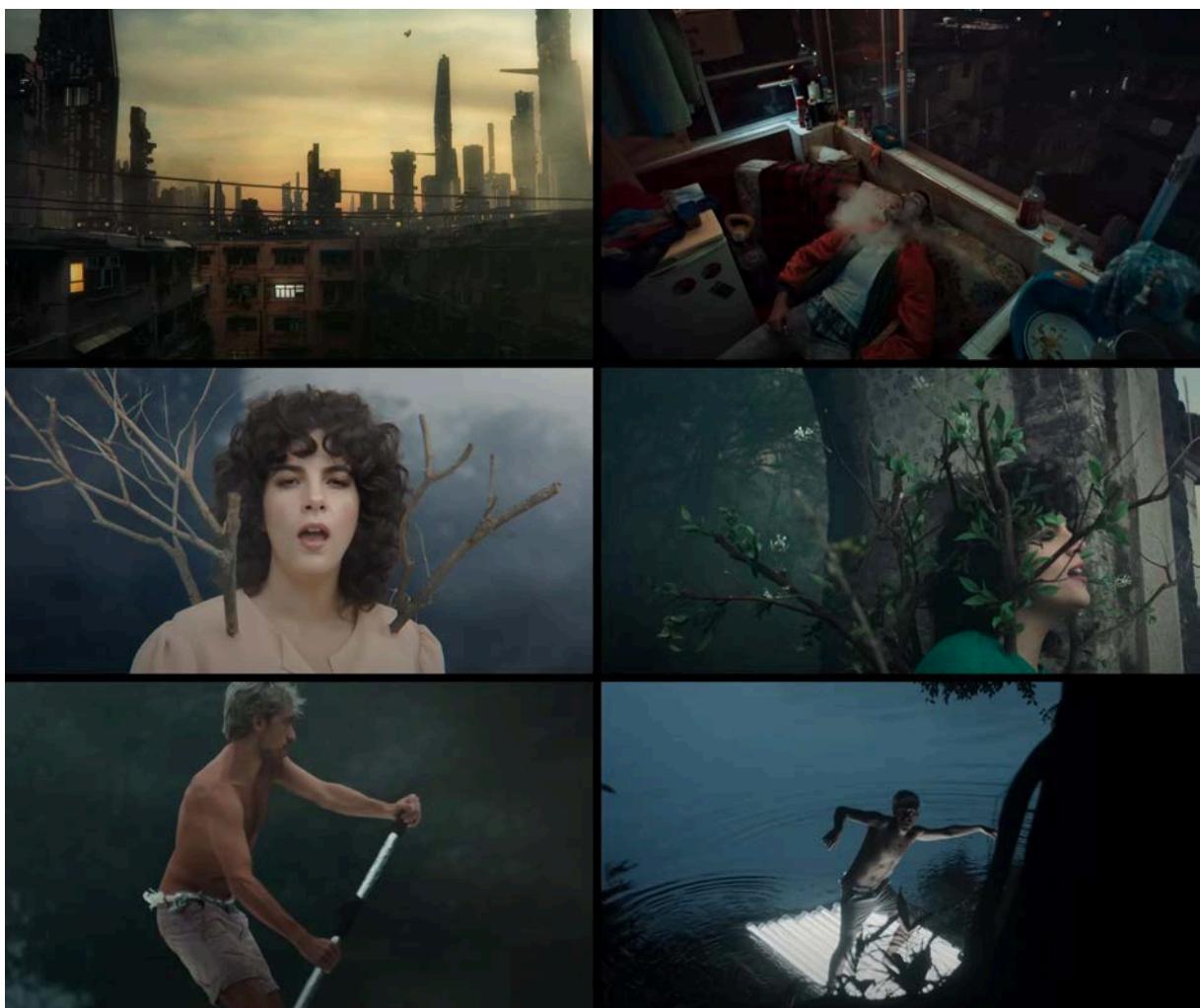
Fonte: Arquivo pessoal, 2020.

Em busca de me entreter durante o isolamento social da Covid-19, me deparei com o videoclipe “Corpocontinente” da cantora Céu, dirigido por Rodrigo Saavedra (2019).

A narrativa do videoclipe “Corpocontinente” acontece em uma cidade distópica que está poluída, tomada por fumaça e arranha-céus envelhecidos e com pessoas cujos corpos e mentes já foram tomados pelos vícios. O personagem principal é um rapaz que está em busca de uma droga sintética fictícia pela qual está em crise de abstinência. Após conseguir a tal droga e fazer o seu uso, ele entra em transe, de modo que a narrativa passa a ser contada em sua mente através de imagens que nos indicam ser de natureza onírica. Agora na sua imaginação, o cenário já é bem diferente em relação ao que foi introduzido no início do narrativa, de tal forma que o personagem se encontra no meio da natureza em sua forma plena, com a mata densa e verde e a água limpa do rio, onde ele se encontra remando e tentando se guiar pelo canto de uma mulher que está aos poucos se transformando em uma árvore. Esta mulher, interpretada pela própria cantora Céu, passa pelos vários estágios de uma árvore em seu amadurecimento até que perde sua forma humana e se torna uma árvore por completo. Em sequência, o

personagem principal que ia ao encontro desta mulher acaba se acidentando e não consegue encontrá-la enquanto humana, já que ela acaba de se tornar uma árvore. Por fim, ele se desperta do transe e, já na vigília, se encontra novamente na sala do traficante onde fez o uso da droga.

Figura 10 - Compilação de imagens retiradas do vídeo “Céu - Corpocontinente”.



Fonte: YouTube.¹⁰

A letra da música “Corpocontinente”, que foi composta pela cantora Céu, diz respeito à saudade. O diretor Rodrigo Saavedra ao transformar esta música em uma poética audiovisual, utilizou na representação do sonho delirante do personagem principal, imagens oníricas ambientadas em um rio e a floresta em seu entorno, trazendo esta dualidade entre a liberdade do sonho e o escapismo em meio à

¹⁰ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-2oAAGixf-A>> Acesso em: 11/06/2023.

imaginação da natureza *versus* o adoecimento físico e mental do corpo na vigília e a realidade paralisante da rotina na cidade.

A “mulher árvore” parece seduzir o personagem principal (e nós espectadores) ao cantar: “vou passear em seu delírio, vou te relembrar como se faz uma saudade”. O videoclipe permite várias interpretações para o contexto da *saudade*¹¹. Destaco aqui duas interpretações minhas: a primeira, que pode ser uma metáfora sobre como a saudade é construída em um relacionamento através da ausência de uma pessoa; e uma segunda, que analiso neste texto, que poderia ser a saudade que a natureza irá deixar ao homem urbano adoecido, que no mundo distópico criado pelo diretor talvez já não exista, ou esteja numa realidade distante de onde se encontra o personagem principal.

Ainda através da minha interpretação, percebo que o personagem principal se encontra mentalmente adoecido e intoxicado no ambiente urbano, e ao utilizar uma droga que o induz à desconexão com a realidade e ao delírio, talvez de forma inconsciente, sonha e deseja uma aproximação quase urgente com a natureza. Na minha visão, Saarvedra fez um vídeo manifesto através de uma ficção distópica, porém observo que já não é tão diferente da nossa realidade atual. Ribeiro (2022) diz que:

Nessa babel pós-moderna, em meio a luzes cada vez mais brilhantes do novo milênio e apesar de todo o impressionante avanço da ciência e da multiplicação dos mais diversos tipos de templos e igrejas que prometem felicidade, paz e harmonia, nós, imersos em 1,4 bilhão de carros e em 3 bilhões de smartphones, sofremos dores terríveis no corpo e na mente. (Ribeiro, 2022, p.10).

Ao assistir o videoclipe de “Corpocontinente”, pude relacionar esta narrativa visual com as teorias de Jonathan Crary e Byung-Chul Han, que apresentei no capítulo anterior, sobre o adoecimento da pessoa urbana como consequência do capitalismo tardio e do seu distanciamento com a natureza, e que também se relaciona com a minha própria trajetória: os anos imersos em crises de esgotamento emocional; o uso de medicamentos impróprios para insônia, para desligar a mente e para desconectar da realidade; a possibilidade de sonhar somente através de uma indução farmacológica; meu distanciamento como homem urbano da natureza; o

¹¹ De acordo com o Dicionário Dicio, *saudade* é o “Sentimento de nostalgia causado pela ausência de algo, de alguém, de um lugar ou pela vontade de reviver experiências, situações ou momentos já passados.” (Saudade, 2023).

sonho com imagens mentais repletas de ambientes naturais e criaturas oníricas, e as representações dessas imagens oníricas nas minhas poéticas visuais.

O psicanalista Sander M. Silva (2020) diz que o isolamento social ajudou a desconfinar sonhos, como foi o meu caso, e alerta que além do confinamento da pandemia da Covid-19, já existiam outros tipos de confinamentos causados pelo sistema socioeconômico:

O confinamento, enquanto estado de espírito, pode independe da experiência da quarentena. É possível passar uma vida inteira confinado em certas imagens e dizeres. (...) Aliás, bem antes da necessidade de quarentena, já existiam outros confinamentos enraizados ao redor do mundo: miséria, racismo, discriminação de gênero, instituições totais, fundamentalismos religiosos, regimes totalitários, exílios e outras formas de sequestro da vida e do viver. (SILVA, 2020, p.42).

1.4.1 Resistir, sonhar e compartilhar

Não posso hoje dizer que estou completamente curado da insônia e da ansiedade, o meu caso exige manutenção constante, e na busca de levar uma vida saudável, digo que meu processo de melhorar da saúde mental passou pela reconexão com a natureza, pelo redirecionamento do olhar para as visualidades dos meus sonhos noturnos e pela retomada da minha criatividade enquanto artista visual. Ribeiro — em seu ensaio “Sonho Manifesto” — ressalta que para a humanidade voltar a sonhar, seria preciso primeiro mudar o seu comportamento: “o reaprendizado dessa arte exige mudanças práticas na rotina individual e coletiva” (Ribeiro, 2022, p. 96).

Ao se propor a investigar o realismo do capitalismo (como fez o pensador contemporâneo e teórico da cultura visual Mark Fisher) ou suas consequências como fez Crary, digo, através de uma experiência pessoal, que é muito fácil perder as esperanças em relação ao futuro da humanidade. Mark Fisher, por exemplo, atrelava sua depressão a um adoecimento coletivo da humanidade e tirou a própria vida em 2017, após anos se dedicando a investigar a política do mundo atual. Em seu livro Realismo Capitalista, já era possível perceber a sua desesperança com o mundo através do subtítulo: “é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo”, cuja frase aterroriza eu, e possivelmente, tantas outras pessoas diariamente. Crary reforça que ao invés de entrarmos em negação e desespero

quanto ao futuro da humanidade, podemos participar de uma reconstrução do mundo atual onde se prevaleça o respeito a vida e a natureza:

Hoje, em uma época de emergência terminal [...] nosso presente alquebrado somente terá um futuro caso seja imaginada como um campo determinado por nossa colaboração com outras espécies, com a vida não humana e com a reconstrução pós-capitalista da biodiversidade (Crary, 2023, p,116).

Crary fala também sobre o livre arbítrio que temos para viabilizar uma desconexão do sistema sufocante em que vivemos:

Previsões alarmistas sobre o futuro totalizante da vigilância e da regulação digitais não apenas são exageradas mas também se caracterizam como um impedimento à percepção de quão livres somos, na verdade, para recusar as ordens do império e adotar formas alternativas de vida (Crary, 2023, pg 97).

Uilton Krenak (2020) — filósofo e líder indígena da etnia Krenaque — costuma falar em suas palestras que os povos originários indígenas já estão em resistência há mais de 500 anos, e fala que nós brancos estamos nos deparando com o medo do fim somente agora. Assim como Byung-Chul Han (2021), Krenak (2020) também fala sobre como a sociedade atual é desestimulada a sonhar, e ambos veem o fim da alteridade como um dos sintomas da sociedade hoje, onde estamos conectados 24h e na maioria das vezes “replicando” ações, e quase nunca criando ou exercendo nossas singularidades. Han diz que:

... os meios de comunicação e as técnicas de comunicação estão destruindo cada vez mais a relação com o outro. O mundo digital é pobre em alteridade (...) a virtualização e a digitalização estão levando cada vez mais ao desaparecimento da realidade que nos oferece resistência. (Han, 2021, p. 91-92).

Krenak sustenta, em seus ensaios, a importância que o sonho e as histórias têm no ato resistir:

... pregam o fim do mundo como uma possibilidade de fazer a gente desistir dos nossos próprios sonhos. E a minha provocação sobre adiar o fim do mundo é exatamente sempre poder contar mais uma história. Se pudermos fazer isso, estaremos adiando o fim. (Krenak, 2021, p.27).

Para Ribeiro (2022, p.22): “mantido o rumo atual, o futuro é impossível e os sonhos estão mortos. Por isso mesmo há de ressuscitá-los. Precisamos reaprender a sonhar.”

O período em que estive doente e ansioso em relação ao futuro foi o que mais me privou de exercer minha criatividade como artista visual. Os sonhos (noturnos e acordados) e os processos criativos foram de extrema importância para que eu pudesse me desconectar dos ambientes virtuais e me localizar no presente. Segundo psicólogo Carl Jung:

o processo criativo [...] consiste na ativação inconsciente de uma imagem arquetípica e na elaboração e modelagem dessa obra acabada. Ao dar-lhe forma, o artista a traduz para a linguagem do presente, e assim torna possível encontrar o caminho de volta às fontes mais profundas da vida. Mais do que a obra criada, o que importa mesmo é criar. (Carl Jung apud Ribeiro, 2022, p. 119).

A ânsia por compartilhar toda essa minha experiência, das memórias do tratamento aos sonhos, se ampliaram, e então me propus a retomar a técnica da animação 2D no intuito de contar uma história. Didi-Huberman fala sobre a prática de registrar memórias, um comportamento humano que acontece desde o início da humanidade, e reforça também como elas são frágeis:

as imagens tomam parte do que os pobres mortais inventam para registrar seus tremores (de desejo e de temor) e suas próprias consumações.(...) Sabemos que cada memória está sempre ameaçada pelo esquecimento, cada tesouro ameaçado pela pilhagem, cada tumba ameaçada pela profanação. (Didi-Huberman, 2012, p.210).

A arte me ajudou neste processo de transformação e autoconhecimento, e pretendo, através dela, tocar outras pessoas. Um exemplo claro e recente de como a arte é necessária para superar momentos de crise se deu durante o isolamento social da Covid-19. Entre os anos 2020 e 2021, confinados e amedrontados, conseguimos preencher o tempo “anormal” destes dias através de programas de TV, filmes, séries, livros, fazer artísticos, entre outros. De acordo com Ribeiro:

Foi contando histórias ao redor do fogo que nossos ancestrais atravessaram inúmeras noites com medo da morte. A contação de histórias para crianças internadas em hospitais diminui suas percepções de dor e medo, com elevação nos níveis de ocitocina. Precisamos reaprender a nos encantar cotidianamente na presença narrativa de nossos familiares e amigos mais queridos. (Ribeiro, 2022, p.98).

O que seria necessário para que nós enquanto trabalhadores, pessoas urbanas e criativas retornemos o contato com o lado onírico e a imaginação? Ainda não tenho resposta para tal questionamento, no entanto, encerro este capítulo com a seguinte reflexão: “Imaginar - em muitos lugares diferentes, em estados os mais diversos, inclusive na fantasia e no devaneio - um futuro sem capitalismo talvez pudesse começar por sonhos do sono” (Crary, 2016, p.137).

2. MEMÓRIA, SONHO E CINEMA: UM ATRAVESSAMENTO CRIATIVO

Vimos anteriormente que o neurocientista Sidarta Ribeiro (2019) associa o sonho a um filme, pois, segundo ele, a atividade onírica apresenta sucessões de imagens, descontinuidades, personagens e lugares que se transformam com naturalidade. Já o teórico e historiador de cinema Marcel Martin (2005) argumenta que o cinema tem a capacidade de exprimir os sonhos e ainda incentiva o sonhar acordado, pensamento parecido com o do pesquisador Arlindo Machado que diz que "o cinema só difere verdadeiramente dos sonhos e das alucinações em sua artificialidade: na sala de exibição, não somos nós que produzimos nossos sonhos; eles já nos chegam prontos" (Machado, 2009, p.24). Estes pensamentos me intrigaram, pois Ribeiro compara o sonho ao cinema, sendo a mente como a tela em branco que receberá as projeções visuais, já Marcel Martin e Arlindo Machado compararam o cinema ao sonho, sendo o cinema capaz de exprimir os sonhos e compartilhá-los prontos.

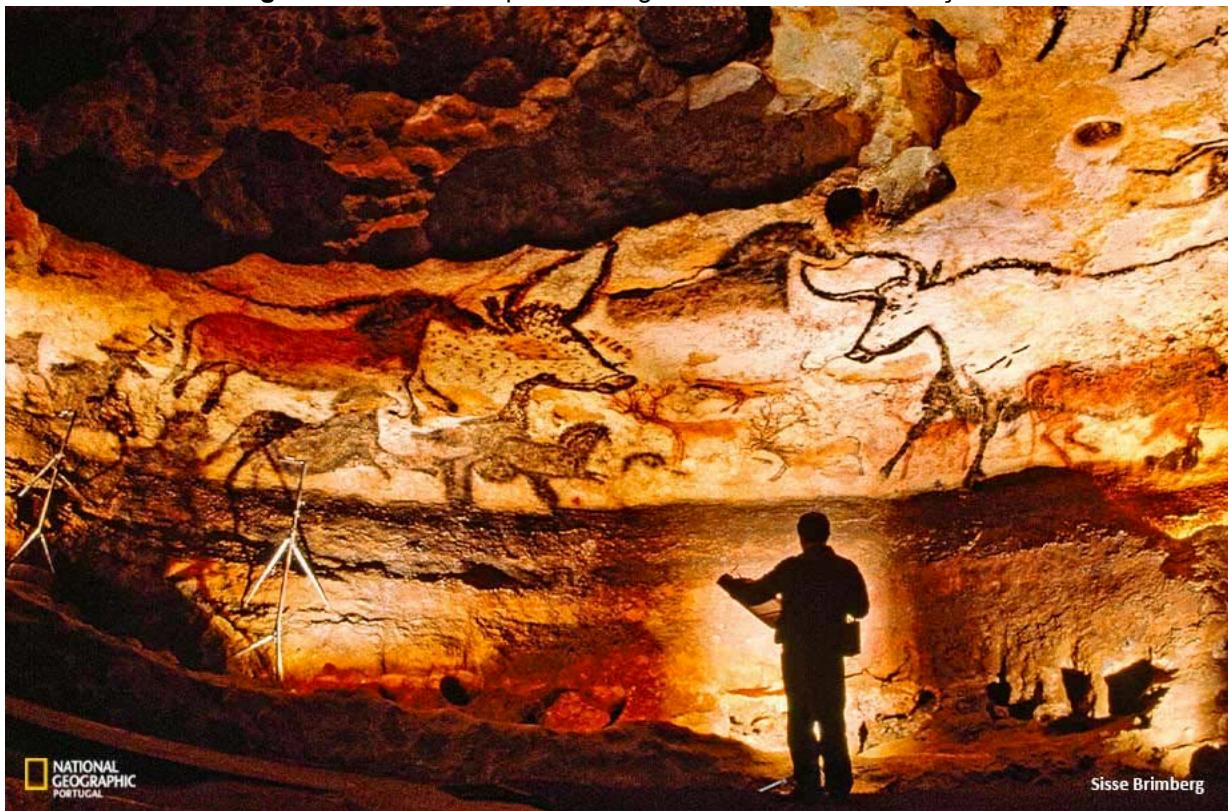
Às vezes me pergunto como as pessoas faziam para descrever o sonho antes do surgimento do cinema e da TV. Como foi verificado anteriormente, na maioria das vezes em que se tenta descrever como é o sonho ou a imaginação, se utilizam comparações com as diversas mídias audiovisuais existentes. De alguma maneira, o surgimento das "imagens em movimento" parecem ter sido rapidamente associadas às visões do sonho, que a partir de então, passariam a se atravessar de forma permanente através das produções audiovisuais.

No entanto, Machado (2009) alega que através das pinturas rupestres já existia um anseio em representar o "movimento" presente nas imagens oníricas, o que responde em parte minha indagação sobre como nossos ancestrais representavam o sonho antes do cinema. Segundo ele, o historiador Wachtel (apud Machado, 1993) argumenta que os artistas do Paleolítico tinham instrumentos de pintor, mas os olhos e a mente do cineasta, de maneira que as imagens nas cavernas pareciam se mover, desaparecer e reaparecer, ou seja, já faziam cinema *underground*:

nossos antepassados iam às cavernas para fazer sessões de "cinema" e assistir a elas. Muitas das imagens encontradas nas paredes de Altamira, Lascaux ou Font-de-Gaume foram gravadas em relevo na rocha e os seus sulcos pintados com cores variadas. (...) E assim, à medida que o observador caminha perante as figuras parietais, elas parecem se *movimentar* em relação a ele (o íbex em

questão vira a cabeça para trás, ao perceber a aproximação do homem) e toda a caverna parece se agitar em imagens animadas. (Machado, 2009, p. 12).

Figura 11 - Pinturas rupestres na gruta de Lascaux na França.



Fonte: Site da National Geographic¹².

Na visão de Ribeiro (2019), o sonho foi o cinema dos nossos ancestrais, e seria legítimo dizer que os ícones rupestres representavam os seres presentes tanto na vida da vigília quanto na vida onírica dos homens no Paleolítico: “Através dos milênios, além dos sonhos de pedra, devem ter prevalecido os sonhos da presa e do predador, feitos de fome, perseguição, fúria, pânico e sangue” (Idem, p.39). Devido à manipulação das sementes e o início da agricultura, Ribeiro (2019) complementa que as pessoas se domesticaram e passaram a se organizar em ambientes artificiais, planejados e construídos. Neste período, chamado de Neolítico, as pessoas estavam mais seguras e menos alertas em relação aos perigos dos animais, e então os sonhos se enriqueceram e se tornaram mais complexos, dando espaço para que o subconsciente onírico abordasse não só o medo, mas também o desejo e os impulsos sexuais, e também o misticismo, como culto aos mortos e às divindades. A arte Neolítica deixou registros de como era o imaginário das pessoas

¹² Disponível em: <https://www.nationalgeographic.pt/historia/artistas-da-idade-do-gelo_2879>. Acesso em: 10/05/2024.

neste período, como esculturas e estatuetas de formas femininas, formas de pilões fálicos, de animais domésticos e formas circulares (que remetem ao culto à fertilidade e ao ciclo da vida/morte).

Desde o Neolítico então, através dos xamãs e líderes espirituais, civilizações e povos originários se estabeleceram com culturas distintas, muitas vezes guiadas por deuses, espíritos ancestrais e mitos, que, como foi explicado por Ribeiro (2019), podem muito provavelmente terem surgido dos sonhos. A partir de agora, darei uma volta rápida sobre como o início do sistema capitalista moldou (e podou) o imaginário das pessoas, para assim contextualizar como surgem os possíveis atravessamentos entre memória, sonho e cinema.

2.1 O CINEMA E A LIBERTAÇÃO DO “HUMANO” E DO IMAGINÁRIO PRÉ-INDUSTRIAL

Silvia Federici (2017) — filósofa, professora e feminista — explica que durante a Idade Média (entre os séculos V e XV), já ia se iniciando o que viria a ser o sistema econômico capitalista, que seria o fator responsável por incitar a caça-às-bruxas. Segundo a autora (2017), as mulheres europeias, principalmente, eram responsáveis pela acumulação primitiva, e as que eram chamadas de bruxas, na verdade, eram parteiras, médicas, curandeiras e adivinhas. Federici (2017) esclarece que, a mulher “selvagem” da natureza era antagônica ao projeto assumido pela nova ciência, que junto ao cristianismo, atendiam às demandas capitalistas. Para a autora (2017), o intuito da caça-as-bruxas era impor uma disciplina social, no intuito de retirar a mulher do seu *habitat* na natureza para explorá-la após a domesticação:

(...) a raiz da perseguição às bruxas encontra-se na mudança de paradigma provocada pela revolução científica e, em particular, no surgimento da filosofia mecanicista cartesiana. (...) esta mudança substituiu uma visão orgânica do mundo — que via na natureza, nas mulheres e na terra as mães protetoras — por outra que as degradava a recurso permanentes, retirando qualquer restrição ética de sua exploração. (Federici, 2017, p.365).

Segundo Federici (2017), quando a tarefa da caça-às-bruxas foi cumprida, a disciplina social foi restaurada e a classe dominante se consolidou no poder, e assim os julgamentos de bruxas acabaram. Após este período, a bruxaria foi tida como algo ridículo, supersticioso e foi então apagado da memória. Já em sequência vem o

Renascimento (entre os séculos XIV e XVI), e com ele a exploração das Américas, África, Ásia e Oceania. Para a autora (2017) a escravização dos povos originários destes países, buscava fazer o mesmo que foi feito com as “bruxas” européias. O Novo Mundo, em sua visão (2017), foi uma estratégia deliberada das autoridades que visavam através da propagação do terror, a destruição e a retirada das pessoas das suas comunidades para, em sequência, silenciá-las e escravizá-las: “o chicote, a força, o tronco, a prisão, a tortura, o estupro e ocasionamente o assassinato se converteram em armas comuns para reforçar a disciplina do trabalho no Novo Mundo” (Federici, 2017, p.384). No início da colonização, os europeus tentavam convencer os povos originários a mudarem seus nomes, abandonarem seus costumes e seus deuses, neste período, todo tipo de crença que não fosse cristã era associada ao demônio, de forma que foi feita uma varredura onde líderes políticos e religiosos foram brutalmente assassinados:

Os ídolos foram destruídos, os templos incendiados, e aqueles que celebravam ritos nativos e praticavam sacrifícios foram punidos com a morte; as festividades, tais como os banquetes, as canções e as danças, assim como as atividades artísticas e intelectuais (pintura, escultura, observação das estrelas, escrita hieroglífica) — suspeitas de serem inspiradas pelo diabo — foram proibidas, e aqueles que participavam delas foram perseguidos sem misericórdia. (Baudez e Picasso apud Federici, 2017, p.394).

O que pude verificar através da tese de Silvia Federici (2017), é que a consolidação do sistema capitalista encarava os grupos minoritários como máquinas, e o terror era a forma de controle. Não era lucrativo para os oligarcas europeus que as comunidades vivessem da agricultura de subsistência, das crenças e dos cultos à natureza. Para isso, foi preciso queimar as bruxas e domesticá-las, assim como sequestrar e escravizar os povos originários para se ter mão de obra gratuita. Ela ainda conclui (2017) que a abolição da escravatura não colocou fim à “caça-às-bruxas”, alegando que a expansão do capitalismo por meio da cristianização foi implantada no corpo das sociedades colonizadas, e que ainda hoje se desestimula outros tipos de saberes, acumulação primitiva e cultos que não sejam cristãos e que não sejam validados pela ciência. A autora reafirma ainda (2017) que a retirada deles de seus *habitats* naturais e a desestimulação em seguirem suas crenças, tinha a real intenção de transformá-los em “máquinas” com finalidades lucrativas.

Já na Idade Moderna, a partir do século XIX, Crary (2016) complementa que a tecnologia do poder propagou métodos de controlar o comportamento de um grande número de pessoas (a classe trabalhadora), onde elas eram confinadas e disciplinadas em fábricas e escolas que as formavam para serem operários. Crary (2016) complementa que até o final do século XIX a maioria das fábricas funcionava 24h por dia, regime que ultrapassa as limitações sociais e naturais do ser humano, que sobrevivia sem pausas e descansos, e ainda defende que as estratégias de mecanização e racionalização da atividade em ambientes de trabalho, levaram a padronização cultural.

Todo esse processo, que se originou na Idade Média e se estendeu pós-Revolução Industrial, parece ter feito com que as mulheres, os povos originários escravizados e os operários passassem por um processo de desumanização, que se baseou em rejeitar quase todos os seus aspectos humanos como as subjetividades, os sentimentos, as crenças, os impulsos sexuais, os desejos, e que também os impediam de confrontar medos, traumas e também, de sonhar.

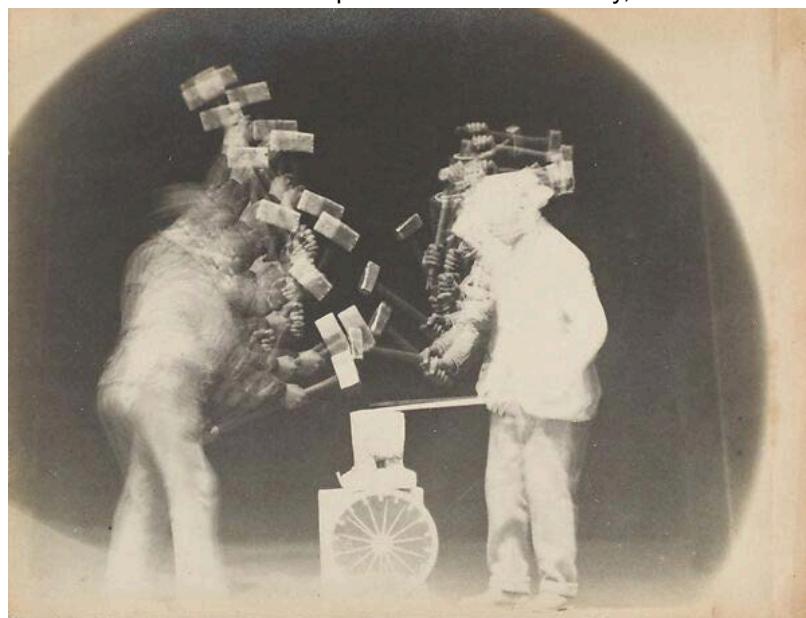
Como Ribeiro (2019) esclareceu, o sonho teve fator crucial para o surgimento de crenças ao redor do mundo, e com isso surgiram os folclore, os contos de fadas, os contos de horror, os mitos e os deuses. E após o período Renascentista, influenciado pela filosofia cartesiana, muito deste imaginário rico de fantasia, que apresentava inúmeros saberes, foi banido, sufocado, invisibilizado e ridicularizado. Como reforça Ribeiro (2019, p.81) ao dizer que o racionalismo está “na origem tanto da ciência quanto do capitalismo”, Machado (2009) complementa que quem detinha o poder se debruçava sobre a ideia de que eles consumiam uma cultura “erudita” — teatro, ópera e literatura — que não era acessível a todo mundo, mas somente por uma parcela exclusiva da população, pelos quais rebaixavam e rejeitavam as manifestações artísticas populares.

Com o advento do capitalismo e das ideologias protestantes em que este se apoiava, ficava cada vez mais difícil para uma cultura “respeitável” conviver com formas de espetáculos populares francamente ofensivas às suscetibilidades éticas e estéticas, já que a nova civilização dependia, entre outras coisas, do ascetismo, da crença numa sinistra Providência, do papel dirigente jogado por categorias como o pecado, o sofrimento e a redenção pelo trabalho. (Machado, 2009, p.62).

Mas o que tudo isso tem a ver com o cinema? Machado (2009) alega que quando surgiu o cinema, as principais metas cinematográficas visavam atender as

demandas da ciência e do capitalismo, como foram os casos dos estudos fotográficos e videográficos de Etienne-Jules Marey que visavam entender a mecânica do corpo humano, no intuito de melhorar o desempenho da indústria e dos vídeos educativos que instruíam operários e militares.

Figura 12 - Estudo fotográfico sobre a mecânica do corpo humano realizado por Etienne-Jules Marey, 1894.



Fonte: Site do *Metropolitan Museum of Art*¹³.

Porém, como afirma Machado (2009), diferente do que “se esperava” do cinema pelos cientistas e seus investidores da área industrial, ele se estabeleceu em guetos, periferias e cordões industriais, onde foi rebaixado a uma forma de arte “baixa” e “vulgar”, mas que trazia com ele os aspectos humanos e fantasiosos pré-industriais que os sistema capitalista tentou aniquilar:

O novo sistema de expressão, assim que ganhou forma industrial, impôs-se esmagadoramente como território das manhas do imaginário, mantendo-se fiel aos seus ancestrais mágicos pré-industriais (que o diga Méliès, argonauta por excelência dos mares e abismos interiores).

A história efetiva do cinema deu preferência à ilusão em detrimento do desvelamento, à regressão onírica em detrimento da consciência analítica, à impressão de realidade em detrimento da transgressão do real. O poder da sala escura de revolver e invocar nossos fantasmas interiores repercutiu fundo no espírito do homem de nosso tempo, este homem paradoxalmente esmagado pelo peso da positividade dos sistemas, das máquinas e das técnicas. (Machado, 2009, p.20).

¹³ Disponível em: <<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/265094>> Acesso em: 13/05/2024.

Para Machado (2009), muito além da invenção da imagem em “movimento”, o cinema foi um movimento que libertou a sociedade, que até então reprimiu quase tudo o que consiste em ser “humano”, com todas suas características: “(...): o devir do mundo dos sonhos, o afloramento do fantasma, a emergência do imaginário e o que ele tem de gratuito, excêntrico e desejante” (Machado, 2009, p.13). O início do cinema foi marcado então por comédias populares que traziam um olhar crítico para a miséria, o proletariado e a indústria, estilo que teve notoriedade no início do século XX através dos filmes de Charles Chaplin; pelos *peepshows*, que eram sessões *voyeuristas* individuais de espiar filmes eróticos e/ou pornográficos; pelas *vaudevilles*, que eram encenações teatrais de baixo orçamento; e pelas “formas populares de cultura provenientes da Idade Média ou de épocas imediatamente posteriores” (Machado, 2008, p.64) como os contos de fadas e outras histórias que abordavam o onírico, o mágico, o horror e a fantasia.

(...) ilusionistas como Reynaud e Méliès e industriais ansiosos por tirar proveito comercial da “fotografia animada”, como Edison e Lumière, estavam mais interessados no estágio da síntese efetuada pelo projetor, pois era somente aí que se podia criar uma nova modalidade de espetáculo, capaz de penetrar fundo na alma do espectador, mexer com os seus fantasmas e interpelá-lo como sujeito. Nem é preciso dizer que foi essa a posição que prevaleceu entre o público, esse público inicialmente maravilhado com a simples possibilidade de “duplicação” do mundo visível pela máquina (o modelo de Lumière) e logo em seguida deslumbrado com o universo que se abria aos seus olhos em termos de evasão para o onírico e o desconhecido (o modelo de Méliès). (Machado, 2009, p.15).

O realismo moldou a estética da arte do Renascimento até o século XIX com o surgimento dos primeiros artistas impressionistas, e a arte neste longo período muitas vezes serviu somente para fins documentais, como os retratos da realeza e dos oligarcas. Para Machado (2009), o diretor George Méliès foi um dos responsáveis por quebrar essa barreira do realismo — que se estabeleceu nos últimos séculos — e se aventurar no universo fantástico:

A iconografia de Méliès, por exemplo, hoje tão estranha aos nossos olhos viciados pelo realismo do espetáculo cinematográfico, deriva diretamente das gravuras populares, das imagens de Épinal, de modelos iconográficos não europeus e de toda a tradição pictórica popular da Idade Média, donde a estilização e o grafismo *naïf*, o desprezo total pelas convenções da perspectiva renascentista e pelas regras do naturalismo plástico. (Machado, 2009, p.64).

Figura 13 - Imagem do filme “A Sereia (La Sirène)”. Dirigido por Georges Méliès. França, 1904.



Fonte: Site Plano Crítico¹⁴.

A partir dos filmes de Méliès o cinema passou a ser muito mais do que o mero registro documental da realidade, e então se consagrou como uma nova forma de arte capaz de explorar o imaginário sem barreiras criativas para se contar uma história. A partir de então, através do cinema, o espectador estaria a liberado entrar em contato com seus aspectos mais humanos, como as memórias, os medos, os desejos, as paixões e também de retomar os contos folclóricos e manifestações culturais distintas, que durante muito tempo foram ocultadas e ridicularizadas, como os contos de fadas, bruxas, vampiros, monstros, sereias, piratas, guerreiros, alienígenas e toda história que se quisesse contar.

2.2 O CINEMA, A MEMÓRIA E O SONHO

“O cinema, ao invés de obedecer às leis do mundo exterior, obedece as da mente.”(Münsterberg, 1983, p.38). Esta frase, dita por Hugo Münsterberg — um dos pioneiros teóricos sobre o cinema — reforça a ideia de que a imagem em movimento foi rapidamente associada às imaginações da mente humana, como a memória e o

¹⁴ Disponível em: <<https://www.planocritico.com/critica-a-sereia-1904/>>. Acesso em 13/05/2024.

sonho. Sobre esta similaridade entre o cinema e a mente humana, Machado (2009) reforça que o surgimento do cinema concomitante ao surgimento da psicanálise, foi como abrir uma caixa de pandora de tudo que vinha sendo reprimido, como as fantasias do desejo e as pulsões humanas. Para o autor (2009), o fascínio que as multidões tiveram pelos filmes de Méliès está relacionado principalmente aos componentes oníricos de fundos psicanalíticos, já que os espectadores viam neles o que por muito tempo não podia ser revelado, como nossos próprios pensamentos:

Talvez seja apenas uma coincidência o fato de as instituições do cinema e da psicanálise terem nascido praticamente ao mesmo tempo. O fato é que, em 1900, no mesmo ano em que Méliès lança *Cendrillon*, sua primeira *féerie* em forma de narrativa fantástica, Freud publica sua *Die Traumdeutung* (Interpretação dos sonhos), na qual investiga a simbologia onírica. (...) Um como outro buscam realizar essa fusão impossível da ciência com o irracional: são máquinas e métodos positivistas a serviço do delírio do espírito. (Machado, 2009, p.29).

De acordo com a psicanalista Tania Rivera “no sonho (e no cinema, talvez) o sujeito não seria mais que o próprio trânsito de imagens. Assujeitado, ele é jogado em um espaço inqualificável e móvel, denso, onde não se distingue das imagens.” Rivera, 2009, p.31). A autora discorre (2009) que apesar da imersão na linguagem pictórica, a diferença maior entre o sonho e o cinema, é que o sonho é uma vivência real onde a pessoa não tem consciência do que está visualizando, já o cinema traz uma experiência parecida, porém artificial. Machado (2009), complementa este pensamento (2009), ao dizer que:

justamente porque o indivíduo “sabe” de antemão que o que se passa na tela é objeto ausente e que, portanto, ele pode viver suas emoções sem riscos de qualquer espécie, porque, ainda, tudo não passa, no fim das contas, de um “sonho”, é que ele pode precisamente alucinar as imagens e vivê-las com a intensidade de um acontecimento real. (Machado, 2008, p.41).

Machado (2009) fala que dentre as similaridades entre o sonho e o cinema, a imersão na sala escura é um fator relevante. Em sua visão, a sala de exibição bloqueia o espectador da vida exterior, trivial e cotidiana. A imersão na sala escura, então, seria um processo similar ao adormecer, quando a mente humana não é mais invadida por distúrbios visuais ou externos, e quando é de fato invadida, a pessoa se desperta do sonho, ou da imersão na narrativa do filme. A projeção luminosa na sala escura parece remeter à ancestralidade das contações de histórias no período

Paleolítico, onde os homens iluminavam as cavernas escuras e caminhavam com suas tochas acesas para ver a sequência de desenhos pintados nas paredes. Ao entrar em contato com a sala escura, seja adormecido ou no cinema, estamos de frente com nossas pulsões humanas. Para Machado, o cinema, assim como o sonho, apresenta: “(...) uma certa afinidade com a mecânica do desejo: suprime o que ameaça mostrar, retarda o acesso ao sugerido, prolonga o suspense, fazendo com que o objeto desejado escape e retome a todo momento no domínio do olhar. (Machado, 2009, p.43). O filme está sujeito à interpretações que vão de cada pessoa, assim como o sonho, que na visão de Freud: “não se trata de imagens puras, alucinatórias, mas de relações, operações entre o visível e o dizível.” (Machado, p.21). Para Tania Rivera (2008), nós somos “sujeitos cinematográficos”, já que o trabalho de se relembrar um sonho ou uma memória para narrá-lo para outra pessoa muito se assemelha ao trabalho dos editores de filmes, e a partir do momento que se organiza, esconde, expõe ou enfatiza uma lembrança isso já se torna uma ficção. De acordo a autora: “A fantasia é um enredo, um ‘romance familiar’, e é ela que constitui o núcleo que organiza a subjetividade.” (Rivera, 2008, p.17), e ainda complementa que:

A memória é sempre ficção, ela deve tornar ficção o que foi vivido de forma “selvagem”, deve tornar realista o que foi cheio das imprecisões e tremidos (...) Deve-se fechar os olhos, para recordar — e fazer dos fragmentos, dos traços deixados pelo vivido, uma fantasia, um espaço coerente composto narrativamente de modo a dar ao sujeito um lugar, um ponto de vista. É justamente dessa imemória que se trata na lembrança encobridora, cena privilegiada onde a imagem realiza o sonho, graças a um remanejamento temporal que faz dele uma vívida memória. A fantasia aí logra mostrar-se radicalmente verdadeira. (Rivera, 2008, p.49).

As similaridades entre as imagens mentais e o cinema se coincidem inclusive em suas abordagens, sendo possível relacionar, por exemplo, os filmes eróticos aos sonhos eróticos e vice-versa, os filmes fantásticos aos sonhos mais absurdos, os filmes biográficos às memórias e os filmes de horror aos pesadelos. Como esta pesquisa se destina a entender os atravessamentos criativos entre o cinema, a memória e o sonho, irei a partir de agora dissertar — através de alguns exemplos que considero importantes para esta investigação — como o cinema representa visualmente as imagens mentais através da fantasia, das memórias e do onírico.

2.2.1 Cinema, sonho e fantasia - “O mágico de Oz” (1939)

As inspirações nos sonhos parecem se tornar bastante evidentes nos filmes de fantasia. O cinema abordou — de forma “grandiosa” para a época — toda a riqueza da imaginação e do universo onírico através do filme “O Mágico de Oz”, de 1939. O filme se inicia monocromático (em tons de sépia), onde a garota Dorothy é surpreendida por um furacão em sua vila que a leva a desmaiar. Através do redemoinho do furacão e de transposições visuais do seu rosto desacordado, o filme parece nos levar para o seu sonho. Neste lugar agora onírico, tudo é colorido, onde ela encontra criaturas que não existem no mundo real, como homem-leão, homem-de-lata, espantalho, fada e bruxa, além de um cenário psicodélico que se expande de estradas de ouro a palácios de esmeralda. Na minha interpretação, o sonho para Dorothy funciona como uma fuga ao real (assim como entendo a maioria dos filmes de fantasia) já que ela estava em uma situação de medo e insegurança. Através das escolhas cinematográficas, a representação visual deste mundo onírico e fantástico foi realizado com cores vivas e saturadas, cenários grandiosos e cintilantes e criaturas antropomórficas, construindo um visual totalmente escapista da realidade humana da vigília. Várias abordagens da fantasia através do sonho foram utilizadas no cinema posteriormente, como no caso da animação “Alice no país das maravilhas” (1951) e “O labirinto do Fauno” (2006).

Figura 14 - Imagens retiradas do filme “O mágico de Oz”.
Dirigido por Victor Fleming. Warner Bros: Estados Unidos, 1939.



Fonte: Plataforma de streaming Max¹⁵.

¹⁵ Disponível em:
<https://www.max.com/br/pt/movies/o-magico-de-oz/18a7f5a2-3f3a-4a62-a257-29136ac68dff>.
Acesso em: 15/05/2024.

2.2.2 Cinema, memória e sonho - “Brilho eterno de uma mente sem lembranças” (2004)

Münsterberg (1983) associa o cinema com o amplo funcionamento da mente humana, não só com o sonho. Em sua visão: “o papel da memória e da imaginação na arte do cinema pode ser ainda mais rico e significativo. A tela pode refletir não a própria mente mas a dos personagens. (Idem p. 38).” A montagem de um filme, para o autor, se assemelha ao funcionamento do cérebro humano quando rememora ou imagina algo. Nossa mente é capaz de relembrar situações que já ocorreram no passado e também de projetar nossa imaginação para situações do futuro, ou situações fantásticas. Para Münsterberg (1983, p.44): “O cinema tanto pode voltar atrás (*cut-back*) a serviço das lembranças como poder cortar (*cut-off*) a serviço da sugestão.” Ou seja, o cinema parece permitir com que se entre na mente do cineasta, mas também na mente dos “personagens” através de suas memórias, além de permitir que o espectador complete algumas cenas não mostradas pelos cineastas, através da imaginação. Sobre as decisões cinematográficas dos cineastas, Rivera diz que (2009, p.9): “o próprio Freud notava que o artista (nós diríamos, a obra) detém mais saber sobre o inconsciente do que o psicanalista.”

Ao meu ver, um exemplo relevante para se entender a relação entre memória, sonho e cinema vem do filme “Brilho eterno de uma mente sem lembranças”, de 2004, dirigido por Michel Gondry. O diretor francês — que dirigiu uma extensa coleção de videoclipes musicais “excêntricos” e “absurdos” entre as décadas de 1990 e 2000 — é um entusiasta dos sonhos e buscou na maioria de seus videoclipes e filmes abordar o funcionamento da mente humana, através da memória, da falta de lógica e das distorções visuais do universo onírico. Gondry, logo que começou a se aventurar na direção de longas metragens, realizou o filme em questão, no qual aborda a história de um casal que está passando por um processo de apagar de suas mentes a memória de quando viveram juntos. Porém, quando o personagem Joel se submete ao procedimento e decide deletar as lembranças que tem de sua ex-companheira Clementine, ele fica aprisionado em sua mente, onde se passa grande parte do filme. A história então então é contada de forma não linear, para remeter ao funcionamento da mente “adormecida”. O filme se desenrola de modo confuso e aborda, visualmente e narrativamente, a simbiose que existe entre as memórias e os sonhos noturnos, com todas suas

imprevisibilidades, absurdos e distorções visuais. As imagens das lembranças se mesclam: Joel se vê na infância porém no corpo de adulto; as memórias dele na cama de sua casa se fundem com a praia de quando esteve de férias; o banho, que um dia aconteceu na banheira, agora acontece dentro da pia da cozinha; Joel recorda de sua mãe, mas ela tem o rosto de sua ex-namorada; entre outros absurdos que os sonhos do personagem apresentam. A representação do comportamento das imagens mentais trabalhadas no filme me conectam ao conceito trazido por Martins (2008) sobre as imagens possuírem estruturas rizomáticas e intertextualidade, e também de como o sonho se utiliza de fragmentos de memória para construir novas imagens oníricas. A quantidade de filmes que se desenvolvem a partir das memórias do personagem é bastante extensa e é possível verificá-las em alguns outros filmes como “Peixe Grande e suas histórias maravilhosas” (2004), “Forrest Gump” (1994) e na animação “Persépolis” (2007).

Figura 15 - Imagens retiradas do filme “Brilho eterno de uma mente sem lembranças”.
Dirigido por Michel Gondry. Focus Features: Estados Unidos, 2004.



Fonte: Plataforma de streaming Prime Video¹⁶.

¹⁶ Disponível em:
https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.056012bb-4d05-4e2f-8d8c-90cb2a938433?autoplay=0&ref_=atv_cf_strg_wb. Acesso em: 15/05/2024.

2.2.3 Cinema, horror e pesadelo - “Eraserhead” (1977)

Outro diretor que também explora o universo onírico em suas obras é David Lynch, que expõe os horrores “visuais” dos sonhos perturbadores e eróticos. Em seu primeiro filme “*Eraserhead*”, de 1977, cujo roteiro também é seu, ele trabalha o filme de forma que remete aos pesadelos, como afirma o jornalista Alan Kelly:

O filme nos leva a um mergulho profundo no subconsciente de David Lynch (...) No filme, a paternidade e as emoções que nos prendem à responsabilidade e à família são apresentadas como uma armadilha para o protagonista e foca nele navegando por uma terra periférica da imaginação de Lynch. (Kelly, tradução minha, 2023).

Figura 16 - Imagens retiradas do filme “*Eraserhead*”.
Dirigido por David Lynch. *Libra Films International*: Estados Unidos, 1977.



Fonte: Plataforma de streaming Prime Video¹⁷.

O visual filme — para representar as imagens oníricas na visão de Lynch — apresenta uma estética *noir* em preto e branco que parece ser influenciada pelos filmes surrealistas do início do século XX, com seu aspecto sombrio, o contraste enfático entre luz e sombra e as bordas difusas. O personagem, um trabalhador que está passando por problemas financeiros, se torna pai por acidente, e o bebê que nasce é uma criatura monstruosa da qual ele agora tem que cuidar, além do convívio com a mulher minúscula, de rosto deformado, que mora dentro do aquecedor de sua casa. O diretor, com suas escolhas cinematográficas, traz nessas deformações os “imagos”, que Jung (Ribeiro, 2019, p.348-349) considera serem as “imagens mentais com graus variados de complexidade”, que contextualizei anteriormente. E no final do filme tudo se torna ainda mais surrealista, quando sua cabeça é transformada em uma borracha que será anexada à ponta de um lápis. O filme parece refletir os

¹⁷ Disponível em:
https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.436da474-1185-4780-96b4-32e6d12be9fe?autoplay=0&ref_=atv_cf_strg_wb. Acesso em: 15/05/2024.

anseios da vida real de Lynch naquele momento, a sua crise financeira e o medo do desconhecido com a paternidade. As imagens do filme são de extrema relevância para introduzir o espectador nesta aura onírica do pesadelo. Para Rivera: “O cinema tem, sem dúvida, como uma de suas vocações, a reflexão sobre si mesmo, sobre a imagem, sobre o sujeito. Sobre a vida.” (Rivera, 2008 p.65). Dessa forma, Lynch, em seus filmes, parece nos “aprisionar” em seus “pesadelos” como a maioria dos filmes de horror. O cinema de horror explorou o visual onírico do pesadelo de forma direta como no caso da franquia que surge com “A hora do pesadelo” (1984) ou de forma indireta como em “A mosca” (1986) e na animação “Coraline e o mundo secreto” (2009). Porém, como diz Machado, enquanto espectadores, podemos partilhar da mesma experiência e depois abandoná-la: “Se há algo que ele ‘sabe’ o tempo todo não é simplesmente que tudo é mentira, pois isso reprimiria o prazer do filme, mas que depois de ter vivido emoções as mais perigosas ou as mais proibidas, ele pode finalmente acordar, como se acorda de um pesadelo. (Machado, 2009, p.41).

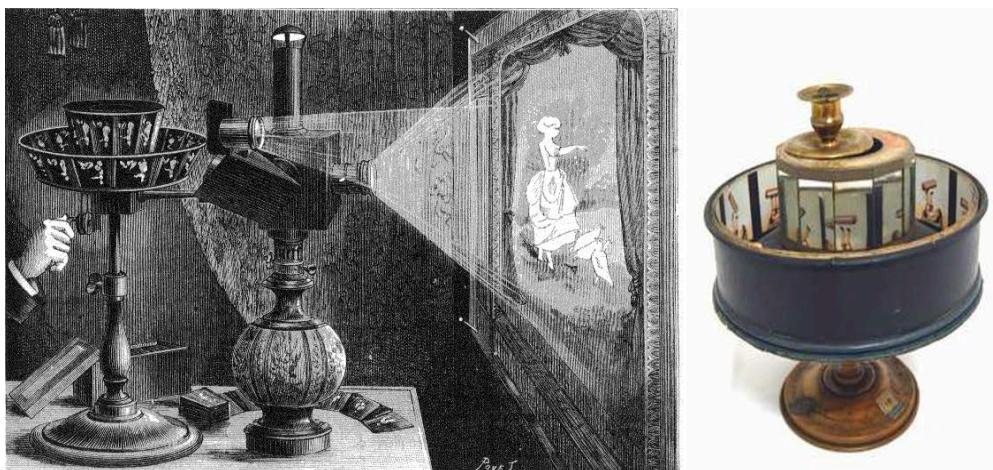
Para aprofundar ainda nesta pesquisa, os próximos passos desta dissertação investigará as representações visuais da memória e do sonho nos filmes que utilizam a técnica de animação em seus processos criativos.

2.3 CINEMA DE ANIMAÇÃO: DESCONSTRUÇÃO DO REAL E CONSTRUÇÃO DO FANTÁSTICO

Em paralelo com o surgimento da fotografia e do cinema, surge conjuntamente a animação, uma outra linguagem cinematográfica que também se utiliza das imagens em movimento, porém através de desenhos e/ou *stop-motion* (técnica de animação que utiliza a fotografia de bonecos e objetos). Alan Cholodenko — teórico de cinema e da animação — reivindica que o cinema surgiu da animação, por meio dos avanços técnicos dos brinquedos ópticos (que surgiram no século XII) e suas sequências de desenhos que davam a ilusão do movimento. Sendo assim, somente depois dos diversos experimentos “desenhados” é que se iniciou o uso da sequência fotográfica — e da projeção para grandes públicos em salas de exibição — que se tornaram populares pelos irmãos Lumière. De toda forma, o cinema, animado ou não, surge da ideia da ilusão da realidade como espectáculo, e tem como um de seus precursores Émile Reynaud, o inventor do praxinoscópio, que possibilitou a projeção de imagens animadas:

Quaisquer que sejam seus méritos como um artista genuíno, não há dúvidas sobre o seu lugar na história da animação. Ele não apenas inventou a técnica, mas originou uma nova arte e foi o primeiro a desenvolver o filme animado (na verdade, o cinema, caso se entenda por cinema o movimento, não a fotografia em um espetáculo. (Stephenson apud Cholodenko, 1973, p.26).

Figura 17 - Praxinoscópio. Inventado por Émile Reynaud.



Nouveau praxinoscope à projection de M. Reynaud.

Fonte: Site Kinodinâmico¹⁸.

Figura 18 - Desenho de Émile Reynaud, feito entre 1877-1879 para um de seus praxinoscópios.



Fonte: Site katieanimation¹⁹.

Os desenhos de Émile Reynaud apresentavam características realistas, assim como tantas outras artes feitas para os brinquedos ópticos da época. Isso

¹⁸ Disponível em: <<https://kinodinamico.wordpress.com/2010/08/24/a-influencia-de-emile-reynaud-no-cinema/>>. Acesso em: 20/05/2024.

¹⁹ Disponível em: <<https://katieanimation.wordpress.com/2015/03/04/praxinoscope-1877/>>. Acesso em: 22/05/2024.

acontecia porque na maioria das vezes os artistas utilizavam fotografias como referência, tanto da forma como dos movimentos humanos ou de animais.

Logo após Reynaud ter popularizado o praxinoscópio, Méliès e os irmãos Lumière começaram a produzir filmes que apresentavam uma narrativa com começo, meio e fim, diferente da maioria dos brinquedos ópticos até então que só apresentavam um *looping* (repetição infinita) de imagens em movimento. E então os animadores da época, como Willis O'Brien — um dos precursores da técnica do *stop-motion* — apesar de trabalhar com temas fantásticos, ainda tentavam retratar as criaturas “imaginárias” com características realistas nos filmes, e os animadores participavam das produções na maioria das vezes para executarem os efeitos especiais.

Até os anos de 1920, o desenhista animador ficava responsável por criar todos os desenhos necessários para a ilusão de movimento do personagem em cena, incluindo as animações do que viria a ser chamado de efeitos especiais: lágrimas nos personagens, poeira, nuvens, fumaça, sombras etc. Basicamente, cada animador de um pequeno estúdio executava sozinho todos os desenhos do personagem na cena que recebia do diretor. (Fialho apud Ribeiro, 2005, pg.14).

Figura 19 - Willis O'Brien realizando produzindo efeitos especiais com a técnica de *stop-motion* para o filme "O dinossauro e o elo perdido" (1917).



Fonte: Site *classic monsters*²⁰.

²⁰ Disponível em: <<https://www.classic-monsters.com/willis-obrien/>>. Acesso em: 22/05/2024.

Como discorri anteriormente, a arte pós-impressionismo no fim do século XIX, parece ter retomado uma percepção quase ancestral de se fazer imagem, o que interferiu na arte em geral e nos estilos de desenho, cujo visual vinha sendo feito em “fôrmas” realistas desde o Renascimento. A arte antes do Renascimento parecia apresentar muito mais autenticidade em suas representações, desde as “bizarrices” dos temas retratados, aos traços estilizados e proporções erradas, já a arte durante o Renascimento até o Impressionismo (ambos no contexto da Europa) era extremamente realista e perfeita em luz, sombra, cores, profundidade e proporções, mas que ao meu ver pareciam não ter a “magia”, pois em sua maioria se tratava de retratos dos oligarcas ou pinturas católicas. Logo abaixo trago uma imagem do período Medieval e outra Renascentista para ilustrar o que estou discutindo. Como pode ser observado, o desenho abaixo (figura 20) apresenta cores chapadas, ou seja, sem pintura realista com luz e sombra, e as formas são delimitadas com traçados e contorno, o que pode fazer com que tenha uma característica quase cartunesca, comparando com aos *cartoons* do século XX em diante. A perspectiva errada, os personagens amontoados, os animais imaginários retratados, dão, ao meu ver, personalidade ao desenho e refletem a autenticidade e a expressividade do artista que o criou.

Figura 20 - Ilustração no período Medieval. Imagem extraída do Livro de Ezequiel, Século X.



Fonte: Site GettyImages²¹.

²¹ Disponível em: <<https://www.gettyimages.com.br/detail/ilustra%C3%A7%C3%A3o/adoration-of-idols-10th-century-art-taken-from-ilustra%C3%A7%C3%A3o-royalty-free/1690929671?adppopup=true>>. Acesso em: 22/05/2024.

Já a imagem Renascentista, que trouxe como exemplo (figura 21), é perfeita ao ponto de parecer quase impossível de se achar qualquer defeito, sejam nas proporções, nas técnicas de pintura, nos efeitos tridimensionais da luz e da sombra, entre outros, mas que firmam seus compromissos com a realidade, como é o caso da maioria das obras produzidas neste período. Como esclarece o historiador Michael Baxandall:

As expressões “imitador da natureza” e “imitação da verdade” (...) são variantes de uma das expressões críticas do Renascimento mais difíceis de se pesar a importância. De forma mais acentuada se podia dizer que uma pintura “rivalizava ou até mesmo superava a natureza ou a realidade”. (...) Representavam a mais simples e comum forma de elogio que se podiam usar e faziam de um realismo genérico um critério geral de qualidade e não permitiam que se caracterizasse o vigor expressivo ou o caráter particular de um artista. (Baxandall, 1991, p.194-195)

Figura 21 - Pintura do período Renascentista. “Retrato de uma senhora de branco”, o artista Moretto da Brescia, 1540.



Fonte: Site do museu *National Gallery of Art*, dos Estados Unidos²².

²² Disponível em: <<https://www.nga.gov/collection/art-object-page.371.html>>. Acesso em: 22/05/2024.

Desconstruir a “lógica” e o realismo no século XIX parece ter sido de extrema importância para o que viria a ser o cinema de animação. Sobre a falta de “lógica” nesta nova fase da arte, Didi-Huberman diz que: “o quanto a lógica visual da imagem — se o termo ‘lógica’ tem ainda algum sentido — se opõe aqui às certezas serenas de um pensamento que se exprimiria nos termos clássicos do *disegno* ou nos termos *kantianos* do esquema e do monograma” (Didi-Huberman, 2013 p.196). Essa desconstrução do padrão realista de imagem, ou como diz Didi-Huberman (2013), o rasgamento da noção de imagem, aconteceu tanto na psicanálise quanto na arte, onde foi possível entrar em contato com uma ruptura lógica existente no mundo dos sonhos. Ressalto aqui que o cinema surge simultaneamente ao Modernismo, concernido pelos movimentos Expressionista, Surrealista, Dadaísta e Cubista que marcaram essa virada imagética que aconteceu do fim do século XIX e início do século XX, que foram cruciais para influenciarem também a fotografia, a ilustração e a animação. Na visão de Didi-Huberman, esses movimentos flertavam com o onírico, e marcaram a:

Maneira decisiva e nova do ver: eis por que devemos nos deter aí quando a imagem nos pega no jogo do não-saber.

Foi com o sonho e com o sintoma que Freud rompeu a caixa da representação. Foi com eles que abriu, isto é, rasgou e livrou, a noção de imagem. Longe de comparar o sonho com um quadro ou um desenho figurativo insistia, ao contrário, no seu valor de deformação e no jogo das rupturas lógicas que atinge com frequência o “espetáculo” do sonho, como uma chuva perfurante. (Didi-Huberman, 2013, p.191).

Em textos do início do século XX de Georges Bataille, e de outros pensadores como Mário de Andrade, é possível ver a associação que fizeram entre as imagens modernistas e as imagens primitivas ao redor do mundo (que buscavam outras referências e inspirações fora da cena Europeia), e também entre as imagens produzidas por crianças. A arte, ao ser menos figurativa e realista, parece ter retomado uma maneira quase “instintiva”, mais expressiva de se produzir imagens e de representar o mundo, e com isso, permite revelar seus sintomas psicológicos:

Segundo Bataille (...) as formas humanas se tornam cada vez mais fixas e dominantes: “Aparentemente, os homens não representam no processo morfológico, senão uma etapa intermediária entre os macacos e os grandes edifícios. As formas se tornam cada vez mais estáticas e cada vez mais dominantes”. Por outro lado, quando a pintura se faz menos figurada, as telas colocam à mostra os

sintomas psicológicos que constituem uma sorte de unidade social. (Mata, 2016, p.166).

Enquanto lia os textos sobre esta associação entre o modernismo e a arte primitiva, me vinha sempre à cabeça a obra Guernica, de Pablo Picasso. A maneira distorcida e enfática em que ele pintou tanto os animais quanto os homens em meio ao caos da guerra, passam a visão única pelo qual Picasso via o mundo naquele momento, que realmente, na minha percepção, parece apresentar semelhanças com as artes rupestres, mais precisamente na representação bidimensional das imagens, nas distorções, nas abstrações, e no instinto e voracidade no qual Picasso tentou representar as emoções.

Figura 22 - “Guernica”, óleo sobre tela. Pablo Picasso, 1937.



Fonte: Site do *Wikipedia*²³.

Jacques Rancière (2012), filósofo e teórico dos estudos de política e estética - alega que esta desconstrução e/ou distorção do real na arte se trata de uma alteração da semelhança, e defende que:

(...) a imagem designa duas coisas diferentes. Existe a relação simples que produz a semelhança de um original: não necessariamente sua cópia fiel, mas apenas o que é suficiente para tomar seu lugar. E há o jogo de operações que produz o que chamamos de arte: ou seja, uma alteração da semelhança. Essa alteração pode assumir mil formas: pode ser a visibilidade conferida a pinzeladas inúteis para nos fazer saber o que é representado num

²³ Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Guernica_%28Picasso%29>. Acesso em: 22/05/2024.

retrato; um alongamento dos corpos que expressa seu movimento a despeito de suas proporções, uma locução que exacerba a expressão de um sentimento ou torna mais complexa a percepção de uma ideia; uma palavra ou plano no lugar daqueles que pareciam inevitáveis...

É nesse sentido que a arte é feita de imagens, seja ela figurativa ou não, quer reconheçamos ou não a forma de personagem e espetáculos identificáveis. As imagens da arte são operações que produzem uma distância, uma dessemelhança. (Rancière, 2012, p. 15).

Através de Picasso, de Van Gogh, de Salvador Dalí, de Frida Khalo, de Di Cavalcanti, de Tarsila do Amaral, entre outros tantos artistas revolucionários do modernismo, é possível ver a tal quebra da representação realista em seus traços, que apresentam estilos distintos, distorções, expressividades, ênfases, fantasia e rupturas lógicas que inspiraram tantos outros artistas posteriormente. Acredito que o movimento modernista, a desconstrução do desenho e do realismo imediatista das imagens, talvez tenham aberto portas para o que viria ser o cinema de animação. Atualmente isso pode ser verificado em alguns filmes desse estilo, como em “A noiva cadáver” (2005), através das distorções da realidade e da estilização do desenho dos personagens e do cenário. Para Didi-Huberman: “o mundo das imagens não rejeita o mundo da lógica, muito pelo contrário. Mas joga com ele, isto é, entre outras coisas, cria lugares dentro dele” (Didi-Huberman, 2013, p.188).

Figura 23 - Imagem do filme “A noiva cadáver”, 2005.



Fonte: Site do IMDB²⁴.

²⁴ Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0121164/mediaviewer/rm1317047296/>>. Acesso em: 23/05/2024.

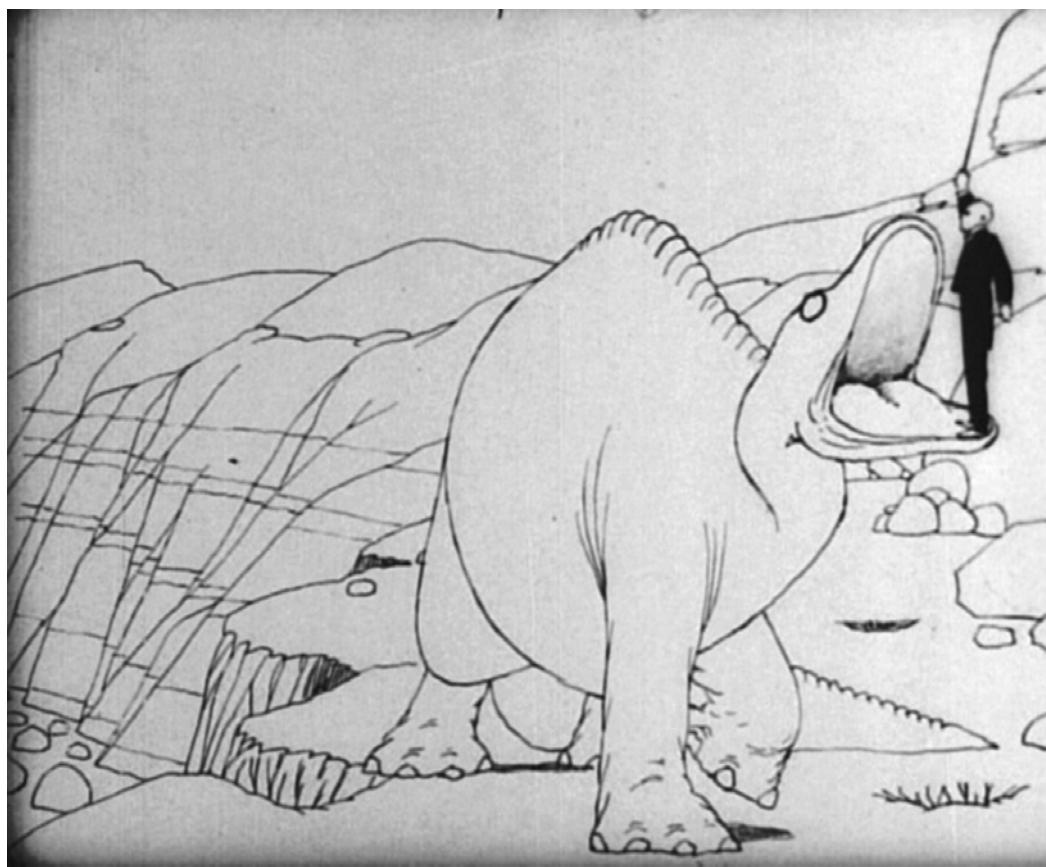
No início do século XX, os artistas animadores, logo perceberam o potencial que esta técnica tinha em construir universos imaginados que não existiam no mundo real, algo parecido com o que Méliès fez, porém talvez ainda mais lúdico, já que a animação tem potencial de levar o espectador a um mundo completamente imaginário do desenho ou dos bonecos.

Os primeiros filmes a utilizarem a técnica de animação já apresentavam essa ruptura lógica ao trazer, de forma lúdica, *situações surrealistas*, como é o caso do curta metragem que mescla filmagem e animação 2D “Gertie, o dinossauro” (1914), em que um homem apresenta como seria um dinossauro através do desenho e termina entrando neste mundo fantástico onde dinossauros existem; *desenhos com traços estilizados*, que pareciam reafirmar o ponto de vista de seus criadores, como é o caso da Betty Boop (1930) e sua cabeça imensamente desproporcional ao corpo – que é como seu desenhista Grim Natwick possivelmente via as melindrosas da década de 1930 –, além dos homens que eram retratados como bichos; *animais antropomórficos*, ou seja, animais que se assemelhavam e se comportavam como humanos, como era o personagem Mickey Mouse (1928); e as *fábulas e os contos de fantasia*, como é o caso da animação em *stop-motion* “As aventuras do príncipe Achamed” (1926), na qual a história é contada somente por silhuetas em preto no fundo colorido e retoma um conto fantástico da antiguidade, fora do circuito cultural europeu, retirado do livro “As mil e uma noites”.

Como foi verificado, as primeiras animações, e muitas ainda hoje, trazem essa mistura do humano com o animal, não só na forma “antropomórfica”, mas no comportamento “zoomórfico”. Segundo Ribeiro, o zoomorfismo têm relação direta com onírico e com o lado humano animal e primitivo, já que:

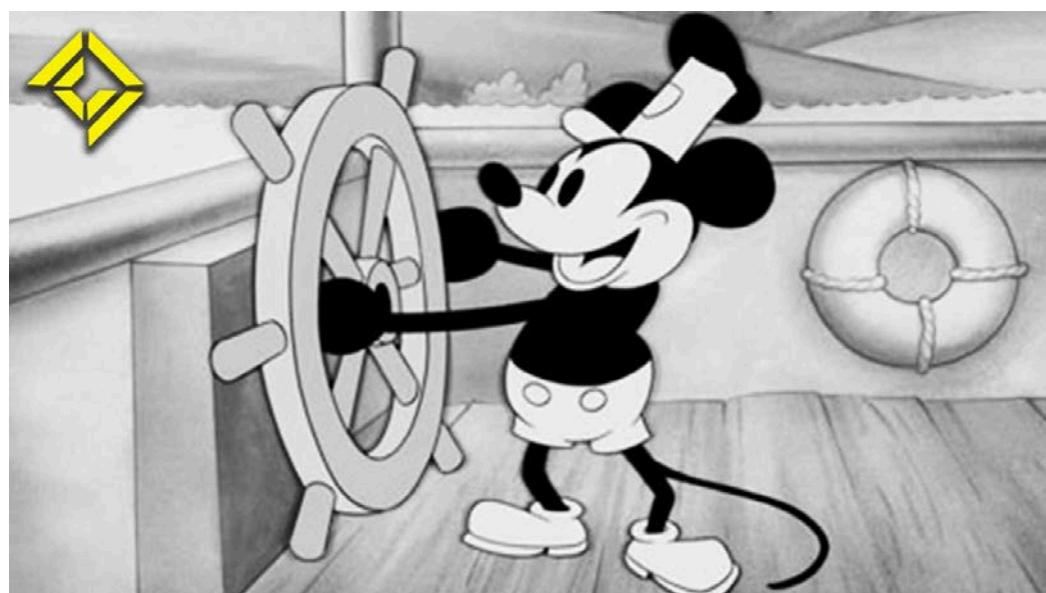
derivam da expansão sem precedentes de nossa capacidade de representar entidades reais e imaginárias, humanas e feras, sincretizadas aos ancestrais (...) pois durante o sonho nada impede que essas representações se fundam. Mas não se trata de traço primitivo sem correspondência contemporânea, pois o zoomorfismo também impera entre mascotes de times de futebol, jogos de azar e personagens de Walt Disney. Desde que somos gente, somos bicho. (Ribeiro, 2019, p.323).

Figura 24 - Imagem do curta-metragem “Gertie, o Dinossauro” (1914).



Fonte: Site do IMDB²⁵.

Figura 25 - O personagem Mickey Mouse no primeiro filme da Disney “O Vapor Willie” (1925).



Fonte: YouTube²⁶.

²⁵ Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0004008/>>. Acesso em: 22/05/2024.

²⁶ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hmzO--ox7X0>>. Acesso em: 22/05/2024.

Figura 26 - Imagem de Bettie Boop do episódio “Bettie para presidente” (1932).



Fonte: Site do IMDB²⁷.

Figura 27 - Imagem do filme “As Aventuras do Príncipe Achmed” (1926).



Fonte: Site do IMDB²⁸.

²⁷ Disponível em: <<https://m.imdb.com/title/tt0022667/mediaviewer/rm2062474753/>>. Acesso em: 22/05/2024.

²⁸ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0015532/?ref_=tt_mv_close>. Acesso em: 22/05/2024.

A partir da década de 1930, Walt Disney deu início a várias produções cinematográficas que apresentaram ao mundo as infinidáveis possibilidades de criar universos completamente imaginados através da técnica de animação. Talvez a maior prova disso seja do filme “Fantasia” de 1940. No filme, objetos do cotidiano ganham vida, flores se tornam fadas, unicórnios existem, animais dançam, e uma coisa se torna outra coisa na medida que a música se desenvolve. Como é explicado no início do filme pelo maestro, as cenas animadas foram feitas a partir dos devaneios dos desenhistas ao tentarem acompanhar o desenrolar da música clássica escolhida para trilhar o filme, e então, através do desenho, conseguiram transmitir a “magia” que o cinema de animação permite. Mário de Andrade (Cunha, 2010), poeta e cronista brasileiro do início do século XX, chegou a aclamar “Fantasia” como sendo a maior contribuição do cinema para a arte:

Ora justamente a grande ‘invenção’ de Fantasia, afirmação talvez mais impressionante da genialidade de Walt Disney está nas diversas maneiras com que ele soube unir desenho e música, indo às mais diversas interpretações desta. Nenhuma teoria o prendeu. A sua liberdade é prodigiosa. (Andrade apud Cunha, 2010, p.183).

Figura 28 - Imagens do filme “Fantasia” (1940).



Fonte: Site do IMDB²⁹.

²⁹ Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0032455/mediaviewer/rm582201344/>>. Acesso em: 22/05/2024.

Figura 29 - Imagem do filme “Yellow Submarine” (1968).



Fonte: Site do IMDB³⁰.

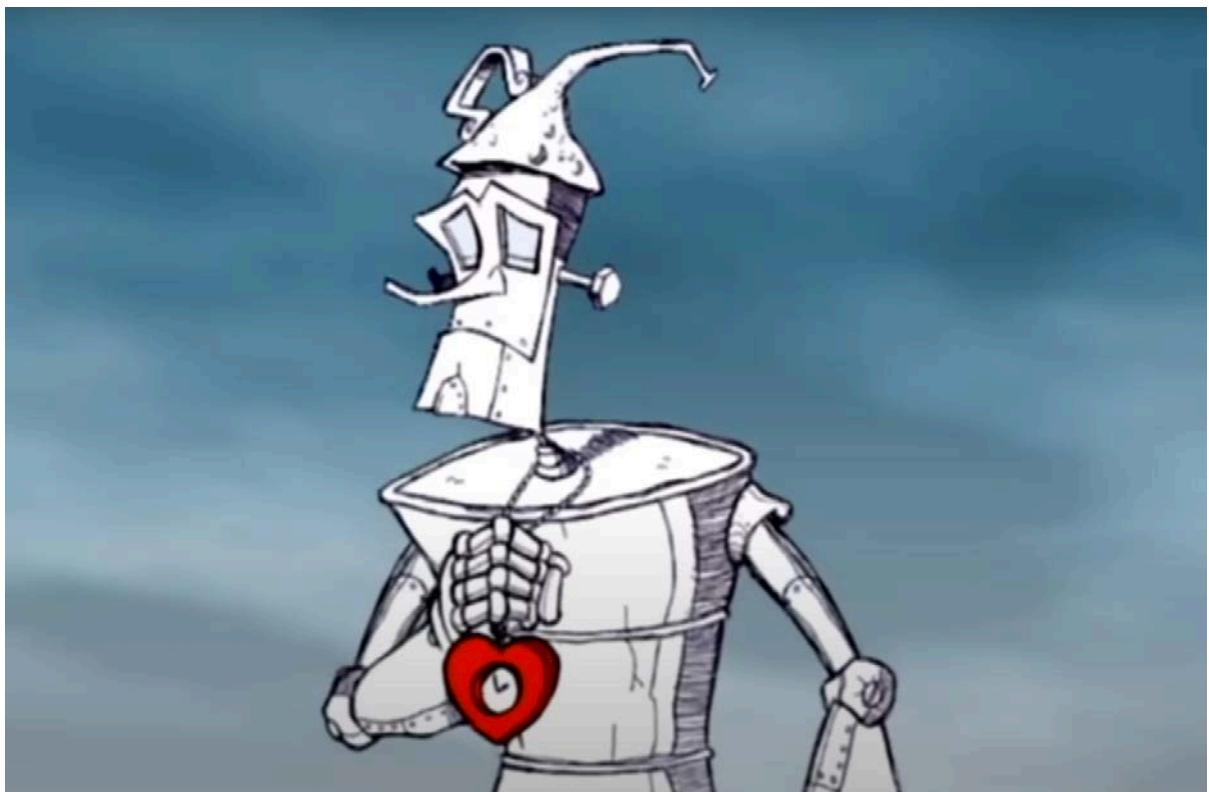
Já em 1968, surge o movimento psicodélico que definiu um estilo musical e também visual — influenciados pelos efeitos alucinógenos dos psicodélicos e pela pop-art. Nas animações isso se tornou evidente no filme “Yellow Submarine”, um álbum visual da banda Beatles criado pelo artista George Dunning. No filme o desenho dos personagens e cenários se fundem com grafismos, que se transformam espontaneamente em outras imagens, explorando toda a liberdade do imaginário e dos devaneios do artista e dos integrantes da banda. Esse estilo inaugurou a era dos videoclipes musicais (curta-metragens feitos para promoção de músicas), a partir da década de 1980, com o surgimento do canal de TV “MTV (Music Television)”. Sobre a arte que se desenvolve do devaneio e da imaginação, Sandra Richter — ao analisar as teorias sobre o devaneio do filósofo Gaston Bachelard — afirma que:

A imaginação assume o dinamismo projetivo sobre o mundo: a imagem vai ao real, penetra, pensa, sonha e vive a matéria, enfim, materializa o imaginário através do devaneio operante, aquele que ordena as forças da produção que tira de si mesma suas convicções para animar as coisas e emprestar-lhes outra existência, a poética. O devaneio trabalhado poeticamente forja um espaço de intimidade que

³⁰ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0063823/?ref_=tt_mv_close>. Acesso em: 22/05/2024.

une o sonhador à intimidade das coisas sonhadas, não se detém em fronteiras porque funde o ser ao devir do mundo. Por isso, um devaneio – diferentemente do sonho – não se pode contar. Podemos apenas escrevê-lo, desenhá-lo, cantá-lo, pintá-lo, com emoção, com gosto, revivendo-o melhor ao transcrevê-lo. (Richter, 2010, p.246).

Figura 30 - Imagem do videoclipe “Na sua estante” (2006).

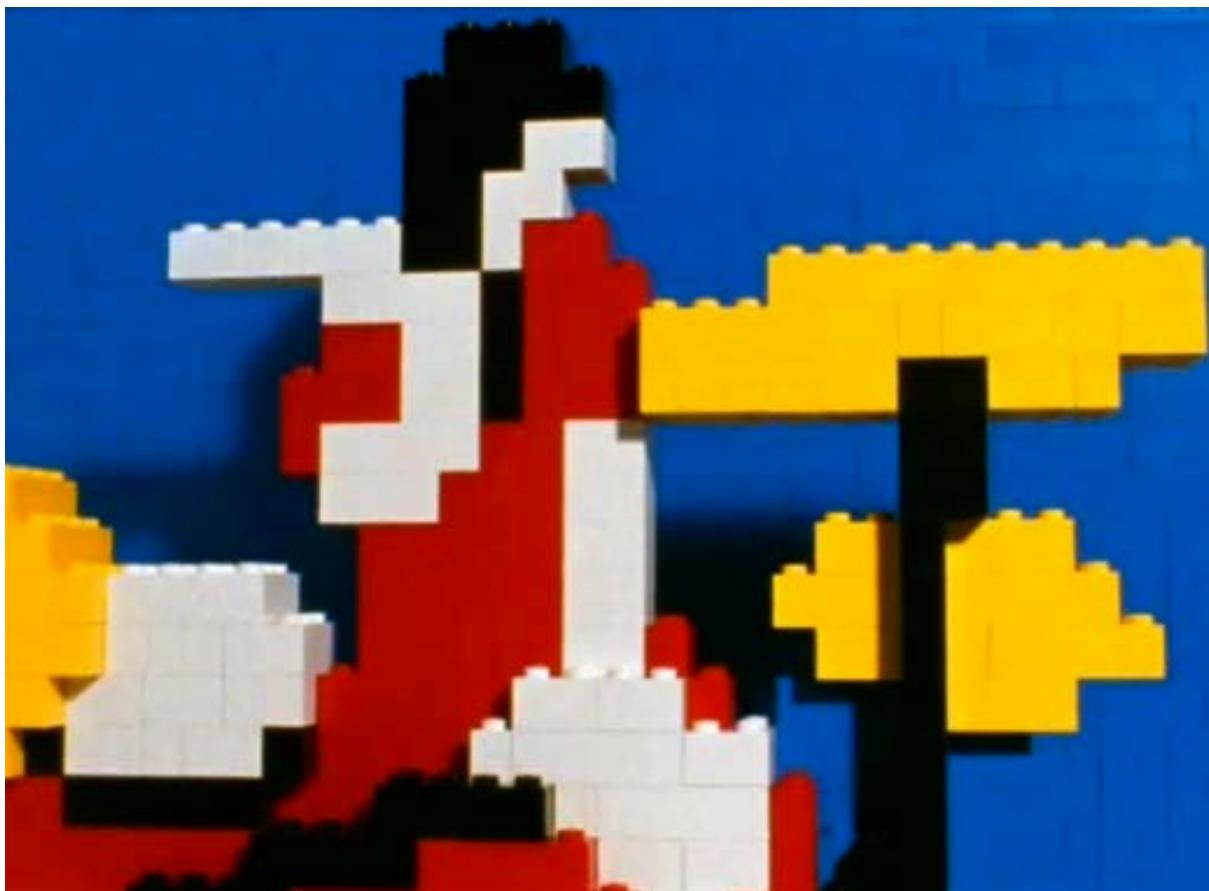


Fonte: YouTube³¹.

A quantidade de videoclipes realizados com a técnica de animação é extensa, e o casamento entre imagem e música pode ajudar muitas vezes a ilustrar o imaginário dos músicos na visão dos artistas visuais. Acredito que estes curta-metragens musicais puderam comprovar ainda mais o potencial da animação em construir universos novos, desde os realizados com técnicas convencionais de animação 2D, como é o caso do videoclipe “Na sua estante” (2006) — da cantora Pitty, desenhado por Sérgio Guilherme Filho, que utilizavam técnicas experimentais e não convencionais, como o videoclipe “*Fell in love with a girl*” (2002) — da banda White Stripes, dirigido por Michel Gondry — que foi feito em *stop-motion* com peças do brinquedo Lego.

³¹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=DP3j6hgS4VY>>. Acesso em: 23/05/2024.

Figura 31 - imagem do videoclipe “*Fell in love with a girl*” (2006).



Fonte: YouTube³².

Através dos exemplos apresentados, imagino que tenha sido possível verificar o potencial da técnica cinematográfica de animação de criar universos inteiros imaginados. À partir das animações, pudemos ver “ganharem vida” alguns mundos, como os: *de criaturas mitológicas* em “Como treinar seu dragão” (2010) e Hércules (1997); *dos mortos* em como “Viva — A vida é uma festa” (2017) e “A noiva cadáver” (2005); *dos monstros* como “Monstros S.A” (2001) e “Os Boxtrolls” (2014); *do folclore e lendas* como “O estranho mundo de Jack” (1993) e Luca (2021); e *dos fantásticos e oníricos* como “A viagem de Chihiro” (2003) e “Coraline” (2006), entre tantos outros mundos possíveis de serem explorados, que só existiam no campo das ideias e dos sonhos, e que precisam da arte para se materializarem. Todavia, analisarei em seguida a representação e a construção das imagens oníricas em filmes de animação, através de algumas referências pessoais.

³² Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=fTH71AAxXmM>>. Acesso em: 23/05/2024.

2.4 AS REPRESENTAÇÕES DO ONÍRICO ATRAVÉS DAS ANIMAÇÕES

Alguns filmes parecem nos fazer mergulhar em sonhos psicológicos repletos de lembranças, já outras parecem jornadas psicodélicas, e isso se torna possível através da visualização dessas imagens. Como investigador de arte e cultura visual, tenho o interesse particular em tentar entender como os desenhistas representaram as imagens do onírico nos filmes os quais selecionei e que irei analisá-los a seguir.

2.4.1 “A viagem de Chihiro” (2003)

Lembro de quando assisti “A viagem de Chihiro” (2003) — do diretor Hayao Miyazaki — pela primeira vez. Diferente de alguns outros filmes dele que também são jornadas fantásticas e psicodélicas, nesse, associei a jornada de Chihiro no filme a um pesadelo. A fantasia de Miyazaki já explorava o fantástico no filme “Serviços de entregas da Kiki” (1989), com toda questão da menina bruxa que voa e conversa com animais, e também a psicodelia em “Meu amigo Totoro” (1988), onde além do próprio Totoro, o filme apresenta outras criaturas imaginárias, como por exemplo o gato ônibus — com cores vibrantes e alucinantes — que leva as duas garotas protagonistas do filme à viagens surreais em meio a natureza. No entanto, em “A viagem de Chihiro”, Miyazaki parece ter mergulhado — psicanaliticamente dizendo — em águas profundas do subconsciente humano e suas subjetividades, onde Chihiro precisa fazer sozinha sua jornada de sobrevivência em meio a um mundo desconhecido cheio de situações ilógicas, peculiares e amedrontantes, e talvez por isso, fez com que eu e tantas outras pessoas associassem o filme a um pesadelo ou, ao menos, a uma viagem onírica muito intensa.

No início do filme, a garota Chihiro se perde dos pais, e assim como Dorothy (em O Mágico de Oz) ou Alice (em Alice no país das Maravilhas), ela vai parar em “outro mundo”, ou, que seja, “outra realidade”. A personagem se dá conta de que as coisas fogem do controle do “real” no momento em que seus pais, enquanto comem, são transformados em porcos. De acordo com Didi-Huberman (2015, p.196): “A possibilidade de formar imagens compósitas está em primeiro plano entre fatos que, com frequência, dão ao sonho seu caráter fantástico”. A junção da figura humana, dos pais de Chihiro, se transformando aos poucos em porcos famintos, é uma situação de antropomorfismo que só seria possível de acontecer em um cenário onírico, uma entre tantas peças que a mente humana, no estado adormecido, pode

pregar durante o sonho. Tanto que a partir desta cena, mesmo que Miyazaki não explique diretamente isso, ficamos na dúvida se o filme se passa na imaginação de Chihiro.

Figura 32 - Imagem do filme “O serviço de entregas da Kiki” (1989).



Fonte: Site do IMDB³³.

Figura 33 - Imagem do filme “Meu amigo Totoro” (1988).



Fonte:Site do IMDB³⁴.

³³ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0097814/?ref_=tt_mv_close>. Acesso em: 23/05/2024.

³⁴ Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0096283/mediaindex/>>. Acesso em: 23/05/2024.

Figura 34 - Cena em que os pais de Chihiro viram porcos.

Imagen do filme “A viagem de Chihiro” (2003).



Fonte:Site do IMDB³⁵.

Em sequência, Chihiro encontra uma entidade mascarada, cuja forma varia, ora pequeno, ora enorme, e a pintura deste personagem na animação possui uma transparência. Alguns o interpretam como um espírito, na minha interpretação, o considero uma entidade onírica, que como diz Ribeiro (2019), são criaturas que só existem em nossas mentes. Após esse encontro, a garota passa a trabalhar, forçosamente, em uma casa de banhos que recebe vários espíritos e, a todo momento, surgem várias outras criaturas surreais, como o amigo que se transforma em um dragão branco e a bruxa que se transforma em um pássaro com cabeça de humana. Para ilustrar o onírico, as escolhas narrativas de quando Chihiro adentra outra “realidade” foram desenhadas tendo como base as criaturas presentes no imaginário da cultura japonesa, como as máscaras, as casas de banho, os espíritos, os dragões, etc. Ribeiro (2019) menciona que os sonhos e as visões induzidas pelos estados alterados de consciência influenciaram no folclore de cada cultura (principalmente pré-capitalistas) pelo mundo:

(...) espíritos, mortos e xamãs que assumem formas animais, bichos que viram outros bichos, humanos que são inadvertidamente mudados em animais (...) Esse perspectivismo e transformismo cosmológico (...) se acha também (...) nas culturas da regiões boreais e da América do Norte e da Ásia (Castro apud Ribeiro, 2019, p.323).

³⁵ Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0245429/mediaindex/>>. Acesso em: 23/05/2024.

Figura 35 - Imagens oníricas do filme “A viagem de Chihiro” (2003).



Fonte: Site do IMDB³⁶.

Algumas culturas, como as ameríndias e asiáticas, acreditam que através do sonho o espírito realiza viagens astrais até outros lugares, o que faz sentido em relação ao significado do título Inglês do filme “Spirited away”, que é até difícil de traduzir, mas que seria algo como “se afastar misteriosamente” ou, aportuguesando por conta própria, “sumir em um passe de mágica”. Não é possível confirmar que Chihiro entra em um mundo espiritual, porém, através da imagem de quando ela pega o trem até esse outro lugar, ela se encontra ao lado de pessoas e criaturas que foram desenhadas de forma transparente, como se fossem de fato “espíritos” sem matéria. De toda forma o filme acaba parecendo, através de suas imagens e da narrativa, uma viagem onírica a um outro mundo, talvez dos espíritos, talvez do imaginário de Chihiro, mas com certeza, do imaginário e dos sonhos de Miyazaki. No entanto, quanto às interpretações do filme, deixo para um outro momento.

³⁶ Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0245429/mediaindex/>>. Acesso em: 23/05/2024.

Figura 36 - Imagem do filme “A viagem de Chihiro” (2003).



Fonte: Site do IMDB³⁷.

2.4.2 “Paprika” (2006)

Ainda se tratando de uma produção japonesa, trago agora para dissertar o filme “Paprika” (2006) — dirigido por Satoshi Kon. A trama do filme se passa no Japão, como se existisse um dispositivo, o DC Mini, que permitisse que os psicólogos acessassem os sonhos dos pacientes, para assim ajudá-los a tratar dos traumas e problemas pessoais através do subconsciente onírico. A trama se desenrola um tanto quanto confusa, então irei me atentar às imagens oníricas presentes no filme.

Paprika é o nome que a Doutora Atsuko Chiba usa quando ela acessa os sonhos de seus pacientes. No sonho, ela é uma pessoa muito mais destemida que na vida “real”. Quando ela é apresentada dentro do sonho, podemos vislumbrar algumas representações da personagem neste ambiente onírico, como nas imagens em que ela voa. Logo no início vemos que ela entra nos sonhos de um paciente específico, onde ela pode vivenciar o sonho dele, que se fundem com as memórias de um trauma que reverberam e o assombram sempre que está adormecido. A cena em que este personagem aparece correndo no corredor é relembrada várias vezes, e em todas as vezes algo acontece de forma que ele não consegue atingir seu

³⁷ Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0245429/mediaindex/>>. Acesso em: 23/05/2024.

objetivo, um comportamento que parece ser comum nos sonhos. No exemplo abaixo, a imagem começa a se “amassar” até que o personagem perde o controle e acaba caindo no vazio.

Figura 37 - Imagens oníricas do filme “Paprika” (2006).



Fonte: Site do IMDB³⁸.

Em algum momento do filme o dispositivo DC Mini é roubado, e as imagens do sonho das pessoas começam a se fundir com a realidade. Então, Paprika tenta controlar a situação enquanto todo o universo lógico vai se tornando um grande pesadelo onírico, onde nada mais faz sentido. O filme então se desenrolará em uma massiva e complexa jornada visual sem lógica alguma. Um desfile de criaturas oníricas velozes, aleatórias e desenfreadas (sapos, robôs, bonecos, dinossauros, homens com cabeça de celular, etc) começam a percorrer toda a cidade sob o comando de uma boneca gigante. Paprika tenta solucionar tudo isso enquanto tenta

³⁸ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0851578/?ref_=fn_al_tt_2>. Acesso em: 23/05/2024.

recuperar o DC Mini e colocar alguma ordem neste caos, de modo que nem ela, nem nós espectadores, sabemos mais o que é verdade ou o que é onírico.

Figura 38 - Imagens do desfile de criaturas oníricas no filme “Paprika” (2006).



Fonte: Site do IMDB³⁹.

Paprika, ao meu ver, tenta abordar várias situações recorrentes do sonho e consegue fazer isso através do desenho das imagens oníricas, com muita influência do surrealismo, que aqui foi explorado em toda sua magnitude. No filme, uma coisa se torna outra, o chão, o cenário, os objetos e o corpo várias vezes se derretem e perdem suas estruturas (aos modos de Salvador Dalí) e os personagens vão parar em outro cenário totalmente diferente, o corpo se estende, diminui, se tornam outra coisa. E em nenhum momento os personagens conseguem ter controle da situação de forma que o caos visual só se expande, assim como realmente é o sonho, onde as memórias se fundem com ficção e com as tantas referências visuais que o cérebro assimila todos os dias e, a única forma de ter controle sobre isso, seria se despertar. Algo parecido com que acontece na descrição do sonho por Ribeiro (2019):

Durante a vigília, os circuitos do córtex pré-frontal fazem o controle inibitório que filtra todas as vozes dissonantes de nossa democracia

³⁹ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0851578/?ref_=fn_al_tt_2>. Acesso em: 23/05/2024.

mental para gerar uma ação única. Mas durante o sono o freio é perdido, as jaulas são abertas e todas as feras saem pra passear. (...) Lembro-me dos sonhos em que personagens não entravam ou saíam de cena simplesmente, mas em que cenários e elencos inteiros eram mudados de repente com grande atropelo, como se meu eu sonhador tivesse saído de seu próprio sonho e entrado noutro, um curto-circuito de narrativas feitas do mesmo material. (Ribeiro, 2019, p.349).

Figura 39 - Imagens oníricas que se fundem. Filme “Paprika” (2006).



Fonte: Site do IMDB⁴⁰.

2.4.3 “Coraline e o mundo secreto” (2009)

Já em “Coraline e o mundo secreto” (2009) — dirigido por Henry Selick — muitas pessoas também parecem associá-lo a um pesadelo. O filme foi feito com a técnica de *stop-motion* e remete a um tipo específico de sonho, que parece ser muito recorrente, que são as rememorações do que foi vivido no cotidiano da vigília, mas que são reorganizadas e distorcidas pelos mistérios do subconsciente, apresentando uma versão alterada e “onírica” dessas memórias. Na trama, a menina Coraline se muda para uma casa nova, e acaba descobrindo uma porta minúscula que a leva para um mundo “semelhante” ao que ela vive diariamente, porém, com nuances de ilogicidades que vão escalonando cada vez, até que ela atravessa este

⁴⁰ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0851578/?ref_=fn_al_tt_2>. Acesso em: 23/05/2024.

portal para esse outro mundo secreto. A cada vez que Coraline se desperta em sua cama pela manhã, ela retorna ao mundo “real”, o que leva o espectador a entender que tudo que ela vive nesta outra realidade se trata do sonho. O que ajuda a representar imageticamente que Coraline está neste mundo onírico são as cores vibrantes e saturadas, diferente do seu mundo “real”, e nesta outra realidade seus pais e seus amigos possuem botões pretos no lugar dos olhos.

De início Coraline fica encantada por esta realidade colorida, se encanta pelo jardim psicodélico na frente da sua casa, onde as flores (que se movem) e os insetos são enormes e fluorescentes. Todos os elementos do jardim ajudam o espectador a reconhecer, através de signos, que se tratam de imagens e interações que são possíveis de acontecerem somente na mente humana. Em alguns momentos das representações oníricas é possível ver uma inspiração, ou homenagem, ao impressionismo de Van Gogh. Ao desenrolar para o final do filme, as representações oníricas de seus pais e seus vizinhos já começam a apresentar formas deformadas e “monstruosas” que remetem a insetos, como aranhas, besouros e outras bizarrices, como os móveis de sua casa terem formatos de insetos fluorescentes. E, então, devido ao horror visual desse “delírio”, as coisas parecem se assemelhar com um pesadelo.

Figura 40 - Imagens do filme “Coraline e o mundo secreto” (2009).

A primeira imagem representa o mundo “real”, e a segunda o mundo dos “sonhos” de Coraline.



Fonte: Site do IMDB⁴¹.

⁴¹ Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0327597/mediaindex/>>. Acesso em: 24/05/2024.

Figura 41 - Imagens oníricas no filme “Coraline e o mundo secreto” (2009). Em sequência: o jardim psicodélico, o mundo dos espíritos inspirados em Van Gogh e o circo.



Fonte: Site do IMDB⁴².

Figura 42 - Imagens oníricas do final do filme “Coraline e o mundo secreto” (2009).



Fonte: Site do IMDB⁴³.

⁴² Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0327597/mediaindex/>>. Acesso em: 24/05/2024.

⁴³ Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0327597/mediaindex/>>. Acesso em: 24/05/2024.

2.5 AS REPRESENTAÇÕES DO ONÍRICO EM CURTA-METRAGENS INDEPENDENTES

No intuito de afunilar e entender ainda mais a representação do onírico através do cinema de animação, irei a seguir analisar a representação do sonho nos curta-metragens de animação, que possuem produções independentes, onde se insere minha proposta de poética visual desta pesquisa.

2.5.1 “Afternoon Class” (2015)

Figura 43 - O momento em que o garoto começa a delirar de sono.
Imagens do curta de animação “Afternoon Class” (2015).



Fonte: YouTube⁴⁴.

Trago para análise o curta “Afternoon Class” (2015) — desenhado, roteirizado e dirigido pelo artista sul coreano Seoro Oh. O curta aborda o delírio de um aluno sonolento durante uma aula no período da tarde, naquele estado em que a pessoa tenta permanecer acordada a todo custo e fica alternando entre a vigília e leves “apagões” da mente. Eu particularmente passo por isso constantemente e em algumas vezes, nesses apagões rápidos, sinto minha cabeça enorme e a queda que a cabeça faz quando se desliga provoca vários sustos repetitivos e pequenos delírios enquanto me tento manter acordado. E é exatamente sobre isso que a animação trata. Nesses momentos em que o personagem perde o controle do peso

⁴⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=CAYDRlbfXFAc>>. Acesso em: 24/05/2024.

da própria cabeça ao não resistir ao sono, Seoro Oh retrata esses pequenos delírios inúmeras vezes, de modo que a cabeça do garoto derrete, vira uma martelo, vira tijolos, vira um robô etc.

Figura 44 - O momento em que o garoto sonha.
Imagens do curta de animação “Afternoon Class” (2015).



Fonte: YouTube⁴⁵.

Perdendo esta luta contra o sono, o real e o onírico começam a se fundir, até que ele se entrega, involuntariamente, ao sono e a história agora passa a ser contada em sua mente. Para esta nova fase da animação, agora no plano mental, o artista Seoro Oh utilizou o desenho somente através de traços coloridos sobre fundo preto. Parece ser muito comum em relatos oníricos que a noção de matéria do corpo e do espaço se perca, o que leva a algumas representações de sonhos no audiovisual serem retratadas sem bordas ou sem cenários ou através de bordas difusas. Como ilustra Ribeiro (2019, p.349): “Parafraseando um ditado lakota sobre a memória, um sonho é como percorrer uma trilha à noite com uma tocha iluminada. A tocha só ilumina até certa distância... e além disso é a escuridão.” Sobre a escolha do artista em representar o onírico de forma abstrata somente com os traços coloridos, Didi-Huberman (2015, p.194) diz que: “o sonho não é nem uma tradução no que concerne a sua “legibilidade”, nem um desenho figurativo no que concerne a

⁴⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=CAYDRlbfXFAc>>. Acesso em: 24/05/2024.

sua “visibilidade”. Neste ambiente onírico, as imagens e formas se modificam, se transformam, se revelam em outras coisas (como já expliquei algumas vezes aqui sobre o comportamento das imagens oníricas) e então ele surge correndo e perseguindo várias versões dele mesmo em diversas situações. Ele se vê em empregos de adultos, em um acidente de carro, se vê como criança e se vê como um idoso, como um sonho rápido e delirante, e então se desperta na sala de aula.

2.5.2 “Carcinização” (2023)

Trago agora um curta brasileiro que utiliza a imagem onírica para retratar uma viagem psicodélica de um garoto, a animação “Carcinização” (2023) — desenhado, roteirizado e dirigido por Denis Souza. A história se inicia com um grupo de três amigos que estão conversando sobre fazer música e sobre as dúvidas da vida adulta, se devem ou não dar sequência ao curso que escolheram para fazer na universidade. Os três acabam indo para uma festa, onde um dos garotos acaba iniciando uma jornada psicodélica. Após terem um longo diálogo sobre o futuro, o garoto e personagem principal, em uma situação de estado alterado de consciência — interpretação minha — acaba indo parar em uma festa “rave” em um manguezal, onde interagem e conversam com caranguejos. Nesta interação, ele decide iniciar um processo no qual pretende se transformar em um caranguejo e abandonar sua vida enquanto humano.

O filme não aborda o sonho adormecido, como no curta “*Afternoon Class*” (2015) e em “Coraline e o mundo secreto” (2009), porém, acredito que tenha sido feito o uso de imagens oníricas para representar o sonho enquanto alucinações dos estados alterados de consciência e do imaginário de Denis Souza. Os desenhos, na maioria das cenas, foram feitos sem um cenário realista e a história vai se desenvolvendo quase sempre sobre fundos pretos, estrelados e cintilantes, deixando o visual ainda mais lisérgico. As viagens no carro e os personagens, em algumas cenas, parecem flutuar sobre o espaço e sobre as águas. Nesse universo onírico, os caranguejos conversam, são coloridos e ainda dançam.

A filósofa e doutora em arte Marcela Botelho Tavares (2020) apresenta um pensamento de Walter Benjamin que diz que o cinema aumenta a percepção humana, e leva o espectador a realidades até então desconhecidas. Esta foi a sensação que tive ao acompanhar a jornada psicodélica do personagem se

entregando para a sabedoria dos “caranguejos” imaginários. Para compartilhar essa história através do curta de animação, o artista Denis Souza teve que definir como ele queria representar essas imagens oníricas através de seus desenhos:

muitas deformações e estereotipias, transformações e catástrofes que o mundo visual pode sofrer no filme afetam realmente esse mundo nas psicoses, alucinações e sonhos (...) a percepção coletiva do público se apropria dos modos de percepção individual do psicótico ou do sonhador. (Benjamin apud Tavares, 2020, p.246).

Figura 45 - Imagens do curta de animação “Carcinização” (2023).



Fonte: YouTube⁴⁶.

Segundo Tavares (2020):

“o cinema é capaz de figurar as forças invisíveis e nos levar a estados alterados de percepção, tal como os xamãs que se utilizam de plantas de poder para estimular esse processo (...) O que vemos é o mundo dos visionários, dos xamãs e de todas aquelas experiências que alteram a nossa percepção. O cinema ainda é um lugar possível para as visões do místico, do visionário e da miração. (Tavares, 2020, p.249-250).

⁴⁶ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-YRIVvnytgk>>. Acesso em: 24/05/2024.

Figura 46 - Imagens do curta de animação “Carcinização” (2023).



Fonte: YouTube⁴⁷.

Através das referências que apresentei, busquei entender como os animadores utilizaram a arte do cinema de animação para representarem o onírico em suas obras. Cada artista utiliza técnicas diferentes de criação de imagem, entendem e representam as visões dos sonhos de formas distintas. Todavia, talvez só seria possível de confirmar um fator em comum em todos essas referências de imagens oníricas que trouxe aqui que são os signos (sinais indicativos), utilizados pelos cineastas e animadores, de que as imagens que estamos vendo enquanto espectadores não podem existir no mundo real em que vivemos, e sim, somente no campo da imaginação, das ideias e, mais especificamente, dos sonhos. O cinema, e a animação, se tornam uma ferramenta criativa possível de representar artisticamente o mundo da memória, dos sonhos e da imaginação.

⁴⁷ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-YRIVvnytgk>>. Acesso em: 24/05/2024.

3. DE IMAGENS MENTAIS À ANIMAÇÃO 2D

A proposta deste último capítulo da dissertação é explorar detalhadamente o processo de criação do curta-metragem de animação 2D intitulado "Entressonho". Nele, foi descrito todo o percurso de produção, como a conceituação, o storyboard, as técnicas de desenho, animação e edição escolhidas. Ademais, foram analisadas as escolhas estéticas e visuais que orientaram a criação das imagens oníricas animadas, destacando o modo como essas decisões contribuíram para a construção da narrativa e atmosfera do curta

3.1 CONCEITO E STORYBOARD

Ao imaginar o curta-metragem e definir qual seria o conceito visual, tinha em mente que ela seria contada em sete capítulos com predominância nas cores: preto, roxo, vermelho, amarelo, verde, azul e colorido. De tal maneira que no início, enquanto o personagem está doente, as cores são escuras e soturnas, e à medida que vai melhorando, as cores vão ficando mais claras e solares. Imaginei também que a história teria um premissa similar às “fases” dos videogames, onde a cada vez que o personagem sonhasse ele adentrasse em uma nova fase, mais forte, saudável e feliz (dominada por uma das cores determinadas). Imaginei também, que este curta-metragem seria feito todo sem diálogos ou textos, de modo que a história seria contada toda somente através de imagens, para realmente remeter ao espectador de que ele está assistindo um compilado de lembranças. Nesta fase da conceituação, planejei que os momentos do personagem enquanto acordado seriam mais estáticos, monótonos e com planos fechados, para dar um ar mais denso e claustrofóbico à sua rotina. Já durante os sonhos, as cores seriam mais vibrantes, com planos bastante abertos e sem barreiras físicas, ressaltando as paisagens naturais e fantásticas, e a sensação de liberdade do personagem neste universo onírico.

Optei por fazer o roteiro diretamente em um storyboard textual, pois eu não tinha uma narrativa finalizada no momento em que comecei a fazer a animação. As únicas coisas que eu havia definido até então eram como seriam o início e o desfecho da história. Normalmente, o storyboard costuma ser realizado com um planejamento visual detalhado das cenas para uma narrativa já concluída, onde são

pré-determinados os ângulos no qual acontecerão as interações entre os personagens e os cenários. No meu processo criativo, era importante que as cenas fossem feitas livremente, incorporando as memórias mais importantes do período em que fiz meu tratamento de saúde mental e que fui impactado pelos sonhos. Através da liberdade artística, a premissa autobiográfica se transformou em uma autoficção, onde alguns detalhes na representação das memórias foram intensificados, remixados e reimaginados para reforçar alguns aspectos da narrativa. Desta maneira, muitas das cenas foram definidas livremente e fora de sequência, deixando em aberto como seriam seus desenhos e o andar da história. Assim, eu tinha um *Storyboard* textual que era alimentado diariamente e que foi alterado diversas e diversas vezes até o momento da finalização da animação. Algumas sequências acabaram sendo substituídas, adicionadas e reorganizadas durante todo o processo. A versão final do *Storyboard* textual, alinhada com a montagem final do filme, se encontra no Apêndice A.

3.2 DESENHANDO MEMÓRIAS E SONHOS

A partir de agora, irei compartilhar o processo criativo dos desenhos, onde detalharei toda construção visual da animação, como as técnicas de desenho e pintura utilizadas, e as escolhas visuais desenvolvidas para representar a memória e o sonho através do meu ponto de vista.

3.2.1 O personagem

Quando sonhamos ou rememoramos, normalmente assistimos à imagens que passam na nossa tela mental em primeira pessoa, ou seja, somente vemos o que está acontecendo em nossa frente e, assim como nossa visão enquanto acordados, enxergamos somente uma parte do próprio corpo, como o torso e os membros. Então, para recriar as memórias em desenho, foi preciso me tirar da primeira pessoa, a que viu essas imagens mentais, e recriá-las em terceira pessoa, de modo que os espectadores possam ver o personagem e suas ações na narrativa. Para isso, foi criado então um personagem principal que iria passar por experiências semelhantes pelas quais passei. Ele seria branco, com cabelo preto, e teria algo em torno de 25 aos 35 anos.

A referência que eu utilizei para construir o visual do personagem principal foi o estilo de Heinz Edelmann, ilustrador que recriou em desenho os integrantes da banda Beatles no filme de animação *Yellow Submarine* (1968). Me inspirei em seus corpos alongados e no estilo do cabelo, no entanto, meu traço do personagem acabou tendo proporções mais realistas (figura 48). Outra característica que escolhi foi a de não utilizar contorno no desenho, somente cores chapadas, luz e sombra.

Figura 47 - Os Beatles desenhados pelo ilustrador alemão Heinz Edelmann.



Fonte: *Independent*⁴⁸.

Particularmente não costumo lembrar do que estou vestindo nos sonhos, porém, a sensação de liberdade e leveza são bastante notáveis. Para isso, criei um “figurino” que o personagem usa nos momentos oníricos (figura 49), que consiste em uma calça e botas em tons escuros e o torso nu, que remetesse a essa liberdade, e que fossem fáceis de desenhar, pois as cenas mais complexas da animação se passam no sonho.

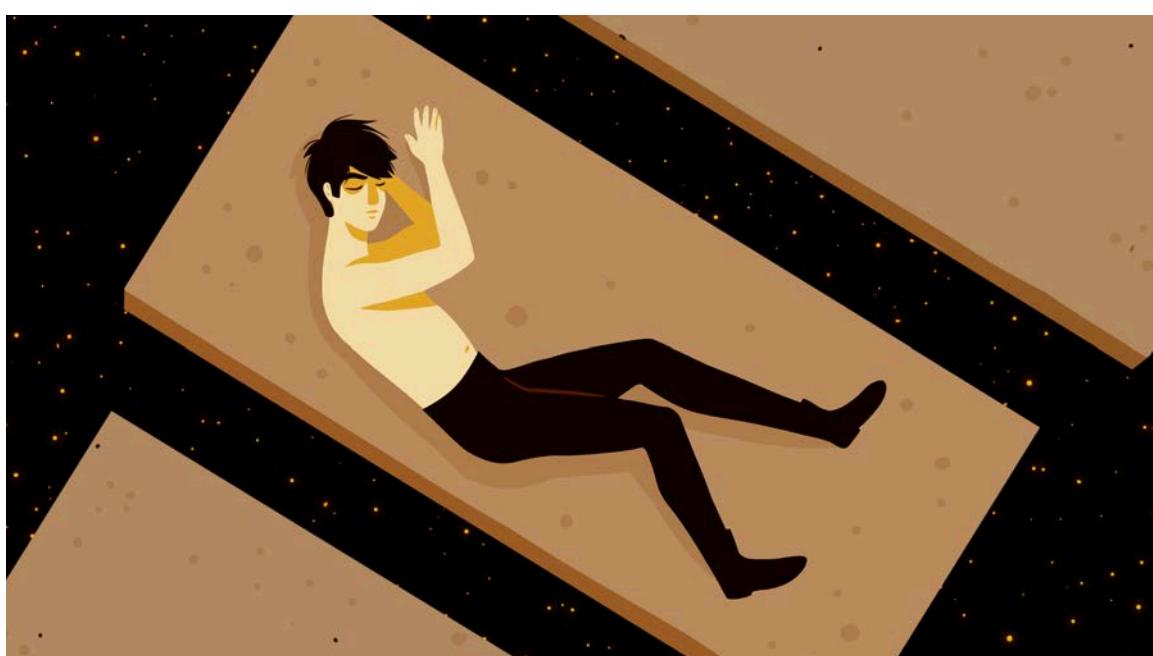
⁴⁸ Disponível em:
<https://www.independent.co.uk/news/obituaries/heinz-edelmann-illustrator-who-helped-to-create-the-psychadelic-landscape-of-the-beatles-film-yellow-submarine-1767253.html>. Acesso em: 09/01/2025.

Figura 48 - O personagem principal da animação “Entressonho”.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 49 - O personagem da animação “Entressonho” em uma das cenas oníricas.



Fonte: Acervo pessoal.

3.2.2 Ruídos artificiais

Desde o princípio almejei que a animação fosse contada e montada para remeter às memórias, da vigília e dos sonhos. No cinema isso pode ser mostrado de diversas maneiras, alguns colocam as memórias em tons diferentes ou em preto e branco, já a imagem do sonho algumas vezes são representadas sem bordas, ou com cenário esfumaçado e visão distorcida. Como um apreciador de cinema clássico, eu sempre relacionei o cinema mudo (e os antigos, da primeira metade do século XX) com as imagens da nossa mente. Na figura 50, logo adiante, podemos ver diversas manchas brancas nesse frame do filme *Viagem à Lua* (1902) de Méliès, que são ruídos (sujeiras, manchas e arranhões sobre as películas dos filmes velhos) que aparecem rápidas e aleatórias sobre o filme quando projetado. Estes ruídos que aparecem no filme, em minha visão, dão um ar mágico e fantasmagórico que automaticamente remetem ao cinema, e estas eram exatamente as características que eu queria tentar reproduzir na animação para remeterem à memória e ao sonho. Seguindo esta estética, criei ruídos artificiais para a minha animação, que aparecem durante todo o filme.

Figura 50 - Imagem do filme Viagem à Lua (1902) de George Méliès.



Fonte: YouTube⁴⁹.

⁴⁹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pUd0iuvGp5o>>. Acesso em: 09/01/2025.

Figura 51 - Frame da animação “Entressonho” que evidencia os ruídos sobre o desenho.



Fonte: Acervo pessoal.

3.2.3 O desenho

Todo o processo de criação da animação foi feito de forma digital. Para isso, utilizei a mesa digitalizadora *One* — da marca *Wacom* — para fazer os desenhos diretamente no *software Adobe Photoshop*, onde foram feitas todas as etapas do desenho, do rascunho à finalização com a pintura. Primeiramente, fazia os rascunhos com planejamento das cenas em azul sobre a tela branca. Em sequência eram feitos os contornos e por último a adição das cores e sombras. As imagens todas foram criadas com 3840 x 2160 *pixels*, que são as dimensões utilizadas nos vídeos em 4K.

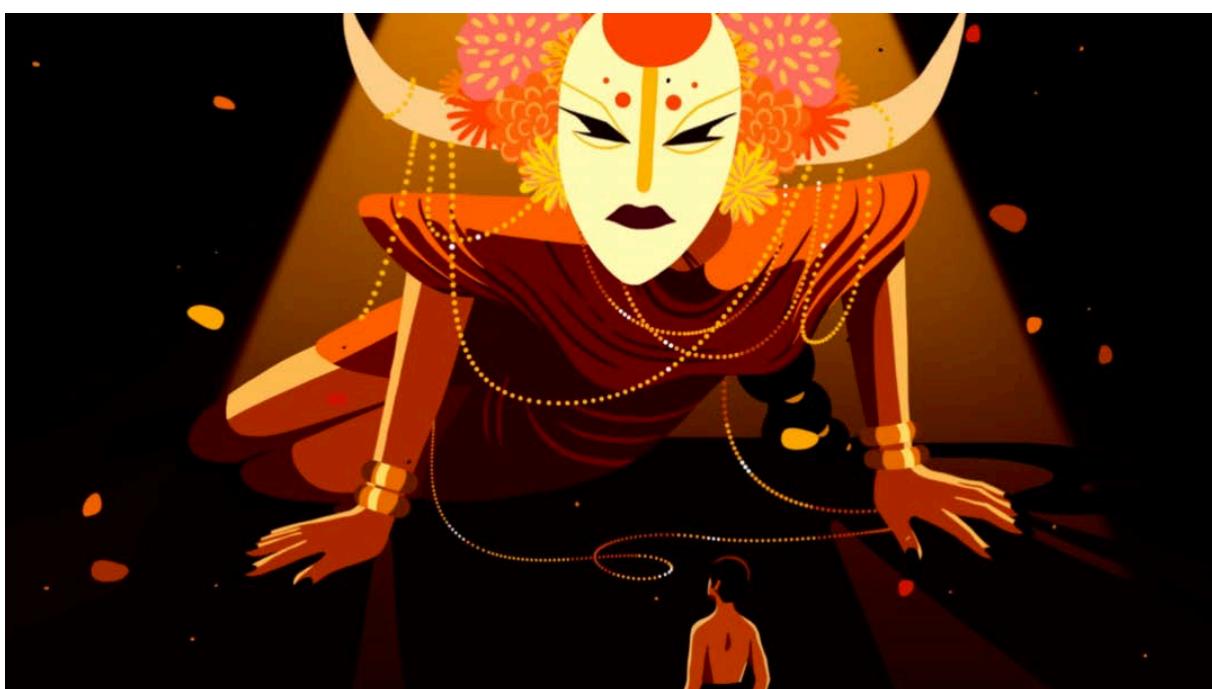
As pinturas foram feitas utilizando os pincéis do próprio *Photoshop*, onde foram feitas separadamente em grupos de camadas. Normalmente o cenário fica no primeiro grupo de camadas, e sobre ele ficam os grupos de camadas dos personagens. Cada grupo é exportado separadamente. Na extensão *.png* são exportadas as imagens estáticas (como os cenários), e em *.psd* quando existem camadas com os desenhos que foram feitos quadro-a-quadro, que quando visualizados rapidamente darão a ilusão do movimento. Todas as camadas juntas formam a imagem final.

Figura 52 - Exemplo do rascunho. Capítulo 4 - Cena 11.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 53 - Exemplo do desenho colorido e finalizado. Capítulo 4 - Cena 11.



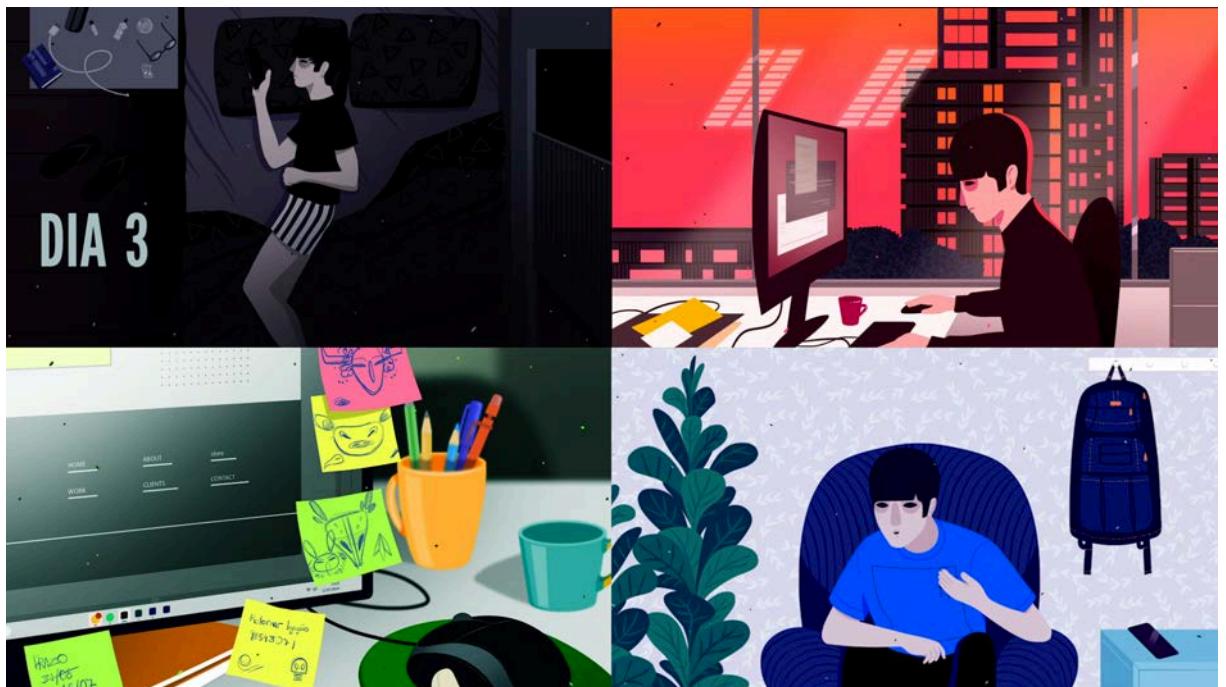
Fonte: Acervo pessoal.

3.2.4 Os cenários

Os cenários são responsáveis pela atmosfera de cada situação na narrativa, e estão divididos entre os cenários da vigília, que são os ambientes urbanos (apartamento, trabalho, academia, ruas, etc) e os ambientes oníricos, que tinham suas características específicas para cada capítulo.

Os cenários do dia-a-dia do personagem enquanto acordado, quase todos estão situados em ambientes fechados e artificiais, ajudando a dar o ar claustrofóbico e realista, para representar a dureza do cotidiano.

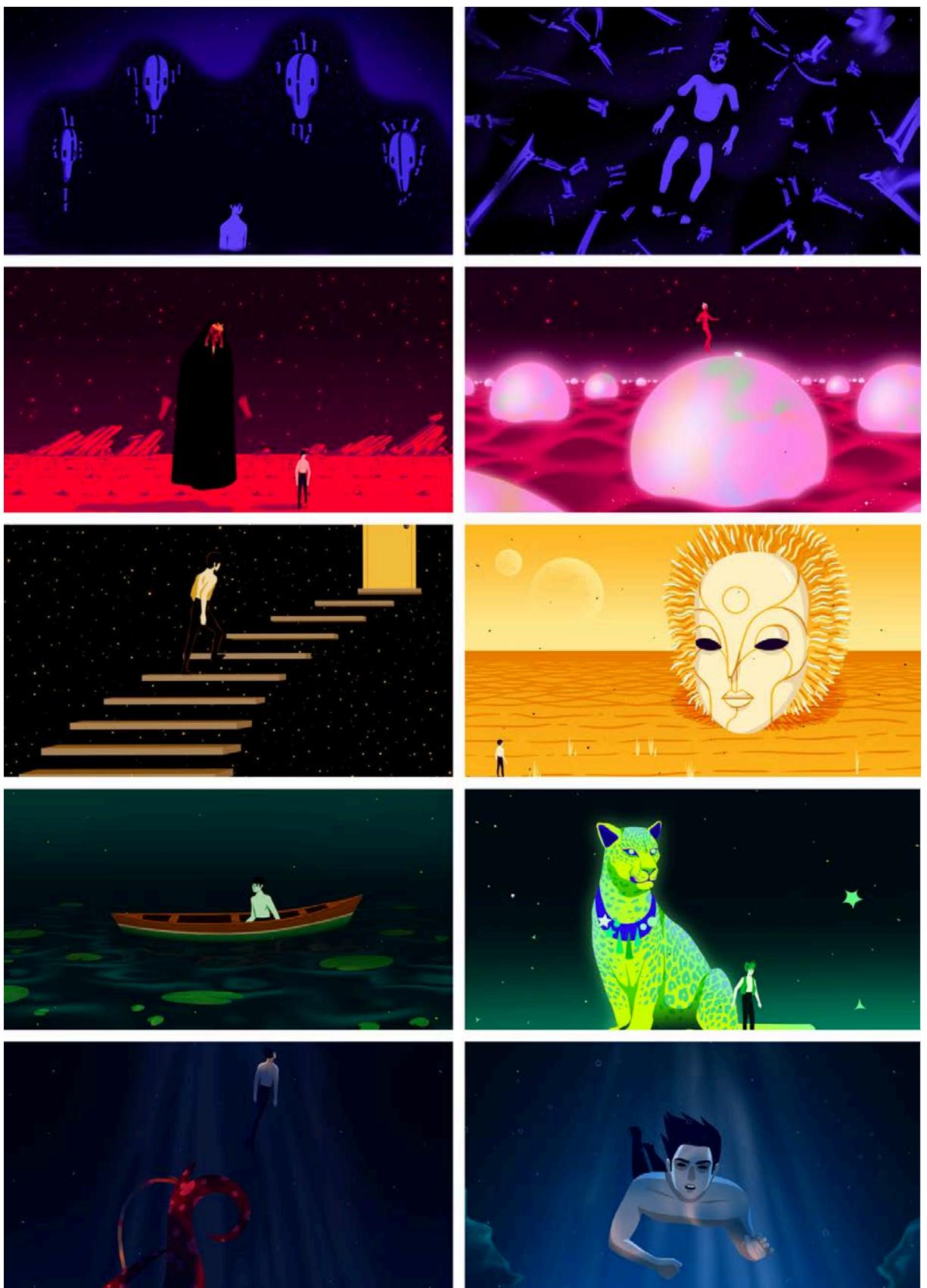
Figura 54 - Exemplo de cenários do personagem enquanto acordado.



Fonte: Acervo pessoal.

Já nos momentos oníricos, os cenários se passam em ambientes naturais e grandiosos como: desertos, florestas, rios, mares e espaço. Os planos abertos foram pensados para contrastar com o personagem, que comparada à vastidão do desconhecido, é pequeno e livre.

Figura 55 - Exemplo de cenários do personagem enquanto está sonhando.



Fonte: Acervo pessoal.

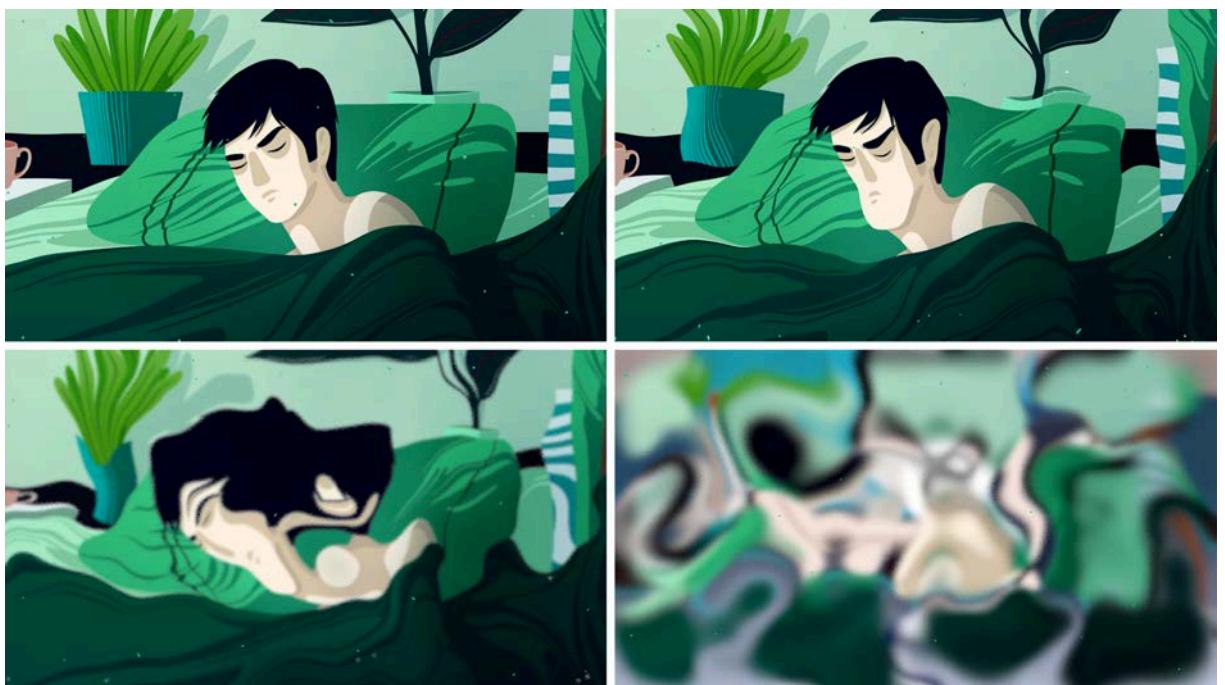
3.2.5 As imagens oníricas

Um conjunto de signos visuais foram utilizados para simbolizar quando o personagem está sonhando, e irei compartilhá-los, no intuito de expor minhas escolhas visuais utilizadas para representar este universo onírico. Quando comecei a brincar de animar meus desenhos que até então eram estáticos, havia o intuito de tentar dar a dinamicidade aos movimentos e sensações em que eu estava vivenciando nos sonhos, como a leveza de voar, o toque do vento e da água sobre a pele, a textura da areia e do pelo das criaturas, o barulho dos ossos e das sementes, entre outros. Acredito que os efeitos sonoros foram importantes na criação desta atmosfera, no qual os espectadores podem tentar compartilhar um pouco da sinestesia pelo qual o personagem está passando. O filósofo John Dewey reforça a importância da sinestesia para a totalidade da percepção humana:

Da mesma forma, a prioridade dada aos sentidos da visão (visão ou teoria, como faculdade privilegiada de Platão a Kant, passando por Descartes) e audição, causada a falta de preocupação e até desprezo pelo resto dos sentidos, igualmente fundamental, quando se trata de ter experiências estéticas e da realidade, em geral. É por isso que Dewey mantém uma estética da sinestesia (que ele considera como uma fenômeno unitário e corpóreo, a totalidade perceptiva humana, onde gosto, cheiro e muito notadamente o tato, são indispensáveis. (Pérez, 2020, p.17).

Como na narrativa o personagem alterna entre o acordado e o adormecido, eu precisei representar o momento em que a mente dele se desliga da realidade e dá início ao sonho. Eu relaciono o momento do adormecimento como um estado “líquido”, pois tenho a percepção de que perco o controle da matéria quando estou adormecendo, como se fosse uma sensação de derretimento. Tentando representar essa sensação, todos os momentos da transição para o sonho na animação foram feitos com esse “derretimento” líquido da imagem.

Figura 56 - Imagem se derretendo enquanto o personagem adormece. Cena 28 - Capítulo 5.

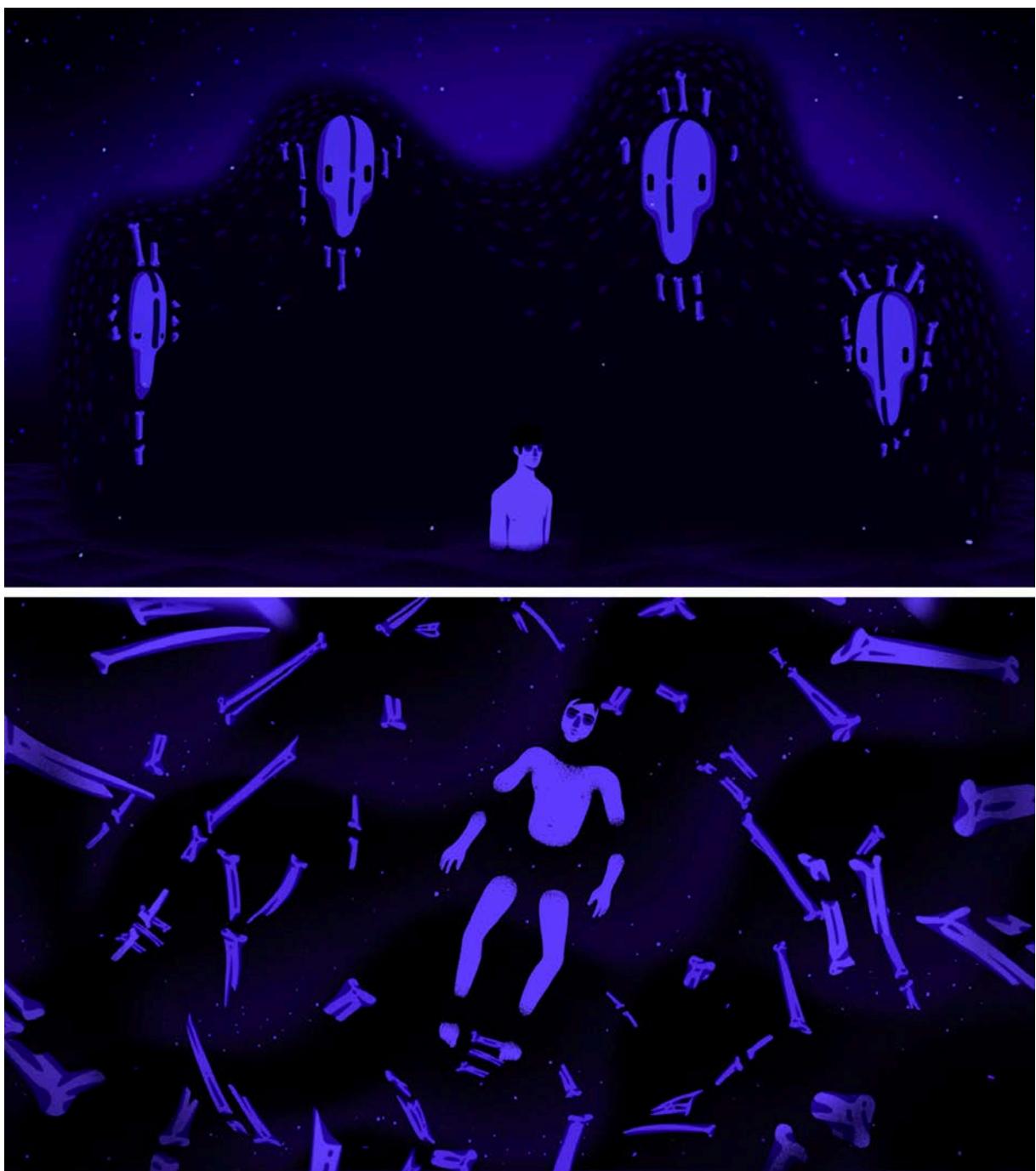


Fonte: Acervo pessoal.

A primeira entrada no universo onírico do personagem acontece no Capítulo 2 e foi inspirado em um pesadelo que tive. Nele, eu vi meu corpo enterrado até a cintura em uma areia e não consegui me mexer nem falar, somente observar. Enquanto passei por esta agonia, senti uma nuvem negra me puxando para dentro dela. Quando eu me dei conta, estava caído sobre a areia e dentro de um redemoinho de vento que arrastava consigo vários ossos.

Como havia a sensação de estar sendo observado enquanto estava preso, resolvi criar alguns rostos para esta nuvem negra, no intuito de dar um ar mais lúdico à narrativa. Eles foram inspirados nos ossos que haviam dentro do redemoinho. Por ter um aspecto soturno, esse primeiro universo foi feito com predominância de tons roxos, dando início a esta saga onírica.

Figura 57 - Imagens oníricas do Capítulo 2.

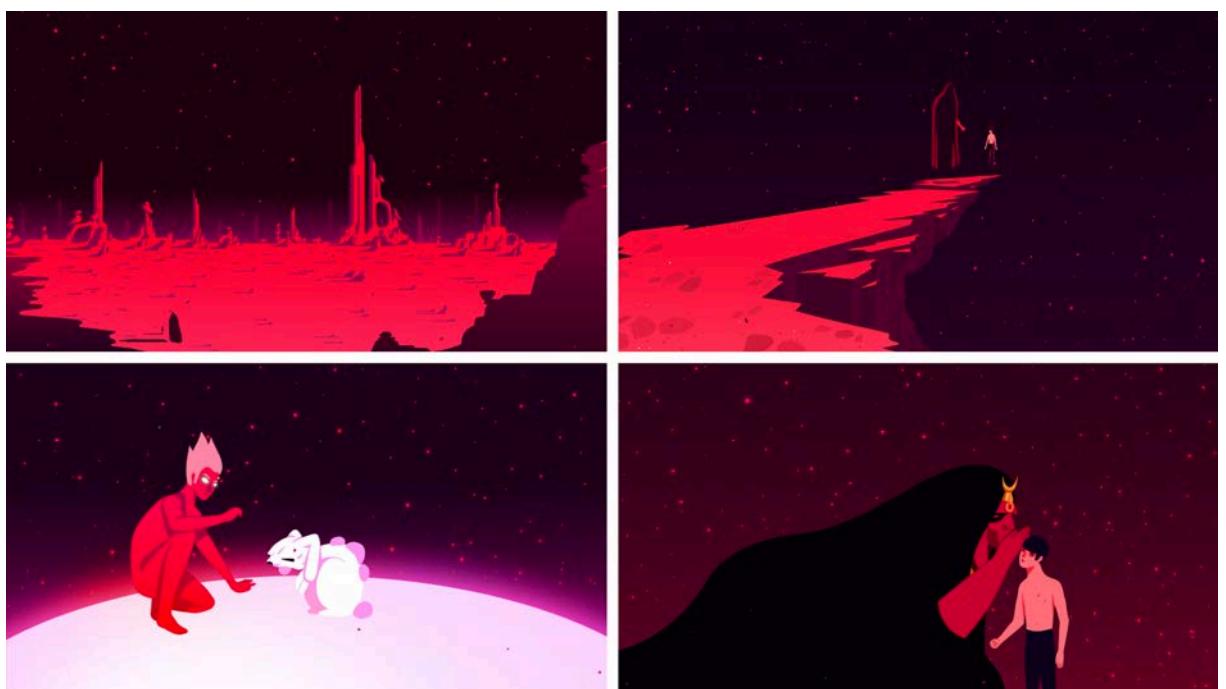


Fonte: Acervo pessoal.

Teve um período no qual eu tinha um sonho recorrente em que eu acordava em um deserto vermelho, porém, sempre que eu firmava meus pés sobre seus pedregulhos cintilantes e ia dar um próximo passo, o sonho era interrompido e eu acordava. Até que um dia, quando tive esse mesmo sonho, resolvi explorá-lo e, dessa vez, não acordei. Fui então surpreendido por um ser que se escondia embaixo de uma túnica preta. Ele me gerava medo e curiosidade, e me levou por uma longa caminhada pelo deserto até chegar a um precipício, onde ele me jogou no espaço.

Juntei este com alguns outros raros sonhos em que eu voava pelas estrelas. Em um deles, fiz um pouso em uma cúpula branca, também sobre um deserto vermelho, onde uma criatura que parecia um coelho - porém maior e mais desengonçado - me entregou umas sementes. Juntando estes sonhos, criei esta passagem onírica do Capítulo 3, toda em tons de vermelho.

Figura 58 - Imagens oníricas do Capítulo 3.

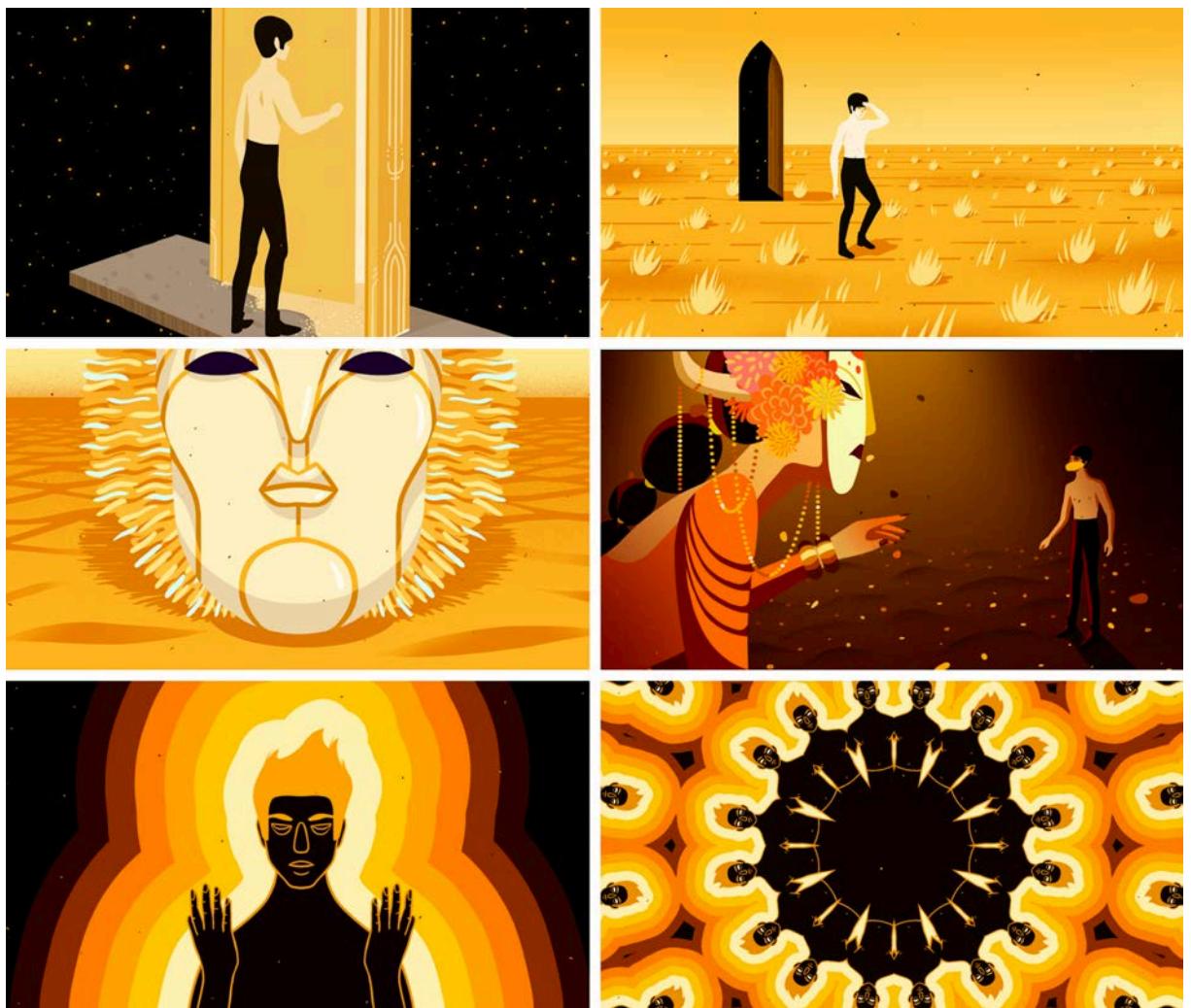


Fonte: Acervo pessoal.

Já o Capítulo 4 foi criado a partir de fragmentos de vários sonhos. Em um deles, eu estava em uma escadaria que terminava em uma porta. O vazio ao redor era assustador e vertiginoso. Atrás da porta, emanava uma luz muito forte. Ao abri-la, acordei. Outra situação foi quando sonhei estar em um deserto muito claro, e nele havia um monumento enorme de uma cabeça, cujo cabelo parecia feito de raios

do sol. Tentei escalar o monumento e entrar no seu interior, no entanto este sonho também foi interrompido, mas me marcou pela sua magnitude. Em outro sonho, meio delirante sob os efeitos da enxaqueca, uma entidade mulher gigante tocou meu rosto, e eu fiquei invisível, leve, e como se estivesse dentro de uma chama de fogo. E então as imagens - na minha cabeça - se multiplicaram em estrelas que se desenrolaram como um caleidoscópio delirante. Conectei todos estes sonhos em uma narrativa sequencial que deu origem ao Capítulo 4 da animação, que devido a alguns fatores comuns como a claridade do sol, do fogo e das estrelas, decidi criá-las em tons de amarelo. Abaixo está um compilado de imagens de como eu as representei através do desenho.

Figura 59 - Imagens oníricas do Capítulo 4.



Fonte: Acervo pessoal.

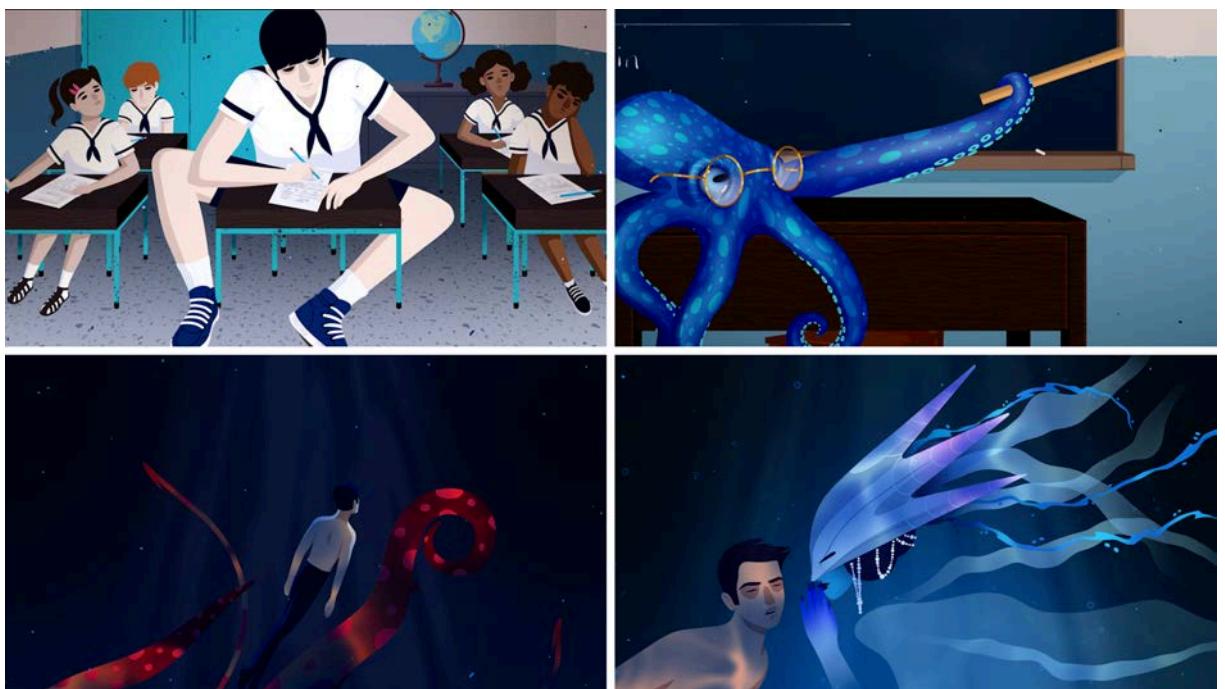
Para o Capítulo 5, quis iniciar com uma sensação que tenho frequentemente no início dos sonhos, na qual levo um susto achando que estou caindo no vazio. Em seguida, tentei retratar um sonho que tive pelo qual me vi dentro de uma canoa, onde o horizonte da água se mistura à escuridão. Ao conseguir chegar à beira de um rio, fui surpreendido por uma cabeça voadora de uma mulher um tanto onipresente, como se fossem várias e ao mesmo tempo uma só. Ela me guiou até uma floresta, onde me lembro bem de terem flores fluorescentes voando lentamente. Segui então cavalgando em cima de uma onça (que também era meu gato) até que cheguei a um amontado de cabeças e velas. Dali, minha cabeça foi retirada do meu corpo e ela seguiu voando por cima de umas criaturas da floresta e de uma árvore, e por fim, eu me tornei aquela árvore. Devido aos temas destes sonhos, estas cenas foram feitas na predominância dos tons verdes, e utilizei bastante das estrelas oscilando no vazio no intuito de passar um ar mágico e fantasioso através do desenho.

Figura 60 - Imagens oníricas do Capítulo 5.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 61 - Imagens oníricas do Capítulo 6.

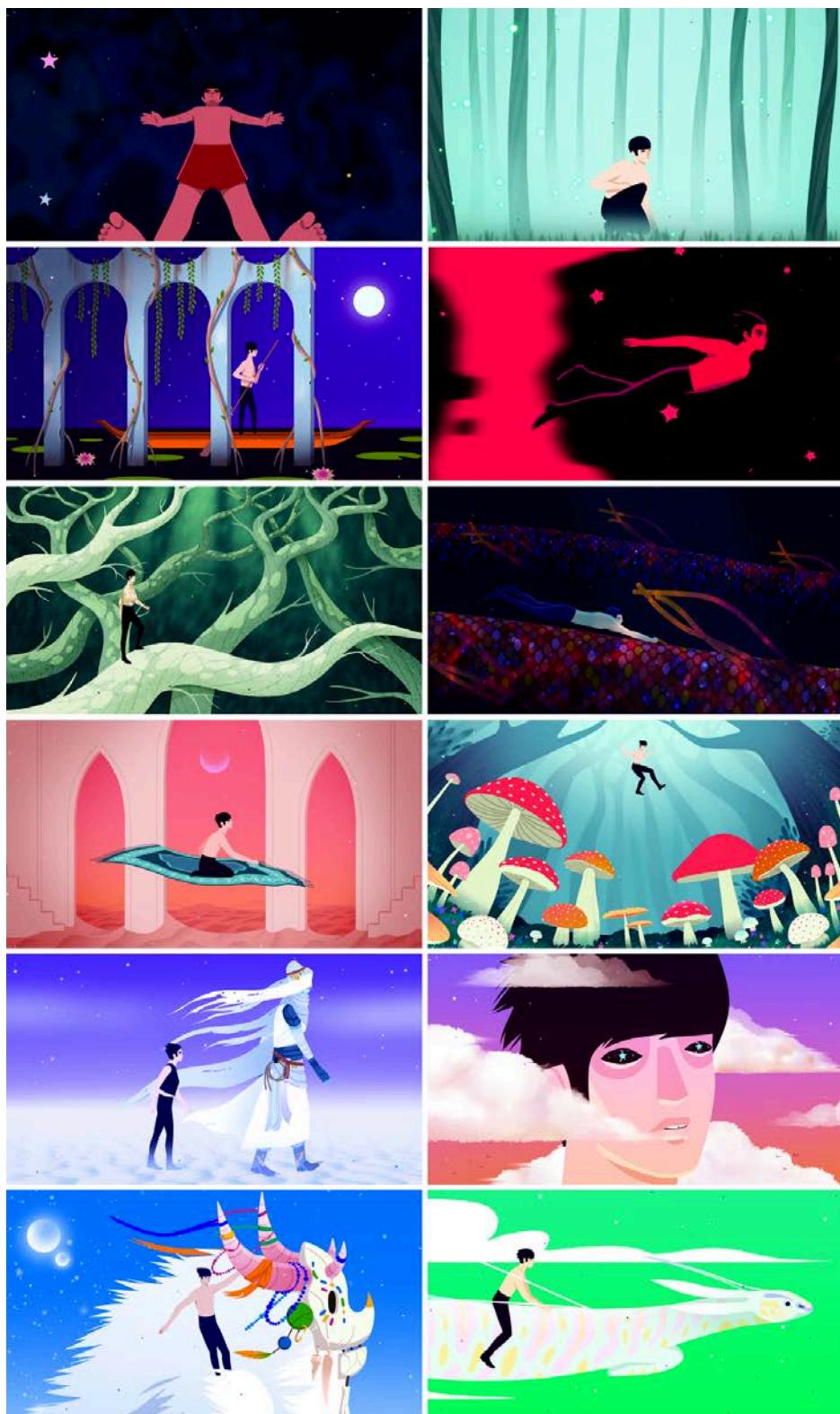


Fonte: Acervo pessoal.

Para o Capítulo 6, iniciei a parte onírica com um pesadelo que tenho constante, talvez o mais constante de todos, onde eu me encontro adulto em uma escola junto com as crianças, numa situação de bastante ansiedade onde preciso ir bem nas provas para recomeçar tudo outra vez, sendo já um adulto. Para representar isso, fiz o personagem muito grande, ocupando quase todo o espaço da sala de aula e sentindo-se desconfortável com o seu tamanho. Já em outro sonho, conversei por muito tempo com um polvo azul, ancião e sábio, que conversava comigo e me fazia perguntas sobre a vida. Resolvi, pelo bem da narrativa, juntar esses sonhos e colocar o polvo como sendo o professor nessa sala de aula. Esses sonhos sobre retornar a escola, ao meu ver, pareceram filmes de terror, onde o ambiente sempre era velho, claustrofóbico e com luzes oscilantes. Já em outros sonhos, me via no fundo do mar, como se eu me movesse com facilidade pelas águas e nadasse junto às suas criaturas. Consumindo vários conteúdos sobre peixes e animais monstruosos do oceano profundo, meus sonhos seguiram sendo influenciados por isso algumas vezes, e tentei representar estes encontros também nesta sequência. Por fim, o personagem encontra uma entidade feminina que mora dentro de uma concha e cujo corpo se move como uma água-viva. Esta passagem foi inspirada em um sonho que tive onde uma entidade me cochichava algo aos ouvidos. Ela tinha uma veste branca e fantasmagórica que ficava se movendo de

forma fluida e lenta, quase líquida. Achei, portanto, que seria interessante que ela fosse representada debaixo d'água. Por conta de todas as características citadas acima, este capítulo foi feito todo em tons de azul (figura 58).

Figura 62 - Imagens oníricas do Capítulo 7.



Fonte: Acervo pessoal.

No capítulo 7, o último da narrativa, dei-me a liberdade de inventar diversas situações oníricas, onde pude explorar, através do desenho e da imaginação, como seriam os próximos sonhos do personagem. Eles foram montados em uma sequência frenética de fragmentos de sonhos, onde o personagem sempre aparece seguindo em frente, para dar um ar de continuidade e para representar os dias que foram passando. Por fim, o personagem acorda recuperado dos problemas de saúde mental que o acometiam. Nestes últimos desenhos, pude criar diversos cenários e interações com criaturas oníricas, onde as imagens foram finalizadas multicoloridas (figura 59).

Figura 63 - Máscaras.



Fonte: Acervo pessoal.

As vezes que sonhei com essas criaturas oníricas, entidades, fantasmas - ou o que quer que elas sejam - eu não conseguia ver seus rostos, somente seus movimentos etéreos e o vestuário, além de suas presenças grandiosas que me

envolviam. Por conta destes fatores, decidi representar quase todas essas entidades oníricas da animação com máscaras (figura 60) que dialogassem com a atmosfera de cada capítulo, o que me permitiu, através do desenho, ampliar criativamente a representação deste universo onírico, e que imagino ter ajudado a criar uma identidade exclusiva para o curta-metragem.

3.3 ANIMANDO AS CENAS

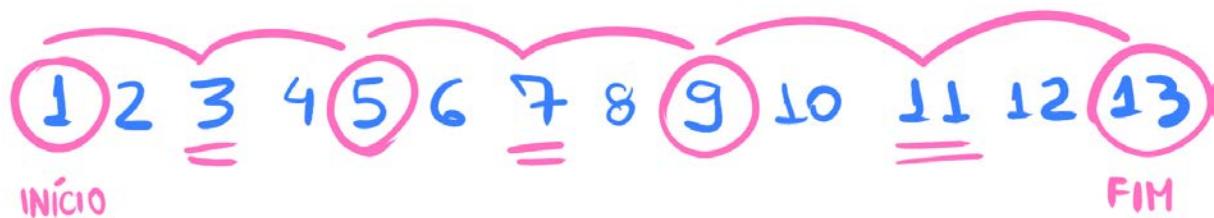
Para animar as cenas e dar movimento aos personagens, foram utilizadas duas técnicas de animação 2D: a **animação convencional** — onde foram feitos desenhos quadro a quadro; e a **animação em *motion graphics*** — na qual as imagens foram animadas com movimentos programados por softwares de efeitos visuais. A animação “Entressonho” pode ser considerada 2D, pois foi inteiramente feita através do agrupamento de camadas bidimensionais de imagens, portanto, por mais que às vezes possa parecer que tenha algum elemento tridimensional ali no meio, foram só ilusões de ótica ao utilizar artifícios de movimento, luz e sombra, pois em nenhum momento cheguei a utilizar algum software de criação de imagens 3D.

3.3.1 A animação quadro a quadro

O acréscimo do movimento nos meus desenhos foi essencial para que eu conseguisse representar a dinamicidade que existe nas minhas vivências nos sonhos. Portanto, a animação quadro a quadro foi mais utilizada nas partes em que o personagem está sonhando, já que neles, os movimentos precisavam ser mais rápidos, fluidos e dinâmicos, onde nesses ambientes o personagem é “leve” e explora os ambientes oníricos.

Segundo o pesquisador da área de animação João Velho (2008, p. 38): “na animação convencional, os animadores chefes (*key animators*) desenham os quadros-chave e, a partir deles, os animadores assistentes (*in-betweeners*) desenham os quadros intermediários (*in-betweens*)”. No caso da animação aqui discutida, eu fiz tanto os desenhos dos quadros-chave, quanto os intermediários, e por fim, a coloração final. Utilizei a contagem de 5 por 5 quadros, pois o número ímpar nos quadros-chave possibilita que sempre tenha um número no meio deles, o que ajuda nos desenhos dos quadros intermediários.

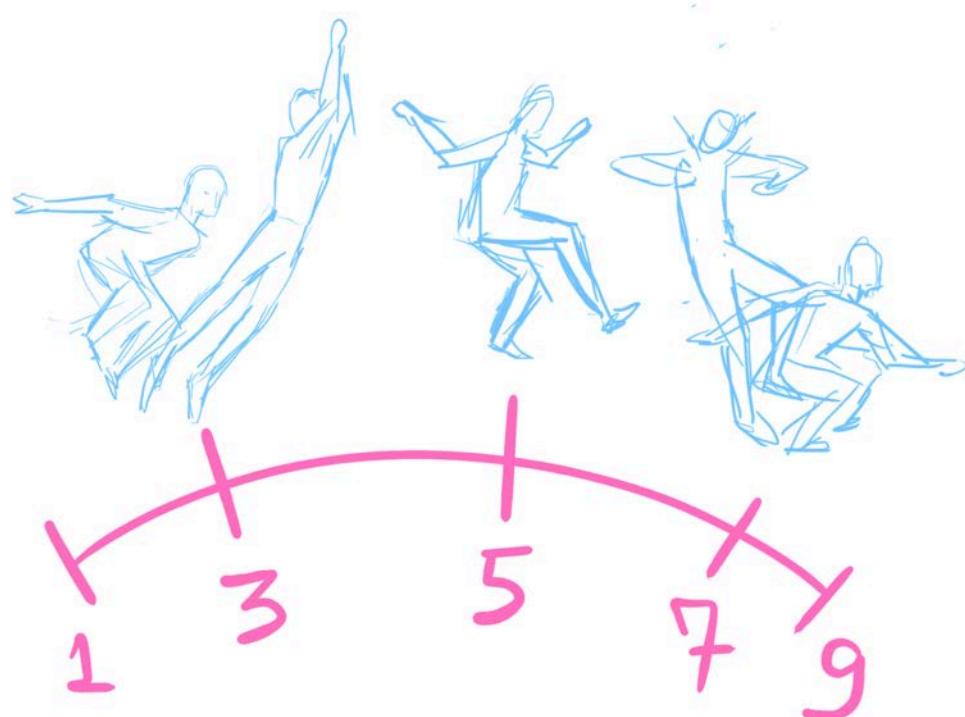
Figura 64 - Esquema de contagem dos quadros-chave que utilizei.



Fonte: Criação pessoal.

A quantidade de quadros para cada animação dependeu da complexidade das ações dos personagens, mas acabavam ficando entre 5, 9, 13, 17 e 21 quadros. Não passavam muito disso, pois as cenas normalmente eram rápidas. Todo o processo do desenho quadro a quadro foi feito no software *Adobe Photoshop*, e abaixo está um exemplo desse processo de animação:

Figura 65 - Rascunhos dos quadros-chave para a Cena 7 - Capítulo 7.



Fonte: Criação pessoal.

Figura 66 - Desenho das linhas e interpolação dos quadros intermediários para a Cena 7 - Capítulo 7.



Fonte: Criação pessoal.

Figura 67 - Quadros coloridos sobre o cenário finalizado para a Cena 7 - Capítulo 7.



Fonte: Criação pessoal.

3.3.2 A animação em *motion graphics*

Já para as situações onde o personagem se encontrava acordado e realizando as tarefas do dia a dia, seus movimentos eram mais curtos e limitados para dar esse ar de peso da “vida real”. Portanto, em sua maioria, foram realizadas animações com a técnica do *motion graphics*, através do *software* de efeitos visuais *Adobe After Effects*.

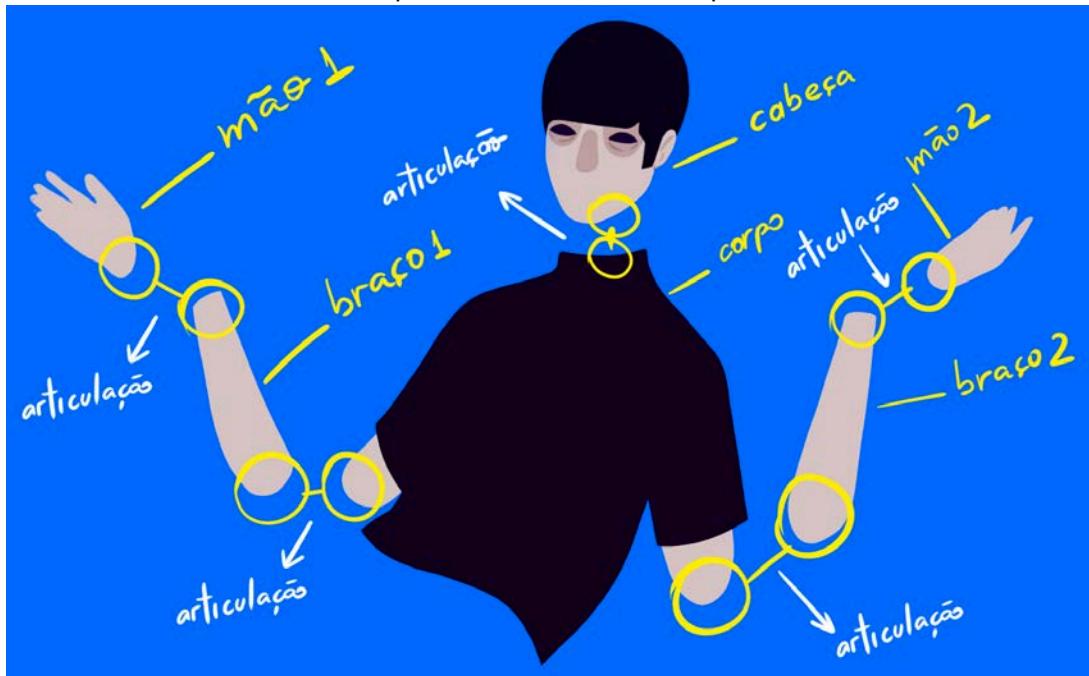
Para João Velho (2018, p.19), o termo *motion graphics* pode ser entendido como uma área de criação que permite manipular livremente no espaço-tempo camadas de todo o tipo de imagens. Segundo ele, com o avanço da informática:

(...) começaram a surgir os primeiros sistemas de composição e manipulação de imagem em movimento por computador, que permitiam combinar e animar livremente camadas de imagem de todo o tipo (vídeo, fotografias, elementos gráficos diversos, tipografia e animações). A chegada dessas ferramentas estimulou, a partir do universo digital, uma retomada da visualidade anterior de colagem dinâmica de imagens bidimensionais. (Velho, 2008, p.18)

Para realizar este tipo de animação, eu primeiro criava os desenhos no *Photoshop*, e assim, separava os membros do corpo dos personagens em camadas, que depois eram exportadas separadamente na extensão *.png* e com fundo transparente. Após exportar todas as camadas separadamente, eu as levava para o *After Effects* e criava nelas movimentos programados. Nesse *software* de efeitos visuais, é possível mover a imagem, girá-la, redimensioná-la, etc. E assim era feito. Com a manipulação do tempo-espacó dessas imagens bidimensionais, as cenas iam se tornando animadas.

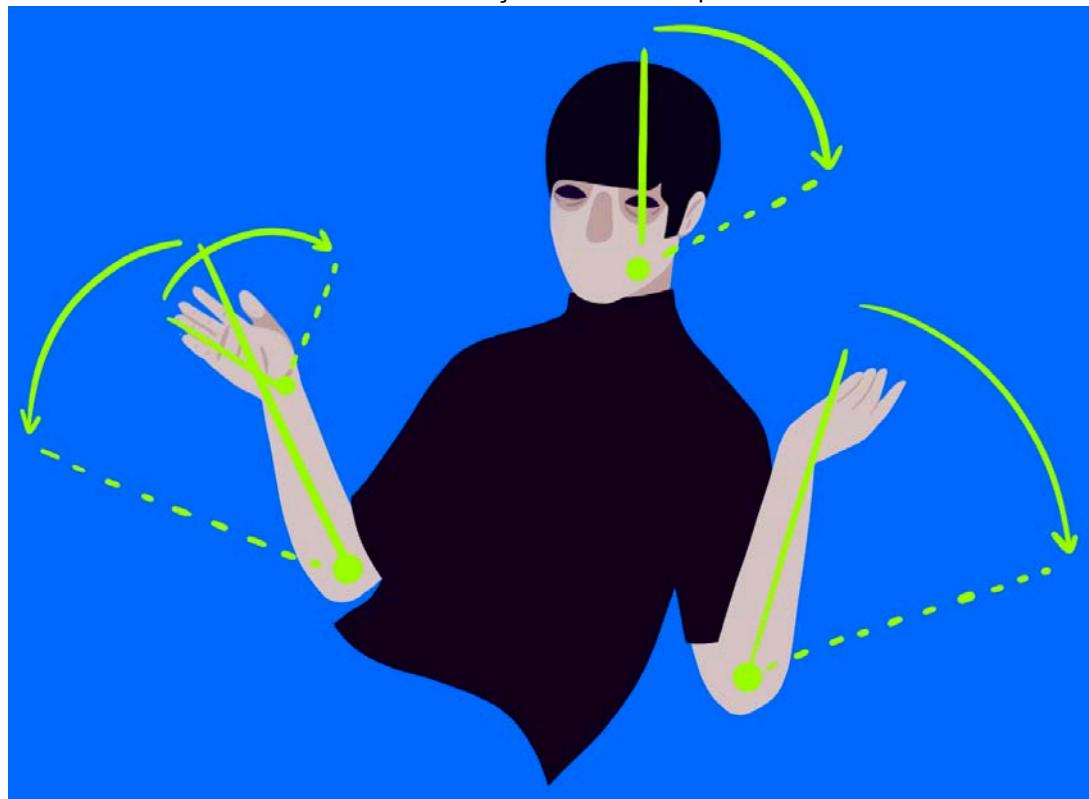
Enquanto o desenho era feito, já tinha que ir pensando como seriam os movimentos dos membros (principalmente cabeças, braços e mãos), pois caso eles não fossem bem planejados, teriam problemas em seus encaixes e a animação das articulações ficariam com movimentos truncados. A seguir está um exemplo de como foram feitas as animações utilizando a técnica do *motion graphics*:

Figura 68 - Desenho do personagem com os membros feitos separadamente. Cena 9 - Capítulo 2.



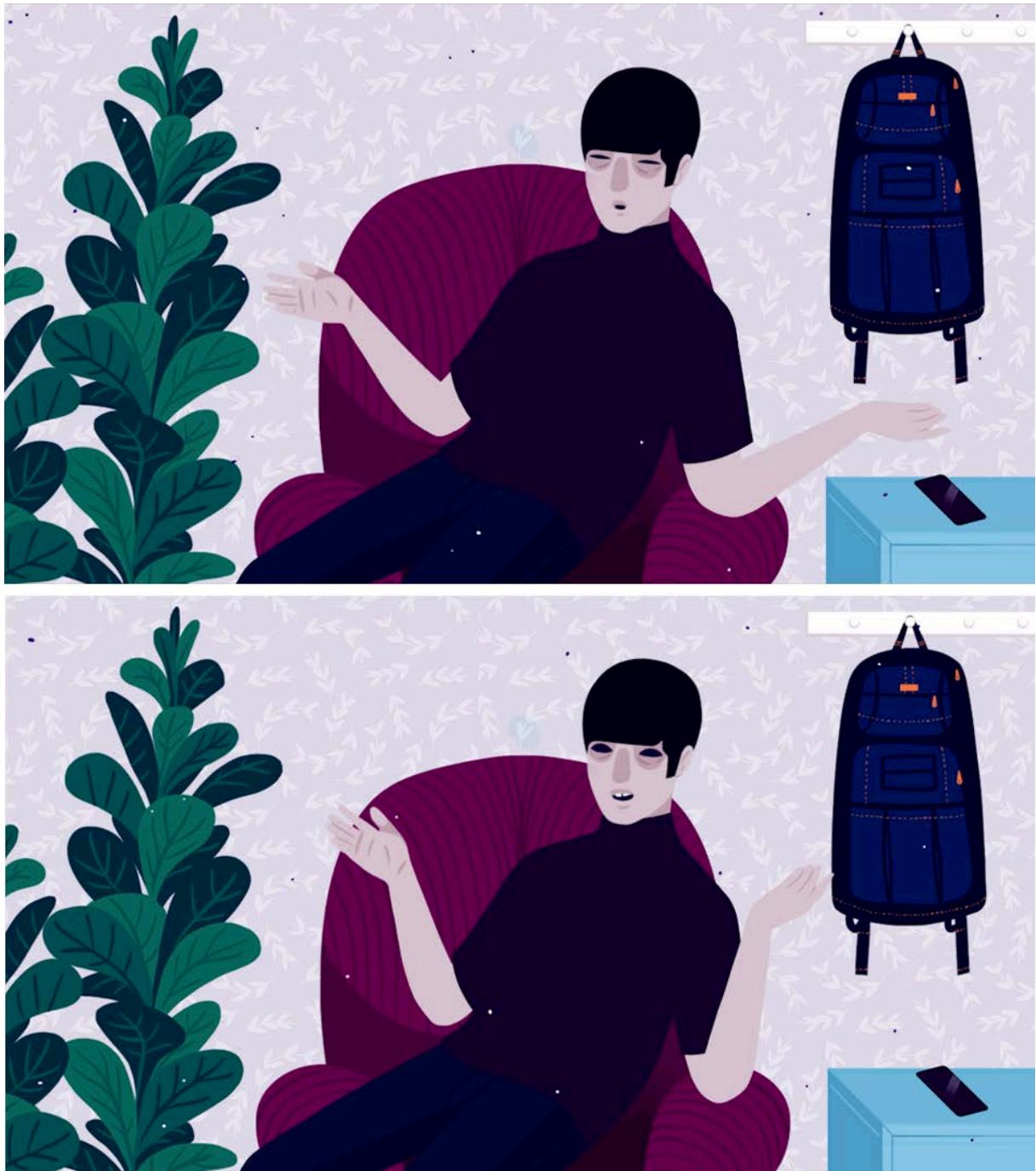
Fonte: Criação pessoal.

Figura 69 - Movimentos dos membros que foram feitos utilizando a rotação. Cena 9 - Capítulo 2.



Fonte: Criação pessoal.

Figura 70 - Como ficou a Cena 9 - Capítulo 2 após a animação em *motion graphics*.

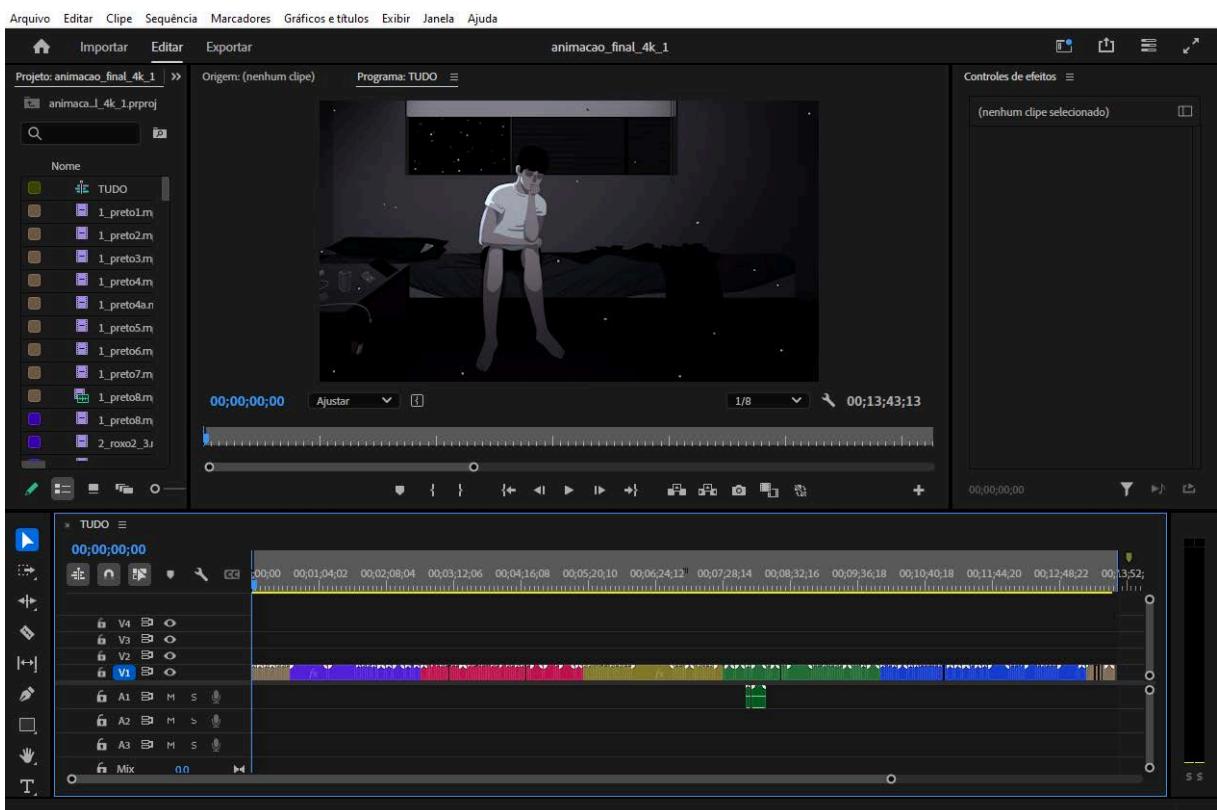


Fonte: Acervo pessoal.

3.4 EDITANDO E MONTANDO O FILME

As cenas finalizadas foram juntadas no software *Adobe Premiere*, onde montei a sequência em que elas iriam aparecer. Neste momento, foi feita a edição final do tempo de cada cena e o reposicionamento de algumas delas, para o benefício da narrativa. Por fim, a versão final do curta-metragem, já com o som (efeitos e trilha sonora), foi passado para o software *Adobe Media Encoder*. Nele, o arquivo foi exportado em sua versão final em 4k (3840 x 2160 pixels) e codificado em H.264⁵⁰.

Figura 71 - Recorte da tela com as cenas montadas em sequência no Adobe Premiere.



Fonte: Criação pessoal.

⁵⁰ “O H.264, também conhecido como AVC (Advanced Video Coding) ou MPEG-4 Part 10, é um codec de compressão de vídeo amplamente usado para transmissão de TV, streaming e gravação. Foi lançado pela União Internacional de Telecomunicações e Moving Picture Experts Group em 2003. (...) Ele oferece compressão de vídeo que permite alta qualidade de imagem com taxas de bits menores.” (Higa, Ventura, 2023).

4. CONCLUSÃO

Nos dias em que estava finalizando a escrita da dissertação, me deparei com um vídeo de uma entrevista bastante antiga da psiquiatra Nise da Silveira. Essa médica brasileira (Silva, 2024) atuou profissionalmente nas décadas de 40 e 50, posicionando-se firmemente contra os métodos violentos utilizados pela psiquiatria. Ela propôs, em seus métodos, tratamentos alternativos que integravam a arte na vida de seus pacientes, e os resultados positivos nos tratamentos continuam influenciando a psiquiatria atual em nível global, com sua vertente mais humanizada. Na fala dessa entrevista, Nise diz que “a palavra não atinge certas camadas mais profundas. A significação desses conteúdos do inconsciente não vem através da palavra, por mais que se queira, a palavra não as atinge, vem com a imagem. É preciso aprender a ler a imagem.” (Casa das Palmeiras - Nise da Silveira, 2020, 02:08, transcrição minha).

Por se tratar de uma psiquiatra falando do tratamento da sanidade mental através da arte, me recordou a importância que o fazer artístico teve no meu processo de auto entendimento e cura durante o tratamento de saúde mental. Me lembrou também da minha principal motivação em iniciar essa pesquisa, a de propor um olhar mais atencioso às imagens que apareciam na minha mente e a possibilidade de criar uma curta-metragem de animação inspirada por elas.

Primeiramente, precisei entender as imagens mentais. Como estudá-las? Como classificá-las? Como compreender seus comportamentos sendo elas tão subjetivas e voláteis comparadas aos outros tipos de imagem? Com a ajuda dos teóricos dos estudos visuais, verifiquei que é possível agrupá-las e diferenciá-las dos demais tipos de imagens e até entender um pouco sobre seus mecanismos. No entanto, é importante ressaltar que esses fenômenos da mente ainda são um desafio para os pesquisadores, já que não existe uma compreensão definitiva sobre o tema em questão.

Precisei também averiguar se os sonhos poderiam ser considerados “visualidades” dentro dos estudos da Cultura Visual. Após fazer a investigação teórica, pude conhecer alguns conceitos de “visualidade” e de forma complementar me aprofundei nos estudos na epistemologia do sonho, onde pude comprovar que as imagens oníricas produzem impactos na sociedade e na cultura. Através de reflexões baseadas em experiências pessoais, pude verificar de perto que as

visualidades dos sonhos são sim suscetíveis de múltiplas interpretações que vão de acordo com a bagagem social e cultural de cada indivíduo.

Averiguei também o que pensadores contemporâneos avaliam acerca das consequências do regime capitalista vigente sobre a sociedade contemporânea. Através de seus pontos de vista, analisei a possível conexão dessas consequências com o meu adoecimento psíquico. Tais ensaios filosóficos expuseram como a fragilidade do sono das pessoas urbanas podem ser responsáveis por impedi-las de sonhar, afastando-as da criatividade. Com essa reflexão, busquei entender como a retomada do sonho e do fazer artístico puderam se tornar ferramentas de resistência e sanidade aos dias atuais.

O próximo objetivo da pesquisa era entender, por meio da análise de referências, o atravessamento entre a memória, o sonho e o cinema. Durante toda esta etapa de investigação teórica, ficou evidente como a discussão parece sempre se encontrar na pergunta de o que veio primeiro, o sonho ou o cinema? De tal forma que esse atravessamento se mostrou muito mais complexo e interligado do que havia outrora imaginado. Sendo assim, a pesquisa me levou a entender como a representação do sonho através da arte já vinha funcionando como um pré-cinema, desde os primórdios da humanidade, até se tornar hoje, por vezes, até difícil de explicar a mente humana e o onírico sem utilizar os atributos do cinema para isso. Mas a conclusão que posso tirar desta discussão específica, é que ambos necessitam primordialmente da linguagem pictórica, ou seja, necessitam que as imagens transmitam, quase, se não todas, as mensagens que serão interpretadas, sem os artifícios da fala e da escrita. O que me ajudou a reforçar, enquanto pesquisador de Cultura Visual, a importância da linguagem pictórica em nossas vidas.

A curiosidade me levou para outras reflexões filosóficas um tanto inesperadas, que acredito terem contribuído para o enriquecimento da pesquisa, já que me permitiram olhar para um outro ponto de vista a respeito do surgimento do cinema. Através da interlocução de diversas teorias, pude verificar e compartilhar como a ciência, ao atender as demandas do capitalismo, participaram do processo de desumanização e do apagamento das subjetividades de determinados grupos sociais e raciais, e como o surgimento do cinema deu voz para o subconsciente humano, suas crenças, desejos e subjetividades que vinham sendo reprimidas e domadas por séculos. Acredito que essa discussão daria gancho para outra

pesquisa ainda mais elaborada, que não cabe aprofundar nesta dissertação, mas que poderia contribuir para um entendimento ainda mais amplo entre as relações do cinema com a cultura e o psiquismo da sociedade.

Ao analisar minhas referências cinematográficas, acredito ter contribuído academicamente ao entendimento de como o cinema representou até então, através de imagens, as memórias e os diversos tipos de sonhos. Assim como averiguei também como cinema de animação apresenta infinidáveis possibilidades de criar universos fantásticos e oníricos através de diversas técnicas de animação.

Cada etapa da investigação foi bastante útil para que eu compreendesse meu processo criativo, onde pude desenvolver uma maneira própria de representar minhas memórias e sonhos, e compreender ainda mais o poder da “imagem”, de modo que entendi, no processo, que ela era meu único recurso, já que optei por fazer uma narrativa sem diálogos. Foi desafiador tentar transpor minhas subjetividades para o personagem somente através da linguagem pictórica, onde cada desenho se tornou um exercício único de expressão artística. Ao tentar reproduzir as memórias e imagens oníricas com toda a sua dinamicidade, as possibilidades visuais eram infinitas, porém escolhas precisaram ser feitas para desenhá-las, animá-las e transformá-las em um filme, dentro das minhas limitações técnicas. As reflexões filosóficas, durante a pesquisa, dialogaram constantemente com as minhas memórias e com a narrativa da curta-metragem, onde o personagem busca se curar através do sonho, da arte e do movimento. Complemento também que a abordagem metodológica autobiográfica foi imprescindível para essa pesquisa teórico-prática e para a construção deste “auto retrato” animado. Acredito não ser o único artista visual que utilizou a memória ou sonho, em um viés autobiográfico, como pontos de partida do processo criativo, mas espero que essa investigação, junto ao olhar crítico, possam complementar as pesquisas em arte, cultura e visualidades, e iniciar diálogos proveitosos que abordem esse conjunto de temas.

REFERÊNCIAS

- BACHELARD, Gaston. **A poética do devaneio**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.
- BAXANDALL, Michael. **O olhar renascente**: Pintura e experiência social na Itália da Renascença. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1991 - (Oficina das Artes - v. 6).
- CASALS, J. Por dentro da conspiração para matar Júlio César. **National Geographic Brasil**. São Paulo, 24 de Mar. de 2022. História. Disponível em: <<https://www.nationalgeographicbrasil.com/historia/2022/03/por-dentro-da-conspiracao-para-matar-julio-cesar>>. Acesso em: 23./01/2024
- CONNELLY, M.; CLANDININ, J. Relatos de experiencia e investigación narrativa. In: LARROSA, J. et al. **Déjame que te cuente**. Barcelona: Laertes, 1995. p. 11-59.
- CHOLODENKO, Alan. A Animação do Cinema. **Galáxia: revista transdisciplinar de comunicação, semiótica, cultura** / Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da PUC-SP. – n. 34 (jan-abr 2017). – São Paulo : PUC-SP – EDUC; 2017. p. 20-54. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/29575/22704>>. Acesso em: 20/05/2024.
- CRARY, Jonathan. **Capitalismo tardio e os fins do sono**. Trad.: Joaquim Toledo Jr. São Paulo, São Paulo, SP: Ubu Editora; (2016) [2013].
- CRARY, Jonathan. **Terra arrasada**: Além da era digital, rumo a um mundo pós-capitalista. Trad.: Humberto do Amaral. São Paulo, SP: Ubu Editora; 2023.
- COESSENS, K. A arte da pesquisa em artes - traçando práxis e reflexão. **ARJ – Art Research Journal: Revista de Pesquisa em Artes**, [S. I.], v. 1, n. 2, p. 1–20, 2014. DOI: 10.36025/arj.v1i2.5423. Disponível em: <<https://periodicos.ufrn.br/artresearchjournal/article/view/5423>>. Acesso em: 02/10/2023.
- CUNHA, Paulo José. De “Fantasia” à “Fantasia de Walt Disney”. **Manuscritica: Revista de Crítica Genética**, São Paulo, Brasil, n. 19, p. 157–188, 2010. DOI: 10.11606/issn.2596-2477.i19p157-188. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/manuscritica/article/view/177666..> Acesso em: 22/05/2024.
- DANIEL NEVES SILVA. Nise da Silveira: quem foi, biografia, carreira. Brasil Escola, [S.I.], 2024. Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/biografia/nise-da-silveira.htm>. Acesso em: 10 abr. 2024.
- DESNOS, Robert. O sonho e o cinema. In: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Graal, 1983.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **Diante do tempo: história da arte e anacronismo das imagens**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2015.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **Quando as imagens tocam o real**. PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG, Belo Horizonte, p. 206–219, 2012. Disponível em: <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15454>>. Acesso em: 27/10/2023.
- DUNKER, IANNINI, GURSKI, PERRONE, ROSA (Org.). **Sonhos Confinados**: o que sonham os brasileiros em tempos de pandemia. Belo Horizonte: Autêntica, 2021.

FEDERICI, Silvia. **Calibã e a bruxa: mulheres, corpo e acumulação primitiva.** São Paulo: Elefante, 2017.

FOSTER, Hal (org.). **Vision and visuality: Discussions in contemporary culture.** Seattle: Bay Press, 1988.

FREUD, Sigmund. **A interpretação dos sonhos.** Rio de Janeiro: Imago, 1976. 2 v.

GONTIJO, Thais. **A arte de sonhar.** Epistemo-somática, Belo Horizonte , v. 3, n. 2, p. 186-194, dez. 2006 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1980-20052006000200004&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 04/04/2024.

GUASCH, Ana María. **Los Estudios Visuales** – Un Estado de la Cuestión. In: Estudios Visuales, 1. Murcia: CENDEAC, noviembre 2003, p. 8-16.

GUERREIRO, Nelson. Estás onde? Reflexões sobre autobiografia e auto-ficção nas práticas artísticas contemporâneas. **Cadernos PAR** n.º 4 (Mar. 2011), p. 125-138. Disponível em: <<https://iconline.ipleiria.pt/handle/10400.8/407>>. Acesso em: 18/08/2023.

HAN, Byung-Chul. Sociedade do Cansaço. Trad.: Enio Paulo Giachini. 2ª Edição - Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

HERNÁNDEZ, Fernando. A cultura visual como um convite à deslocalização do olhar e ao reposicionamento do sujeito. In: MARTINS, R. e TOURINHO, I. (Orgs.). **Educação da Cultura Visual: Conceitos e contextos.** Santa Maria: Editora UFSM, 2011, p.31-49.

HIGA, P.; VENTURA, F. **O que é H.264? Entenda o formato Advanced Video Coding (AVC).** Tecnoblog, 2023. Disponível em: <https://tecnoblog.net/387694/o-que-e-h-264/>. Acesso em: 2023-07-05.

JAY, Martin. Relativismo cultural e a virada visual. **Aletria: Revista de Estudos de Literatura**, [S. I.], v. 10, p. 14–29, 2003. DOI: 10.17851/2317-2096.10.14-29. Disponível em: <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/aletria/article/view/17974>>. Acesso em: 25/09/2023.

KARDECISMO. In: **DICIO**, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2024. Disponível em: [<https://www.dicio.com.br/kardecismo/>]. Acesso em: 04/04/2024.

KELLY, Alan. ‘Eraserhead’ and the Inner Workings of a Lynchian Nightmare. **Collider**, 2023. Disponível em: <<https://collider.com/eraserhead-david-lynch/>>. Acesso em: 15 de maio de 2024.

KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo.** 2ª edição. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.

LIMULJA, Hanna. **O desejo dos outros: Uma etnografia dos sonhos yanomami.** São Paulo: Ubu Editora, 2022.

MACHADO, Arlindo. **Pré-Cinemas e Pós-Cinemas.** Campinas: Papiros, 2009.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica.** Lisboa: Dinalivro. 2005.

MARTINS, Raimundo. **Visualidade e educação.** Goiânia: FUNAPE, 2008.

MATA, Laryssa da Costa. Os primitivos: Mário de Andrade e Georges Bataille. **ARS (São Paulo)**, [S. I.], v. 16, n. 32, p. 157–172, 2018. DOI:

10.11606/issn.2178-0447.ars.2018.140351. Disponível em:
<https://www.revistas.usp.br/ars/article/view/140351>. Acesso em: 20/05/2024.

MIRZOEFF, Nicholas. **Una introducción a la cultura visual**. Barcelona: Paidós, 2003.

MITCHELL, W. J. T. ¿Qué es una imagen? In: VARAS, Ana García (ed.). **Filosofía de la imagen**. Salamanca, Espanha: Ediciones Universidad Salamanca, 2011, pp. 107-154.

MITCHELL, W.J.T. Mostrar o ver: Uma crítica à cultura visual. **Interin**, vol. 1, núm. 1, 2006, pp. 1-20. Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, Brasil. Disponível em:
<https://www.redalyc.org/pdf/5044/504450754009.pdf>. Acesso em: 20/09/2023.

MITCHELL, W.J.T. Como caçar (e ser caçado por) imagens: Entrevista com W.J. T. Mitchell. In: **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação | E-compós**, Brasília, v.12, n.1, jan./abr. 2009.

MITCHELL, W. J. T. **Teoría de la Imagen**. Ensayos sobre representación verbal y visual. Madrid, ES: Ediciones Akal, (2009) [1994].

MÜNSTERBERG, Hugo. A memória e a imaginação. In: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

QUIMERA. In: **DICIO**, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2024. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/quimera/>. Acesso em: 28/03/2024.

RANCIÈRE, Jacques. **O destino das imagens**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

REY, Sandra. O meio como ponto zero: metodologia de pesquisa em artes plásticas. **Coleção Visualidade**. Porto Alegre, V. 4. Ed. Universidade/UFRGS, 2002.

RIBEIRO, Thiago Franco. **Animação em stop-motion: tecnologia de produção através da história**. 2009. Dissertação (Mestrado em Artes). Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2005.

RIBEIRO, Sidarta. **O oráculo da Noite**: a história e a ciência do sonho. 2019. Companhia das Letras.

RIBEIRO, Sidarta. **Sonho manifesto**: dez exercícios urgentes de otimismo apocalíptico. 1ª Edição - São Paulo, SP: Companhia das letras, 2022.

RICHTER, S. **Bachelard e a experiência poética como dimensão educativa da arte. Educação**, [S. l.], v. 31, n. 2, 2010. Disponível em:
<https://periodicos.ufsm.br/reveducacao/article/view/1541>. Acesso em: 10 ago. 2023.

RIVERA, Tania. **Cinema, imagem e psicanálise**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

RIVERA, Tania. **O avesso do imaginário: Arte contemporânea e psicanálise**. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

RODRIGUES, Manoela dos Anjos Afonso. Pesquisa autobiográfica em arte: apontamentos iniciais. **Revista Nós: cultura, estética e linguagens**, v. 6, n. 1, 2021, p. 95-130. Disponível em: <https://www.revista.ueg.br/index.php/revistanos/article/view/11364>. Acesso em: 20/10/2023.

PÉREZ Miguel, Andrés. **El papel de la experiencia en el proyecto filosófico de John Dewey**. Trabajo Fin de Grado. Universidad de Zaragoza, FFYL, 2020.

SÉRVIO, Pablo Petit Passos. O que estudam os estudos de cultura visual?. **Revista Digital do LAV**, [S. I.], v. 7, n. 2, p. 196–215, 2014. Disponível em: <<https://periodicos.ufsm.br/revislav/article/view/12393>>. Acesso em: 02/04/2024.

TAVARES, Marcela Botelho. Cinema e Xamanismo: por um cinema que sonha. **Revista Concinnitas**, [S. I.], v. 21, n. 37, p. 237–251, 2020. DOI: 10.12957/concinnitas.2020.48280. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/concinnitas/article/view/48280>>. Acesso em: 28/05/2024.

UMBANDA. In: **DICIO**, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2024. Disponível em: [<https://www.dicio.com.br/umbanda/>]. Acesso em: 04/04/2024

SILVA. Sander Machado da. Sonhar em tempos Distópicos. **Sig: revista de psicanálise /** Sigmund Freud Associação Psicanalítica. - Vol. 9, n. 16 (jan./jun.2020)

VELHO, João. 2008. **Motion Graphics: Linguagem e Tecnologia**. São Paulo: Martins Fontes

FILMES

ALICE no país das maravilhas. Direção: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske. Produção: Walt Disney. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1951. 75 min.

AFTERNOON class. Direção: Seoro Oh. Coréia do Sul: Seoro Oh, 2015. 3 min.

A MOSCA. Direção: David Cronenberg. Produção: Stuart Cornfeld. Estados Unidos: 20th Century Fox, 1986. 96 min.

A VIAGEM de chihiro. Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Toshio Suzuki. Japão: Studio Ghibli, 2001. 125 min.

AS AVENTURAS do príncipe achmed. Direção: Lotte Reiniger. Produção: Lotte Reiniger, Carl Koch. Alemanha: Projektions-AG, 1926. 66 min.

BETTY boop for president. Direção: Dave Fleischer. Produção: Fleischer Studios. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1932. 7 min.

BRILHO eterno de uma mente sem lembranças. Direção: Michel Gondry. Estados Unidos: Focus Features, 2004. 108 min.

CARCINIZAÇÃO. Direção: Denis Souza. Brasil: Denis Souza, 2023.

CORALINE e o mundo secreto. Direção: Henry Selick. Estados Unidos: Focus Features, 2009. 100 min.

ERASERHEAD. Direção: David Lynch. Estados Unidos: American Film Institute, 1977. 89 min.

FANTASIA. Direção: Ben Sharpsteen, James Algar. Produção: Walt Disney. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1940. 120 min.

FORREST gump. Direção: Robert Zemeckis. Produção: Wendy Finerman, Steve Starkey, Robert Zemeckis. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1994. 142 min.

GERTIE, o dinossauro. Direção: Winsor McCay. Produção: Amusement Features. Estados Unidos: Amusement Features, 1914. 12 min

LA SIRÈNE. Direção: Georges Méliès. Produção: Star Film Company. França: Star Film Company, 1904. 7 min.

MEU amigo totoro. Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Toshio Suzuki. Japão: Studio Ghibli, 1988. 86 min.

PAPRIKA. Direção: Satoshi Kon. Japão: Madhouse, Sony Pictures Classics, 2006.

PEIXE grande e suas histórias maravilhosas. Direção: Tim Burton. Produção: Dan Jinks, Bruce Cohen. Estados Unidos: Columbia Pictures, 2003.

PERSEPOLIS. Direção: Marjane Satrapi, Vincent Paronnaud. Produção: Marc-Antoine Robert, Xavier Rigault. França: Sony Pictures Classics, 2007. 96 min.

O LABIRINTO do fauno.. Direção: Guillermo del Toro. Produção: Guillermo del Toro, Alfonso Cuarón. México/Espanha: Warner Bros. Pictures, 2006. 118 min.

O MÁGICO de Oz. Direção: Victor Fleming. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer, 1939.

O SERVIÇO de entregas da Kiki. Direção: Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 1989. Duração: 103 minutos.

YELLOW SUBMARINE. Direção: George Dunning. Produção: United Artists. Reino Unido: United Artists, 1968. 85 min.

VIDEOCLIPES

CÉU. *Corpocontinente*. Direção: Rodrigo Saavedra. Brasil: Landia, 2020.

PITTY. *Na Sua Estante*. Direção: Sérgio Guilherme Filho. Brasil: Deckdisc, 2005. Vídeo musical.

WHITE STRIPES. *Fell in Love with a Girl*. Direção: Michel Gondry. Estados Unidos: Sony Music, 2002.

VIDEO DE ENTREVISTA

Casa das Palmeiras - Nise da Silveira, 2020. Nise da Silveira do mundo da caralâmpia à emoção de lidar PARTE III. YouTube. Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=jGUJU5_AtLY. Acesso em: [17/01/2025]).

APÊNDICE A - STORYBOARD TEXTUAL DA ANIMAÇÃO “ENTRESSONHO”

CAPÍTULO 1 - PRETO	
Cena 1	O personagem está sentado na cama de madrugada com aspecto cansado. Aparece o texto “Dia 1” e “02:36” sobrepondo a imagem.
Cena 2	O personagem aparece deitado no chão, em agonia, ao lado da cama e de madrugada. Aparece o texto “Dia 2” e “05:13” sobrepondo a imagem.
Cena 3	O personagem está na sua cama, de madrugada, verificando as horas no celular. Aparece o texto “Dia 3” e “04:24” sobrepondo a imagem.
Cena 4	O personagem está na sua cama e o sol do amanhecer já está iluminando seu quarto. O despertador toca no celular, mas o personagem já está acordado. Aparece o texto “Dia ...?” e “06:00” sobrepondo a imagem.
Cena 5	Em um consultório médico, o personagem cabisbaixo conversa com a médica.
Cena 6	A médica conversa com o personagem e passa a receita de um medicamento.
Cena 7	Na sala da sua casa, o personagem aparece lendo a bula do remédio.
Cena 8	O personagem adormece rapidamente com o medicamento. Na mesma posição em que adormeceu, um sonho se iniciará.
CAPÍTULO 2 - ROXO	
Cena 1	O personagem aparece agora preso na terra, somente com o torso para fora. Enquanto isso aparece o título “Entressonho” que dá nome ao curta-metragem. Ele abre o olho, e olha ao redor tentando identificar onde ele está. A visão é ampliada, mostrando que ao seu redor existe uma massa arenosa preta, e nela estão quatro entidades mascaradas ao seu redor. Ele está no meio deles, pequeno e preso na areia.
Cena 2	O personagem se encontra assustado. As entidades se abaixam e o envolvem em uma sombra preta.
Cena 3	Agora o personagem se encontra dentro da nuvem negra, deitado na areia enquanto uns fragmentos de ossos são levados por um redemoinho de vento. O sonho é interrompido pelo despertador.
Cena 4	O personagem acorda meio confuso. A imagem está ampliada em seu rosto.
Cena 5	No banheiro, o personagem aparece embaixo do chuveiro cabisbaixo com aspecto cansado.
Cena 6	O personagem aparece tomando café dentro do carro, também com aspecto cansado.
Cena 7	No seu local de trabalho, o personagem está em frente ao computador, apoiando sua cabeça com as mãos.
Cena 8	Na cozinha do trabalho, o personagem aparece tomando café em três ocasiões diferentes para marcar a passagem do tempo.

	Cena 9	Numa poltrona, o personagem aparece agitado, conversando.
	Cena 10	Agora, em frente ao personagem, aparece uma psicóloga que faz anotações à medida que o personagem conversa.
	Cena 11	Um senhor asiático aparece de cima para baixo com duas agulhas na mão.
	Cena 12	O personagem aparece em uma maca, tentando entender o que está acontecendo.
	Cena 13	Agora com a visão ampliada, o personagem aparece recebendo agulhas de acupuntura do médico asiático, que está atrás da maca.
	Cena 14	O personagem aparece de costas, de frente a um muro simples rodeado de plantas e velas. Uma mão aparece segurando umas ervas que passam em suas costas.
	Cena 15	Uma mãe de santo aparece segurando uma espada de São Jorge e fazendo uns movimentos com a planta.
	Cena 16	O personagem agora está de frente para o muro e a mão da mãe de santo toca sua testa, fazendo o sinal da cruz.
	Cena 17	O personagem está na sala de sua casa, jogado no sofá em meio a bagunça. A luz da TV oscila no ambiente.
	Cena 18	A imagem aparece ampliada na mão do personagem enquanto ele retira um comprimido da cartela.
	Cena 19	O personagem adormece em sua cama.
	CAPÍTULO 3 - VERMELHO	
	Cena 1	O personagem emerge de uma água escura, onde mostra somente seu rosto.
	Cena 2	Na beira do “lago” o personagem olha pra cima e a sombra de uma “entidade” o cobre.
	Cena 3	A entidade aparece com seu véu ao vento e olha para baixo, em um ângulo <i>contra-plongée</i> .
	Cena 4	O personagem e a entidade aparecem andando em um deserto vermelho. A imagem é ampla e mostra a extensão do deserto.
	Cena 5	A imagem mostra agora de perto o personagem e a entidade caminhando pelo deserto.
	Cena 6	Em um precipício, a entidade levanta o personagem no ar e arranca sua pele.
	Cena 7	Agora com a pele na cor vermelha, o personagem abre o olho com aspecto encantado.
	Cena 8	O personagem mergulha no espaço.
	Cena 9	O personagem voa pelo espaço até chegar em um outro deserto que tem algumas cápsulas brancas espalhadas.
	Cena 10	O personagem pousa em umas dessas cápsulas.

Cena 11	Um bicho com características de coelho se aproxima do personagem.
Cena 12	O bicho traz consigo algumas sementes que oferece ao personagem.
Cena 13	O personagem pega uma das sementes.
Cena 14	O personagem observa a semente de perto.
Cena 15	Deixando a cápsula para trás, o personagem alça voo novamente.
Cena 16	O personagem voa novamente pelo espaço.
Cena 17	Ainda voando, o personagem se prepara para pousar.
Cena 18	No precipício, o personagem volta para sua pele e roupagem normais, enquanto a entidade o espera para pousar.
Cena 19	O personagem mostra para a entidade a semente que pegou.
Cena 20	A entidade cochicha algo no ouvido do personagem.
Cena 21	A entidade se cobre com seu véu.
Cena 22	Voando por cima do lago, a entidade se funde como um líquido caindo no lago. O despertador toca.
Cena 23	O celular vibra com o despertador e ao lado do celular está um medicamento.
Cena 24	No banheiro, o personagem toma banho. Ele está um pouco menos apático que antes.
Cena 25	O personagem toma café, com aspecto cansado, enquanto vê a timeline das redes sociais.
Cena 26	O personagem anda até a porta de casa para sair para o trabalho e se depara com uma planta morta no aparador da casa.
Cena 27	Na cozinha, o personagem pega uma garrafa de cerveja, enche de água e rega a planta.
Cena 28	Agora sim, o personagem fecha a porta de casa para ir para o trabalho.
Cena 29	As portas do elevador se abrem e o personagem está cabisbaixo.
Cena 30	Em frente ao computador e em sua mesa de trabalho, o personagem trabalha enquanto a iluminação da janela varia com a passagem da hora pelo dia, até o pôr-do-sol.
Cena 31	Na sacada do prédio, o personagem fuma vendo o pôr-do-sol, ainda cabisbaixo.
Cena 32	O personagem chega em casa após um dia cheio de trabalho. Ao entrar, ele vê que a planta que regou já está em pé novamente.
Cena 33	Comendo o sanduíche, o personagem muda de canal vendo as notícias do mundo. Seu apartamento está todo bagunçado com objetos e lixos espalhados pela casa.

	Cena 34	Com a TV desligada, o personagem limpa e organiza seu apartamento, em seguida, fica no sofá enquanto usa o celular.
	Cena 35	Deitado na cama, o personagem se cobre e adormece.
CAPÍTULO 4 - AMARELO		
	Cena 1	O personagem acorda em cima de uma prancha flutuando no espaço.
	Cena 2	O personagem olha ao seu redor e vê que na verdade está sentado em cima de uma escadaria que flutua sobre o espaço.
	Cena 3	O personagem anda até uma porta que existe no fim da escadaria.
	Cena 4	De frente para a porta, o personagem a abre.
	Cena 5	Ao atravessar a porta, o personagem agora se encontra em um deserto amarelo. E coloca a mão na cabeça para proteger da luz e poder ver o que está na sua frente.
	Cena 6	O personagem aparece impressionado com o que está vendo.
	Cena 7	O personagem observa uma cabeça gigante que existe no meio do deserto, cuja juba se movimenta rapidamente.
	Cena 8	A cabeça no deserto agora aparece em um ângulo de frente, de baixo para cima, para mostrar sua magnitude.
	Cena 9	Atrás da cabeça gigante existe uma escada que o personagem usa para subir.
	Cena 10	O personagem entra dentro da cabeça gigante. ainda na escada, ele se depara com uma entidade mulher de costas. A entidade também é grandiosa perto dele.
	Cena 11	O personagem vê a entidade em sua frente, cujo rosto se revela na luz.
	Cena 12	A entidade toca o rosto do personagem, que em seguida fica transparente.
	Cena 13	O personagem agora está transparente e com cores ao seu redor que se assemelha a uma chama acesa.
	Cena 14	O personagem levanta voo até encontrar as estrelas e se divide em várias partes, formando um caleidoscópio.
	Cena 15	O personagem cai de volta ao chão de onde estava, porém o despertador toca.
	Cena 16	O personagem se desperta na mesma posição em que aterrissou no sonho.
	Cena 17	No banheiro, o personagem raspa sua barba, se preparando para ir ao trabalho.
	Cena 18	Na cozinha bagunçada, o personagem prepara um ovo para o café da manhã.
	Cena 19	O personagem toma café em sua cozinha enquanto olha o celular.
	Cena 20	O personagem aparece trabalhando em frente ao computador e interagindo com outras pessoas e por último falando ao telefone. A mudança da iluminação marcará a passagem do tempo durante o dia.

Cena 21	Em uma feira, o personagem compra frutas e verduras.
Cena 22	Em frente a um supermercado, uma fruta cai da sacola do personagem e rola até um gato de rua.
Cena 23	A porta do apartamento se abre, e só dá pra ver a silhueta do personagem contra a luz. Ele terá um gato em uma mão e uma sacola na outra.
Cena 24	O personagem afasta o lixo da sua pia na cozinha e coloca as frutas que comprou.
Cena 25	No quadro esquerdo, aparece o personagem cozinhando, já no quadro direito aparece o personagem jantando.
Cena 26	No quarto e com seu gato na cama, o personagem adormece.
CAPÍTULO 5 - VERDE	
Cena 1	O personagem desperta no sonho e leva um susto.
Cena 2	Em queda, o personagem cai no vazio.
Cena 3	O personagem agora aparece deitado em uma canoa que segue sem rumo por um rio cheio de vitórias régias.
Cena 4	Na canoa, cujo rio se perde na escuridão, o personagem agora sentado tenta entender onde ele está.
Cena 5	Após encostar a canoa em um litoral de pedras, o movimento de “câmera” vai pra cima, e no céu aparecem umas cabeças voadoras de uma mulher que se desperta e se movem para baixo.
Cena 6	Uma floresta surge no vazio ao redor do personagem. Umas mãos voadoras o ajudam a colocar um colete.
Cena 7	As mãos voadoras colocam um chapéu no personagem.
Cena 8	O gato do personagem - que está ao seu lado no sonho - se transforma em uma onça, na qual o personagem sobe em cima dela.
Cena 9	Galopando na onça, o personagem atravessa portais interdimensionais.
Cena 10	O personagem desce da onça.
Cena 11	Parada, a onça fica ofegante enquanto o personagem observa algo em sua frente.
Cena 12	As cabeças voadoras das mulheres voltam a aparecer e arrancam a cabeça do personagem do seu corpo.
Cena 13	A cabeça do personagem começa a sobrevoar sozinha, enquanto sobrepassa um amontoado de cabeças e velas, alguns seres fantásticos e por último uma grande árvore. No topo da árvore tem uma máscara, que se encaixa na cabeça do personagem quando ele chega ao topo. O despertador começa a tocar.
Cena 14	O personagem se desperta espantado com seu gato em cima dele.
Cena 15	Ainda na cama, o personagem aparece desenhando em um bloco de papel o

	que viu no sonho.
Cena 16	Em sua varanda, o personagem aparece tomando um café enquanto fica um pouco no sol.
Cena 17	Um <i>zoom-in</i> é feito no rosto do personagem, que aparenta irritado.
Cena 18	Em uma academia de ginástica, o personagem aparece segurando um peso e irritado aguardando uma pessoa fazer <i>selfies</i> em um dos aparelhos.
Cena 19	O personagem aparece fazendo seus exercícios físicos.
Cena 20	O elevador se abre, e o personagem aparenta estar entusiasmado para o dia de trabalho.
Cena 21	No seu computador de trabalho, o personagem coloca vários post-its com desenhos das criaturas que viu no sonho
Cena 22	Do lado de fora embaixo das árvores, o personagem aparece conversando com uma mulher.
Cena 23	O personagem faz <i>yoga</i> em sua casa, e o número de plantas no cenário vai aumentando, mostrando a passagem dos dias.
Cena 24	O personagem está na sua cama mexendo no celular.
Cena 25	Agora sentado na beira da cama, o personagem aparece calçando um tênis.
Cena 26	Em um parque, o personagem aparece se deitando sobre a grama.
Cena 27	Na cozinha, o personagem aparece lavando vasilhas.
Cena 28	No quarto, agora com a namorada, o personagem adormece enquanto ela lê um livro.
CAPÍTULO 6 - AZUL	
Cena 1	No sonho, o personagem está em uma sala de aula fazendo uma avaliação. Ele se encontra adulto, grande e desajeitado perto da sala minúscula e das crianças ao redor. Está ansioso e batendo a perna no chão.
Cena 2	Na frente do quadro negro um polvo azul sinaliza as horas.
Cena 3	Em um <i>zoom-in</i> , o rosto do personagem aparece suando.
Cena 4	A avaliação que está tentando fazer desaparecer diante dos seus olhos.
Cena 5	O personagem aparece agora se explicando para o polvo, sobre sua avaliação ter desaparecido. Através de um <i>zoom-out</i> , mostra que eles se encontram em uma estação submarina.
Cena 6	O polvo fala algo para o personagem.
Cena 7	Os tentáculos do polvo revelam sobre a mesa da sala de aula: uma ampulheta, uma faca e umas moedas.
Cena 8	O personagem coça a cabeça pensando sobre qual item irá escolher.

Cena 9	O personagem escolhe ficar com a faca.
Cena 10	O personagem guarda a faca na bainha.
Cena 11	O personagem engatinha pelos corredores da estação enquanto procura uma saída. Sua roupagem é revelada substituindo o uniforme infantil.
Cena 12	Uma tampa se abre na estação e assim sai para fora o personagem, que verifica o que tem ao redor. Atrás dele existem uns tentáculos se movendo.
Cena 13	O personagem nada rumo a superfície enquanto os tentáculos se movem de forma agitada.
Cena 14	Um dos tentáculos se enrosca no pé do personagem.
Cena 15	O tentáculo puxa o personagem para baixo.
Cena 16	Com a faca, o personagem corta o tentáculo que se enroscou em seu pé.
Cena 17	No meio de várias águas vivas o personagem nada tentando achar uma saída.
Cena 18	O personagem chega em um coral, onde visualiza uma concha grande.
Cena 19	Da concha saí uma entidade mulher, com vários tentáculos similares a uma água viva.
Cena 20	O personagem, impressionado com o que está vendo, nada até a entidade.
Cena 21	A entidade fala algo.
Cena 22	O personagem entrega a faca para entidade, que a faz desaparecer.
Cena 23	A entidade fala algo no ouvido do personagem.
Cena 24	Em sua cama, o personagem sonha que seu quarto está submerso no mar, e aos poucos vai acordando com o barulho do despertador.
Cena 25	O personagem se seca do banho, feliz, assobiando.
Cena 26	Em uma reunião no trabalho, o personagem apresenta seus projetos.
Cena 27	Em um consultório médico o personagem aparece conversando, com aspecto feliz.
Cena 28	De frente para o personagem, a médica conversa com ele.
Cena 29	Em uma poltrona, o personagem conversa energicamente.
Cena 30	De frente para o personagem, a psicóloga faz umas anotações.
Cena 31	Sentado em uma mesa de seu apartamento, o personagem aparece pintando um desenho seu.
Cena 32	O personagem anda de bicicleta com sua companheira em uma estrada com intenso céu azul.
Cena 33	Os pés do personagem estão imersos na areia de uma praia, enquanto uma

	onda o sobrepõe.
Cena 34	Em uma multidão de pessoas, um grupo toca samba enquanto os confetes caem sobre as pessoas.
Cena 35	O personagem e seus amigos se divertem em uma mesa de bar.
Cena 36	Em seu apartamento, o personagem está meditando enquanto seu gato derruba as coisas do rack. A tela se divide e do lado esquerdo aparece o personagem em uma videochamada com a mãe, já do lado direito, ele aparece escovando os dentes.
Cena 37	Em sua cama, o personagem adormece. Um <i>zoom-in</i> centraliza seu rosto na tela e ao abrir o olho, ele percebe que já está no sonho, enquanto voa pela imensidão escura.
CAPÍTULO 7 - COLORIDO	
Cena 1	O personagem cai e pousa em uma floresta verde. Após pousar ele levanta a cabeça e olha para frente.
Cena 2	Em uma canoa, o personagem está de pé remando em um lago, que passa dentro de uma ruínas.
Cena 3	O personagem voa entre portas multidimensionais e muda da cor amarela para o vermelho.
Cena 4	Em cima de uns galhos de uma árvore grande, o personagem se vira para frente.
Cena 5	O personagem acompanha o nado de uns bichos aquáticos segurando em uma de suas barbatanas.
Cena 6	Em umas ruínas preenchidas por areia, o personagem voa em um tapete mágico.
Cena 7	Em uma floresta de cogumelos mágicos, o personagem salta de um cogumelo para o outro.
Cena 8	O personagem caminha sobre um deserto branco com uma entidade fantasmagórica coberta por diversos véus.
Cena 9	O personagem está gigante e sua cabeça alcança as nuvens, durante um pôr do sol.
Cena 10	Em cima de um monstro de pelo brancos e mascarado, o personagem pega uma carona em suas costas.
Cena 11	Voando em cima de um dragão branco, o personagem percebe o barulho do despertador.
Cena 12	O personagem acorda repentinamente, e por fim, seu semblante é de uma pessoa feliz e descansada.

APÊNDICE B - ANIMAÇÃO “ENTRESSONHO”