



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL - JORNALISMO

SUYANE LIMA PEREIRA

**CONSTRUÇÃO DO PÓS-MORTE A PARTIR DAS CORES: UMA ANÁLISE DO
FILME *A NOIVA CADÁVER*, DE TIM BURTON**

FORTALEZA

2021

SUYANE LIMA PEREIRA

CONSTRUÇÃO DO PÓS-MORTE A PARTIR DAS CORES: ANÁLISE DO FILME *A NOIVA CADÁVER*, DE TIM BURTON

Monografia apresentada ao curso de Comunicação Social - Jornalismo do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Jornalismo.

Orientador: Prof^ª. Dra. Georgia da Cruz Pereira

FORTALEZA

2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

P495c Pereira, Suyane Lima.

Construção do pós-morte a partir das cores : Análise do filme A Noiva Cadáver, de Tim Burton /
Suyane Lima Pereira. – 2022.
59 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e
Arte, Curso de Comunicação Social (Jornalismo), Fortaleza, 2022.
Orientação: Profa. Dra. Georgia da Cruz Pereira.

1. Animação. 2. Cinema. 3. Cores. 4. A Noiva Cadáver. I. Título.

CDD 070.4

SUYANE LIMA PEREIRA

A CONSTRUÇÃO DO PÓS-MORTE A PARTIR DAS CORES: ANÁLISE DO FILME *A NOIVA CADÁVER*, DE TIM BURTON

Monografia apresentada ao curso de Comunicação Social - Jornalismo do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Jornalismo.

Aprovada em: ___/___/_____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dra. Georgia da Cruz Pereira (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. José Riverson Araújo Cysne Rios
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Me. Guilherme Pedrosa Carvalho de Araújo
Centro Universitário UniFemor (UniFemor)

Dedico à minha família e aos meus amigos
próximos, que sempre estiveram comigo.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a minha vizinha Penha e a minha mãe Sabrina por estarem sempre comigo e apoiarem financeiramente essa jornada tão importante que foi a minha graduação. E as minhas tias Samila, Paula e Bruna pela motivação e exemplo, mesmo quando estavam distantes fisicamente.

Não posso deixar de citar os amigos que fiz ao longo dos anos na Universidade e que levarei para a vida toda. Principalmente a Naty, por me apoiar em todos os momentos e ter sempre os melhores conselhos. Além da paciência quando eu decidi não segui-los.

A professora Georgia por ter aceitado e acolhido esse projeto antes de mim mesma. Todo o suporte, paciência e dedicação durante as orientações foi essencial para o desenvolvimento deste trabalho.

A Pró-Reitoria de Assuntos Estudantis, PRAE, da Universidade Federal do Ceará por todo o suporte financeiro e emocional. Não teria chegado no segundo semestre do curso de graduação sem a ajuda de vocês.

Aos professores participantes da banca examinadora Riverson e Guilherme pelo tempo dedicado à leitura deste trabalho.

"No espelho de sua própria morte, cada homem redescobria o segredo de sua individualidade." (ARIÈS, 2017, p. 63)

RESUMO

Este trabalho analisa como as cores influenciam as narrativas cinematográficas do gênero animação. Iniciamos pelo surgimento dos desenhos até a sua animação utilizando diferentes suportes e depois popularização através do cinema. Apresentamos a introdução das cores nas obras da Sétima Arte que vão da descrença em passar uma imagem real até sua exploração para transparecer informações sobre as personagens. Seguimos com a apresentação da teoria das cores e seus significados a partir de estudos psicológicos e artísticos realizados por Eva Heller (2013), Abreu e Andrade (2016), Braga e Costa (2020) e Silva (2017). A partir de uma contextualização dos rituais fúnebres e concepções do pós-morte no Ocidente, procedemos uma análise de *A Noiva Cadáver* (2005) usando os métodos desenvolvidos por Aumont e Marie (2004) e Vanoye e Goliot-Lété (1994). Dessa forma, o longa-metragem passou pelo processo de decupagem e depois as cenas foram selecionadas de acordo com a sua relevância para a análise das cores.

Palavras-chave: Animação 1. Cinema 2. Cores 3. *A Noiva Cadáver* 4.

ABSTRACT

This work analyzes how colors influence the cinematographic narratives of the animation genre. We started with the emergence of drawings until their animation using different supports and then popularization through cinema. We present the introduction of colors in the works of the Seventh Art, ranging from disbelief in passing a real image to their exploration to reveal information about the characters. We continue with the presentation of color theory and its meanings based on psychological and artistic studies carried out by Eva Heller (2013), Abreu and Andrade (2016), Braga and Costa (2020) and Silva (2017). From a contextualization of funeral rituals and conceptions of the afterlife in the West, we proceeded to an analysis of *A Corpse Bride* (2005) using the methods developed by Aumont and Marie (2004) and Vanoye and Goliot-Lété (1994). In this way, the feature film went through the decoupage process and then the scenes were selected according to their relevance for the analysis of colors.

Keywords: Animation 1. Cinema 2. Colors 3. *Corpse Bride* 4.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Fantasmagorie (1908)	15
Figura 2 – O Mágico de Oz em tons de sépia (1939)	16
Figura 3 – O Mágico de Oz colorido (1939)	16
Figura 4 – Frankweenie (2012)	17
Figura 5 – Frames do fotógrafo Muybridge (1877-1878)	19
Figura 6 – Flores e Árvores (1932)	21
Figura 7 – Os Três Porquinhos (1933)	21
Figura 8 – A produção da Branca de Neve e os Sete Anões (1937)	22
Figura 9 – Bastidores da Noiva Cadáver (2005)	23
Figura 10 – Modelo da Alice no País das Maravilhas	27
Figura 11 – Cartaz Alice no País das Maravilhas (1951)	27
Figura 12 – Vilões da Disney	28
Figura 13 – Encanto (2021)	29
Figura 14 – Enrolados (2010)	29
Figura 15 – Vilões da Disney 2	30
Figura 16 – Bruno Madrigal	31
Figura 17 – A Morte do Rei Arthur (1860)	32
Figura 18 – O Último Banquete	32
Figura 19 – A Morte Medieval	34
Figura 20 – Tribunal no Leito de Morte	34
Figura 21 – A Morte é a Última Linha das Coisas (1529)	35
Figura 22 – Túmulo de Luís XVI e Maria Antonieta na França	36
Figura 23 – Soul (2020)	38
Figura 24 – Viva - A Vida é Uma Festa (2017)	39

Figura 25 – Os Fantasmas se Divertem (1988)	40
Figura 26 – Emily e Victor tocando piano	41
Figura 27 – O Primeiro Encontro entre Victor e Emily	41
Figura 28 – A Noiva Cadáver (2005)	43
Figura 29 – A Borboleta	45
Figura 30 – O Beijo	46
Figura 31 – Mundos dos Mortos	46
Figura 32 – Victor no Mundos dos Mortos	47
Figura 33 – História da Emily	47
Figura 34 – Borboleta passa por Victor e Emily	48
Figura 35 – A Morte do Cocheiro	49
Figura 36 – O Pós-Morte do Cocheiro	49
Figura 37 – Casamento da Victoria	50
Figura 38 – Emily e as amigas	50
Figura 39 – O Bolo	51
Figura 40 – A Caminho do Mundo dos Vivos	51
Figura 41 – Encontro entre os Mundos	52
Figura 42 – Morte do Lorde Barkis	52
Figura 43 – Libertação de Emily	53

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Comparativo entre o Mundo dos Vivos e o Mundo dos Mortos	53
---	----

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	14
2	O DESENHO CRIA VIDA	18
2.1	A história da animação	18
2.2	O cinema entra em cena	20
2.3	Introdução das cores	23
3	AS CORES COMUNICAM	24
3.1	Teoria das cores	25
3.2	Cores e seus significados	26
4	ENTRE OS VIVOS E OS MORTOS	31
4.1	A morte no ocidente	32
4.2	A estética fúnebre nas telas	37
5	A NOIVA CADÁVER	41
5.1	Sinopse	41
5.2	Ficha técnica	43
5.3	Análise do filme	44
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	54
7	REFERÊNCIAS	55

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho surge como consequência do meu fascínio pessoal por animações, principalmente com estéticas fúnebres e cômicas. Durante a infância e adolescência morei em três estados brasileiros, passei por dificuldades de socialização devido às mudanças e por preconceitos pela formação familiar não convencional. As produções audiovisuais de Tim Burton traziam esse lugar de conforto e identificação, já que o diferente não era ruim ou mau, era apenas diferente. Outras obras inspiradas pela estética burtoniana também fizeram parte da minha infância, como *Coraline e o Mundo Secreto* (2009) e *ParaNorman* (2012).

Apesar da maioria das animações serem direcionadas para o público infantil e por isso, consideradas por muitos irrelevantes academicamente, as produções que usam esse formato podem trazer inúmeras reflexões e questionamentos sociais (FOSSATI, 2009, p.1).

Além dessas questões, a economia nacional e mundial também é movimentada constantemente com os lançamentos de filmes, propagandas de publicidade, desenhos animados televisivos, entre outros. Segundo Adriana Izel (2020), durante a pandemia da Covid-19, a animação foi um dos poucos segmentos cinematográficos que pode continuar ativo no *home office* sem perda de qualidade. Assim, ganhando ainda mais espaço no mercado financeiro. Dos 5 filmes com maior bilheteria no Brasil em 2020, dois (*Frozen 2* e *Sonic - O Filme*) são do gênero animado e arrecadaram juntos mais de 160 milhões de reais (Ancine, 2021)¹.

De acordo com a Agência Nacional de Cinema, Ancine (2018), no ano de 2016 as bilheterias de animações estrangeiras e nacionais juntas arrecadaram R\$ 518 milhões no Brasil. Para Nykon e Zendron (2019), se levar em consideração o consumo de animação para televisão paga, aberta e de cinema, *games*, aplicações corporativas e nos serviços de *streamings*, os brasileiros gastaram R\$ 4,9 bilhões. A partir desses dados, podemos ver a importância da pesquisa acadêmica sobre a animação em um cenário atual. Agora vamos trazer um breve histórico sobre os antecessores do gênero até a sua popularização.

Por volta de 1650, o livro *A Grande Arte da Luz e da Sombra*, do alemão Athanasius Kircher, já trazia conceitos de animação, como as Lanternas Mágicas². Cerca de 100 anos depois, em 1736, o holandês Pieter Van Musschenbroek produzia o Teatro Mágico.

¹ De acordo com a Ancine, os 5 filmes mais vistos em 2020 estão: *Minha Mãe é uma Peça*, *Frozen 2*, *Jumanji: Próxima Fase*, *Sonic - O Filme* e *Aves de Rapina (Arlequina e a sua Emancipação Gloriosa)*, respectivamente. O primeiro filme da lista foi lançado na última semana de 2019, mas é considerado nessa lista.

² As Lanternas Mágicas são consideradas precursoras do cinema. Elas eram muito populares na época de sua criação. E consistem em histórias pintadas com cor translúcida a mão dentro de garrafas de vidro. As lanternas eram colocadas em uma espécie de câmara escura e iluminadas com vela, lâmpada de azeite ou candeeiro, para que as imagens pintadas fossem refletidas em uma parede branca (HIPÓLITO, 2018, p. 11).

A apresentação de Musschenbroek foi uma das primeiras a passar a ideia de movimento para as pessoas (ANDRÉ, 2010, p. 23). Mas foi em 1895 que os Irmãos Lumière apresentaram o cinema ao mundo com *A Chegada do Trem na Estação* (SOUSA, 2016, p. 10).

As animações ganham espaço nesse cenário devido aos baixos custos e maior agilidade na produção se comparada às demais obras (ARIKAWA, 2013). Nesse contexto, a paternidade do desenho animado foi atribuída em 1908 ao criador do filme *Fantasmagorie*, Émile Cohl. O curta-metragem precisou de dois mil desenhos e teve duração menor de dois minutos (SILVA, 1999, p. 8 *apud* ARIKAWA, 2013)

Figura 1 - Fantasmagorie (1908)



Fonte: Captura de imagem feita pela autora

Ao longo dos anos, inúmeras tecnologias foram inventadas para o aprimoramento da Sétima Arte e vindo a beneficiar os desenhos animados. O processo de sincronização do som foi um marco importante na trajetória do cinema. Porém, a introdução das cores fez com que os diretores percebessem o potencial artístico, simbólico e narrativo da paleta cromática nas suas produções (SOUSA, 2016, p. 10).

Na introdução das cores, acreditava-se que o elemento poderia distrair a atenção dos telespectadores da história. Pois o cinema havia sido criado na ideia de realismo, mas as tecnologias da época não permitiam a aproximação de tons da realidade. Entretanto, esse fato abria as opções para aqueles que não desejavam retratar o real. No filme *O Mágico de Oz* (1939, Victor Fleming), o diretor traz a fantasia com tons fortes e coloridos e o restante com uma paleta cinza. (BRAGA; COSTA, 2016, p. 133)

Figura 2 - O Mágico de Oz em tons de sépia (1939)



Fonte: Cultura Genial (2021)

Figura 3 - O Mágico de Oz colorido (1939)



Fonte: Cultura Genial (2021)

Contudo, as cores por si só podem trazer significados diversos. Para Abreu e Andrade (2016, p. 4)

Essas ligações são culturais, relacionando-se tanto com o contexto histórico geral, quanto com a história particular do indivíduo. Portanto, as cores, além de possuírem significados universais – que podem ser alterados por meio da relação da coexistência com outras cores e com os demais elementos cinematográficos –, assumem sentidos pessoais que variam de acordo com as lembranças, as circunstâncias de vida, as experiências cotidianas, a educação e a construção psíquica de cada sujeito.

A autora Dovhy (2018) traz uma ideia semelhante e nomeia o conceito como cor-informação. Para ela, as cores são usadas a partir dos valores simbólicos que lhe é atribuída. Possibilitando

para os diretores cinematográficos a construção de uma atmosfera no filme. Além do quesito estético, as cores dão sentido à narrativa através dos complexos desdobramentos psicológicos. Como uma ferramenta da comunicação, elas podem atrair esteticamente os consumidores para o produto.

No entanto, Dovhy (2018) reforça que a cor por si só não consegue construir significado na produção cinematográfica. Para isso, os padrões escolhidos precisam de outros suportes, como movimentos de câmera, roteiro, fotografia, trilha sonora, enquadramento, dentre outras. Ademais, os elementos cromáticos dependem dos aspectos artísticos e culturais dos receptores para transmitir os sentimentos e/ou causar o efeito desejado (DOVHY, 2018).

Além do uso das cores para construção da narrativa, os cineastas também usam o artifício como forma de antecipar informações para os espectadores e até construir sua marca. Podemos citar os estúdios Disney e o seu costume de usar um tom de verde limão nas personagens que representam o mal, por exemplo. Porém, o sentido das cores é construído pelos produtores ao longo da(s) obra(s) e da sua carreira. O cineasta Tim Burton, por exemplo, é reconhecido pelas produções impregnadas de traços do expressionismo gótico alemão e o demasiado uso de tons de roxo, vermelho, verde e o clássico preto e branco. Diferente da Disney, que impregna os tons citados anteriormente em vilões, Burton propõe outra abordagem.

Figura 4 - Frankweenie (2012)



Fonte: NSC total (2012)

Desta forma, este trabalho analisa como Burton usa a paleta cromática como ferramenta narrativa em *A Noiva Cadáver* (2005). A paleta cromática permite a diferenciação do Mundo dos Vivos e o Mundo dos Mortos, porém, como as cores foram colocadas na narrativa e o que elas podem transmitir de informação para os espectadores? Como o longa-metragem se encaixa no universo cinematográfico do Tim Burton?

2 O DESENHO CRIA VIDA

Este capítulo foi dividido em três partes que se complementam. Na primeira, vamos trazer um panorama histórico mais aprofundado sobre o termo animação e a evolução dos equipamentos da área através dos anos. Já na segunda parte, o cinema e suas contribuições para a animação são debatidas, assim como o surgimento de novas técnicas. O terceiro capítulo destaca as cores desde a introdução no universo cinematográfico até o uso como ferramenta narrativa.

2.1 A história da animação

De acordo com Hélder Isayama (2009, p. 410), a palavra "animação" vem do ato de animar, dar vida ou alma a algo. Para o autor, caberia ainda no termo o significado de estimular, encorajar, dar ânimo. A ideia das imagens transmitindo movimento sempre fascinaram os seres humanos e desde as pinturas rupestres podemos observar essas tentativas. No Egito, os hieróglifos retratavam o cotidiano, as histórias e continham até mesmo as instruções para realizar determinadas tarefas. Outra técnica utilizada para registros visuais eram as peças bordadas manualmente, como os tapetes gregos que contavam mitos e lendas (ARIKAWA, 2013).

No entanto, foi uma invenção do século XV que revolucionou a forma de contar e registrar histórias. A prensa móvel de Johann Gutenberg surgiu em 1439 e tornou a disseminação da informação em meio impresso rentável. Porém, ainda faltava o elemento que trouxesse movimento aos desenhos. Nesse período, o teatro de sombras chinês era conhecido e admirado pela capacidade de fornecer isso utilizando luz e sombra (ARIKAWA, 2013).

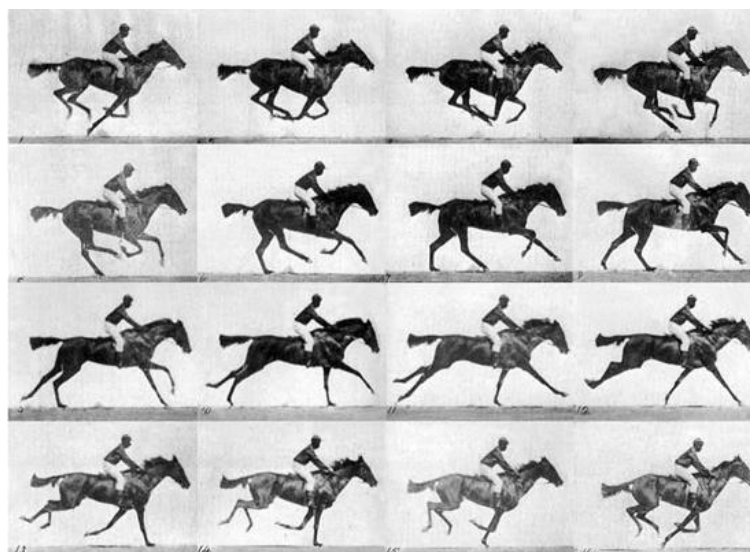
No século XVI, o físico Giambattista Della Porta criou uma câmera escura capaz de uma notável criação óptica. O objeto possuía uma abertura estreita que permitia a entrada de raios luminosos. Sendo possível que as imagens sejam projetadas de dentro para fora (ARIKAWA, 2013). Em 1650, surgiram os primeiros conceitos de animação com o livro *A Grande Arte da Luz e da Sombra*, de Athanasius Kircher. Cerca de 100 anos depois, o

holandês Pieter Van Musschenbroek fez uma apresentação capaz de transmitir a ideia de movimento para as pessoas, nascia o Teatro Mágico (ANDRÉ, 2010).

Na Paris de 1797, Etienne Gaspard Robert de Liège usou a tecnologia de Musschenbroek para produzir uma espécie de teatro com fumaça, espelhos e gaze³. A sala tinha uma experiência similar a um filme de terror, criando a ilusão de um ambiente com fantasmas dos mortos na Revolução Francesa. Em 1888, Émile Reynaud uniu discos de imagem com um projetor e criou o Teatro Óptico. Os desenhos feitos em tiras de papel contavam uma história. Entre 1892 e 1900, Reynaud fez mais de treze mil apresentações para quase meio milhão de pessoas no Museu de Cera de Paris (ANDRÉ, 2010).

Entre os destaques, o livro mágico (*kineograph* ou *flipbook*) surgiu. O processo consiste em fotografar ou desenhar imagens em sequência e colocá-las em uma espécie de caderno. Quando a pessoa folhear o pequeno impresso vai ter a sensação de movimento. Devido ao seu baixo custo, ele ainda é produzido por alguns profissionais (ARIKAWA, 2013).

Figura 5 - Frames do fotógrafo Muybridge (1877-1878)



Fonte: Fascínio da Fotografia (2016)

O processo de animação com fotografias, precursor do cinema, entra em cena no final do século XIX. O fotógrafo Eadweard Muybridge fez vários experimentos com máquinas para capturar pessoas nuas ou com poucas peças de roupa e animais em movimento, tendo como ensaio mais conhecido a do cavalo acima. A ideia principal de Muybridge era estudar os movimentos naturais de pessoas e animais, com a finalidade de trazer a animação

³ Tipo de tecido feito com algodão ou seda, geralmente usado em curativos ou machucados.

para mais próximo do realismo (SILVA, 2017). O Zoopraxiscópio, uma das invenções de Muybridge, é considerado o precursor da película por conseguir transmitir os movimentos enquanto passava rapidamente as imagens

Após as primeiras apresentações de desenhos animados, o mercado das evoluções técnicas da área continuaram acontecendo. No próximo capítulo vamos ver como o cinetoscópio de Thomas Alva Edson foi utilizado pelos Irmãos Lumière (em 1865) para a criação do cinema, abrindo inúmeras possibilidades no mundo das animações. (ARIKAWA, 2013)

2.2 O cinema entra em cena

Com a chegada do cinema, o ilusionista George Mèlies viu na invenção dos Irmãos Lumière uma oportunidade de dar vida aos objetos. No entanto, foi o francês Emile Cohl que ganhou o título de paternidade do desenho animado. Cohl era ilustrador e produziu o filme *Fantasmagorie* (1908) com dois mil desenhos e apenas dois minutos de duração. Ele também chegou a usar bonecos em seus filmes (ARIKAWA, 2013). A técnica usada por Cohl é conhecida como quadro a quadro, e lembra o livro mágico (ou *flipbook*) onde várias imagens eram colocadas em sequência e passadas rapidamente para dar a ideia de movimento.

Em 1915, os irmãos Fleischer trazem uma máquina capaz de animar os desenhos de forma mais convincente, a rotoscopia. Para usar esse método, os produtores gravavam pessoas fazendo as ações e depois os desenhistas capturavam o movimento, modificando posteriormente as roupas, cores, cabelos e cenários (ARIKAWA, 2013).

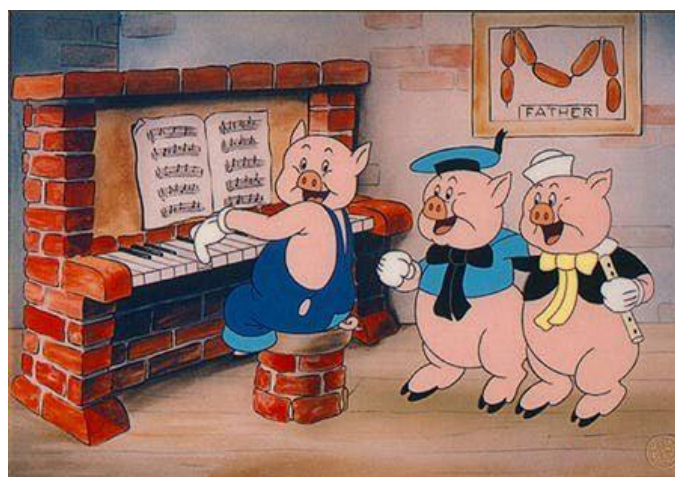
Outro ponto decisivo para o aprimoramento da Sétima Arte era a introdução dos efeitos sonoros e das cores. Em 1927, os irmãos estadunidenses Warner Bros conseguiram resolver o primeiro desafio. O Vitaphone era uma ferramenta desenvolvida para sincronizar o som e a imagem, até aquele momento, os personagens de desenhos animados não tinham falas. No quesito cores, o primeiro filme foi o musical *Flores e Árvores* (1932) da Disney. No ano seguinte, *Os Três Porquinhos* também do mesmo estúdio foi lançado (ARIKAWA, 2013).

Figura 6 - Flores e Árvores (1932)



Fonte: Dicas de Filmes pela Scheila (2020)

Figura 6 - Os Três Porquinhos (1933)



Fonte: Desenhopédia (2013)

Contudo, o primeiro longa-metragem em cores só chegou às telas em 1937, com *A Branca de Neve e os Sete Anões*. A produção em 2D contou com o uso da técnica de rotoescopia e as cenas foram desenhadas em cinco lâminas transparentes, permitindo que a câmera mostrasse cinco níveis de profundidade (SILVA, 2017). Outro clássico da Disney lançado em 1951 e usando a mesma técnica foi *Alice no País das Maravilhas*. Ainda que demorada, a rotoescopia é considerada a precursora da animação digital e foi tão revolucionária para a sua época que continuou sendo empregada pelos estúdios Disney até 1990 (PIMENTA, 2020).

Figura 8 - A produção da Branca de Neve e os Sete Anões (1937)



Fonte: Cinemascope (2013)

Nesse momento, outro processo surge para dar vida aos desenhos, o *stop-motion*. No processo, bonecos maleáveis e inanimados são usados para construir a animação *frame to frame* (LIMA, 2015). Assim, os personagens constituídos de massinha são movimentados pouco a pouco enquanto são fotografados, quanto mais fotografias são tiradas, maior a fluidez da animação. A produção do desenho com esse método precisa de um cenário sólido e estático, mãos firmes da produção e muita paciência (SILVA, 2017). Uma das vantagens de usar a técnica é a qualidade de imagem das obras permanecer com o passar dos anos e a possibilidade da animação em 3D sem a computação gráfica, que ainda não existia na época. O longa-metragem *A Noiva Cadáver* ganhou vida através deste processo, abaixo temos uma imagem dos bastidores.

Figura 9 - Bastidores da Noiva Cadáver (2005)



O diretor e produtor Tim Burton lançou ao longo de sua carreira cinco longa-metragens usando a técnica de *stop-motion* com a estética do expressionismo alemão. Esse movimento artístico considera a aplicação de cores e exageros levando a deformações como meios de expressar um sentimento. A primeira obra de Burton com a técnica foi *O Estranho Mundo de Jack* (1993) e a segunda só foi lançada 12 anos depois e ganhou o título no Brasil de *A Noiva Cadáver*. O filme de 2005 ainda chegou a concorrer como Melhor Filme de Animação no Saturn Awards, mas acabou perdendo para outra animação também em *stop-motion*, *Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit*.

Em paralelo, o modo de animação em 3D estava conquistando seu espaço na mídia e com o público a partir do sucesso de bilheteria *Toy Story* (1995), o primeiro a ser produzido inteiramente no digital. O filme dos estúdios Pixar e Disney, trouxe uma quebra nos padrões de animações e não apenas pela técnica, mas também pela temática diferenciada, narrativa original, fortes personagens e fuga da temática princesas ou musical (SILVA, 2017).

2.3 Introdução das cores

Na introdução das cores no cinema, a ideia era transmitir uma ilusão do mundo, com som e cores consideradas “reais”. Mas o tipo de maquinário existente na época ainda não permitia o feito. De acordo com Braga e Costa (2016), acreditava-se que as cores poderiam distrair a atenção dos telespectadores da história. Por causa disso, as cores passaram a ser usadas em gêneros que não desejavam transmitir o “verdadeiro”, mas sim, o “mundo dos sonhos”, como os musicais, os desenhos animados e as comédias. Um exemplo desta aplicação é o filme *O Mágico de Oz* (1939, Victor Fleming, Loews), o diretor traz a fantasia com cores e o restante em tons de cinza. (BRAGA; COSTA, 2016, p. 133).

Antes disso, na década de 1890, o primeiro filme manualmente colorido era lançado, o *Annabelle Serpentine Dancer*, dos estúdios Edison. Alguns anos depois, Méliès traz *A Viagem a Lua* (1903) com tons fortes e coloridos. O cineasta francês empregou uma linha de produção para colorização dos seus filmes, fotograma por fotograma. Até a década de 20, era comum a utilização desse processo manual, mas devido aos altos custos, apenas uma cena ou parte do filme era colorido (HIPÓLITO, 2018).

Existiu ainda um processo de colorização denominado de *viragem*, onde o filme passava por um banho químico e depois por um novo banho com composto metálico colorido. No entanto, ele só conseguia produzir algum efeito nas áreas mais escuras da película.

Ademais, o processo era demorado e exigia bastante experiência de quem produzia (HIPÓLITO, 2018).

Em 1896, surge a coloração (ou tintagem). A ideia inicial era dificultar a circulação de cópias piratas, adicionando o filme em preto e branco a um banho de corante ácido. Na época, o azul era o tom mais comum a ser empregado em cenas que retratavam a noite. Esse método precisava de corantes ácidos para não prejudicar a qualidade na projeção. Contudo, foi o francês Pathé que conseguiu colorir mecanicamente o primeiro filme, *La Vie et la Passion de Jésus Christ*, em 1903 (HIPÓLITO, 2018).

Segundo a Society of Motion Picture & Television Engineers (SMPTE), na década de 20, entre 80 e 90% dos filmes produzidos tinham algum tipo de colorização (HIPÓLITO, 2018, p. 23). Nesse período, a Kodak fabricou um câmera capaz de filmar a cores com o sistema Kinemacolor. Devido ao elevado preço, o sistema só ganhou popularidade alguns anos depois com a chegada dos concorrentes e a diminuição do valor. Mas foi a Herbert Kalmuss Technicolor Corporation que ofereceu ao mercado o processo de cor subtrativa, o primeiro bem sucedido da época. Entre as vantagens da novidade estava a não necessidade de equipamento especializado para projeção (HIPÓLITO, 2018).

A onda de processos e equipamentos para colorização de 1920 a 1935 fez os filmes monocromáticos serem obsoletos. Ainda presente no mercado, Kodak lança o *Sonochrome*, uma película pré-colorida para filmes sonorizados. A Technicolor também estava ativa com a sua câmara de três cores, mas o sucesso tardou a chegar devido a Grande Depressão dos norte-americanos (HIPÓLITO, 2018).

O sistema da Technicolor foi utilizado amplamente por estúdios como Disney na década de 30. Pois oferecia o equipamento com melhor velocidade de revelação e maior qualidade de imagem. Um exemplo da produção Disney com Technicolor foi *Os Três Porquinhos* (1933). O sistema era tão bom que só parou de ser usado mais de 20 anos depois do lançamento (HIPÓLITO, 2018).

Apesar de todas as inovações desde o surgimento das cores no cinema, a aceitação pelo público como algo não fantasioso só chegou quase um século depois. O uso contínuo do preto-e-branco em documentários dos anos 30 aos 50 consolidou a ideia da ausência da cor com informações reais. Neste período, as televisões foram se popularizando nas casas e quando chega a possibilidade da transmissão a cores, os cineastas se veem obrigados a competir com o aparelho.

3 AS CORES E O AUDIOVISUAL

Neste capítulo vamos trazer a Teoria das Cores pelos seus aspectos como fenômeno físico, citando também estudos feitos por pesquisadores que se debruçaram sobre o tema e a significação das cores no cinema ocidental.

3.1 Teoria das cores

Antes de tudo, as cores são um fenômeno físico. A luz cria ondas eletromagnéticas de diferentes comprimentos, cada uma pode variar entre os 380 e os 780 nanômetros. Esses feixes luminosos entram no olho humano através da pupila e atingem a retina. Normalmente, a retina possui dois tipos de células: os bastonetes e os cones. Sendo os primeiros responsáveis pela percepção dos tons de cinza e da luz. Enquanto isso, os cones estão divididos em três tipos: um que reage às ondas longas, um para as médias e outro para as ondas curtas. Possibilitando o recebimento pelo cérebro dos tons de vermelho, verde e azul, respectivamente. (RAMOS, 2014, p. 14)

Antes de ser do conhecimento público a forma de enxergar as cores, muitos estudiosos debruçaram-se sobre o tema. Ainda na Grécia Antiga, o filósofo Aristóteles definia a cor como parte do objeto. Mas foi o pintor renascentista Leonardo da Vinci que trouxe a ideia dos feixes luminosos serem captados pelos olhos e formarem as imagens. Para o artista, a cor do ar também podia interferir na percepção das pessoas. (OLIVEIRA, 2019, p. 20)

Com as suas pesquisas, da Vinci conseguiu definir as cores primárias (ou cores simples), que eram o azul, o vermelho, o verde e o amarelo. Para ele, com essas cores era possível obter todos os demais tons. Mas o pintor renascentista possuía preocupações sobre a influência das cores nos objetos ao redor. Pois ele observou que uma cor pode tornar-se mais clara de for colocada entre outras mais escuras. Da Vinci também foi o primeiro a demonstrar com experimentos que o branco é produzido a partir da junção de todas as cores. (OLIVEIRA, 2019, p. 21)

Cerca de meio século depois, Isaac Newton publica o livro *Óptica - Um Tratado sobre a Reflexão, a Refração e as Cores da Luz*. Sendo estudado até os dias atuais nas aulas de ensino básico, a obra traz os princípios físicos das cores (OLIVEIRA, 2019 *apud* PEDROSA, 2009). Em um de seus experimentos, Newton observou como ocorre a separação da luz branca em vários espectros de cores. Para a análise, ele utilizou um prisma para interceptar um feixe luminoso.

Um século depois de Newton, o escritor, filósofo e cientista alemão Goethe decidiu unir a perspectiva fisiológica com a psicológica. Dessa forma, as cores seriam o resultado da interação entre a escuridão e a luz, ocasionada por uma ação do cérebro que

transforma sensação em percepção. Segundo Goethe, era preciso existir luz, sombra e cor para ocorrer a diferenciação entre os objetos. Para o escritor alemão, as cores também produziam emoções e poderiam ser usadas para fins estéticos, morais e sensíveis (PEDROSA, 2009 *apud* OLIVEIRA, 2019, p. 23).

Até determinado momento da história, os pesquisadores faziam os estudos sobre a teorias das cores em paralelo com o estudo da forma física das cores e como se estruturam. Mas, para o russo Wassily Kandinsky, as duas coisas poderiam ser observadas de modos distintos. O artista plástico e professor da Escola Bauhaus, acreditava que assim como as notas musicais e palavras, as cores podiam atingir a alma dos receptores. Antes do uso em suas obras, Kandinsky pesquisava, interagia e observava como as cores se relacionam entre si e com outros elementos e formas (OLIVEIRA, 2019, p. 23).

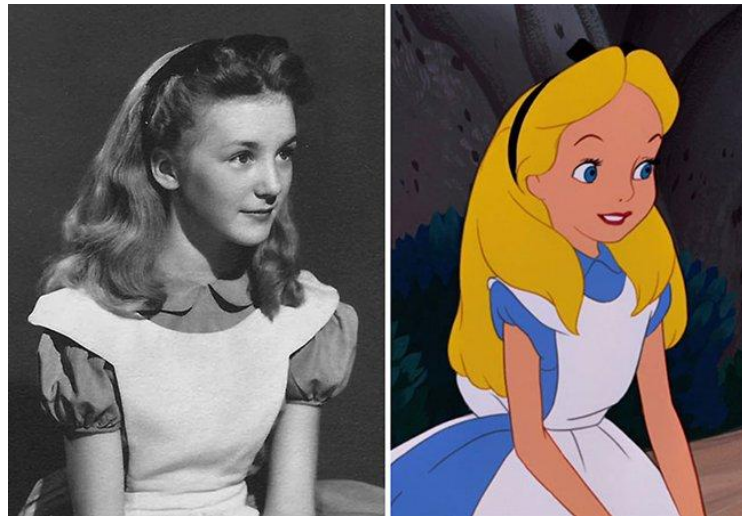
Outra importante contribuição para a área veio do químico francês Michel Chevreul. Enquanto trabalhava em um ateliê de tapeçaria, ele percebeu um problema no fornecimento de tinta das peças. Ao tentar encontrar o motivo do erro, observou que não tinha a ver com a química, mas com a percepção visual dos contrastes das cores. Chevreul observou que as cores sofrem influências quando estão perto uma das outras, causando o contraste ou se complementando mutuamente (OLIVEIRA, 2019, p. 26-27).

3.2 Cores e seus significados

Além da questão visual das produções cinematográficas em geral, as cores também podem ajudar o espectador a compreender a obra e dar sentido à narrativa. A paleta cromática é capaz de influenciar em nossas emoções e transmitir informações, podendo atingir um maior número de pessoas por não possuírem barreiras linguísticas (STAMATO; STAFFA; VON ZEIDLER, 2013, p. 4). Quando as cores são introduzidas no universo cinematográfico, os potenciais estéticos, dramáticos e narrativos passaram a ser explorados pelos diretores, principalmente do gênero animação.

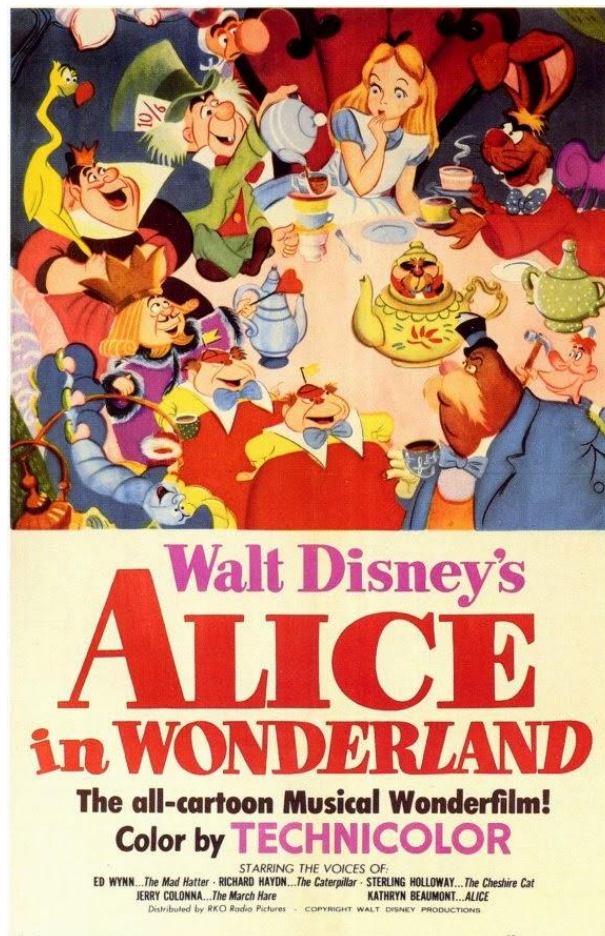
Após conquistar o público com *A Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), *Bambi* (1942) e *Cinderela* (1950), a Disney lançou em 1951 a *Alice no País das Maravilhas*. Com o tempo, o longa-metragem seria transformado em um clássico dos estúdios. A narrativa foi construída a partir do livro infantil de mesmo título do escritor britânico Lewis Carroll. Assim como os antecessores, *Alice no País das Maravilha* foi produzido com ajuda de modelos vivos para desenhar as cenas. Além disso, a paleta cromática colorida e cheia de vida traz um ar ilusório marcante na obra.

Figura 10 - Modelo da Alice no País das Maravilhas



Fonte: O Mundo das Ilusões (2014)

Figura 11 - Cartaz Alice no País das Maravilhas (1951)



Fonte: O Mundo das Ilusões (2014)

Segundo Leal (2017, p. 16), o uso da cor pode “nos contar quem são essas personagens e quais são suas motivações e sentimentos”. Porém, o significado da cor vai ser ressignificado por cada espectador de acordo com a sua bagagem cultural (SOUSA, 2016, p. 10-11). Por isso, o diretor de arte ou de fotografia precisa contextualizar a paleta cromática em suas obras. Os estúdios ocidentais, por exemplo, tendem a usar determinados tons significando o bem (tons pastéis), o mal (roxo e verde mais carregado) ou o espiritual (azul claro). A imagem abaixo mostra cenas com vilões da Disney ao longo do ano e como o verde-limão foi impregnado para simbolizar o mal.

Figura 12 - Vilões da Disney



Fonte: Twitter⁴

Dessa forma, “a utilização da cor como meio de significação, acrescenta mais profundidade à narrativa e complementa o seu subtexto, quer seja através de signos ou do ambiente fílmico” (RAMOS, 2014, p. 66). A alemã Eva Heller (2013, p. 24) reforça que “a impressão causada por cada cor é determinada por seu contexto, ou seja, pelo entrelaçamento

⁴ Da esquerda para a direita, a Rainha Má da *Branca de Neve* (1937), a Malévola da *Bela Adormecida* (1959), o Tio Scar do *Rei Leão* (1994), a Madrasta Lady Tremaine da *Cinderela* (1950), a Mãe Gothel de *Enrolados* (2010), o Doutor Facilier da *Princesa e o Sapo* (2009), a bruxa do mar Úrsula da *Pequena Sereia* (1989) e o Bicho Papão do *Estranho Mundo de Jack* (1993).

de significados em que a percebemos”. Não é apenas usar certa cor e esperar que o público entenda a mensagem. Ela precisa ser contextualizada, ou seja,

O artista se expressa por meio de uma cor ou forma, o espectador recebe a mensagem do artista através do olhar e tenta decodificar, significar e perceber a peça, entrando aqui as características sensoriais, aspectos culturais e diferentes outros fatores que irão compor os valores conotativos e denotativos que serão atribuídos à mesma. Após esse primeiro momento, vibrações intensas são causadas na alma do autor, porém é necessário haver sintonia entre a expressão do artista e as formas e cores escolhidas. (OLIVEIRA, 2019, p. 26)

Ainda com a mesma ideia, Dovhy (2018, p. 2-4), entende que “os elementos cromáticos podem ser significados a partir de aspectos culturais, estéticos e artísticos”. Dessa forma, o uso da cor seria uma ferramenta de linguagem que “pode antecipar a informação, indicar e, também, contribuir para evidenciar uma cena, uma mensagem, provocando reações, que podem ser positivas ou negativas” (DOVHY, 2018). Uma cor usada, por exemplo, para dar destaque a cena e ressaltar a magia acontecendo é o dourado. Enquanto que o roxo seria referência à cor da nobreza e da luxúria, segundo Heller (2013).

Figura 13 - Encanto (2021)



Fonte: Captura de imagem feita pela autora⁵

Figura 14 - Enrolados (2010)

⁵ Parte do filme Encanto (2021), quando a matriarca Alma Madrigal recebe a vela mágica que dá poderes mágicos à família e constrói a “Casita”.



Fonte: Captura de imagem feita pela autora⁶

Figura 15 - Vilões da Disney 2



Fonte: Monopólio Disney⁷

Deste modo, “o uso de cor na obra é uma ferramenta poderosa para nos contar quem são essas personagens e quais são suas motivações e sentimentos, uma forma de linguagem tão poderosa que transmite sua mensagem até para o espectador mais desatento”

⁶ Após embarcar em uma aventura com o ladrão Flynn Rider para ver presencialmente as luzes flutuantes, Rapunzel revela o poder mágico dos seus cabelos que ficam iluminados e com poder de cura quando a jovem canta uma música.

⁷ Da esquerda para a direita: o Doutor Facilier da *Princesa e o Sapo* (2009), a Madrasta Lady Tremaine da *Cinderela* (1950), o Ministro da Justiça Claude Frollo do Corcunda *de Notre Dame* (1996), o governador Ratcliffe de *Pocahontas* (1995), a Rainha Má da *Branca de Neve* (1937), a conselheira Yzma da *Nova Onda do Imperador* (2000), a bruxa do mar Úrsula da *Pequena Sereia* (1989), a Malévola da *Bela Adormecida* (1959) e o Doutor Facilier novamente da *Princesa e o Sapo* (2009).

(LEAL, 2017, p. 16). Apesar das predefinições existentes no ramo das animações, elas não são permanentes e podem ser modificadas.

No filme *Encanto* (2021), por exemplo, além de trazer temas relevantes e atuais como ansiedade, relações familiares tóxicas e perfeccionismo, também temos a quebra do paradigma do verde-limão para vilões. O misterioso Bruno Madrigal, tio da protagonista, é construído através da áurea do tom de verde (na roupa e quando usa seus poderes, considerados do mal pelos familiares e habitantes da vila), mas conforme o enredo é desenvolvido, podemos observar um amadurecimento da visão do espectador sobre a personagem. Causando ainda, uma mudança na saturação do verde presente simbolicamente em objetos que remetem ao Bruno. A desconstrução do mal em longa-metragens da Disney estão sendo cada vez mais comuns.

Figura 16 - Bruno Madrigal



Fonte: Monopólio Disney

4. ENTRE OS VIVOS E OS MORTOS

Este capítulo foi dividido em duas partes, na primeira vamos trazer um panorama histórico sobre a história da morte, a concepção humana ocidental sobre o tema e os rituais fúnebres. Em seguida, vamos debater sobre como o tema é retratado no audiovisual e seus impactos na vida social.

4.1 A morte no ocidente

Dos primeiros agrupamentos humanos até os dias atuais, a morte e seus ritos foram ressignificados inúmeras vezes. Este trabalho pretende trazer como o fim da vida foi se transformando ao longo dos anos no mundo ocidental.

Figura 17 - A Morte do Rei Arthur (1860)



Fonte: WikiWand (2019)

No início da Idade Média, a ideia da Morte Domada era muito utilizada. "Sabendo de seu fim próximo, o moribundo tomava suas providências, e tudo vai ser feito muito simplesmente." (ARIÈS, 2017, p. 34) Examinando as obras artísticas e literárias do período, podemos observar esse momento sendo retratado como se o indivíduo não apenas soubesse do seu fim, mas também tivesse consciência e controle sobre a situação. Os rituais envolvendo o sepultamento neste período eram muito simples. (ARIÈS, 2017, p. 29)

Para o historiador medievalista Philippe Ariès, "o primeiro ato é o lamento da vida, uma evocação, triste mas muito discreta, dos seres e das coisas amadas." (ARIÈS, 2017, p. 35). Dessa forma, a morte deveria ser esperada no leito e o quarto do enfermo deveria ser aberto a todos. Nos quadros da época, é difícil não encontrar uma imagem onde não tenham crianças compartilhando esse espaço. Diferente de alguns séculos depois, quando elas são afastadas das coisas da morte (ARIÈS, 2017, p. 37).

Figura 18 - O Último Banquete



Fonte: Tudor Brasil (2015)

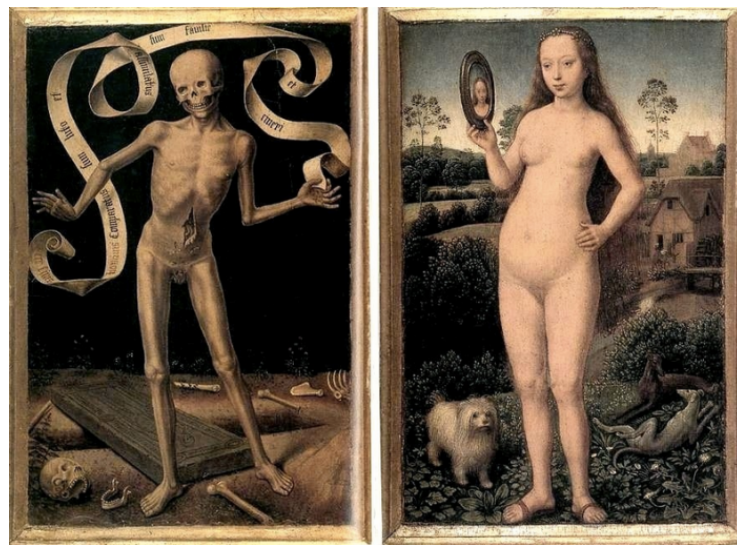
"Apesar da sua familiaridade com a morte, os antigos temiam a proximidade dos mortos e os mantinham a distância" (ARIÈS, 2017, p. 39). Isto é, quando a vida cessava no corpo do enfermo, o cadáver deveria ficar o mais distante possível. O mundo dos vivos e o mundo dos mortos precisavam ficar separados e "um dos objetivos dos cultos funerários era impedir que os defuntos *voltassem* para perturbar os vivos" (ARIÈS, 2017, p. 39).

Neste momento histórico, os cemitérios foram colocados fora da cidade e em beiras de estradas, porém devido ao culto aos mártires, pessoas consideradas importantes pelas comunidades começaram a ser enterradas dentro das cidades. A igreja católica ainda tentou evitar, e quando não conseguiu, tentou contornar a situação. O clero passou então a defender a delimitação de espaços próximos às catedrais e templos religiosos cristãos onde os mortos deveriam ser enterrados. A celeridade no aumento populacional e mortalidade fez essa distinção ser dissolvida em pouco tempo. As pessoas já não conseguiam reconhecer o que era a abadia cemiterial e a igreja catedral. (ARIÈS, 2017, p. 40-42)

Outra característica deste momento era que "não se tinha a ideia moderna de que o morto deveria ter uma casa só para si, da qual seria proprietário perpétuo" (ARIÈS, 2017, p. 44). A população tinha duas formas de serem enterradas: na "fossa dos pobres" ou em jazigos abobados no interior das igrejas. A "fossa dos pobres" nada mais era que uma cova funda onde os corpos em sudários eram amontoados. Quando a vala enchia, uma antiga era aberta e os ossos retirados. Já os ricos, eram enterrados dentro dos templos religiosos cristãos, mas em contato direto com a terra. "O enterro na igreja ou perto dela respondia originalmente ao desejo de se beneficiar da proteção do santo, a cujo santuário era confiado o corpo" (ARIÈS, 2017, p. 188).

Quando os cadáveres começaram a ser enterrados dentro das cidades, os lugares ainda continuavam sendo espaços públicos. Ou seja, a população ia aos cultos religiosos nos locais, se reuniam e confraternizavam. Apenas em 1231 foi proibido dançar em cemitérios ou nas igrejas. E em 1405, todos os tipos de jogos e apresentações artísticas nestes locais foram vetadas sob pena de excomunhão (ARIÈS, 2017, p. 46).

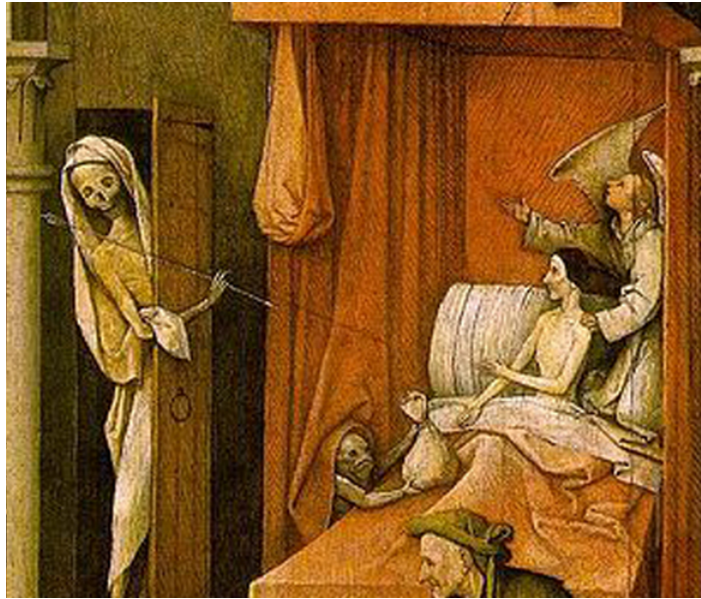
Figura 19 - A Morte Medieval



Fonte: Tudor Brasil (2015)

Mesmo assim, a proximidade entre os dois mundos ficou aparente. "O espetáculo dos mortos, cujos ossos afluam à superfície dos cemitérios, como o crânio de Hamlet, não impressionava mais os vivos que a ideia de sua própria morte. Estavam tão familiarizados com os mortos quanto com a sua própria morte" (ARIÈS, 2017, p. 47).

Figura 20 - Tribunal no Leito de Morte



Fonte: Tudor Brasil (2015)

Já na Segunda Fase da Idade Média, o ocidente parou de exaltar ou evitar a morte, apenas passaram a aceitar como algo inevitável. As pessoas refletem sobre o pós-morte e a interpretação da época retrata esse momento póstumo como em um tribunal, onde as pessoas vão ser julgadas pelas suas atitudes individuais. O moribundo estaria durante o leito de morte sendo visitado por Satã, a Virgem Maria e a Trindade e o seu destino seria decidido naquele momento. Mas a sua biografia não teria fim na sua morte, e sim, durante o final dos tempos. (ARIÈS, 2017, p. 48-52)

Outro marco importante aconteceu na Roma Antiga, após o surgimento do cristianismo. Nesse momento e lugar da história, foi possível encontrar um grande número de sepulturas marcadas por uma inscrição. Revelando o desejo de preservar a memória e identificar o túmulo dos mortos. No entanto, no século V, as sepulturas individuais vão se tornando escassas e só voltam a aparecer entre 800 e 900 anos depois, já no século XIII. (ARIÈS, 2017, p. 60)

Figura 21 - A Morte é a Última Linha das Coisas (1529)



Fonte: Imagens da Morte como Manifestação do Erótico (2011)

Entre os séculos XVI e XVIII, a arte e a literatura associam a morte com o amor e trazem uma visão erótica sobre o fim da vida. Devido às doenças deste período, as pessoas definhavam até o cessar, assim, as obras com reflexões sobre o pós-morte ganham popularidade. O rito funerário volta a acontecer no quarto do enfermo, porém, diferente das cenas vistas anteriormente, agora, a morte é cercada de melancolia, súplicas e choro. Também foi neste período que foi instituído em praticamente todas as sociedades cristãs que o morto deveria usar esse ritual para delegar suas funções exercidas até então para outras pessoas, assim como repartir a sua fortuna, no caso dos ricos (ARIÈS, 2017, p. 65-70).

Figura 22 - Túmulo de Luís XVI e Maria Antonieta na França



Fonte: Curiosidades Curiosas (2020)

Já na segunda metade do século XVIII, com a dominação do barroco no mundo das artes, os túmulos recebem mais uma função, além de identificar o morto, eles também passam a ser adornados como um costume da época (ARIÈS, 2017, p. 73-74). Os cultos aos mortos saem de vez da esfera privada e se tornam públicos, um momento de lembrar do falecido e causar sensibilidade nas pessoas. O acúmulo de corpos comum até então, passa a não ser mais tolerado.

Já no século XIX, surge a necessidade de transparecer felicidade em todos os momentos e de poupar o moribundo sobre a gravidade do seu estado de saúde. Ao mesmo tempo em que, a morte prematura, exceto por acidente, torna-se mais rara e os sentimentos são valorizados, a morte de alguém próximo é profundamente sentida. Assim como na época romântica (ARIÈS, 2017, p. 83-86). Outra característica da modernidade que persistiu ao longo dos anos, foi a transferência do enfermo para o hospital (LIMA, 2015, p. 18).

Contudo, após tantas transformações, somente com a chegada do século das luzes que aconteceu "a tomada de consciência da presença dos mortos no meio dos vivos" no Ocidente (ARIÈS, 2017, p. 192). Já no século XXI, com a evolução da ciência e da tecnologia, a morte torna-se um inimigo a ser combatido. E morrer seria um sinal de incompetência e derrota (LIMA, 2015, p. 19).

4.2 A estética fúnebre nas telas

Como visto anteriormente, a arte mortuária não foi uma invenção da Idade Contemporânea, mas uma forma do ser humano de se conectar com o pós-vida. A banalidade com que o assunto era tratado na Idade Média (por causa das muitas doenças, assassinatos e acidentes da época), persiste até os dias atuais, onde a "morte" virou um produto de entretenimento. Cenas de crimes hediondos, são tratadas com naturalidade e os casos chocantes, geradores de indignação moral, abrem várias possibilidades e dão audiência aos jornais (LIMA, 2015, p. 19).

Apesar disso, no cinema, a representação da morte vai depender não apenas do quesito estético, mas também do discurso e da visão sobre o assunto do próprio autor da obra. No filme *Soul* (2020), por exemplo, temos a concepção de pós-morte e de pré-vida que se aproxima do habitual. Um lugar calmo, onde as almas dos finados teriam que andar em direção a uma luz para seguir em frente e aquelas que ainda não viveram podem aguardar pelo seu momento de ir à Terra. Mas a estética do filme em 3D não é tão usual e podemos observar isso na cena abaixo. O protagonista Joe Gardner, um professor de música alto e negro, se torna uma espécie de fantasma flutuante na cor azul claro e tem como cenário um campo também em tom azul. Poucos traços são colocados para diferenciar as almas entre si.

Figura 23 - Soul (2020)



Fonte: Diário do Nordeste

Essa liberdade poética é dada geralmente nos filmes de ficção e desenhos animados, onde a passagem pode evocar sentimentos românticos, por exemplo (LIMA, 2015, p. 19-20). É o caso de *Viva: A Vida É Uma Festa* (2017), um longa-metragem em musical

totalmente computadorizado e que retrata o Dia dos Mortos mexicano. Durante as comemorações festivas e alegres, o garoto Miguel Rivera vai parar acidentalmente no Mundo dos Mortos. Lá, o jovem passa por uma aventura enquanto tenta encontrar as suas raízes e voltar para o Mundo dos Vivos. Já que de acordo com a cultura mexicana, os falecidos ficam em um mundo paralelo enquanto são lembrados pelos familiares e aguardam o Dia dos Mortos para poder visitar o Mundo dos Vivos. Apesar da diferença nas paletas cromáticas, Tim Burton usa como inspiração essa data festiva do México para trazer a sua concepção de pós-morte.

Figura 24 - Viva - A Vida é Uma Festa (2017)



Fonte: MeioBit

De acordo com Galeno e Lima (2009, p. 9), o diretor da *Noiva Cadáver*

Tim [Burton] acredita, e faz circular através de seus filmes, a imagem da morte como uma continuação, em um plano paralelo, mas mesmo assim um recomeço onde os seres poderão, de uso de seu corpo material, ter a chance de corrigir erros e traçar caminhos diferentes dos escolhidos em vida.

No longa-metragem *Os Fantasmas se Divertem* (1988), por exemplo, Barbara e Adam acabam falecendo e precisam se transformar no pós-morte para espantar os novos moradores da antiga casa onde moravam. Em um momento de desespero, o casal chega a pedir ajuda a um poltergeist denominado Besouro Suco, mas acabam tendo que lidar com as consequências.

Figura 25 - Os Fantasmas se Divertem (1988)



Para Nogueira (2020, p. 35), quando a narrativa fílmica traz como tema principal a morte, ela nos atinge mais facilmente devido a fragilidade do tema na sociedade ocidental. No entanto, o cinema viria como esse espaço necessário para a quebra do silêncio sobre o assunto. "O cinema é uma ferramenta de criação artística que, ao jogar luz a uma temática que costumeiramente está na escuridão, nos faz pensar" (NOGUEIRA, 2020, p. 34).

Para Lima (2015, p. 15),

em *A Noiva Cadáver*, a morte é representada como uma passagem para uma 'pós-existência' de libertação dos males - físicos, morais e psicológicos - de felicidade em demasia - ao contrário da angústia e inércia do mundo dos vivos - de humor, animação, igualdade, confraternizações.

No entanto, a aparente alegria acontece em meio a simbolização da morte como caixões e corpos em decomposição. Em certo momento, a banda começa a cantar e usa os próprios esqueletos para formar os instrumentos musicais. Dessa forma, o Tim Burton traz no filme a interpretação da morte como uma libertação social. As desigualdades sociais, privações, contenção e rigidez deixam de existir (LIMA, 2015, p. 49).

Podemos observar na cena abaixo Emily (a noiva cadáver) e o Victor tocando piano, os símbolos fúnebres como os ossos expostos de Emily e o buquê de flores mortas estão presentes. No Mundo dos Vivos, a música é considerada imprópria, o que também demonstra esse desapego com os padrões sociais existentes quando se está no pós-morte.

Figura 26 - Emily e Victor tocando piano



Fonte: Captura feita pela própria autora

No caso dos documentários, o fator ético é acrescentado às obras por desejarem retratar o real (VAZ, 2012 *apud* LIMA, 2015, p. 20). Entretanto, é entendido que não existe um único modo de utilizar as imagens, mas sim, um discurso apropriado.

5. A NOIVA CADÁVER

5.1 Sinopse

O *stop-motion* *A Noiva Cadáver* (título original *Corpse Bride*) foi criado em 2005 a partir de um conto russo-judaico do século XIX. A narrativa inicia-se quando um jovem decide fazer uma viagem para encontrar a sua noiva residente em outra vila. Ele vai na companhia de seus amigos e devido a grande distância percorrida, resolvem acampar próximo a um rio. O noivo encontra um galho seco e coloca a aliança nele. Enquanto isso, os amigos também entram na brincadeira e começam a cantar músicas judaicas. O jovem empolgado faz os votos do sacramento. Nesse momento, o chão se abre e um esqueleto com vermes e larvas surge vestido de noiva. Eles tentam correr para a vila e são perseguidos pela recém-casada.

Já dentro do povoado, o esqueleto exige seus direitos nupciais. O rabino local é convocado para oficializar o casamento. Após estudar a situação, o sacerdote decide que os mortos não têm direitos sobre os vivos e recusa-se a celebrar a cerimônia. De coração partido, o cadáver se desfaz em uma pilha de ossos. A noiva do rapaz promete viver os sonhos da defunta e não esquecer o caso. Assim, o conto continua sendo passado de geração em geração.

Figura 27 - Primeiro encontro entre Victor e Emily



Fonte: A Noiva Cadáver (2005)

Na animação burtoniana, o protagonista Victor Van Dort é filho de comerciantes de peixe que ficaram ricos e desejam a ascensão social na Londres da Era Vitoriana. Para alcançar esse objetivo, eles fazem um casamento arranjado entre Victor e Victoria, a única filha dos Everglot, uma família da alta aristocracia da época, mas que estão falidos.

O primeiro encontro dos jovens acontece no ensaio de casamento, onde Victor não consegue realizar corretamente os seus votos e foge da igreja. Cada vez mais distante da cidade, o noivo acaba adentrando em uma floresta enevoada enquanto continua treinando seus votos. Quando finalmente consegue recitá-los corretamente, Victor encaixa a aliança no que acredita ser um galho seco. Na cena seguinte, o suposto galho sai de dentro da terra e se revela como a mão da Noiva Cadáver. Agora casados, Victor e Emily vão para o Mundo dos Mortos.

A chegada deles ocorre dentro de um bar com muita cor, música e alegria. Nesse momento, o Victor já estava apaixonado pela filha dos Everglot e deseja voltar ao Mundo dos Vivos. Com essa finalidade, ele mente para a Emily dizendo que quer apresentá-la aos seus pais. Porém, quando chega no Mundo dos Vivos, Victor vai até Victoria e fala sobre seus sentimentos e depois Emily aparece e os dois retornam ao Mundo dos Mortos.

Ainda em estado de choque diante da situação, Victoria recorre aos familiares e explica o que houve. Sem acreditar na jovem, eles a trancam em seu quarto e planejam quem vai ser o novo noivo, afinal, eles estão falidos e precisam da realização do casamento para estabilidade financeira. Um recém chegado na cidade, o Lorde Barkis se oferece como uma possibilidade. Ainda atônita, Victoria procura pelo líder religioso local para perguntar sobre o pós-morte e a possibilidade de um vivo se casar com um cadáver. O homem a leva de volta à família e ela é trancada novamente em seus aposentos.

Apesar do sentimento de profunda tristeza de Emily por descobrir que Victor não a ama, eles desenvolvem uma amizade. O cocheiro da família Van Dort falece e avisa ao protagonista que Victoria vai se casar com o Lorde Barkis. Nesse momento, a Noiva Cadáver descobre a invalidez do seu casamento, pois a morte já separou o casal. O jovem então decide casar com Emily, mas dessa vez de uma forma válida, onde ele tomaria do “vinho dos tempos”⁸.

Com a ideia de levar o casamento para o Mundo dos Vivos, os falecidos começam os preparativos. Quando os mortos chegam ao Mundo dos Vivos, o jantar de casamento de Victoria e Barkis está acontecendo. A festa se transforma em um verdadeiro caos e todos tentam fugir assustados pela presença dos cadáveres em decomposição. Até que uma das crianças vivas reconhece um dos mortos como sendo seu avô e todos percebem que eles não são bons ou ruins, mas apenas pessoas no pós-vida.

O Lorde Barkis aproveita a bagunça instaurada pela chegada dos mortos e tenta fugir com Victoria e a fortuna da família. Porém, ele descobre que o casamento arranjado entre os dois era uma forma dos Everglot se livrarem da falência. Victoria decide seguir os mortos até a igreja para presenciar o casamento. Até que a Emily já no altar percebe a presença da jovem e a chama. Nessa cena, o cadáver pede que Victor reconsidere o casamento e reveja seus sentimentos por Victoria.

Para atrapalhar o momento, Lorde Barkis aparece e desdenha da Emily, revelando que foi ele quem a matou. Os falecidos tentam atacá-lo, mas ele usa do seu direito como vivo de não poder ser ferido pelos mortos. Como forma de vingança, ele bebe o veneno da cerimônia acreditando ser vinho. Já como morto, ele é recepcionado de modo agressivo pelo restante dos defuntos. Com a morte de Barkis e a união de Victor e Victoria, Emily, a Noiva Cadáver, finalmente se sente liberta e se transforma em inúmeras borboletas azuis.

5.2 Ficha técnica

Figura 28 - A Noiva Cadáver (2005)

⁸ Outro termo para veneno usado no filme.



Fonte: Super Ninguém (2020)

O longa-metragem *A Noiva Cadáver* (*Corpse Bride*), do gênero animação, foi produzido pelo cineasta Tim Burton e contou com a direção de Mike Johnson, que já havia trabalhado como animador em *O Estranho Mundo de Jack*, de 1993. Assim como boa parte das obras de Burton, a obra cinematográfica contou com a participação de Johnny Depp, como Victor Van Dort e de Helena Bonham Carter, como a Noiva Cadáver. Além da Emily Watson como Victoria Everglot.

Após o lançamento entre setembro e outubro de 2005, o filme foi enquadrado nos gêneros comédia, romance, musical, fantasia e animação. O longa até chegou a ser indicado na 78ª Cerimônia do Oscar, na categoria Melhor Animação, mas perdeu para outra *stop-motion*. De acordo com o portal Adoro Cinema, o filme tem 2.861 notas e 39 críticas. Resultando em uma nota 4,4 de máximo 5.

5.3 Análise do filme

De acordo com Aumont e Marie (2004, p. 39), os três princípios da análise fílmica são: compreender a ausência de um único método universal para concretizar a análise, que ela é interminável se formos alcançar todas as possibilidades de realizar tal tarefa e que é necessário conhecer a história do cinema e do objeto selecionado. Reforçando a ideia, Vanoye e Goliot-Lété (1994) fazem a analogia da análise fílmica com entender a composição da água, sendo preciso decompor os elementos constitutivos.

Ainda segundo Vanoye e Goliot-Lété (1994, p. 13)

Impressões, emoções e intuições nascem da relação do espectador com o filme. A origem de algumas podem evidentemente dizer mais do espectador que do filme (porque o espectador tende a projetar no filme suas próprias preocupações). O filme, porém, permanece a base na qual suas projeções se apoiam.

Desta forma, “a descrição e a análise procedem de um processo de compreensão, de (re)constituição de um outro objeto, o filme acabado passado pelo crivo da análise, da interpretação” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 12).

Para esta análise, foi utilizada a decomposição plano a plano de Aumont e Marie (2004). As cenas de *A Noiva Cadáver* com maior contraste cromático foram selecionadas para ilustrar o modo como Tim Burton usou o artifício para diferenciar o Mundo dos Vivos e o Mundos dos Mortos, dando sentido à narrativa.

Figura 29 - A Borboleta



Fonte: *A Noiva Cadáver* (2005)

O filme inicia com uma borboleta azul usada por Victor como modelo para um de seus desenhos. Também é o primeiro elemento colorido do longa-metragem. Quando ela é libertada, podemos ver que toda a cidade em tons de marrom, preto e cinza com gestos engessados e ritmados a partir dos toques do relógio, a borboleta e a tosse do cocheiro são exceções. A cor azul vai ser empregada em um personagem central e transgressor da obra, a Emily (a Noiva Cadáver).

Figura 30 - O Beijo



Fonte: A Noiva Cadáver (2005)

Após fugir do ensaio de casamento, Victor faz os votos do sacramento com Emily em meio a penumbra de uma floresta. No *frame* escolhido acima, podemos ver também alguns corvos na cena, característico de filmes de terror. As obras dirigidas e produzidas por Tim Burton e seus seguidores foram marcadas em profundidade pelo expressionismo alemão, com uma forte oposição entre sombras e luz, espaços teatralizados e criaturas estranhas (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 33). Todos esses elementos são sentidos após essa cena quando o Victor chega ao Mundo dos Mortos.. Esse é o ápice do contraste cromático da narrativa, pois um vivo está entre os mortos, causando um destaque estético no protagonista.

Figura 31 - O Mundo dos Mortos



Fonte: A Noiva Cadáver (2005)

Figura 32 - Victor no Mundo dos Mortos



Fonte: A Noiva Cadáver (2005)

Outro fator importante para a contextualização da narrativa, é informar que a chegada no Mundo dos Mortos acontece dentro de um bar. Neste momento, não apenas a paleta cromática escolhida, mas também as músicas, passam por uma transformação. Se no Mundo dos Vivos tocar instrumentos e cantar é considerado promíscuo, agora, não apenas é liberado como estimulado pela população póstuma. Durante as boas-vindas de Victor, um dos esqueletos narra de forma cantada a história de Emily, desde quando conhece o seu algoz até o fim trágico como vítima de latrocínio e feminicídio.

Figura 33 - História da Emily



Fonte: A Noiva Cadáver (2005)

Em certo momento, Victor convence Emily a levá-lo para o Mundo dos Vivos, sob o pretexto de conhecer os seus pais. Quando eles retornam à floresta onde se conheceram,

o breu e a névoa deixam o lugar mais próximo de um cenário de filme de terror do que o bar no Mundo dos Mortos. Assim como em *O Estranho Mundo de Jack*, em *A Noiva Cadáver* o Burton aproveita o contraste entre dois cenários opostos para trazer sensações e características dos próprios personagens (LIMA, 2015, p. 36).

Figura 34 - Borboleta passa por Victor e Emily



Fonte: A Noiva Cadáver (2005)

Na cena destacada acima, o casal já está no Mundo dos Vivos uma borboleta azul passa por eles. Quando Emily percebe a intenção do marido em conversar com Victoria Everglot, o casal retorna ao Mundo dos Mortos. Eles então descobrem que diferente dos recém casados habituais, a morte já os separou. Mas a chegada de mais um cadáver traz outro caminho para a narrativa. O cocheiro da família Van Dort, que passou todo o filme tossindo, vem a falecer enquanto levava os pais de Victor para casa. Quando chega no pós-vida, ele conta ao jovem que a família de Victoria Everglot já conseguiu um novo marido para a moça. Durante o encontro, observamos a diferença de coloração do cocheiro ao fazer a passagem para o pós-morte.

Figura 35 - A Morte do Cocheiro



Fonte: A Noiva Cadáver (2005)

Figura 36 - O Pós-Morte do Cocheiro



Fonte: A Noiva Cadáver (2005)

Nutrindo uma profunda amizade e observando pontos em comum entre eles, Victor decide se casar com a Emily. Contudo, para o casamento ter valor legal, no final dos votos, o noivo vivo deveria tomar do “vinho dos tempos”⁹. Ainda magoado pelo plano inicial do casamento com Victoria não ter dado certo, o jovem Van Dort pede para a festa ser levada lá para cima, no Mundo dos Vivos. Enquanto isso, a filha dos Everglot se casa com o supostamente rico Lorde Barkis. A figura 32 destaca o casamento de Victoria com os tons acinzentados e sem vida, enquanto isso, na figura 33, a Emily se prepara com as amigas para a

⁹ Outro nome dado ao veneno. Devido ao estado de morte dos moradores do Mundo dos Mortos, a bebida é servida como espécie de cerveja para os falecidos.

cerimônia, e nas duas seguintes, podemos ver os moradores do Mundo dos Mortos com muitas cores e animação levando os preparativos para o Mundo dos Vivos.

Figura 37 - Casamento da Victoria



Fonte: A Noiva Cadáver (2005)

Figura 38 - Emily e as amigas



Fonte: A Noiva Cadáver (2005)

Figura 39 - O Bolo



Fonte: A Noiva Cadáver (2005)

Figura 40 - A Caminho do Mundo dos Vivos



Fonte: A Noiva Cadáver (2005)

Já se encaminhando para o final, o diretor começa a fechar os pontos principais da narrativa. A chegada da marcha fúnebre no Mundo dos Vivos causa um enorme alvoroço no casamento de Victoria. Um filtro verde marca o encontro entre os Mundos e fica ainda mais óbvio a forma caricata como os personagens Vivos foram esculpidos.

Figura 41 - Encontro Entre os Mundos



Fonte: A Noiva Cadáver (2005)

A narrativa cinematográfica cheia de reviravoltas chega ao fim com a revelação do assassino de Emily. O supostamente rico Lorde Barkins é na verdade um golpista que se casa com jovens ricas para roubar a fortuna da família e matá-las em seguida. Na animação, Lorde Barkis Bittern se apoia na “lei” dos mortos não terem direito sobre os vivos ao confrontar Emily e revelar toda a verdade sobre como assassinou a mesma. No entanto, o homem acaba por se matar ao beber o veneno que era destinado ao jovem Van Dort. Logo após permitir a união em matrimônio de Victor e Victoria, a Noiva Cadáver se liberta no formato de uma revoada de borboletas azuis.

Figura 42 - Morte do Lorde Barkis



Fonte: A Noiva Cadáver (2005)

Figura 43 - Libertação de Emily

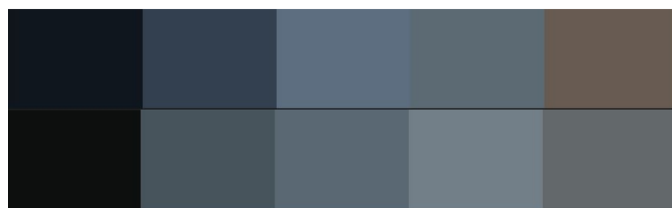


Fonte: A Noiva Cadáver (2005)

Na tabela abaixo, podemos comparar a diferenciação cromática feita por Tim Burton em *A Noiva Cadáver*. O Mundo dos Vivos observamos tons frios e neutros, que reforçam a rigidez da vida, como o marrom, o cinza, o azul acinzentado e o preto. Enquanto isso, o Mundo dos Mortos, mesmo com todos os seus símbolos fúnebres, temos a presença de cores fortes e quentes, como o verde com maior saturação, o roxo, o azul anil, etc.

Tabela 1 - Comparativo entre o Mundo dos Vivos e o Mundo dos Mortos

Mundo dos Mortos



Mundo dos Vivos



Fonte: Tabela feita pela própria autora a partir das cores extraídas das cenas do filme *A Noiva Cadáver*

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho, abordamos a evolução técnica da animação comercial dos seus primórdios com o teatro das sombras chinês até a digitalização integral das obras, como *Toy Story* (1995). Dando ênfase no surgimento do cinema como meio de popularização dos desenhos animados e a inserção das cores na Sétima Arte como ferramenta narrativa. Em seguida, a pesquisa fez um breve panorama histórico sobre a teoria das cores em diferentes campos científicos, como a química, física, artes e psicologia. Ademais, foram feitos levantamentos sobre os rituais fúnebres ocidentais, suas modificações durante os séculos e as representações artísticas do pós-vida.

Para analisar *A Noiva Cadáver* (2005), foi usado os métodos de análise fílmica de Aumont e Marie (2004) e de Vanoye e Goliot-Lété (1994). Ao selecionar as cenas para o estudo, podemos perceber como a obra teve a sua narrativa influenciada pelo padrão cromático escolhido por Tim Burton. Principalmente para a diferenciação entre o Mundo dos Vivos e o Mundo dos Mortos, onde os tons terrosos e próximos ao preto e branco transmitiam a ideia de monótono, engessado e sem alegria dos vivos. Enquanto o pós-vida é cheio de cores fortes, mas ainda ligadas ao fúnebre, como o roxo, o verde e o azul. Burton também usou traços fortes do expressionismo alemão, como o jogo de luz e sombra e o contraste das cores para causar impacto nos espectadores. Demonstra a importância de observar a linguagem não verbal das obras audiovisuais, como a paleta de cores selecionada pelos produtores e os traços escolhidos.

As características estéticas principais da *Noiva Cadáver* podem ser encontradas em outras obras assinadas por Tim Burton, como *O Estranho Mundo de Jack* (1993), que apesar dos 12 anos de diferença entre as produções, podemos observar os mesmos efeitos visuais. Ao todo, o cineasta roteirizou e/ou dirigiu cinco produções audiovisuais usando *stop-motion*. Além das aparições de monstros em filmes *live action* usando a técnica, como *Os Fantomas se Divertem* (1988). Tim Burton usou o gótico e as cores consideradas fúnebres para o Ocidente como marca registrada em suas produções e inspirou outros diretores.

Mesmo com os resultados apresentados, seria interessante o desenvolvimento de estudos sobre outras obras inspiradas nos traços de Burton que também usam a paleta cromática como ferramenta narrativa (por exemplo: *Coraline e o Mundo Secreto*, 2009). Além de pesquisar outras obras do cineasta ainda no estilo *live action* que usam as cores para acrescentar mais camadas interpretativas para os espectadores, como *Alice no País das Maravilhas* (2010).

REFERÊNCIAS

ABREU, Tami de Castro; ANDRADE, Ana Lúcia M.. O uso da cor no cinema de animação de Tim Burton. **Revista Anagrama**: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação, São Paulo, v. 10, n. 1, p. 1-15, jan. 2016. Semestral. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/anagrama/article/view/108967/107440> . Acesso em: 09 jan. 2021.

AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA. **ANCINE divulga números da exibição em 2020 e 2021**. Disponível em: <https://www.gov.br/ancine/pt-br/assuntos/noticias/ancine-divulga-numeros-da-exibicao-em-2020-e-2021>. Acesso em: 05 ago. 2021.

AIDAR, Laura. **Cultura Genial**, 2020. Disponível em: <https://www.culturagenial.com/o-magico-de-oz/>. Acesso em: 07 nov. 2021.

ANDRÉ, Felipe Santana Souza. **O Bem, o Mal e os Mortos no filme A Noiva Cadáver**. 2010. 47 f. TCC (Graduação) - Curso de Comunicação Social, Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas, Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2010. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/123456789/2088/2/20564326.pdf>. Acesso em: 09 jan. 2021.

ARIÈS, Phillippe. **História da morte no Ocidente**: da idade média aos nossos tempos. Tradução: Priscila Viana de Siqueira. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2017.

ARIKAWA, Monalisa. **A Evolução da Animação**. 2013. Disponível em: http://www.observatorioidaimprensa.com.br/diretorio-academico/_ed746_a_evolucao_da_animacao/. Acesso em: 12 dez. 2021.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A Análise do Filme**. Tradução: Marcelo Felix. Lisboa: Armand Colin, 2004.

BRAGA, M. H.; COSTA, V. da. A cor no cinema: signos da linguagem. **Revista Cronos**, Natal-RN, v. 1, n. 2, p. 129-138, 29 nov. 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/cronos/article/view/10884>. Acesso em: 02 abr. 2021.

DESENHOPÉDIA. **1933 - Os Três Porquinhos**, 2013. Disponível em: <https://desenhopedia.wordpress.com/2013/03/15/1933-os-tres-porquinhos/>. Acesso em: 07 nov. 2021.

DOVHY, Leticia. Amelie Poulain: uma análise da construção cinematográfica com base na dinâmica das imagens em movimentos e das cores. In: ENCONTRO ANUAL DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA, 27, 2018, Ponta Grossa. **IV Encontro Anual de Iniciação Científica Júnior**. Ponta Grossa: UEPG, 2018. p. 1-4. Disponível em: https://siseve.apps.uepg.br/storage/eaic2018/14_Leticia_Dovhy-153671824430531.pdf. Acesso em: 28 mar. 2021.

FACEBOOK. **Curiosidades Curiosas**, 2020. Disponível em: https://m.facebook.com/mentesupreendente/photos/a.1213941155399449/3280376008755943/?type=3&_rdr. Acesso em: 09 jan. 2022.

FACEBOOK. **Monopólio da Disney.** Disponível em: <https://www.facebook.com/MonopolioDisney>. Acesso em 09 jan. 2022.

FASCÍNIO DA FOTOGRAFIA. **Eadweard Muybridge, selo de correio dos EUA,** 2016. Disponível em: <https://fasciniodafotografia.wordpress.com/2016/04/09/eadweard-muybridge-selo-de-correio-dos-eua/>. Acesso em: 18 nov. 2021.

FERREIRA, Rafael. **Cinemascope.** Disponível em: <https://cinemascope.com.br/colunas/branca-de-neve-e-os-sete-anoes/>. Acesso em: 11 fev. 2022.

FOSSATI, Carolina Lanner. Cinema de animação: uma trajetória marcada por inovações. In: **VII ENCONTRO NACIONAL DE HISTÓRIA DA MÍDIA,** 2009, Fortaleza. Anais [...] . Fortaleza: Associação Brasileira de Pesquisadores de História da Mídia, 2009. p. 1-21. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/7o-encontro-2009-1/CINEMA%20DE%20ANIMACAO%20Uma%20trajetoria%20marcada%20por%20inovacoes.pdf>. Acesso em: 03 abr. 2021.

GADELHA, Mylena. **Diário do Nordeste.** Disponível em: <https://diariodonordeste.verdesmares.com.br/opiniao/colunistas/2.277/soul-e-animacao-perfeita-para-refletir-sobre-como-viver-sem-amarras-do-proposito-1.3029275>. Acesso em: 11 fev. 2022.

GALENO, Lívio; LIMA, Tamiris. O discurso da morte para Tim Burton no filme "A Noiva Cadáver". In: **CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO,** 11., 2009, Teresina. Anais [...] . Teresina: Intercom, 2009. p. 1-10. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2009/resumos/R15-0229-1.pdf> . Acesso em: 09 jan. 2021

GOGONI, Ronaldo. **MeioBit.** Disponível em: <https://tecnoblog.net/meiobit/376726/disney-pixar-viva-a-vida-e-uma-festa-resenha-sem-spoilers/>. Acesso em: 11 fev. 2022.

HIPÓLITO, João Guilherme Furtado. **Cor:** a definição do cinema como arte. 2018. 59 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Estudos Cinematográficos, Escola de Comunicação, Arquitetura, Artes e Tecnologia da Informação, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologia, Lisboa, 2018. Disponível em: https://recil.grupolusofona.pt/bitstream/10437/9524/1/Tese%20Mestrado%20Estudos%20Cinematogr%C3%A1ficos_Jo%C3%A3o%20Hip%C3%B3lito_Cor_A%20Defini%C3%A7%C3%A3o%20do%20Cinema%20como%20Arte.pdf. Acesso em: 04 abr. 2021.

ISAYAMA, Hélder Ferreira. Atuação do Profissional de Educação Física no âmbito do Lazer: a perspectiva da Animação Cultural. **Journal of Physical Education,** Rio Claro-SP, v. 15, n. 2, p. 407-413, abr./jun. 2009.

IZEL, Adriana. **Correio Braziliense.** Disponível em: <https://www.correio braziliense.com.br/diversao-e-arte/2020/10/4883764-pandemia-abre-espaco-para-o-mercado-de-animacao-no-mundo.html>. Acesso em: 05 ago. 2021.

LEAL, Isabela Rodrigues. As cores como elemento de significação: uma análise de estudo Tudo Sobre Minha Mãe. In: **XIII JORNADA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E VII MOSTRA DE INICIAÇÃO TECNOLÓGICA**, 2017, São Paulo: Universidade Presbiteriana Mackenzie, p. 1-18.

LIMA, Gabriela Xavier Martins de. **A representação visual do mundo dos mortos nos filmes O Estranho Mundo de Jack e A Noiva Cadáver**. 2015. 94 f. TCC (Graduação) - Curso de Comunicação, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: <https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/259/3/GLima.pdf> . Acesso em: 09 jan. 2021.

NOGUEIRA, Diego Benevides. **A trilogia da morte de Petrus Cariry: narrativas da dor, perda e luto familiar no cinema**. 2020. 175 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Comunicação, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2020.

NSC TOTAL. **Tim Burton apela a lembranças de infância em 'Frankenweenie'**. Disponível em: <https://www.nsctotal.com.br/noticias/tim-burton-apela-a-lembrancas-de-infancia-em-frankenweenie>. Acesso em: 12 fev. 2022.

NYKO, Diego; ZENDRON, Patrícia. **O mercado consumidor de animação no Brasil**. BNDES Set., Rio de Janeiro, v. 25, n. 49, p. 7-27, mar. 2019. Acesso em: 07 jul. 2021.

OLIVEIRA, Mateus Lima Barbosa. **The Handmaid's Tale: como as cores atuam na construção do sentido da narrativa cinematográfica da série**. 2019. 105 f. TCC (Graduação) - Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Instituto Universidade Virtual, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019.

O MUNDO DAS ILUSÕES. **Alice no País das Maravilhas**, 2014. Disponível em: <https://silasig.blogspot.com/2014/08/alice-no-pais-das-maravilhas-1951.html>. Acesso em 08 jan. 2022.

PHANTASCIENCE. **Fantasmagorie Émile Cohl, 1908**. Youtube, 2009. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=o1d28X0lkJ4>. Acesso em: 07 nov. 2021.

PIMENTA, Guilherme. **Rockcontent**. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/talent-blog/tecnicas-de-animacao-2d/>. Acesso em: 11 fev. 2022.

RAMOS, João Pedro. **O Significado da Cor no Cinema**. 2014. 73 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Comunicação Audiovisual, Artes da Imagem, Escola Superior de Música e Artes do Espetáculo, Porto, 2014.

RODRIGUES, Rodrigo Freitas. **Imagens de morte como manifestação do erótico**. 2011. 139 f. Dissertação (Mestrado) - Pós-graduação em Artes, Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011. Disponível em: https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/JSSS-8MXFR2/1/imagens_da_morte_como_manif_esta__o_do_er_tico_final.pdf. Acesso em: 10 jan. 2022.

SCISLOSKI, Scheila de Fátima. **Dicas de Filmes Pela Scheila**, 2020. Disponível em: <https://dicasdefilmespelascheila.blogspot.com/2020/05/curta-metragem-flores-e-arvores-1932.html>. Acesso em: 07 nov. 2021.

SILVA, Julia Tocci. **As cores de "O Menino e o Mundo"**: estudo sobre sua aplicação e significados. 2017. 93 f. TCC (Graduação) - Curso de Design Gráfico, Desenho Industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2017. Disponível em: http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/9742/1/CT_CODEG_2017_2_16.pdf. Acesso em: 03 abr. 2021.

SOUSA, Taciana Ematné de. **A cor como elemento narrativo** – uma análise do filme “Um dia, um gato”. 2016. 56 f. TCC (Graduação) – Faculdade de Comunicação Social, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2016. Disponível em: <https://www.ufjf.br/facom/files/2016/06/A-cor-como-elemento-narrativo-an%C3%A1lise-do-filme-Um-dia-um-gato1.pdf>. Acesso em: 04 mar. 2021.

SUPER NINGUÉM. **A Noiva Cadáver**, 2020. Disponível em: <https://superninguem.com.br/2020/08/03/a-noiva-cadaver/>. Acesso em: 10 jan. 2021.

THE DISNEY CHANNEL INL. **Alice's Wonderland (1923)**. Youtube, 2011. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tbi9bkTQWAQ>. Acesso em 26 out. 2021.

TUDOR BRASIL. **Memento Mori - Lembre-se de que você é imortal**, 2015. Disponível em: <https://tudorbrasil.com/2015/02/04/memento-mori-lembre-se-de-que-voce-e-mortal/>. Acesso em: 12 jan. 2022.

TWITTER. **"a disney usa a cor verde limão pra simbolizar o mal"**. 31 de jan. de 2018. Twitter: @imobillus. Disponível em: <https://twitter.com/imobillus/status/958779873752952832>. Acesso em 08 jan. 2022.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio Sobre a Análise Fílmica**. Tradução: Marina Appenzeller. Campinas: Papirus Editora, 1994.

WIKIPÉDIA. **Branca de Neve e os Sete Anões (filme)**, 2021. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Branca_de_Neve_e_os_Setes_An%C3%B5es_\(filme\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Branca_de_Neve_e_os_Setes_An%C3%B5es_(filme)). Acesso em: 08 jan. 2022.

WIKIWAND. **Excalibur**, 2019. Disponível em: <https://www.wikiwand.com/fr/Excalibur>. Acesso em 12 jan. 2022.