

***Representações do Feminino no Cinema de Animação: Análise dos Documentários
Animados *Daddy's Little Bit of Dresden China* e *Topor et Moi****

Jennifer Jane SERRA²
Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP
FAPESP, SP

Resumo

Enquanto a indústria de animação concentra uma representação feminina carregada em valores patriarcais, uma animação engajada com questões de gênero e baseada em relatos pessoais se desenvolveu através de trabalhos realizados por mulheres animadoras, especialmente na produção audiovisual independente. O presente trabalho apresenta esse contexto e a análise dos filmes *Daddy's Little Bit of Dresden China* (Karen Watson, 1988) e *Topor et Moi* (Sylvia Kristel, 2004) como exemplos de documentários animados que trazem para o cinema de animação questões relacionadas ao feminino e ao feminismo a partir de narrativas autobiográficas.

Palavras-chave: cinema; animação; feminismo; autorrepresentação; documentário animado.

Introdução

O cinema de animação, assim como a indústria cinematográfica de modo geral, é marcado pela dominação masculina, seja em termos de números de profissionais, atuando especialmente em cargos de decisão, seja em termos de modos de representação. A indústria de animação nos Estados Unidos, a mais poderosa em volume de produção, pode exemplificar a realidade desse campo cinematográfico: “historicamente, o lado criativo da produção de animação americana tem sido caracterizado pelas rígidas hierarquias baseadas em gênero, o que tem sido característico da indústria midiática como um todo” (FURNISS, 2007, p.232). Isso resulta, por exemplo, na predominância de mulheres em tarefas consideradas secundárias no sistema de produção de animações, como a coloração e pintura em desenhos animados, enquanto homens seriam responsáveis por tarefas tidas como mais importantes, como a ilustração e o design de personagens. Adicionalmente, resulta também em formas de representações enviesadas, impregnadas com uma visão masculina sobre a mulher, isto é, a construção de personagens do gênero feminino e do universo diegético, no qual essas personagens atuam, é mediada pelos pontos de vista dos homens ilustradores, animadores, designers, diretores etc.

¹Trabalho apresentado no GP Cinema, XVI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutoranda do Curso de Múltiplos Meios do Instituto de Artes – UNICAMP e bolsista de doutorado FAPESP, email: jennifer.jserra@gmail.com

Considerando que a nossa sociedade é fundamentada em valores patriarcais³ e que as questões de gênero apenas recentemente começaram a ser reputadas em discursos empreendidos por homens heterossexuais⁴, podemos entender como provável que a visão dos profissionais do cinema de animação reproduzam valores e padrões masculinos heteronormativos ao trabalhar sobre a imagem feminina. A carência, em produções do cinema de animação *mainstream*, de protagonistas que não reproduzem estereótipos femininos convencionais, de produções com temáticas voltadas para o público feminino e o predomínio de corpos femininos altamente sexualizados⁵ revelam similaridade entre os campos do cinema de animação e do cinema *live-action*⁶ quanto à questão das representações femininas⁷.

Por outro lado, como apontam realizadora(e)s e pesquisadora(e)s do cinema de animação⁸, apesar da supremacia masculina na produção de filmes animados, as mulheres reconheceram nesse meio um potencial para terem suas ideias, temáticas e imagens representadas em rompimento com os padrões e códigos da cultura patriarcal. Para a autora Jayne Pilling, “animação como um formato oferece um potencial tão grande para explorar questões femininas de uma maneira que simplesmente não é possível em *live-action* cinema” (PILLING, 1992, p.5, tradução nossa). A principal causa disso, segundo Pilling, é o processo de produção individual. Para a autora, a possibilidade de trabalhar de forma independente na animação, isto é, sem a dependência de uma grande equipe, permite à realizadora ou ao realizador explorar sua visão pessoal em um grau maior.

A capacidade de exploração de uma visão pessoal no filme de animação permitiu que mulheres não apenas ocupassem espaço enquanto autoras nessa área de produção, mas também que elas trouxessem ao campo questões caras ao universo feminino. Nesse sentido, ao tratar da atração das mulheres cineastas pelo cinema experimental, a teórica E. Ann Kaplan também aponta a animação, assim como o cinema surrealista, como um formato de preferência das cineastas. Segundo Kaplan, essas mulheres, de modo geral, procuravam “um escape para suas experiências, sensações, sentimentos e pensamentos mais íntimos”

³ Valores sexuais tanto quanto raciais e de classe, isto é, de homens brancos, de classe média ou alta e heterossexuais.

⁴ O que pode ser percebido no campo da política, por exemplo. Ainda hoje, homens heterossexuais se envolvem pouco em favor de lutas políticas que dizem respeito à direitos das mulheres e de pessoas do grupo LGBT, quando não atuam restringindo esses direitos.

⁵ Do qual a personagem Jessica Rabbit de *Uma Cilada para Roger Rabbit (Who Framed Roger Rabbit)*, Robert Zemeckis, 1988), Betty Boop, personagem criada por Max Fleischer em 1930, e muitas das personagens femininas de animações japonesas são exemplos representativos.

⁶ *Live-action* é um termo usado para designar produções audiovisuais com atores reais, em oposição ao cinema de animação, cujos personagens são seres animados, e não humanos.

⁷ Sobre representação feminina no cinema *live-action* dominante clássico ver Laura Mulvey, “Prazer visual e cinema narrativo” In: XAVIER, Ismail (org). *A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1983 e E. Ann Kaplan, *A mulher e o cinema: os dois lados da câmera*. Rio de Janeiro: Rocco, 1995, pp 43-122.

⁸ Tais como Paul Wells, Ruth Lingford, Maureen Furniss e Jayne Pilling, entre outras(os).

(KAPLAN, 1983, p. 128), algo que escapava completamente do cinema dominante, inclusive da animação *mainstream*. Dessa forma, podemos considerar que, no cinema de animação, foi através de produções autorais, com traços autobiográficos e abordagens subjetivas que as mulheres introduziram, neste campo cinematográfico, questões relacionadas ao feminino.

A partir disso, consideramos importante pensar a representação feminina a partir da autorrepresentação em produções de caráter autoral, que não fazem parte do cinema de animação dominante. Mais especificamente, elegemos o formato híbrido de documentário e animação, o documentário animado, como objeto para nossa análise. Como Pilling (2012, p.6) indica, ao tratar do crescimento da representação do inconsciente na animação, o desenvolvimento de uma forma particular de documentário animado, baseado em entrevistas gravadas com pessoas reais, pode ter tido um papel central na mudança da abordagem do filme animado em direção ao retrato da experiência individual, específica. Aliando o engajamento com a realidade proporcionado pela narrativa documentária à maleabilidade e expressividade das técnicas de animação, o documentário animado parece configurar-se em uma ferramenta propícia para a construção de uma autobiografia audiovisual e uma representação do feminino que se difere daquela difundida pelo cinema dominante.

Dessa forma, propomos analisar dois filmes de animação que apresentam as características de serem documentários autobiográficos: os filmes *Daddy's Little Bit of Dresden China* (1988), dirigido pela então estudante de graduação em artes, Karen Watson e *Topor et Moi* (2004), dirigido pela atriz famosa pelo filme *soft porn*⁹ *Emmanuelle*, Sylvia Kristel. Entretanto, além de analisar formas de representação do feminino nessas duas animações, consideramos importante também explorar um pouco mais como as questões de gênero são trabalhadas no campo teórico do cinema de animação. Uma vez que os dois filmes a serem analisados foram produzidos em contextos diferentes, consideramos pertinente apresentar também como as questões de gênero emergem no campo do cinema de animação de maneira geral. Para tanto, utilizaremos as publicações de dois autores que vem contribuindo para os estudos teóricos da animação: Maureen Furniss e Paul Wells¹⁰.

Em 1998, dois importantes livros sobre teoria de cinema de animação foram publicados: *Art in Motion: Animation Aesthetics*, de Maureen Furniss e *Understanding*

⁹ *Softcore pornography* ou softcore é um gênero de filme pornográfico que contem apenas cenas de nudez e sexo não explícito, sem mostrar penetração.

¹⁰ Maureen Furniss é editora da revista acadêmica *Animation Journal* e membro fundadora da SAS – *Society for Animation Studies*. Atualmente ensina na *CalArts – California Institute of the Arts*. Paul Wells é diretor da *Animation Academy*, na Inglaterra, e professor na *Loughborough University*, com diversos livros publicados sobre animação.

Animation, de Paul Wells. Essas duas publicações apresentam um capítulo intitulado *Issues in Representation*, no qual os autores trabalham questões de gênero no cinema de animação, tanto do masculino quanto do feminino no caso de Paul Wells, retomando outras publicações sobre o tema como a coletânea *Women & Animation: a compendium* (1992), organizada por Jayne Pilling, além de entrevistas com animadoras e animadores. Nossa proposta é retomar a questão da representação das mulheres no cinema de animação a partir das informações presentes nesses dois capítulos e analisar os filmes *Daddy's Little Bit of Dresden China* e *Topor et Moi* com base nessas informações, considerando também os estudos feministas no campo do cinema.

Representações do Feminino e a Indústria de Animação

Segundo Maureen Furniss (2007), quando se discute animação deve-se ter atenção ao que aparece na tela, mas também ao que está ausente dela, pois o que está ausente diz muito a respeito de atitudes sociais e práticas de negócios tanto quanto aquilo que é mostrado. No caso da relação entre cinema de animação e formas de representações do feminino, a ausência de protagonistas mulheres, a carência de personagens femininas que fujam de estereótipos construídos segundo convenções heteronormativas, a ausência de questões próprias do universo feminino, entre outros fatores, revelam como as mulheres têm tido pouco espaço de ação e de representação dentro do cinema de animação. Furniss destaca também a importância de discutir as questões de representação na animação como pertencentes ao local de trabalho, isto é, considerar que as imagens animadas revelam questões pertinentes ao lugar onde essas imagens foram criadas. A autora faz uma análise da relação entre questões de gênero e a indústria de animação e dá exemplos de como a falta de protagonismo de personagens femininas no universo da animação corresponde ao pequeno protagonismo que as mulheres possuem nessa indústria.

Não apenas há o fato de grande parte dos animadores serem homens, o que tornaria mais suscetível a transposição para os filmes dos modos de representação de gênero e os códigos da cultura patriarcal, existem outros fatores associados à pequena presença de mulheres animadas protagonistas. Segundo Furniss, há algum tempo, defendia-se na indústria de animação que o senso comum era de que homens e garotos não assistiriam a programas feitos para mulheres ou meninas, isto é, programas com mulheres nos papéis principais, mas que mulheres e garotas assistiriam a programas feitos para o público masculino. Mas, como nos é apresentado pela autora, o sucesso de programas voltados para meninas, como *Clarissa Explain It All* (1991 – 1994), *The Secret World of Alex Mack* (1994 – 1998) e *Eureeka's Castle* (1989 – 1995), todos exibidos pela Nickelodeon, indicam que

tanto garotas como garotos consideravam esses programas interessantes, contradizendo esse preconceito.

Linda Simensky, ex-produtora do canal Nickelodeon, ao ser entrevistada por Furniss, apontou que animadores homens demonstraram incapacidade de criar personagens femininas interessantes e revelou que as dificuldades que encontrou para desenvolver personagens femininas nas séries do Nickelodeon tiveram origem nos próprios animadores: “nós perguntamos a eles se poderiam parar de desenhar as mulheres tão “sobrecarregadas” e eles disseram que não poderiam – porque era mais *fácil* desenhá-las do modo tradicional!” (FURNISS, 2007, p.238, tradução nossa, grifos da autora). Simensky também destacou outros preconceitos comuns entre animadores homens como o de que mulheres não são divertidas enquanto personagens de animação e de que questões feministas não combinam com humor ou de que mulheres feministas não têm senso de humor.

Apesar de relatos como o de Simensky indicarem um cenário adverso, Furniss defende que a voz das mulheres na animação tem se tornado mais forte, tanto na produção audiovisual independente como na comercial, como podem exemplificar algumas mulheres que conquistaram posições de poder nesse campo, como: Yvette Kaplan, co-diretora de *Beavis & Butt-Head Do America* (1996); Vicky Jenson, co-diretora de *Shrek* (2001) e de *O Espanta Tubarões* (2004); Jun Falkenstein, diretora de *Tigrão, O Filme* (2000), entre outras¹¹. Além disso, vale destacar o trabalho de animadoras pioneiras que, atuando com parceiros homens ou individualmente, marcaram presença das mulheres desde os primórdios da indústria de animação, como Claire Parker, Evelyn Lambart, Lotte Reiniger, Mary Ellen But, Faith Hubley, entre outras. Ao final de seu capítulo sobre a questão de gênero na animação, Furniss também apresenta o debate sobre a existência ou não de uma forma de expressão especificamente feminina nas animações realizadas por mulheres, o que trataremos a seguir, ao apresentar as ideias de Paul Wells sobre o tema das representações femininas na animação.

A Estética Feminina na Animação

Segundo Paul Wells, apesar dos homens serem predominantes na criação de filmes de animação foram as mulheres que reconheceram a animação como um formato único, através do qual pode-se alcançar resultados não possíveis com outros meios audiovisuais como, por exemplo, a representação visual de universos mentais, sentimentos e sensações. Segundo o autor:

¹¹Atualmente este cenário está mais favorável às mulheres, com surgimento de protagonistas femininas não-convencionais na animação comercial e mulheres conquistando mais espaço como diretoras, produtoras, designer de personagens e outros cargos importantes em estúdios de animação, apesar do predomínio masculino nesse contexto.

Se os homens, em geral, têm usado a animação para ecoar e estender as premissas e opiniões deles no cinema live-action, então as mulheres têm usado a animação para criar uma *estética feminina* específica que resiste à linguagem masculina inerente à arena do live-action e dos códigos mais dominantes da animação ortodoxa hiper-realista, a qual também usa esse vocabulário (Wells: 1998, p. 198, tradução nossa, grifos do autor)

Wells defende que as mulheres animadoras desenvolveram um estilo de animação diferente daquele da animação convencional, majoritariamente feita por homens, indo de encontro aos elementos que a caracterizava. Ele cita as animadoras Evelyn Lambart, do *National Film Board* do Canadá e Faith Hubley, que trabalhou para os estúdios Disney, como exemplos de animadoras que se colocaram contra o que seria o “estilo Disney”, exemplo máximo da animação *mainstream* nos Estados Unidos, caracterizado pela falta de individualidade na animação, a fixação em abordagens convencionais, os contornos duros dos desenhos etc.

O contraposto feminino à animação dominante, segundo Wells, seria o uso de desenhos animados com linhas mais fluidas, com um conceito de design mais original, com o compromisso com diferentes abordagens narrativas, desafiando ortodoxias, como o tratamento da temática sexual de maneira mais natural e o discurso de temas pessoais e relacionadas ao gênero feminino. Além desses aspectos, também a resistência ao que autores como Leslie Cabarga e Heather Hendershot chamaram de “boopismo”¹² (Boopism), em referência à personagem Betty Boop: a criação de personagens mulheres estereotipadas em cartoons, com seios grandes e longos cílios. Betty Boop representa também o estereótipo da “menina-mulher”, usualmente utilizado na animação para representar personagens mulheres através da ideia de juventude e infantilização como sinônimo de feminino. Segundo Wells, mais do que uma rejeição ao design intensamente sexualizado de personagens femininas, essa resistência foi uma resposta às representações de mulheres feitas por homens, com códigos masculinos de composição e de construção narrativa.

Ao analisar animações como *Asparagus* (Suzan Pitt, 1979), *The emergence of Eunice* (Emily Hubley, 1980) e *The Black Dog* (Alison De Vere, 1987), Wells propôs o que seria uma “estética feminina” na animação a partir de características de filmes realizados por mulheres, tais como as animadoras dos filmes citados: a animação feminina é mais livre e mais subjetiva; É possível reconhecer, nesses filmes, a passagem da representação da mulher como objeto para a representação da mulher como sujeito (*object / subject*); Predominantemente visual em detrimento da linguagem verbal; Procura revelar uma relação

¹² Ver Leslie Cabarga, *The Fleischer story*. Nova Iorque: Da Capo, 1988 e Heather Hendershot, “Secretary, homemaker, and “white”women: Industrial censorship and Betty Boop’s shifting design”. In: *Journal of Design History*, Vol. 8, No. 2, 1995

da mulher com seu próprio corpo, sua interação com homens e outras mulheres, seu papel público e privado;

Segundo Wells, tal “estética feminina” só poderia ser alcançada *na* animação. Para o autor, a animação oferece a oportunidade de criar um cinema autoral fora das restrições das normas patriarcais, tanto no que diz respeito aos meios de produção como aos modos de representação. Ele retoma a posição de Jayne Pilling de que a animação é um formato que oferece um potencial para explorar questões femininas de uma maneira que não é possível na filmagem *live-action*. Dessa forma, a animação feminina seria mais livre porque através desse meio as mulheres buscaram explorar temas que eram censurados por homens, como o erotismo feminino, a violência sexual etc. Além disso, há, nesses filmes, uma tendência à criação de estados mentais, a explorar o simbolismo abstrato e metáforas visuais, aos universos oníricos e psicológicos, como os filmes realizados por diretoras do cinema experimental, como apontou Ann Kaplan. Também, assim como Ann Kaplan destaca o silêncio como resistência feminista no filme *Nathalie Granger* (Marguerite Duras, 1972), como um tipo de estratégia feminina contrário ao que seria o modo de comunicação masculino, marcado pela articulação, análise e dissecação (KAPLAN, 1983, p.138), a “estética feminina” na animação, segundo Wells, desconfia da linguagem, percebendo esta como agente da expressão masculina e prefere a comunicação através de símbolos visuais¹³.

Consideramos, no entanto, que a ideia de uma estética exclusivamente feminina, tal como colocada por Paul Wells, deve ser questionada. Para Maureen Furniss, o sucesso feminino na indústria de animação fez surgir a dúvida se homens e mulheres tendem ou não a se expressar de maneira diferente, seja por razões biológicas ou sociais. Uma resposta a essa questão pode ser encontrada nas considerações de Jayne Pilling: “homens e mulheres são socializados enquanto crianças de maneiras diferentes, com o resultado de que mulheres tendem a ser mais capazes de explorar e dividir experiências pessoais” (PILLING, 1992, p.6, tradução nossa). Nesse sentido, podemos associar a construção de uma visão de mundo “feminina” com a noção de *habitus* proposta por Pierre Bourdieu (2009), considerando, dessa forma, uma visão feminina como sendo moldada pelos valores que as mulheres vivenciam no seu espaço sócio-cultural e que determinam os comportamentos sexuais ditos femininos. Além disso, o questionamento de Furniss chama atenção para a existência não de *um olhar* feminino, mas de olhares femininos:

¹³ Segundo Kaplan, em *Nathalie Granger*, Marguerite Duras aborda a opressão da mulher através do viés da linguagem. Para teóricas francesas, influenciadas por Lacan, “a linguagem, como principal ferramenta para o progresso social e a organização social” (Kaplan: 1983, p. 136) possui uma natureza masculina, então, as mulheres deveriam romper com ela. Não se trata, contudo, de adotar permanentemente o silêncio, mas, como coloca Kaplan, de ter consciência da natureza opressora da linguagem e de utilizá-la ao reverso, como instrumento de transformação.

A mídia americana é dominada por imagens que representam prioritariamente o homem branco. Qual seria a alternativa a essa imagem? Se fosse possível definir uma “experiência feminina”, um “olhar feminino”, poderia esse olhar englobar as realidades das mulheres de todo o mundo? (FURNISS: 2007, p.241, tradução nossa, grifos da autora)

Podemos considerar também as afirmações de Teresa de Lauretis acerca da afirmação feminina a partir do conceito de “diferença sexual” – uma cultura feminina, uma feminilidade etc. –, o que, para a autora, constituiu-se em uma limitação do pensamento feminista. Segundo Lauretis, a diferença sexual é uma diferença que tem como parâmetro o homem e, dessa forma, a mulher seria aquilo que o homem não é, o que acabou amarrando o pensamento feminista aos termos do patriarcado ocidental. Nesse sentido, se afirmarmos uma visão feminina a partir daquilo que uma visão masculina não é, além de atrelar essa definição ao gênero masculino estaríamos deixando de lado também o caráter de multiplicidade dos “olhares femininos”. Além disso, consideramos que as características da estética feminina sugeridas por Wells¹⁴ devem ser tomadas não como exclusivas do olhar feminino, mas, como características de produções que buscam romper com as formas de representação dominantes no cinema de animação *mainstream* e que, por conta disso, podem ser resultado de produções feitas tanto por mulheres como por homens.

Uma outra questão que surge das representações de gênero na animação é a importância do corpo como um elemento central na construção das identidades sexuais. Para Wells, na animação, a representação tanto da masculinidade quanto da feminilidade se dá especialmente no corpo, com adição de acessórios ou marcas corporais no personagem que o associam a valores tidos convencionalmente como masculinos ou femininos. Sybil Del Gaudio (*apud* WELLS, 1998, p.204) defende, porém, que nas animações do cinema dominante os personagens são definidos como masculinos pela sua personalidade, enquanto as personagens são definidas como mulheres pela sua aparência, através de um vocabulário de maneirismos estereotipados¹⁵. As animações feitas por mulheres, tais como *Girls Night Out* (1987) de Joanna Quinn, procuraram romper com as convenções do corpo feminino na animação dominante, cujo predomínio é de personagens femininas com curvas demarcadas, gestos contidos e aspecto jovem. Além disso, o corpo é utilizado nas animações feitas por mulheres como metáfora para explorar questões do seu imaginário ou relativas ao universo feminino, como a sexualidade e a objetificação das mulheres na sociedade, como podemos

¹⁴ Salientamos o caráter datado da proposta de Paul Wells sobre uma estética feminina a qual analisamos. As ideias do autor apresentadas aqui correspondem ao conteúdo presente em seu livro de 1998, como apontamos anteriormente.

¹⁵ Um exemplo disso seriam as personagens femininas dos desenhos clássicos de Disney como Minnie, que, criada a partir do desenho de Mickey, é definida visualmente por suas pálpebras com cílios, uso de roupas íntimas expostas e comportamento artificial, associado a atitudes femininas estereotipadas.

compreender a partir da análise dos filmes *Daddy's Little Bit of Dresden China* e *Topor et Moi*.

Daddy's Little Bit of Dresden China (1988)

Daddy's Little Bit of Dresden China é um curta-metragem de oito minutos realizado por Karen Watson como seu trabalho de conclusão de curso na *West Surrey College of Art and Design*, na Inglaterra. Inspirado na infância da animadora, o filme trata da violência sexual infantil, a partir de uma perspectiva pessoal, mas também social. Através de sua experiência pessoal de ter sido abusada sexualmente pelo pai, Watson tece uma crítica a como o assunto da violência sexual infantil é tratado, de forma geral, na sociedade. Segundo a animadora¹⁶, sua intenção era desmistificar alguns preconceitos que comumente são associados à violência sexual infantil, como a menina ser precoce ou a culpa ser da mãe, as quais colocam as vítimas como culpadas. O filme faz uma referência aos contos de fadas e como as mulheres são representadas de maneira sexualmente predatória na mídia, unindo esferas distantes – como vida em família, representações midiáticas, sexo, violência, mitologia infantil – para compor um contexto social tendo como base sua própria experiência pessoal.

Fazendo uso de diferentes técnicas de animação: desenho animado, animação de colagens, de bonecos etc., *Daddy's Little Bit of Dresden China* apresenta uma heterogeneidade de linguagens e materiais. Na primeira sequência do filme, o uso de fotografias é mesclado com desenho animado para ilustrar a narração, feita por uma voz infantil, de um “conto de fadas”, uma adaptação do conto da Branca de Neve, em que a violência contra a criança é apresentada e tem como desfecho a criança silenciada, a mãe cega e o pai perdoado. Em seguida aos créditos iniciais (com título e nome da diretora), Watson apresenta cenas no espaço doméstico, com animação de bonecos em *stop motion*¹⁷ e cenas em um bar, através da técnica de animação de colagens, usando desenhos e fotografias. Um cenário de teatro associa o palco ao espaço do lar, enquanto os bonecos são apresentados como pertencentes ao universo doméstico.

Em *Daddy's Little Bit of Dresden China*, Watson explora os recursos da animação para “falar através da imagem”, utilizando estratégias narrativas do cinema de animação como simbolismo, fabricação, relações associativas, som etc., que permitem ao filme animado comunicar através de outros recursos que não a linguagem oral. A fabricação, por

¹⁶ Em texto de sua autoria publicado no livro organizado por Jayne Pilling, **Women & Animation: A Compendium**. Londres: 1992. Trechos disponíveis em: <http://ukanimation.blogspot.com.br/2010/05/karen-watson-and-daddys-little-bit-of.html>

¹⁷ Técnica de animação em que a câmera é parada e reiniciada repetidamente para a produção de quadros distintos, com pequenas variações entre si.

exemplo, pode ser compreendida como a exploração do potencial expressivo de objetos tanto com relação ao seu formato quanto à natureza do material de que é feito. Nesse sentido, o corpo dos personagens aparece como elemento narrativo de destaque. Para a criança que sofreu abuso sexual, seu autorretrato, Watson utilizou um pequeno vaso de porcelana como cabeça e plumas para o corpo, o que pode associar a personagem à condição frágil, vulnerável, de uma criança, enquanto o boneco do pai foi construído com materiais metálicos, tendo uma boca feita com lâminas de navalha, o que podemos associar à solidez e frieza. A mãe, por sua vez, é feita com utensílios de cozinha, associando-a ao arquétipo da dona-de-casa. Além disso, a criança é representada com uma fita cobrindo a boca, enquanto a mãe tem uma fita vendando os olhos, indicando, respectivamente, o silêncio e a incompreensão em torno da violência.

As cenas no bar envolvem um grupo de homens discutindo sobre pais sexualmente abusivos e mostram opiniões do senso comum e preconceitos envolvidos na questão da violência sexual. Podemos considerar que os comentários masculinos neste filme são usados para trabalhar a questão do abuso sexual infantil como um fenômeno social e não particular. A maneira como as mulheres são tratadas socialmente, como objeto sexual, e o machismo que envolve a questão da violência sexual são apresentados simbolicamente: o *barman* se transforma em um gigante e acaricia a pequena garçonete, enquanto um grupo de jogadores de cartas usam fotos de mulheres nuas como baralho. Dessa forma, Watson associa o universo da criança, representado pelo conto de fadas, com o universo da família – o qual tem papéis a serem executados (e o cenário de teatro remete a isso) e que deve ser preservado em razão de uma imagem social – e com o universo público e midiático, no qual as mulheres são objetificadas. A questão do abuso infantil é, então, relacionado também no filme com a representação das mulheres em uma sociedade machista.

Assim como outras mulheres animadoras, Karen Watson apresenta uma abordagem subjetiva, utilizando uma história individual para tratar de uma questão social. Para Watson, o filme funcionou como uma forma de terapia, permitindo que ela expressasse sentimentos que não poderia expressar de outra forma. Segundo a autora:

A imagem final é do vaso de porcelana quebrado. É a criança que está danificada e quebrada por essa experiência e isso só pode parar quando a sociedade oferecer incentivo e apoio às pessoas que têm de viver em silêncio por causa da ignorância de outros. O abuso sexual é uma questão política, assim como pessoal. (Watson, 1982, s/p.)

Dessa forma, a animadora coloca sua posição pessoal como política e feminista, fazendo menção à frase de Carol Hanich, “o pessoal é político”, um conceito caro ao feminismo.

Nesse sentido, Teresa de Lauretis cita Joan Kelly, que afirma: “uma vez que aceitamos que o pessoal é político não podemos afirmar que existem duas esferas sociais – a pública, do trabalho e da produtividade, e a privada, da família, sexualidade e afetividade –, mas sim vários conjuntos de relações sociais” (LAURETIS, 1994, p. 215). Podemos considerar que esses conjuntos de relações sociais estão colocados em *Daddy’s Little Bit of Dresden China* através de sua representação autobiográfica do abuso sexual infantil.

***Topor et Moi* (2004)**

Topor et Moi é um curta-metragem de onze minutos, dirigido pela holandesa Sylvia Kristel e realizado a partir das pinturas da diretora, no qual Kristel narra sua relação com o artista surrealista francês Roland Topor, que lhe deu aulas de pintura. Em *Topor et Moi*, Kristel relembra também o período de sua vida em Paris quando o filme *Emmanuelle* (Just Jaeckin, 1974), do qual é protagonista, foi lançado nos cinemas, além de seu contato com escritores como Hugo Claus, W.F. Hermans, entre outros artistas. Produzido e roteirizado pelo holandês Ruud Den Drijver, o filme tem como animadores Juan de Graaf, Milan Hulsing, Stefan Vermeulen, com direção de animação de Den Drijver e design de Sylvia Kristel. *Topor et Moi* marca também a atuação única de Sylvia Kristel como diretora e expõe seu trabalho como pintora, além de retomar sua experiência como atriz no filme que a tornou mundialmente famosa.

Apesar de sua relação com a pintura e com a animação, através de *Topor et Moi*, Sylvia Kristel tornou-se famosa como protagonista da série erótica *Emmanuelle*¹⁸, especialmente com o primeiro filme da série, de 1974, dirigido por Just Jaeckin, que alcançou sucesso mundial, com recordes de público no cinema, principalmente na França. A classificação do filme pelo órgão de censura como contendo pornografia explícita limitou sua exibição aos cinemas de filmes pornográficos e as primeiras críticas recebidas foram negativas até o filme alcançar uma quantidade de público surpreendente e se tornar um sucesso, como Sylvia Kristel nos informa em *Topor et Moi*¹⁹. Kristel atuou também em outros filmes da série *Emmanuelle*, em continuações do primeiro filme e outras produções baseadas na personagem como a série para televisão francesa dirigida por Francis Leroy, no anos 1990, tornando-se bastante conhecida como uma atriz de filmes eróticos²⁰.

¹⁸ O filme é baseado no romance homônimo de Emmanuelle Arsan. Os filmes série tiveram diversas continuações, oficiais e extra-oficiais, na França, Itália e Estados Unidos, incluindo produções para televisão, além de adaptações que mantiveram o nome da personagem protagonista, Emmanuelle.

¹⁹ Segundo David Andrews (2006, p.4), a popularidade do filme *Emmanuelle*, de 1974, fez inclusive com que o gênero *softcore* ganhasse algum glamour por um período. Andrews cita também que o sucesso do filme *Emmanuelle* entre o público feminino (as mulheres foram de 70% a 80% de seu público em Paris, em 1974) motivou o interesse da Columbia Pictures em distribuir o filme nos Estados Unidos. Para mais informações ver David Andrews em *Soft in the Middle: The Contemporary Softcore Feature in Its Contexts*. Columbus: The Ohio State University Press, 2006.

Uma tendência a realizar trabalhos autobiográficos, especialmente explorando sua imagem de juventude e beleza, pode ser vista nas pinturas de Kristel que aparecem na animação *Topor et Moi*, sendo esta mesmo uma autobiografia, que aborda também os relacionamentos da autora com homens mais velhos e faz menção ao uso excessivo de bebidas alcoólicas. Como uma introdução à vida íntima da realizadora, a animação tem início com uma cena no ateliê de Kristel, ou o que seria a representação de seu ateliê através da imagem animada, onde são mostradas diversas telas pintadas pela autora, muitas delas com a imagem de seu rosto. Em seguida, Kristel aparece representada como personagem animado e pega, entre os quadros, uma sacola com a imagem de Roland Topor. Sua narração, em voz off, relata a importância dos homens em sua vida, especialmente os mais velhos, com destaque para Topor²¹, que, segundo a diretora-narradora, a tornou livre da obsessão pela academia, em seu desejo de desenvolver seus conhecimentos artísticos. O filme, feito inteiramente com a técnica de desenho animado, passa então a exibir imagens das memórias de Kristel, enquanto esta narra o momento de sua juventude, em que estava em contato com homens como Hugo Claus, Willem Hermans e Roger Vadim, e quando o filme *Emmanuelle* foi realizado.

Ao abordar o momento quando conheceu Roland Topor no mesmo período em que *Emmanuelle* era finalizado, Kristel utiliza, como ilustração da narração, versões animadas das imagens de *Emmanuelle*. A diretora utiliza também uma versão animada da revista Paris Match com sua imagem na capa, da época em que o filme ganhou visibilidade, na cena que sua personagem animada passa, de taxi, pela frente do cinema onde *Emmanuelle* é exibido, com uma longa fila de espectadores do lado de fora. A imagem animada de Kristel atuando em *Emmanuelle* é então repetida como uma apropriação ao estilo da *pop art*. O surrealismo também está presente na animação, quando Kristel narra sua aula de pintura com Roland Topor, em Paris, anos depois do sucesso do filme *Emmanuelle*. Nesta sequência, Kristel retrata a si mesma um pouco mais velha do que no seu início de carreira e com roupas menos glamorosas, mais casuais, marcando seu período de menor visibilidade enquanto pessoa pública. Utilizando apenas efeitos sonoros sobre as imagens animadas, o filme apresenta uma passagem onírica, de natureza surrealista, onde a personagem de

²⁰ Kristel também atuou em outras produções com conteúdo erótico, como *Lady Chatterley's Lover* (Just Jaeckin, 1981) e *Mata Hari* (Curtis Harrington, 1985), e com menor frequência, em filmes de outros gêneros cinematográficos, como *The Fifth Musketeer* (Ken Annakin, 1979), e *Dracula's Widow* (Christopher Coppola, 1988), entre outros. Em 2006, ela publicou na França uma autobiografia, *Nue* (Nua), na qual trata de sua vida pessoal, seus relacionamentos com homens mais velhos, como seu ex-marido Hugo Claus, e seus vícios químico e alcoólico.

²¹ Além de pintor, Roland Topor foi também escritor, ator, ilustrador, poeta, diretor, cantor, ator e cineasta, tendo trabalhado também com cinema de animação, sendo premiado com a animação *La planète sauvage*, de 1973, dirigida por René Laloux. Em 1962, fundou o coletivo teatral Movimento Pânico, junto com o dramaturgo espanhol Fernando Arrabal, com influências de Luís Buñuel e Antonin Artaud.

Kristel vai parar nua em uma cama, o lençol transforma-se no rosto de Topor e figuras dos trabalhos do pintor passam ao seu lado. Do personagem animado de Roland Topor caminhando neste espaço onírico, sai de dentro de suas calças, a personagem de Sylvia Kristel que, num impulso, volta ao seu lugar no apartamento do artista no momento de sua primeira aula de pintura. Podemos entender essa passagem em *Topor et Moi* como uma representação simbólica da relação entre Kristel e Topor, de um envolvimento que transita entre sexual e o artístico.

Em *Topor et Moi* o sexo e o erotismo aparecem de maneira natural, seja em referência ao período do filme *Emmanuelle* ou durante a relação de Kristel com Topor. Podemos considerar que o filme aborda o tema da liberdade sexual, ou uma tentativa de afirmação dessa liberdade, o que pode ser apreendido especialmente na cena em que Kristel aparece pintando para ilustrar um conto erótico de Topor. A figura pintada, representando a personagem do conto – uma “estriper” que vai perdendo partes do seu corpo até apenas sua vagina ser deixada flutuando sobre o rio Sena – voa sobre a tela e alcança o céu, onde outras figuras semelhantes (de corpos femininos nus, estilizados, com asas) estão presas em gaiolas. A libertação dessas figuras femininas aladas pode ser entendido como uma representação metafórica da libertação sexual das mulheres, quando se tornam donas de seu corpo e de sua sexualidade.

A questão do corpo pode ser ressaltada em uma análise de *Topor et Moi*. Neste filme, o corpo de Sylvia Kristel pode ser considerado como objeto sexual tanto em *Emmanuelle* como nas suas relações com “os homens mais velhos”, como Roland Topor. No cinema dominante, os corpos femininos também são objetificados, como afirma a autora Laura Mulvey (1983) ao tratar da imagem da mulher e o significado do prazer erótico no cinema hollywoodiano clássico, dominado pelos profissionais do gênero masculino. Mulvey afirma que a condição da figura feminina nesse cinema é a de “para-ser-olhada”, isto é, seu papel é o de satisfazer o prazer visual masculino. Isso significa que nesse cinema a mulher em si mesmo não tem importância, mas ela serve para sustentar o olhar do espectador, que, para Mulvey, é conformado como sendo o espectador do gênero masculino heterossexual. Entretanto, em seu filme animado Kristel parece querer subverter a condição de seu corpo como sendo “para o outro”, apropriando-se da imagem de seu corpo para conferir-lhe novos sentidos, como a de um corpo que passa de objeto sexual a objeto de uma obra de arte e com isso adquire novos valores e significados.

Reapropriando-se da imagem de seu próprio corpo em *Topor et Moi*, Kristel utiliza a animação para controlar e alterar o significado do seu corpo, tomando-o um corpo-para-si-

mesma. A apropriação da imagem de Kristel como “Emmanuelle” pode ser exemplificada pelo trecho em que ela replica a imagem da personagem “Emmanuelle” e a transforma em objeto de sua arte visual, além das apropriações que ela faz de seu rosto como “Emmanuelle” em suas pinturas. Podemos considerar a imagem de Sylvia Kristel em *Emmanuelle* como a representação de sua figura pública, uma vez que essa é a imagem sua mais famosa. Consideramos que em *Topor et Moi* Kristel utiliza essa imagem simbólica não apenas para contar uma história pessoal, mas também para utilizar sua imagem pública de maneira pessoal. Nesse sentido, Kristel incorpora a imagem da personagem “Emmanuelle” como uma autoimagem, como uma *persona*. A animação é, neste caso, utilizada como forma de “máscara”, em que o personagem animado é apresentado como uma “versão” da pessoa real.

Considerações finais

No cinema de animação, as produções mais convencionais, correspondentes ao cinema dominante, transpõem para os filmes, em sua grande maioria, os modos de representação de gênero e os códigos da cultura patriarcal. Nesse contexto, as mulheres são representadas como objetos sexuais e/ou consideradas inaptas a exercer um protagonismo. Entretanto, animações independentes realizadas por mulheres buscaram romper com os códigos de representação e estruturas de produção da animação convencional, indo de encontro também a modelos de representação do feminino que reproduziam um pensamento machista. A possibilidade de trabalhar por conta própria ou com uma equipe pequena permitida pelo formato animado é citada por autores como Jayne Pilling e Paul Wells como uma das razões para as mulheres terem explorado esse meio para além do modelo convencional e terem realizados trabalhos de caráter autoral, nos quais temáticas e representações do feminino puderam florescer.

Além disso, os dois filmes analisados apresentam representações do feminino que se constroem a partir de um elemento caro aos estudos feministas, sobretudo aqueles focados no cinema: o corpo. O corpo dos personagens nesses dois filmes é tanto elemento de construção de uma identidade de gênero quanto da personalidade. Em *Daddy's Little Bit of Dresden China* os corpos dos bonecos e das figuras formadas por colagens têm um poder performativo, eles indicam quais são os papéis de seus respectivos personagens no espaço social e/ou no ambiente doméstico. Em *Topor et Moi* o corpo da personagem pode ser considerado um objeto de disputa, uma vez que na animação a autora se apropria da imagem pública de seu corpo dando-lhe um novo sentido. Dessa forma, as animadoras Karen Watson e Sylvia Kristel não apenas exploram uma linguagem audiovisual animada

que apresenta rupturas com estereótipos das mulheres na animação, mas também trazem para campo do cinema de animação questões do universo feminino a partir de experiências pessoais, de narrativas autobiográficas, incorporando o conceito feminista de que “o pessoal é político”.

Referências bibliográficas

ANDREWS, David. **Soft in the Middle: The Contemporary Softcore Feature in Its Contexts**. Columbus, Ohio: The Ohio State University Press, 2006.

BOURDIEU, Pierre. **A Dominação Masculina**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2009.

FURNISS, Maureen. **Art in Motion: Animation Aesthetics**. Bloomington: Indiana University Press, 1ed. 1998, edição revisada, 2007.

KAPLAN, E. Ann. **A mulher e o cinema: os dois lados da câmera**. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

LAURETIS, Teresa de. “A tecnologia do gênero”. Trad. de Susana Borneo Funk. In: HOLLANDA, Heloísa Buarque de (org). **Tendências e Impasses: o feminismo como crítica da cultura**. Rio de Janeiro: Rocco, 1994, pp. 206-242.

MULVEY, Laura. “Prazer visual e cinema narrativo” In: XAVIER, Ismail (org). **A Experiência do Cinema**. Rio de Janeiro: Graal, 1983

PILLING, Jayne. (org), **Women & Animation: A Compendium**. Londres: 1992.

_____ (ed.) **Animating the Unconscious: desire, sexuality and animation**. Nova Iorque: Columbia University Press, 2012.

WELLS, Paul. **Understanding Animation**, Londres: Routledge, 1998.