

O Futuro Pós-Apocalíptico de WALL-E: ou “Como a Pixar constrói críticas sem assustar as crianças?”¹

Carolina CADINELLI²

Erika SAVERNINI³

Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, MG

RESUMO

Este artigo busca compreender os métodos e técnicas usados pela Pixar em seu filme WALL-E para passar uma mensagem compreensível para todos os públicos. Para isso, serão analisados aspectos narrativos (dados por David Bordwell), aspectos que dizem respeito ao receptor e sua interação com a mensagem (através principalmente de análises feitas por Umberto Eco) e aspectos da realidade que dialogam com o filme e permitem que seu discurso seja pertinente, cabível e compreensível.

PALAVRAS-CHAVE: Animação; Cinema; Compreensão; Crítica Social; Narrativa.

INTRODUÇÃO

Os estúdios de animação Pixar existem desde 1986⁴. Desde 2006 são parte dos Estúdios Disney e possuem o mérito de terem feito o primeiro longa-metragem de animação inteiramente por computação gráfica da história (Toy Story, de 1995). Os filmes do estúdio fazem muito sucesso entre o público em geral, com suas histórias de aventura e sua animação detalhada, trazendo, em sua maioria, camadas de interpretação às quais se pode chegar ao assistir, e WALL-E é um exemplo disso.

WALL-E (2008) narra a história do robô WALL-E, que vive na Terra compactando o lixo deixado pela humanidade, a qual se mudou para uma grande arca espacial chamada “Axiom”. A história começa quando EVA, uma sonda vinda da Axiom para buscar sinais de vida na Terra, encontra uma muda de planta que está na

¹ Trabalho apresentado no IJ 4 – Comunicação Audiovisual do XXII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 22 a 24 de junho de 2017.

² Estudante de Graduação 5º semestre do Curso de Jornalismo da FACOM- UFJF, email: cadinellcm13@gmail.com.

³ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Jornalismo da FACOM-UFJF, email: erika.savernini@uff.edu.br

⁴ Antes disso, a Pixar consistia em uma divisão da LucasFilm, chamada Graphics Group, que foi responsável por efeitos em vários dos filmes mais famosos da companhia, como Star Wars II: The Wrath of Khan. Em 1986, após ser comprada por Steve Jobs, a Graphics Group foi rebatizada, recebendo o nome ‘Pixar’.

posse de WALL-E e a leva para a nave. O robô, que consiste em personagem humanizado, apaixona-se por EVA e vai atrás dela em direção ao espaço, passando por várias dificuldades, e encontra na Axiom uma humanidade completamente dominada pelas máquinas.

O longa, por ser de animação e possuir elementos cartunescos, pode inicialmente parecer direcionado apenas a crianças. Contudo, ele traz em seu enredo e em sua construção críticas aos hábitos consumistas, à dependência que as pessoas têm da tecnologia e à própria ideia de avanço tecnológico ininterrupto da sociedade capitalista contemporânea, cujo modelo de desenvolvimento baseado no uso predatório de recursos naturais não-renováveis tem provocado alarme e preocupação quanto ao futuro das sociedades humanas no planeta. Essas críticas dizem respeito a um aspecto do mundo que muitas das crianças que vão ao cinema e assistem ao filme ainda não compreendem, o que mostra que o público infantil não é o único alvo da Pixar. Contudo, as crianças também assistem ao filme e acessam, mesmo que em níveis menos complexos de interpretação, a mensagem gerada pela obra.

A comunicação direcionada para crianças é um tema de discussão muito recorrente na atualidade, dado o poder de uma mensagem na mentalidade infantil, muitas vezes despreparada para receber essa mensagem devido, entre diversos motivos, à pouca vivência e experiência de mundo para separar o que é passível de ser real do que não é. Tendo-se essa vulnerabilidade em mente, fica a pergunta: “como conscientizar uma criança de um problema - que é assustador inclusive para adultos – sem assustá-la?”. Esse artigo analisará estratégias usadas para lidar com esse problema no filme WALL-E, entre elas aspectos narrativos e aspectos ligados aos elementos de animação.

Em primeiro lugar, é feita uma retomada dos conceitos que concernem à estrutura clássica da narrativa – utilizada pela Pixar em seus filmes - e à comunicabilidade da narração dados por Bordwell (1997, 2005). Em seguida, através dos conceitos de Umberto Eco (1986, 1989), é abordada a questão das diferentes interpretações do filme dadas por uma criança (que será tratada, aqui, pela definição de leitor ingênuo). Por fim, faz-se a identificação de estratégias utilizadas pela Pixar para construir seus discursos através da narrativa clássica de modo a entender como esse discurso impacta o leitor ingênuo (em tese, a criança) e o leitor crítico (em tese, o adulto) de formas diferentes.

1 A NARRATIVA CLÁSSICA

A estrutura narrativa clássica, conforme conceitualizada por Bordwell (2005), já pode ser observada na Epopeia de Gilgamesh, que é datada do século VII a.C⁵ e perpassa diferentes tradições literárias orais e escritas ao longo da história. A narrativa clássica consiste em apresentar os fatos de forma a estabelecer uma relação de causalidade entre eles, sendo que o agente dessa relação causa-efeito é o personagem protagonista, através de ações que buscam atingir um objetivo definido. A narrativa clássica é explicada por Bordwell (2005), que a especifica para o cinema:

O filme hollywoodiano clássico apresenta indivíduos definidos, empenhados em resolver um problema evidente ou atingir objetivos específicos. Nessa sua busca, os personagens entram em conflito com outros personagens ou com circunstâncias externas. A história finaliza com uma vitória ou derrota decisivas, a resolução do problema e clara consecução ou não consecução dos objetivos. (BORDWELL, 2005, p.278-279)

A Narrativa Clássica foi a primeira forma de contar histórias usada no cinema⁶ e se tornou convenção de “normalidade” cinematográfica principalmente após a popularização dessa arte através do cinema hollywoodiano dos anos 1917 a 1960. Cada filme acompanhava um personagem (protagonista) – mais bem definido que os outros – que passa por um momento de perturbação do equilíbrio de sua situação inicial. Esse desequilíbrio faz com que o protagonista entre em uma luta contra o elemento perturbador (que pode ser um outro personagem ou uma causa externa) e o elimina, gerando um novo e inédito estado de equilíbrio. Todo esse processo se dá respeitando uma temporalidade definida pelo filme e um espaço, também definido pela própria narrativa, além das já citadas relações de causa e efeito.

Além de sua estrutura - que é a forma de compreensão mais simples para identificar o padrão nas maneiras de narrar e, dessa forma, defini-las -, a narrativa

⁵ Informações obtidas na introdução do livro A Epopeia de Gilgamesh, por N.K. Sandars, com tradução de Carlos Daudt de Oliveira, publicado pela editora Martins Fontes em 2001. Acesso a partir de PDF, disponível em <http://mkmouse.com.br/livros/AEpopeiadeGilgamesh-Anonimo-MartinsFontes.pdf>

⁶ O primeiro filme a retratar uma história foi o curta metragem “L'Arroseur Arrosé” (1895), dos irmãos Lumière. O filme conta uma pequena situação de um garoto importunando um jardineiro, e observa-se na narrativa as características estruturais de uma narrativa clássica, como a causalidade, a organização temporal, a quebra do equilíbrio e o conflito entre o protagonista e o agente causador do desequilíbrio, por exemplo.

clássica pode ser compreendida também como representação e ato, formas que são importantes para uma análise mais precisa do objeto e que terão maior ênfase nesse estudo.

1.1 REPRESENTAÇÃO, ESTRUTURA E ATO

Bordwell (2005) considera, além da ótica estrutural, outras duas formas de compreensão da narrativa: como representação e como ato. O aspecto representativo consiste no que confere à história um significado que seja lógico e pertinente dentro de um conjunto de ideias ou um universo de um assunto. Ele pode ser visto como a parte semântica da narrativa, ou seja, seu sentido.

O aspecto estrutural, por sua vez, consiste no modo como os componentes formais do filme, os elementos estruturais, se combinam para criar um todo diferenciado e contribuir para a construção de sentido. Pode ser visto como a parte sintática da narrativa, a sua forma de ordenar elementos.

Já o aspecto de ato consiste no processo de apresentação da narrativa ao receptor (no caso específico, ao espectador). Esse processo é dinâmico pois sugere interação e troca, uma vez que toda mensagem, para ser compreendida, depende da bagagem de conhecimentos do receptor, e essa bagagem define como a mensagem será compreendida. Esse aspecto pode ser visto como a parte pragmática da narrativa, ou seja, os princípios de cooperação que atuam no relacionamento comunicacional entre emissor e receptor.

Os três aspectos se correlacionam para criar o processo comunicacional fílmico como um todo, agindo de forma simultânea e interdependente, visto que só há possibilidade de interpretação uma vez que existe a representação e a estrutura. Apesar disso, a análise feita nesse artigo enfatiza mais o aspecto de ato, que, por dar mais enfoque à questão da interpretação da narrativa por diferentes tipos de espectador, contribui de forma mais direta para que o cerne da questão seja atingido. Esse aspecto, para ser válido, leva em conta a ideia de que todo processo de comunicação é dinâmico e que toda mensagem, para ser compreendida, depende do receptor, de sua bagagem (que pode ser pessoal ou compartilhada com grupos dos quais faz parte). Ou seja, mesmo que não se possa pensar que a mensagem de um filme será compreendida da mesma forma por todos os espectadores (inclusos os identificados de forma igual como

leitor ingênuo ou crítico), pode-se delimitar as possibilidades de compreensão a partir da bagagem que se supõe para cada grupo.

1.2 O PRINCÍPIO DE CONHECIMENTO E COMUNICABILIDADE NA NARRAÇÃO

Outro aspecto da narrativa clássica a ser considerado no desenvolvimento desse artigo são os níveis de conhecimento e comunicabilidade da história. De acordo com Bordwell (1997), o conhecimento na narrativa consiste em o quanto ela sabe sobre si mesma – ou seja, se a fábula é contada a partir do ponto de vista de um personagem ou de forma onisciente, a narrativa sabe menos ou mais sobre os acontecimentos que se seguirão em seu desenrolar ou sobre a psicologia de um personagem, por exemplo. Existem divisões do conceito de conhecimento narrativo, sendo essas divisões definidas por “uma questão de profundidade, em graus de subjetividade e objetividade”⁷ (Bordwell, 1997, p. 58, tradução nossa). A partir do reconhecimento da quantidade de conhecimento de uma narrativa, define-se o seu princípio de comunicabilidade, ou seja, o quanto dessa informação é revelada ao espectador, em função de seus objetivos comunicacionais.

Especificamente para a narrativa clássica, Bordwell (2005) define que, em geral,

Pode-se dizer que a narração clássica tende a ser onisciente, possuir um alto grau de comunicabilidade [...]. Ou seja, a narração sabe mais que do que qualquer um dos personagens ou todos eles, esconde relativamente pouco (basicamente “o que vai acontecer a seguir”) [...]. (BORDWELL, 2005, p.285)

Ainda sobre o efeito de comunicabilidade na narração clássica, Bordwell (2005) comenta algumas estratégias pelas quais ele é construído, como por exemplo a forma como lida com a omissão de informações.

Ao ocorrer um lapso temporal, uma montagem em sequência ou algumas linhas de diálogo entre os personagens nos informam. Do mesmo modo, se uma causa é omitida, logo seremos informados de que está faltando alguma coisa. E as lacunas raramente são permanentes. [...] O fato de que nunca uma informação causalmente significativa para uma cena seja mantida desconhecida é um

⁷ “This is a matter of depth, of degrees of subjectivity and objectivity. ”

demonstrativo da comunicabilidade da narração. (BORDWELL, 2005, p.286-287)

Os conceitos de conhecimento e comunicabilidade na narrativa cinematográfica são essenciais para se compreender como se dá o processo de leitura da fábula pelo espectador, uma vez que através deles pode-se perceber como o discurso de um filme é construído para dialogar com uma bagagem específica que se espera do espectador.

2 O LEITOR CRÍTICO E O LEITOR INGÊNUO

Em vista dos objetivos do estudo que estamos fazendo, definir quem é o espectador do filme é vital. De acordo com Umberto Eco (1986) em seu livro “Lector in Fabula”: “Um texto postula o próprio destinatário como condição indispensável não só da própria capacidade concreta de comunicação, mas também da própria potencialidade significativa” (ECO, 1986, p. 37), ou seja, a narrativa da fábula define o seu leitor modelo – aquele que possui toda a bagagem necessária para interpretar o sentido correto do texto (ou, no nosso caso específico, do filme). O receptor com que vamos trabalhar não é o modelo, mas sim o empírico⁸. Contudo, a ideia de leitor-modelo trazida por Eco contribui para uma melhor compreensão da construção do discurso do filme e as diversas formas como ele pode ser percebido.

Da ideia de leitor-modelo deriva o leitor empírico (ou espectador empírico), que é aquele que existe e interage com o filme, interpretando sua mensagem. Os leitores empíricos podem ser divididos em dois grupos: o dos leitores críticos e o dos leitores ingênuos. Os leitores críticos são aqueles cuja bagagem permite que analisem o que vêem nos filmes como um conjunto de estratégias que passam algo além do que apenas o jogo narrativo em que a fábula se enquadra; são os que veem na própria narrativa uma ferramenta de construção discursiva, “avalia a obra como produto estético e avalia as estratégias postas em ação pelo texto para construí-lo” (ECO, 1989, p.129). Já o leitor ingênuo é aquele que “é vítima das estratégias do autor que o conduz passo a passo ao longo de uma série de previsões e expectativas” (ECO, 1989, p. 129).

⁸ O leitor empírico é identificado com mais nuances em estudos de recepção. Contudo, Eco se utiliza da nomenclatura “leitor empírico” para se referir de forma geral a leitores que não necessariamente possuem toda a bagagem demandada pela construção do filme para a compreensão da obra em seu sentido mais completo.

Bordwell (1997) também aborda a questão da compreensão e interação do público com as narrativas. Em seu livro, “Narration in the Fiction Film”, ele aponta a existência de dois problemas em relação à compreensão sobre as capacidades interpretativas de um público. São eles a “compreensão cross-cultural”⁹ e a “relação do aprendizado com habilidades inatas”¹⁰, sendo o segundo problema o mais relevante para este estudo. Sobre ele, Bordwell diz:

Parece bastante provável que a habilidade na compreensão da história, por mais que possa operar por capacidades mentais inatas [...], é adquirida. Um estudo descobriu que crianças mais velhas eram mais proficientes que crianças mais novas em compreender histórias com eventos colocados fora da ordem temporal. Isso apoia teorias de percepção e cognição baseadas na cultura, assim como a concepção estruturalista de que [a compreensão de] códigos narrativos dependeriam de textos “lidos anteriormente” [pelo receptor]. (BORDWELL, 1997, p.34. Tradução nossa)¹¹

Vem daí a ideia de que um adulto seria, então, mais proficiente do que uma criança para compreender uma mensagem construída por um filme. Dessa forma, nesse estudo, faremos a correlação de papéis da criança como leitor ingênuo e do adulto como leitor crítico da obra a ser analisada.

3 WALL-E PARA CRIANÇAS

Um pequeno robô vive, há centenas de anos, em um planeta devastado. Passa seus dias compactando lixo e guardando algumas poucas coisas que encontra durante seu trabalho, na companhia apenas de uma barata e uma velha fita do filme “Hello, Dolly!”. Esse robô é WALL-E, e o equilíbrio de sua situação inicial é quebrado com a chegada de um outro robô, EVA, ao planeta. WALL-E, apesar de robô, é provido de emoções, e se apaixona por EVA, que também é provida de emoções e dá a entender que poderia gostar dele, com um pouco mais de tempo. Tudo parece bem, até que EVA encontra uma plantinha na casa de WALL-E e vai embora do planeta. Apaixonado, o

⁹ “Cross-cultural comprehension” (BORDWELL, 1997, p. 34. Tradução nossa)

¹⁰ “The relation of leaning to innate abilities” (BORDWELL, 1997, p. 34. Tradução nossa)

¹¹ “It seems very likely that skill in Story comprehension, however much it may operate with innate mental capacities [...], is acquired. One study found older children more proficiente than younger ones in understanding stories with events put out of temporal order. This would support culture-based theories of perception and cognition, as well as the late structuralist conception of narrative codes’ dependence upon “already read” texts”

robô encontra uma forma de seguir a amada pelo espaço e chega à Axiom, a nave onde toda a humanidade vive, completamente servida de tecnologias e confortos. WALL-E, claro, é um distúrbio naquele ambiente. Apesar disso, ele não desiste de encontrar EVA, e ao encontrá-la, se depara com uma grande conspiração de máquinas contra humanos.

Eis acima um exercício de compreender a narrativa como ato para um leitor ingênuo. Como anteriormente definido por Eco (1989), o leitor ingênuo se deixa levar pelas estratégias narrativas sem percebê-las, dando importância principalmente à fabula contada através da narração. Contudo, ao fim do processo comunicativo (ao fim do filme), objetiva-se que tanto o leitor ingênuo quanto o crítico cheguem a um nível de univocidade em relação ao assunto do filme. Ou seja, a mensagem deve estar tanto na fábula quanto nas estratégias de construção narrativa.

3.1 AS ESTRATÉGIAS DA PIXAR: DIÁLOGO DUPLO OU CRÍTICA COM AÇÚCAR?

A primeira cena de WALL-E consiste em um cenário de uma cidade em que as pilhas de lixo são mais altas que os prédios, e a música de fundo é “Put On Your Sunday Clothes”, do musical “Hello, Dolly! ”. Segue um trecho da letra:

Vista suas roupas de domingo quando se sentir para baixo / Pavoneie-se pela rua e tire uma foto sua / Vestido como um sonho, seu espírito parece mudar / Aquele domingo brilha / É um sinal / Que você se sente tão bem quanto aparenta / Embaixo da sua sombrinha, o mundo todo é um sorriso / Que te faz sentir novo da cabeça aos pés / Pegue suas penas / seus couros envernizados / suas contas, fivelas e laços / porque não existe segunda-feira triste nas suas roupas de domingo!¹² (HERMAN, Jerry. 1955. “Put On Your Sunday Clothes. Tradução nossa.)

Para um leitor crítico provido da bagagem necessária (compreensão da língua inglesa, por exemplo, entre outras coisas), fica evidente a estratégia de ironia nessa cena. Em um cenário de devastação, toca uma música de ritmo alegre que faz alusão, em sua letra, à cultura materialista (na qual bens de consumo como roupas fazem você se sentir novo e feliz, além do ato de ostentação, ao qual a música remete ao

¹² “Put on your Sunday clothes when you feel down and out / Strut down the street and have your picture took / Dressed like a dream your spirits seem to turn about / That Sunday shine / Is a certain sign / That you feel as fine as you look! / Beneath your parasol, the world is all a smile / That makes you feel brand new down to your toes / Get out your feathers / Your patent leathers / Your beads and buckles and bows / For there's no blue Monday in your Sunday clothes” (Tradução nossa)

falar sobre “pavonear-se pelas ruas”). Essa cultura materialista, em que as pessoas precisam de novidade a todo momento, é a origem do estado de devastação mostrado na imagem, e o ritmo alegre da canção atenua o impacto do que está sendo mostrado no vídeo.

Analisando a cena como um todo, contudo, é possível separar o áudio do vídeo. E mesmo sem áudio, a imagem não é tão impactante a ponto de causar repulsa, como algumas fotografias feitas de locais poluídos. Isso pode ser explicado pelo estilo de animação adotado pela Pixar, que leva em conta diversos fatores para criar os elementos animados de seus filmes, como o seu público alvo e o efeito de características exageradas. Sébastien Denis (2010) explica a razão de ser dessas características no filme de animação:

O objetivo de muitos animadores é precisamente tentar uma passagem radical para fora do real, criar um mundo paralelo ao nosso. [...] a evolução da técnica faz com que se possa propor ao espectador a coabitação de imagens reais e de personagens fantasistas já sem qualquer barreira, como nos sonhos e como na animação clássica – um mundo fundido e unido. Torna-se portanto real o irreal [...], baralhando radicalmente as fronteiras entre real, verossímil e imaginário para criar uma nova visão. (DENIS, 2010, p.55)

Não se pode afirmar, com certeza, que os animadores da Pixar busquem sair da realidade em seus filmes. Contudo, muitos desses aspectos apontados por Denis se fazem presente no filme em suas características gerais. A Terra futurista criada para WALL-E pode ser vista como um mundo paralelo ao real; o protagonista, um robô que age e sente como um ser humano, enquadra-se na definição de personagem fantasista.

Pode-se dizer que a maioria (para não dizer todos) dos personagens robóticos do filme são fantasistas, uma vez que não existe comparativo de inteligência artificial no mundo real (pelo menos não por enquanto). Nessa fantasia, está outra estratégia muito útil para a construção do discurso voltado ao leitor crítico: as referências. A temática espacial de WALL-E, por si só, já remeteria a clássicos da ficção científica, como as produções ET (Spielberg, 1985) e 2001: Uma Odisseia do Espaço (Kubrick, 1968). Contudo, o longa animado explora referências diretas a esses filmes, através do aspecto visual, de nomes e de textos. Um exemplo disso é Auto, que o público descobre ser o grande vilão do filme a caminho do desfecho. Auto, tanto em seu nome (que supõe um trocadilho) quanto em seu design (com o olho eletrônico vermelho) é uma referência direta ao Hal 9000 (computador maquiavélico de “2001”).

Através da referência, o leitor crítico que possui o conhecimento prévio da obra de Kubrick consegue ligar a personagem à personalidade vilanesca característica de Hal 9000 em um momento anterior ao que essa relação é apresentada explicitamente na narrativa e, dessa forma, esse leitor espera algo diferente do que espera o leitor ingênuo, que se deixa levar pela aparência inicial do personagem Auto, que é a de uma máquina completamente sob controle humano, que apenas serve ao capitão. A questão da referência interfere muito na comunicabilidade do filme, que fica discrepante entre um tipo de leitor e outro.

Outro aspecto que se deve levar em conta no filme é a quase ausência de diálogos durante toda a história – o que faz com que a maior parte do divertimento tenha de vir de gags visuais (efeitos que causam humor através da imagem em si, casada com áudio de fundo, tendo as falas pouca ou nenhuma relevância). Um exemplo disso é o próprio o robô que dá nome ao filme, com suas peças que vivem caindo, ou sua trilha de sujeira dentro da Axiom. As gags visuais são mais uma estratégia para desviar por alguns momentos, apesar de não completamente, a atenção do espectador da crítica que se pinta ao fundo, na sequência narrativa. Consistem em alívio cômico e são usadas com recorrência.

Além dessas estratégias já citadas, percebe-se também a crítica contida na história narrada, que concerne a fatores ambientais, dado o fato de que fica claro para todos os espectadores a situação em que a Terra se encontra (coberta por lixo) e que os seres humanos da Axiom buscam sinais de vida no planeta que indiquem que eles podem voltar para casa – ou seja, a quantidade de lixo tornou o mundo inabitável.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS (OU COMO CRITICAR SEM ASSUSTAR AS CRIANÇAS?)

A partir da constatação das estratégias feita e também da percepção da existência de univocidade em relação à crítica, pode-se dizer que a Pixar se utiliza de um único discurso para dialogar tanto com o leitor crítico quanto com o leitor ingênuo, coberto com “açúcar” (estratégias que amenizam o impacto do discurso). Em suma, as estratégias identificadas foram as seguintes:

- 1) Ironia: Não é, em geral, percebida pelo leitor ingênuo, e aprofunda a compreensão do discurso por parte do leitor crítico;
- 2) Sonoplastia contrastante com o momento da imagem: Contribui para a atenuação da carga crítica nos momentos em que ocorre por trazer uma ideia de alegria a um cenário de devastação. Esse contraste ressalta para o leitor crítico a ironia, mas para o leitor ingênuo, leva-o a crer que é uma situação em que tudo está bem.
- 3) Elementos animados: A modelagem remete a traços de um mundo infantilizado, o que atua para aliviar o impacto da crítica construída pelo discurso do filme.
- 4) Referências: Para o leitor crítico, antecipa aspectos da fábula narrada, sem que ele se deixe enganar pelos truques do narrador, que incentivam o leitor ingênuo a focar mais em um personagem ou parte da cena do que em outra, que poderia comunicar informações de modo a quebrar as aparências da narrativa
- 5) Visual gags: criam momentos de descontração e distraem o espectador da história principal por alguns instantes, quebrando a tensão. Para o leitor crítico, consiste em alívio cômico em meio à crítica do filme.

Conclui-se, assim, que os métodos utilizados pela Pixar no longa-metragem WALL-E para atenuar o impacto da crítica consistem principalmente em nas estratégias narrativas citadas, que contribuem para que o leitor ingênuo simpatize com a situação colocada e acompanhe a história de acordo com a vontade do narrador, percebendo o teor crítico de forma mais sutil que o leitor crítico. O leitor crítico, nesse contexto de ato narrativo, tem então para si o prazer de descobrir dicas e deixas que revelarão com mais intensidade o teor crítico da narrativa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A Epopéia de Gilgamesh. Tradução de Carlos Daudt de Oliveira. São Paulo: Martins Fontes, 2001. Disponível em: <http://mkmouse.com.br/livros/AEpopeiadeGilgamesh-Anonimo-MartinsFontes.pdf>. Acesso em: 25 jul. 2016.

BORDWELL, David. **O Cinema Clássico Hollywoodiano: Normas e Princípios Narrativos.** Tradução de Fernando Mascarello. In: RAMOS, Fernão (org.). **Teoria Contemporânea do Cinema, vol. 2.** São Paulo: Senac, 2005. p. 277-301.

BORDWELL, David. **Narration in the Fiction Film.** Londres: Routledge, 1997.

COUTO, Paloma Rodrigues Destro. **A narrativa clássica hollywoodiana no contexto contemporâneo: análise de Harry Potter e as Relíquias da Morte – Parte II.** In: ENCONTRO NACIONAL DE HISTÓRIA DA MÍDIA, 9ª edição, 2013, Ouro Preto. **Anais do 9º Encontro Nacional de História da Mídia.** Ouro Preto: Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP). Disponível em: <http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/9o-encontro-2013/artigos/gt-historia-da-midia-audiovisual-e-visual/a-narrativa-classica-hollywoodiana-no-contexto-contemporaneo-analise-de-harry-potter-e-as-reliquias-da-morte-parte-ii>. Acesso em: 24 jul. 2016.

DENIS, Sébastien. **O Cinema de Animação.** Tradução de Marcelo Félix. Lisboa: Texto e Grafia, 2010.

ECO, Umberto. A Inovação no Seriado. In: ECO, Umberto. **Sobre os Espelhos e Outros Ensaios.** Tradução de Beatriz Borges. 3ª ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989. p. 120-139

ECO, Umberto. **Lector in Fabula.** Tradução de Atílio Cancian. In: GUINSBURG, J. **Coleção Estudos.** São Paulo: Perspectiva, 1986. v. 89.

WALL-E. Direção: Andrew Stanton. Produção: Jim Morris. Emeryville, CA: Disney-Pixar, 2008. Disponível em: <https://www.netflix.com/watch/70087540>. Último acesso em 27 jul. 2016.