

SONHOS, DESEJOS E IDENTIDADES EM TEMPOS PÓS-MODERNOS: UMA ANÁLISE DO ANIME *PAPRIKA*

Ana Paula Paim ZANDONÁ¹
Gustavo dos Santos PRADO²

RESUMO: Neste trabalho, exploram-se aspectos referentes ao conteúdo de uma animação japonesa chamada *Paprika*. Em sua extensão, discute-se a base do anime, com o intento de rastrear o que o autor, Satoshi Kon, quis transmitir em sua obra. A pesquisa problematiza três personagens da produção, via análise de imagens, ao mesmo tempo em que trabalha com a questão do inconsciente, dos sonhos e da pós-modernidade, que foram sendo percebidas ao longo da investigação.

PALAVRAS-CHAVE: anime, Satoshi Kon, *Paprika*, pós-modernidade, inconsciente.

1 INTRODUÇÃO

Este artigo tem o intento de problematizar a animação japonesa *Paprika*, com o intuito de perceber os temas que são discutidos pela obra. Há certa carência de estudos acadêmicos sobre animes japonesas, já que o ocidente investiga com mais volúpia as tradições cinematográficas dos Estados Unidos e da Europa (FURTADO, 2018).

Por isso, há a necessidade de representar academicamente um estudo cinematográfico diferenciado e com relevantes qualidades analíticas para um trabalho de conclusão de curso.

Elencou-se a obra *Paprika* pois a produção trabalha bem com os dilemas do mundo real e dos sonhos, trama presente em praticamente todos os personagens. O mundo dos sonhos traz um recorte da realidade: anseios, angústias, ressentimentos, desejos e frustrações. Questionar esse universo permite trazer à baila um recorte analítico do anime em questão.

O leitor notará que o trabalho está dividido em três partes. Procura-se fundamentar teoricamente o anime, contanto uma breve trajetória desse gênero e da obra *Paprika*. Posteriormente, o trabalho faz uma análise das relações entre

¹ Acadêmica do 8º período do curso de Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda do Centro Universitário FAG. E-mail: apaulapaimz@gmail.com

² Professor orientador. E-mail: gspgustavo.historia@hotmail.com

publicidade e consumo, que são salientes na produção de Satoshi Kon. Então, o trabalho discute as relações entre pós-modernidade e hiper-realidade, valendo-se de autores como Jean Baudrillard, que foi importante para essa análise. Ainda, o trabalho toma como referência os escritos de Sigmund Freud, uma vez que o produto investigado tem como enredo central os sonhos. Por fim, a pesquisa revela seu método, principalmente a análise de imagens valendo-se de uma ótica interdisciplinar.

Na parte 3, o leitor notará que esta pesquisa investigou três personagens: Paprika (a personagem central), Dr. Tokita (cientista) e Inui (dono de uma fundação psiquiátrica). Metodologicamente, a pesquisadora fez capturas de tela, organizou-as por temas e percebeu que os três personagens em destaque trariam desdobramentos importantes. Com os três, o trabalho espera relevar as tensões existentes entre o mundo real e os sonhos, seguindo a ótica de cada um dos personagens da trama trazidos para o corpo analítico desta pesquisa.

2 PAPRIKA, CONSUMO, PÓS-MODERNIDADE, INCONSCIENTE E IDENTIDADE

2.1 ANIMES: O CASO DE *PAPRIKA*

O termo anime (ou animê) retrata no ocidente as animações japonesas, no entanto, antes da influência norte-americana no país, o termo utilizado para filmes e desenhos animados era *douga* (que significa imagens em movimento). Na década de 50, com base na palavra *animation*, surge a expressão *anime*.

O anime é produto do mangá – história em quadrinhos no estilo japonês, que, por sua vez, é fruto do denominado “Ê-Makimono”: ilustrações ligadas à influência chinesa a partir do século II d.C., considerados “desenhos pintados sobre um grande rolo e [que] contavam uma história cujos temas iam aparecendo gradativamente à medida que ia sendo desenrolado [...]” (LUYTEN, 2011, p. 77 *apud* NETO, 2017, p. 22). A difusão dessa cultura para a população brasileira em geral começou por meio das mídias audiovisuais e cresce continuamente com o advento da internet.

A animação japonesa *Paprika* trata-se de uma obra cinematográfica complexa, com cerca de 90 minutos de duração, dirigida pelo diretor japonês Satoshi

Kon³ em 2006, que faleceu no ano de 2010. Sua obra tem como elemento principal um dispositivo denominado DC Mini, criado pelo inventor Dr. Tokita, funcionário da Fundação para Pesquisa Psiquiátrica.

O aparelho possibilita que psiquiatras acessem, analisem e manipulem os sonhos de seus pacientes, com o intuito de “curar” traumas. No entanto, três dispositivos são roubados da Fundação antes mesmo de eles estarem completamente prontos.

Após o roubo, diversos pesquisadores do laboratório começam a ter seus sonhos invadidos, inclusive, um deles é o chefe da produção, Dr. Shima. Com esse advento, descobre-se que, caso o indivíduo tenha tido contato com o aparelho, já é suficiente para ter seus sonhos infiltrados e deixar de conseguir distinguir o que é real e o que não é.

A protagonista é a Dra. Chiba Atsuko, psicoterapeuta e psiquiatra responsável pelo desenvolvimento do tratamento inovador. É ela que vai em busca de respostas após seu chefe ter sofrido uma invasão cerebral que o levou à loucura (fazendo com que se jogasse do prédio e ficasse internado).

Junto da Dra., Chiba, estão Dr. Tokita e o policial Konakawa, que estava sendo tratado com o dispositivo secretamente por meio de Paprika. “Paprika é uma figura virtual, o alterego de uma cientista, Dra. Chiba, que interfere no subconsciente de seus pacientes enquanto eles dormem como um método de tratamento psiquiátrico” (FURTADO, 2018, p. 21).

É enfatizado que Dr. Shima teve seus sonhos invadidos pelo assistente do Dr. Tokita, Himuro; no entanto, o inventor dos aparelhos não acredita que isso seja uma verdade e recria dois dispositivos, um para ele e outro para seu assistente (que está internado, inconsciente), invadindo, assim, o sonho dele. Contudo, Dr. Tokita não apenas entra no sonho de Himuro, mas também no do detetive Konakawa, que estava sendo tratado com o aparelho.

Os sonhos estão se tornando um só, e Dr. Tokita e Himuro ficam inconscientes, o que faz a Dra. Chiba adentrar no sonho como Paprika para ajudá-los. Buscando respostas no mundo dos sonhos, descobre que Himuro era apenas uma “carcaça vazia”, produto do real invasor dos sonhos: o presidente da Fundação,

³ Satoshi Kon nasceu em 1963 na cidade de Kushiro, Hokkaido, e faleceu aos 46 anos de idade. Sua morte prematura interrompeu a continuidade de desenvolvimento de grandes projetos. O diretor ficou mundialmente conhecido por suas obras: *Perfect Blue* (1997), *Millenium Actress* (2001), *Tokyo Godfathers* (2003) e *Paprika* (2006).

Dr. Inui. Ele acreditava que sonhos são sagrados e não deveriam ser invadidos, isso porque, em seus próprios pensamentos, ele se libertava da limitação física do mundo real, no qual ele é cadeirante.

Porém, Dr. Inui foi corrompido pelo poder adquirido nessa “realidade” e criou acidentalmente o sonho compartilhado pelos personagens. Nesse universo, o presidente se utiliza do corpo de seu funcionário Osanai, que se dizia apaixonado pela Dra. Chiba, perseguindo-a até aprisioná-la; todavia, o detetive Konakawa consegue observar a situação por meio de uma ligação entre os sonhos e salvar Paprika, que fica inconsciente por um tempo.

Após Dra. Chiba acordar, ela e seu chefe (Sr. Shima) vão em busca de reforços para tentar controlar a situação, mas os sonhos invadiram as ruas, todos os cidadãos estão tendo o mesmo sonho: sonhos e realidade estão tornando-se um só. Dra. Chiba e Paprika são duas pessoas agora. “Dra. Chiba fica surpresa de ver Paprika existindo independentemente dela” (TUREBYLU, 2021, s/p). Dra. Chiba vai atrás do Dr. Tokita enquanto Paprika e Shima buscam o presidente.

Dra. Chiba consegue encontrar o Dr. Tokita e abraça seus sentimentos por quem ele realmente é (desde o início, tratava-o com desdém), enquanto isso o presidente se torna um monstro, e Paprika, Dra. Chiba e Dr. Tokita tornam-se um só para enfrentá-lo, virando uma criança que, após “comer” partes do sonho, cresce, absorvendo então o presidente e, depois, desaparecendo. Retorna-se ao mundo real, todos estão bem, exceto por Himuro, o presidente e seu assistente, que foram mortos nesse confronto.

A obra termina com Konakawa indo ao cinema após compreender a causa de sua angústia vivida em sonhos: quando adolescente, criou um filme policial experimental com um amigo, porém, seu colega morreu antes de o filme ser terminado, e Konakawa se culpava em seu subconsciente. Após a conclusão dos acontecimentos, o detetive, que não ia para o cinema há muito tempo por conta de seu trauma, compra ingressos para um filme, terminando, assim, o próprio filme *Paprika*.

2.2 PAPRIKA, PUBLICIDADE E CONSUMO

Especificados o termo “anime” e o resumo da animação *Paprika*, adentraremos agora a questão da publicidade e do consumo, a qual a obra cinematográfica aborda de maneira sutil, porém significativa. É importante frisar:

Paprika, [é] uma obra que trabalha com artifícios como a internet e a tecnologia (como um mundo virtual) correlacionados a ideia de sonhos e como eles podem ser representados em um universo fantástico através da forma do filme [...] (FURTADO, 2018, p.11).

Por retratar a questão do meio virtual junto com a ideia dos sonhos, é visível a ligação entre o que é transmitido na internet com o que desejamos possuir, sonhos que estão ligados a desejos, que muitas das vezes tornam-se nossos por estarem no meio publicitário: desejamos ter aquilo que não possuímos, mas que a publicidade nos faz querer consumir mesmo não precisando.

Essa representação da publicidade e do consumo, sonhos, desejos, objetos e aspirações da qual frequentemente somos bombardeados demonstra que “[...] o papel da publicidade mudou, passando do fornecimento de informes sobre os produtos para a construção de uma imagem em torno de uma variante identificada de um produto” (KLEIN, 2008, p. 30), e essa imagem que se torna uma necessidade de consumir.

Na animação, essa ideia é representada, como já citado, em um universo fantástico, mas com relação com o mundo real. Há em uma parte do anime um desfile no mundo dos sonhos, que se refere a questões da vontade do ser, da necessidade de ter, possuir:

O trajeto do desfile se assemelha muito à trajetória da humanidade, acumulando anseios e vontades e ideais e, em geral, coisas ao longo das civilizações e gerações. Em certo momento do filme, um dos cientistas, Dr. Shima, é “abduzido” para a consciência coletiva, dentro do desfile, e quase morre ao se jogar de uma janela em sua alucinação. Ao despertar desta espécie de coma, ele revela que sentia como se estivesse prestes a dominar todo o mundo. Aqui, o sonho não é apenas aquilo que vemos enquanto dormimos, e sim o sonho no seu significado de ambição, vontade, projeção de si, especificamente o sonho de assumir controle: um sonho constante da humanidade, presente de uma forma ou de outra em todos nós (FURTADO, 2018, p. 24).

Não somente estamos ligados à ideia de consumo, mas também à de poder. Nessa parte da animação, observa-se um mundo criado com os interesses não só

personais, mas ideais estabelecidos pela sociedade; ademais, de acordo com Furtado (2018), na sequência final do filme, é apresentado o desfile em seu ápice, mesclando-se ao mundo real com as informações representativas dos sonhos individuais e coletivos.

Há diversas metáforas durante o filme: nesse desfile inclusive, são abundantes os objetos, de modo que é difícil compreender a situação por inteiro, logo, alguns itens se destacam, como no caso de homens de terno e com maletas representando a classe operária e de famílias cantando sobre cultivar dinheiro (na cultura japonesa, há a idealização do cuidado com a Planta de Jade para atrair prosperidade).

A ideia do trabalhador classe média utilizando do entretenimento como forma de alívio da existência e de famílias orando para que acumule dinheiro demonstra situações corriqueiras da coletividade social. Tornou-se necessário trabalhar diversas e incansáveis horas para que se consiga dinheiro suficiente para o consumo fútil, mas que é transpassado como necessário, afinal:

A publicidade nos inunda de sedativas imagens caleidoscópicas dos Estados Unidos da Diversidade e das tentações escancaradas 'Aonde você quer ir hoje?' da Microsoft. Mas nas páginas das seções de negócios, o mundo é monocromático e as portas batem ruidosamente de todos os lados: quase todas as matérias - sejam os anúncios de uma nova compra, uma falência prematura, uma fusão colossal – apontam para uma perda de opções significativas. A verdadeira questão não é 'Aonde você quer ir hoje?', mas 'Como posso guiar você melhor no labirinto sinergizado onde eu quero que você vá hoje?' (KLEIN, 2008, p. 153).

Retrata-se a ideia do controle da publicidade, que estabelece padrões de aquisição desde que é conhecida, logo, o consumo tornou-se parte do indivíduo social no mundo capitalista – você é o que compra, o que possui, o que deseja – e isso é exposto de maneiras sutis durante a animação, sendo necessária a compreensão das situações expostas pelo diretor, via pela interpretação dos sonhos, que será exemplificada em outro tópico.

Conforme Sarlo (1997), somos “livremente” sonhados pela publicidade que nos cerca, o sarcasmo está presente na ideia de liberdade, quando na verdade a instabilidade hodierna se compensa com a idealização de sonhos, esses que vão se juntando com o tempo e se tornando “retalhos”, que se tornam, então, nossa identidade social.

Stuart Hall, em sua obra *A identidade cultural na pós-modernidade*, demonstra como o sujeito moderno foi sendo modificado por meio das mídias: “a ideia de que as identidades eram plenamente unificadas e coerentes e que agora se tornaram totalmente deslocadas é uma forma altamente simplista de contar a história do sujeito moderno” (HALL, 2006, p. 24).

A complexidade do tema da identidade presente na animação é apresentada por meio da personagem principal que tem duas identidades fragmentadas, uma no mundo real (Dra. Chiba) e outra no não real (Paprika). Compreender a importância identitária do sujeito, como ele tornou-se o que é e de que forma isso aconteceu são questões que serão retratadas no próximo tópico.

2.3 PÓS-MODERNIDADE, IDENTIDADES E HIPER-REALIDADE

No feudalismo, a sociedade era estática – os indivíduos tinham sua identidade de acordo com sua posição social; ademais, na modernidade, o ser social era visto como um coletivo, mas paulatinamente foi se transformando para uma sociedade individualista. A pós-modernidade significa, em tese, a desconstrução identitária do indivíduo social, no entanto:

[...] ‘sejam favoráveis ou desfavoráveis, juízos de valor sobre o desempenho do capitalismo são de pouco interesse. Pois a humanidade não é livre para escolher. E isso não apenas porque a massa de pessoas não está em condições de comparar as alternativas de forma racional e sempre aceitam o que lhes é dito. Há uma razão mais profunda para isso. As coisas econômicas e sociais se movem com sua dinâmica própria, e as situações decorrentes obrigam os indivíduos e grupos a se comportarem de certas maneiras, seja o que for que eles possam querer fazer – ou seja, na verdade, não destruindo sua liberdade de escolha, mas por moldar as mentalidades que praticam a escolha e por estreitar a lista de possibilidades a escolher’ (SCHUMPETER, 1976, p.129 *apud* BAUMAN, 2010).

Há a ideia de que é possível modificar sua identidade independentemente da sua classe social e do que lhe cerca, porém, deve-se ter em mente que a identidade do indivíduo é construída por meio do tempo e é influenciada por processos psíquicos e simbólicos do nosso inconsciente, teoria de Freud no século XX citada por Hall (2006).

Existe um processo de formação identitária de cada indivíduo que é influenciado pelo inconsciente e há uma estreita possibilidade de mudança durante o tempo, porém:

A identidade surge não tanto da plenitude da identidade que já está dentro de nós como indivíduos, mas de *uma falta* de inteireza que é "preenchida" a partir de nosso *exterior*, pelas formas através das quais nós imaginamos ser vistos por *outros* (HALL, 2006, p. 39).

Por mais que a identidade “dentro de nós” influencie na questão identitária, o exterior e a imagem que queremos e imaginamos ser vistos é de maior interferência nesse processo. Desse modo, o indivíduo pós-moderno com a necessidade de pertencimento na sociedade cria sua identidade baseada naquilo a que os outros terão acesso.

Hodiernamente, na internet, é evidente visualizar pessoas que pretendem ser de uma determinada forma e que agem diferentemente daquilo que realmente são – até mesmo na vida real muitos sujeitos fingem ser publicamente o que não são, apenas para se sentir pertencidos em um grupo ou serem vistos de uma determinada forma, portanto, vivemos em um novo mundo, organizado em torno de simulacros e simulações, o que transforma nossas experiências de vida e esvazia completamente o conceito da realidade.

Portanto, na atualidade, com o advento do mercado, do consumo e dos meios de comunicação de massa, criam-se simulacros e uma hiper-realidade. A pós-modernidade se constrói em uma base individualista, mas, sobretudo, em uma ideologia do virtual.

Em resumo, os simulacros são experiências e formas sem referência que se apresentam mais reais do que a própria realidade, ou seja, são “hiper-reais” – os modelos sociais dispostos nas mídias geraram uma produção de estilo de vida, reduzindo a imagem do social que é vívido atrás do meio imagístico (SIQUEIRA, 2007). Ademais:

Baudrillard também salientou que os códigos e modelos de marketing e lógica semelhantes geraram uma produção infinita e instável de estilos de vida, dissolvendo-se assim o objeto antigamente conhecido como sociedade; as estruturas sociais de classe, gênero e etnia são reduzidas a imagens do social e vividas através do meio imagístico do estilo de vida. A estetização que fascina, manipula desejos e gostos e impulsiona na direção do consumo, apresenta a falsa ideia de que nas práticas consumistas está a resolução dos problemas da vida, bem como a transformação da insignificância do mundo (SIQUEIRA, 2007, s/p).

Essa hiper-realidade reproduz uma precessão de arquétipos desenvolvidos em nossa sociedade, uma estetização e manipulação de desejos e gostos que impulsionam o consumo e a necessidade de transparecer uma imagem além do

procedente. “[...] não se trata de uma representação falsa da realidade (a ideologia), trata-se de esconder que o real já não é o real e, portanto, de salvaguardar o princípio de realidade” (BAUDRILLARD, 1991, p. 21), ou seja, a ideia de que vivemos em uma realidade única não passa de uma ideologia antiga.

Sonhamos em ter aquilo que não possuímos e nos tornamos parte do hiper-real quando alcançamos o objetivo, porém, quando se consegue alcançar, outra situação aparece, em tese “[...] o sonho não é absolutamente um ato mental, mas um processo somático que assinala sua ocorrência por indicações registradas no aparelho mental” (FREUD, 2012, p. 119).

Por estarmos frequentemente expostos em uma sociedade imagética, adquirimos falsas necessidades, nossa identidade que absorve nosso exterior torna-se paulatinamente uma estrutura social recheada de ideais consumistas.

É pré-estabelecida uma padronização, que acarreta uma fuga da realidade do indivíduo, que quer pertencer nos ideais que inconscientemente (ou até mesmo de forma consciente) absorvermos e acreditamos fazer parte de nossa identidade, quando na realidade se trata de valores externos.

2.4 A TRAMA DO INCONSCIENTE

Caso seja pesquisado na internet ou em um dicionário, o termo inconsciente, também denominado como subconsciente, é um termo psicológico com dois significados diferentes, genericamente é o conjunto de processos mentais que se desenvolvem sem intervenção da consciência.

O segundo significado do termo é mais específico e provém da teoria psicanalítica, essa que foi desenvolvida pelo neurologista austríaco Sigmund Freud⁴ e designa uma forma mais específica do funcionamento do inconsciente, ademais, em uma de suas obras ele conversa diretamente com os leitores e explica o uso da terminologia:

Sugiro agora aos senhores a introdução de uma mudança em nossa nomenclatura, que deverá facilitar nossos movimentos. Em vez de “oculto”, “inacessível”, “não verdadeiro”, passaremos a nos valer da descrição correta e dizer “inacessível à consciência do sonhador”, ou inconsciente. O

⁴ Sigmund Schlomo Freud nasceu em Freiberg, na Morávia, então pertencente ao Império Austríaco, no dia 6 de maio de 1856, e faleceu em 1939 em Londres, na Inglaterra. Médico neurologista e psicanalista – considerado o pai da psicanálise, influenciou na psicologia social contemporânea.

que queremos dizer com isso nada mais é do que aquilo que lhes pode indicar a palavra esquecida ou a tendência perturbadora do ato falho, isto é, um conteúdo momentaneamente inconsciente (FREUD, 2014, p. 122).

O termo “inconsciente” é retratado, especificamente, nas *Obras completas*, volume 13, com referência aos sonhos e atos falhos do indivíduo; no entanto, como o tema dos sonhos é a base da animação *Paprika*, o desenvolvimento do conteúdo terá como foco apenas os sonhos, e não outras questões as quais o subconsciente pode também representar.

Freud (2012), em resumo, inicia seu diálogo com a visão pré-histórica: o povo aceitava como incontestável a ligação dos sonhos com o mundo sobre-humano, acreditava-se que eram revelações de deuses e demônios, com a finalidade de prever o futuro para aquele que sonhou.

Depois, cita a questão da antiguidade, em que menciona que Aristóteles⁵ teve a compreensão de que os sonhos eram uma construção ampliada dos pequenos estímulos que surgem durante o sono. Ainda, o autor descreve a respeito do sonho no âmbito contemporâneo:

Todo o material que compõe o conteúdo de um sonho é derivado, de algum modo, da experiência, ou seja, foi reproduzido ou lembrado no sonho — ao menos isso podemos considerar como fato indiscutível. Mas seria um erro supor que uma ligação dessa natureza entre o conteúdo de um sonho e a realidade esteja destinada a vir à luz facilmente, como resultado imediato da comparação entre ambos. A ligação exige, pelo contrário, ser diligentemente procurada, e em inúmeros casos pode permanecer oculta por muito tempo. A razão disso está em diversas peculiaridades exibidas pela faculdade da memória nos sonhos, e que, embora geralmente observadas, até hoje têm resistido à explicação (FREUD, 2012, p. 22).

O autor introduz a ideia da possível interpretação dos sonhos, mas adverte que a compreensão e conversão do que se é sonhado é complexa, afinal, processamos todos os dias diversas situações da vida humana, que são “guardadas” em nossa memória e dificulta na compreensão.

A forma como a memória se comporta nos sonhos é de grande importância para qualquer teoria da memória, pois nos ensina que “nada que tenhamos possuído mentalmente uma vez pode se perder inteiramente” (SCHOLZ, 1893, p. 59 *apud* FREUD, 2012).

⁵ Aristóteles foi um importante filósofo para a Grécia Antiga e para o Ocidente em geral, suas classificações sistemáticas do conhecimento influenciaram a Filosofia Escolástica e Moderna e as ciências modernas que surgiram a partir do século XVI. Nasceu na cidade de Estagira, pertencente ao Império Macedônico, no ano de 384 a.C.

Compreendida a questão da complexidade da memória presente nos sonhos, há também a possibilidade da conversão de pensamentos numa experiência alucinatória vivida (FREUD, 2014), ideias, desejos, medos etc.

Enfim, há várias formas de se expressar nos sonhos por meio das reflexões do ser humano. Ou seja, não é necessário ter experienciado certas coisas para sonhar com elas, pode-se imaginá-las.

Tanto na imaginação como na memória o inconsciente está presente; por ser “inacessível”, deve-se ter compreensão de que o sonho não pretende “dizer algo”, mas quer continuar incompreendido por meio de ambiguidades e indeterminações – características de defesa dos sistemas de expressão primitivos (Freud, 2012), por conseguinte:

‘Sonho’ só se pode chamar o resultado do trabalho do sonho, ou seja, a forma que esse trabalho dá aos pensamentos latentes. O trabalho do sonho é um processo de natureza bastante singular, de um tipo do qual até o momento não se conhece nada igual na vida psíquica. Condensações, deslocamentos e conversões regressivas de pensamentos em imagens como as que ele opera são novidades cujo mero conhecimento já recompensa abundantemente o empenho psicanalítico (FREUD, 2014, p. 199).

Com base no que foi dito, compreende-se a complexidade que é o sonho em si, assim como a dificuldade de interpretar seu significado, mas não apenas isso, “[...] a interpretação sempre ficará entregue, nesse ponto, ao arbítrio de quem interpreta o sonho” (FREUD, 2014, p. 249). Por mais que seja possível compreendê-lo, ele estará cheio de concepções do sujeito que sonhou e do outro, pois cada indivíduo tem diferentes memórias, pensamentos e desejos.

2.5. ANIMES E INTERDISCIPLINARIDADE: POSSIBILIDADES METODOLÓGICAS

Será feita uma análise multidisciplinar sobre a obra *Paprika*, que dialogará com várias áreas, como a da semiótica, filosofia da arte, história da arte, teoria da imagem de tela fixa via Martine Joly, imagem em movimento e dupla distância baseado em Didi-Huberman e análise de conteúdo para os diálogos via Laurence Bardin.

A semiótica, de modo geral, é um modo de reflexão sistemático sobre os signos (no sentido de que aponta ou dá significado a algo), sua classificação, as leis que os regem e seus usos no âmbito da comunicação e seus significados

(SCHMAELTER, 2021). Em resumo, a pensadora Martine Joly⁶ em sua obra *Introdução à Análise da Imagem* cita que:

[...] a abordagem analítica [...] depende de um certo número de opções: a primeira é abordar a imagem sob o ponto de vista da significação e não da emoção ou do prazer estético, por exemplo. [...] podemos dizer [...] que abordar ou estudar certos fenômenos sob o seu aspecto semiótico é considerar o seu modo de produção de sentido, por outras palavras, a maneira como eles suscitam significados, ou seja, interpretações. Efetivamente, um signo é um signo apenas quando exprime idéias e suscita no espírito daquele ou daqueles que o recebem uma atitude interpretativa (JOLY, 2007, p. 30).

De modo superficial, apresenta-se na modernidade, depois de Hegel⁷, uma estética nova formulada, a qual vê a obra de arte não mais como uma imitação da beleza da natureza, mas como uma expressão de uma emoção individual, de um sentido, de uma impressão ou até mesmo uma tradução silenciosa do imaginário (LACOSTE, 1986).

A história da arte “[...] não é uma história de progresso na proficiência técnica, mas uma história de ideias, concepções e necessidades em constante mudança” (GOMBRICH, 2000). Em resumo, a história da arte é vista como uma área que aborda diversas manifestações artísticas humanas ao longo de sua trajetória no tempo.

Por isso, devem ser levadas em consideração a época e a forma de expressão quando algo considerado como arte é predisposto para ser analisado. Nesse caso, o que será analisado é a arte da animação no cinema por meio do filme *Paprika*.

De acordo com Joly (2007), há a possibilidade de analisar uma imagem por meio da tela fixa (convencionalmente conhecida como captura de tela), em que um *frame* (quadro por segundo) de um filme é analisado; essa forma será utilizada para compreensão da obra cinematográfica, ademais, essa análise provém da semiótica afinal:

⁶ Martine Joly dirigiu o Instituto de Ciências da informação e Comunicação da Universidade de Bordéus II. Foi uma investigadora de incontornável mérito na área da Semiologia da Imagem com várias obras editadas. Nasceu e faleceu na França (1943-2016).

⁷ Georg Wilhelm Friedrich Hegel foi um filósofo germânico. Sua obra *Fenomenologia do Espírito* é tida como um marco na filosofia mundial e na filosofia alemã. Nasceu e faleceu na Alemanha (1770-1831).

[...] se toda a imagem é representação, tal implica que ela utilize necessariamente regras de construção. Se estas representações são compreendidas por outros que não aqueles que as fabricam, é porque existe entre elas um mínimo de convenção sociocultural, por outras palavras, que elas devem grande parte da sua significação ao seu aspecto de *símbolo*, segundo a definição de Peirce⁸ (JOLY, 2007, p. 43).

Para melhor compreensão da imagem e seu distanciamento com o pesquisador, serão citados dois pensadores: Didi-Huberman, via obra *O que vemos e o que nos olha*, e Laurence Bardin, em *Análise de Conteúdo*.

O primeiro diz questão à necessidade de afastamento da obra e aproximação sem que haja opiniões daquele que a analisa, para que seja concebido de forma técnica, em resumo:

Não há que escolher *entre* o que vemos (com sua consequência exclusiva num discurso que fixa, a saber: a tautologia) e o que nos olha (com seu embargo exclusivo no discurso que o fixa, a saber: a crença). Há apenas que tentar dialetizar, ou seja, tentar pensar a oscilação contraditória em seu movimento de diástole e de sístole (a dilatação e a contração do coração que bate, o fluxo e o refluxo do mar que bate) a partir de seu ponto central, que é seu ponto de inquietude, de suspensão, de entremeio. É preciso tentar voltar ao ponto de inversão e de convertibilidade, ao motor dialético de todas as oposições. É o momento em que o que vemos justamente começa a ser atingido pelo que nos olha – um momento que não impõe nem o excesso de sentido (que a crença glorifica), nem a ausência cínica de sentido (que a tautologia glorifica). É o momento em que se abre o antro escavado pelo que nos olha e o que vemos (DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 77)⁹.

Já a abordagem de Bardin será utilizada nas questões referentes aos diálogos que serão expostos. Em resumo, a autora aborda que há diferentes fases dessa análise de conteúdo, tal como o inquérito sociológico, que se organizam por meio de três polos cronológicos: pré-análise, exploração do material, seus resultados, inferências e interpretação (BARDIN, 2011).

⁸ Charles Sanders Peirce foi um filósofo, pedagogo, cientista, linguista e matemático americano. Seus trabalhos apresentam importantes contribuições à lógica, matemática, filosofia e, principalmente à semiótica. Nasceu em e faleceu nos Estados Unidos (1838-1914).

⁹ Consideram-se os preceitos de Didi-Huberman com relação à dupla distância (a distância como choque) e à imagem crítica ou dialética (imagem em movimento), visando à “superação do dilema da crença com a tautologia (argumento pelo argumento), ou como afirmou Benjamim, o encontro com uma imagem é aquilo no qual o pretérito encontra o agora num relâmpago para formar uma constelação” (PASSOS, 2010, p.182). Didi-Huberman nasceu em 13 de junho de 1953 na França, é filósofo, historiador de arte, crítico de arte e atualmente professor em Paris.

3 SONHOS, DESEJOS E IDENTIDADES EM TEMPOS PÓS-MODERNOS: UMA ANÁLISE DO ANIME *PAPRIKA*

3.1 DRA. CHIBA/PAPRIKA: O SONHO DE SER JOVEM E ATRAENTE

A primeira imagem a ser analisada refere-se ao início do filme, em que há várias mudanças de perspectiva da personagem Paprika, que se transpassa entre telas, como a seguir:



Imagem 1: Paprika personaliza do mundo virtual para o físico.

Essa tela fixa representa no início do filme a relação metafísica da personagem – sua representação da realidade enquanto no sonho. Observa-se o indivíduo em sua mesa (esse personagem que não é apresentado), rodeado de imagens de diversas mulheres consideradas muito bonitas e sensuais, e, estando em mente que ele está sonhando, Paprika aparece em sua tela e surge como se fosse em um de seus sonhos uma bela mulher com uma roupa muito parecida com uma das outras modelos das fotos. Após aparecer na tela, a personagem cria vida e sai do escritório.

A seguir, encontra-se a personagem Dra. Chiba Atsuko:



Imagem 2: dra. Chiba Atsuko utilizando seu telefone.

Diferentemente de seu alter-ego denominado Paprika, Atsuko é uma mulher muito séria, que acredita poder controlar os outros com sua personalidade, normalmente nas cenas em que aparece a maioria dos tons são frios e suas roupas são sempre formais, creditando ainda mais a questão de seriedade e personalidade forte.

Em uma das cenas, há um “encontro” entre Chiba e seu alter-ego, Paprika, quando a Dra. está refletindo olhando para a cidade pela janela. Segundos após, Paprika (altamente contrastante) questiona-a.



Imagem 3: dra. Chiba personificando Paprika.

Paprika, utilizando de seu humor, pergunta se não deveria observar seus próprios sonhos por estar transparecendo uma imagem de cansaço, afinal, seu

trabalho é exaustivo – Chiba sempre está se preocupando com o trabalho ou com o dispositivo desenvolvido: DC Mini.

Adiante, uma cena na qual Paprika conversa com outro personagem:



Imagem 4: Paprika questionando.

Nota-se a mudança de visual entre a Dra. Chiba e ela: visual juvenil, cabelos soltos, roupas coloridas e tonalidades quentes, assim como seu apelido, que faz jus a uma especiaria rica em pimenta (atribuição à questão de ser [*hot*] quente, tanto como um condimento como em seu modo de viver e de agir - sexy). Nessa cena, Paprika conversa com o detetive Konakawa, que está sob seu tratamento psiquiátrico (via DC Mini) e o questiona sobre a questão da similaridade do sonho e da internet, afinal, os dois são áreas em que a consciência reprimida presta mais atenção (frase citada mais à frente), demonstrando como os sonhos estão presentes tanto no inconsciente como no virtual.

No meio do filme, após muitas coisas acontecerem, basicamente seu colega de trabalho, Dr. Osanai, persegue-a durante várias cenas. Em uma delas, Paprika adquire asas de borboletas em uma das fugas e acaba sendo aprisionada por ele em uma mesa com alfinetes. A borboleta na cultura japonesa simboliza, entre muitos significados, a vida e a eternidade, como se fossem detentoras da alma humana na jornada entre os mortos e os vivos. Após algumas cenas, Dr. Osanai abusa de Paprika, “retirando sua carcaça” dos sonhos e deixando apenas o corpo da Dra. Chiba nu sobre os restos de Paprika; ou seja, por estar aprisionada como uma borboleta, simboliza logo a prisão da vida da personagem, que não tem mais controle sobre seu próprio corpo.



Imagem 5: Paprika com asas de borboleta presa em uma mesa.

A próxima imagem simboliza a jovialidade e sensualidade da jovem Paprika:



Imagem 6: Paprika em cima de um cavalo em uma propaganda.

A jovem adentra uma propaganda de corrida de cavalos para ir atrás do “vilão” – no entanto, sua postura, o modo como está sentada e a forma como está descontraída independentemente da confusão que está acontecendo em sua volta demonstra a diferença de perspectiva de vida dela com a da Dra. Chiba. Sua puerilidade aparenta como se estivesse realmente presente em uma imagem de propaganda, descontraída, como sempre.

Após Paprika ir com o Dr. Shima atrás do presidente, Inui, que está devorando o universo dos sonhos, a Dra. Chiba Atsuko percebe o quanto se importa com o Dr. Tokita e vai atrás dele. No entanto, quando se apresenta para o personagem do Dr. Tokita, que é um brinquedo de criança, ele “a engole” e depois anuncia que, para completar, falta “páprica”, o alter-ego da Dra. Chiba, para os dois ficarem juntos completos. A simbologia de engolir algo durante o sonho é um presságio de que haverá novidades na área do amor – o amor não correspondido entre eles. Seguem as duas imagens que representam as cenas:



Imagens 7 e 8: dra. Chiba sendo engolida pelo dr. Tokita questionando a falta de Paprika (alterego).

Posteriormente, após diversas turbulências no filme, Dra. Chiba e Dr. Tokita estarem dentro da máquina de brinquedo de que o Dr. Tokita tem controle, Paprika acredita que, para completar o ciclo, seria necessário os três para lutarem contra o presidente Inui. Ou seja, Dra. Chiba torna-se completa, assume seus sentimentos pelo Dr. Tokita e admite seu lado sensual e juvenil que gostaria de ser – Paprika, nascendo assim a personagem desde criança e evoluindo até se tornar mulher:



Imagem 9: O renascimento da Dra. Chiba.

Depois de se transfigurar para a idade adulta “sugando” as partes ruins dos sonhos para lutar contra o Dr. Inui, a personagem cresce absurdamente e torna-se completa, a cena acima demonstra sua hipersexualização e superioridade para lidar com a situação.

Para concluir a história da personagem e seu desenvolvimento amoroso com o Dr. Tokita, em outra cena ela envia uma “carta” para o detetive Konakawa que estava se tratando com o DC Mini avisando que se casará e utilizará o sobrenome do Dr. Tokita.

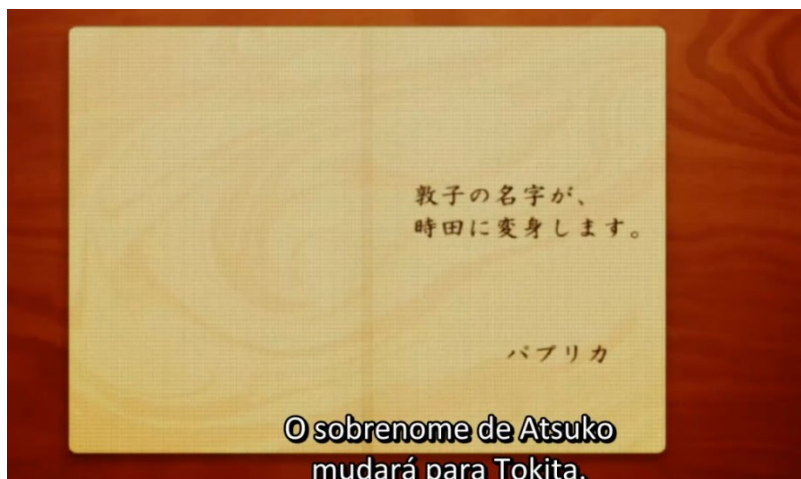


Imagem 10: O casamento.

3.2 DR. TOKITA: TENSÕES IDENTITÁRIAS ENTRE A INTELIGÊNCIA, A ESTÉTICA E A INFANTILIDADE

O Dr. Tokita é o desenvolvedor principal do DC Mini (minicapturador de sonhos), criado para adentrar o mundo dos sonhos por meio do dispositivo. É visível que o formato do dispositivo remete a um anzol: referência ao objeto que captura peixes fisingando-os – o dispositivo captura o indivíduo atraído ao usá-lo.

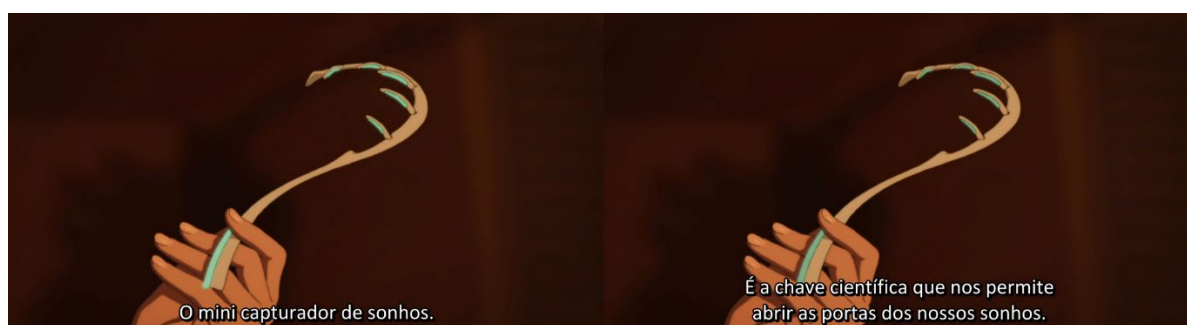


Imagem 11: DC Mini.

Ademais, o personagem durante o filme, mesmo com sua incrível inteligência, demonstra sua infantilidade e inocência. Durante uma busca na casa de um de seus assistentes, Dr. Tokita encontra seu rosto em um boneco infantil todo desgastado, segurando uma placa pedindo ajuda e com um parafuso na cabeça. Compreendemos o porquê dessa aparição: relacionarmos o pedido de ajuda ao seu cansaço físico e à obesidade, o parafuso refere-se às questões psicológicas, como seu transtorno alimentar compulsivo e a questão de que a maioria das pessoas com QI elevado costumam apresentar transtornos psíquicos, como é nesse caso.



Imagem 12: boneco do Dr. Tokita.

Algumas cenas depois de descobrirem que o dispositivo havia sido roubado, Dr. Tokita é o único que está comendo na mesa com seus colegas de trabalho quando é abordado pela Dra. Chiba a respeito de se alimentar excessivamente. Kosaku Tokita é um personagem obeso, que não sabe administrar seus sentimentos e sua ansiedade e utiliza da alimentação como forma de assumir controle em algo, é visível o prazer em seu rosto quando o personagem está se alimentando.



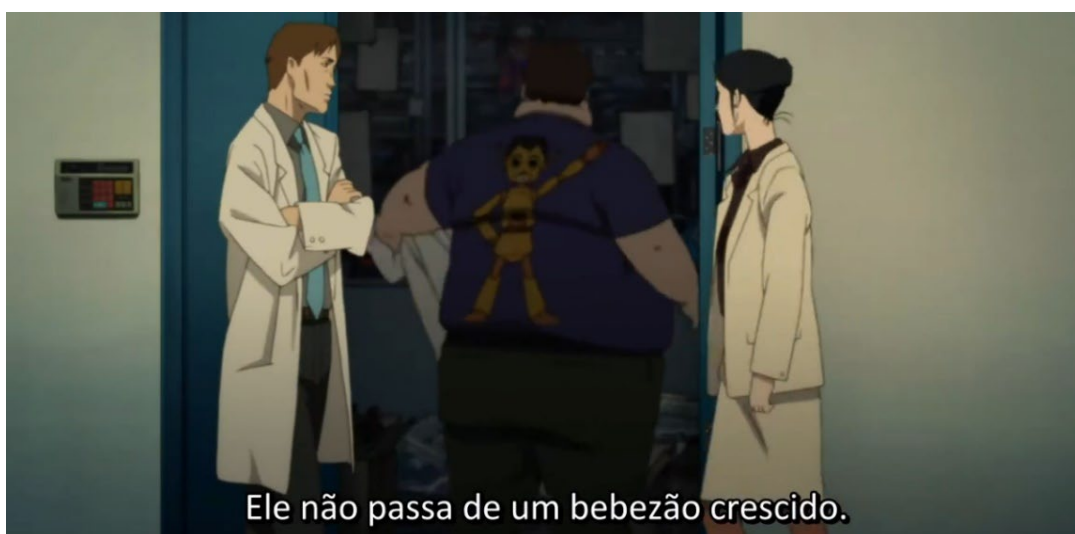
Imagem 13: Dr. Tokita no restaurante.

Em contrapartida com o estado físico do Dr. Tokita, há em cenas presentes no sonho a estátua da liberdade, significando o paradoxo entre não haver liberdade, estar preso em um corpo que consome demais e em contrapartida o símbolo estético corporal greco-romano.



Imagem 14: Passeata.

Basicamente, Dr. Tokita tem uma personalidade infantil interna e exteriorizada, pois, assim como pensa e tem gostos infantis, ele demonstra isso pelos seus atos e suas roupas, como abaixo:



Ele não passa de um bebezão crescido.

Imagem 15: Colegas de trabalho.

A imagem transpassada desse personagem é muito clara, afinal, ele age como uma criança, não tem limites e não pensa nas responsabilidades que podem acontecer via fruto de suas invenções, inclusive nessa cena, em que ele e seus colegas de trabalho estão invadindo o apartamento do assistente Himuro, é exclamado pelos outros personagens o quão infantil e ingênuo ele é por conta de seus atos e sua vestimenta.

No entanto, seus traços infantis soam como estratégia para poder ter o controle sobre todas as situações. Ele aparenta querer controlar a vida real e os

sonhos – não por acaso é o sujeito que desenvolveu o aparelho. A compulsão por comida pode ser interpretada pela sua incapacidade de conseguir exercer o controle de tudo. Tokita é um personagem destrutivo. Nos sonhos, ele virá uma máquina que passa por cima de tudo e todos (ver imagem 12).

Parece uma criança que deseja ter o controle de todos que estão ao redor. Ele é dócil e voraz. Não é satisfeito com o corpo que tem. Tem um desejo enorme pelo poder, que ele o consegue, inclusive, nos sonhos que tem via DC Mini. É um personagem importante para refletir o que está por detrás das compulsões humanas.

3.3 PRESIDENTE INUI: O SONHO DE VOLTAR A ANDAR

O personagem do presidente da Fundação para Pesquisa Psiquiátrica aparece logo após descobrirmos que o DC Mini foi roubado. O presidente Inui diz que a invenção não deveria ter sido criada e suspende o projeto. Compreende-se melhor a relação dele ser contra o dispositivo mais à frente.



Imagens 16, 17, 18 e 19: discurso do Dr. Inui.

Dentre um dos diálogos que acreditamos fazer parte da realidade, o Dr. Inui se levanta da cadeira e começa a se movimentar com raízes de árvores: ele está protegendo seu próprio sonho: voltar a ficar em pé (por ser cadeirante). Ademais, o personagem justifica sobre a parada que está acontecendo na cidade, onde as pessoas estão se convertendo em objetos e cantando, acontecendo basicamente para fugir da realidade por meio do universo dos sonhos.

Em sequência, encontram-se as imagens do desfile surreal que atinge seu ápice no final do filme: pessoas entrando no sonho e se transformando em objetos inanimados como sapos (*kaeru* em japonês, que significam retorno de boas energias, riqueza e felicidade). Transformações de pessoas assalariadas em instrumentos musicais, enfatizando a necessidade de uma válvula de escape para seu próprio entretenimento como mão de obra.

Por conseguinte, famílias cantando sobre prosperar dinheiro e se transformando em objetos japoneses tradicionais associados à prosperidade: imagem dourada de Ebisu (deus da prosperidade e riqueza que também aproa pescadores e agricultores) e *maneki-nekos* (estátuas de gatos muito populares no Japão e no exterior representando a expectativa financeira).



Imagens 20, 21, 22 e 23: a conversão na Passeata.

Ademais, um grupo de colegiais, cujas cabeças são celulares, que retratam seus rostos enquanto levantam suas saias para que um grupo de homens, cujas cabeças também são celulares, ajoelhem-se frente a elas, as completem enquanto “brotinhos”, antes de ouvir-se o shuttle de uma câmera fotográfica – comentando sobre a obsessão de tecnologia e imagem e das questões relacionadas a sexualidade da mulher e sua necessidade de permanecer jovem para ser considerada atrativa na sociedade (FURTADO, 2018).



Imagens 24 e 25: sexualização da mulher.

Finalmente, o ápice da parada é o encontro de diversos ícones mundiais e religiosos dizendo que “Deus e Buda irão mudar de religião”, o que pode ser interpretado via Walter Benjamin em sua obra *O capitalismo como religião*:

O capitalismo deve ser visto como uma religião, isto é, o capitalismo está essencialmente a serviço da resolução das mesmas preocupações, aflições e inquietações a que outrora as assim chamadas religiões quiseram oferecer resposta (BENJAMIN, 2015, p. 50).



Imagem 26: Passeata final.

Após a análise da passeata, o foco torna-se o presidente Inui: ele se transformou em um enorme ser (que consegue ficar em pé) e mantém sua estatura e estrutura sugando a realidade. No entanto, a Dra. Chiba juntamente com Paprika e o Dr. Tokita se reúnem e se transformam também em um ser de grande estatura para sugar a malignidade e desejo de transformar os sonhos em algo real – o caso do presidente Inui, que a qualquer custo quer voltar a andar.



Imagem 27: Presidente Inui.

Após conseguirem derrotar o presidente Inui e voltarem à realidade, o último *frame* do filme acaba com o detetive Konakawa indo comprar um ingresso para um filme do próprio diretor Satoshi Kon (um paradoxo muito interessante).



Imagem 28: o frame final.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desde o início do projeto, o maior objetivo era explorar e compreender as camadas do anime, assim como foi exposto: um resumo do que se trata, uma

compreensão do tema no que tange à publicidade, à pós-modernidade e ao inconsciente.

No entanto, deve-se considerar que, por a animação japonesa ser um campo com tantas carências e sensibilidades próprias, há muitas lacunas de interesse a serem preenchidas. Com o decorrer do projeto, o interesse foi paulatinamente crescendo.

O enfoque foi em três personagens principais, no entanto, a obra retrata outros indivíduos também de grande interesse, mas que, se adicionado ao projeto, sobrecarregaria a análise, como é o caso de detetive Konakawa, que aparece no último *frame* do filme, mas que não foi analisado.

Paprika representa no anime o sonho de uma mulher sempre ser jovem e atraente. Dra. Chiba projeta em Paprika aquilo que ela entende que não é mais. O trabalho percebeu que Chiba é uma cientista dedicada, inteligente e bem-sucedida; porém, analisando a trama, ela projeta em seus sonhos ser uma garota descolada, inocente e sensual.

Dr. Tokita, criador do Dc Mini, tem compulsão por comida, ao mesmo tempo em que apresenta traços bem infantilizados. Em seus sonhos, em vários momentos, ele aparece como uma máquina disforme, capaz de destruir tudo que está ao redor. A pesquisa percebeu que o personagem representando no sonho é totalmente descontrolado e na vida real é amigo e leal. Talvez, sua atitude infantil represa o sentimento de destruir tudo, o que explicaria a voracidade com a qual ele se dedica a comer. É sintomático o personagem ter criado um aparelho que permite entrar nos sonhos: ele tem “fome” de poder e controle sobre o outro.

Por fim, o Dr. Inui projeta em seus sonhos o desejo de voltar a andar. Na vida real, lida com várias intempéries por conta da questão física. No sonho, suas pernas são tão fortes quanto raízes de árvores, e ele assume um tamanho gigantesco, muito maior do que de fato é. Um personagem ímpar, que complementa bem a trama criada pelo anime.

Enfim, concluímos com tal estudo diversos pontos em que uma animação japonesa pode ser compreendida, por diversos autores que tentem compreender ou explicar uma situação referenciada, como o caso dos sonhos por Freud, por exemplo.

Yoshida (2008) argumenta que a característica da animação de ser audiovisualmente metamórfica permite que os realizadores artísticos dessa mídia

possam expressar suas intenções e ideias de forma mais “flexível” em comparação à obras *live-action* e fotografia convencional, forma que a animação explora muito bem assuntos hiper- realísticos.

Em suma, atualmente, o anime está muito mais acessível para o público ocidental do que noutro tempo, e isso é um privilégio, diversas obras de animação cinematográficas são relíquias a serem estudadas, como foi o caso de *Paprika*.

Ainda que não analisada mais profundamente, este trabalho alcançou os objetivos traçados no início: analisar e desenvolver cenas por meio de um estudo de diversos autores por uma identidade com grande interesse no que se refere ao mundo dos animes. Outros trabalhos precisam ser desenvolvidos envolvendo *Paprika*, afinal, o anime é conhecido por sua qualidade temática, estética e técnica, permitindo a ramificação de vários outros temas e subtemas.

REFERÊNCIAS

BARDIN, Laurence. *Análise de Conteúdo*. Tradução Luís Antero Reto, Augusto Pinheiro. São Paulo: Edições 70, 2011.

BAUDRILLARD, J. *Simulacros e Simulações*. Tradutora: Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

BAUMAN, Z. *Vida em fragmentos*. Tradução Alexandre Werneck. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2010.

BENJAMIN, Walter. *O capitalismo como religião*. São Paulo: Boitempo Original, 2015.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *O que nos vemos, o que nos olha*. Tradução Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 2010.

FREUD, Sigmund. *Interpretação dos sonhos: primeira parte, volume 1*. Porto Alegre: L&PM, 2012.

FREUD, Sigmund. *Obras completas volume 13: conferências introdutórias à psicanálise (1916-1917)*. Tradução Sergio Tellaroli. São Paulo: Companhia das Letras, 2014.

FURTADO, Ana Maria. ANIMÊSHON: Explorações acerca das possibilidades do anime como mídia sob a perspectiva do fantástico. **REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFSC**. Disponível em:

<<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/185998/Ana%20Furtado%20-%20TCC.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 27 jul. 2021.

GOMBRICH, Ernst. *A história da arte*. Rio de Janeiro: Editora LTC, 2000.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Tradução: Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

JOLY, M. *Introdução à análise da imagem*. Lisboa, 70 ed., 2007.

KLEIN, Naomi. *Sem Logo*. Tradução Ryta Vinagre. Rio de Janeiro: Record, 2008.

KON, Satoshi (Dir.) (2006). *Paprika*. Japão: Madhouse e Sony Pictures Classics, 1 DVD.

LACOSTE, Jean. *A filosofia da arte*. Tradução Alvaro Cabral. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda. 1986.

NETO, Ary Batista. Mangás e animês: a cultura pop japonesa no Brasil. *ACADEMIA*. Disponível em: <https://www.academia.edu/download/54911842/Mangas_e_Animes_-_A_cultura_pop_japonesa_no_Brasil.pdf>. Acesso em: 26 jul. 2021.

SARLO, B. *Cenas da vida pós-moderna*. Tradução Sérgio Alcides. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

SCHMAELTER, Matheus Maia. Semiótica. *InfoEscola*, 2021. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/filosofia/semiotica/>>. Acesso em: 08 set. 2021.

TUREBYLU, Akshaj. Satoshi Kon's Metaphysics of Dreaming. *THE WELLIAN MAGAZINE*. Disponível em: <<https://sites.duke.edu/thewellianmag/2021/03/01/satoshi-kons-metaphysics-of-dreaming/>>. Acesso em: 28 jul. 2021.

YOSHIDA, Kaori. *Animation and "Otherness": the politics of gender, racial and ethnic identity in the world of japanese anime*. 2008. Tese de doutorado – University of British Columbia, Vancouver, Canadá, 2008.