



A HISTÓRIA DE UMA ASSASSINA: ANÁLISE DA INSERÇÃO ANIMADA EM KILL BILL

Flávia Christina Leite Brandão
flaclb@yahoo.com.br

Rosa Maria Berardo
rosa@rosaberardo.com.br
Profa. do PPG em Arte e Cultura Visual

Universidade Federal de Goiás

ISSN 2316-6479

Resumo

Este artigo refere-se unicamente narrativa e estética, proposta por Tarantino volume primeiro do duo – *Kill Bill I* – por encontrarmos nele a conjunção de duas formas de arte seqüencial extremamente relevantes no atual cenário acadêmico: a construção de um discurso *Animê* no interior de um filme que não se constitui “de animação”. Nossa proposta é analisar o uso desta forma de animação – *Animês* – dentro da obra do filme, como também mostrar as convergências da linguagem deste estilo com o Cinema Moderno, justificando a escolha do diretor ao transcrever em animação a parte a origem da assassina oriental, O-Ren Ishii.

Palavras chaves: cinema, animação e anime.

Abstract


This article refers only narrative and aesthetics, proposed by the duo's first volume Tarantino - Kill Bill I - find it by the conjunction of two forms of sequential art extremely relevant in the current academic setting: the construction of a discourse within an Anime film that is not “entertainment”. Our goal is to analyze the use of this form of animation - anime - in the work of the film, but also show the convergence of the language of this style with the Modern Cinema, justifying the choice of director in animation when transcribing the part the origin of murderous Oriental O-Ren Ishii.

Keywords: cinema, animation and anime.

O cinema de animação

A Animação é um processo caro que envolve um trabalho minuciosamente complexo. Desde a universalização do Cinema Sonoro, em 1929, padronizou-se que as projeções cinematográficas seriam de 24 quadros por segundo, mas a ilusão de movimento contínuo é conseguida com qualquer tipo de apresentação que ultrapasse a velocidade de 16 frames por segundo, tudo graças à persistência da visão humana. Seja na produção de um longa-metragem, ou apenas na inserção de uma seqüência, o processo de animação refere-se à produção de movimento em cada quadro ou cena, algo extremamente detalhado. Com desenvolvimento da Computação Gráfica, e posteriormente da Animação Digital, tal processo ganhou mais dinamicidade ao eliminar etapas arcaicas, mas a complexidade continua.

O Cinema de Animação é caracterizado pela ausência de inserção humana – atores reais – e de cenários naturais, englobando desde os desenhos animados



até as animações de bonecos, de fotos e a computadorizada. Sua essência está na manipulação adequada dos componentes básicos da linguagem visual – linha, superfície, volume, luz e cor – de acordo com uma sintaxe plástica, o que permite “atingir a mais pura terminologia visual do significado formal” (DONDIS, 1991,203).

Por longos anos voltados para o público infanto-juvenil, atualmente vê-se a Animação galgando novos espaços, principalmente através da introdução de produções animadas em longas-metragens voltadas para o público adulto, bem como a própria produção de animação com temática adulta. É importante ressaltar que a entrada da Animação em determinadas produções cinematográficas provoca a quebra do ilusionismo real criado pela imagem fílmica, reacendendo a chama lúdica e trazendo à tona o ilusionismo intrínseco à arte. Afinal de contas, o Cinema pode ser um espelho do real, mas até sua temporalidade é totalmente irreal.


A entrada da Animação permitiu ao Cinema Clássico a superação do simples e restrito uso das imagens capturadas, ainda que encenadas.

(...) o Cinema superou essa limitação através do Cinema de Animação, que podia fazer uso das formas ilimitadas das artes gráficas explorando as características cinematográficas do filme. (BARBOSA, 2002,18)

Hoje em dia, há uma enorme gama de tipos e técnicas com as quais pode-se obter Animações. Diante de tanta variedade, prezamos por eleger algumas tipologias mais interessantes para serem conhecidas aqui.

Na Animação Tradicional, por exemplo, conhecida ainda como Animação por Célula ou Desenhada à Mão, cada quadro é desenhado à mão. Um trabalho minucioso que demanda tempo, paciência e dedicação. O primeiro longa-metragem animado, *A Branca de Neve e Sete Anões*, um clássico de Walt Disney, foi totalmente produzido artesanalmente. Foram feitos mais de 100 mil desenhos e a equipe de Disney precisou de três anos para concluir o projeto, de 1934 a 1937. A técnica usada por Walt Disney nessa produção é a *Onion Skinning*, ou Casca de Cebola, processo em que a cena anterior é visualizada sob a próxima cena a ser desenhada, permitindo que certas partes do desenho sejam copiadas enquanto se altera outras a fim de dar a impressão de movimento.

Stop Motion, ou *Claymotion*, por sua vez, é um tipo de animação em que se utilizam modelos reais feitos em sua maioria de materiais como massa de modelar ou similares. Os modelos esculpidos são movimentados e fotografados quadro a quadro, movimento a movimento. Depois, quando os quadros são conectados como em uma película normal – criando a impressão de movimento – acrescentam-se os efeitos sonoros. O filme de Tim Burton, *O Estranho Mundo de Jack*, lançado em 1993, foi o primeiro longa inteiramente produzido desta forma.




Na Animação Digital, no entanto, as imagens e os movimentos são predominantemente criados através de softwares de computadores, podendo tanto os trabalhos gráficos ser feitos em 3D quanto em 2D. A primeira a surgir foi a 2D, Animação bi-dimensional simples usada atualmente em GIFS animados. Já a 3D, mais usada ultimamente, dá uma maior amplitude não só ao quadro em primeiro plano como proporciona também a ilusão de tridimensionalidade – altura, largura e profundidade – o que confere ainda mais verossimilhança aos desenhos. Há algum tempo, os computadores já eram usados em filmes para tratar imagens e produzir efeitos especiais, tais como em Guerra nas Estrelas e Jurassic Park, dos diretores George Lucas e Steven Spielberg, respectivamente, mas o primeiro desenho animado totalmente computadorizado foi *Toy Story*, lançado em 1995. Segundo Kerlow & Reinhold (Barbosa, 2002, 162), “computação gráfica é a arte e a ciência em que o computador é incorporado no processo de criação e apresentação visual”.

Objeto de análise: Kill Bill I

O roteiro de *Kill Bill* – quarto filme escrito e dirigido por Tarantino¹ – teve sua gênese ainda durante as filmagens de *Pulp Fiction* – Tempo de Violência (1994) e foi inspirado em uma personagem criada por Tarantino e Uma Thurman que trabalhavam juntos na época. *Kill Bill* foi inicialmente planejado como um único filme, mas devido à longa duração que teria, o diretor e os produtores da *Miramax Films* acabaram concordando em dividi-lo em duas partes – Volume I e Volume II – com lançamento de seis meses entre elas.

O filme narra a vingança da Noiva/Mamba Negra (*The Bride/Black Mamba*), interpretada por Uma Thurman, contra seus ex-parceiros do Esquadrão Assassino de Víboras Mortais (*Deadly Viper Assassination Squad*). Dividida em dez capítulos (cinco por volume), a história não é contada de forma cronológica, característica típica encontrada nos trabalhos do diretor Quentin Tarantino, assim como a alusão a outros diretores e a intensa miscelânea referente à cultura pop. Em *Kill Bill*, *kung fu*, fitas de terror e até clássicos, como Jornada nas Estrelas, são lembrados. Por exemplo, o macacão amarelo que a Noiva, vivida por Uma Thurman, usa para realizar sua vingança foi inspirado nos trajes de Bruce Lee em Jogo da Morte, de 1978. Outras homenagens podem ser identificadas através de

1 Nascido em 27 de Março de 1963, em Knoxville, Tennessee, EUA, Quentin Tarantino iniciou sua carreira fazendo pontas em diversos filmes e também fazendo o Curso de Direção do Sundance Institute. Chegou a atuar em diversas séries da TV americana e a escrever roteiros que se tornariam sucessos em Hollywood, como os de Amor à Queima-Roupa (1993), de Tony Scott, e Assassinos Por Natureza (1994), de Oliver Stone. Estreou na direção com uma produção independente, Cães de Aluguel (1992), que foi co-produzida pelo ator Harvey Keitel, figura constante em seus filmes. Logo em seguida, dirigiu o grande sucesso Pulp Fiction - Tempo de Violência (1994).



citações, como no caso de obras como *Yojimbo* (1962), do diretor japonês Akira Kurosawa, e *Três Homens em Conflito* (1966) e *Era uma Vez no Oeste* (1968), faroestes dirigidos por Sérgio Leone. Cenas em preto-e-branco são misturadas à animação japonesa como recurso visual, enquanto o uso exagerado da violência, dos desmembramentos e da matança é um elemento que vem do cinema de horror mais conhecido como *splatter-movie* (filmes que espirram sangue).

Conforme a entrevista do diretor Quentin Tarantino concedida a Nestor Naud Júnior:

A violência dos dois filmes existe, sobretudo, por razões estéticas. Sei que a violência seduz, e a uso como algo totalmente gráfico, fascinantemente cinematográfico. Por isso a utilizo tanto. Sempre pensei que o cinema foi inventado para mostrar gente matando-se e beijando-se.

Tendo estreado no Brasil em março de 2004, o primeiro volume traz uma carga enorme de violência, mas com toques de humor e muita ação. Já no início do filme, vê-se o provérbio Klingon – “*Revenge is a dish best served cold*”, traduzido para o português como “A vingança é um prato que se come frio”, já apontando para o conteúdo da película: um filme sobre vingança.

Na segundo volume, ao contrário da primeira parte, vemos menos sangue jorrando. As falas das personagens ganham mais espaço, assim como maior significância, outro traço importante visto nas obras de Tarantino: diálogos bem significativos. Tendo sido lançado no Brasil em Outubro de 2004, em *Kill Bill II* a Noiva continua a busca por vingança, mas o filme torna-se ainda mais revelador a partir do momento que descobrimos o verdadeiro nome da personagem principal, assim como a história de sua pregressa, de como aprendeu a lutar e algumas outras informações adicionais. Destaca-se o confronto com Bill no final do filme, interpretado por David Carradine, e também o encontro da Noiva – cujo nome real só saberemos neste volume – com sua filha, B.B., vivida pela estreante Perla Haney-Jardine.

E é diante de tão diversa construção narrativa e estética, proposta por Tarantino, que nos ativemos ao volume primeiro do duo – *Kill Bill I* – por encontrarmos nele a conjunção de duas formas de arte seqüencial extremamente relevantes no atual cenário acadêmico: a construção de um discurso *Animê* no interior de um filme que não se constitui “de animação”.

Nossa proposta não é só analisar o uso desta forma de animação – *Animês* – dentro da obra de Quentin Tarantino, como também mostrar as convergências da linguagem deste estilo com o Cinema Moderno, justificando a escolha do

diretor ao transcrever em animação a parte do filme que trata da origem da assassina oriental, O-Ren Ishii².

Descrição e análise da cena escolhida

Tendo sido o filme *Kill Bill I* propositalmente dividido em capítulos, nos ativemos ao que o diretor optou por nomear Capítulo Três – A Origem de O-Ren Ishii (*Chapter Three – The Origin of O-Ren Ishii*). Figura 01. A seqüência tem a duração aproximada de 9 minutos, com início aos 35min 55 segs e término em 44 min e 24 segs da narrativa.

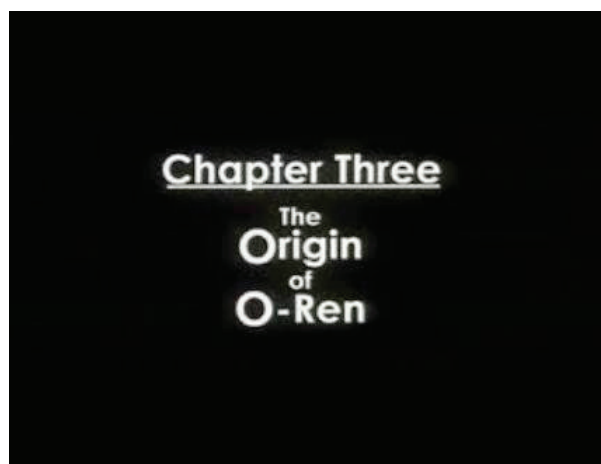


Figura 01

A Noiva encarrega-se de relatar os fatos enquanto as imagens são lançadas cuidadosamente na tela. Após nos apresentar O-Ren Ishii, também conhecida como Boca de Algodão (*CottonMouth*, certamente uma alusão à sua voz macia), o que até então se constitui em um filme comum transforma-se em um *Animê* de tons escuros e traços marcantes.

Enquanto a imagem real da assassina Boca de Algodão é centralizada na tela, dois desenhos a circundam, um que representa a própria O-Ren Ishii enquanto criança, e o outro, o algoz assassino de sua mãe e mandante do homicídio de seu pai, Boss Matsumoto (uma clara referência a Leiji Matsumoto³, consagrado nome do mercado de *Mangás* no mundo).

2 A seqüência escolhida mostra como surgiu O-Ren Ishii - desde a infância até ela se tornar uma assassina profissional. A animação foi desenvolvida pela empresa *Production IG*, responsável também pelos *animês* *Blood: The Last Vampire*, *Ghost in the Shell* entre outros. Quentin Tarantino foi pessoalmente ao estúdio da *Production IG* a fim de assinalar, quadro a quadro, como queria as cenas. Tarantino almejava um estilo de animação anos 80, semelhante ao de Kazuto Nakozawa.

3 Nome artístico de Akira Matsumoto, também conhecido por Matsumoto Reiji, criador de *mangás* e *animês*, pai de sucessos como a Patrulha Estelar, título em português do *animê* *Uchuu Senkan Yamato*. O mestre, ainda em plena atividade aos 66 anos, ganhou ainda mais projeção mundial em 2003 ao se associar aos franceses da grupo de música eletrenônica Daft Punk na produção dos cliques musicais que compõem o DVD *Interstella 5555*.



Figura 02

A partir daí temos a história de uma homicida – metade japonesa, metade chinesa – contada por meio do uso de uma linguagem identificada por nós ocidentais como originalmente oriental, o *Animê*. Não podemos afirmar com certeza qual a real intenção de Tarantino ao lançar mão deste artifício, mas nitidamente somos transportados para um espaço de aura oriental o bastante para não deixar com que percamos o foco desse capítulo da história, nem onde tudo aconteceu, nem tão pouco quem eram os envolvidos.

Podemos perceber que em cada frame do *Animê* os movimentos da câmera foram elaborados com o mesmo cuidado de um filme comum: *Dolling In*, para acentuar expressões faciais, e *Dolling Out* para contextualizar as ações, por exemplo. Closes nos olhos da pequena O-Ren Ishii mostram o pavor da menina escondida embaixo da cama enquanto seus pais são torturados. E um mergulho nesse olhar nos leva direto para a cena que a menina vê. *Plongée* e *Contra-Plongée* são usados simultaneamente a fim de acentuar as posições de cada personagem em cena: superioridade dos assassinos, inferioridade da menina. A gravidade da situação também nos é imposta através dos movimentos rápidos da câmera simulados no desenho – é como se a ação fosse tanta que o próprio “cinematista” não conseguia acompanhar.

Mas, apesar de se assemelhar a um filme comum, essa seqüência de *Kill Bill* é realmente um *Animê* e Tarantino não nos deixa esquecer. Uma prova disso encontra-se tanto no momento em que *CottonMouth* solta um quase imperceptível grito de lamúria (Figura 03) e o vemos “escrito” na tela – *Whimper* – como também quando as feições do carníface Boss Matsumoto se deformam

tamanho ódio e crueldade ele demonstra ter. A música de fundo nessa primeira parte do *Animê* não é oriental, é algo que lembra as trilhas sonoras do filmes norte-americanos de *Western*.




Figura 03

Já a segunda parte surge como algo mais moderno, particularidade percebida nas formas dos desenhos – com mais movimentos – e no BG⁴, uma música mais rápida e até mesmo dançante. Aqui vemos uma O-Ren Ishii adulta, assassina profissional, segura e impiedosa, dona de movimentos cuidadosamente planejados e levemente transcritos pela animação. As cores mais vibrantes brigam com os tons pastéis-musgo apresentados na primeira parte do desenho e os traços também mudam radicalmente para estilo anos 80/90. O vermelho é uma constante, seja nas roupas das personagens, seja no sangue que estas fazem jorrar – tanto no *Animê* quanto no próprio *Kill Bill I*. Figura 04.



Figura 04

4 Background, ou som de fundo.




Partindo agora para uma análise maior de conteúdo, é importante lembrarmos que a *Production IG*, estúdio responsável pela animação em questão, recebeu de Tarantino instruções quadro a quadro do que o diretor queria ter mostrado em cena. Para tornar possível a execução desse trabalho, o estúdio precisou mesclar efeitos em animação 3D às técnicas de 2D, pois só assim conseguiria atingir o grau de variedade de ângulos, movimentos de câmera e cortes pedidos pelo diretor, e semelhantemente usados nos *Mangás* e *Animês*.

As cores também receberam cuidados especiais. Por exemplo, a coloração usada na personagem principal, I-Ren Ishii, corresponde aos mesmos tons freqüentemente designados aos líderes, aos mais fortes e aos mais importantes dentro das tramas orientais. Já os traços dos desenhos, mesmo nos remetendo às obras de Kazuto Nakazawa⁵ nos anos 80, referenciam também a um estilo particular de *Mangás*, o *Gekiga* (lê-se Guekigá). Este estilo se difere drasticamente da maioria dos *mangás* – e conseqüentes *animês* vindos destes – por não apresentarem silhuetas esguias ou os enormes e clássicos olhos “gota d’água”. Ao contrário, o *Gekiga* traz um teor mais maduro em que as figuras humanas são mais verossímeis e o roteiro em nada lembra os enredos infantilizados. Por serem densos e permeados por extrema violência – daí a denominação *Gekiga*, que significa “desenhos dramáticos” – a escolha deste estilo para figurar na trama de Quentin Tarantino não nos causa estranheza, pois a origem dos desenhos comunga da mesma essência de *Kill Bill*.

Tendo surgido na década de 50 como alternativa de leitura àqueles que não se identificavam com os *Mangás* publicados na época, os *Gekigas* privilegiam as histórias de *Samurais*, embora também tratem de outros assuntos. Um dos mais famosos *Gekigas* é “O Lobo Solitário”, inspiração para dezenas de artistas ocidentais, dentre eles o consagrado desenhista norte-americano Frank Miller.

Na seqüência de *Animê* em *Kill Bill I* – quiçá em toda a obra – pode perceber inserida a mesma ideologia *Samurai* cultuada nos tradicionais *Gekigas* em que o enfoque está nas ações, nos pensamentos e no valor devotado à espada, arma de maior destaque também dentro do filme. Uma cena do *Animê* de Tarantino, em especial, mostra esta dita santidade da espada *Samurai*: frame em que a câmara detalha em *slow-down* a espada que, para os especialistas, recebe o nome de “*kataná*”, uma legítima espada *Samurai*. Mais adiante, outra vez a espada é vista em plano detalhe, sem o sangue que a sujara antes e com maior nitidez que qualquer outra personagem em cena. A música utilizada também concorre para valorizar a espada em cena: ela ganha ares de majestade ao ser acompanhada por toques solenes e de veneridade. O som, aumentado na hora em que as

5 Célebre animador japonês.



vítimas são executadas, juntamente com a lentidão tanto das ações dos algozes quanto da própria câmera, glorifica também o momento das mortes, remetendo ao *Bushido*, código *Samurai* em que morrer pela espada significa uma honra.

As artes marciais também são valorizadas na reprodução de golpes de *Akidô* e *Karatê* nas cenas do *Animê* em que só a espada não era suficiente.


Incluir um *Animê* ao filme através de *flash-back* reforça a idéia de que Tarantino pretende situar O-Ren Ishii em um patamar inabalável de assassina justificada, quase como a própria Noiva. A oriental é igualmente poderosa, habilidosa e destemida – como immortalizada em cena – e sua justificativa para matar é o mesmo sentimento de que comunga a personagem principal de *Kill Bill*: a vingança. A matança promovida pela Noiva é movida pela dor pela morte da filha; o motivo de O-Ren Ishii está no assassinato dos pais. Antes, quando criança (primeira parte do *Animê*), a impiedosa oriental nada mais era que uma criança frágil e medrosa. Ver os pais morrerem, sem poder defendê-los, tornou-a uma violenta, implacável e eficiente assassina de aluguel – uma personagem de contrapeso importante para o filme.

O passado de O-Ren Ishii nos é apresentado desde o formato até o conteúdo como uma verdadeira história de *Samurai*. E, indo além do *Animê* criado por Tarantino e chegando à película propriamente dita, podemos ver sua morte honrada nas lâminas de uma famosa espada *Samurai*, como nos é contado no filme. Quentin Tarantino é reconhecidamente inventivo, e com análise da seqüência de *Animê* que este criou especialmente para *Kill Bill I*, concluímos que nada nessa sua obra é por acaso: Tarantino realmente justifica os fins pelos meios.

Considerações Finais

O Cinema de Animação, para alguns, pode até figurar como uma ousada inovação quando usado lado a lado com o Cinema Clássico, mas não há como ofuscar sua crescente participação nas produções cinematográficas não só contemporâneas, como também nos primitivos truques dos primórdios da Sétima Arte. E a alma de nosso trabalho está, justamente, em apontar dentre todas as citações identificadas no mix cultural que compõe o híbrido filme *Kill Bill I*, aquelas que figuraram na seqüência de *Animê* criada e usada por Quentin Tarantino e da qual nos propomos a analisar aqui.

Seja nos traços, nas cores, na iluminação, cada detalhe da história de O-Ren Ishii nos remete aos meados dos anos 80, quando as animações japonesas já faziam parte do imaginário jovem ocidental. Visto isso, nosso empenho, enfim, sagrou-se em mais uma vez reafirmar o caráter metamórfico-midiático ao qual o Cinema se aplica posto que a interface artística mais uma vez se faz flexível o



bastante nas mãos daqueles que dominam as técnicas. Desta forma, atestamos que o *Animê*, mesmo inserido em meio a um recorte encenado do real, faz-se íntegro o bastante para não perder seus traços-chaves, mas permeável o suficiente para dialogar com as linguagens do Cinema Clássico.

O uso do *Animê* por Tarantino em *Kill Bill I* nos comprova não só uma vontade dele como diretor, mas expõe uma possibilidade permitida por estarmos diante de dois frutos artísticos que se permitem mesclar sem nenhuma perda, ao contrário, tendo apenas ganhos criativos. Donos de linguagens específicas, tanto o Cinema quanto a Animação trabalham com linhas, traços, cores, imagens, relevos. E por que não unir tais linguagens num momento em que nos vemos cada vez mais voltados ao Universo Multimídia?

Na tentativa de expor idéias, Quentin Tarantino não só lançou mão de um conceito já conhecido como contribuiu com a quebra da mesmice produtiva a que muitos cineastas “a granel” se propõem, o que para nós, estudantes de Cinema, é como um mergulho no contemporâneo, mas em trajes anos 80.

Referências Bibliográficas

BARBOSA, Alberto Lucena Júnior. *Arte da Animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: Senac, 2002.

CANCLINI, Nestor García. *Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. São Paulo:USP, 2000.

CHION, Michel. *O Roteiro de Cinema*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

CIRNE, Moacy. *Para Ler os Quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis: Vozes, 1975.

_____. *Quadrinhos, memória e realidade textual*. Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Porto Alegre, 2004. 27 p. Anais... São Paulo: Intercom, 2004.

CONNOR, Steven. *Cultura Pós-Moderna: introdução às teorias do contemporâneo*. 4. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2000.

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da Linguagem Visual*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

EISENSTEIN, Sergei. *A Forma do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990.

JORDÃO, Luciana de A.P.; FONTANA, Mônica. *O Pecado de Sin City - adaptação dos quadrinhos para o cinema*. *V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom*.

Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Rio de Janeiro, 2005. 28 p. Anais... São Paulo: Intercom, 2005.

LUYTEN, Sônia M. Bibe. *Mangá: o poder dos quadrinhos Japoneses*. São Paulo: Achime, 1990.

_____. *O que é história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1997.

MANZANO, Luiz Adelmo Fernandes. *Som-imagem no Cinema: a experiência alemã de Fritz Lang*. São Paulo: Perspectiva/FAPESP, 2003.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.

MENDES, Alexandre Luiz dos Santos. *Shinji Ikari: a saga do herói mitológico nos quadrinhos japoneses*. XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. *V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom*. Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Rio de Janeiro, 2005. 28 p. Anais... São Paulo: Intercom, 2005.

MOLINÉ, A. *O Grande Livro dos Mangás*. São Paulo: JBC, 2004.

MOYA, Álvaro de. *História das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1993.

PAIXÃO, Márcio Mário da Jr. *Os quadrinhos cinematográficos de Moebius*. Anais do 26º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Belo Horizonte (MG), setembro de 2003. São Paulo: Intercom, 2003.

Minicurrículos

Flávia Christina Leite Brandão graduada em Artes Visuais com habilitação em Design Gráfico pela Universidade Federal de Goiás(UFG), atualmente mestranda do Programa de Pós-Graduação em Artes e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás (UFG).Trabalha como professora de Histórias em quadrinhos(Mangá) e animação experimental no Centro Livre de Artes filiado à Secretaria Municipal de Cultura(SECULT).

Dra. Rosa Maria Berardo, graduada em Comunicação Social e Jornalismo pela Universidade Federal de Goiás, mestre em Artes pela Universidade de São Paulo,Mestre em Cinéma et Audiovisuel – Université de Paris III,(Sourbonne-Nouvelle) e doutora em Cinéma et Audiovisuel - Université de Paris III,(Sourbonne-Nouvelle). Pós-doutorada em Ciências Sociais/Cinema, pela Université du Québec à Montreal. Atualmente professora associada da Universidade Federal de Goiás.