



CATÓLICA  
ESCOLA DAS ARTES

---

PORTO

A IDENTIFICAÇÃO CINEMATOGRÁFICA:  
COMPARAÇÃO ENTRE CINEMA LIVE-ACTION E  
CINEMA DE ANIMAÇÃO

Dissertação apresentada à Universidade Católica Portuguesa  
para obtenção do grau de Mestre em Som e Imagem

*Catarina de Bessa Martins e Castel-Branco*

Porto, julho de 2024



CATÓLICA  
ESCOLA DAS ARTES

---

PORTO

A IDENTIFICAÇÃO CINEMATOGRÁFICA:  
COMPARAÇÃO ENTRE CINEMA LIVE-ACTION E  
CINEMA DE ANIMAÇÃO

Dissertação apresentada à Universidade Católica Portuguesa  
para obtenção do grau de Mestre em Som e Imagem

Especialização em Animação por Computador

*Catarina de Bessa Martins e Castel-Branco*

Trabalho efetuado sob a orientação de

Pedro Alves

Porto, julho de 2024

## AGRADECIMENTOS

Expresso os meus sinceros agradecimentos a todos os membros da Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa que estiveram de alguma forma envolvidos na realização da minha dissertação de mestrado e contribuíram para o seu êxito. Em particular, manifesto o meu profundo reconhecimento ao Professor Pedro Alves pela orientação prestada ao longo deste trabalho. Agradeço igualmente aos participantes que generosamente se disponibilizaram para responder aos inquéritos, sem os quais esta dissertação não teria sido concretizada. Por fim, expresso a minha gratidão a todos os meus familiares e amigos pela sua compreensão diante da minha dedicação exclusiva à realização deste trabalho.

## RESUMO

Integrada no âmbito da especialização em Animação por Computador do Mestrado em Som e Imagem, a presente dissertação tem como objetivo explorar o processo de identificação cinematográfica, focando-se nas diferenças desencadeadas neste processo pelo cinema *live-action* e pelo cinema de animação.

Para tal, e com base em obras sobre a teoria e a psicanálise do cinema, o trabalho inicia-se com a análise do processo de identificação no quotidiano e na psicologia tradicional, para posteriormente abordar as especificidades que afetam este processo no contexto cinematográfico. As diferenças visuais na conceção do mundo cinematográfico dentro do cinema *live-action* e do cinema de animação são examinadas, propondo hipóteses baseadas na literatura sobre como estas discrepâncias visuais interferem no processo de identificação.

Para testar as conclusões prévias derivadas da revisão da literatura, foram desenvolvidos dois métodos de investigação, visando comprovar as hipóteses teóricas formuladas. Primeiramente, foi criado um questionário *online* como método inicial de investigação. Em seguida, realizaram-se duas sessões de cinema, acompanhadas pelo preenchimento de questionários presenciais, como segundo método de investigação. Estes procedimentos permitiram a obtenção de dados qualitativos e quantitativos sobre a influência das particularidades do cinema *live-action* e do cinema de animação no processo de identificação cinematográfica e no tipo de participação recetiva desenvolvida pelo espectador.

Mediante a análise cruzada dos dados teóricos e empíricos constatou-se a existência de discrepâncias na participação recetiva dos espectadores ao apresentar os distintos estilos visuais cinematográficos. Considera-se a possibilidade desta mudança no processo de identificação residir no grau de realismo ou abstração presente no design das personagens.

**Palavras-Chave:** Cinema, Animação, *Live-Action*, Identificação, Realismo, Abstração, Espectatorialidade

## ABSTRACT

Integrated within the scope of the specialization in Computer Animation for the Master's in Sound and Image, this dissertation aims to explore the process of cinematic identification, focusing on the differences triggered in this process by live-action and animated cinema.

To achieve this, and based on works on film theory and psychoanalysis, the research begins with an analysis of the identification process in everyday life and traditional psychology, subsequently addressing the specificities that affect this process in the cinematic context. The visual differences in the conception of the cinematic world within live-action and animated cinema are examined, proposing hypotheses based on the literature on how these visual discrepancies interfere with the identification process.

To test the preliminary conclusions derived from the literature review, two research methods were developed to verify the hypotheses formulated. Firstly, an online questionnaire was created as an initial research method. Subsequently, two cinema sessions were conducted, accompanied by the completion of in-person questionnaires as a second research method. These procedures enabled the collection of qualitative and quantitative data, establishing a parallel between the two research methods. The discussion focuses again on the particularities of live-action and animated cinema and their influences on the process of secondary cinematic identification, specifically concerning the type of participation developed by the viewer.

Through the cross-analysis of theoretical and empirical data, a discrepancy was observed in the receptive participation of viewers, depending on the cinematographic visual style. It is possible that the origin of these discrepancies lies in the degree of realism or abstraction present in the character design.

**Keywords:** Cinema, Animation, Live-Action, Identification, Realism, Abstraction, Spectatorship

## ÍNDICE

<b>Lista de figuras</b> .....	1
<b>Lista de tabelas</b> .....	2
<b>1. Introdução</b> .....	4
1.1. Apresentação do objeto de estudo .....	4
1.2. Metodologia .....	5
1.3. Estrutura da dissertação .....	6
<b>2. Estado da Arte</b> .....	8
2.1. Psicanálise no cinema: identificação primária e secundária .....	8
2.2. Identificação, valorização e vínculos emocionais segundo Jean-Pierre Meunier ..	10
2.3. O cinema e a atitude fílmica .....	12
2.4. Atitudes do espectador perante os diferentes tipos de objeto de percepção .....	15
2.5. Comportamento fílmico e identificação com personagens .....	20
2.6. Participações possíveis do espectador de acordo com as personagens e a sua valorização .....	23
2.7. Influência das características das personagens na valorização atribuída pelo espectador .....	25
2.8. A identificação no contexto do cinema de animação .....	27
2.9. Conclusões prévias .....	30
<b>3. Desenho da investigação</b> .....	32
3.1. Questionário online .....	33
3.1.1. Apresentação do método de investigação .....	33
3.1.2. Caracterização da amostra .....	34
3.1.3. Resultados e discussão .....	35
3.2. Sessão de cinema e questionário presencial .....	47
3.2.1. Apresentação do método de investigação .....	47
3.2.2. Caracterização da amostra .....	50
3.2.3. Resultados e discussão .....	51
3.3. Análise e discussão dos resultados .....	62
<b>4. Conclusões e considerações finais</b> .....	68
<b>Bibliografia</b> .....	71
<b>Filmografia</b> .....	73
<b>Apêndice A</b> .....	74
<b>Apêndice B</b> .....	80

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1:</b> representação gráfica da média do total de filmes vistos mensalmente, a média do total de filmes <i>live-action</i> vistos mensalmente e a média do total de filmes de animação vistos mensalmente .....	37
<b>Figura 2:</b> Gráfico circular com as respostas à pergunta nº6 “Que géneros cinematográficos gosta mais?” .....	39
<b>Figura 3:</b> Gráfico de barras vertical relacionando as ocorrências de géneros cinematográficos.....	40
<b>Figura 4:</b> Características de maior relevância no cinema <i>live-Action</i> e no cinema de animação selecionadas pelos participantes .....	42
<b>Figura 5:</b> Características apreciadas pelos participantes nas diferentes versões do filme “Ghost in the Shell” .....	58

## LISTA DE TABELAS

<b>Tabela 1:</b> Caracterização da amostra de sujeitos .....	35
<b>Tabela 2:</b> Frequência de filmes vistos mensalmente pelos participantes .....	35
<b>Tabela 3:</b> Frequência de filmes <i>live-action</i> vistos mensalmente pelos participantes .....	36
<b>Tabela 4:</b> Frequência de filmes de animação vistos mensalmente pelos participantes .....	36
<b>Tabela 5:</b> Respostas à pergunta nº8: “Geralmente, gosta mais de ver filmes <i>live-action</i> ou filmes de animação?” .....	37
<b>Tabela 6:</b> Resposta à pergunta nº 7: “Mencione um filme que aprecie particularmente.” .....	38
<b>Tabela 7:</b> Resposta à pergunta nº 6: “Que géneros cinematográficos gosta mais?” .....	39
<b>Tabela 8:</b> Respostas à pergunta nº11: “Geralmente, sente maior imersão nos filmes <i>live-action</i> , nos filmes de animação ou em ambos?” .....	41
<b>Tabela 9:</b> Respostas à pergunta nº14: “Se tivesse de optar por uma personagem de cinema predileta, qual seria?” .....	42
<b>Tabela 10:</b> Classificação das personagens mencionadas na identificação no estado “ser como” .....	44
<b>Tabela 11:</b> Classificação das personagens mencionadas na identificação no estado “estar com” .....	44
<b>Tabela 12:</b> Classificação das personagens mencionadas na identificação no estado “ser como” na condicionante da figura do mentor .....	44
<b>Tabela 13:</b> Menções de personagens com ‘ampliação de significado superior’ e ‘ampliação de significado inferior’ .....	45
<b>Tabela 14:</b> Personagens que os participantes afirmam ter mais facilidade em desenvolver uma identificação “estar com” .....	46
<b>Tabela 15:</b> Personagens que os participantes afirmam ter mais facilidade em desenvolver uma identificação “ser como” .....	46
<b>Tabela 16:</b> Caracterização da amostra de sujeitos do segundo método de investigação .....	50
<b>Tabela 17:</b> Caracterização da amostra de sujeitos que participaram na primeira sessão de cinema do segundo método de investigação .....	50
<b>Tabela 18:</b> Caracterização da amostra de sujeitos que participaram na segunda sessão de cinema do segundo método de investigação .....	51
<b>Tabela 19:</b> Frequência de filmes vistos mensalmente pelos participantes do segundo método de investigação .....	51
<b>Tabela 20:</b> Frequência de filmes vistos mensalmente pelos participantes na primeira sessão de cinema do segundo método de investigação .....	52
<b>Tabela 21:</b> Frequência de filmes vistos mensalmente pelos participantes na segunda sessão de cinema do segundo método de investigação .....	52
<b>Tabela 22:</b> Respostas dos participantes do segundo método de investigação à pergunta nº7: “Geralmente, gosta mais de ver filmes <i>live-action</i> ou filmes de animação?” .....	52
<b>Tabela 23:</b> Respostas dos participantes na primeira sessão do segundo método de investigação à pergunta nº7: “Geralmente, gosta mais de ver filmes <i>live-action</i> ou filmes de animação?” ..	53

<b>Tabela 24:</b> Respostas dos participantes na segunda sessão do segundo método de investigação à pergunta nº7: “Geralmente, gosta mais de ver filmes <i>live-action</i> ou filmes de animação?”..	53
<b>Tabela 25:</b> Géneros cinematográficos apreciados pelos participantes do segundo método de investigação .....	54
<b>Tabela 26:</b> Respostas à pergunta nº8: “De qual das versões de <i>Ghost in the Shell</i> gostou mais?”.....	55
<b>Tabela 27:</b> Respostas à pergunta nº9: “Após ver as duas versões de <i>Ghost in the Shell</i> , em qual das versões sentiu maior imersão no filme?” .....	55
<b>Tabela 28:</b> Respostas à pergunta nº10: “Enumere sucintamente três características que tenha especialmente apreciado na versão <i>live-action</i> de <i>Ghost in the Shell</i> “ .....	57
<b>Tabela 29:</b> Respostas à pergunta nº11: “Enumere sucintamente três características que tenha especialmente apreciado na versão animada de <i>Ghost in the Shell</i> “ .....	57
<b>Tabela 30:</b> Respostas à pergunta nº12: “Nos filmes visualizados, identificou-se com alguma personagem em particular? Se sim, qual?” .....	59
<b>Tabela 31:</b> Respostas à pergunta nº12.2: “Indique a versão do filme em que essa identificação foi mais pronunciada.” .....	60
<b>Tabela 32:</b> Respostas à pergunta nº13: “Nos filmes visualizados, houve alguma personagem pela qual sentiu maior empatia? Se sim, qual?” .....	60
<b>Tabela 33:</b> Respostas à pergunta nº 13.1: “Indique a versão do filme em que sentiu mais essa empatia.” .....	60
<b>Tabela 34:</b> Respostas à pergunta nº14: “Nos filmes visualizados, houve alguma personagem cuja personalidade o/a tenha desagradado/a? Se sim, qual?” .....	61
<b>Tabela 35:</b> Versão do Filme <i>Ghost in the Shell</i> na qual se gerou maior ligação emocional com a protagonista .....	62

# 1. INTRODUÇÃO

## 1.1 APRESENTAÇÃO DO OBJETO DE ESTUDO

A presente dissertação de mestrado enquadra-se no contexto da psicanálise do cinema, abordando a relação entre a percepção cinematográfica e os fenómenos psicológico desencadeados, mais concretamente, na exploração do fenómeno da identificação entre o espectador e as personagens. O objetivo deste trabalho é investigar as distinções entre o cinema *live-action* e o cinema de animação, assim como a identificação que cada um suscita nos espectadores, visando realizar uma análise comparativa entre ambos.

Desde já, é relevante sublinhar que existe consideravelmente mais literatura sobre o fenómeno de identificação no cinema *live-action* do que no cinema de animação. Contudo, tendo em conta as suas discrepantes características estéticas e visuais, neste trabalho foi considerado de interesse conduzir um estudo que possibilitasse estabelecer uma comparação entre o fenómeno de identificação perante personagens *live-action* e o processo idêntico para personagens animadas, investigando em que medida as suas diferenças interferem com este fenómeno psicológico.

Dadas as especificidades visuais de cada género cinematográfico – em que o cinema *live-action* representa de forma realista o mundo, ainda que abordando temas fictícios, e o cinema de animação utiliza técnicas que permitem diferentes níveis de abstração na representação do mundo – torna-se evidente a necessidade de estudos científicos que aprofundem os fenómenos psicológicos desencadeados pelas particularidades de representação e percepção pertencente aos mesmos. Desta forma, pretende-se compreender de que modo as discrepâncias visuais provocadas pelas duas tipologias cinematográficas são reais e/ou significativas dentro do âmbito da identificação do espectador com as personagens.

Atualmente, a literatura que explora o tema da identificação, tanto no cinema *live-action* como no cinema de animação, separadamente, permanece no campo teórico e, quando aborda informação empírica, consiste em relatos de uma amostra de indivíduos, nos quais são explorados os processos afetivos e emocionais desenvolvidos pelos espectadores em relação às personagens e de que forma estas influenciam as vidas dos espectadores posteriormente, concentrando-se, exclusivamente, num dos géneros visuais cinematográficos (Wells, 1998; Bruce, 2007; Igartua, 2010).

Esta dissertação propõe-se a estabelecer uma interligação entre as informações teóricas dos distintos tipos cinematográficos. Para tal, será efetuado o cruzamento de diversas obras e autores, visando assim alcançar suposições, resultantes da junção de distintas teorias, que possam ser empiricamente testadas. Para a obtenção de dados empíricos, adotaram-se duas metodologias. A primeira consistiu na aplicação de um questionário *online*, enquanto a segunda envolveu a realização de uma sessão cinematográfica, seguida do preenchimento de um inquérito presencial.

## 1.2 METODOLOGIA

Num primeiro momento da investigação, foi conduzida uma análise da literatura pertinente à identificação cinematográfica e ao papel da animação enquanto elemento de identificação. Este processo abarcou textos relacionados com o cinema, explorando a sua interação com os espectadores, as técnicas formais específicas da animação e como estas podem reforçar o processo identificativo já presente no cinema *live-action*. Além disso, foram examinadas obras relacionadas à identificação, considerando a abordagem psicanalítica desta temática não apenas no contexto quotidiano, mas também no âmbito das narrativas ficcionais e cinematográficas, em especial a obra de Jean-Pierre Meunier, *The Structures of the Film Experience* (1969). Parte significativa desta revisão da literatura foi direcionada à análise de estudos anteriores sobre a receção e a espetatorialidade, assim como testemunhos referentes às experiências vivenciadas ao assistir determinados filmes de animação. A pesquisa literária abrange artigos científicos, livros, relatórios técnicos e outras publicações.

Após a conclusão da revisão da literatura, procedeu-se à análise cruzada das proposições teóricas de diversas obras e autores, com o intuito de compreender a inter-relação entre as distintas perspectivas teóricas. Através desta interseção de informações, foram formuladas conclusões preliminares e hipotéticas sobre como o fenómeno da identificação cinematográfica manifesta-se face às especificidades da animação.

De seguida, foram adotados dois métodos para a obtenção de informação empírica, com o propósito de aferir as hipóteses levantadas na etapa anterior. Estes métodos consistiram em a) apresentar dois filmes, sendo um *live-action* e o outro de animação, ambos com narrativas semelhantes, seguido do preenchimento de questionários exclusivamente pelos indivíduos que participaram nas exposições; e b) realizar questionários *online* abrangendo questões mais genéricas acerca da identificação dos espectadores com o cinema de animação e o cinema *live-action*. No primeiro método, pretende-se obter informação sobre as diferenças na

identificação entre ambos os géneros, ao aplicar um exemplo prático em que a narrativa é idêntica, permitindo uma análise mais clara das discrepâncias originadas por uma variação na representação do mundo imaginário, bem como do potencial da narrativa enquanto principal catalisador da identificação cinematográfica. Os participantes na exibição foram selecionados com o intuito de englobar exclusivamente um público com idade superior a 18 anos, permitindo-lhes a capacidade de oferecer respostas e reflexões de carácter qualitativo relevante. Além disso, tentou-se que a amostra de participantes incluisse uma diversidade de preferências cinematográficas, desde aqueles que se limitam a filmes *live-action* até indivíduos envolvidos na área do cinema de animação. Já no segundo método, a informação obtida foi mais abrangente, proporcionando um cenário genérico que possa ser correlacionado com a literatura e as hipóteses previamente estabelecidas. Com base nos dados obtidos nos questionários, realizou-se uma análise que englobou não apenas aspetos qualitativos, mas também quantitativos.

Este método teve como objetivo principal alcançar conclusões pertinentes acerca da identificação por parte da audiência com a animação e dos processos formais que contribuem para este fenómeno.

### 1.3 ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO

Esta dissertação está organizada de forma a apresentar, em primeiro lugar, toda a base literária relevante, seguida da problemática que emerge dessa literatura. É feita uma contextualização do fenómeno da identificação no âmbito da psicanálise, que depois se estreita para a identificação no contexto cinematográfico e, posteriormente, para as possíveis alterações deste fenómeno provocadas pelas especificidades da animação.

Na primeira parte da revisão da literatura, contextualiza-se o uso da psicanálise no contexto cinematográfico, apresentando os autores que aplicam essa abordagem ao cinema e introduzindo os conceitos de identificação primária<sup>1</sup> e secundária<sup>2</sup> e suas distinções. Destaca-se que o foco desta dissertação recai exclusivamente na identificação cinematográfica secundária.

Em seguida, explora-se o fenómeno da identificação secundária no contexto quotidiano, entre duas pessoas reais, para posteriormente contextualizar esse fenómeno no cinema e analisar

---

<sup>1</sup> Corresponde à identificação do espectador com o ponto de vista da câmara. Em outras palavras, trata-se do fenómeno que leva o espectador a perceber inconscientemente as imagens apresentadas como perceções autênticas, em vez de perceções simuladas capturadas por uma câmara (Metz, 2000, p.48).

<sup>2</sup> Corresponde ao fenómeno comumente designado por identificação, no qual o espectador reconhece a personagem como dotada de humanidade e sua semelhante (Metz, 2000, p.48).

as alterações resultantes dos fatores exclusivos deste média. Para isso, enumera-se brevemente os tipos de comportamentos identificativos do espectador perante as personagens de cada categoria de filme - *souvenir*, documentário ou ficção.

Após esta distinção, a dissertação concentra-se nos filmes de ficção, analisando como o espectador absorve a narrativa ficcional, permitindo a identificação com as personagens. São então apresentadas as características das personagens ficcionais e como influenciam o tipo de identificação que o espectador irá desenvolver.

Finalmente, analisam-se as características exclusivas das personagens de animação e estabelecem-se correlações com as do cinema *live-action*, procurando identificar como o fenómeno da identificação pode ser alterado, alcançando assim algumas conclusões prévias.

Concluída a revisão da literatura, a dissertação recai num estudo analítico, que tem por base métodos de investigação criados para avaliar o fenómeno da identificação cinematográfica em filmes de animação e filmes *live-action*, mais especificamente de que forma é que o primeiro se posiciona em relação ao segundo. Inicialmente, é analisado o primeiro método de investigação, referente a inquéritos *online* realizados através da plataforma *Google Forms*, com uma amostra de 40 indivíduos. Após a descrição e apresentação deste inquérito, bem como da sua amostra, os dados obtidos são analisados e relacionados com a literatura previamente apresentada, procurando alcançar conclusões para as problemáticas levantadas no capítulo do Estado da Arte.

Em seguida, é apresentada e descrita a aplicação do segundo método de investigação, também baseado em inquéritos, mas relativo a uma amostra de apenas 8 indivíduos, que participaram em duas sessões de cinema organizadas especificamente para este estudo. Os dados obtidos neste segundo método são igualmente analisados e relacionados com a literatura.

Para encerrar, a dissertação inclui um capítulo de conclusão, onde os dados obtidos a partir do primeiro e do segundo método de investigação são relacionados entre si, bem como com a literatura. Este cruzamento final dos dados teóricos e empíricos traz algumas conclusões e considerações finais sobre a identificação cinematográfica no cinema *live-action* e no cinema de animação. Além disso, levanta novas problemáticas e perspetivas para trabalhos futuros, com o intuito de dar seguimento ao estudo da identificação no cinema de animação.

## 2. ESTADO DA ARTE

### 2.1 PSICANÁLISE NO CINEMA: IDENTIFICAÇÃO PRIMÁRIA E SECUNDÁRIA

O trabalho de Jean-Louis Baudry representou uma revolução na teoria cinematográfica ao direcioná-la para a psicanálise, fundamentando-a nas concepções de Sigmund Freud e Jacques Lacan (Baudry & Cohen, 2016, p.148). Pela primeira vez, Baudry aplicou os conceitos de identificação primária e identificação secundária da psicanálise tradicional ao âmbito específico da psicanálise cinematográfica (Baudry & Williams, 1974, p.45-46). Sigmund Freud (1949) reconhece os dois tipos de identificação como estágios primordiais do desenvolvimento psicosssexual, sendo a identificação primária, contextualizada dentro da fase crucial do Complexo de Édipo<sup>3</sup>, e a identificação secundária, explorada posteriormente por Freud, para explicar os complexos processos de identificação que ocorrem com figuras exteriores ao núcleo familiar, tais como amigos, professores e modelos culturais. Conforme delineado por Freud (1949), é inviável dissociar a identificação secundária da identificação primária. Este é um princípio fundamental, uma vez que é precisamente na identificação primária, ou seja, na dinâmica que o indivíduo estabelece com os seus familiares, que se desenrola o processo de desenvolvimento e estruturação do seu comportamento social e de grupo. Da mesma forma, é neste contexto que se inicia a estruturação da identificação secundária, a qual está intrinsecamente ligada às primeiras interações do sujeito – as relações parentais e fraternais.

Quer Jean-Louis Baudry (1974) quer Christian Metz (2000) incorporam mais um conceito da psicanálise tradicional neste âmbito, desta vez da autoria de Jacques Lacan: o Estágio do Espelho (Elsaesser & Hagener, 2015, p.65-66). Neste estágio, a criança atinge a capacidade de reconhecer não apenas a sua própria imagem no espelho, mas também o seu contexto circundante, compreendendo como os seus movimentos se relacionam com a imagem refletida. Este momento torna-se, assim, fundamental para a identificação primária, uma vez que estabelece a ligação do sujeito com a sua própria imagem. A criança passa a perceber-se como um ser individual, independente de outros indivíduos e do ambiente que a rodeia.

---

<sup>3</sup> O Complexo de Édipo, termo criado e proposto por Sigmund Freud, refere-se a uma etapa crucial no desenvolvimento psicosssexual da criança. Nesta fase, a criança manifesta um amor incondicional pela mãe, simultaneamente acompanhado por sentimentos de ciúmes e hostilidade em relação ao pai. No âmbito da psicanálise, esta fase é considerada determinante para a formação do comportamento futuro da criança, especialmente no que concerne à sua identidade e comportamento sexual. No desfecho desta etapa, a criança percebe que o amor dirigido à mãe nunca será recíproco. Neste ponto, inicia um processo de identificação com o pai, concebendo-o como um ideal a ser alcançado. A criança procura assim adquirir as habilidades e comportamentos que associa ao progenitor, numa tentativa de encontrar uma substituta para a figura materna.

Adicionalmente, nesta fase, ela concebe-se como um ser "ideal", objeto de desejo, na medida em que anseia por outros seres humanos ao identificar a semelhança do "outro" com a sua própria imagem. Noutras palavras, o indivíduo experiencia um prazer narcisista<sup>4</sup> ao deparar-se com algo ou alguém que seja semelhante a si próprio, sendo que a intensidade desse prazer está diretamente correlacionada com o grau de semelhança identificado (Lacan, 2007).

Contudo, para Metz (2000), esta explicação é pouco abrangente, uma vez que "apenas designa a identificação secundária em algumas das suas formas" (p.47), restringindo a identificação do espectador apenas a seres humanos ou seres antropomórficos. Tal limitação não corresponde à totalidade da realidade, uma vez que em filmes cuja figura humana não está presente, o espectador mantém-se igualmente envolvido. Surge, assim, o conceito da identificação primária no contexto cinematográfico, uma vez que, ao contrário do espelho, o sujeito nem sempre se encontra representado no ecrã. O sujeito é colocado numa posição estritamente de percepção, assumindo a perspetiva da câmara e desempenhando um papel análogo ao de um observador divino que percebe o "outro" sem ser percebido, enquanto subtrai a existência factual de uma câmara. Em suma,

“Metz especifica esta relação imaginária desenhando uma distinção entre identificação primária e secundária: sendo a última aquela que geralmente temos em mente quando falamos em “identificar” com uma personagem de um filme, enquanto a anterior é a identificação (inconsciente) com o olhar (ausente) da câmara.” (Elsaesser & Hagener, 2015, p.66)

Podemos inferir, portanto, que a identificação secundária somente se torna viável por meio da identificação primária, uma vez que é imperativo que o espectador perceba ativamente as imagens apresentadas como sendo o seu “olhar” (ibid.) pessoal, em vez de imagens captadas por uma câmara. É necessário que haja uma amalgama entre o “olhar” (ibid.) do espectador e o “olhar” (ibid.) da câmara, criando a ilusão de independência visual e a sensação de um ato de percepção pura. (Metz, 2000, p.48).

Estes dois tipos de identificação constituem fundamentos essenciais na teoria do cinema e representarão conceitos cruciais ao longo desta dissertação, a qual se concentrará particularmente na identificação secundária.

---

<sup>4</sup> Narcisista, neste contexto, não incorpora a sua conotação comum de alguém que detém vaidade excessiva.

## 2.2. IDENTIFICAÇÃO, VALORIZAÇÃO E VÍNCULOS EMOCIONAIS SEGUNDO JEAN-PIERRE MEUNIER

Jean-Pierre Meunier é um psicólogo especializado nos efeitos dos meios de comunicação e autor da obra *The Structures of the Film Experience* (1969), cujo conteúdo é de extrema relevância para esta dissertação. Meunier destaca a importância da psicanálise clássica na compreensão da psicanálise do cinema e fornece informações detalhadas e focadas na identificação secundária, que é o tema principal desta dissertação. Meunier faz a distinção meticulosa dos diferentes tipos de experiência cinematográfica de acordo com o objeto de identificação (personagens) apresentado e de que forma estes são absorvidos pelos espectadores (Meunier, 2019).

Meunier identifica lacunas nas teorias relativas ao espectador cinematográfico, apontando para uma precipitação generalizada na aplicação do processo de identificação da psicanálise freudiana ao contexto fílmico. O autor (ibid., p.33) destaca que a maioria dos estudos simplifica excessivamente os dados. Desta forma, o acadêmico argumenta que, para uma adaptação correta da psicanálise ao cinema, é imperativo compreendê-la no seu contexto tradicional e, posteriormente, ajustá-la cuidadosamente às especificidades do aparato cinematográfico.

Sigmund Freud (1949) definiu a identificação como "a forma original de expressão de um vínculo emocional com outra pessoa"(p.60). Para elucidar a maneira como se estabelecem os laços emocionais entre dois indivíduos, Freud introduz dois tipos de laços como os primórdios da identificação, ocorrendo entre a criança e os progenitores no contexto do complexo de Édipo. No entanto, o terceiro tipo está relacionado com o desenvolvimento de laços emocionais exteriores ao núcleo familiar, sendo aquele ao qual comumente nos referimos quando falamos de identificação, e é sobre este que Meunier se debruça. Segundo Freud, este tipo de laços emocionais desenvolve-se quando o sujeito reconhece características comuns com o "outro". Quanto mais significativa for essa característica, mais intenso será o vínculo emocional estabelecido (ibid.).

Meunier identifica uma lacuna na teoria de Freud, uma vez que discorda do conceito de um ego fechado em si mesmo, base de todas as teorias freudianas. Isto decorre da crença de que, se a identificação é intrínseca à formação de laços emocionais, o número de características comuns seria o único critério para estabelecer esses laços. Contudo, ao reconhecermos características em comum com 'pessoas estranhas ao nosso ego', ou seja, ao apreendermos um semelhante, implica que um esboço das suas características já foi previamente estabelecido.

Caso contrário, a identificação não seria possível. Isto faz com que fosse necessário possuir uma compreensão abstrata do significado dessas características, sem nenhum conhecimento empírico ou experiência com tais atributos. Deste modo, Meunier sustenta a substituição do termo ‘características’ por "formas de agir"(Meunier, 2019, p.47). Afinal, ao observarmos as "formas de agir" de outra pessoa, já possuímos as ferramentas necessárias para definir um esboço de características em comum (p. 46-48). Por outras palavras, torna-se impossível estabelecer um vínculo emocional sem antes efetuar a busca do nosso ego no ego alheio, um processo que requer o conhecimento das “formas de agir” desse outro indivíduo de forma a detetar que posição este ocupa perante nós, sendo a obtenção das características algo posterior.

Quando nos é apresentada uma determinada pessoa, ela adquire instantaneamente um significado, pois entendemo-la como estruturalmente semelhante, embora nada saibamos sobre ela como indivíduo unitário e, conseqüentemente, sobre as suas atitudes e formas de agir. É neste contexto que Meunier recorre à teoria da intersubjetividade de Angelo Hesnard (1957). Hesnard (1957, p.28-29) aborda a intersubjetividade como um processo impessoal e anónimo. Quando ocorre a identificação mencionada anteriormente, trata-se da percepção de um ser humano enquanto tal, não de uma personalidade individual. É uma Percepção que se manifesta de forma idêntica para qualquer ser humano, adquirindo significado para o sujeito simplesmente por estar a perceber alguém. Simultaneamente à minha Percepção deste indivíduo, ele também me percebe, de modo que o meu comportamento deixa de ser exclusivamente meu. Apenas quando começamos a compreender as qualidades individuais do ‘outro’ é que estabelecemos uma ligação intersubjetiva, mas desta vez de carácter privado e pessoal. A intersubjetividade torna-se privada quando começamos a entender os gestos específicos daquela pessoa, como os movimentos, o tom de voz e as expressões faciais e corporais. A intersubjetividade privada está associada à compreensão motora do ‘outro’. Ao mesmo tempo, ao considerarmos o outro como um ser singular, desencadeamos um processo de introjeção, posicionando o "outro" em relação a nós mesmos, reconhecendo diferenças e semelhanças. Mesmo antes de entrar no domínio da personalização, um certo valor afetivo, seja ele positivo ou negativo, pode surgir a partir deste breve intercâmbio de percepções. Este tipo de identificação intersubjetiva privada pode ocorrer mediante simples olhares rápidos, contradizendo assim a teoria de Freud, que sugere a necessidade de um conhecimento mais aprofundado do outro para reconhecer as suas características (ibid.). No entanto, através deste processo intersubjetivo, o sujeito já é capaz de apreender “uma certa maneira de ser ou um certo estilo de existência” da outra pessoa. Ao conseguir traçar algumas “formas de agir” daquele indivíduo, o sujeito passará então a atribuir significado a essas observações. Desta forma, surgem a simpatia ou a antipatia, quase que

espontaneamente, já que podem resultar de uma percepção muito breve, permitindo definir se a outra pessoa parece arrogante, amorosa, confiante ou tímida (Meunier, 2019, p. 50-51). O significado atribuído pode então subverter em duas direções: a valorização ou a desvalorização da pessoa em questão. Na dinâmica de uma amizade, desenvolve-se uma relação sustentada pela valorização mútua, uma vez que ambos os indivíduos partilham um modo de existência, seja compartilhando um sistema de pensamentos e interesses em comum, ou uma perspectiva comum na forma de perceber as pessoas e objetos. No entanto, quando este modo de existência comum se deteriora, inicia-se um processo inverso de desvalorização mútua. Em suma, a "forma de agir" das outras pessoas, à qual o sujeito tem acesso através da identificação, desencadeará uma certa resposta afetiva, que permitirá ao sujeito atribuir um valor àquela pessoa (ibid.).

### 2.3 O CINEMA E A ATITUDE FÍLMICA

Para compreendermos plenamente a capacidade do cinema como objeto de identificação, torna-se imperativo analisar as suas particularidades e compreender de que forma a sua percepção e experiência se distinguem de outras formas de divulgação narrativa. Um dos primeiros pontos cruciais reside no facto de o cinema ser um objeto de percepção visual e auditiva. Embora a leitura contenha narrativas e personagens com as quais podemos identificar-nos, o seu registo perceptual é contido unicamente no grafismo. Por outro lado, a pintura, escultura, arquitetura e fotografia, também partilham da percepção visual não-gráfica, mas carecem de dimensões como tempo e movimento, fazendo uso apenas de um sentido perceptivo: a visão. Contudo, ao equipararmos a quantidade numérica de recursos perceptivos, deparamo-nos com o teatro, a ópera e outras performances semelhantes. Estas formas artísticas envolvem tanto a visão como a audição, o movimento e a passagem temporal. Assim, a sua distinção assenta, sobretudo, no espaço físico. Tudo o que é percecionado durante uma performance decorre no mesmo espaço físico que o espectador, sendo produzido na sua presença por pessoas reais, em tempo real e num espaço real (Metz, 2000, p. 42-43). No contexto do cinema, é possível afirmar que o objeto de percepção está ausente, ou seja, apenas percecionamos a sua sombra. Como Metz afirmou, "a sua percepção é, de certo modo, falsa" (ibid., p.45). O cinema não passa de uma sucessão de imagens que, quando unidas, criam uma realidade imaginária. No entanto, a maneira como estas imagens são organizadas e combinadas com o som resulta num processo complexo, assemelhando-se a uma espécie de sintaxe própria do cinema. Tal como uma palavra dentro de uma frase não tem o mesmo significado que a

mesma palavra isolada, uma imagem isolada não terá o mesmo significado que dentro de uma sequência de imagens. A sintaxe e a linguagem cinematográfica podem ser comparadas em termos de complexidade (Merleau-Ponty, 1992, p. 100-104). Desta forma, o cinema emerge como uma estrutura complexa de organização visual e elementos sonoros que conferem o seu significado (Meunier, 2019).

Concluimos, portanto, que o cinema é meramente uma representação do mundo, não nos proporcionando a realidade em si, mas apenas imagens desta. No entanto, dado que estas representações do real não nos são apresentadas da mesma forma que o mundo real, sendo mediadas e, conseqüentemente, as sensações que provocam também, é exigida uma atitude distinta por parte do sujeito. Reconhecemos que a ação representada, embora contenha todas as características de uma percepção real, não está presente fisicamente (ibid.).

Mesmo tendo consciência de que a ação representada não é real, experienciamos emoções genuínas como medo, entusiasmo, tristeza e felicidade. Embora as emoções provocadas por percepções reais e simuladas sejam semelhantes, a atitude do sujeito perante o que está a ser percebido é distinta, pois as suas reações mal saem do campo emocional, mesmo havendo uma impressão vivida da realidade. Qual será a razão para que percepções que sabemos serem fictícias à partida não terem a capacidade de ultrapassar além do nosso campo emocional tal como as percepções adquiridas no mundo real?

Para responder a esta questão, Meunier (2019, p.72-77) recorre ao artigo *Le Caractère de Réalité des Projections Cinématographiques* de Albert Michotte (1948). Michotte afirma que, quando percebemos algo na vida real, existe a crença na existência daquilo que está a ser percebido, enquanto na experiência fílmica estamos conscientes do seu âmbito ficcional e convictos do seu caráter irreal, sobrando assim apenas a "impressão da realidade". Dependendo se existe crença no real ou apenas uma impressão da realidade, os comportamentos desencadeados são diferentes. Uma diferença crucial que cria a distinção na forma como se desenvolvem as emoções provocadas e que nos mantém alerta do seu caráter irreal é que, no cinema, contrariamente à vida real, as reações emocionais são induzidas, formando um mundo que nos é apresentado como baseado no real, mas com um sentido de artificialidade (Meunier, 2019). Esta reflexão não é uma novidade, pois Aristóteles (2017) já havia observado a artificialidade presente nas ficções, uma vez que a vida real é muito mais caótica do que as narrativas fictícias que criamos a partir dela. Todavia, é inevitável não organizar os eventos de modo a estes suscitarem as emoções desejadas no recetor.

“É, pois, a tragédia imitação de uma ação de carácter elevado, completa e de certa extensão, em linguagem ornamentada e com as várias espécies de ornamentos distribuídas pelas diversas partes [do drama], [imitação que se efetua] não por narrativa, mas mediante atores, e que, suscitando o terror e piedade, tem por efeito a purificação dessas emoções.” (Aristóteles, 2017, p.110)

Em coerência com o tema em discussão, parece-me relevante mencionar a obra de Noël Carroll, que analisa detalhadamente o tópico em questão, alinhando-se com Michotte em certos pontos e divergindo em outros. Carroll (2009) destaca o facto de que, nas narrativas ficcionais, a ação já está previamente estruturada, definindo aquilo que irá captar a nossa atenção. Em consonância com Michotte, Carroll (ibid.) defende que as emoções são despertadas pela "crença" ou pelo "estado semelhante de crença", conceito este que Michotte designa como "impressão de realidade". A resposta emocional do público está, portanto, criteriosamente pré estruturada. Por exemplo, num filme de terror, o realizador irá conceber uma série de ações ou eventos que levam os espectadores a entrar no "estado semelhante de crença" de que um certo objeto é perigoso. Deste modo, a emoção de medo é despertada, levando-nos, através dessa emoção, a dirigir a nossa atenção para aquilo que sustenta e perpetua o estado emocional que nos encontramos. Noël Carroll (2009) afirma que as emoções podem ser despertadas pela imaginação, explicando assim porque, mesmo sabendo que se trata de ficção, temos reações emocionais e até reações corporais. Para ilustrar, por exemplo “Os aracnofóbicos podem sentir um arrepio na espinha de medo ao imaginar uma tarântula nas suas roupas interiores...” (ibid., p.273).

Deste modo, mesmo considerando que a imaginação é distinta da crença, esta também é capaz de suscitar respostas emocionais, justificando assim o motivo de termos reações emocionais a narrativas ficcionais, ainda que não exista crença na sua veracidade. O que um autor ou realizador faz é fornecer um conjunto de proposições, deixando-as em aberto e com espaços em branco que nos permitem entrar num processo de imaginação (ibid.). O filme tem, portanto, como primeiro desígnio, estabelecer a "impressão da realidade" ou o "estado semelhante de crença" e, em segundo lugar, despertar as emoções através da habilidade da imaginação (Metz, 1991). Em 1817, Coleridge já tinha observado este fenómeno, denominando-o “Suspension of Disbelief”<sup>5</sup>, caracterizando-o como um estado habitual do público de obras fictícias, no qual estes suspendem a descrença na narrativa apresentada, permitindo-se assim envolver emocionalmente com ‘o irreal’ (in Oxford Reference, n.d.).

---

<sup>5</sup> Em português ‘Suspensão da Incredulidade’

No entanto, o que distingue aquilo que observamos representado num ecrã do que observamos na realidade? Por que razão, quando o sujeito percebe um objeto como perigoso e ameaçador na vida real, tende a afastar-se dele, enquanto, quando este mesmo objeto é visualizado num ecrã, o espectador pode continuar horas a observá-lo, mesmo sentindo medo e desconforto? Para justificar esse comportamento, Meunier (2019) argumenta que o cinema só pode disponibilizar uma realidade ausente, mesmo que essa realidade exista, não está fisicamente presente no espaço onde a observamos, podendo até não existir de todo. Mesmo quando o sujeito percebe algo que sabe ser real (por exemplo, documentários sobre a vida animal) e aquilo que está a ser percebido possui todas as características da realidade, nunca está presente fisicamente. Por causa deste aspeto da ausência física, contido não só na experiência cinematográfica, mas também em outras formas narrativas, podemos afirmar que uma das principais vantagens é a aquisição de experiências e conhecimento acerca do mundo real ou de mundos ficcionais de forma segura e não ameaçadora, preservando sempre a integridade física do recetor (Nell, 2002). O cinema, em particular, é um meio com maior potencial para adquirir conhecimento em comparação com outras formas narrativas, uma vez que consegue transmitir mais informações sobre os objetos representados, tais como movimento, som, dimensões e temporalidade.

#### 2.4 ATITUDES DO ESPECTADOR PERANTE OS DIFERENTES TIPOS DE OBJETO DE PERCEÇÃO

Partindo dos raciocínios acima apresentados, é possível concluir que o cinema representa uma forma de transmitir percepções de objetos<sup>6</sup>, sejam estes reais ou imaginários. Há sempre uma informação nova a ser veiculada e, conseqüentemente, assimilada pelo espectador. O que Meunier observa e expõe na sua obra é que a forma como o espectador absorve estas novas percepções varia consoante o tipo de objeto, dando especial ênfase às personagens. Deste modo, são-nos apresentados três tipos de percepções possíveis de um objeto fílmico: objetos conhecidos e existentes (*Film-Souvenir*<sup>7</sup>); objetos desconhecidos, mas existentes (documentário); e objetos desconhecidos e inexistentes (ficção) (Meunier, 2019).

---

<sup>6</sup> Neste contexto, 'objetos' refere-se a qualquer elemento suscetível a ser percecionado, quer seja um ser ou um material inanimado.

<sup>7</sup> Esta é a palavra diretamente importada do francês, cuja tradução para português mais próxima seria "filme caseiro". No entanto, esta tradução não abarca totalmente o conceito ao qual Jean-Pierre Meunier se refere, uma vez que o autor inclui apenas nestes filmes as gravações destinadas a servir como memória para um grupo privado de indivíduos. O propósito de ser uma lembrança é fundamental e de extrema relevância neste termo cunhado por Meunier, não correspondendo o termo "filme caseiro" na sua totalidade, uma vez que estes podem não possuir a intenção de permanecer como memórias privadas.

Iniciando com a primeira forma apresentada de perceber um objeto fílmico, *Film-Souvenir*, deparamo-nos com um objeto conhecido e existente. Focando concretamente nas personagens, este objeto poderia ser, por exemplo, um familiar ou amigo. No intuito de recordar esse objeto ausente, posso tentar imaginá-lo, mas isso resultará apenas numa imagem pouco nítida, uma vez que não é possível gerar informação adicional através da imaginação (ibid.). A fotografia, nomeadamente o retrato, permite-me adquirir informação com maior detalhe sobre o objeto, porém o filme permanece como o registo mais informativo, pois permite observar maneirismos, expressões faciais, timbre vocal, entre outros, em concordância com Metz (2000), que intitula o cinema como o meio narrativo que mais percepções engloba. Ao visualizar um *Film-Souvenir*, o espectador percebe a pessoa representada como alguém existente ou que tenha existido no passado, alguém conhecido do qual já tem uma percepção geral da sua existência. Desta forma, o que se procura é uma percepção geral da pessoa, não a atividade ou narrativa por trás das ações representadas. Não se procura analisar a atividade que está a ser realizada, mas sim a forma como é realizada. Há uma generalização do objeto uma vez que este já é previamente conhecido, fazendo com que o filme funcione como um intermediário entre as percepções adquiridas na vida real e aquelas adquiridas pela representação da realidade, que irão complementar a informação acerca daquele objeto (Meunier, 2019).

Passando para a segunda forma identificada por Meunier (ibid.) de perceber o objeto fílmico, deparamo-nos com o documentário, onde o objeto é desconhecido, mas existente. São, assim, personagens que existem ou existiram em algum lugar ou momento cronológico distinto, no entanto, o espectador não possui qualquer percepção real das mesmas. Desta forma, o sujeito atribui existência a estas personagens, à semelhança do *Film-Souvenir*, mas diferente da ficção. Quando o espectador percebe as personagens documentais, procede novamente a uma análise generalizada, onde as percepções mediadas pelo ecrã serão transferidas para uma personalidade real. Assim, serão os comportamentos gerais da personagem que interessarão o espectador, tentando tornar aquela personalidade como originária de percepções reais (ibid.). Portanto, contrariamente ao *Film-Souvenir*, o que ocorre neste caso é a apreensão de uma personalidade de forma generalizada, tendo como ponto de partida apenas aquilo que é apresentado no filme. Não existe nenhuma percepção anterior ao filme documental e a singularidade dos seres humanos representados é dependente da imagem cinematográfica exclusivamente.

Por último, Meunier (ibid.) aborda o caso dos filmes de ficção, o qual não só é o mais complexo, mas também o mais relevante nesta dissertação, uma vez que abrange o maior

número de filmes, tanto *live-action*<sup>8</sup> quanto de animação. Num filme de ficção, o espectador é confrontado com um objeto fílmico de identificação inexistente e desconhecido. Por outras palavras, trata-se exclusivamente de personalidades cujas primeiras e únicas percepções adquiridas pelo espectador são através do filme e não existem na vida real. A sua existência está contida exclusivamente num mundo ficcional, distinto do mundo real ao qual o espectador pertence. Deparamo-nos com um mundo de *quasi-pessoas*, onde a sua existência é independente do mundo real. O mundo imaginário torna-se, então, fechado em si mesmo, uma vez que todas as percepções fílmicas adquiridas ocorrem sob a premissa de um mundo irreal, sendo as seguintes premissas inerentes à conceção da primeira. A imagem deixa de ser um mediador entre a percepção e a personalidade de alguém existente. Reconhecendo que as personagens não são personalidades reais e deixando de lhes atribuir existência, deixa de ser válida a busca por uma personalidade de forma generalizada, solicitando, em vez disso, uma busca pela singularidade daquele indivíduo fictício (ibid.).

Posto isto, é crucial reforçar a importância da crença. Segundo Sartre (1996), numa percepção real, não é necessário ter crença na existência de algo, uma vez que o objeto já nos é apresentado fisicamente, e isso por si só já serve como evidência (p.214). No caso do documentário, encontramos o exercício da crença. O objeto fílmico é-nos apresentado como verdadeiro, e o espectador pode ou não acreditar nas imagens exibidas. Assim, objetos que nos são dados como reais, embora desconhecidos para nós (mais especificamente, objetos documentados), são aqueles que implicam a crença na sua veracidade, uma vez que, além da percepção fílmica, o espectador não possui nenhuma outra prova de existência (Meunier, 2019). Os objetos, personagens e acontecimentos da ficção não requerem a crença na sua veracidade; pelo contrário, são-nos apresentados como irrealis e inexistentes no nosso mundo, não mantendo qualquer relação com a vida real. O exercício empregue na ficção é aquele que Albert Michotte (1948) designa como "impressão de realidade" e Noël Carroll (2009) como "estado semelhante de crença", termos estes já mencionados anteriormente. O "estado semelhante de crença" parte então da premissa inicial de que o que está a ser percebido é fictício e, em seguida, o autor irá transmitir novas premissas sempre dependentes da primeira. O espectador terá então de reter as várias premissas e imaginá-las como reais dentro do universo fictício. O "estado semelhante de crença" é, portanto, a crença numa verdade exclusiva de um mundo imaginário. Conforme explicado por Carroll (ibid.), isto depende da imaginação do sujeito: o espectador precisa de

---

<sup>8</sup>*Live-action* é um termo empregue na cinematografia para descrever produções filmadas com atores e espaços reais, sendo, portanto, o oposto da animação, que cria de raiz os objetos representados no filme. Uma exceção seria a técnica animada de pixilação que, embora criando os objetos através de imagem real, gera movimento simulado através da composição de fotogramas.

imaginar que o mundo fictício é real, sem nunca perder a consciência de que não o é, de forma a desencadear as emoções e sentimentos pretendidos ao visualizar o filme. Adaptando o exemplo da aracnofobia de Carroll apresentado anteriormente, o sujeito iria imaginar uma aranha do tamanho de um carro (objeto inexistente e desconhecido) e, em seguida, imaginar que esta se encontra diante dos seus olhos, sentindo assim um arrepio na espinha. A aranha gigante é o elemento fictício que sabemos à priori ser inexistente, porém imaginamos a sua existência e, estabelecida esta premissa, aceitamos imaginar uma nova premissa - a de que a aranha está diante dos nossos olhos - possibilitando as emoções que o acontecimento desencadeia.

Conforme já foi anteriormente mencionado, o cinema, enquanto meio de imersão narrativo, é a arte que abrange uma variedade maior de percepções (Metz, 2000, p.43-44). Assim sendo, por meio da narrativa, das imagens e do som, e com um sistema de mediação que se assemelha às percepções reais, o mundo ficcional cinematográfico é-nos apresentado com grande realismo, despertando assim o nosso "estado semelhante de crença" inerente ao fascínio pelo mundo irreal (Meunier, 2019). Surgem então as dúvidas acerca do processo pelo qual o espectador abdica do mundo real, entregando-se à premissa imaginária e "esquecendo" o verdadeiro contexto em que habita. Para tentar evidenciar a existência deste estado, Meunier chama a atenção para a experiência comum a todos os espectadores de suspender o seu "estado semelhante de crença".

“Estas ruturas às vezes acontecem quando os acontecimentos apresentados pelo filme se tornam insuportáveis, ou quando o herói se encontra numa situação excessivamente terrível. Para escapar do sentimento desagradável instalado pela crença no filme, o espectador diz, ‘É apenas um filme’, recusando-se assim a acreditar na história que se desenrola no ecrã.” (Meunier, 2019, p.94)

O espectador abandona o seu "estado semelhante de crença" e reintegra-se na dimensão do real que temporariamente renegou, buscando distanciar-se da premissa depreciada fornecida na narrativa, conseguindo assim observá-la apenas como um acontecimento dentro de um mundo imaginário. Desta forma, torna-se evidente que nunca deixamos de perceber o mundo ficcional como imaginário, mas sim que nos dispusemos a experimentá-lo ao entrar no "estado semelhante de crença", estado esse que é abandonado se assim o espectador o desejar. Embora Meunier utilize o termo "crença", o termo empregue por Noël Carroll, "estado semelhante de crença", parece mais apropriado, uma vez que, conforme apontado por Sartre (1996), a crença é algo que é depositado exclusivamente dentro da realidade, não se encaixando completamente no caso particular da ficção. Por outro lado, o termo de Albert Michotte, "impressão de realidade", sugere a inconsciência do caráter ficcional das percepções adquiridas

pelo espectador, quando, na verdade, o espectador está sempre consciente de que o filme de ficção se trata de um mundo imaginário. Posto isto, adotaremos o termo sugerido por Carroll.

O estado semelhante de crença adotado durante a visualização de um filme apresenta muitas semelhanças com a maneira como as crianças brincam. Quando uma criança brinca "ao faz de conta", nunca deixa de encarar as suas ações como imaginárias; no entanto, isso não impede que, até ao momento em que deixe de brincar, a criança acredite ser uma princesa ou um super-herói, e que os seus colegas também o sejam. A criança entra num estado semelhante de crença em relação ao mundo criado dentro do jogo, assim como o espectador entra num estado semelhante de crença em relação ao filme ficcional. Ambos agem como se o mundo ficcional fosse real, interrompendo essa ação quando desejado e sem nunca perder a consciência do seu carácter imaginário. A experiência ficcional é aquilo a que Schaeffer (2002, p.130) chama de “fingimento lúdico compartilhado”, ou seja, a aceitação de premissas e perceções que sabemos ser fictícias e inseridas dentro de mundos simulados, mas que as aceitamos para obter prazer, lazer e entretenimento ao vivenciá-los.

No entanto, mesmo que estes mundos ficcionais possam funcionar de forma completamente independente da realidade, ainda que possuindo um carácter mais realista, é crucial que mantenham plausibilidade na sua narrativa, sem interromper o estado semelhante de crença do espectador (Meunier, 2019). Todos os universos ficcionais têm como ponto de partida a realidade, o que é fundamental para que, mesmo contendo elementos imaginários, mantenham coerência e evitem contradições que ultrapassem a compreensão da audiência (Ryan, 2004). Aristóteles reconheceu anteriormente que a origem da ficção e inspiração dos autores, e na atualidade, adaptando-se aos realizadores, deve ser a realidade.

“Mas como os imitadores imitam homens que praticam alguma ação, e estes, necessariamente, são indivíduos de elevada ou baixa índole [...] necessariamente também sucederá que os poetas imitam homens melhores, piores ou iguais a nós, como o fazem os pintores.”  
(Aristóteles, 2017, p.105)

Apesar de serem mundos fictícios, devem seguir as regras da vida real, permitindo ao espectador posicionar-se dentro da narrativa e reconhecer que, embora não seja verídica, é coerente. No caso das personagens, isto traduz-se em ações realizadas pelos mesmos perante circunstâncias fictícias, inexistentes no nosso mundo real, que serão tanto válidas no mundo ficcional quanto no mundo real, sendo este o principal fator que nos permite retirar aprendizagens de experiências fictícias (Bettelheim, 2018, p.97-98).

## 2.5 COMPORTAMENTO FÍLMICO E IDENTIFICAÇÃO COM PERSONAGENS

No início desta dissertação, foi mencionado que a identificação é um processo espontâneo que ocorre sempre que percebemos qualquer indivíduo. No entanto, também se descreve que a identificação, no contexto de uma situação real, ocorre simultaneamente de ambos os lados. Isto acontece porque quando um sujeito percebe um indivíduo, o indivíduo em questão também percebe o sujeito, desencadeando o mesmo processo em ambos. Os dois membros da relação são alvos de percepção. Neste momento, torna-se, portanto, crucial analisar o que acontece no caso particular do cinema, onde a percepção ocorre apenas de um dos lados, enquanto o outro permanece ausente. A identificação fílmica é, por isso, uma variante da identificação, em que o objeto de identificação é apresentado com quase todas as percepções obtidas na vida real, mas sempre fisicamente ausente (Meunier, 2019).

Será analisado de forma sucinta o que acontece na identificação com indivíduos no caso dos *Film-Souvenir* e documentários, para depois nos concentrarmos na identificação com indivíduos nos filmes de ficção.

A principal característica dos *Film-Souvenir*, como já sabemos, é a apresentação de um indivíduo conhecido pelo sujeito e existente na vida real, porém ausente fisicamente. Por esta razão, a identificação perante a atitude do *Film-Souvenir*, consiste na atualização do conhecimento já previamente adquirido sobre o indivíduo em consideração. Este tipo de identificação é, na verdade, a tentativa de evocar a presença de uma identificação já realizada anteriormente (ibid.).

Na situação de um documentário, a característica principal é apresentar um objeto desconhecido, porém existente; ou seja, será transmitido conhecimento acerca desse objeto através do filme e a identificação que ocorrerá é cumulativa, isto é, será depositada no mundo real e poderá ser complementada por outras fontes e experiências. A identificação dentro do documentário ocorre sempre de forma generalizada, isto porque o próprio objeto de identificação é referente a estilos de comportamento generalizados (ibid.). Para clarificar, será utilizado um exemplo prático: um documentário sobre a produção e realização cinematográfica irá retratar as práticas e comportamentos comuns dentro desta mesma indústria. Logo, o objeto de identificação é toda a comunidade envolvida neste processo de produção e não os indivíduos "modelo" que serão demonstrados ao longo do documentário. A identificação no documentário assume, portanto, um caráter de aprendizagem das "formas de agir" de uma determinada categoria de comportamentos. A identificação ocorre com um grupo de indivíduos e nunca com um indivíduo particular (ibid.). É importante lembrar que existem categorias de filmes

baseados em histórias verídicas, como por exemplo, *The Social Network* (Fincher, 2010) ou *Bohemian Rhapsody* (Singer, 2018), que não se enquadram na classificação de documentário dada por Meunier, pois possuem um caráter ficcional também. Nestes casos, trata-se de uma amálgama entre documentário e ficção, em que os dois tipos característicos de identificação podem, simultaneamente, em momentos diferentes da metragem ou exclusivamente um dos tipos. De forma geral, os indivíduos representados num documentário têm pouco valor enquanto personalidades singulares, a não ser que sejam "personalizados", como nos documentários que se referem a uma pessoa específica. Como regra geral, os indivíduos de um documentário são anónimos, o que significa que a identificação não implica "transferência de ego". O ego do espectador e das personagens do filme permanecem numa relação de exterioridade. Identificamo-nos com a personagem apenas para reconhecer o seu comportamento de forma impessoal, não sendo atribuída nenhuma valorização ao indivíduo singular (Meunier, 2019). Trata-se de uma identificação sem qualquer "laço emocional", recorrendo à definição de Freud (1949) apresentada anteriormente.

No filme ficcional, conforme explicado anteriormente, compreendemos que se trata de um objeto desconhecido e inexistente, e que o mundo ficcional se fecha em si mesmo, funcionando de forma autónoma. O exercício de memória e imaginação é utilizado de forma mais intensa do que em qualquer outro tipo de cinema apresentado anteriormente. A premissa obrigatória e comum a todas as narrativas ficcionais - "e se fosse real" - precisa ser retida para interligar o passado com o futuro e validar as premissas subsequentes; a imaginação deve ser constantemente utilizada para experienciarmos o filme como plausível e seguirmos a história. O que isto desencadeia é a identificação individual com qualquer personagem, pois já não é possível realizar um distanciamento, uma vez que a narrativa ocorre fora da realidade e apenas tem significado dentro do filme (Meunier, 2019, p. 92). Por outras palavras, ao acompanhar a história de um protagonista, não procuramos integrar nenhum tipo de conhecimento para a vida real. Supondo que o protagonista seja um barbeiro, apenas nos identificaremos com aquele barbeiro em particular, de acordo com o seu comportamento dentro das ações do filme, sem procurar integrar na vida real comportamentos gerais aplicáveis a todos os barbeiros. A personalidade individual das personagens é estabelecida dentro da ação, e o seu comportamento é percebido única e exclusivamente face à história contada. Aristóteles já afirmava que, numa narrativa ficcional, o mais importante são as ações e acontecimentos, pois só podemos compreender uma personagem através destes.

“Porém, o elemento mais importante é a trama dos factos, pois a tragédia não é imitação de homens, mas de ações e de vida, de felicidade [e infelicidade; mas, felicidade] ou infelicidade

reside na ação, e a própria finalidade da vida é uma ação, não uma qualidade.” (Aristóteles, 2017, p.111)

Ao identificarmos-nos com as personagens, começamos a desenvolver "laços emocionais"(Freud, 1949). A nossa percepção de individualidade perante as personagens pode desenvolver-se por um caminho positivo ou negativo, tal como acontece com as percepções das pessoas no mundo real, como foi visto anteriormente. O processo de valorização<sup>9</sup> ocorre igualmente com personagens fictícias. Personagens com um nível de valorização muito alto geralmente serão as personagens principais, enquanto aquelas em que quase nenhum processo de valorização é iniciado (não há criação de "laço emocional") permanecem em papéis menos relevantes dentro da ação (Meunier, 2019). A avaliação das personagens dependerá dos valores que estão associados ao espectador, e à medida que aprova ou desaprova as atitudes das personagens, irá valorizá-las pelo lado da empatia ou da antipatia (Smith, 1994, p.35). Carroll, em continuidade, acrescenta que é crucial compreendermos as motivações das personagens (in Smith, 1994, p.38). Para entendê-las, é necessário transportar estas motivações, personalidade e comportamentos para a realidade, fazendo uma analogia do que corresponderiam no nosso mundo (Smith, 1994, p.40). Uma vez que os mundos ficcionais derivam do mundo real para se tornarem acessíveis à nossa compreensão, as personagens não são diferentes (Ryan, 2004, p.208). Quando estas reagem com horror a um monstro, mesmo esse monstro não sendo real, o espectador consegue extrapolar a premissa para a vida real e compreender a reação da personagem. Torna-se, assim, fácil compreender porque é que geralmente ocorre uma maior valorização do protagonista. Os protagonistas são reconhecidos por serem as personagens com mais tempo de ecrã, o que faz com que o espectador seja capaz de obter mais percepções acerca da “forma de agir” dessa personagem e, por este motivo, criar um “laço emocional” (Bordwell, 2008, p.90-91). Os comportamentos, valores e motivações dos protagonistas são explorados mais aprofundadamente. Já no caso das personagens secundárias, o espectador pode não ter informação suficiente para iniciar se quer o processo de valorização. Quando nos deparamos com personagens de menor importância na ação e, conseqüentemente, com menos informação disponível sobre elas, a nossa relação com estas é limitada a uma posição de exterioridade. A identificação limita-se a um comportamento de ‘reconhecimento’ da existência de um objeto e ocorre de forma anónima ou pouco individualizada. Por outro lado, no caso de personagens mais detalhadas, verifica-se um envolvimento que desencadeia a participação do espectador (Meunier, 2019, p.74).

---

<sup>9</sup> O termo Valorização é utilizado no sentido de atribuir valor a algo, podendo este valor ser negativo ou positivo.

## 2.6 PARTICIPAÇÕES POSSÍVEIS DO ESPECTADOR DE ACORDO COM AS PERSONAGENS E A SUA VALORIZAÇÃO

Meunier identifica dois tipos de participação possíveis, derivados da valorização das personagens: "estar com"<sup>10</sup> ou "ser como"<sup>11</sup>. A grande diferença entre os dois termos reside na maneira como o espectador se posiciona em relação à personagem e onde deposita o *ego*<sup>12</sup> (Meunier, 2019).

Numa participação "estar com", estabelece-se uma valorização de simpatia com a personagem, em que o espectador compreende o comportamento e motivações da mesma e, de forma quase cíclica, esta simpatia e compreensão solicitam ainda mais a compreensão desta personagem. No processo de compreensão da personagem, assumimos um papel de participação nos seus problemas, no seu estado mental e nos seus comportamentos. Em outras palavras, "estou com" a personagem, pois partilho a sua vida e os seus estados psicológicos. No entanto, não deposito o meu *ego* na personagem. Esta mantém uma relação de exterioridade comigo, onde coexisto em convivência através de uma valorização de simpatia, mantendo-me como o ponto central de referência. Estou em solidariedade com a personagem, mas a sua história não me pertence. O espectador "está com" a personagem, mas mantendo-se ele próprio (ibid.). Noël Carroll também aborda o processo deste tipo de participação, embora não o designe com o mesmo termo utilizado por Meunier.

“Para compreender uma situação internamente, não é necessário identificar-se com o protagonista. Precisamos apenas de entender porque é que a resposta do protagonista é apropriada ou inteligível à situação” (In Smith, 1994, p.38)

É importante salientar que, para Carroll, o termo "identificar" não denota o mesmo significado que denota para Meunier. Identificar, segundo Meunier, é o ato de compreender o outro como humano ou pelo menos dotado de características humanoides (no caso da personagem fictício não ser humano). Desta forma, para Meunier, tanto na vida quotidiana, como no mundo ficcional, a identificação é necessária e automatizada a todo o instante. Por sua vez, para Carroll, o termo "identificar" refere-se ao reconhecimento de semelhanças com a

---

<sup>10</sup> Traduzido do Inglês “being-with”.

<sup>11</sup> Traduzido do Inglês “being-like”.

<sup>12</sup> O termo *ego* refere-se à parte da mente que lida com a realidade objetiva e medeia entre os impulsos instintivos (*id*) e as demandas da sociedade (*superego*). O *ego* é responsável pela Percepção consciente, pelo pensamento racional e pela tomada de decisões, buscando equilibrar as necessidades do *id*, que procura a gratificação imediata dos desejos, e as exigências do *superego*, que representa os padrões morais e sociais internalizados. O *ego* é considerado como a "realidade" da personalidade, trabalhando para encontrar soluções realistas (Lunbeck, 2019).

personagem, à realização da valorização simpática e ao início do processo de fusão do *ego* com essa personagem. Podemos concluir, portanto, que Carroll está ciente da participação "estar com", pois reconhece que não é necessário "ser como" a personagem para compreendê-la e estar em sintonia com ela, ansiando a realização das suas motivações e desejos.

Numa participação "ser como", o espectador não apenas entra num processo de valorização simpática, mas essa valorização é levada a um nível exacerbado. Este fenómeno ocorre sobretudo com personagens altamente idealizadas, levando o espectador a reconhecer um comportamento e uma "forma de agir" privilegiados daquela personagem, especialmente nas relações interpessoais. O espectador valoriza a "forma de agir" da personagem devido a um comportamento que parece ser uma forma ideal de agir. Assim, a participação do espectador desperta um desejo de "ser como" a personagem, resultando numa fusão do *ego* com uma personagem altamente valorizada. O *ego* estabelece uma relação não de exterioridade, mas de pertença com a personagem. O centro de referência já não é o espectador, mas sim a personalidade da personagem. Este processo pode levar a um estado extremamente complexo no qual o espectador tende a tornar-se noutra pessoa, embora permaneça ele próprio. Em certos casos de valorização pronunciada, a identificação pode assumir uma natureza estrutural, isto é, o indivíduo identifica um modo privilegiado de existência no "outro", valorizando este modo de tal forma que o "outro" se transforma num modelo de comportamento e, conseqüentemente, exerce uma influência significativa na formação da personalidade do sujeito. Esta dinâmica ocorre frequentemente entre as crianças em relação aos seus pais, professores e outros adultos mentores, que aos olhos dos seus pupilos se tornam referências a seguir. De igual modo, esta identificação manifesta-se no contexto cinematográfico, em determinadas vertentes da participação no modo "ser como" (Meunier, 2019).

Meunier procura elucidar melhor o processo em que o espectador se descentraliza, argumentando que há um abuso das terminologias empregadas na literatura dedicada ao cinema ao descrever este fenómeno. Conforme discutido anteriormente, ao identificarmo-nos com alguém, estamos a perceber essa pessoa, enquanto somos percebidos por ela. Reconhecemos que o que somos "para nós mesmos" está inextricavelmente ligado ao que somos "para os outros". Isso implica que, ao definir o nosso *ego* como algo individual, também levamos em consideração o significado que temos para os outros, o qual pode ser atribuído tanto através de um processo de exterioridade como pela nossa posição sociocultural, que nos confere um significado aos olhos dos outros, o qual não escolhemos, mas devemos aceitar. No entanto, nada nos impede de, imaginativamente, refugiarmo-nos noutra exterioridade e num

"ser para o outro" diferente. No domínio da imaginação, somos capazes de abstrair-nos da nossa existência e condições concretas, libertando-nos do significado que temos para os outros e que assumimos sempre na vida real. Estabelecemos, assim, na nossa interioridade, um "ser para o outro" ligado a outras condições de existência. As expressões frequentemente utilizadas na literatura, como "tornar-se no outro" ou *forgetting oneself*<sup>13</sup>, nada mais são do que uma forma de nos anexarmos a um "ser para o outro" distinto. Assim, a participação "ser como" é, essencialmente, uma tentativa de integrar aquilo que a personagem é 'para o outro' e o significado que tem para os outros. O espectador não deseja ser a personagem, mas sim o significado que a personagem adquire para os outros. Trata-se, portanto, de uma premissa imaginária de "e se eu fosse esta personagem", o que impossibilita o espectador de assumir simplesmente que é aquela personagem. Desta forma, a distinção entre o "ser" e "fingir ser" fica claramente definida, implicando que o espectador nunca se esqueça da sua verdadeira condição e existência (ibid.).

## 2.7 INFLUÊNCIA DAS CARACTERÍSTICAS DAS PERSONAGENS NA VALORIZAÇÃO ATRIBUÍDO PELOS ESPECTADORES

Conforme mencionado anteriormente, aquilo que intensifica a participação "ser como", sendo esta participação aquela que requer um maior nível de valorização da personagem, são os traços que reconhecemos na personagem como condições de existência privilegiadas, as quais geralmente o espectador não possui. Seguindo este raciocínio, Meunier aponta o caso da beleza física como um elemento concreto que potencializa a participação "ser como", enquanto a semelhança entre o ator e o espectador convida a uma participação de cumplicidade e conivência. Contudo, também afirma que estes elementos não são os únicos que determinam o rumo pelo qual a valorização das personagens se desenvolverá.

“Não negamos a importância dos elementos objetivos aqui em questão, mas o que nos parece erróneo, ou pelo menos abusivo, é a ideia de que transformemos esses elementos em ‘fatores de identificação’, de que estabeleçamos uma ligação direta entre esses elementos e as escolhas dos espectadores.” (Meunier, 2019, p.135)

De facto, ao percebermos as personagens de um filme, estas são avaliadas em relação às outras personagens, o que nos permite analisar a sua "forma de agir". São personagens em interação com outras personagens, resultando numa combinação entre o seu papel em relação

---

<sup>13</sup> Traduzido para português “esquecer-se de si próprio”.

aos outros e os elementos objetivos mencionados anteriormente, adquirindo significado apenas no contexto social e na realidade em que se inserem. Esta perspectiva explica por que motivo o mesmo ator, ao interpretar diferentes personagens, pode suscitar diferentes níveis de valorização por parte da audiência, mesmo mantendo a aparência visual. Da mesma forma, personagens com o mesmo nível de beleza ou semelhança com o espectador não despertam necessariamente o mesmo grau de valorização. Os traços físicos das personagens que influenciam a identificação não são absolutos, mas sim dependentes do seu contexto (ibid.).

Uma vez que os filmes nos são apresentados pela perspectiva de um protagonista, a identificação com este é cristalizada e intensificada, levando ao despertar da participação. Por outro lado, as outras personagens são percebidas apenas em relação ao protagonista. Moldamos a sua individualidade com base na sua "forma de agir" e no significado que isso tem para o protagonista, muitas vezes experimentando o mesmo que este último sente em relação a essas personagens. No entanto, é crucial destacar que o significado atribuído a cada personagem não é algo objetivo situado exclusivamente dentro do contexto cinematográfico, ao qual o espectador é simplesmente exposto. Na realidade, é o próprio espectador que atribui e projeta significados distintos às diversas personagens, enquanto as valoriza, através de uma atividade subjetiva. Esta subjetividade, no máximo, é orientada pelo autor do filme e pelo realizador, influenciando a forma como o espectador estrutura a sua interpretação (ibid.). A maneira como o espectador avaliará as personagens irá, portanto, depender dos valores que considera mais ou menos relevantes (Smith, 1994, p.35). O espectador assume a responsabilidade pela compreensão, interpretação, atribuição de significado e valorização, reconstruindo o filme num sentido individual, subjetivo e exclusivo a si próprio. Embora a compreensão de uma personagem seja influenciada pelos artificios proporcionados pelos envolvidos na produção do filme, sempre deixa lacunas para que o espectador possa aplicar as suas próprias vivências pessoais e a sua subjetividade (Alves, 2015, p.193-194). Deste modo, o realizador cinematográfico procederá à estruturação da relação entre as personagens de forma a permitir que o espectador perceba os significados subjacentes aos comportamentos destes, visando esboçar as suas "formas de agir". O realizador antecipa esta estruturação com a intenção de influenciar a forma como o espectador atribui significado às personagens, valendo-se de diversas técnicas, tais como a ênfase do significado de certos comportamentos através da escala de planos, do ritmo, do som, entre outras. Desta maneira, ele está a guiar a maneira como o espectador compreende as personagens (Meunier, 2019).

## 2.8 A IDENTIFICAÇÃO NO CONTEXTO DO CINEMA DE ANIMAÇÃO

Como foi previamente referido, Meunier argumenta que os traços visuais das personagens influenciam a identificação de forma intrínseca ao seu contexto, não operando de forma isolada. Neste sentido, compreendemos que o principal impulsionador da identificação é, assim, a narrativa, a "forma de agir" e a interação entre as personagens, relegando os traços físicos para um papel secundário neste processo. O que isto implica para a animação? Na realidade, as narrativas apresentadas na animação podem ser iguais às narrativas do cinema *live-action* (Bordwell & Thompson, 2004, p.16). Consequentemente, podemos inferir que, dada a mesma narrativa, a discrepância no processo de identificação entre o espectador e as personagens nos dois estilos cinematográficos reside nos seus elementos visuais, com a ressalva de eventuais diferenças relacionadas com a qualidade técnica e fatores condicionantes da identificação primária, os quais não irei aprofundar nesta dissertação. Nesta perspetiva, torna-se crucial analisar os aspetos visuais que, de alguma forma, podem estar implicados na influência do processo de identificação entre o espectador e as personagens animadas.

Conforme mencionado anteriormente, segundo Meunier, o estágio inicial do processo de identificação, designado pelo autor como o próprio conceito de identificação, consiste no reconhecimento do 'outro' como um ser humano semelhante ao sujeito, de maneira impessoal e anônima. Trata-se da apreensão de um ser humano enquanto tal, e não de uma personalidade individual. Em outras palavras, antes de conseguirmos discernir as características individuais de qualquer sujeito (incluindo personagens), é necessário compreendê-lo enquanto um ser humano (Meunier, 2019, p.49-52).

De acordo com Bordwell e Thompson (2004, p.163) os filmes de animação, independentemente de serem longas ou curtas-metragens, apresentam distinções em relação ao cinema *live-action* no que diz respeito ao seu processo de produção. Enquanto o cinema *live-action* regista continuamente uma ação, a animação compila uma série de imagens (*frames*) para criar movimento e, conseqüentemente, ações que não ocorreram de facto na realidade. Trata-se da criação da ilusão de movimento. As personagens de um filme de animação, em grande parte, não são seres humanos, mas sim representações visuais de seres humanos ou seres humanoides, com algumas raras exceções. No contexto da maioria, este é o cenário que reveste maior importância para a continuidade desta dissertação. Deste modo, revela-se imprescindível analisar de que forma o sujeito é capaz de iniciar o processo de identificação e reconhecer as personagens animadas como um "outro", apreendendo-as como detentoras de individualidade e compreendendo as suas motivações. Com efeito, sem este primeiro passo de identificação

mencionado por Hesnard (1957) e posteriormente por Meunier (1969), torna-se inviável progredir para outras fases da identificação e compreensão da personagem. Uma das características marcantes da animação, em sua maioria (considerando que existem filmes *live-action* que recorrem à animação, como é o caso da animação CGI), é que as personagens não são efetivamente humanos, mas sim representações visuais como desenhos ou marionetas, por exemplo. O desafio reside então na criação de um design atribuído a objetos inanimados que “dê vida” aqueles que serão as personagens, transformando-as em figuras passíveis de identificação.

Conforme indicado por Paul Wells (1998, p.129-130), a compreensão das personagens de animação por parte das audiências é possibilitada pelas suas características antropomórficas. Os designs das personagens animadas devem harmonizar as características "não-humanas" da personagem com a familiaridade das características humanas, fornecendo as ferramentas visuais essenciais para que a personagem possa agir de forma semelhante a um ser humano. Essas características "não humanas" podem abranger não apenas a sua natureza física enquanto objeto inanimado ao qual foi conferida a ilusão de movimento, mas também as suas características genuinamente não humanas quando se trata de personagens fictícias que representam outras formas de vida, como é o caso, por exemplo, de Wall-E (Stanton, 2008), Dumbo (Armstrong et al., 1941) ou Shrek (Adamson & Jenson, 2001). Logo, trata-se da capacidade de conferir personalidade às animações, envolvendo emocionalmente os espectadores ao estabelecerem uma comunicação com a individualidade dessas personagens.

Paul Wells (1998), ao descrever os elementos-chave de uma personagem cômica, como por exemplo *Mickey Mouse*, também aborda pontos que são fundamentais para a atribuição de personalidade de forma geral. As expressões faciais emergem como um elemento crucial, uma vez que são estas que nos permitem compreender os pensamentos e reações individuais da personagem, bem como a forma como esta experiencia de modo particular as suas emoções. Atribuímos uma linguagem facial humana com o intuito de permitir ao espectador entender a individualidade e humanidade das personagens como se fossem "o outro". Pelos mesmos motivos, também são atribuídos traços físicos e maneirismos comuns e reconhecíveis aos espectadores, elementos estes que igualmente contribuem para definir a individualidade e personalidade das personagens. Danielle Feinberg (2015) destaca a importância destes elementos-chave ao abordar o design de *Wall-E*. *Wall-E* apresenta um design muito peculiar, uma vez que não possui rosto nem uma forma de diálogo convencional, o que torna os animadores extremamente dependentes dos seus binóculos, o único elemento físico que se

assemelha a um ser humano, correspondendo, portanto, aos olhos. Estes binóculos tiveram de ser meticulosamente concebidos para que os espectadores os reconhecessem como olhos humanos. É através dos binóculos que todas as suas expressões faciais e emoções são transmitidas, sendo este o elemento capaz de persuadir a audiência de que o robô possui uma personalidade e sentimentos. Em suma, o objetivo é criar uma personagem animada capaz de desempenhar o papel de uma personagem tal como um ator humano o faria ao representá-la.

Outro aspeto relevante a destacar é o impacto que o realismo no design das personagens pode ter na identificação por parte do espectador. O grau de realismo pode variar, sendo mais elevado quanto mais próximo do objeto real estiver. Conforme observado por Scott McCloud (1993), ao simplificarmos ou reduzirmos um objeto, ampliamos o seu significado. Em outras palavras, quanto mais abstrato for o design de uma personagem, ou seja, menos realista, maior será a variedade de objetos que podem ser reconhecidos nessa personagem. Para ilustrar, enquanto a personagem *Miles Morales*, do filme *Homem-Aranha: No Universo Aranha* (Persichetti et al., 2018), representa um rapaz negro, magro, de estatura média e cabelo preto, uma personagem 'stickman'<sup>14</sup> representa qualquer homem, mulher ou criança, ou seja, amplifica o seu significado para "ser humano" no geral, em vez de um indivíduo específico. Quanto mais simplificada for uma personagem, mais pessoas ela poderá estar a retratar, tornando o seu aspeto visual mais universal. Esta simplificação de design e ampliação de significado, que apenas é possível na animação, ao contrário do filme *live-action*, frequentemente permite que o rosto "do outro" se transforme no rosto do espectador, isto é, o espectador deixa de ser mero observador e "torna-se" na personagem (ibid.). Transpondo isto para os conceitos e terminologias de Meunier, seria equivalente a afirmar que as animações, quanto mais simplificadas, potenciam ainda mais a participação no estado de "ser como", abandonando a participação "estar com" (Meunier, 2019). Para ilustrar como a simplificação dos designs das personagens facilita a identificação por parte do espectador, McCloud (1993) destaca os *mangás*<sup>15</sup> japoneses como excelentes exemplos da aplicação deste fenómeno. Se a simplificação nos aproxima das personagens, significa que o realismo se move na direção oposta, afastando-nos e promovendo a objetificação, que nada mais é do que o extremo oposto da personalização. Desta forma, nos *mangás* japoneses, a maioria das personagens era representada de forma simples, com exceção daquelas que o autor desejava destacar como

---

<sup>14</sup> Representação gráfica simplificada de uma figura humana, composta geralmente por linhas retas no lugar do tronco e membros e um círculo para ilustrar a cabeça. Isto permite a representação de personagens e ações sem necessidade de detalhes complexos ou realismo anatómico.

<sup>15</sup> Banda desenhada de origem japonesa.

diferentes do protagonista e do espectador, geralmente os vilões, que eram desenhados de forma realista.

Outro fenômeno importante a considerar, relacionado com o âmbito visual da animação, conforme observado por McCloud (1993), é que quanto menor for a quantidade de informação visual, maior será o destaque e relevância atribuídos à narrativa e às atitudes das personagens. Em outras palavras, quanto menos detalhes visuais estiverem presentes, mais o espectador se concentrará na avaliação exclusiva da "forma de agir" das personagens e na forma como estas se relacionam entre si. Um exemplo notável, mencionado por Paul Wells e Johnny Hardstaff (2008), é a série animada de televisão Pocoyo (Zinkia Entertainment, 2005 – n.d.). Pocoyo adota uma estética simples, privilegiando as emoções e gestos físicos das personagens. O cenário, na sua maioria, consiste numa imensidão branca, com objetos pontuais que interferem na narrativa. Esta estética valoriza as ações das personagens e os relacionamentos que estas estabelecem entre si.

## 2.9. CONCLUSÕES PRÉVIAS

Conforme mencionado anteriormente, o principal catalisador do processo de valorização positiva, processo este equivalente ao conceito de "identificação" na linguagem comum, reside na narrativa e na forma como as personagens interagem entre si e com o mundo que as rodeia. Com base na literatura disponível, considerando uma narrativa inalterada e qualidades técnicas equiparáveis entre um filme *live-action* e um filme de animação, podemos inferir que o nível de valorização de uma determinada personagem será semelhante em ambos os casos. Para ilustrar este ponto, se a história do filme animado da Disney Mulan (Bancroft & Cook, 1998) fosse transposta para um formato *live-action* mantendo-se a narrativa inalterada, apenas modificando o aspeto estético para atores e cenários reais, é razoável supor que o grau de valorização das personagens por parte do público seria coincidente em ambas as versões. No entanto, é importante salientar que não existe literatura ou estudos que corroborem esta conjectura de forma explícita, e de modo geral existem poucos dados empíricos que analisem este fenômeno no contexto da animação fora do âmbito teórico.

É necessário também destacar que a capacidade pertencente à animação de ampliação de significados resultante da simplificação do design pode desempenhar um papel crucial na determinação da valorização atribuída pelo espectador, bem como na definição da sua participação na narrativa. Conforme discutido na revisão da literatura, ao considerar diversas obras, nomeadamente as de Meunier e McCloud, é plausível supor que animações mais

simplificadas potencializam a identificação do espectador no estado de "ser como", enquanto animações mais complexas tendem a afastá-lo desse estado de participação. Em outras palavras, mais espectadores poderiam rever-se nas personagens de animação em comparação com personagens *live-action*, dado que as primeiras são sempre estilizadas em relação à realidade. Seguindo essa mesma lógica, é provável que mais espectadores consigam identificar-se com personagens de animação simples do que com personagens de animação mais complexas. Todavia, estas suposições permanecem exclusivamente no campo teórico, o que justifica a abordagem empírica que passaremos a detalhar nos capítulos seguintes.

### 3. DESENHO DA INVESTIGAÇÃO

No presente capítulo, apresentar-se-ão os dois métodos de investigação utilizados para obtenção de dados empíricos originais que permitissem a confirmação das conclusões prévias do estado da arte, bem como responder às questões ainda em aberto.

Com o objetivo de recolher um maior volume de dados representativos da população em geral, foi escolhido, como primeiro método de investigação, um questionário online. A acessibilidade proporcionada por este método facilita a adesão voluntária dos participantes, uma vez que não há necessidade de deslocação e permite flexibilidade horária. Neste primeiro questionário, procurou-se obter informações mais abrangentes acerca do fenómeno da identificação cinematográfica, comparando a ocorrência deste fenómeno nos dois tipos de cinema, *live-action* e animação, e de que forma é desencadeado, com o intuito de entender tendências e predisposições.

Concluído o desenho do primeiro método de investigação, antecipou-se a necessidade de um segundo método de investigação. Esta necessidade decorre essencialmente da incapacidade de controlar certas condicionantes externas, descritas anteriormente na revisão da literatura como fatores essenciais para o fenómeno da identificação cinematográfica, nomeadamente a narrativa e os conteúdos relativos a cada estilo cinematográfico que alcançam o público em geral. Assim, o segundo método de investigação consistiu numa sessão de cinema seguida de um questionário presencial. As sessões de cinema foram organizadas de modo a minimizar a diferença narrativa entre os dois estilos cinematográficos, visando gerar dados centrados sobretudo no fator visual e nas discrepâncias entre o realismo e o abstracionismo. Para tal, foram exibidos dois filmes com narrativas semelhantes, diferenciados apenas pela estética visual, sendo um filme em *live-action* e o outro em animação. Após cada sessão, os participantes responderam a questionários presenciais, confrontando-se todos com as mesmas perguntas. Este procedimento viabilizou uma comparação direta entre as respostas, gerando dados qualitativos e quantitativos, com o objetivo de obter informações analíticas acerca do fenómeno da identificação cinematográfica.

### 3.1. QUESTIONÁRIO ONLINE

#### 3.1.1. APRESENTAÇÃO DO MÉTODO DE INVESTIGAÇÃO

Nesta secção apresentaremos o primeiro método de investigação utilizado (questionário online), bem como faremos a análise dos dados obtidos, relacionando a informação empírica com a informação teórica contida no estado da arte, procurando responder questões em aberto.

Para a realização do estudo apresentado, recorreu-se aos dados obtidos através de um questionário construído online na plataforma *Google Forms*. A recolha destes dados ocorreu no mês de março do ano de 2024. A escolha do primeiro método de investigação recaiu sobre o questionário *online*, devido à sua capacidade de recolher um grande volume de dados de forma eficiente e num período limitado, o que é essencial para obter uma amostra representativa da população. Importa sublinhar que este método permite a inclusão de diversos tipos de questões, tais como perguntas de múltipla escolha, respostas abertas e fechadas, enriquecendo a análise dos dados através da flexibilidade da informação empírica que disponibiliza, podendo esta ser tanto quantitativa como qualitativa. Este método assegura que todos os inquiridos respondam às mesmas questões, possibilitando a comparação direta dos dados recolhidos. Trata-se igualmente de um método com custos reduzidos que viabiliza o anonimato, o que pode incentivar os participantes a fornecer respostas mais sinceras e precisas. Este é um aspeto crucial, uma vez que o estudo em questão exige a recolha de opiniões e preferências de carácter pessoal e privado dos indivíduos. Adicionalmente, o facto de se tratar de um questionário *online* facilita a angariação de participantes voluntários, uma vez que estes podem responder no momento e local que lhes for mais conveniente, aumentando assim a taxa de resposta e a diversidade dos participantes. Esta característica é pertinente, dado que se procura obter resultados que sejam representativos da população em geral, evitando conclusões limitadas a determinados nichos populacionais.

Relativamente aos dados de caracterização pessoal dos inquiridos, incluem-se o género e a data de nascimento. No que concerne à situação profissional, foram incluídas duas questões relacionadas com as habilitações e experiências profissionais que possam estar ligadas à área do cinema ou áreas semelhantes (audiovisual, multimédia, som). Este parâmetro é relevante para compreender se um maior conhecimento dentro da área origina algum padrão de preferências e/ou interesses. O único critério de inclusão dos participantes era terem, no

mínimo, 18 anos de idade. Para proceder ao tratamento dos dados, foi realizada uma análise quantitativa e qualitativa.

A conceção deste inquérito visou desenvolver um método de investigação que possibilitasse determinar quais das personagens (de animação ou *live-action*) são mais valorizadas pelos espectadores e que tipo de participação é mais comum de acordo com a sua representação visual. Para evitar influenciar ou direcionar inadvertidamente as respostas dos participantes, o inquérito foi estruturado de modo a diferenciar entre cinema *live-action* e cinema de animação o mais tarde possível e em um número mínimo de perguntas. Desta forma, prioriza-se a espontaneidade dos participantes ao optarem entre *live-action* ou animação.

Com base nas afirmações delineadas na revisão prévia da literatura, concluiu-se que, devido à capacidade de a animação ampliar significados, a indução de uma identificação no modo "ser como" é facilitada, uma vez que possui menos critérios de definição visual, fundamentando-se essencialmente no contexto narrativo da personagem. Com o intuito de validar esta conclusão, foram formuladas duas questões: uma centrada na identificação e outra na empatia. Antecipa-se que uma personagem com a qual o sujeito se identifique suscite uma identificação no modo "ser como", enquanto uma personagem com a qual o sujeito sinta empatia se enquadra nos parâmetros de uma identificação no modo "estar com". Ou seja, embora o sujeito reconheça as suas diferenças em relação à personagem, consegue compreender os seus sentimentos, motivações e atitudes. Não obstante, reconhecendo que as respostas podem ser influenciadas por outros fatores, foram formuladas algumas questões adicionais, procurando investigar se existe correlação entre os resultados e a idade, a exposição cinematográfica e as preferências temáticas dos indivíduos.

Neste contexto, sugere-se a possibilidade de elaborar um esboço da problemática, visando um estudo futuro mais aprofundado sobre a identificação na animação e as suas diferenças em relação à identificação no *live-action*.

### 3.1.2 CARACTERIZAÇÃO DA AMOSTRA

O inquérito contemplou a participação voluntária de 40 sujeitos. Como se pode verificar na Tabela 1, o grupo que integrou o estudo foi maioritariamente constituído por elementos do género masculino. Relativamente à média de idades, situou-se próxima dos 40 anos, com um desvio padrão de 17,22. Através do desvio padrão e da média de idades próxima ao ponto médio

entre a idade mínima e máxima, é possível concluir que a amostra de participantes é bastante diversificada no que diz respeito à faixa etária.

**Tabela 1:** Caracterização da amostra de sujeitos

Género Masculino	26 sujeitos
Género Feminino	13 sujeitos
Género Não-Binário	1 sujeito
Idade mínima – máxima	18 – 80
Média das Idades	40,38 anos
Desvio Padrão das Idades	17,22

Acerca da amostra de indivíduos, é de salientar que 8 sujeitos detêm habilitações literárias em cinema ou áreas relacionadas. 5 sujeitos têm experiência profissional na área, sendo todos portadores de habilitação literária.

### 3.1.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com o intuito de rastrear a exposição ao fenómeno da identificação cinematográfica entre os sujeitos que participaram no questionário, foi incluída uma questão sobre a frequência de filmes vistos pelos inquiridos mensalmente. Adicionalmente, foram incluídas duas outras questões para determinar a proporção desse contacto que se refere a cinema *live-action* e a cinema de animação. Após a apresentação das Tabelas 2, 3 e 4, será feita a análise dos resultados.

**Tabela 2:** Frequência de filmes vistos mensalmente pelos participantes

	Frequência Absoluta	Frequência Relativa
0 filmes	2	5%
1 a 2 filmes	8	20%
3 a 5 filmes	18	45%
6 a 10 filmes	8	20%
Mais de 10 filmes	4	10%

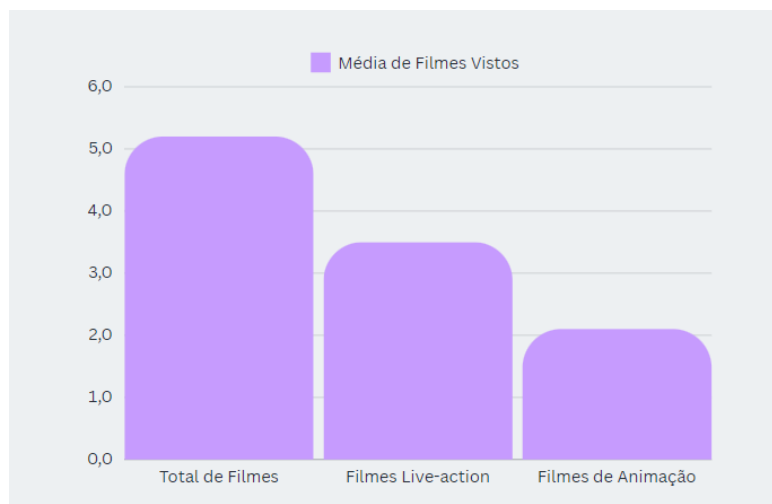
**Tabela 3:** Frequência de filmes *live-action* vistos mensalmente pelos participantes

	Frequência Absoluta	Frequência Relativa
0 filmes <i>live-action</i>	6	15%
1 a 2 filmes <i>live-action</i>	14	35%
3 a 5 filmes <i>live-action</i>	14	35%
6 a 10 filmes <i>live-action</i>	4	10%
Mais de 10 filmes <i>live-action</i>	2	5%

**Tabela 4:** Frequência de filmes de animação vistos mensalmente pelos participantes

	Frequência Absoluta	Frequência Relativa
0 filmes de animação	17	42,5%
1 a 2 filmes de animação	13	32,5%
3 a 5 filmes de animação	7	17,5%
6 a 10 filmes de animação	1	2,5%
Mais de 10 filmes de animação	2	5%

Considerando que as três questões referidas nas Tabelas 2, 3 e 4 solicitam aos participantes um valor aproximado, não é possível determinar com exatidão a média de filmes vistos pela amostra de sujeitos. Todavia, para ilustrar a relação entre o total de filmes vistos, o total de filmes *live-action* vistos e o total de filmes de animação vistos, foi calculada uma média aproximada para cada questão, sendo estas, respetivamente, 5,2, 3,5 e 2,1. Esta relação encontra-se ilustrada na Figura 1.



**Figura 1:** representação gráfica da média do total de filmes vistos mensalmente, a média do total de filmes *live-action* vistos mensalmente e a média do total de filmes de animação vistos mensalmente. Fonte: elaboração própria.

Como é possível observar, os espectadores têm mais contacto com o fenómeno da identificação cinematográfica através do cinema *live-action* do que do cinema de animação. Para tentar compreender se esta diferença de exposição ocorre por escolha e preferência do espectador ou se deriva de outros fatores, como a acessibilidade e o alcance dos filmes de animação e dos filmes *live-action*, foi formulada uma questão que pergunta diretamente qual dos dois estilos cinematográficos é mais apreciado pelo espectador. Conforme apresentado na Tabela 5, as respostas foram coerentes com a frequência com que os sujeitos estão expostos a cada estilo cinematográfico.

**Tabela 5:** Respostas à pergunta nº 8: “Geralmente, gosta mais de ver filmes *live-action* ou filmes de animação?”

	Frequência Absoluta	Frequência Relativa
Filmes <i>Live-action</i>	20	50%
Filmes de Animação	7	17,5%
Sem Preferência	13	32,5%

Contudo, foi também incluída uma pergunta aberta que solicitava aos participantes que indicassem o seu filme preferido. Esta abordagem permite verificar a fidelidade dos dados obtidos na questão de múltipla escolha referente à Tabela 5, analisando a coerência das respostas abertas. Como se pode constatar na Tabela 6, não só a informação da Tabela 5 é

confirmada, mas também é acentuada, com apenas 5% dos filmes mencionados sendo de animação. Dos oito participantes com estudos na área do cinema, dois escolheram filmes *live-action*, outros dois escolheram animação e os quatro restantes indicaram não ter preferência. Conclui-se, portanto, que não há um padrão relevante a ser explorado entre os participantes deste inquérito com conhecimentos mais aprofundados na área.

**Tabela 6:** Respostas à pergunta nº7: “Mencione um filme que aprecie particularmente.”

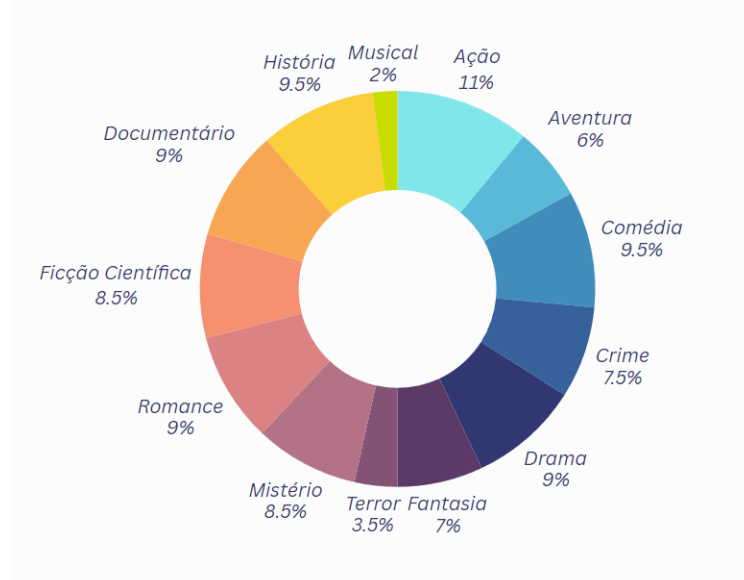
	Frequência Absoluta	Frequência Relativa
Filmes <i>Live-action</i>	37	92,5%
Filmes de Animação	3	5%

Como evidenciado na revisão da literatura, o principal prazer do cinema deriva da identificação, portanto, poder-se-ia precipitadamente concluir que o cinema de animação falha em provocar o fenómeno da identificação no espectador, dada a forte preferência pelo cinema *live-action*. No entanto, como Meunier elabora, o principal elemento de identificação é a narrativa. Assim, é imperativo compreender se esta falta de identificação não decorre de fatores narrativos, excluindo, portanto, a especificidade visual da animação. Este inquérito não foi concebido com o intuito de avaliar a qualidade narrativa dos filmes de animação. No entanto, é possível perceber através de algumas das questões que este é um fator que pode influenciar os dados obtidos, sendo, portanto, relevante para futura exploração. Tal estudo permitiria investigar todas as vertentes que influenciam a preferência dos espectadores pelo cinema *live-action*. Uma das questões incluídas tinha como objetivo averiguar quais são os géneros cinematográficos mais apreciados. A lista de géneros cinematográficos existentes foi retirada da plataforma IMDb<sup>16</sup>, e os resultados podem ser observados na Tabela 7.

<sup>16</sup> Lançada online em 1990, a IMDb ([www.imdb.com](http://www.imdb.com)) é a plataforma mais popular e confiável a nível mundial para conteúdos sobre filmes, televisão e celebridades.

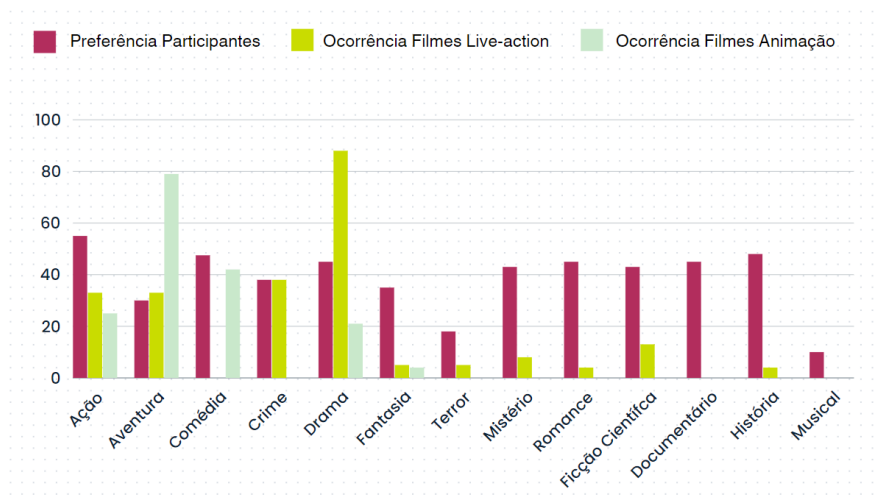
**Tabela 7:** Respostas à pergunta nº6: “Que géneros cinematográficos gosta mais?”

Géneros Cinematográficos	Frequência absoluta	Frequência Relativa de Participantes que Seleccionaram	Frequência Relativa ao Total de Géneros Seleccionados
Ação	22	55%	11%
Aventura	12	30%	6%
Comédia	19	47,5%	9,5%
Crime	15	37,5%	7,5%
Drama	18	45%	9%
Fantasia	14	35%	7%
Terror	7	17,5%	3,5%
Mistério	17	42,5%	8,5%
Romance	18	45%	9%
Ficção Científica	17	42,5%	8,5%
Documentário	18	45%	9%
História	19	47,5%	9,5%
Musical	4	10%	2%



**Figura 2:** Gráfico circular com as repostas à pergunta nº6 “Que géneros cinematográficos gosta mais?”. Fonte: Elaboração própria

Como se pode observar na Tabela 7 e na Figura 2, os gêneros que se destacam por serem os menos selecionados são musical, terror, fantasia, aventura e crime. Por outro lado, os gêneros mais frequentemente escolhidos são ação, comédia, drama, documentário, história e romance. Para tentar compreender, de forma preliminar, se a narrativa teve uma influência maior do que o fator visual, cujo qual distingue a *live-action* da animação, foram analisados os primeiros 24 filmes de animação e os primeiros 24 filmes de *live-action* enumerados na IMDb, nas listas intituladas "Animation, IMDb Top 250 Sorted by User Rating Descending" e "IMDb Top 250 Sorted by User Rating Descending", respectivamente. Na Figura 3, podemos observar a relação proporcional da ocorrência de cada gênero para cada estilo cinematográfico e a ocorrência de cada gênero nos inquéritos.



**Figura 3:** Gráfico de barras vertical relacionando as ocorrências de gêneros cinematográficos. Fonte: Elaboração própria

Como se pode observar, os filmes *live-action* abrangem uma maior diversidade de gêneros, correspondendo, assim, a uma variedade mais ampla de preferências. Além disso, na maioria dos gêneros, os filmes *live-action* aproximam-se mais das necessidades dos espectadores. Podemos supor, portanto, que os filmes *live-action* possuem narrativas e temáticas de maior interesse para o público, o que influencia a sua preferência. Com base na literatura, se as mesmas narrativas e temáticas fossem apresentadas em formato de animação, o grau de prazer obtido pelos espectadores seria equivalente. Esta problemática, identificada através desta breve análise preliminar, evidencia a necessidade de investigar e estudar a influência da narrativa de forma mais aprofundada, a fim de alcançar conclusões precisas acerca do fenômeno da identificação cinematográfica no cinema *live-action* e de animação. No

entanto, no segundo método de investigação, procura-se minimizar o fator narrativo, tentando contornar este problema, embora ele permaneça presente.

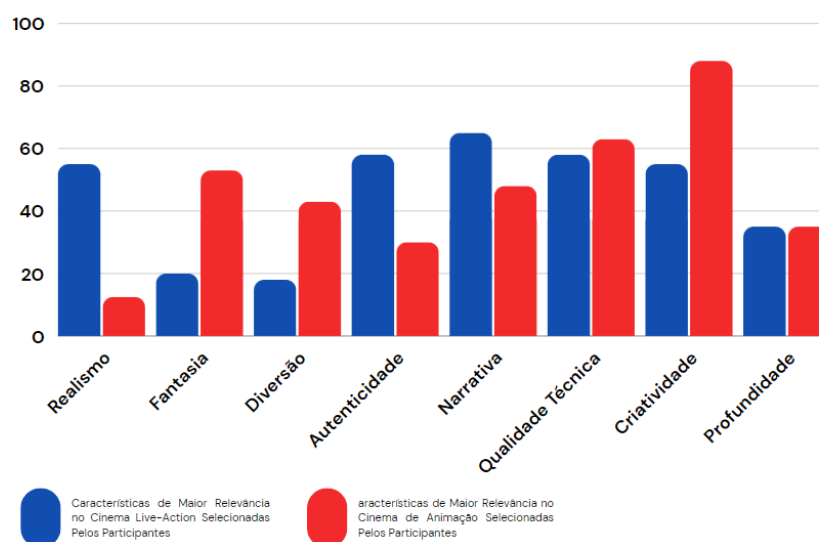
Entretanto, na questão 11 - “Geralmente, sente maior imersão nos filmes *live-action*, nos filmes de animação ou em ambos?” - observou-se que, embora as respostas se mantivessem coerentes com as preferências dos participantes (tabela 5), a maioria selecionou a opção de que se sentem imersos em ambos os casos, como podemos ver na Tabela 8, diminuindo consideravelmente as seleções atribuídas exclusivamente ao *live-action*.

**Tabela 8:** Respostas à pergunta nº11: “Geralmente, sente maior imersão nos filmes *live-action*, nos filmes de animação ou em ambos?”

	Frequência Absoluta	Frequência Relativa
Filmes <i>Live-action</i>	15	37,5%
Filmes de Animação	7	17,5%
Ambos	18	45%%

Segundo a literatura revista anteriormente, a imersão num filme é fortemente condicionada pela identificação primária, uma vez que depende deste fenómeno para que o espectador "esqueça" que está a observar a ação através do “olhar” da câmara e não do seu próprio olhar, e que tudo se trata de uma simulação. A imersão está relacionada com o envolvimento no entretenimento lúdico ao visionar um filme e com o “estado de crença” no qual o espectador precisa de entrar. Desta forma, esta alteração nos resultados sugere que a animação, enquanto um mundo visual completamente distinto da realidade, não modifica de forma tão acentuada a imersão do espectador, salientando a possibilidade de que a lacuna de preferências entre os dois estilos visuais se baseie em questões narrativas.

Ainda através de outra questão, é possível apoiar esta hipótese. Quando os participantes foram solicitados a selecionar quais são as características que consideram de maior relevância nos dois estilos cinematográficos, como se pode observar na figura 4, o realismo foi quase desconsiderado no caso do cinema de animação. Isso corrobora a ideia de que a divergência da animação em relação ao realismo não compromete de forma alguma a experiência dos espectadores, embora a qualidade técnica continue a ser vista como fundamental. A urgência pelo realismo, em contraste, torna-se evidente no caso do cinema *live-action*.



**Figura 4:** Características de maior relevância no cinema *live-Action* e no cinema de animação selecionadas pelos participantes. Fonte: Elaboração própria

Assim, as questões formais seriam a causa do desvio de resultados representado na tabela 8, ou seja, a animação, enquanto representação visual, não compromete a imersão do espectador. Todavia, estes dados não são suficientes para analisar e tirar conclusões aprofundadas sobre o potencial de imersão do cinema de animação, justificando-se, assim, eventuais estudos futuros nesta temática.

No âmbito da identificação secundária, foi inicialmente incluída uma questão aberta que solicitava aos participantes que mencionassem as suas personagens preferidas. É importante salientar que, neste ponto, os indivíduos já tinham sido apresentados às definições de cinema de animação e de cinema *live-action*, ao contrário da questão que solicitava o seu filme preferido, onde esses termos ainda não haviam sido introduzidos. Em seguida à apresentação da Tabela 9 será feita a análise dos resultados.

**Tabela 9:** Respostas à pergunta nº14 “Se tivesse de optar por uma personagem de cinema predileta, qual seria?”

	Frequência Absoluta	Frequência Relativa
Personagem <i>Live-action</i>	23	57,5%
Personagem de Animação	12	30%
Nenhuma	3	7,5%
Desconsideradas	2	5%

Como se pode constatar, os resultados desta questão divergiram consideravelmente dos obtidos quando os participantes mencionaram os seus filmes preferidos (Tabela 6). O *live-action* registou uma queda abrupta de 35%, enquanto a animação aumentou em 25%. É levantada a hipótese de que pode existir um condicionamento de pensamento devido ao facto de, nesta questão, o cinema de animação já ter sido apresentado como algo distinto do cinema *live-action*. Serão necessários novos inquéritos e investigações para avaliar a influência que a estrutura do questionário teve sobre os participantes. No entanto, com base nos resultados destes dados e desconsiderando a hipótese anterior, embora o *live-action* continue à frente da animação, pode-se concluir que as personagens de animação aumentam o potencial de identificação em relação à narrativa. Esta conclusão é alcançada pelo facto de o filme preferido ser relativo à obra como um todo, enquanto a personagem preferida diz respeito às características físicas e/ou psicológicas exclusivas da personagem. Não há informação suficiente que explique esta variação de resultados, embora seja importante mencionar o fenómeno da capacidade de ampliação de significado presente na animação e avaliar o seu papel neste caso, futuramente.

As próximas perguntas foram incluídas com o intuito de obter informação quanto ao tipo de participação, nomeadamente "estar com" ou "ser como". O principal objetivo foi compreender em qual dos tipos de participação a menção de personagens de animação é mais recorrente. De acordo com a literatura e com a conclusão prévia que fecha o capítulo anterior, espera-se que mais personagens de animação sejam mencionadas quando a pergunta se refere à identificação cinematográfica no estilo "ser como". Isto ocorre porque a animação tem a capacidade de ampliar o significado das personagens quanto mais abstratas estas forem, podendo até reduzir a personagem a "um ser humano", como acontece no caso dos *stickmans*, em que nem sequer o género da personagem é representado, podendo esta ser qualquer um. Na tabela 10, podemos observar os resultados da questão que solicitava aos participantes a indicação de uma personagem que consideram semelhante a si próprios. Esta pergunta refere-se, portanto, à identificação "ser como". Na Tabela 11, estão os resultados da questão que solicitava uma personagem pela qual os participantes sentem empatia. Aqui, a identificação é no estado "estar com". Na Tabela 12, vemos as respostas à questão que solicitava uma personagem cujos valores morais os participantes consideram como exemplos a seguir. Trata-se de uma identificação "ser como" numa condição especial, em que o espectador vê a personagem como um mentor, um guia e/ou uma inspiração. A personagem torna-se um modelo de comportamento, desempenhando um papel na estruturação da personalidade do espectador.

**Tabela 10:** Classificação das Personagens Mencionadas na Identificação no Estado “ser como”

	Frequência Absoluta	Frequência Relativa
Personagem <i>Live-action</i>	9	22,5%
Personagem de Animação	15	37,5%
Nenhuma	16	40%

**Tabela 11:** Classificação das Personagens Mencionadas na Identificação no Estado “estar com”

	Frequência Absoluta	Frequência Relativa
Personagem <i>Live-action</i>	22	55%
Personagem de Animação	13	32,5%
Nenhuma	5	12,5%

**Tabela 12:** Classificação das Personagens Mencionadas na Identificação no Estado “ser como” na Condicionante da Figura do Mentor

	Frequência Absoluta	Frequência Relativa
Personagem <i>Live-action</i>	16	40%
Personagem de Animação	9	22,5%
Nenhuma	15	37,5%

Como é possível observar, a única questão em que a menção de personagens de animação ultrapassa a menção de personagens *live-action* é, efetivamente, na identificação com participação "ser como", tal como a conclusão preliminar na revisão da literatura previa. Dada a diferença de exposição entre filmes *live-action* e filmes de animação na amostra de sujeitos, representada na Figura 1, é de se supor que os participantes têm conhecimento de mais personagens de *live-action*, o que tornaria mais fácil mencioná-las em qualquer uma das perguntas acima, visto que o repertório é maior. Todavia, a quantidade de menções de personagens de animação na primeira questão (tabela 10) foi, ainda assim, superior, com 15% mais menções do que as personagens de *live-action*.

Estes resultados podem levar-nos a concluir que a teoria da amplificação de significado, possuída pela animação, efetivamente potencializa a identificação no estado "ser como". No entanto, salienta-se a importância de estudos futuros complementares que possam verificar se os resultados se mantêm, para que possam ser considerados realmente fiáveis.

Posto isto, tentando explorar ainda um pouco mais a teoria da amplificação de significado, dividimos as personagens de animação mencionadas na questão da tabela 10 em

duas categorias: ‘significado ampliado superior’ e ‘significado ampliado inferior’. As personagens com ampliação superior são aquelas cujo significado se afasta mais de características visuais humanas e se foca nas características comportamentais humanas, ampliando o significado para um "ser humano". Por outras palavras, são personagens cujo método utilizado para atribuir a sua valorização assenta nas suas ações, minimizando a relevância das suas características visuais. São, portanto, personagens com maior nível de abstração. Exemplos disto são personagens que são animais ou seres humanoides, pois ninguém se identificará, por exemplo, com um animal enquanto ser físico, mas sim com as atitudes, pensamentos e ações que o animal apresenta. As personagens categorizadas como de ampliação de significado inferior são aquelas que detêm aspetos físicos exclusivos de determinados nichos populacionais, limitando os sujeitos que podem reconhecer semelhanças físicas com a personagem. São, portanto, personagens com um maior nível de realismo. Os resultados podem ser observados na tabela 13.

**Tabela 13:** Menções de Personagens com ‘ampliação de significado superior’ e ‘ampliação de significado inferior’

	Frequência Absoluta	Frequência Relativa
Ampliação de Significado Superior	6	40%
Ampliação de Significado Inferior	9	60%

Feita esta categorização, conclui-se que a teoria da amplificação de significado não se confirma, uma vez que a maioria das personagens mencionadas apresentam características físicas exclusivas a um número limitado de pessoas. O inquérito não inclui nenhuma questão que revele quaisquer características físicas dos participantes, mas gostaria de salientar o interesse de estudos futuros que procurem aferir se as personagens com maior nível de realismo possibilitam, mais facilmente, o desenvolvimento de uma identificação "ser como" em sujeitos que possuam a maioria das características físicas comuns às dessas personagens.

Na Tabela 11, a menção de personagens *live-action* volta a aumentar, ultrapassando as personagens de animação e, assim, salientando a possibilidade da predisposição, inerente ao realismo, para direcionar a participação do espectador para o estado de "estar com". Isto ocorre porque a empatia não exige que o sujeito identifique semelhanças entre si e a personagem, mas apenas que compreenda os seus sentimentos, motivações e atitudes.

No caso da identificação com a participação no modo "ser como", inserida na vertente do Mentor, observa-se (na Tabela 12) que o *live-action* supera as menções das personagens de animação. Isto pode ser justificado pelo facto de a vertente do mentor assentar essencialmente no comportamento da personagem, atribuindo uma importância reduzida ao fator visual. Em outras palavras, o espectador deseja "ser como" o aspeto mental da personagem, sendo irrelevante a aparência física desta ou qualquer semelhança que possa ter com a aparência do espectador. Este tipo de identificação, no cinema, é bastante comum ocorrer entre o espectador e o "mentor" do protagonista, sendo fortemente presente nas narrativas que seguem o "arco do herói". Algumas personagens que exemplificam este papel incluem Dumbledore, Mufasa e Obi-Wan. Inclusive, entre as personagens mencionadas pelos participantes, uma delas é Mufasa.

Por último, foram incluídas duas questões que perguntam qual dos dois tipos de cinema é mais frequente os participantes desenvolverem cada tipo de identificação. O objetivo é verificar se, ao fazer a pergunta de forma direta, as respostas coincidem com aquelas das questões que solicitavam exclusivamente o nome das personagens. Os resultados estão apresentados nas Tabelas 14 e 15.

**Tabela 14:** Personagens que os participantes afirmam ter mais facilidade em desenvolver uma identificação “estar com”

	Frequência Absoluta	Frequência Relativa
Personagens <i>Live-action</i>	14	35%
Personagens de Animação	11	27,5%
Ambas	15	37,5%

**Tabela 15:** Personagens que os participantes afirmam ter mais facilidade em desenvolver uma identificação “ser como”

	Frequência Absoluta	Frequência Relativa
Personagens <i>Live-action</i>	16	40%
Personagens de Animação	12	30%
Ambas	12	30%

Como se pode observar, em coerência com as respostas à questão anterior, as personagens de animação apresentam um aumento quando se trata da identificação "ser como". No entanto, quando a resposta é dada conscientemente pelos participantes, as frequências relativas são bastante distintas de quando é solicitada simplesmente uma personagem. Isto pode

ocorrer porque o direcionamento por parte da animação para uma identificação no estado "ser como" é um processo que assenta no campo do inconsciente, do qual os participantes não têm plena noção. Por isso, muitos participantes possivelmente continuam a acreditar que têm mais probabilidade de desencadear este tipo de identificação com personagens *live-action*, ainda que as personagens mencionadas anteriormente não estejam de acordo com este pensamento.

Todavia, ao compararmos os dados, constatamos que, de forma geral, a animação nunca supera as menções do *live-action*. Isto leva a questionar se o potencial de identificação "ser como" realmente reside na animação, ou se, na verdade, não se trata de um potencial da animação, mas sim de uma dificuldade do *live-action*. Desta forma, pode-se considerar que este é um fator exclusivo e independente do *live-action*. Uma dificuldade inerente ao realismo, e não uma vantagem da abstração do cinema de animação.

## 3.2. SESSÃO DE CINEMA E QUESTIONÁRIO PRESENCIAL

### 3.2.1 APRESENTAÇÃO DO MÉTODO DE INVESTIGAÇÃO

A apresentação do segundo método de investigação utilizado (sessão de cinema e questionário presencial), será desenvolvida no decorrer do atual subcapítulo, bem como a análise dos dados obtidos, relacionando a informação empírica com a informação teórica contida no estado da arte, procurando responder questões em aberto e complementando a informação resultante do método de investigação anterior.

Para a realização do estudo apresentado, organizaram-se duas sessões de cinema e, no seu seguimento, elaborou-se um questionário direcionado aos sujeitos que participaram nas duas sessões. Nelas foram exibidos os filmes "Ghost in the Shell: Cidade Assombrada" (Nishikubo & Oshii, 1995) e "Ghost in the Shell - Agente do Futuro" (Sanders, 2017), sendo um de animação e o outro *live-action*, respetivamente. Estas sessões de cinema foram organizadas exclusivamente no âmbito deste estudo.

A conceção deste inquérito visou desenvolver um método de investigação que permitisse determinar quais das personagens (de animação ou *live-action*) são mais valorizadas pelos espectadores e que tipo de participação é mais comum de acordo com a sua representação visual, em semelhança ao método anterior. A particularidade deste segundo método de investigação, que justificou a sua utilização, é a tentativa de reduzir os condicionamentos provocados pelo fator narrativo, uma vez que os dois filmes têm uma narrativa semelhante,

embora prevaleçam algumas diferenças narrativas, sendo o filme *live-action* uma adaptação do filme de animação, procurando, assim, aproximar-se de resultados exclusivamente assentes em fatores visuais. Ainda que este método tenha reduzido os condicionamentos narrativos, é importante lembrar que o filme *live-action* de 2017 é uma adaptação do filme animado de 1995, ou seja, as suas narrativas, como referido, não são exatamente iguais. Existem argumentos cinematográficos com ambas as versões, animação e *live-action*, cuja narrativa é ainda mais aproximada em comparação ao caso de "Ghost in the Shell". Todavia, estes outros filmes apresentavam problemas adicionais que tiveram de ser considerados, tornando "Ghost in the Shell" a opção mais viável.

Na maioria dos casos, os outros filmes com as duas versões tiveram de ser desconsiderados por possuírem uma versão significativamente superior a nível técnico, criando uma discrepância considerável no potencial de imersão dos espectadores em cada uma. Nos casos em que as versões são equivalentes em qualidade, tratava-se quase sempre de filmes cujas versões animadas são de conhecimento geral e com os quais os espectadores poderiam já ter vínculos emocionais estabelecidos. Isto é particularmente evidente nas animações clássicas da Disney e nas suas adaptações em *live-action* que têm sido lançadas nos últimos anos.

Para evitar influenciar ou direcionar inadvertidamente as respostas dos participantes, o inquérito foi estruturado de modo a diferenciar entre cinema *live-action* e cinema de animação o mais tarde possível e num número mínimo de perguntas. Desta forma, prioriza-se a espontaneidade dos participantes ao optarem entre *live-action* ou animação. Este método não só permite atenuar a influência da narrativa, como também, através da realização dos questionários presenciais imediatamente após as sessões, garante respostas refletivas das impressões imediatas dos participantes, dado que o conteúdo visionado ainda se encontra presente na memória. Além disso, a realização de sessões de cinema controladas possibilita a padronização das condições de visualização para todos os participantes, eliminando variáveis externas que poderiam influenciar a experiência cinematográfica, como distrações ou diferenças no ambiente de visualização. Isto assegura que as respostas dos participantes se baseiem exclusivamente no conteúdo cinematográfico. Desta forma, é possível obter uma compreensão mais rica e precisa das tendências e predisposições dos espectadores, contribuindo significativamente para os objetivos de investigação deste estudo.

As sessões de cinema ocorreram no mês de março de 2024. O critério de inclusão dos participantes era terem, no mínimo, 18 anos de idade e, uma vez que os participantes foram divididos em dois grupos, procurou-se que, apesar de cada grupo ser bastante heterogéneo, os

dois grupos, quando comparados, fossem o mais homogêneos possível entre si. Esta divisão foi feita de forma a garantir uma distribuição igualitária entre géneros e dois indivíduos por cada faixa etária (20-30; 31-40; 41-51; 52-60.). A criação de dois grupos teve como objetivo apurar se a ordem de visionamento dos filmes interferia nos resultados, muito embora, devido a questões pessoais dos participantes, estes não tenham sido distribuídos da forma inicialmente prevista, prejudicando a homogeneidade entre grupos. Para proceder ao tratamento dos dados, foi realizada uma análise quantitativa e qualitativa.

As sessões de cinema foram realizadas numa sala da Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa do Porto, decorrendo entre as 10h00 e as 15h30. A sala estava equipada com um monitor de resolução 4K e um sistema de áudio estéreo, bem como isolamento acústico. Os filmes foram obtidos através da plataforma de *streaming* Rakuten TV.

Na primeira sessão de cinema, após uma conversa aberta com os participantes, estes decidiram realizar uma pausa de 15 minutos a meio de cada filme. Na segunda sessão de cinema, os participantes optaram por assistir ao filme na sua totalidade, sem interrupções. Ambas as sessões contaram com uma pausa de 1h30 para o almoço. Na primeira sessão, o filme de *live-action* foi exibido em primeiro lugar, enquanto na segunda sessão o primeiro filme exibido foi o de animação.

Com base nas afirmações delineadas na revisão prévia da literatura, concluiu-se que, devido à capacidade da animação em ampliar significados, a indução de uma identificação no modo "ser como" é facilitada, uma vez que possui menos critérios de definição visual, fundamentando-se essencialmente no contexto narrativo da personagem. Como observado no primeiro método de investigação, esta hipótese permanece em aberto. Ao apresentar dois filmes com contextos narrativos semelhantes, como já referido anteriormente, pretende-se induzir as opções dos participantes para que se baseiem sobretudo nos aspetos visuais, não permitindo que a narrativa sirva de fator de distinção que desencadeie alterações nos processos de identificação resultantes de cada filme. Ainda assim, é importante ressaltar mais uma vez, que embora os filmes tenham argumentos parecidos, prevalecem algumas diferenças. Antecipa-se que uma personagem com a qual o sujeito se identifique suscite uma identificação no modo "ser como", enquanto uma personagem com a qual o sujeito sinta empatia se enquadra nos parâmetros de uma identificação no modo "estar com". Ou seja, embora o sujeito reconheça as suas diferenças em relação à personagem, consegue compreender os seus sentimentos, motivações e atitudes. Não obstante, reconhecendo que as respostas podem ser influenciadas por outros fatores, foram

formuladas algumas questões adicionais, procurando investigar se existe correlação entre os resultados e a idade, a exposição cinematográfica e as preferências temáticas dos indivíduos.

### 3.2.2. CARACTERIZAÇÃO DA AMOSTRA

O inquérito contou com a participação voluntária de 8 indivíduos, sendo estabelecidos como critérios de inclusão a capacidade interna de organização dos participantes em duplas com base na faixa etária. Desta forma, ao dividir os 8 participantes em dois grupos, seria possível ter um sujeito de cada faixa etária em ambos os grupos. Contudo, como referido anteriormente, devido às agendas pessoais dos participantes, não foi possível alcançar essa homogeneidade na divisão dos grupos. Como se pode verificar na Tabela 16, o grupo que integrou o estudo foi distribuído de forma igualitária em termos de género. A média de idades situou-se nos 41 anos, com um desvio padrão de 13,74. Através do desvio padrão e da média de idades, que se aproxima do ponto médio entre a idade mínima e máxima, é possível concluir que a amostra de participantes é diversificada em termos de faixa etária. Nas Tabelas 17 e 18 podemos observar a amostra de indivíduos de cada sessão separadamente.

**Tabela 16:** Caracterização da Amostra de Sujeitos do Segundo Método de Investigação

Género Masculino	4 sujeitos
Género Feminino	4 sujeitos
Idade mínima – máxima	20 – 60
Média das Idades	41 anos
Desvio Padrão das Idades	13,74

**Tabela 17:** Caracterização da Amostra de Sujeitos que Participaram na Primeira Sessão de Cinema do Segundo Método de Investigação

Género Masculino	1 sujeito
Género Feminino	3 sujeitos
Idade mínima – máxima	24 – 54
Média das Idades	42,25 anos
Desvio Padrão das Idades	13,57

**Tabela 18:** Caracterização da Amostra de Sujeitos que Participaram na Segunda Sessão de Cinema do Segundo Método de Investigação

Género Masculino	3 sujeito
Género Feminino	1 sujeitos
Idade mínima – máxima	20 – 60
Média das Idades	49,75 anos
Desvio Padrão das Idades	17,75

Acerca da amostra de indivíduos, é de salientar que apenas 1 sujeito detém formação e experiência profissional na área do cinema de animação, estando este inserido na segunda sessão de cinema. Os restantes participantes não possuem qualquer ligação ao cinema ou a áreas próximas.

### 3.2.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com o intuito de rastrear a exposição ao fenómeno da identificação cinematográfica entre os sujeitos que participaram no segundo método de investigação, foi incluída uma questão sobre a frequência de filmes vistos pelos inquiridos mensalmente. Após a apresentação das Tabelas 19, 20 e 21, será feita a análise dos resultados.

**Tabela 19:** Frequência de filmes vistos mensalmente pelos participantes do segundo método de investigação

	Frequência Absoluta	Frequência Relativa
0 filmes	0	0%
1 a 2 filmes	1	12,5%
3 a 5 filmes	3	37,5%
6 a 10 filmes	2	25%
Mais de 10 filmes	2	25%

**Tabela 20:** Frequência de filmes vistos mensalmente pelos participantes na primeira sessão de cinema do segundo método de investigação

	Frequência Absoluta	Frequência Relativa
0 filmes	0	0%
1 a 2 filmes	1	25%
3 a 5 filmes	2	50%
6 a 10 filmes	1	25%
Mais de 10 filmes	0	0%

**Tabela 21:** Frequência de filmes vistos mensalmente pelos participantes na segunda sessão de cinema do segundo método de investigação

	Frequência Absoluta	Frequência Relativa
0 filmes	0	0%
1 a 2 filmes	0	0%
3 a 5 filmes	1	25%
6 a 10 filmes	1	25%
Mais de 10 filmes	2	50%

Como é possível observar, os participantes na segunda sessão possuem maior exposição ao fenómeno da identificação cinematográfica. Devido ao número reduzido de participantes neste segundo método de investigação, poderemos tentar perceber, através da análise individual de cada inquirido, se existe algum tipo de tendência associada ao maior contacto com a dialética cinematográfica ou mesmo com um repertório mais amplo de narrativas cinematográficas.

Incluindo uma pergunta que solicitava aos participantes que indicassem a sua preferência entre cinema *live-action* ou animação, procurou-se entender se existia alguma predisposição prévia dos inquiridos para optarem por um dos filmes exibidos em detrimento do outro. Nas Tabelas 22, 23 e 24, podemos observar os resultados.

**Tabela 22:** Respostas dos participantes do segundo método de investigação à pergunta nº7: “Geralmente, gosta mais de ver filmes *live-action* ou filmes de animação?”

	Frequência Absoluta	Frequência Relativa
Filmes <i>Live-action</i>	2	25%
Filmes de Animação	2	25%
Sem Preferência	4	50%

**Tabela 23:** Respostas dos participantes na primeira sessão do segundo método de investigação à pergunta nº7: “Geralmente, gosta mais de ver filmes *live-action* ou filmes de animação?”

	Frequência Absoluta	Frequência Relativa
Filmes <i>Live-action</i>	1	25%
Filmes de Animação	0	0%
Sem Preferência	3	75%

**Tabela 24:** Respostas dos participantes na segunda sessão do segundo método de investigação à pergunta nº7: “Geralmente, gosta mais de ver filmes *live-action* ou filmes de animação?”

	Frequência Absoluta	Frequência Relativa
Filmes <i>Live-action</i>	1	25%
Filmes de Animação	2	50%
Sem Preferência	1	25%

Como demonstrado nas tabelas, os participantes da segunda sessão apresentam uma maior preferência por filmes de animação em comparação com os da primeira sessão. Ainda com o objetivo de averiguar as tendências prévias dos participantes, solicitou-se a cada um que selecionasse os três géneros cinematográficos de que mais gostam, procurando também avaliar o potencial de identificação com a narrativa dos filmes exibidos.

**Tabela 25:** Géneros cinematográficos apreciados pelos participantes do segundo método de investigação

Géneros Cinematográficos	Frequência absoluta	Frequência Relativa de Participantes que Seleccionaram	Frequência Relativa ao Total de Géneros Seleccionados
Ação	3	37,5%	12,5%
Aventura	2	25%	8,3%
Comédia	0	0%	0%
Crime	1	12,5%	4,2%
Drama	5	62,5%	20,8%
Fantasia	1	12,5%	4,2%
Terror	0	0%	0%
Mistério	2	25%	8,3%
Romance	2	25%	8,3%
Ficção Científica	3	37,5%	12,5%
Documentário	2	0%	8,3%
História	3	37,5%	12,5%
Musical	0	0%	0%

Como descrito pela plataforma IMDb, ambos os filmes de "Ghost in the Shell" são categorizados como Ação, Crime, Drama, Mistério e Ficção Científica. Entre as 24 respostas fornecidas, estes géneros, em conjunto, foram seleccionados 14 vezes, correspondendo a 58,3% das respostas. Ao rastrear melhor as preferências da amostra, confirmou-se que 4 indivíduos seleccionaram pelo menos 2 dos géneros pertencentes a "Ghost in the Shell", o que corresponde a 50% da amostra. Apenas um indivíduo assinalou 3 géneros pertencentes a "Ghost in the Shell", o que provavelmente criará uma maior predisposição para imergir na narrativa.

Apesar de o género Drama pertencer a "Ghost in the Shell" e ser o género maioritariamente apreciado, o género mais proeminente na narrativa dos filmes é a Ficção Científica, que foi seleccionado apenas 3 vezes. Assim, relativamente ao potencial da narrativa, pode-se supor que terá uma taxa de sucesso de 37,5% dentro desta amostra. Em outras palavras, 3 indivíduos têm uma maior predisposição para desencadear o fenómeno de identificação nos

filmes exibidos. É importante referir que 2 desses indivíduos participaram na sessão 2, o que mais uma vez confirma que os indivíduos da sessão 2 possuem predisposições mais acentuadas.

Restringindo as questões ao âmbito dos filmes exibidos, iniciou-se com uma questão na qual os participantes tinham de optar por uma das versões do filme. Os resultados podem ser observados na Tabela 26.

**Tabela 26:** Respostas à pergunta nº8: “De qual das versões de *Ghost in the Shell* gostou mais?”

	Frequência Absoluta	Frequência Relativa
Versão <i>Live-action</i>	4	50%
Versão Animada	4	50%

As respostas não poderiam ser mais coerentes, uma vez que os indivíduos que anteriormente afirmaram ter preferência por filmes *live-action* selecionaram a versão *live-action*, aqueles com preferência por animação escolheram a versão animada, e os que não manifestaram preferência distribuíram-se igualmente entre ambas as versões. Neste caso, pode-se supor que as predisposições desempenharam um papel fundamental, pois os indivíduos tenderam a escolher conforme as suas preferências previamente anunciadas. Todavia, seria necessária uma amostra mais abrangente para concluir a verdadeira relevância deste parâmetro.

Acrescenta-se ainda que, devido à distribuição homogênea de preferências, pode-se inferir que a qualidade cinematográfica geral, de ambos os filmes, não apresenta discrepâncias relevantes que possam ter interferido na escolha dos indivíduos.

Quando questionados sobre a versão na qual se sentiram mais imersos, as respostas variaram de forma a possibilitar algumas suposições que serão apresentadas a seguir à Tabela 27.

**Tabela 27:** Respostas à pergunta nº9: “Após ver as duas versões de *Ghost in the Shell*, em qual versão sentiu maior imersão no filme?”

	Frequência Absoluta	Frequência Relativa
Versão <i>Live-action</i>	3	37,5%
Versão Animada	2	25%
Ambas	2	25%
Nenhuma	1	12,5%

Apesar de haver maior imersão na versão *live-action*, a variação traduz-se em apenas um indivíduo, tornando este resultado de pouca relevância. Para considerarmos este dado significativo, seria necessário uma amostra maior ou uma discrepância mais acentuada nos dados.

Ao analisar individualmente cada participante, observa-se que aqueles que afirmaram sentir-se mais imersos na versão animada são os mesmos que mencionaram assistir a mais de 10 filmes mensalmente. Estes participantes estão, portanto, mais expostos ao fenómeno de identificação no cinema e, à partida, possuem um maior repertório cinematográfico. Um destes indivíduos é o que assinalou três géneros correspondentes ao dos filmes, e ambos seleccionaram o género ficção científica. Numa primeira observação, poderíamos ser levados a pensar que os indivíduos que apreciam o género de ficção científica apresentaram maior predisposição para se sentirem imersos no filme de animação. No entanto, o terceiro indivíduo que anteriormente assinalou o género de ficção científica, contraria esta afirmação, uma vez que declarou não se sentir imerso em nenhuma das versões.

Assim, consideramos o outro padrão encontrado, que é a exposição e o repertório cinematográfico superiores aos dos restantes indivíduos. Neste contexto, é importante salientar que o filme *live-action* é uma produção de origem ocidental (EUA) enquanto o filme de animação tem origem oriental (Japão). A dialética e a semiótica cinematográfica ocidental e oriental são culturalmente distintas, e os participantes deste inquérito estão todos inseridos numa cultura ocidental. Isso implica que, para absorver aspetos da semiótica e da dialética presentes no filme de animação, seria necessário um conhecimento ou familiarização com estas características na cultura oriental. Visto que os indivíduos que se sentiram mais imersos no filme de animação são os mesmos que possuem um maior repertório cinematográfico, é possível que esse fenómeno seja resultado da familiarização destes indivíduos com a linguagem cinematográfica de outras culturas, nomeadamente a oriental, uma vez que estão expostos mensalmente a uma maior variedade de conteúdo. Seria necessário um estudo realizado exclusivo neste âmbito, para atingir-se quaisquer conclusões.

Não foi encontrado nenhum padrão entre os participantes que seleccionaram a versão *live-action*, porém, caso a premissa anterior seja considerada, podemos aferir que esta versão de *Ghost in the Shell* alcança um público de maior amplitude dentro da cultura ocidental, não exigindo um conhecimento pré adquirido para aumentar a sua imersão.

Ao delinear este método de investigação, a discrepância narrativa entre as duas versões, assim como as predisposições dos participantes, já haviam sido previstas como

condicionamentos que poderiam desviar os resultados do fenómeno para o qual se pretendia realmente gerar informação, isto é, o fenómeno da identificação no cinema de animação comparativamente ao cinema *live-action* enquanto estilos visuais distintos. Assim, para perceber até que ponto estes resultados não estão interligados somente com os aspetos visuais, foram elaboradas duas perguntas de resposta aberta nas quais os participantes tiveram de enumerar três aspetos de cada versão que lhes agradaram. As respostas foram divididas em quatro categorias: Características narrativas, Características técnicas/formais, Outros e Nulo. Os resultados podem ser observados na Tabela 28 e 29.

**Tabela 28:** Respostas à pergunta nº10: “Enumere sucintamente três características que tenha especialmente apreciado na versão *Live-action* de *Ghost in the Shell*”

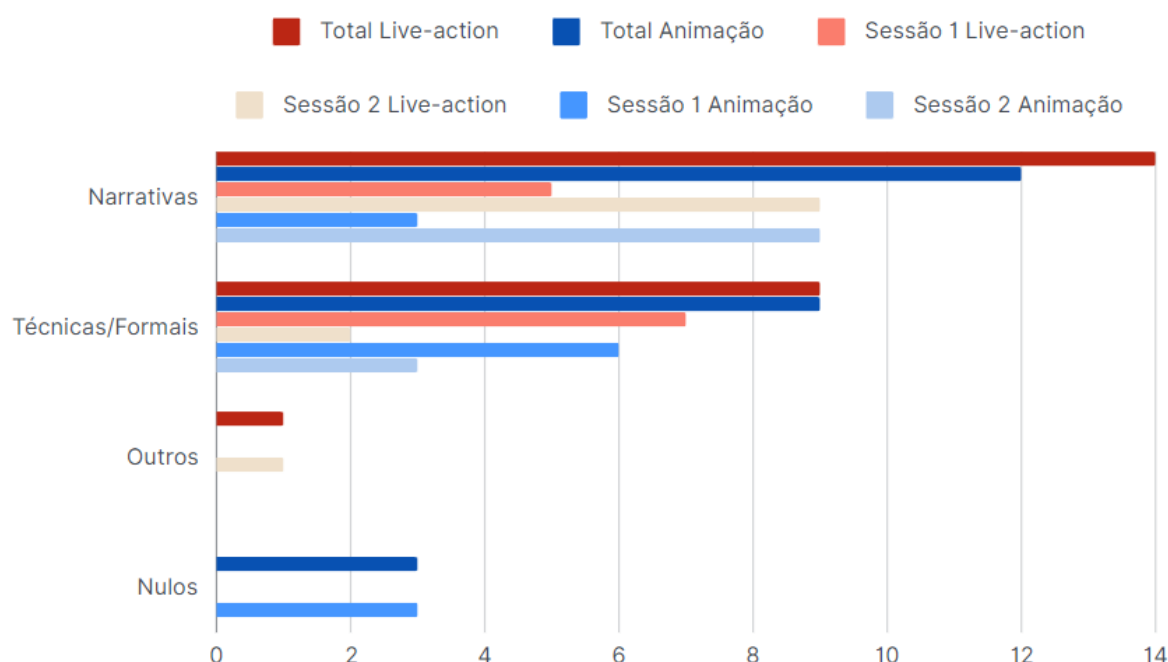
	Frequência Absoluta	Frequência Relativa
Narrativas	14	58,3%
Técnicas/Formais	9	37,5%
Outros	1	4,2%
Nulo	0	0%

**Tabela 29:** Respostas à pergunta nº11: “Enumere sucintamente três características que tenha especialmente apreciado na versão animada de *Ghost in the Shell*”

	Frequência Absoluta	Frequência Relativa
Narrativas	12	50%
Técnicas/Formais	9	37,5%
Outros	0	0%
Nulo	3	12,5%

Com estes dados, podemos confirmar mais uma vez que, a nível técnico, os dois filmes são equivalentes e que a sua distinção assenta no estilo visual e nas suas nuances narrativas. Conforme especulado na questão anterior, a narrativa do filme *live-action* foi mais apreciada, principalmente se considerarmos que as três respostas nulas na Tabela 29 consistiam em críticas à narrativa da animação. Assim, o fator narrativo, mesmo tentando ser reduzido, permanece claramente presente. Portanto, os dados gerados neste segundo método de investigação não podem ser considerados exclusivamente como reflexos das particularidades desencadeadas pelo realismo e abstracionismo dos filmes. No entanto, isto não os torna inválidos, pelo que faremos uma observação analítica das restantes questões mais adiante.

Para uma melhor ilustração do que aconteceu nestas questões, tanto no conjunto das sessões como em cada uma individualmente, podemos observar o gráfico da Figura 5.



**Figura 5:** Características apreciadas pelos participantes nas diferentes versões do filme Ghost in the Shell

Como é possível observar no gráfico (Figura 5), na Sessão 2, a narrativa do filme de animação foi tão apreciada quanto a narrativa do *live-action* na Sessão 1. De certa forma, os resultados quase se inverteram. Especula-se que a causa disto reside nas questões já apontadas anteriormente, nomeadamente a predisposição dos indivíduos e o repertório semiótico mais abrangente possuído por 50% dos participantes da segunda sessão. Permanece a hipótese da narrativa da versão *live-action* ser mais acessível para indivíduos pertencentes à cultura ocidental.

Adentrando finalmente no âmbito da identificação secundária, iniciou-se com uma questão que solicitava aos participantes que mencionassem, caso houvesse, uma personagem com a qual se sentiram identificados.

**Tabela 30:** Respostas à pergunta nº12: “Nos filmes visualizados, identificou-se com alguma personagem em particular? Se sim, qual?”

	Frequência Absoluta	Frequência Relativa
Batou	2	25%
Major/Motoko	1	12,5%
Nenhuma	5	62,5%

A pergunta nº12 “Nos filmes visualizados, identificou-se com alguma personagem em particular? Se sim, qual?” solicita ao participante que mencione uma personagem com a qual tenha desenvolvido uma identificação no modo "ser como", uma vez que na linguagem corrente, quando nos referimos a alguém com quem nos identificamos, trata-se de um “outro” no qual o sujeito se revê e com quem reconhece semelhanças. Podemos observar as respostas na Tabela 30. Concluimos, portanto, que este tipo de identificação quase não se desencadeou, sendo sentida por apenas 3 participantes.

É importante notar que este modo de identificação geralmente é potencializado quando as personagens possuem características físicas semelhantes às do espectador. Neste caso, podemos observar que, dos 3 indivíduos que mencionaram uma personagem, a personagem mencionada tinha o mesmo gênero que eles. Dentro da mesma questão, foi perguntado aos participantes que mencionaram personagens em que medida estas se assemelham à sua personalidade. O sujeito que mencionou a personagem Motoko afirmou não ter semelhanças com a personagem. Os outros dois indivíduos que mencionaram a personagem Batou indicaram que as suas semelhanças residiam em valores como o altruísmo, a cumplicidade e o companheirismo. No caso destes indivíduos, temos a garantia de que o processo desencadeado foi uma identificação no modo "ser como". No entanto, uma vez que não conseguimos averiguar a razão pela qual o terceiro indivíduo não identificou semelhanças entre si e a personagem mencionada, apenas podemos assegurar dois casos em que ocorreu o fenômeno em questão. Assim, concluimos que 25% dos participantes vivenciaram uma identificação “ser como”.

Ainda dentro da mesma questão, foi solicitado aos três indivíduos que selecionassem a versão do filme em que a identificação foi mais pronunciada. Todavia, dada a variedade das respostas apresentadas na Tabela 31, não foi possível identificar nenhum padrão, revelando-se os resultados inconclusivos.

**Tabela 31:** Respostas à pergunta nº12.2: “Indique a versão do filme em que essa identificação foi mais pronunciada.”

	Frequência Absoluta	Frequência Relativa
Versão <i>Live-action</i>	1	33,3%
Versão Animada	1	33,3%
Ambas	1	33,3%

Foi incluída mais uma questão com o intuito de averiguar como se manifesta a identificação com participação no estado "estar como". Inicialmente, pediu-se aos participantes que mencionassem uma personagem com a qual tenham sentido maior empatia, caso houvesse.

**Tabela 32:** Respostas à pergunta nº13: “Nos filmes visualizados, houve alguma personagem pela qual sentiu maior empatia? Se sim, qual?”

	Frequência Absoluta	Frequência Relativa
Major/Motoko	6	75%
Kuze/Puppet Master	1	12,5%
Nenhuma	1	12,5%

Nos dados apresentados na Tabela 32, é possível observar que este tipo de identificação foi significativamente mais acentuado, sendo a personagem protagonista o seu principal alvo. Conforme descrito no estado da arte, este resultado não é inesperado, dado que o protagonista, por ter o maior tempo de tela, proporciona ao espectador mais informações para desenvolver uma identificação, independentemente de esta ocorrer no estado "ser como" ou "estar com". No âmbito da mesma questão, solicitou-se aos participantes que selecionassem a versão do filme na qual sentiram de forma mais acentuada empatia pela personagem mencionado anteriormente.

**Tabela 33:** Respostas à pergunta nº 13.1: “Indique a versão do filme em que sentiu mais essa empatia.”

	Frequência Absoluta	Frequência Relativa
Versão <i>Live-action</i>	4	57,1%
Versão Animada	1	14,3%
Ambas	2	28,6%

Como previsto no estado da arte, o realismo inerente ao *live-action* direciona a identificação cinematográfica para uma participação no estado "estar com", devido à

incapacidade de ampliar o significado, afirmação com a qual os dados gerados estão de acordo. Todavia, esta amostra é demasiado reduzida para garantir a veracidade desta premissa em larga escala.

Incluiu-se uma questão para explorar como a identificação através de uma valorização negativa se manifestava em cada versão do filme. Ou seja, procurou-se determinar qual versão apresentava uma personagem pelo qual os espectadores manifestavam uma antipatia mais acentuada. No estado da arte, a antipatia também é descrita como parte do processo de identificação, diferenciando-se pelo sentido negativo que assume o estágio da valorização. Assume-se que não é possível desenvolver participação por personagens com as quais a identificação surge com uma valorização negativa, pois a antipatia é desencadeada pela incapacidade do sujeito em compreender as ações, comportamentos e sentimentos do outro. Em contraste, a participação é desencadeada pela valorização positiva que o espectador atribui à personagem, seja no modo "ser como" ou "estar com". Na Tabela 34 são apresentados os resultados a esta questão. Na análise destes dados é importante salientar que um dos indivíduos indicou mais do que uma personagem, aumentando o total de personagens mencionadas.

**Tabela 34:** Respostas à pergunta nº14: “Nos filmes visualizados, houve alguma personagem cuja personalidade o/a tenha desagradado/a? Se sim, qual?”

	Frequência Absoluta	Frequência Relativa do Total de Personagens
Cutter	5	50%
Kuze/Puppet Master	2	20%
Doutora Ouelet	1	10%
Nenhuma	2	20%

A personagem mais referenciada foi Cutter. Esta personagem integra exclusivamente a adaptação em *live-action*, não existindo nenhuma personagem correspondente na versão animada. O mesmo se sucede com a personagem Doutora Ouelet. Assim, não é possível gerar dados comparativos da identificação negativa nos dois estilos cinematográficos em estudo.

Na sequência desta pergunta, inseriu-se uma questão que visava compreender em qual das versões a antipatia referida se acentuava mais. Considerando que, de todas as personagens mencionadas, apenas a personagem Kuze/Puppet Master pertence a ambas as versões, apenas os indivíduos que a mencionaram poderiam fornecer respostas relevantes para esta questão no

âmbito do estudo. No entanto, um dos indivíduos selecionou a versão *live-action* e o outro a versão animada, tornando os dados inconclusivos devido à ausência de padrões ou tendências.

Dado que o protagonista de um filme ou qualquer obra narrativa é sempre o principal foco de identificação, conforme descrito na revisão da literatura, incluiu-se uma última questão que procura averiguar em qual das versões a protagonista gerou maior identificação, independentemente se a participação foi no modo "estar com" ou "ser como". Na Tabela 35 é possível observar as respostas.

**Tabela 35:** Versão do Filme *Ghost in the Shell* na qual se gerou maior ligação emocional com a protagonista

	Frequência Absoluta	Frequência Relativa
Versão <i>Live-action</i>	2	25%
Versão Animada	1	12,5%
Ambas	3	37,5%
Nenhuma	2	25%

Verifica-se que um número maior de espectadores desenvolveu o processo de identificação com a protagonista na versão *live-action*. Contudo, este questionário não permite averiguar os motivos deste fenómeno, além de já demonstrado anteriormente que o fator narrativo continua a representar uma variável que seria imprudente descartar, tal como a diferente semiótica presente em cada filme. É importante salientar que a discrepância do número de respostas entre *live-action* e animação se manifesta apenas em um indivíduo e, devido à reduzida amostra que participou na segunda fase da investigação, os dados apresentam uma precisão limitada.

### 3.3. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

No contexto das informações teóricas e empíricas relativas à identificação secundária cinematográfica abordadas nesta dissertação, sobressaíram quatro parâmetros: o repertório cinematográfico dos espectadores, a narrativa fílmica, as temáticas abordadas no cinema de animação que o público majoritário recebe, e, por fim, a preponderância da participação no estado de "estar com" observada no cinema de *live-action*. Neste subcapítulo, cada parâmetro será discutido detalhadamente.

Antes de proceder à análise detalhada de cada parâmetro, torna-se imprescindível recuar à definição de *live-action* e de animação apresentada nos questionários aplicados aos participantes – ‘Para responder às questões seguintes, explicaremos brevemente a diferença entre cinema de animação e cinema *live-action*. O cinema de animação é um método de representação cinematográfica que consiste na criação de imagens em movimento a partir de elementos inanimados (desenhos, objetos, cenários), representados em diferentes fotogramas através de técnicas como desenho à mão, animação por computador, *stop-motion*, entre outras. Por outro lado, o cinema *live-action* utiliza elementos reais na imagem em movimento e durante o processo de rodagem, tais como atores reais, cenários reais e objetos ou adereços reais.’–. Foi com base nesta formulação que os respondentes determinaram a classificação dos filmes em cada uma das categorias mencionadas. Após a aplicação dos questionários, realizou-se uma revisão crítica da definição inicialmente proposta, constatando-se a sua imprecisão, já que, de acordo com a definição dada, a técnica de pixilação encaixar-se-ia na categoria de *live-action*, assim como filmes com criações CGI (como *Ghost in The Shell – Agente do Futuro*) poderiam ser percebidos como animações. Contudo, uma vez que os inquéritos já haviam sido executados, não foi viável proceder a alterações na definição fornecida. Ainda assim, considerou-se relevante sublinhar esta lacuna. Nesse sentido, uma formulação mais rigorosa para esta definição seria: ‘o cinema de animação é uma prática cinematográfica caracterizada pela criação de imagens em movimento a partir de elementos desprovidos de vida própria, manipulados ou configurados para simular movimento através de técnicas como desenho à mão, ferramentas digitais (computação gráfica) ou processos como o *stop-motion*. A animação distingue-se pela ausência de captação direta de realidade física contínua, sendo as imagens obtidas por meios artificiais que estruturam a narrativa visual fotograma a fotograma. O cinema *live-action* corresponde à representação cinematográfica que recorre predominantemente a elementos do mundo real, como intérpretes humanos, cenários físicos ou objetos tangíveis, registados diretamente por câmaras durante o processo de filmagem. Ainda que possa integrar efeitos visuais computadorizados (CGI) ou manipulações digitais, estes são geralmente subordinados à captação de imagens reais, constituindo um elemento suplementar e não o método principal de criação do movimento.’

No primeiro método de investigação, concluiu-se que os filmes de *live-action* mais frequentemente avaliados na plataforma IMDb, e conseqüentemente os mais vistos e com maior audiência, correspondem de forma mais adequada aos géneros preferidos pela generalidade dos espectadores, em contraste com os filmes de animação com maior audiência, que são na sua maioria filmes infantis. Todavia, é sabido que existem diversos filmes de animação com

temáticas mais adultas e complexas, que, por razões desconhecidas, não conseguem alcançar o público. Este estudo não procura esclarecer os motivos dessa dificuldade na distribuição, nem elucidar se tal questão poderia estar relacionada com o aspeto visual, ou seja, se os espectadores preferem assistir à mesma narrativa em versão *live-action* em detrimento da animação, devido a algum constrangimento provocado pelo formato animado ou pela superioridade qualitativa dos filmes de *live-action* em relação aos animados. Ambos os inquiridos revelaram que a maioria da população assiste entre três a cinco filmes mensalmente e que, efetivamente, os filmes animados com temáticas mais complexas não conseguem atingir este público de forma eficaz. Como sugerido na Figura 1 e na Tabela 4, os espectadores não assistem a mais de dois filmes de animação por mês. Todavia, importa salientar que, de acordo com a revisão literária, a mesma narrativa poderia ser contada tanto em *live-action* como em animação sem que isso afetasse o prazer da audiência ao ver ambos os filmes. Ou seja, o principal fator que gera prazer e identificação cinematográfica no espectador é a narrativa e não o elemento visual, desde que estes não interfiram na identificação primária ao negligenciar a qualidade técnica. Assim, a identificação secundária estará assegurada de forma equivalente em ambos os formatos, podendo apenas variar na forma como a participação do espectador se desenvolve. Se considerarmos esta premissa válida, e dado o vasto número de animações existentes, a conclusão mais evidente seria que o problema reside na distribuição e, possivelmente, no *marketing* associado aos filmes de animação. Como não é possível comprovar a premissa contida na literatura, por se tratar de uma informação restrita ao campo teórico, apenas se conclui que a maioria da população consome mais filmes de *live-action*, permanecendo em aberto as causas desse fenómeno. Esta constatação é reforçada quando 92,5% dos participantes do método inicial de investigação afirmam que o seu filme preferido pertence ao género *live-action*, conforme detalhado na tabela 6. Considerando a revisão bibliográfica e desconsiderando a probabilidade da influência de variáveis externas, tais resultados contrariariam de forma categórica as premissas teóricas, destacando a representação visual do universo fictício como fator preponderante no fenómeno da identificação cinematográfica, retirando valor à narrativa fílmica.

Antecipando a possível presença de tais condicionantes, emerge o segundo método de investigação. Este visa mitigar o impacto das preferências narrativas ao organizar duas sessões de cinema com narrativas semelhantes, sendo um filme *live-action* e o outro animação. Aqui, a narrativa é relegada a um papel de menor relevância, sendo os resultados sustentados principalmente pela representação visual do mundo ficcional. Contudo, é imperativo notar que as narrativas não são completamente idênticas, uma vez que os filmes em questão não foram

desenvolvidos especificamente para este estudo. As discrepâncias narrativas podem ter influenciado os resultados globais da investigação.

É relevante assinalar que os resultados obtidos no segundo método de inquérito revelaram uma drástica mitigação da narrativa em comparação com os resultados do primeiro método. Enquanto no primeiro método a preferência por filmes *live-action* supera a de animação em 32,5% (Tabela 5), no segundo método esta diferença reduziu-se para 0% (Tabela 26), devido à divisão equitativa do público entre as duas versões do filme "Ghost in the Shell". No entanto, esta disparidade pode ser desconsiderada devido à amostra reduzida do segundo método, a qual não representa de maneira fiel a população geral, meta mais aproximada pelo primeiro método.

Ao procurar determinar até que ponto a narrativa perdeu impacto no segundo método de investigação, constatou-se que os participantes que assistiam a uma quantidade maior de filmes mensalmente (mais de 10) conseguiram relacionar-se melhor com a narrativa da versão animada do filme "Ghost in the Shell". Este facto suscitou a hipótese de que o repertório cinematográfico e a aquisição de conhecimento prévio possam ter influenciado as preferências e a forma como os espectadores apreciaram os filmes. Esta questão prevalece, em certa medida, no domínio da narrativa fílmica, uma vez que se prevê que indivíduos com um repertório cinematográfico mais limitado possuam menos conhecimento e habilidade para interpretar dialéticas cinematográficas de carácter mais complexo e/ou erudito. No caso em apreço, a versão animada sendo uma produção japonesa, pertence ao cinema oriental, que possui diferenças dialéticas e semióticas em comparação com o cinema ocidental.

Em suma, a hipótese formulada é que a semiótica presente na versão animada do filme exibido, por não pertencer à cultura ocidental, onde os participantes estão inseridos, terá sido menos percebida como uma barreira narrativa por aqueles que consomem mais cinema e, provavelmente, já tiveram contacto com diferentes culturas cinematográficas. Por outro lado, o filme *live-action* de "Ghost in the Shell" narra a história de uma maneira "hollywoodiana", contendo um tipo de narrativa simples e extremamente comum na cultura ocidental, logo, não exige qualquer tipo de conhecimento previamente adquirido, possuindo, assim, um público mais amplo. Um exemplo disto é a forma como este filme delinea claramente quem são os "vilões", de modo que a maioria das personagens mencionadas como aquelas que os espectadores sentiram maior antipatia pertencem exclusivamente a esta versão (Tabela 34). Esta hipótese, claramente teórica, necessitaria de estudo empírico para a comprovação de qualquer

resultado. Contudo, permanece em aberto o impacto que este parâmetro possa ter tido nos dados, desviando, assim, o foco do fator visual mais uma vez.

Ao ignorar todos os parâmetros mencionados anteriormente e focar exclusivamente na temática da identificação secundária, especificamente a forma como a participação adjacente à identificação é direcionada, podem-se observar certos padrões. Constatou-se, no primeiro método de investigação, que a identificação cinematográfica no estado "ser como" é mais recorrente com personagens de animação, mesmo não sendo este o gênero que os participantes consomem maioritariamente. Já no estado "estar com", o fenômeno é mais prevalente com personagens *live-action* (consultar tabelas 10 e 11). À partida, isto corroboraria a teoria da amplificação de significado apresentada na revisão da literatura. De acordo com Scott McCloud, quanto mais abstrata for a representação de uma personagem, mais significados poderiam estar englobados nessa personagem, podendo simbolizar um número maior de seres humanos. Em outras palavras, quanto mais abstrata é a personagem, maior o ênfase dado à personalidade e não ao seu aspeto físico, possibilitando que um maior número de espectadores se sintam representado por ela. Sendo a abstração uma característica presente apenas na animação, visto que o *live-action* é limitado pelo realismo, a identificação no estado "ser como" seria mais comum na animação e quanto mais abstratas as personagens fossem, mais proeminente se verificaria este direcionamento. No entanto, ao dividir as personagens animadas pelo grau de amplificação de significado, verificou-se uma maior incidência em personagens com ampliação reduzida (tabela 13). Não é possível concluir a razão deste fenômeno, pois o estudo não gerou dados suficientes para esse propósito. Contudo, sugere-se a possibilidade de os espectadores mencionarem personagens cujos traços físicos são semelhantes aos seus, ignorando assim a barreira das semelhanças físicas, facilitando a projeção do seu ego nessas personagens. No segundo método de investigação, a participação no estado "ser como" distribuiu-se equitativamente por ambas as versões, não gerando nenhum padrão que permitisse apurar nova informação analítica. Este método, na verdade, contribuiu mais para o outro tipo de identificação cinematográfica, a identificação com participação no estado "estar com". No primeiro método, já havíamos comprovado que, neste tipo de participação, houve mais personagens *live-action* mencionadas (tabela 11), e no segundo método este dado manteve-se (tabela 33). Assim, embora a teoria da amplificação de significado não tenha se manifestado de forma relevante neste estudo, a possibilidade de o *live-action* e o realismo em si contido serem características que direcionam a participação dos espectadores para o modo "estar com" verificou-se em ambos os casos. As personagens *live-action* mostram-se muito menos presentes na participação "ser como" em comparação com a participação "estar com", como também pode

ser concluído (tabelas 10 e 31). O que permanece por descobrir é o que provoca este fenómeno, se está realmente alicerçado na amplificação de significado ou se existem outras influências e fenómenos que provoquem este direcionamento.

#### 4. CONCLUSÕES E CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste estudo, identificámos a predisposição dos espectadores para preferirem filmes *live-action* em detrimento dos filmes de animação. Também através da análise da plataforma IMDb, constatámos que, entre os filmes de animação mais populares, apenas um número reduzido aborda temáticas mais complexas e narrativas de carácter adulto. Aplicando o segundo método de investigação, verificámos que, ao apresentar filmes com narrativas semelhantes, as preferências dos espectadores tendem a distribuir-se de forma mais equitativa entre os dois géneros cinematográficos, corroborando assim a literatura que afirma a narrativa como o principal fator de identificação e o estilo visual como um elemento secundário neste processo. Outra conclusão alcançada é que os espectadores com um repertório cinematográfico mais vasto tendencialmente demonstram uma maior facilidade em envolver-se emocionalmente com a narrativa animada de *Ghost in the Shell*. Por último, como conclusão principal e problemática central desta dissertação, descobriu-se que a diferença fundamental no processo de identificação entre o cinema *live-action* e o de animação reside provavelmente na forma como a participação recetiva é orientada. Em ambos os métodos de investigação, verificou-se a propensão do cinema de animação para direcionar a participação recetiva no sentido de "ser como", enquanto no cinema *live-action* a tendência é para uma participação "estar com".

À luz dos resultados supramencionados, emergem a interrogação: quais são os motivos subjacentes à dificuldade do cinema de animação com temáticas adultas em alcançar um público mais vasto? Postulam-se algumas teorias que sugerem que tal fenómeno pode ser atribuído a estratégias de *marketing* e distribuição ineficazes, à persistência de um estereótipo social que associa a animação exclusivamente a conteúdos infantojuvenis, ou à possível dificuldade da animação em veicular mensagens complexas, contrariando a premissa de que qualquer narrativa em *live-action* pode ser transposta para a animação. Compreender as causas desta barreira na captação de um público mais abrangente poderá fornecer ferramentas valiosas para combater este fenómeno e integrar a animação no universo da audiência adulta.

A observação de que a preferência dos espectadores se distribui equitativamente entre os dois géneros cinematográficos quando expostos a narrativas semelhantes reforça a teoria de que a narrativa constituiria o principal fator de identificação. Assim, o envolvimento emocional com a narrativa deveria ser prioritário, pois, sem este, a identificação não progrediria para os estágios subsequentes influenciados por fatores secundários, como o estilo visual. Deste modo, sublinhar-se-ia a importância de priorizar a qualidade narrativa e os fenómenos que conferem valor a essas narrativas, com o intuito de cativar o público.

A tendência observada de que um maior repertório cinematográfico facilita o envolvimento emocional do espectador com a narrativa animada sugere a hipótese de que este envolvimento resulta de um conhecimento semiótico mais desenvolvido. A familiaridade com o cinema e os seus diversos géneros e culturas cinematográficas capacita o indivíduo a envolver-se com uma gama mais ampla de filmes, devido ao conhecimento prévio, especialmente o entendimento de diferentes 'gramáticas' cinematográficas. Se tal hipótese se confirmar, isso sublinharia a urgência de educar os espectadores de modo a ampliar a sua sintaxe cinematográfica e/ou adaptar a linguagem cinematográfica à semiótica do público-alvo, restringindo assim a sua acessibilidade a outros públicos.

Por fim, ambos os métodos de investigação evidenciaram a tendência dos espectadores em desenvolver uma participação no modo "estar com" em relação a personagens *live-action*, enquanto a participação direcionada a personagens animadas tende a assumir o modo "ser como". Portanto, seria possível recorrer aos meios visuais conforme o tipo de participação que se pretende desencadear no espectador em relação às personagens, aumentando a predisposição para que a identificação ocorra da forma pretendida pelo autor.

Assim, como linhas de investigação futura, sugere-se uma análise pormenorizada das razões pelas quais os filmes de animação com temáticas adultas enfrentam desafios para alcançar um público mais amplo. Recomenda-se também explorar a narrativa e o seu papel enquanto principal fator de identificação, bem como a influência da educação semiótica dos espectadores na compreensão de filmes mais eruditos e complexos, especialmente no contexto da animação dirigida ao público adulto.

Um aspeto também relevante a considerar como linha de investigação futura é a análise da influência de outros sentidos igualmente presentes no cinema e o modo como estes podem interferir no processo de identificação do público. Em particular, torna-se pertinente examinar o impacto do som e do movimento na experiência cinematográfica. Estes dois elementos assumem especial relevância, dado que o som desempenha um papel crucial na construção da narrativa, seja através do uso de narradores externos, seja pela incorporação da voz das personagens em forma de monólogo interior ou pensamento e, no que concerne ao movimento, este apresenta uma distinção fundamental entre os géneros cinematográficos de *live-action* e animação. No primeiro, o movimento é capturado de forma contínua, refletindo uma representação direta da realidade. Já no segundo, o movimento é artificialmente construído, resultante da articulação sequencial de múltiplas imagens estáticas. Assim, compreender as

implicações destes elementos na dinâmica de identificação do espectador com a obra cinematográfica constitui um campo de estudo de grande potencial e relevância.

Apesar de tudo, esta dissertação fundamenta-se sobretudo na comparação do fenômeno da identificação no cinema de animação e no cinema *live-action*. Por conseguinte, dar-se-á principal ênfase às linhas de investigação futura neste tópico, procurando corroborar os dados de forma mais robusta, contornando as limitações do presente estudo e permitindo elucidar melhor as problemáticas e questões emergentes no decorrer do trabalho. Na investigação hipotética, seriam produzidos curtas-metragens exclusivamente para este propósito. Estas curtas-metragens teriam exatamente a mesma qualidade técnica e narrativa, diferindo apenas na forma de representação do mundo ficcional. Seria de extrema importância garantir que a narrativa e a qualidade técnica fossem rigorosamente idênticas. Cada curta-metragem teria um grau de realismo e abstração visual diferente. Desta forma, seria possível testar o potencial da amplificação de significado, eliminando os fatores narrativo e técnico. Em outras palavras, a identificação cinematográfica primária e o envolvimento emocional seriam garantidos com a mesma intensidade em todas as curtas-metragens, permitindo estudar o fenômeno da identificação cinematográfica secundária de forma mais pura. Estes curtas-metragens seriam exibidos a uma amostra de participantes cuja experiência ao visioná-los serviria como base de estudo ao gerar novos dados.

De forma geral, esta dissertação contribui para a identificação de uma problemática principal: "Como é que a participação receptiva é orientada de acordo com o estilo visual das personagens cinematográficas?". Ao procurar responder a esta questão, o estudo identifica uma tendência de direcionamento no tipo de participação, sugerindo que as suas causas residem na hipótese da "ampliação de significado". Desta forma, novas problemáticas são levantadas, suscitando, conseqüentemente, futuros estudos que permitam respondê-las e acrescentar mais conhecimento ao fenômeno da identificação cinematográfica.

A respostas às problemáticas mencionadas anteriormente contribuiria, em termos teóricos, para o aprofundamento dos estudos sobre a recepção espetatorial e para a evolução da teoria da percepção. Este avanço teórico poderia revelar-se valioso em aplicações práticas, permitindo que o realizador cinematográfico direcionasse o design das personagens de modo a suscitar tipos específicos de participação no público. Além disso, possibilitaria a adaptação desse design para públicos-alvo diversificados, abrangendo desde uma audiência mais generalizada até nichos específicos, de acordo com as intenções narrativas, criativas e comerciais do projeto.

## BIBLIOGRAFIA

- Alves, P. M. (2015). *La Ficción “Realizada”: Implicaciones y Transferencias entre Ficción y Realidad en la Pragmática del Cine Narrativo* [Doctoral dissertation], Universidad Complutense de Madrid.
- Aristóteles. (2017). *Poética*. Imprensa Nacional – Casa da Moeda.
- Baudry, J.-L., & Williams, A. (1974). Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus. *Film Quarterly*, 28(2), 39–47. <https://doi.org/10.2307/1211632>
- Baudry, L., & Cohen, M. (Eds.). (2016). *Film Theory and Criticism: Introductory Readings* (8.ªed.). Oxford University Press.
- Bettelheim, B. (2018). *Psicanálise dos Contos de Fadas*. Bertrand Editora.
- Bruce, A. M. (2007). The Role of the ‘Princess’ in Walt Disney’s Animated Films: Reactions of College Students. *Studies in Popular Culture*, 30(1), 1–25.
- Bordwell, D. (2008). *Poetics of Cinema*. Routledge.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2004). *Film Art: An Introduction*. McGraw-Hill.
- Carroll, N. (2009). *A Philosophy of Mass Art*. Clarendon Press.
- Elsaesser, T., & Hagener, M. (2015). *Film Theory*. Routledge.
- Freud, S. (1949). *Group psychology and the analysis of the ego*. Tr. and ed. By James Strachey. Liveright.
- Hesnard, A. (1957). *Psychanalyse du Lien Interhumain*. Presses Universitaires de France.
- Igartua, J. J. (2010). Identification with Characters and Narrative Persuasion through Fictional Feature Films. *Communications*, 35(4), 347-373. <https://doi.org/10.1515/comm.2010.019>
- Lacan, J. (2007). *Écrits: the first complete edition in English*. W. W. Norton & Company.
- Lunbeck, E. (2019, Setembro 21). *Pity the Poor Ego!*. JSTOR Daily. <https://daily.jstor.org/virtual-roundtable-on-the-ego-and-the-id/>

- Merleau-Ponty, M. (1992). *Sense and Non-Sense*. Northwestern University Press.
- Metz, C. (1991). *Film Language: A Semiotics of the Cinema*. University of Chicago Press.
- Metz, C. (2000). *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*. Indiana University Press.
- Meunier, J.-P. (2019). The Structures of the Film Experience. In J. Hanich & D. Fairfax (Eds.), *The Structures of the Film Experience by Jean-Pierre Meunier: Historical Assessments and Phenomenological Expansions*. Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvpbnq82>
- Michotte, A. (1948). Le Caractère de “Réalité” de Projections Cinématographiques. *Revue Internationale de Filmologie*, 4(3), 249-261.
- Nell, V. (2002). Mythic Structures in Narrative: The Domestication of Immortality. In Green, M. C., Strange, J. J., & Brock, T.C. (Eds.), *Narrative Impact: Social and Cognitive Foundations*. Psychology Press.
- Oxford Reference. (n.d.). Suspension of disbelief. In *Oxford Reference*. Retirado 30 de junho, 2024, de <https://www.oxfordreference.com>
- Ryan, M. L. (2004). *La Narración como Realidad Virtual: La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Paidós Ibérica.
- Sartre, J. (1996). *O Imaginário: Psicologia Fenomenológica da Imaginação*. Ática.
- Schaeffer, J.M. (2002). *¿Por qué la ficción?*. Ediciones Lengua de Trapo SL.
- Smith, M. (1994). Altered States: Character and Emotional Response in Cinema. *Cinema Journal*, 33(4), 34-56. <https://doi.org/10.2307/1225898>
- Wells, P. (1998). *Understanding animation*. Routledge.
- Wells, P., & Hardstaff, J. (2008). *Re-imagining Animation: The Changing Face of the Moving Face*. Lausanne: AVA Book.

## FILMOGRAFIA

Adamson, A., & Jenson, V. (Realizadores). (2001). *Shrek* [Filme]. Dreamworks Pictures; Dreamworks Animation; Pacific Data Images (PDI).

Armstrong, S., Ferguson, N., & Jackson, W. (Realizadores). (1941). *Dumbo* [Filme]. Walt Disney Studios; Walt Disney Productions.

Bancroft, T., & Cook, B. (Realizadores). (1998). *Mulan* [Filme]. Walt Disney Pictures; Walt Disney Animation Studios; Walt Disney Feature Animation Florida.

Feinberg, D. (2015, Novembro). *The magic ingrediente that brings Pixar movies to life* [O ingrediente mágico que traz os filmes da Pixar à vida] [Vídeo]. TED Conferences. [https://www.ted.com/talks/danielle\\_feinberg\\_the\\_magic\\_ingredient\\_that\\_brings\\_pixar\\_movies\\_to\\_life](https://www.ted.com/talks/danielle_feinberg_the_magic_ingredient_that_brings_pixar_movies_to_life)

Fincher, D. (Realizador). (2010). *The Social Network* [A Rede Social] [Filme]. Columbia Pictures; Relativity Media; Scott Rudin Productions.

Nishikubo, M., & Oshii, M. (Realizadores). (1995). *Kôkaku Kidôtai* [Ghost in the Shell: Cidade Assombrada] [Filme]. Kôdansha; Bandai Visual Company; Manga Entertainment.

Persichetti, B., Ramsey, P., & Rothman, R. (Realizadores). (2018). *Spider-Man: Into the Spider-Verse* [Homem-Aranha: No Universo Aranha] [Filme]. Columbia Pictures; Marvel Entertainment; Avi Arad Productions.

Sanders, R. (Realizador). (2017). *Ghost in the Shell* [Ghost in the Shell- Agente do Futuro] [Filme]. Paramount Pictures; Dreamworks Pictures; Reliance Entertainment.

Singer, B. (Realizador). (2018). *Bohemian Rhapsody* [Filme]. Twentieth Century Fox; New Regency Productions; GK Films.

Stanton, A. (Realizador). (2008). *Wall-E* [Filme]. FortyFour Studios; Pixar Animation Studios; Walt Disney Pictures.

Zinkia Entertainment. (Executive Producer). (2005 – n.d.). *Pocoyo* [Série TV]. Cosgrove Hall Films; Granada International; Sony Pictures Classics.

## Investigação sobre Identificação entre Espectadores e Personagens Cinematográficas

Este questionário integra um projeto de investigação de mestrado sobre o processo de identificação entre espectadores e personagens cinematográficas, considerando quer personagens live-action (imagem real) quer personagens de animação. Os dados e respostas fornecidos serão anónimos, confidenciais e utilizados exclusivamente para os propósitos desta investigação. A avaliação que faremos das respostas não envolverá critérios de correção ou incorreção nas respostas; pretendemos, sim, aferir a subjetividade e singularidade das mesmas. Por isso, pedimos que responda às questões com a maior sinceridade possível. Este questionário destina-se apenas a participantes maiores de idade (idade igual ou superior a 18 anos). Agradecemos antecipadamente a sua colaboração.

\* Indica uma pergunta obrigatória

---

1. Email \*

\_\_\_\_\_

2. Idade \*

\_\_\_\_\_

*Exemplo: 7 de janeiro de 2019*

3. Género

*Marcar apenas uma oval.*

- Feminino
- Masculino
- Não-Binário
- Prefiro não responder
- Outra: \_\_\_\_\_

4. Possui estudos em cinema ou em alguma área relacionada (audiovisual, multimídia, animação)? \*

*Marcar apenas uma oval.*

Sim

Não

5. Tem ou teve experiência profissional em cinema e/ou audiovisual de alguma forma? \*

*Marcar apenas uma oval.*

Sim

Não

6. Qual é, aproximadamente, a sua frequência de filmes vistos por mês (em qualquer tipo de suporte)? \*

*Marcar apenas uma oval.*

0

1 a 2

3 a 5

6 a 10

Mais de 10

7. Que géneros cinematográficos gosta mais? \*

*Marcar tudo o que for aplicável.*

- Ação
- Aventura
- Comédia
- Crime
- Drama
- Fantasia
- Terror
- Mistério
- Romance
- Ficção Científica
- Documentário
- História
- Musical

8. Mencione um filme que aprecie particularmente. \*

---

**Cinema de Animação e Cinema Live-action**

Para responder às questões seguintes, explicaremos brevemente a diferença entre cinema de animação e cinema live-action. O cinema de animação é um método de representação cinematográfica que consiste na criação de imagens em movimento a partir de elementos inanimados (desenhos, objetos, cenários), representados em diferentes fotogramas através de técnicas como desenho à mão, animação por computador, stop-motion, entre outras. Por outro lado, o cinema live-action utiliza elementos reais na imagem em movimento e durante o processo de rodagem, tais como atores reais, cenários reais e objetos ou adereços reais.

9. Geralmente, gosta mais de ver filmes live-action ou filmes de animação? \*

*Marcar apenas uma oval.*

- Filmes live-action
- Filmes de animação
- Não tenho preferência

10. Quantos filmes live-action vê, aproximadamente, por mês? \*

*Marcar apenas uma oval.*

- 0
- 1 a 2
- 3 a 5
- 6 a 10
- Mais de 10

11. Quantos filmes de animação vê, aproximadamente, por mês? \*

*Marcar apenas uma oval.*

- 0
- 1 a 2
- 3 a 5
- 6 a 10
- Mais de 10

12. Geralmente, sente maior imersão nos filmes live-action, nos filmes de animação ou em ambos? \*

*Marcar apenas uma oval.*

- Filmes live-action
- Filmes de animação
- Ambos

13. Das seguintes características, selecione as que considera de maior relevância \*  
num filme live-action:

*Marcar tudo o que for aplicável.*

- Realismo
- Fantasia
- Diversão
- Autenticidade
- Narrativa
- Qualidade técnica
- Criatividade
- Profundidade

14. Das seguintes características, selecione as que considera de maior relevância \*  
num filme de animação:

*Marcar tudo o que for aplicável.*

- Realismo
- Fantasia
- Diversão
- Autenticidade
- Narrativa
- Qualidade técnica
- Criatividade
- Profundidade

#### Identificação entre os Espectadores e Personagens Cinematográficas

15. Se tivesse de optar por uma **personagem** de cinema predileta, qual seria? \*  
(Pode ser de live-action ou animação. **Por favor indique a que filme pertence**).

---

16. Recorda-se de alguma **personagem** de cinema com uma personalidade semelhante à sua? Se sim, qual? \*  
(Pode ser de live-action ou animação. **Por favor indique a que filme pertence**).

---

17. Recorda-se de alguma **personagem** de cinema por quem tenha sentido uma forte empatia? Se sim, qual? \*
- (Pode ser de live-action ou animação. **Por favor indique a que filme pertence**).

---

18. Recorda-se de alguma **personagem** de cinema cujos valores morais utilize como exemplos a seguir? Se sim, qual? \*
- (Pode ser de live-action ou animação. **Por favor indique a que filme pertence**).

---

19. É mais frequente relacionar-se emocionalmente com personagens de animação, com personagens live-action ou com ambos? \*

*Marcar apenas uma oval.*

- Personagens live-action
- Personagens de animação
- Ambos

20. De forma geral, com que personagens costuma identificar-se ou acha mais provável identificar-se? \*

*Marcar apenas uma oval.*

- Personagens live-action
- Personagens de animação
- Ambos

## APÊNDICE B

### Questionários

Este questionário integra um projeto de investigação de mestrado sobre o processo de identificação entre espectadores e personagens cinematográficas, considerando quer personagens *live-action (imagem real)* e personagens de animação. Os dados e respostas fornecidos serão anónimos, confidenciais e utilizados exclusivamente para os propósitos desta investigação. A avaliação que faremos das respostas não envolverá critérios de correção ou incorreção; pretendemos, sim, aferir a subjetividade e singularidade das mesmas. Por isso, pedimos que responda às questões com a maior sinceridade possível. Este questionário destina-se apenas a participantes maiores de idade (idade igual ou superior a 18 anos). Agradecemos antecipadamente a sua colaboração.

#### 1. Idade

---

#### 2. Género

- Feminino
- Masculino
- Não-Binário
- Outro \_\_\_\_\_
- Prefiro não responder

#### 3. Profissão

---

4. Caso possua algum grau de ensino superior, indique qual é/são a/s sua/suas área/as de formação. Se tiver mais de uma habilitação, separe-as com ponto e vírgula.

---

---

5. Qual é, aproximadamente, a sua frequência de filmes vistos por mês (em qualquer tipo de suporte)?

- 0
- 1 a 2
- 3 a 5
- 6 a 10
- Mais de 10

6. Que gêneros cinematográficos gosta mais? Escolha 3 das seguintes opções.

- Ação
- Aventura
- Comédia
- Crime
- Drama
- Fantasia
- Terror
- Mistério
- Romance
- Ficção Científica
- Documentário
- História
- Musical

Para responder às questões seguintes, explicaremos brevemente a diferença entre cinema de animação e cinema *live-action*. O cinema de animação é um método de representação cinematográfica que consiste na criação de imagens em movimento a partir de elementos inanimados (desenhos, objetos, cenários), representados em diferentes fotogramas através de técnicas como desenho à mão, animação por computador, *stop-motion*, entre outras. Por outro lado, o cinema *live-action* utiliza elementos reais na imagem em movimento e durante o processo de rodagem, tais como atores reais, cenários reais e objetos ou adereços reais.

7. Geralmente, gosta mais de ver filmes *live-action* ou filmes de animação?

- Filmes *Live-action*
- Filmes de Animação
- Não tenho preferência

8. De qual das versões de *Ghost in the Shell* gostou mais??

- Versão *Live-action*
- Versão Animada

9. Após ver as duas versões de *Ghost in the Shell*, em qual das versões sentiu maior imersão no filme?

- Versão *Live-action*
- Versão Animada
- Ambas
- Nenhuma

10. Enumere sucintamente três características que tenha especialmente apreciado na versão *Live-Action* de *Ghost in the Shell*.

---

---

---

11. Enumere sucintamente três características que tenha especialmente apreciado na versão *Animada* de *Ghost in the Shell* (pode repetir características anteriores se assim o entender)

---

---

---

12. Nos filmes visualizados, identificou-se com alguma personagem em particular? Se sim, qual?

---

12.1 Considera que essa personagem tem uma personalidade semelhante à sua? Se sim, em que medida?

---

---

12.2 Indique a versão do filme (*Live-action* ou *Animação*) em que essa identificação foi mais pronunciada (podendo colocar as duas versões se assim o entender).

- Versão *Live-action*
- Versão Animada
- Ambas

13. Nos filmes visualizados, houve alguma personagem pela qual sentiu maior empatia? Se sim, qual?

---

---

13.1. Indique a versão do filme (*Live-action* ou *Animação*) em que sentiu mais essa empatia (podendo colocar as duas versões se assim o entender).

- Versão *Live-action*
- Versão Animada
- Ambas

14. Nos filmes visualizados, houve alguma personagem cuja personalidade o/a tenha desagradado/a? Se sim, qual?

---

14.1 Indique a versão do filme (Live-action ou Animação) em que sentiu mais essa antipatia (podendo colocar as duas versões se assim o entender).

- Versão *Live-action*
- Versão Animada
- Ambas

15. Sentiu uma relação emocional forte com a protagonista? Se sim, em qual das versões (*Live-action* ou Animação)?

- Sim, na versão *Live-action*
- Sim, na versão de Animação
- Sim, em ambas
- Não