UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERDISCIPLINAR EM CINEMA
MESTRADO ACADÊMICO EM CINEMA E NARRATIVAS SOCIAIS

BRUNO LINO LIMEIRA

CIDADES QUE SENTEM: O ESPAÇO URBANO NA REPRESENTAÇÃO DA SUBJETIVIDADE EM HOMEM-ARANHA: ATRAVÉS DO ARANHAVERSO

Orientador: Fernando de Mendonça

São Cristóvão – SE
Fevereiro/ 2026

BRUNO LINO LIMEIRA

CIDADES QUE SENTEM: O ESPAÇO URBANO NA CONSTRUÇÃO DA SUBJETIVIDADE EM HOMEM-ARANHA: ATRAVÉS DO ARANHAVERSO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Cinema da Universidade Federal de Sergipe, como requisito à obtenção do título de Mestre em Cinema e Audiovisual.

Linha de Pesquisa: Cinema, Linguagem e Relações Estéticas.

Orientador: Fernando de Mendonça

São Cristóvão – SE
Fevereiro/ 2026

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

Limeira, Bruno Lino
L733c Cidades que sentem : o espaço urbano na construção da subjetividade em Homem-aranha : através do aranhaverso / Bruno Lino Limeira ; orientador, Fernando de Mendonça.– São Cristóvão, SE, 2026.
103 f. : il.

Dissertação (mestrado Interdisciplinar em Cinema) – Universidade Federal de Sergipe, 2026.

1. Cinema. 2. Animação (Cinematográfica). 3. Cidades e vilas no cinema. 4. Representação cinematográfica. I. Mendonça, Fernando de, orient. II. Título.

CDU 791(049.3)

AGRADECIMENTOS

O escritor Cormac McCarthy afirmou certa vez **“**que livros são feitos de livros” e que um romance, para existir, depende daqueles que vieram antes. Às suas palavras, acrescento que livros, trabalhos acadêmicos, frases, palavras e a escrita em si, são feitos de pessoas. Cada encontro, ao longo nos oferece vírgulas, pontos, parágrafos, reticências eternas ou, por vezes, nos retira sílabas até que não reste sequer uma singela vogal em itálico.

É a todas essas pessoas – que não constam nas referências bibliográficas, mas que fazem parte desse percurso – que dedico este espaço.

À minha digníssima genitora, por ter me oferecido tudo o que esteve ao seu alcance, e muitas vezes além dele. Sou mestre em Homem-Aranha agora. Conseguimos. Aposto que você achou que seria apenas uma fase (risos).

À Liliane, pelos incentivos que me fortaleceram em momentos decisivos e pelo apoio que deixou marcas positivas ao longo do caminho.

Ao meu amado, idolatrado, salve, salve PPGCINE. A todos que fazem ou fizeram parte desse programa, deixo meu mais profundo agradecimento, vindo da mais recôndita artéria do coração. À coordenação, ao corpo docente e aos companheiros de batalha (também conhecidos como colegas de classe), minha sincera gratidão. Em especial, aos meus orientadores ao longo do percurso, Jean e Fernando, deixo aqui meu sincero e afetuoso obrigado por tudo.

Não poderia deixar de mencionar a ilustríssima dupla de *doutores honoris causa* da animação: Jean Cerqueira e seu fiel escudeiro Gustavo França. Graças à *preencha de acordo com sua crença de preferência* realizei meu estágio docente na disciplina de vocês. Facilmente um dos momentos mais agradáveis de todo o mestrado.

Por fim, registro uma menção honrosa ao docentíssimo Artur Rozestraten, cuja disciplina de Representações do Imaginário foi a fagulha inicial deste Big Bang aracnídeo.

"A cidade, criação perfeita da racionalidade – resultado da medição das distâncias em relação ao perigo e ao amor e da sua aplicação no espaço – a cidade, consequência da linguagem, e espaço privilegiado para essa mesma linguagem e a inteligência se desenvolverem, tem por base – estranho paradoxo – esses movimentos estúpidos, instintos, que permitem que o homem não fique cego por qualquer luz que incida sobre os olhos com demasiada intensidade [...]"

TAVARES, Gonçalo

RESUMO

Este estudo investiga a relação entre a animação, a representação do espaço urbano e a subjetividade dos personagens, por meio da análise fílmica de *Homem-Aranha: Através do Aranhaverso* (2023). Desse modo, tem como objetivo geral analisar de que maneira o espaço urbano é construído na animação a partir de perspectivas subjetivas, considerando o papel dos recursos visuais na articulação entre cidade, narrativa e personagens. No longa-metragem, diferentes estilos de animação dialogam com a individualidade dos personagens e com a identidade urbana de seus respectivos mundos, partindo da hipótese de que a liberdade expressiva da animação favorece o emprego de metáforas visuais para representar subjetividades e de que os recursos visuais contribuem para a organização narrativa dos diferentes universos urbanos. A pesquisa estrutura-se em três capítulos: o primeiro examina a relação entre cinema, espaço urbano e subjetividade, embasando-se em autores como Santos (2004) e Deleuze (2018); o segundo discute a representação das cidades na animação com base nos estudos de Gordeeff (2018) e Tang (2019); e o terceiro articula esses referenciais teóricos na análise fílmica, identificando como a estética e os elementos visuais do filme contribuem para a construção da subjetividade dos personagens e sua relação com os espaços urbanos. Adotando uma abordagem qualitativa, caracterizada como estudo de caso, a pesquisa combina revisão bibliográfica, análise documental e análise fílmica. Os resultados apontam que os diferentes estilos de animação não apenas representam visualmente os espaços urbanos, mas também atuam como extensões das personalidades e experiências subjetivas dos personagens, conferindo às cidades funções narrativas que ultrapassam sua condição de cenário. Assim, esta pesquisa busca contribuir para a valorização da animação nos estudos cinematográficos e ampliar a compreensão das relações entre cidade, cinema e indivíduo.

Palavras-chaves: animação; cidades; cinema; representação.

ABSTRACT

This study investigates the relationship between animation, the representation of urban space, and character subjectivity through a film analysis of *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (2023). Its main objective is to analyze how urban space is constructed in the animated film from subjective perspectives, considering the role of visual elements in articulating the relationships between the city, narrative, and characters. In the film, different animation styles interact with the individuality of the characters and the urban identity of their respective worlds, based on the hypothesis that the expressive freedom of animation favors the use of visual metaphors to represent subjectivities and that visual elements contribute to the narrative organization of different urban universes. The research is structured into three chapters: the first examines the relationship between cinema, urban space, and subjectivity, drawing on authors such as Santos (2004) and Deleuze (2018); the second discusses the representation of cities in animation, based on the studies of Gordeeff (2018) and Tang (2019); and the third brings together these theoretical frameworks in a film analysis, identifying how the film's aesthetics and visual elements contribute to the construction of character subjectivity and its relationship with urban spaces. Adopting a qualitative approach, characterized as a case study, the research combines a literature review, documentary analysis, and film analysis. The findings indicate that the different animation styles not only visually represent urban spaces but also function as extensions of the characters' personalities and subjective experiences, giving cities narrative functions that go beyond their role as mere settings. Thus, this research seeks to contribute to the recognition of animation within film studies and to broaden the understanding of the relationships between the city, cinema, and the individual.

Keywords: animation; cities; cinema; representation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – A multidão da cidade moderna em “Um Homem com uma Câmera” (1929).....24

Figura 2- Quarteirão construído para Janela Indiscreta (1957).....25

Figura 3 – Medianeiras (2011) / 0:36 – 4:04 min.....28

Figura 4 – Medianeiras (2011) / 1:10 – 1:11h.....29

Figura 5 – O caos racionalista e genérico da cidade modernista.....30

Figura 6 – A Paris onírica e nostálgica do passado.....31

Figura 7 – Cena de espelho rachado ilustrando essa fragmentação.....35

Figura 8 – Nova Iorque da Terra-838.....36

Figura 9 – Da esquerda para direita: Peni Par, Gwen Stacy, Porco-Aranha, Miles Morales, Peter Park e Homem-Aranha Noir.....37

Figura 10 – Câmera Multiplano.....46

Figura 11 – Cidade de Zootopia.....50

Figura 12 – Acima: Cidade de Londres em 101 Dalmatas (1961) / Abaixo: Cidade de Radiator Springs no filme Carros (2006).....52

Figura 13 – Cidade de Londres em miniatura.....52

Figura 14 – Cidade de Monstrópolis e seus prédios com ornamentos monstruosos.....53

Figura 15 – Acima: Distopia urbana em Wall-E (2008) /.....54
Abaixo: Favela da Rocinha no filme Rio (2011).....54

Figura 16 – Abertura /1:16 – 2:47 min.....59

Figura 17 – A mudança de paleta como representação da subjetividade 6:54 – 7:20 min.....61

Figura 18 – Vislumbre aéreo da cidade / 8:10 – 8:22 min.....62

Figura 19 – Exterior e interior do Guggenheim.....63

Figura 20 – Guggenheim em cores / 9:00 – 16:00 min.....63

Figura 21 – Presa e caçador / 16:11 – 16:52 min.....64

Figura 22 – Gwen revela sua dupla identidade / 17:05 – 17:22 min.....65

Figura 23 – Desequilíbrio emocional em cena / 17:23 min.....65

Figura 24 – Conflito em aberto / 17:25 –18:18 min.....66

Figura 25 – Bem-vindo ao Brooklyn / 20:20 – 20:50 min.....68

Figura 26 – 34:50 – 36:40 min.....69

Figura 27 – *Amigos y familia* 38:58 – 39:27 min.....70

Figura 28 – Por caminhos alternativos / 47:40 – 49:20 min.....71

Figura 29 – Torre do prédio Williamsburgh Bank / 49:58 – 50:50 min.....72

Figura 30 – Cidade invertida / 52:23 – 52:34 min.....73

Figura 31 – Design de personagem.....74

Figura 32 – A lente subjetiva / 1:04:21h.....75

Figura 33 – Mumbattan / 1:04:36 - 1:07:12h.....76

Figura 34 – O mundo *punk* / 1:10:28 - 1:10:57h.....77

Figura 35 – Visão de Nueva York / 1:18:20 -1:18:33h.....79

Figura 36 – Panóptico-aranha.....80

Figura 37 – ICE Aranha / 1:20:15 – 1:21:40h.....81

Figura 38 – O Grande Irmão / 1:21:49 – 1:24:09h.....82

Figura 39 – Miguel na superfície / 1:37:21 h (acima).....83
Cidade jardim (inferior esquerdo) / Cidade linear (inferior direito).....83

Figura 40 – O lado oculto de Miguel /1:38:03 – 1:40:59h.....84

Figura 41 – De volta ao lar / 1:50:24h.....85

Figura 42 – Incio da conversa / 1:52:58h.....86

Figura 43 – Espaço líquido / 1:53:44h.....86

Figura 44 – A frieza em cores / 1:53:47 – 1:54:07h.....87

Figura 45 – Distância interna / 1:54:18 – 1:54:39h.....88

Figura 46 – De pai para filha / 1:54:42 – 1:55:06h.....88

Figura 47 – Problemas do “eu” e a cidade / 1:56:12 – 1:57:00h 89

Figura 48 – Aranhas *noir* / 1:57:01 – 1:57:53h.....90

Figura 49 – Adivinha quem veio para o jantar? / 2:02:19 – 2:03:17h.....91

Figura 50 – Brooklyn em chamas / 2:04:17 – 2:05:05h.....91

Figura 51 – O “eu” duplicaado / 2:08:09 – 2:11:47.....92

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....11
2 ERRARE URBANUS EST.....15
2.1 "...MONTADO NUM BODE CRUZANDO A CIDADE DOS ARRRANHAS-CÉU" 15
2.2 "O QUE EU VOU FAZER COM ESSA TAL LIBERDADE?".....19
2.3 "ME FILME COMO UMA DE SUAS CIDADES FRANCESAS".....22
2.4 "O AGORA NÃO NOS FAZ ANSIAR POR UMA REALIDADE ALTERNATIVA?".31
3 ERAM OS DEUSES ANIMADORES?.....37
3.1 UM DINOSSAURO E UM GATO ENTRAM EM UM BAR.....37
3.2 QUANDO OS GATOS SAEM.....41
3.3 "DAQUI PRA FRENTE VAI SER MUITO CHAMPANHE E CAVIAR".....46
3.4 "UM BELO DIA RESOLVI MUDAR".....51
4. "PEIXE. DEIXA EU TE VER, PEIXE."".....54
4.1 "BUT I SEE YOUR TRUE COLORS SHINING THROUGH".....54
4.2 O MENINO E OS MUNDOS.....62
4.3 UMA MANDALA DE PADRÕES E CORES.....70
4.4 O PEQUENO PRÍNCIPE.....73
4.5 TUDO O QUE VOCÊ PODERIA SER.....81
5. E ISSO É TUDO, PESSOAL.....88
REFERÊNCIAS.....90

1 INTRODUÇÃO

Como muitos jovens recém-saídos do ensino médio, deparei-me com a dúvida sobre qual caminho seguir na formação acadêmica. No meu caso, a escolha estava entre Cinema e Arquitetura e Urbanismo, duas áreas que despertavam meu interesse naquele momento, embora minha aproximação com a arquitetura fosse relativamente recente. Acabei optando por essa última, mas sem abandonar completamente a possibilidade de estudar cinema.

Durante três períodos, conciliei a graduação em Arquitetura e Urbanismo, na Universidade Tiradentes (UNIT), com o curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal de Sergipe (UFS). De maneira semelhante a Miles Morales, protagonista do filme que viria a se tornar objeto desta pesquisa, passei a levar uma espécie de vida dupla: pela manhã, frequentava as aulas de arquitetura e, à tarde, as de cinema. Essa rotina se manteve até que decidi me dedicar integralmente à primeira formação, concluída em 2021.

Ao longo da graduação, participei de projetos de pesquisa e extensão, atividades com as quais me identificava e que contribuíram para meu interesse em seguir na área acadêmica. Nesse período, também estagiei na Secretaria de Estado do Desenvolvimento Urbano e Sustentabilidade (SEDURBS), experiência que me aproximou da prática do urbanismo, área pela qual tinha maior interesse dentro da arquitetura. Assim, ao concluir o curso, a possibilidade de ingressar em um mestrado surgiu tanto da vontade de continuar desenvolvendo pesquisas quanto do desejo de retomar os estudos em cinema.

Foi nesse contexto que escolhi o Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Cinema (PPGCINE) da UFS, instituição na qual já havia estudado anteriormente. A definição do objeto de pesquisa ocorreu em 2023, com o lançamento de *Homem-Aranha: Através do Aranhaverso*. O filme chamou minha atenção não apenas por sua inventividade, mas principalmente pela maneira como o espaço urbano ganha destaque na construção dos diferentes universos. A escolha também foi influenciada pela minha relação com o Homem-Aranha, personagem que acompanho desde a infância e que sempre foi meu super-herói favorito. Desse modo, encontrei no filme a possibilidade de investigar a relação entre cinema de animação e espaço urbano, articulando esse interesse pessoal às questões relacionadas à minha formação acadêmica.

Essa aproximação entre as duas áreas orienta a presente pesquisa e se insere em uma discussão mais ampla sobre as relações entre cidade e cinema. Desde o seu princípio, o cinema utiliza o espaço urbano, tanto real quanto imaginário, para estabelecer e desenvolver

histórias e personagens, funcionando também como meio de representação das dinâmicas, tensões e contradições da vida urbana. No entanto, as reflexões sobre a relação entre cidade e cinema têm se desenvolvido, em muitos casos, a partir de produções associadas a estéticas mais próximas do registro do real, vinculadas a abordagens naturalistas.

Como observa Denis (2011), embora a filosofia do século XX tenha se dedicado amplamente ao cinema, raramente o fez de maneira sistemática em relação à animação, que acabou ocupando um lugar secundário no pensamento teórico. Em consequência, obras animadas, que se afastam do plano material da realidade, tendem a ser associadas predominantemente ao entretenimento, permanecendo à margem das discussões sobre a representação do espaço urbano no cinema.

Diante desse contexto, o presente estudo investiga de que maneira o meio de animação pode contribuir para a representação do espaço urbano como experiência subjetiva**,** articulando conceitos como cidade, identidade e narrativa visual. Para tanto, toma-se como objeto de análise o filme *Homem-Aranha: Através do Aranhaverso* (2023), produção da Sony Pictures Animation e continuação de *Homem-Aranha: No Aranhaverso* (2018), cuja abordagem estética e narrativa amplia as possibilidades de representação da cidade e de seus habitantes no cinema.

O filme acompanha a jornada de Miles Morales através de múltiplas realidades paralelas para enfrentar uma ameaça iminente. Ao longo do caminho ele se depara com uma equipe de Pessoas-Aranha[1], composta por heróis originados dessas diversas dimensões, no entanto, conflitos surgem entre eles sobre como lidar com a ameaça, levando Miles a questionar e a reavaliar o significado de ser um herói.

A partir do conceito de multiverso, a obra explora diferentes versões da cidade de Nova Iorque, cada uma associada a um estilo de animação próprio que dialoga com a personalidade das pessoas-aranhas, sugerindo uma relação entre a configuração do espaço urbano, a narrativa e a caracterização dos personagens. Um exemplo é a futurista *Nueva York*, que parece refletir a personalidade de Miguel O'Hara, um cientista marcado pela necessidade de ordem e controle que lidera as demais pessoas-aranhas. Essa versão da cidade é caracterizada por uma superfície aparentemente ordenada e edifícios rígidos que contrastam com uma parte subterrânea caótica.

É a partir dessas relações entre espaço urbano, narrativa e subjetividade que se estabelece o problema central desta pesquisa: de que maneira o espaço urbano é construído

[1] Tradução para o português de *spider-person,* termo utilizado pela equipe de produção do filme para se referir às versões alternativas do Homem-Aranha.

na animação *Homem-Aranha: Através do Aranhaverso* (2023) a partir das perspectivas subjetivas dos personagens, e como os recursos visuais contribuem para articular a cidade às suas identidades e aos seus conflitos internos?

Diante dessa problemática, parte-se da hipótese de que a liberdade expressiva da animação favorece o emprego de metáforas visuais, permitindo que as características arquitetônicas e espaciais das cidades sejam utilizadas para representar simbolicamente as emoções, experiências e conflitos internos das pessoas-aranhas.

Complementarmente, considera-se a hipótese de que os recursos visuais atuam como elementos narrativos, organizando e diferenciando as diversas versões de Nova Iorque. Supõe-se, assim, que a combinação entre estilos de animação, cores, enquadramentos e montagem contribui para atribuir significados específicos a cada ambiente, fazendo com que a cidade ultrapasse a função de cenário e participe ativamente da construção narrativa.

A partir do contexto, questões e propostas apresentadas, a importância desta pesquisa materializa-se na busca de contribuir para a literatura existente através de novas perspectivas, como a relação do indivíduo com o espaço urbano, e fornecer um entendimento prático sobre a utilização da animação para explorar e representar a complexidade das cidades contemporâneas.

Para embasar essa investigação, o trabalho se apoia em estudos significativos na área, como as teses de Gordeeff (2018), que analisa como a animação pode enriquecer a narrativa de um filme criando ambientes, personagens e eventos que extrapolam as limitações da realidade física, e de Tang (2019), que foca na representação das cidades na animação e em como elas são reimaginadas em filmes populares norte-americanos.

Desse modo, o presente trabalho tem como objetivo geral analisar de que maneira o espaço urbano é construído na animação *Homem-Aranha: Através do Aranhaverso* (2023) a partir de perspectivas subjetivas, considerando o papel dos recursos visuais na articulação entre cidade, narrativa e personagens**.**

Como objetivos específicos, busca-se identificar os principais elementos arquitetônicos, urbanísticos e estéticos que caracterizam as diferentes versões de Nova Iorque representadas no filme; examinar o emprego de recursos visuais, como cores, enquadramentos e estilos de animação, na diferenciação desses ambientes; e investigar como as particularidades dessas representações urbanas se relacionam com as experiências, emoções e conflitos dos personagens, contribuindo para o desenvolvimento da narrativa.

Para alcançar esse objetivo, a pesquisa adota uma abordagem qualitativa, caracterizando-se como um estudo de caso centrado no filme *Homem-Aranha: Através do*

Aranhaverso (2023), buscando compreender como a linguagem da animação contribui para a representação do espaço urbano e da subjetividade dos personagens.

Dessa forma, a pesquisa será conduzida em três etapas. A primeira consiste em uma pesquisa bibliográfica fundamentada no estudo de livros, artigos e teses que abordam a conceituação de cidade e espaço urbano e sua relação com o cinema, a formação do sujeito urbano, bem como o cinema de animação e os processos de desenvolvimento do objeto de estudo.

A segunda, por sua vez, envolve a análise fílmica da obra selecionada, que será decomposta em cenas para a identificação de elementos visuais e narrativos que contribuam para o desenvolvimento da pesquisa e para a confirmação ou refutação das hipóteses propostas.

Paralelamente a essas etapas, será realizada uma análise documental, contemplando tanto fontes primárias quanto secundárias, como entrevistas com desenhistas, animadores e outros profissionais envolvidos na produção do filme, além de materiais de bastidores e publicações sobre seu processo de produção, visando a uma melhor compreensão das escolhas e decisões criativas realizadas.

Em suma, o processo envolve a aplicação de um método de natureza básica e abordagem qualitativa, culminando em uma pesquisa exploratória que abrange, além de uma extensa pesquisa bibliográfica, um estudo de caso aprofundado.

Para melhor compreensão, o trabalho está dividido em três capítulos de desenvolvimento, além da introdução e da conclusão.

No primeiro, busca-se analisar como a relação cinema, espaço urbano e indivíduo é apresentada em filmes. Para isso serão abordados autores como Santos (2004) e Name (2003) que discutem a arquitetura como agente fílmico e a conexão entre cinema e cidade, assim como as obras de Deleuze (2018) e Lynch (2011). A primeira explora como o cinema pode refletir a subjetividade dos personagens no ambiente em que vivem, enquanto Lynch investiga como elementos urbanos influenciam a sensação de pertencimento e a identidade dos seus habitantes.

O segundo tem como objetivo discutir o desenvolvimento do processo de animação, incluindo conceitos, termos e técnicas específicos da área, e como as cidades são representadas nesse meio. Para isso, serão utilizados como base os estudos de autores como Gordeeff (2018), Tang (2019), Williams (2016) e Nesteriuk (2011).

Gordeeff (2018) analisa como a animação é empregada para enriquecer a narrativa de um filme, explorando sua função na criação de ambientes, personagens e eventos que

transcendem as limitações da realidade física; enquanto Tang faz um estudo de como o meio urbano é retratado e reimaginado nesse meio, analisando a construção da identidade urbana e as relações sociais na cidade.

Já em Williams e Nesteriuk se encontra um maior contexto histórico e detalhamento de técnicas de animação e narrativa. O primeiro explora mais a fundo aspectos técnicos e criativos da animação, da concepção de personagens e cenários à aplicação de princípios e fórmulas, enquanto Nesteriuk explora técnicas de escrita de roteiros e estruturas narrativas para séries de animação.

Por fim, o terceiro capítulo será dedicado à análise do objeto de estudo, considerando as discussões sobre espaço urbano, subjetividade e animação desenvolvidas nos capítulos anteriores. Serão examinadas as características visuais e urbanas dos diferentes universos e suas relações com os conflitos e as emoções dos personagens. Para isso, a análise utilizará as contribuições de Heller (2021), sobre os significados das cores; Lynch (2011), sobre a percepção do espaço urbano; e Zahed (2023), acerca das escolhas estéticas e criativas do filme.

2 ERRARE URBANUS EST[2]

Ao longo da história, a cidade exerceu um papel basilar na experiência humana, seja como abrigo, como espaço de encontro ou como palco de conflitos e transformações. Mais do que um simples conjunto de edificações, ela se constitui como organismo vivo, no qual se entrelaçam matéria e memória, práticas sociais e disputas simbólicas. Neste capítulo, buscamos compreender de que forma a cidade e o espaço urbano foram pensados por diferentes autores e como tais reflexões se conectam à formação da subjetividade do indivíduo contemporâneo.

Partimos, portanto, de uma abordagem histórica e conceitual, que percorre contribuições de autores como Williams, Rolnik, Lefebvre, Milton Santos, Harvey e entre outros, para mostrar como a cidade não deve ser entendida apenas em sua dimensão física, mas como resultado de processos sociais e como campo de significados. Em seguida, voltamo-nos para a figura do sujeito urbano, analisando as transformações de sua identidade a partir de Simmel, Hall, Foucault e Lipovetsky, que permitem compreender desde a consolidação do sujeito moderno até a fragmentação e fluidez que marcam o sujeito hipermoderno.

Por fim, relacionamos essas reflexões à linguagem cinematográfica, entendida aqui como um meio singular de representação e interpretação da experiência urbana. Desde os primeiros registros dos irmãos Lumière até obras de diretores como Hitchcock, Tati e Woody Allen, observamos como o cinema constrói imagens da cidade que são, ao mesmo tempo, documento, metáfora e crítica social. Essa perspectiva nos conduz ao objeto de estudo desta pesquisa, a animação *Homem-Aranha: Através do Aranhaverso* (2023), em que o espaço urbano se apresenta como um elemento-chave para pensarmos as relações entre cidade, subjetividade e representação audiovisual.

2.1 "…MONTADO NUM BODE CRUZANDO A CIDADE DOS ARRRANHAS-CÉU"[3]

Uma das invenções mais antigas da humanidade, cidade nasce como abrigo e encontro, reunindo práticas que atravessam o político, o econômico e o cultural. Mais do que um conjunto de edifícios ou de infraestruturas, a cidade pode ser lida como um organismo em constante transformação, onde matéria e memória se entrelaçam. Seus espaços, longe de serem apenas funcionais, são palcos de afetos, conflitos e simbolismos, preservando

[2] Trata-se de um trocadilho com a expressão latina *Errare humanum est*, usualmente traduzida como "errar é humano".
[3] Trecho da música "Ser Cidade" de Marcelo Caldi.

camadas do passado enquanto abrem caminhos para as mudanças da sociedade e sua forma de habitar.

Para Williams (1975), por exemplo, “cidade” é uma palavra carregada de significados associados à experiência social humana. Para ele, o termo abrange diversas práticas e funções, desde as políticas e administrativas até as econômicas, religiosas e militares, refletindo a complexidade das formas de organização da vida urbana ao longo da história.

O autor identifica nas diversas realidades sociais da cidade, uma ruptura em relação a modos de vida mais naturais ou tradicionais, marcando uma transição para a modernidade[4]. Essa passagem, por sua vez, não apenas inaugura novas possibilidades e mudanças sociais, mas também traz consigo conflitos e contradições inerentes ao processo de urbanização.

O próprio termo “cidade”, a partir do século XVI, começou a ser utilizado com um sentido moderno para se referir a vilas de grande porte e para distinguir os espaços urbanos das áreas rurais. Já no século XIX, esse uso estaria consolidado, indicando uma forma específica de assentamento marcada por um modo de vida distinto e moderno, especialmente em razão do crescimento acelerado das cidades impulsionado pela Revolução Industrial (Williams, 1983).

Nessa perspectiva, Williams (1975) entende a cidade como espaço que gera, simultaneamente, transformações sociais progressistas e múltiplas tensões ao longo de sua trajetória. Para o autor, investigar a existência e a ideia da cidade, permite compreender aspectos centrais da experiência humana e os conflitos que atravessam as sociedades modernas.

Em adição, Rolnik (1988) observa que a cidade, como compreendemos hoje, é resultado de transformações que remontam à transição da sociedade feudal para a sociedade contemporânea. Durante a Idade Média[5], as cidades tinham funções limitadas, atuando como centros de comércio, sedes de corporações de ofício ou polos de poder religioso, coexistindo com uma organização social baseada na terra, na tradição e nas hierarquias senhoriais. Com o advento da modernidade, no entanto, esse modelo começa a se dissolver: o avanço do

[4] O período moderno, ou Idade Moderna, é o período da história entre os séculos XV e XVIII, que se inicia com a queda de Constantinopla (1453) e termina com a Revolução Francesa (1789). Foi uma época de profundas transformações sociais, políticas e culturais, marcada pelo surgimento do capitalismo, a expansão marítima e colonial, o Renascimento, o Iluminismo, a Reforma Protestante e o desenvolvimento do Estado-Nação (SILVA, 2025).

[5] Período da história europeia que ocorreu entre 476 d.C. e 1453 d.C., iniciando-se com a queda do Império Romano do Ocidente e terminando com a conquista de Constantinopla pelos turcos-otomanos.

capitalismo mercantil, o fortalecimento do Estado-nação e os processos de industrialização provocam uma reconfiguração do espaço urbano.

A cidade, segundo a autora, deixa de ser apenas um entre outros núcleos e passa a ocupar uma posição central na organização econômica e social. Nesse novo cenário, ela se torna não apenas o espaço onde o trabalho se concentra, mas também onde o consumo, os serviços e as trocas simbólicas se intensificam. Para Rolnik (1988), é justamente nesse processo que a cidade se consolida como expressão da modernidade, sendo simultaneamente local de emancipação e palco de profundas desigualdades. Como resultado, a cidade contemporânea se torna caracterizada pelo fluxo de mercadorias, pessoas e capital cada vez mais acelerado e pelo rompimento de barreiras e domínio de outros territórios.

Essa perspectiva histórica, ao demonstrar o papel da cidade no processo de modernização da sociedade, permite aprofundar a análise sobre a transição do conceito de cidade para o de espaço urbano. Segundo autores influenciados pelo pensamento de Lefebvre, como Carlos (1994), a cidade deve ser entendida, antes de tudo, como resultado do trabalho humano concretizado, uma forma materializada que se revela na relação entre o que foi construído (casas, ruas, avenidas, estradas, edifícios, praças) e o que permanece como natureza (espaços não construídos).

Já autores como Milton Santos (2006) atribuem ampla variedade de significados para o conceito de espaço. O autor direciona seus estudos a partir do seu viés social, sendo uma forma representativa das relações sociais ocorridas em diferentes períodos e que se manifestam por meio de processos e ações, o que torna distinta a sua evolução em diferentes localidades do globo.

Para Santos Jr (2006), por exemplo:

> Os movimentos da sociedade, atribuindo novas funções às formas geográficas, transformam a organização do espaço, criam situações de equilíbrio e ao mesmo tempo novos pontos de partida para um novo movimento. Por adquirirem uma vida, sempre renovada pelo movimento social, as formas – tornadas assim formas-conteúdo – podem participar de uma dialética com a própria sociedade e assim fazer parte da própria evolução do espaço (Santos Jr, 2006, p.69).

Nesse contexto, Harvey (2015) propõe uma leitura que distingue três formas de compreender o espaço: absoluto, relativo e relacional. O espaço absoluto refere-se à dimensão física e delimitada do território, como lotes, edifícios ou fronteiras administrativas, associado à noção de localização e posse. O espaço relativo, por sua vez, está ligado à articulação entre tempo e espaço, sendo definido pelas conexões entre diferentes pontos e pelos fluxos de pessoas, bens, serviços e informações, considerando como as distâncias e os deslocamentos variam em função das condições de transporte, comunicação e circulação.

Já o espaço relacional ultrapassa a compreensão das distâncias e conexões entre diferentes pontos, considerando que o próprio espaço é constituído pelas relações e processos sociais, históricos, afetivos e simbólicos que nele se desenvolvem. Nessa perspectiva, tempo e espaço não são apenas dimensões articuladas, mas aspectos indissociáveis dos processos que constituem a realidade, de modo que um acontecimento só pode ser plenamente compreendido a partir das relações que o produzem e lhe atribuem significado. Como o próprio Harvey (1973, p. 13) sintetiza, "o espaço não é nem absoluto, nem relativo, nem relacional em si mesmo, mas ele pode tornar-se um ou outro separadamente ou simultaneamente, em função das circunstâncias".

No mesmo campo teórico, Gottdiener (2017), ao interpretar a perspectiva da produção do espaço de Henri Lefebvre, reforça que o espaço não deve ser compreendido apenas como uma localização física, mas como um campo de possibilidades sociais. O autor afirma que o espaço é uma localização física, uma peça de bem imóvel e, ao mesmo tempo, uma liberdade existencial e uma expressão mental.

Segundo ele, o espaço constitui simultaneamente o local geográfico da ação e a possibilidade social de engajar-se na ação. Em um plano individual, isso significa que o espaço não apenas representa o local onde os eventos ocorrem (função de receptáculo), mas também expressa a permissão social para que os sujeitos se envolvam nesses eventos (função da ordem social).

A cidade, enquanto forma histórica concreta, constitui a materialidade do espaço urbano, expressa em sua dimensão física por meio de edifícios, ruas, praças e infraestruturas. Para autores como Williams (1975) e Rolnik (1988), ela reflete processos políticos, econômicos e culturais que moldam os modos de vida de cada época, sendo simultaneamente espaço de possibilidades e de tensões.

Embora esteja diretamente relacionado à materialidade da cidade, o conceito de espaço urbano não se limita à sua dimensão física, abrangendo também os encontros, as sociabilidades e as transformações coletivas que nela se desenvolvem. Nessa perspectiva, Sorbazo (2010, p. 58), fundamentando-se nas reflexões de Lefebvre, destaca que "o urbano corresponde à morfologia social, uma realidade social composta de relações presentes e relações a serem concebidas, construídas ou reconstruídas pelo pensamento".

Conceitualmente, o espaço urbano pode ser entendido como uma construção social em constante transformação, conforme desenvolvido por autores como Lefebvre, Milton Santos e David Harvey. Ele não se limita ao local onde as práticas acontecem, mas se

configura como um campo simbólico e relacional, atravessado por disputas, fluxos e subjetividades.

Enquanto a “cidade” designa a forma física e histórica, o “espaço urbano” refere-se à complexa rede de relações, sentidos e usos que moldam a vivência citadina. Essa distinção permite compreender como os sujeitos experienciam, se inserem e ressignificam os espaços que habitam, especialmente quando mediados pela linguagem audiovisual, como será abordado na análise do objeto de estudo.

Ademais, a articulação entre cidade e espaço urbano forma um campo dinâmico de disputas, sentidos e vivências. É nesse campo que emerge o sujeito urbano contemporâneo, cujas expressões subjetivas, marcadas pela fluidez, fragmentação e excesso de estímulos, serão exploradas a seguir com base nas reflexões de Georg Simmel, Stuart Hall e Gilles Lipovetsky.

2.2 “O QUE EU VOU FAZER COM ESSA TAL LIBERDADE?”

Como exposto, a trajetória histórica da cidade está profundamente entrelaçada com as transformações da sociedade. Ao longo da modernidade, marcada pela urbanização e pelo fortalecimento do projeto iluminista, o sujeito passou a ser concebido como um indivíduo autônomo, racional e centrado em si.

Esse ideal de sujeito moderno, como aponta Hall (2006), emerge com o Iluminismo europeu, firmando a crença em uma identidade estável, coerente e universal, enraizada na razão e no progresso. A cidade moderna, por sua vez, torna-se o palco para essa transformação: um espaço onde as relações tradicionais se dissolvem e novas formas de vida social e cultural se instauram.

Simmel, em seu ensaio *A metrópole e a vida mental* (1903), analisa os efeitos psíquicos provocados pela vida urbana moderna. Para ele, a metrópole impõe ao sujeito um excesso de estímulos sensoriais e sociais que exige uma reação de autoproteção. Surge, assim, a "atitude blasé", marcada por indiferença e racionalização, uma tentativa de preservação diante do ritmo acelerado e impessoal das grandes cidades. O autor, nesse processo, identifica uma forma particular de subjetividade: mais intelectualizada, mas também mais isolada, resultado da tensão entre o desejo de se afirmar como indivíduo e a pressão de se adaptar à massa nas grandes cidades.

Com a intensificação dos fluxos urbanos e culturais a partir do século XX, o sujeito moderno começa a ser questionado. Para Hall (2006), vivemos hoje a crise do sujeito moderno, substituído pelo sujeito sociológico e, posteriormente, pelo sujeito pós-moderno.

O primeiro compreende a identidade como construída social e historicamente, marcada por interações e instituições, enquanto o segundo abandona qualquer noção de essência ou centralidade: a identidade torna-se fluida, fragmentada e múltipla, moldada por discursos, mídias e deslocamentos.

Esse ponto se aproxima da concepção de subjetividade desenvolvida por Foucault (1976). Para o filósofo, a subjetividade não é algo natural ou estável dentro do indivíduo, mas um processo histórico que se constrói ao longo do tempo. O sujeito não existe antes da sociedade: ele é produzido por meio de discursos, saberes e relações de poder que moldam comportamentos, pensamentos e formas de ver, sentir e interpretar o mundo.

O autor chama esse processo de subjetivação, isto é, o conjunto de práticas pelas quais as pessoas se tornam sujeitos. Essas práticas podem assumir duas direções: de um lado, controlam e normalizam, funcionando como mecanismos de disciplina; de outro, abrem possibilidades de resistência e criação de novas formas de existência. Nesse sentido, a subjetividade não é algo fixo, mas transversal, marcada pelo conflito entre obediência e liberdade, entre adaptação às normas e tentativa de superá-las.

Em complemento, Hall (2006) ressalta como o sujeito pós-moderno é múltiplo, fragmentado e em constante mudança. Suas identidades não derivam de uma essência interior, mas se constroem na relação com discursos, culturas e contextos sociais. Essa condição, embora marcada pela instabilidade, amplia também o campo da liberdade: o indivíduo não está mais rigidamente preso a uma identidade única e estável, como era no Iluminismo, mas podendo transitar entre diferentes posições e reconfigurar-se diante de novas experiências e representações.

No entanto, essa liberdade não se dá sem custos. Segundo o autor, a multiplicidade de identidades possíveis, que abre espaço para a reinvenção, também gera aflição: o sujeito pós-moderno se vê diante da necessidade permanente de escolher, negociar e justificar quem é em meio a fluxos de informação, imagens e valores em constante mudança. A ausência de um centro estável não conduz apenas à emancipação, mas também a sentimentos de insegurança, ansiedade e desorientação.

Essa tensão se intensifica naquilo que Lipovetsky (2004) chama de sujeito hipermoderno. Se Hall já aponta para a fragmentação e fluidez identitária, Lipovetsky mostra como, na contemporaneidade, essa condição se radicaliza: a liberdade de escolha se converte em sobrecarga, a autonomia em instabilidade, e a promessa de realização em busca incessante por prazer imediato. O sujeito hipermoderno vive num estado permanente de aceleração, consumo e exposição de si, o que amplia tanto sua margem de ação quanto sua

vulnerabilidade emocional. A cidade hipermoderna, saturada por fluxos informacionais e comerciais, reflete essa subjetividade paradoxal: um espaço onde tudo parece possível, mas onde o excesso de possibilidades também aprofunda a sensação de desorientação.

A subjetividade urbana contemporânea, assim, é marcada por uma tensão constante entre autonomia e insegurança, entre liberdade e sobrecarga. Como apontam Martins e Francileudo (2011), o sujeito hipermoderno vive em um contexto de apressamento e excesso, onde os valores tradicionais de pertencimento, valores como estabilidade e identidade perdem força, dando lugar a uma busca individual por prazer e realização pessoal, fortemente influenciada pelas exigências do consumo e do mercado. Nesse contexto, o espaço urbano não é apenas um lugar onde as pessoas vivem, mas se transforma em um cenário de disputas por significado, onde os indivíduos constroem e reconstroem suas identidades constantemente.

Esse tensionamento vivenciado pelo sujeito urbano, no entanto, não é uma exclusividade da contemporaneidade. Ao longo dos séculos, a literatura se debruçou sobre essas contradições emergentes da vida urbana, captando os efeitos da modernização sobre a experiência subjetiva. Já no século XIX, escritores como Charles Baudelaire registraram em seus poemas e prosas as transformações aceleradas das cidades e o estranhamento que elas provocavam nos seus habitantes.

Segundo a análise de Carlos (2017), em seu poema *O Cisne*, presente na coletânea *As Flores do Mal*, Baudelaire utiliza a imagem do animal deslocado nas ruas de uma Paris em transformação como metáfora do estranhamento diante das mudanças aceleradas da cidade. O cisne, majestoso, mas fora de lugar, serve como um símbolo desse sujeito urbano desencaixado, confrontado com a perda de referências afetivas e com a alienação gerada pela modernização do espaço.

De acordo com a autora, Baudelaire, a partir desse estranhamento, revela como o processo de urbanização afeta profundamente a experiência subjetiva. A cidade, ao se transformar rapidamente, rompe com o ritmo da vida cotidiana, substitui memórias por mercadorias e impõe normas de uso que segregam e excluem. O espaço urbano passa a ser dominado pela lógica da circulação e da troca, esvaziando a rua de sua dimensão de convivência e apagando os vínculos sensoriais e simbólicos que sustentavam a identidade do sujeito.

Com isso, o espaço da metrópole passa a ser definido não apenas por suas formas arquitetônicas, mas pelos modos como essas formas organizam o tempo, o corpo e os afetos. O olhar, estimulado pelas vitrines e pelo espetáculo visual da mercadoria, substitui a

vivência plena e sensorial do espaço, reforçando a fragmentação e o individualismo. Nesse cenário, como já apontava Baudelaire, o estranhamento urbano se torna uma condição existencial do habitante da cidade moderna, condição essa que hoje se intensifica na hipermodernidade descrita por Lipovetsky.

Porém, ainda no século XIX, uma nova linguagem nascia com o potencial de expandir essas representações da relação sujeito x espaço urbano: o cinema. Desde seus primeiros experimentos, o cinema estabeleceu uma relação direta com a cidade, tanto como cenário quanto como tema. Ao capturar o movimento das ruas, os fluxos da multidão e o ritmo acelerado da vida moderna, o cinema não apenas passou a documentar, mas também a interpretar e estilizar a experiência urbana. A cidade passava a ser também imagem em movimento.

2.3 “ME FILME COMO UMA DE SUAS CIDADES FRANCESAS”

A discussão sobre a cidade e o espaço urbano, até aqui, evidenciou como eles se configuram não apenas como formas materiais, mas como campos simbólicos onde se inserem conflitos, práticas sociais e formas de subjetivação. Esse entrelaçamento entre espaço e sujeito, marcado pela modernidade e pela aceleração hipermoderna, encontra no cinema um meio singular de representação e intepretação. Assim como na poesia de Baudelaire ou nos ensaios de Simmel, a cidade cinematográfica se constitui como espaço de memória e transformação, de sociabilidade e fragmentação, de pertencimento e estranhamento.

Como bem aponta Santos (2003), a sétima das artes mantém, desde os seus primórdios, uma estreita ligação com os centros urbanos. Do registro da chegada do trem na estação de Ciotat, filmado pelos irmãos Lumière, em 1895, até os primeiros estúdios nos Estados Unidos, que recriavam ou antecipavam épocas e ambientes urbanos, as cidades desempenham um papel central na narrativa fílmica.

Surgido no contexto das metrópoles modernas, o cinema, de acordo com Name (2003), dependia tanto de sua base industrial quanto do adensamento urbano, sendo uma arte de massa e reprodução. Nesse cenário, o desenvolvimento urbano tornou-se um tema central na produção cinematográfica, refletindo sua evolução no cinema: dos primeiros filmes da indústria Lumière, passando por estúdios nas periferias das metrópoles, até a criação de

espaços como Cinecittà[6] e Hollywood, que se integraram às metrópoles. Dessa forma, as cidades, sejam elas reais ou construídas em estúdio, tornaram-se representações[7] desses espaços no cinema.

Essa imagem arquitetônica da cidade, segundo Santos (2003), ajuda a delinear a natureza dos filmes, a atmosfera das locações e a função das ações, permitindo a ligação entre tempo, espaço e personagens. Em paralelo, o cinema, por meio de técnicas como a manipulação de luz; uso de cores; seleção de ângulos; criação de sombras e penumbra; e composição de cenas, possui o poder de orientar uma narrativa, sobretudo realçando as qualidades ou omitindo as imperfeições dos ambientes retratados.

Nesse contexto, *Um homem com uma câmera* (1929), de Dziga Vertov, é uma das obras mais significativas na representação da cidade pelo cinema. Como observa Orlovas (2021), o filme funciona como um "espelho humanizado" das metrópoles soviéticas em processo de modernização, revelando, por meio da montagem, os ritmos e as transformações da vida urbana. As cenas do cotidiano mostrando o trabalho, o deslocamento e o convívio dos habitantes, são apresentadas sem narrativa ou encenação, compondo um retrato documental do urbano soviético (ver figura 1).

Figura 1 – A multidão da cidade moderna em "Um Homem com uma Câmera" (1929)



Fonte: https://ims.com.br/filme/um-homem-com-uma-camera/

Se em *Um homem com uma câmera* (1929) a cidade é apresentada como um organismo em constante transformação, em outros contextos o cinema passa a construir diferentes representações das vivências urbanas, articulando os espaços físicos às relações

[6] Principal estúdio de produção cinematográfica italiano.

[7] Segundo Costa (2002), a cidade é representada como um espaço que, ao passar pelo filtro do imaginário, transforma-se em uma "representação da cidade 'real'". Ou seja, é uma representação mediada pela visão que o diretor e/ou o roteirista têm da cidade real, e não da representação da cidade real em si.

sociais e às vivências de seus habitantes. Essa construção pode ocorrer tanto por meio da recriação de ambientes em estúdio quanto pela escolha de locações reais, atribuindo diferentes sentidos à cidade e à maneira como ela é vivenciada pelos personagens.

Baratto (2022), por exemplo, destaca que cenários construídos em estúdios oferecem aos cineastas um controle total sobre as condições de filmagem, eliminando limitações como clima adverso, variações de luz e imprevistos comuns em locações reais. Alfred Hitchcock, por exemplo, fez extenso uso desses cenários para criar ambientes meticulosamente controlados, essenciais para o suspense e a tensão característicos de suas produções.

Para *Janela Indiscreta* (1954), além do apartamento de Jeffrei, personagem principal vivido por James Stewart, foi construído um cenário com 31 apartamentos, sendo 12 deles mobiliados. O conjunto com 56,00 m de comprimento, 30,00 m largura e 12,00 m de altura, possuía prédios de cinco andares que reproduziam fielmente uma vizinhança de Manhattan, com seus jardins, chaminés, escadas de incêndio e uma rua completa com tráfego e pedestres. As paredes do apartamento do protagonista ainda podiam ser movidas para permitir o alocamento das câmeras em diferentes ângulos, tornando o espaço altamente adaptável para filmagem (ver figura 2).[8]

Figura 2- Quarteirão construído para Janela Indiscreta (1957)



Fonte: http://theredlist.com/wiki- 2-20-777-789-view-1950-1960- profile-1954-brear-window-b.html.

Sobre as obras do diretor, Behrendt (2015) ressalta como o contexto social e a arquitetura dos seus filmes funcionam como amplificadores psicológicos da narrativa. Em *Janela Indiscreta* (1954), a câmera explora os blocos de apartamentos em Manhattan,

[8] Hitchcock's Techniques Tell *Rear Window* Story. **THEASC**. Disponível em: The American Society of Cinematographers | Hitchcock's Techniques. Acesso em 10 de novembro de 2024.

capturando breves momentos do cotidiano dos vizinhos. Assim, a cena de abertura constrói uma narrativa dinâmica ao usar a arquitetura daquela comunidade para retratar as excentricidades e peculiaridades dos seus membros.

Todavia, Baratto (2022) aponta que, ao longo da história, cineastas buscaram filmar em locações reais, como fizeram os diretores do neorrealismo italiano, entre eles Roberto Rossellini, Vittorio De Sica e Luchino Visconti. Esses cineastas criaram narrativas que retratavam a realidade italiana no período pós-guerra, especialmente na segunda metade da década de 1940. Filmes como *Roma, Cidade Aberta* (1945), de Rossellini, *Ladrões de Bicicletas* (1948), de De Sica, e *A Terra Treme* (1948), de Visconti, oferecem uma visão crítica daquela época, sendo o espaço urbano — com suas ruas e edificações — não apenas o cenário, mas também um veículo para essa crítica social.

Nesse sentido, Name (2003) destaca o papel do cinema como vitrine da arquitetura e dos debates relacionados ao espaço urbano, pois, ao longo de sua história, tem sido campo de experimentação e crítica de utopias e contra utopias arquitetônicas e urbanísticas. Qualquer representação da cidade no cinema, seja a real ou a cenográfica, do presente, do passado ou do futuro, de visão otimista ou pessimista, é invariavelmente um comentário sobre o presente. Os filmes refletem os debates da sociedade, os problemas da época e as novas estéticas e ideologias.

Nesse ponto, Demir (2014) contribui para os estudos da relação entre cidade, subjetividade e cinema. Para o autor, cinema e cidade compartilham uma relação de co-constituição: ao mesmo tempo em que os filmes registram os espaços urbanos, eles também os reinterpretam, criando modos de percebê-los e vivê-los. A cidade, quando filmada, não se reduz a cenário, mas se torna um organismo que condensa memórias, ficções e questões sociais.

Essa abordagem metodológica permite compreender como a subjetividade urbana contemporânea, marcada pelas tensões entre disciplina e liberdade (FOUCAULT, 1976), fragmentação identitária (HALL, 2006) e excesso de estímulos da hipermodernidade (LIPOVETSKY, 2004), pode ser lida através das imagens em movimento. O cinema, ao organizar ritmos, fluxos e representações do espaço, funciona como uma espécie de “olho externo” capaz de traduzir problemáticas da vida urbana em narrativas visuais, tornando visíveis as contradições e possibilidades do habitar citadino.

Em *Medianeras* (2011), por exemplo, o diretor e roteirista Gustavo Taretto, apresenta uma visão melancólica e poética da desconexão emocional entre os habitantes de uma metrópole através de quatro bases: a cidade, representada por uma Buenos Aires caótica,

porém atrativa; a solidão urbana, evidenciada na convivência diária entre desconhecidos que permanecem indiferentes uns aos outros; a incomunicação, marcada pelo uso de tecnologias criadas para conectar as pessoas, mas que, paradoxalmente, as afastam; e a busca do amor, ilustrada pela dificuldade de "duas almas gêmeas", vizinhas, se encontrarem[9].

Através dos desencontros e das vidas solitárias de seus protagonistas, Martin e Mariana, o filme transforma a cidade de Buenos Aires em mais do que um cenário: com seus edifícios desordenados e a ausência de planejamento urbano, ela se torna metáfora e agente das problemáticas da vida contemporânea, como solidão, falta de conexões profundas, transtornos psíquicos e isolamento social.

Essa ponte entre o espaço físico e a subjetividade dos personagens é realizada através da montagem, processo em que se articula sons e imagens para atribuir ritmo, emoções e significado à narrativa. Como aponta Xavier (2005), ela é o elemento central da linguagem cinematográfica, indo além da simples organização das cenas e funcionando como mecanismo de articulação discursiva.

Como aponta Moura (2016), o diretor utiliza os recursos da linguagem cinematográfica[10] , como a montagem, para reforçar, ao longo de todo o filme, o sentimento de isolamento e a constante busca por algo perdido nas dinâmicas coletivas do cotidiano das grandes cidades. Já na cena inicial, o longa explora as diferenças arquitetônicas de Buenos Aires por meio da articulação entre a narração verbal e os elementos visuais, construindo uma perspectiva subjetiva do protagonista sobre a cidade e estabelecendo uma conexão simbólica entre as construções urbanas e os habitantes da metrópole (ver figura 3).

[9] De acordo com Franco (2013).
[10] Forma de comunicação que utiliza elementos visuais e sonoros para criar uma narrativa, sendo composta por uma série de códigos, tanto específicos (como movimentos de câmera e montagem) quanto não específicos (como iluminação e cenários). Esses elementos trabalham juntos para criar a sensação de realidade e envolver o espectador na narrativa do filme (SILVA; MADIO, 2016).

Figura 3 – Medianeiras (2011) / 0:36 – 4:04 min



Fonte: Direção de Gustavo Taretto. Produção de Rizoma Films, Eddie Saeta e Pandora Film (2011).

Ademais, a montagem do filme alterna[11] entre as rotinas de Martín e Mariana, dois personagens que vivem em mundos separados, mas cujas vidas são impactadas de maneira semelhante pela cidade. Cria-se, através dela, um paralelo entre os personagens sem que eles se encontrem fisicamente, mas sugerindo que estão ligados por suas experiências compartilhadas de solidão e isolamento na cidade, estabelecendo uma conexão emocional entre os protagonistas, mesmo antes de seu encontro (ver figura 4).

[11] Na montagem paralela duas cenas são filmadas de maneira contínua, mas apresentadas intercaladamente, criando a sensação de duas cenas simultâneas em dois locais diferentes (VAN SIJLL, 2017).

Figura 4 – Medianeiras (2011) / 1:10 – 1:11h



Fonte: Direção de Gustavo Taretto. Produção de Rizoma Films, Eddie Saeta e Pandora Film (2011).

Assim como *Medianeras* (2011), *Playtime* (1967) utiliza a arquitetura como ferramenta para explorar os impactos da cidade na vida cotidiana. Porém, enquanto Taretto adota uma abordagem melancólica e ancorada em uma "realidade crua", Jacques Tati opta por uma visão cômica e satírica de como a modernidade afeta o meio urbano e as relações humanas.

No filme, Tati faz uma crítica ao modernismo arquitetônico[12] e ao urbanismo funcionalista que dominavam as cidades na metade do século XX. A Paris do filme é retratada como um espaço genérico que satiriza as utopias modernistas ao apresentar uma paisagem urbana desumanizada, composta de prédios de vidro, aço, concreto e ruas engarrafadas (ver figura 5).

[12] Estilo arquitetônico baseado na racionalidade, funcionalidade e simplicidade das formas, contestando os excessos de ornamentos e decoração (EQUIPE VOBI).

Figura 5 - O caos racionalista e genérico da cidade modernista



Fonte: https://scenebygreen.com/2022/06/11/playtime-1967/

Essa representação da cidade, marcada pela uniformidade arquitetônica e pela dificuldade de orientação dos personagens, permite estabelecer uma relação com as reflexões de Lynch (2011) sobre a percepção e a legibilidade do espaço urbano. Segundo essa perspectiva, para uma cidade ser legível – isto é, facilmente lida e compreendida por seus habitantes –, ela deve possuir elementos e características espaciais que auxiliem os indivíduos na construção de uma imagem mental coerente do ambiente urbano, facilitando sua orientação e o reconhecimento dos lugares. Para o autor, essa imagem é estruturada a partir de cinco elementos principais: vias[13], limites[14], bairros, pontos nodais[15] e marcos[16].

Na Paris do filme, pode-se observar a subversão desses princípios, ao se retratar uma cidade onde os caminhos não são claros, os marcos, como a Torre Eiffel e o Arco do Triunfo são ausentes, e os bairros são ambientes que de tão insípidos e similares provocam desorientação nos personagens.

Esses elementos, no entanto, costumam ser ressaltados em outras produções que enaltecem a cidade, como *Meia-Noite em Paris* (2011). Se a Paris, sob a visão de Tati, é

[13] Rotas principais que as pessoas usam para se deslocar, como ruas, calçadas, trilhos e canais.
[14] Limites lineares que separam áreas, como rios, muros, ou margens de parques.
[15] Pontos estratégicos, como cruzamentos, praças ou pontos de concentração de atividades.
[16] Elementos visíveis e facilmente identificáveis, como lojas, monumentos ou prédios altos que servem como pontos de orientação.

retratada de forma quase distópica e desprovida de personalidade, no filme de Wood Allen ela é percebida de forma onírica e idealizada. Gil, o protagonista vivido por Owen Wilson, flana pelas ruas da Cidade Luz com uma perspectiva nostálgica e romântica, projetando no espaço urbano suas aspirações e insatisfações. Além de buscar na paisagem um lugar onde possa concretizar seu ideal de vida e fugir das frustações do presente.

Como aponta Aquino, Carvalho e Lima (2013), o filme traz diversos símbolos da cultura francesa, como os museus, o Palácio de Versailles, os cafés, restaurantes e parques. Estas imagens, segundo as autoras, instigam o público que não conhece Paris a imaginar como é a cidade. Ao voltar no tempo, o diretor recorre também ao imaginário para retratar como seria a década de 1920 em Paris, mostrando como seriam as ruas, os figurinos e os bares da época (ver figura 6).

Figura 6 – A Paris onírica e nostálgica do passado



Fonte: Midnight in Paris: Thousands Screencaps, Iconic Scenes and More Photos – Flim

Castoriadis (1982) argumenta, por exemplo, que o imaginário utiliza símbolos como esses não apenas como meio de expressão, mas como condição essencial para sua existência. Trata-se de uma fantasia profundamente subjetiva, composta por imagens que se articulam como parte de uma função simbólica. Esse simbolismo pressupõe a capacidade imaginativa de perceber algo sob uma perspectiva diferente da sua realidade imediata, evocando uma imagem ou representação do real.

O imaginário, como apontado, utiliza o simbólico não apenas para se expressar, mas como condição para existir, permitindo a evocação de representações do real que ultrapassam a experiência imediata. Esse processo, intrinsecamente subjetivo, alinha-se à perspectiva de Deleuze (2018), que vincula a dependência da interpretação cinematográfica

à experiência subjetiva do espectador, que traz suas próprias referências e repertórios para o ato de ver.

Em *Meia-Noite em Paris*, por exemplo, essa subjetividade se evidencia na medida que Gil, o protagonista, vê a cidade como um espaço mágico e inspirador, enquanto sua noiva Inez a enxerga de forma prática e desinteressada. Assim, o imaginário e o simbólico moldam tanto as visões individuais quanto a capacidade de transformar o real em algo repleto de significados pessoais.

Como demonstrado por esses exemplos, uma mesma cidade pode ser representada de diversas maneiras, realçando suas belezas e potencialidades ou pousando uma lupa crítica sobre seus defeitos e contradições. Tais recortes estão diretamente relacionados às múltiplas e complexas percepções que cercam e habitam o espaço urbano.

Segundo Carreira (2009, p. 2):

> Vivemos em cidades que não podem ser abordadas em sua totalidade. Não temos uma cidade, mas sim inúmeras cidades que funcionam dentro de um espaço geográfico delimitado [...]. Estas múltiplas cidades são definidas pelo repertório de uso dos habitantes, e pelos limites da percepção dos mesmos. [...] Trata-se de um espaço percebido a partir dos seus múltiplos segmentos, dos seus usos diversos e sobrepostos.

A cidade vivenciada cotidianamente, como acrescenta Moura (2016), embora concreta e real, é também uma representação para cada habitante. Cada indivíduo percebe e enxerga não a cidade em si, mas aquilo que ela proporciona em termos de experiências de vida, repertório social e visão de mundo. Assim, tudo o que é percebido resulta de uma combinação entre o elemento concreto e a formação mental de cada pessoa.

Ademais, compreende-se que a cidade não deve ser vista apenas como materialidade física, mas como um espaço simbólico e subjetivo, permeado por práticas sociais, discursos e representações culturais diversas. O urbano não constitui uma totalidade homogênea, mas um campo fragmentado e dinâmico, no qual diferentes percepções e experiências coexistem, se sobrepõem e disputam o espaço, expressando distintos modos de habitar, interpretar e atribuir significados à cidade.

Nesse sentido, o espaço urbano torna-se espelho dos conflitos contemporâneos, expressando contradições entre pertencimento e estranhamento, entre conexão e isolamento, entre liberdade e insegurança, dimensões que também se manifestam nas representações artísticas, em especial no cinema.

Como demonstrado, a representação da cidade na linguagem cinematográfica não se limita ao papel de cenário, mas atua como metáfora e personagem ativo, capaz de traduzir

tanto as complexidades sociais quanto as percepções subjetivas dos indivíduos. Seja no retrato melancólico da desconexão urbana em *Medianeras* (2011), seja na experimentação estética que será vista na análise de *Homem-Aranha: Através do Aranhaverso* (2023), o espaço urbano transcende a função de pano de fundo, participando ativamente da construção narrativa e da representação de subjetividades.

Diante dessas reflexões, é relevante direcionar a análise para um campo no qual a relação entre cidade, subjetividade e representação assume novas formas: a animação. Ao contrário do cinema convencional, que registra diretamente a materialidade urbana, a animação cria a possibilidade de reinventar a cidade a partir de outra perspectiva criativa, explorando outas possibilidades estéticas e metafóricas. Nesse sentido, o próximo subcapítulo será dedicado à trajetória histórica e ao desenvolvimento técnico desse meio, destacando como tais transformações possibilitaram novas formas de representar a experiência urbana e preparando o terreno para a análise do objeto fílmico escolhido

2.4 "O AGORA NÃO NOS FAZ ANSIAR POR UMA REALIDADE ALTERNATIVA?"[17]

Ao longo das análises anteriores, observamos que o espaço urbano representado no cinema se apresenta como um reflexo das transformações históricas e subjetivas do contexto em que é produzido. Em *Um homem com uma câmera* (1929), por exemplo, Vertov transforma a paisagem urbana soviética em um ser de movimento constante, composto por máquinas, multidões e deslocamentos, retratando como o ritmo da modernidade molda a percepção do cotidiano. Já em *Janela Indiscreta* (1954), Hitchcock condensa Nova Iorque em um único quarteirão, transformando a vizinhança em um espaço de observação e vigilância onde a arquitetura determina os limites do olhar. Em ambos, o espaço urbano é utilizado como um campo de experimentação visual e narrativa.

No cinema contemporâneo, porém, essa relação entre sujeito e cidade tem se ampliado para novas dimensões narrativas, em que o espaço já não é único ou contínuo, mas múltiplo e fragmentado, de modo a refletir diferentes versões da realidade e do próprio indivíduo através de universos alternativos. Esse deslocamento para múltiplas realidades, segundo Page (2022), encontra ressonância direta no recente fortalecimento do conceito de multiverso dentro da própria indústria cinematográfica.

[17] Frase do roteirista Michael Waldron em entrevista à Page (2022).

Embora essa noção já circulasse há algum tempo, o autor salienta que foi sobretudo a partir de 2022 que ela afirmou seu domínio, aparecendo tanto em produções independentes quanto em grandes franquias de super-heróis. Não por acaso, os estúdios Marvel anunciaram, naquele ano, uma “Saga do Multiverso” que se estenderia por cinco anos, reunindo filmes e séries conectados por essa lógica de mundos simultâneos.

Para situar o conceito, o multiverso, segundo o autor, parte da ideia de que múltiplos universos coexistem lado a lado, sobrepostos ou interligados, apresentando versões alternativas de tudo, inclusive de nós mesmos. Embora a palavra tenha mais de um século e suas raízes filosóficas remontem à Grécia Antiga, além de aparecerem em tradições hindus e budistas, é neste momento específico que ela encontra terreno fértil para se manifestar no cinema. Tanto os interesses do público quanto as estratégias do mercado contribuíram para que essa concepção ganhasse força como recurso narrativo, ampliando as possibilidades de representação do espaço e da experiência urbana.

Em complemento, o escritor de ficção de científica Ted Chiang, observa que a popularização do multiverso na ficção narrativa sinaliza uma mudança significativa na forma de construir histórias. Segundo ele, durante grande parte da história humana, as narrativas estiveram associadas à ideia de destino, apresentando os acontecimentos como inevitáveis ou previamente determinados. O multiverso, por outro lado, desloca essa lógica ao imaginar realidades em que múltiplas possibilidades coexistem, sem que uma seja mais correta, provável ou predestinada do que outra (Léon, 2023). Essa concepção amplia o campo narrativo ao substituir a noção de caminho único por um conjunto de alternativas simultâneas, permitindo explorar diferentes versões de sujeitos, espaços e experiências.

Nesse sentido, segundo Léon (2023), o conceito de multiverso não apenas rompe com a lógica da narrativa linear, como também tensiona noções tradicionais de identidade, propósito e sucesso, ao substituir trajetórias únicas por múltiplas possibilidades coexistentes. A recorrência dessa ideia na ficção contemporânea pode ser relacionada ao contexto recente de crises sucessivas, marcado por eventos como a pandemia global, uma crise financeira de alcance internacional, guerras prolongadas como as da Ucrânia e Oriente Médio, além do agravamento das previsões sobre o colapso climático, da transformação das redes sociais em espaços de disputa política, do crescimento do nacionalismo de direita e de tentativas de insurreição em países como Estados Unidos e Brasil.

Mais do que indicar que “as coisas estão piores do que nunca”, prossegue o autor, esse conjunto de eventos contribui para uma sensação contínua de urgência e sobrecarga, potencializada pela circulação constante de informações e demandas no ambiente digital.

Diante desse acúmulo de crises, expectativas e possibilidades simultâneas, o multiverso emerge como uma resposta simbólica às formas contemporâneas de exaustão. Ao imaginar realidades paralelas em que diferentes escolhas e caminhos coexistem, essa estrutura narrativa oferece à ficção um meio de lidar com a fragmentação da experiência atual, explorando a persistência do sujeito em um mundo marcado pela incerteza, pelo excesso e pela ausência de percursos claramente definidos.

Como resultado, diversas produções recentes têm recorrido com frequência ao multiverso como estrutura narrativa capaz de materializar essas tensões. Em *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022), dirigido por Daniel Kwan e Daniel Scheinert, o multiverso é utilizado de forma central no enredo para articular a vida de sua protagonista, a imigrante Evelyn Wang, que descobre ser a chave para salvar múltiplas realidades ao se conectar com versões alternativas de si mesma. Nesse processo, ela experimenta diferentes possibilidades de vida (ver figura 7), como versões em que sua vida profissional, pessoal ou familiar tomou rumos distintos, que amplia a reflexão sobre escolhas, arrependimentos, afetos e expectativas (Talarico, 2022).

Figura 7 - Cena de espelho rachado ilustrando essa fragmentação



Fonte: https://www.schoolofmotion.com/blog/behind-the-scenes-everything-everywhere-all-at-once

Em uma abordagem distinta, voltada para universos ficcionais já consolidados, produções como *Homem-Aranha: Sem Volta para Casa* (2021) e *Doutor Estranho: No Multiverso da Loucura* (2022) exploram o multiverso em maior escala, utilizando-o como estratégia para articular narrativas preexistentes e ampliar a mitologia de seus personagens. No primeiro, o uso do multiverso permite a interação de diferentes versões do herói interpretadas por distintos atores e conecta linhas narrativas prévias do Universo Cinematográfico Marvel; já *Doutor Estranho*, amplia essas possibilidades ao levar o personagem a várias realidades alternativas dentro da mitologia do multiverso Marvel.

Uma das realidades alternativas apresentadas é a Terra-838, lar dos Illuminati, um grupo de super-heróis composto por versões alternativas de personagens conhecidos, como Capitã Carter, Raio Negro, Capitã Marvel (Maria Rambeau), Sr. Fantástico, Professor X, Karl Mordo e uma versão local de Stephen Strange. Esse universo se mostra mais avançado tecnologicamente que o universo principal, retratado por uma Nova Iorque futurista, marcada por dispositivos de memória e estruturas urbanas avançadas e arborizadas (ver figura 8) que apresentam um modelo alternativo de organização do espaço urbano (Eker-Male, 2022).

Figura 8 – Nova Iorque da Terra-838



Fonte: https://www.cap-that.com/marvel/doctor-strange/multiverse-of-madness/1080/?page=30

O uso do multiverso como estratégia narrativa não se restringe às produções em *live-action* do Universo Cinematográfico Marvel, encontrando um de seus desdobramentos mais significativos na animação contemporânea. Esse movimento se materializa em *Homem-Aranha: No Aranhaverso* (2018), dirigido por Phil Lord e Christopher Miller, que introduz Miles Morales, um adolescente afro-latino que assume o manto do Homem-Aranha e passa a coexistir com diferentes versões do herói provenientes de realidades paralelas (ver figura 9). A abertura dessas dimensões, desencadeada pela ativação de um colisor interdimensional em Nova Iorque, transforma a cidade em um espaço de convergência entre universos distintos, estabelecendo as bases narrativas e visuais[18] que seriam aprofundadas e expandidas de maneira na obra subsequente da franquia.

[18] O filme combina elementos de animação tradicional e digital para criar uma estética que replica a sensação de uma história em quadrinhos em movimento, com detalhes como onomatopeias visuais e a estética pontilhada do estilo de impressão dos anos 1960.

Figura 9 – Da esquerda para direita: Peni Par, Gwen Stacy, Porco-Aranha, Miles Morales, Peter Park e Homem-Aranha Noir



Fonte: https://www.cap-that.com/spider-man/into-the-spider-verse/?page=44

A repercussão de *Homem-Aranha: No Aranhaverso* entre o público e a crítica foi significativa, culminando no Oscar de Melhor Animação em 2019 e impulsionando uma nova tendência estética no mercado, marcada pela combinação de técnicas tridimensionais com grafismos bidimensionais. Esse sucesso levou à produção de *Homem-Aranha: Através do Aranhaverso* (2023), obra que amplia o conceito de multiverso ao deslocar Miles Morales por diferentes versões da cidade de Nova Iorque do multiverso.

Na sequência, após reencontrar Gwen Stacy[19], Miles embarca em uma jornada por universos paralelos para enfrentar uma ameaça iminente, encontrando uma equipe de Pessoas-Aranha oriundas de distintas dimensões. Assim como ocorre em *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura (2022)*, cada uma dessas dimensões apresenta variações próprias do espaço urbano; contudo, em *Através do Aranhaverso*, essas diferenças se manifestam de forma mais expressiva por meio da animação, resultando em versões contrastantes de Nova Iorque que expressam não apenas contextos narrativos distintos, mas também distintas articulações entre subjetividade e espaço urbano.

Ao explorar o multiverso, o filme apresenta diferentes versões do Homem-Aranha cujas características estão diretamente ligadas aos mundos em que vivem. Personalidade, conflitos e forma de agir aparecem em sintonia com a estética de cada universo e, principalmente, com a cidade que o constitui. Desse modo, o estilo de animação não é apenas uma escolha visual, ele ajuda a construir o espaço urbano e a expressar a subjetividade dos personagens. Esse aspecto evidencia como a animação pode criar cidades

[19] Também conhecida como Mulher Aranha, ela volta para seu universo de origem após a conclusão do primeiro filme.

por meio de recursos como cor, enquadramentos e ritmo, tema que será aprofundado no capítulo seguinte, dedicado ao percurso histórico e técnico da animação e às diferentes maneiras pelas quais esse campo cinematográfico representa a cidade.

3 ERAM OS DEUSES ANIMADORES?

Desde os primeiros registros de movimento nas paredes das cavernas até as mais recentes produções em computação gráfica, a animação sempre esteve ligada ao desejo humano de dar vida às imagens. Mais do que um recurso técnico, essa forma de expressão desenvolveu-se como linguagem capaz de articular narrativas, transmitir emoções e construir mundos, entre eles as cidades que habitamos, sejam elas reais ou imaginadas. Neste capítulo, propomos um percurso histórico pela animação, observando não apenas seus avanços tecnológicos e estéticos, mas também como o espaço urbano foi sendo pensado e recriado ao longo desse processo.

Para isso, partimos dos inventos pré-cinematográficos e dos pioneiros da animação, como Émile Reynaud e Winsor McCay, passando pela consolidação do modelo hegemônico da Disney e pela incorporação do som, da cor e de novas técnicas como a câmera multiplano e a rotoscopia. Avançamos, então, para as transformações trazidas pela animação digital, desde o marco de *Toy Story* (1995) até as estéticas contemporâneas que exploram tanto o fotorrealismo quanto caminhos alternativos, como a renderização não-fotorrealista.

Em cada momento de sua trajetória, a animação elaborou diferentes formas de imaginar o espaço urbano. Mais do que simples cenários, as cidades representadas nessas obras sintetizam diferentes visões de mundo e as inquietações de cada época. Seja ao idealizar paisagens bucólicas em contraste com a modernidade, seja ao retratar metrópoles marcadas pela intensidade, ou pela crise, a animação revela sua capacidade de transformar o espaço urbano em uma metáfora visual dos conflitos sociais e culturais do cotidiano.

Mais do que acompanhar inovações técnicas ou tendências narrativas, a história da animação revela também modos diversos de construir o urbano no imaginário coletivo. Esse percurso nos mostra que a cidade animada não se limita apenas à ambientação, mas atua como um campo simbólico capaz de articular visões de sociedade, modos de vida e subjetividades. Ao observarmos como diferentes obras deram forma a essas representações ao longo do tempo, criamos as bases para compreender a importância do espaço urbano na animação contemporânea e, em especial, no filme *Homem-Aranha: Através do Aranhaverso*.

3.1 UM DINOSSAURO E UM GATO ENTRAM EM UM BAR

Como mencionado anteriormente, a animação, enquanto linguagem audiovisual, possui raízes anteriores ao próprio cinema. Desde tempos remotos, o intuito de representar o

movimento impulsionou a criação de imagens sequências que exploravam os limites da percepção visual humana. Antes mesmo da invenção dos projetores cinematográficos, diferentes culturas já utilizavam representações gráficas em série para criar a ilusão de continuidade e passagem temporal entre as ações representadas.

Esse interesse pela representação do movimento pode ser observado em diversos momentos ao longo da história. Como aponta Williams (2016), nas pinturas rupestres de mais de 35 mil anos atrás, já se observam tentativas de representar o movimento, como no caso de figuras de animais desenhadas com múltiplos pares de pernas. Na Grécia Antiga, esse impulso se manifesta na decoração de vasos com figuras em diferentes estágios de ação, que ao serem girados, criavam a sensação de movimento.

A partir do século XIX, aponta Mutrand (2010), a busca por representar o movimento das imagens passou a incorporar novos dispositivos ópticos e mecânicos, desenvolvidos com o propósito de produzir essa ilusão. Embora as invenções iniciais fossem bastante simples em termos de funcionamento e acabamento técnico, o empenho de alguns pioneiros permitiu, em poucas décadas, estabelecer os princípios fundamentais que dariam origem ao cinema de animação.

Em 1824, o médico Peter Mark Roget formula o princípio da "persistência retiniana", que descreve a capacidade do olho humano de reter, por um breve intervalo, a imagem recém-observada. Esse fenômeno possibilita a criação da ilusão de continuidade entre imagens sucessivas, constituindo um fundamento essencial para o desenvolvimento da animação. A partir desse princípio, diversos dispositivos ópticos foram concebidos ao longo do século XIX, como o taumatrópio[20], o fenaquistoscópio[21], o zootrópio[22] (Williams, 2016).

Entre esses dispositivos desenvolvidos com base no princípio da persistência retiniana, destacamos o praxinoscópio, concebido por Émile Reynaud em 1877. Como destaca Cholodenko (2017), o inventor francês realizou contribuições fundamentais para a consolidação da linguagem da animação antes mesmo do advento do cinema projetado. Seu aprimoramento técnico do zootrópio, ao substituir as fendas por um sistema de espelhos

[20] Brinquedo ótico que consiste em um disco com duas imagens diferentes em lados opostos, que ao ser girado rapidamente, as imagens parecem se combinar em uma só.

[21] Dispositivo que cria a ilusão de movimento através de uma sequência de imagens em um disco que gira em frente a um espelho.

[22] Aparelho que produz a ilusão de movimento ao apresentar uma série de imagens dentro de um cilindro giratório com fendas. Quando o cilindro é posto em rotação e o observador olha através dessas aberturas, as figuras parecem ganhar vida. É reconhecido como um dos antecessores do cinema e da animação, pois se baseia no princípio da persistência retiniana.

organizados em círculo, permitia uma visualização mais estável e contínua das imagens em movimento.

No entanto, sua contribuição mais significativa foi o desenvolvimento do *Théâtre Optique***,** patenteado em 1888 e apresentado ao público no Musée Grévin, em Paris, a partir de 1892. O dispositivo permitia a projeção de imagens desenhadas à mão sobre uma tela, utilizando longas fitas de tecido e possibilitando a exibição de narrativas animadas com até 15 minutos de duração (Cholodenko, 2017).

Conforme destaca o autor, esse sistema, operado manualmente, permitia ao animador controlar o ritmo da projeção e realizar manipulações visuais ao vivo. Importa destacar que essas projeções precederam em, pelo menos, três anos as exibições públicas do cinematógrafo dos irmãos Lumière, ocorridas em 1895. Assim, Reynaud não apenas antecipa aspectos técnicos do cinema como também inaugura, de forma pioneira, uma linguagem narrativa animada e projetada para o grande público.

Com o avanço das tecnologias de projeção e a rápida popularização do cinema nas primeiras décadas do século XX, animadores passaram a incorporar os recursos técnicos e expressivos desse novo meio em suas produções, como observa Nesteriuk (2011). Figuras como J. Stuart Blackton, Émile Cohl, Ladislav Starevich e Winsor McCay desempenharam um papel decisivo nesse contexto, contribuindo para o desenvolvimento do cinema de animação ao aliarem narrativas envolventes a experimentações visuais consideradas avançadas para o período.

O curta-metragem *Humorous Phases of Funny Faces*[23] (1906), dirigido por J. Stuart Blackton, por exemplo, é considerado um dos primeiros exemplos de animação cinematográfica. Mais do que uma inovação técnica por utilizar a câmera cinematográfica para animar desenhos em sequência, o filme representa uma transição significativa entre as apresentações ao vivo de *lightning sketches* - performances rápidas de desenho no palco - e a linguagem emergente da animação (Greenberg, 2018).

Blackton, como detalha Greenberg (2018), filmou desenhos feitos com giz em um quadro-negro, dando a ilusão de que os personagens se formavam, se movimentavam e ganhavam vida por conta própria. Esse processo revelou, de forma pioneira, os fundamentos visuais da animação: o uso de formas simples e expressivas, baseadas em emoções universais, sobre as quais se sobrepõem elementos culturais específicos, como roupas e penteados, que indicam gênero e remetem à classe social.

[23] Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=wGh6maN4l2I&t=1s

O curta, complementa o autor, também introduz uma tensão narrativa entre o animador, representado por sua mão visível em alguns trechos, e os personagens, que parecem desenvolver autonomia, resistindo ao controle do criador. Essa "rebeldia" antecipa temas e estratégias que viriam a ser explorados por animadores posteriores, como Winsor McCay, ilustrador e criador da animação *Gertie, o Dinossauro* (1914)[24].

Sobre o curta, Williams (2016) descreve:

> [...] o próprio McCay atuou "ao vivo" diante da animação projetada, segurando uma maçã diante de Gertie, convidando-o a comer. Gertie baixou seu longo pescoço e engoliu a fruta - causando assombro na plateia. Essa era a primeira animação de personalidade - os primórdios da individualidade nos desenhos animados. Era tão realista que a plateia conseguia identificar-se com Gertie (Williams, 2016, pag. 16).

Gertie, como aponta Williams (2016), marca um momento de transição na animação, no qual os personagens começam a apresentar traços de personalidade. Diferente dos desenhos anteriores, que se limitavam a movimentos mecânicos e superficiais, *Gertie* apresentava emoções e atitudes distintas: era curiosa, travessa, tímida, orgulhosa e até temperamental. Sua interação com o ambiente e com McCay se dava por meio de expressões faciais e gestos corporais que pareciam reais, transmitindo a sensação de que não executava apenas truques animados, mas que estava sendo ela mesma.[25]

A partir desse curta, as figuras animadas passam a demonstrar vontade própria, refletir sobre situações, tomar decisões e buscar soluções para os desafios que enfrentam. Com isso, os personagens deixam de ser representações totalmente controladas pelos animadores para ganhar uma forma de autonomia dentro da narrativa visual.[26]

Esse início do que se convencionou chamar de animação de personalidade culminaria, poucos anos depois, na consolidação de um dos principais ícones do cinema de animação anterior à era Disney: o Gato Félix. De acordo com Nesteriuk (2011), a personagem, cuja criação é alvo de controvérsia entre o animador Otto Messmer e o produtor Pat Sullivan, estabeleceu as bases para uma linhagem de personagens animados baseados em animais antropomorfizados, conhecidos como *funny animals*[27].

Félix, como aponta Cyrenne (2009), era capaz de formular pensamentos, ideias e emoções, destacando-se por sua postura ousada, sua cauda transformável e sua expressividade corporal, características que remetiam às mimicas de Charles Chaplin. Ele oferecia ao público algo inédito na animação: um personagem capaz de realizar ações

---

[24] Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=NDrAjHeQMf4
[25] (GERTIE the Dinosaur: The Birth of Personality in Animation. The Birth of Personality in Animation. 2025)
[26] (A HISTÓRIA DO DESENHO ANIMADO. [S.I]: WALT DISNEY, 1955).
[27] Animais engraçados, em tradução livre.

impossíveis para atores reais, mas com comportamentos compreensíveis. Sua personalidade era construída por meio de gestos, reações e raciocínios visíveis em cena, permitindo ao espectador acompanhar seus processos de pensamento e compartilhar de sua satisfação diante das soluções encontradas.

De acordo com o autor, a popularidade de Felix chegou a tal ponto que o personagem se tornou o primeiro do cinema de animação - excluindo os provenientes de tiras de jornal - a ser amplamente licenciado e explorado comercialmente em diferentes mídias e mercadorias. Sua imagem foi associada a uma variedade de produtos distribuídos nos Estados Unidos e na Inglaterra, incluindo brinquedos, livros, partituras musicais, charutos, roupas, talheres e diversos outros itens.

No entanto, com o advento da animação sonora, consolidada por *Steamboat Willie* (1928), a trajetória de Félix entrou em declínio. As tentativas de adaptar o personagem ao novo formato não obtiveram o mesmo impacto junto ao público, o que abriu espaço para a ascensão do camundongo Mickey Mouse, que rapidamente se estabeleceu como a principal referência da animação comercial no período (Cyrenne, 2009).

3.2 QUANDO OS GATOS SAEM...

Como salienta Cesar (2024), embora já existissem experiências sonoras no cinema e este nunca tenha sido totalmente silencioso, *O Cantor de Jazz* (1927) é considerado o marco do som sincronizado no cinema. Com esse lançamento, a indústria cinematográfica iniciou uma reestruturação de seus processos para a transição definitiva para o formato sonoro, apesar de algumas resistências pontuais de certos cineastas da época.

No campo da animação, como observa a autora, essa relação do som com a imagem foi se desenvolvendo especialmente pela natureza metamórfica presente nos filmes animados, onde a estética realista é menos exigida para a aceitação pública, enquanto o imaginário, o fantástico e o irreal são facilmente aceitos. Tal movimento de transição da indústria cinematográfica e a popularidade dos filmes sonoros *live-action* levou também os estúdios de animação a considerarem a inserção direta de voz, música e ruídos em suas produções.

Nesse campo, Fonteles (2014) aponta que os estúdios passaram a incorporar estratégias do cinema sonoro para ampliar a expressividade e a identificação com suas obras,

utilizando música e efeitos sonoros, muitas vezes gerados por instrumentos, como elementos narrativos centrais.

Em 1928, Walt Disney lançou *O Vapor Willie*[28], o primeiro filme de animação com som sincronizado, alcançando sucesso imediato, assim como *O Cantor de Jazz* no cinema live-action. Essa transição do cinema silencioso para o sonoro não foi apenas tecnológica, mas também narrativa: filmes silenciosos e sonoros possuem códigos visuais e linguagens próprias (Souza, 2019).

A animação sonora, de acordo com Souza (2019), exigiu novos recursos técnicos e trouxe mudanças no estilo de contar histórias, deslocando o foco das simples piadas visuais para narrativas mais elaboradas. Com isso, a animação silenciosa, antes dominante, tornou-se obsoleta, enquanto a sonora estabeleceu novos padrões, exemplificando um ciclo em que formas marginais do cinema passam a se tornar referência.

Dentro desse novo cenário da animação sonora, segundo Nesteriuk (2011), Mickey Mouse, a partir de seus curtas lançados no final da década de 1920, ultrapassou o Gato Félix em popularidade, consolidando-se como uma das principais figuras do universo da animação e expandindo sua presença para além do cinema, incluindo histórias em quadrinhos, longas-metragens, séries televisivas, parques temáticos e produtos licenciados.

Ademais, Cesar (2014) sublinha que o impacto de *O Vapor Willie* posiciona a *Walt Disney Company* como uma referência internacional no setor de entretenimento. Mais do que um sucesso isolado no campo da animação, o curta inaugura uma mudança cultural mais ampla, ao introduzir de forma sistemática o uso de trilhas sonoras originais, diálogos sincronizados e ampliação da expressividade dos personagens por meio da fala.

Entusiasmado com as possibilidades expressivas do som na animação, Walt Disney lançou, em 1929, a série *Silly Symphonies*, que se destacou por não repetir personagens ou cenários entre os episódios e tendo como elemento unificador o uso da música como condutora da narrativa. Com trilhas compostas inicialmente por Carl Stalling[29], a série estabeleceu uma relação de integração entre som e imagem desde o planejamento da animação, formando uma espécie de "filme musical" contínuo ao longo de seus 75 curtas produzidos até 1939 (Nesteriuk, 2011).

---

[28] Disponível em: Steamboat Willie (1928 Film) - 4K Film Remaster

[29] Compositor e arranjador musical norte-americano, destacou-se pelo trabalho em curtas-metragens de animação da Warner Bros., especialmente nos desenhos *Looney Tunes* e *Merrie Melodies*. É reconhecido por sua habilidade em sincronizar música e ação, criando trilhas sonoras que enriquecem e complementam as animações.

No início da década de 1930, como aponta Seastrom (2022), a indústria de animação já havia se consolidado nos Estados Unidos. Disney aproveita a projeção da série *Silly Simphonies* como uma espécie de base para experimentação de processos de produção (tecnologia, técnicas de animação, roteiros, criação e desenvolvimento de personagens) junto ao público. Entre essas iniciativas, destaca-se o contrato de exclusividade, firmado por cinco anos, para a utilização do novo sistema de cores Technicolor, que permitia uma reprodução mais precisa dos tons e das cores nas imagens projetadas.

Uma das produções que incorporaram essas inovações foi *Flores e Árvores* (1932), primeiro episódio da série a utilizar a nova tecnologia. Originalmente concebido em preto e branco, foi refeito em cores após Disney firmar um contrato de exclusividade com a Technicolor, o que garantiu ao estúdio um diferencial visual significativo por dois anos. O sucesso do curta junto ao público e à crítica, culminando com o primeiro Oscar de Curta-Metragem de Animação, consolidou o uso da cor como elemento narrativo e expressivo na linguagem animada, reforçando o papel da série *Silly Symphonies* como laboratório estético e tecnológico para os futuros projetos do estúdio (Seastrom, 2022)

A introdução da cor, prossegue o autor, ampliou as possibilidades narrativas ao meio cinematográfico em expansão, permitindo à Disney explorar um novo potencial para desenvolver o *pathos* em suas histórias. A gama expressiva da técnica gerou um novo potencial à medida que a Disney continuava a experimentar a criação de narrativas com forte impacto emocional nas telas. Com o domínio da cor como uma ferramenta adicional, o estúdio aprimorou a criação de histórias com maior nuance emocional, evidenciada em curtas-metragens da série *Silly Symphonies*, como *O Rato Voador* (1934)[30], *A Flecha do Amor* (1935)[31] e *O Velho Moinho* (1937)[32].

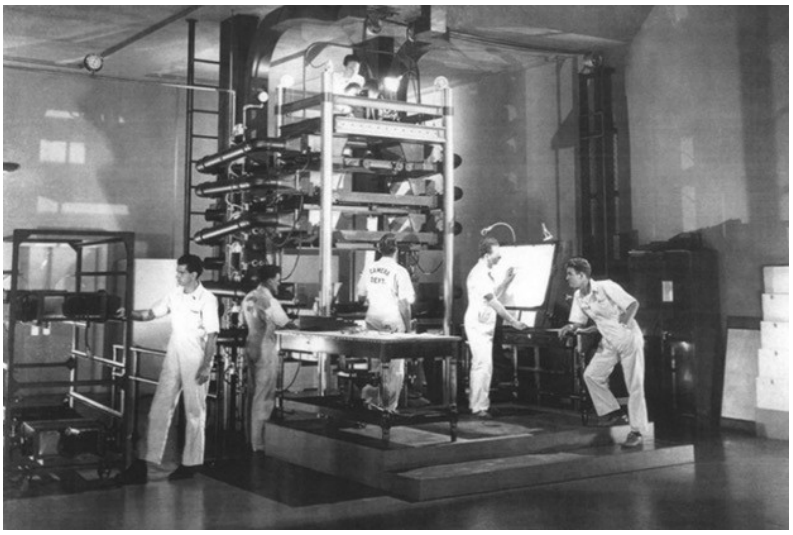
Este último representou um avanço significativo no desenvolvimento das técnicas de animação, ao apresentar o primeiro teste de câmera multiplano. Como aponta Mutrand (2010), antes dessa invenção, a animação tradicional utilizava um processo técnico relativamente simples, mas de alta precisão. A câmera era fixada verticalmente, com a lente voltada para baixo, e registrava quadro a quadro os desenhos dispostos em folhas de acetato sobre uma bancada, com uma placa de vidro garantindo a estabilidade da imagem. Cada movimento dos personagens ou mudança de cena exigia o ajuste manual das camadas pelo animador.

[30]Disponível em: Disneys Silly Smyphonies - The Flying Mouse (1934)
[31]Disponível em: Silly Symphony - Who killed cock Robin? - 1935
[32]Disponível em: Walt Disney's The Old Mill (1937)

Com o tempo, surgiram novas demandas narrativas e visuais, como a simulação de movimentos de aproximação e afastamento da cena, o que levou à adoção de suportes móveis para a câmera e à introdução de movimentos panorâmicos. No entanto, mesmo com essas melhorias, o desafio de representar a profundidade de campo de forma convincente permaneceu, já que os cenários bidimensionais não reproduziam adequadamente a perspectiva espacial (Mutran, 2010).

Para solucionar as limitações na representação da profundidade espacial na animação, Disney e sua equipe desenvolveram, em meados da década de 1930, a câmera multiplanos, cujo funcionamento baseia-se na separação da cena animada em diferentes planos físicos, distribuídos verticalmente, cada um contendo elementos distintos da composição visual, como o primeiro plano, o plano médio e o plano de fundo (ver figura 10). O efeito de profundidade é obtido ao movimentar os diferentes planos em velocidades distintas em relação à câmera fixa.[33]

Figura 10 - Câmera Multiplano



Fonte: https://informedsauce.com/wp-content/uploads/2023/01/Walt_Disney_Multiplane_Camera_2.jpeg

Durante a gravação de um movimento de *travelling*[34], por exemplo, os planos mais próximos da câmera são deslocados com maior velocidade, enquanto os planos mais distantes movem-se mais lentamente ou permanecem estáticos. Essa variação de movimento entre os planos recria de forma crível o efeito de paralaxe, fenômeno visual observado quando um observador em movimento percebe objetos próximos deslocando-se mais rapidamente que os objetos distantes[35].

[33] (THE WALT DISNEY FAMILY MUSEUM, 2014).
[34] Técnica cinematográfica onde a câmera se move para acompanhar um sujeito ou objeto em um movimento que pode ser pode ser horizontal, vertical ou diagonal (Van Sijll, 2017).
[35] (THE WALT DISNEY FAMILY MUSEUM, 2014).

A operação da câmera multiplano exigia um trabalho técnico detalhado, com ajustes de iluminação, posicionamento das camadas e para alcançar o efeito desejado de perspectiva e temporização. Essa tecnologia, exemplificada em cenas como a de *O Velho Moinho* (1937), permitiu aos animadores controlar profundidade e movimento em cenários complexos, estabelecendo uma estética mais sofisticada e realista que seria aplicada em animações como *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937).

Foi em *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), por exemplo, em que a câmera foi usada em todo o seu potencial, marcando um avanço significativo na busca por uma representação visual mais realista nas animações. A narrativa exigia uma profundidade espacial que não era comum nas produções da época, o que levou ao emprego da câmera multiplano. Conforme relatado por Walt Disney, a solução encontrada consistiu em substituir a imagem plana única por diversas camadas de imagens sobrepostas, permitindo que a câmera se deslocasse entre elas e, assim, produzisse a ilusão de profundidade (Mutran, 2010).

Paralelamente à construção de cenários mais profundos por meio da câmera multiplano, aponta Mutran (2010), outro avanço fundamental envolveu a representação dos personagens. Do ponto de vista tecnológico, um dos principais marcos do longa foi o uso da rotoscopia na animação das figuras humanas. A técnica, que consiste em projetar cenas filmadas com atores quadro a quadro para que os animadores desenhem sobre elas, foi essencial para alcançar o naturalismo exigido pela narrativa, um desafio inédito para os estúdios Disney, até então focados em figuras animais ou estilizadas. Em algumas sequências, a própria observação da atuação bastava para orientar os animadores na captura precisa de movimentos e expressões.

Todos esses avanços técnicos foram decisivos para o impacto de *Branca de Neve e os Sete Anões*, que não apenas conquistou prêmios relevantes da indústria cinematográfica, mas também foi relançado diversas vezes ao longo das décadas. De acordo com Souza (2019), o lançamento do filme consolidou Walt Disney tanto como criador quanto como marca, inaugurando o chamado período moderno da animação figurativa, sonora, colorida e de longa-metragem.

O autor ainda ressalta que embora já houvesse registros anteriores de longas animados, como *El Apóstol* (1917), de Quirino Cristiani, em preto e branco e sem som, foi a produção da Disney que se firmou como referência central na definição de um modelo hegemônico para a animação, capaz de influenciar e padronizar práticas em escala internacional. Nesse processo, constituiu-se uma ambiguidade: se, em seu surgimento, o

chamado “estilo Disney” representava inovação e modernidade, com o passar do tempo transformou-se em referência clássica e canônica.

3.3 “DAQUI PRA FRENTE VAI SER MUITO CHAMPANHE E CAVIAR”[36]

Branca de Neve e os Sete Anões (1937) não apenas consolidou um marco técnico e narrativo na história da animação, como também introduziu uma concepção estética e simbólica da natureza que seria amplamente explorada pela Disney nas décadas seguintes. Conforme observa Whitley (2012), a representação da natureza nos primeiros longas do estúdio, especialmente aqueles baseados em fábulas nas décadas de 1940 e 1950, insere-se dentro de uma tradição pastoral idealizada. Em *Branca de Neve*, por exemplo, se propõe uma visão do mundo em que a floresta, longe de ser ameaçadora, torna-se um refúgio afetivo e moral, mediado por relações harmônicas entre humanos e animais.

Segundo o autor, a Disney constrói uma visão pastoral que dialoga com a tradição de pensamento de Henry Thoreau[37], na qual a valorização da natureza selvagem e da vida rural assume um caráter normativo, isto é, estabelece modelos de comportamento e de vida considerados ideais. Nesse sentido, a natureza não aparece apenas como cenário ou paisagem, mas como um elemento ativo de formação subjetiva — no sentido foucaultiano —, funcionando como um dispositivo capaz de moldar modos de existência e condutas tidas como desejáveis.

De acordo com o autor, a persistência do modelo pastoral na animação da Disney, marcado por uma atmosfera bucólica, expressa ao mesmo tempo nostalgia e crítica diante das transformações trazidas pela modernidade, sobretudo pela urbanização crescente e pela racionalização técnica das relações entre sociedade e natureza. Filmes como *Fantasia* (1940) e *Bambi* (1942) reiteram essa sensibilidade, em que a natureza não se limita a servir como cenário, mas desempenha um papel ativo na narrativa, orientando valores, emoções e condutas dos personagens. Entretanto, essa abordagem não era compartilhada de maneira uniforme pelos demais estúdios de animação.

---

[36] Frase dita pelo personagem Burro, em Shrek 2, ao chegar na cidade de Tão Tão Distante.

[37] Henry David Thoreau (1817-1862) foi um escritor, filósofo, naturalista e poeta norte-americano, conhecido por sua obra "Walden" e pelo ensaio "Desobediência Civil". Ele foi um forte defensor do transcendentalismo e da vida simples, vivendo por dois anos em uma cabana à beira do Lago Walden para experimentar a autossuficiência e a conexão com a natureza. Foi um dos pais do ambientalismo e contemporâneo ao período das produções.

Como discutem Maltin (1987) e Barrier (1999), produções da Warner Bros. e da Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) exploravam outras possibilidades de narrativa, marcadas pelo humor, pela intensificação do antropomorfismo e pela representação de conflitos em diferentes ambientes, inclusive urbanos. Um exemplo é *Mouse in Manhattan* (1945), da MGM, em que o personagem Jerry explora a cidade de Nova Iorque, interagindo com seus espaços e elementos arquitetônicos.

Whitley (2012), ao analisar a representação da natureza na obra da Disney, destaca a tradição do estúdio, posteriormente retomada pela Pixar, de se engajar com temas ligados ao mundo natural. Contudo, com o passar dos anos, essa abordagem tem cedido espaço a narrativas cada vez mais situadas em contextos urbanos. Essa mudança temática acaba se manifestando na ambientação dos filmes, que cada vez mais convidam o espectador a explorar paisagens urbanas variadas e esteticamente elaboradas.

Como elenca Tang (2019), diversas animações contemporâneas evidenciam a crescente centralidade do espaço urbano como cenário narrativo. Filmes como *Procurando Nemo* (2003), *Ratatouille* (2007), *Rio* (2011) e a franquia *Madagascar* (2005–2014) exploram cidades reais — como Sydney, Paris e Nova York — enquanto produções como *Monstros S.A.* (2001) e *Zootopia* (2016) constroem metrópoles inteiramente ficcionais. No entanto, mais do que um recurso estético, essas representações urbanas muitas vezes abrem espaço para narrativas que refletem questões sociais ligadas ao modo de vida urbano e a contextos históricos e culturais específicos.

Em *Zootopia,* cita Tang (2019), apresenta-se uma metrópole habitada por animais antropomórficos, onde predadores e presas convivem em uma sociedade complexa (ver figura 11). A trama, ao acompanhar uma coelha que supera barreiras de gênero e espécie para se tornar policial, evoca questões como preconceito, desigualdade, identidade e segregação, funcionando como uma metáfora das tensões sociais vividas em contextos urbanos contemporâneos.

Figura 11 - Cidade de Zootopia



Fonte: Disney Studios (2016)

Outros filmes de animação ambientados em espaços urbanos, como *Procurando Nemo*, *WALL-E* (2008) e *Monstros S.A.*, também abordam questões relevantes à vida nas cidades, como poluição, degradação ambiental e crise energética. Essas produções, segundo o autor, demonstram como a animação pode dramatizar, de forma acessível e lúdica, tensões sociais e ambientais que marcam a experiência urbana contemporânea, promovendo reflexões significativas mesmo em narrativas voltadas ao entretenimento.

Essa capacidade da animação de abordar criticamente aspectos da vida urbana está diretamente relacionada à sua liberdade criativa e expressiva. Como destaca Gordeeff (2018), enquanto a imagem filmada está atrelada à captura de eventos que ocorrem no plano da fisicalidade (ainda que sejam encenados), permanecendo limitada pelas restrições do mundo material, a animação rompe com essas barreiras. Livre dessas amarras, ela pode criar e inventar qualquer situação, ambiente ou narrativa, onde personagens podem explodir e permanecer vivos, e pensamentos têm o poder de alterar a própria estrutura corporal.

Segundo a autora, a animação, por não estar necessariamente vinculada à reprodução fiel da realidade, apresenta-se como uma manifestação do imaginário, evocando a criatividade lúdica das brincadeiras infantis que ganham vida na tela. Entretanto, essa liberdade expressiva não implica um afastamento dos temas reais, mas possibilita abordá-los por meio de metáforas, simbolismos e diferentes formas de representação visual. Sua

capacidade de abstrair e reinterpretar a realidade favorece a construção de relações complexas entre imagens, emoções e ideias, permitindo explorar questões concretas a partir de perspectivas subjetivas. Dessa forma, a animação se torna um meio eficaz para representar conceitos abstratos, estados afetivos e vivências subjetivas de forma mais complexa e sensível.

Essa liberdade expressiva própria da animação contribui diretamente para a maneira como as cidades são representadas no gênero, indo além de um simples pano de fundo e assumindo um papel ativo nas tramas. Tang (2019) identifica, nesse contexto, três abordagens recorrentes na forma como o cinema de animação popular representa o espaço urbano: a cidade como espaço de nostalgia, de transformação e de ruptura.

Na abordagem nostálgica, como se observa em *101 Dálmatas* (1961) e *Carros* (2006), a cidade aparece como um lugar idealizado do passado, associada a valores tradicionais, pertencimento comunitário e um ritmo de vida mais orgânico. Enquanto o primeiro resgata uma Londres idealizada com valores conservadores, representando uma nostalgia restaurativa, o segundo evoca a memória afetiva de uma pequena cidade, mas reconhece a impossibilidade de retorno, explorando a nostalgia reflexiva. Em ambos os casos, o antropomorfismo de animais e máquinas funciona como uma mediação simbólica para reinterpretar a experiência urbana a partir de diferentes perspectivas nostálgicas (ver figura 12).

Figura 12 – Acima: Cidade de Londres em 101 Dalmatas (1961) /
Abaixo: Cidade de Radiator Springs no filme Carros (2006)



Fonte: https://animationscreencaps.com

Sob outra ótica, em filmes como *Por Água Abaixo* (2006) e *Monstros S.A.* (2001) o espaço urbano é um território de transformação, pertencentes a mundos fantásticos que mesclam elementos do mundo real. Em *Por Água Abaixo* (ver figura 13), uma Londres miniaturizada e imaginária remete à comunidade tradicional da classe trabalhadora, funcionando como crítica a um ambiente metropolitano materialista e alienado.

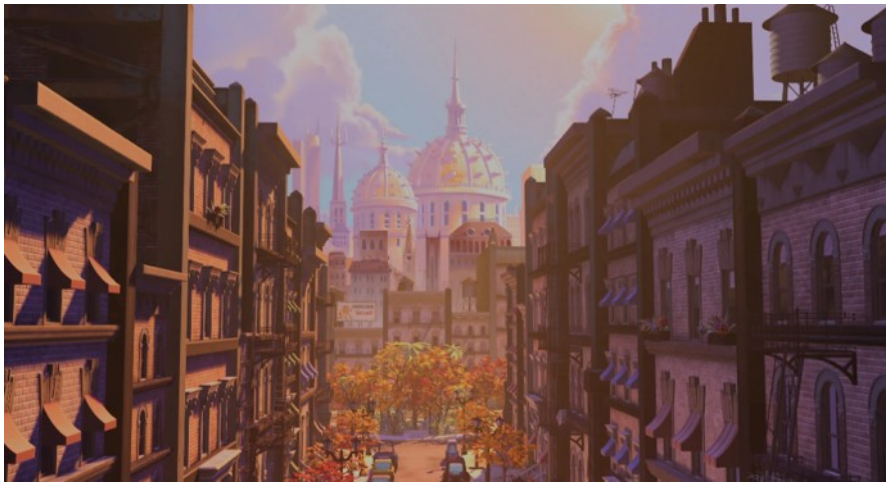
Figura 13 – Cidade de Londres em miniatura



Fonte: https://fancaps.net/movies/Image.php?imageid=2318235

Já *Monstros S.A.* constrói Monstrópolis (ver figura 14), uma cidade industrializada paralela à sociedade humana, cuja originalidade está em inverter o padrão narrativo: em vez de acompanhar um protagonista em viagem por um espaço fantástico, mostra-se como esse universo é afetado pela intrusão inesperada de um humano, revelando a perspectiva dos próprios monstros.

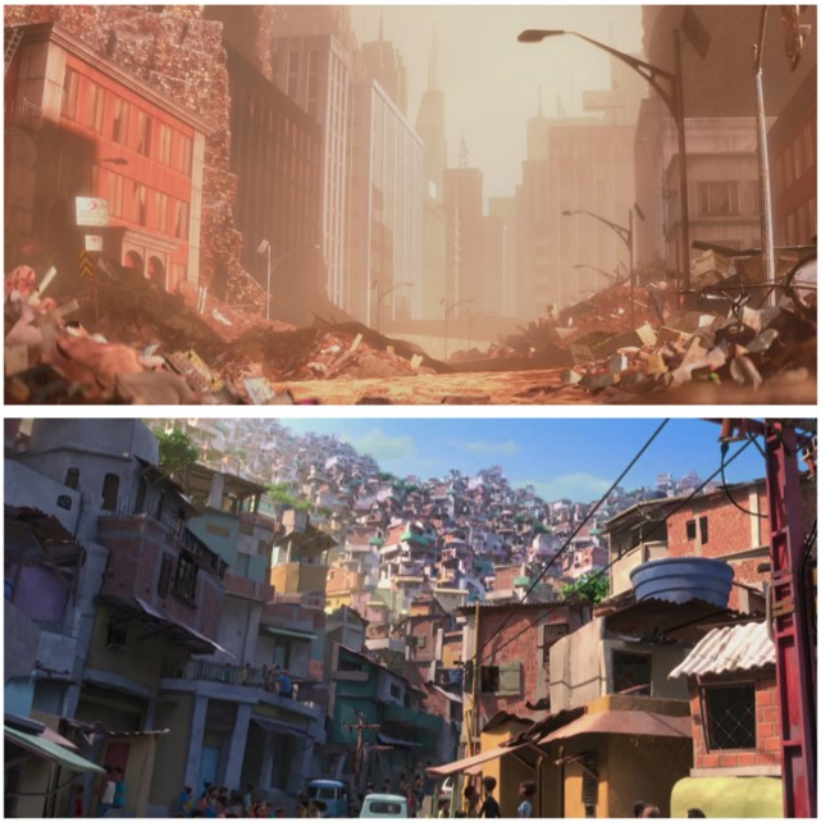
Figura 14 – Cidade de Monstrópolis e seus prédios com ornamentos monstruosos



Fonte: https://animationscreencaps.com/monsters-inc-2001-4k/page/4

Por fim, na abordagem de ruptura, presente em obras como *WALL-E* (2008) e *Rio* (2011), a cidade é representada como um espaço de crise, impactado por colapsos ambientais, desigualdade social e efeitos da globalização, funcionando como um alerta para o modo de vida contemporâneo (ver figura 15).

Figura 15 – Acima: Distopia urbana em Wall-E (2008) /
Abaixo: Favela da Rocinha no filme Rio (2011)



Fonte: https://animationscreencaps.com/

Essas diferentes configurações de cidades acima representadas evidenciam o potencial da animação para representar o urbano como um espaço múltiplo, imaginado e crítico, que é ao mesmo tempo reconhecível e fantástico e no qual conflitos sociais, políticos e afetivos se materializam e ganham formas significativas.

3.4 “UM BELO DIA RESOLVI MUDAR”

Essas representações urbanas, ao evidenciar como a animação traduz tensões sociais, políticas e ambientais em formas sensíveis, também se relacionam às mudanças técnicas que redefiniram a linguagem do meio nas últimas décadas. Esse movimento transformou os processos de produção e consolidou a animação 3D digital como referência estética e narrativa central na indústria.

Como aponta Cruz (2006), a partir da década de 1980, as tecnologias digitais em 2D e 3D, inicialmente utilizadas como suporte para efeitos especiais no cinema *live-action*, passaram a ocupar um papel central na produção animada. Entre os principais agentes dessa transformação esteve Steve Jobs, cuja atuação foi decisiva tanto na popularização do

computador pessoal, agora dotado de interfaces gráficas acessíveis ao grande público, quanto no investimento em produções animadas com apelo artístico e narrativo, por meio da consolidação da *Pixar Animation Studios*.

Sob a direção de John Lasseter[38], prossegue a autora, a Pixar deu os primeiros passos significativos na animação 3D com curtas-metragens como *As Aventuras de André e Wally B.* (1984) e *Luxo Jr.* (1986), ainda no período em que o estúdio era vinculado à *Industrial Light & Magic*[39]. A aquisição da empresa por Jobs permitiu que seus animadores se voltassem para o entretenimento, promovendo uma integração entre os princípios expressivos da animação tradicional e as potencialidades da computação gráfica.

O marco dessa transição foi o lançamento de *Toy Story* (1995), o primeiro longa-metragem inteiramente realizado em 3D, que não apenas redefiniu os padrões técnicos da indústria, mas inaugurou uma nova era estética e narrativa marcada pela ascensão da animação 3D como linguagem dominante, como evidenciam os sucessos posteriores de estúdios como DreamWorks, Blue Sky e a própria Pixar. Obras como *Shrek* (2001), *A Era do Gelo* (2002), *Procurando Nemo* (2003) e *Os Incríveis* (2004) são exemplos dessa virada, evidenciando a consolidação de um novo modelo de produção animada centrado na tridimensionalidade, com personagens carismáticos e ambientes digitais altamente detalhados (Cruz, 2006).

Para Faughnder (2023), por ter se estabelecido como um padrão a ser perseguido entre os estúdios de animação, tanto pelo apuro visual quanto pelo reconhecimento da crítica, o chamado “estilo Pixar” caracterizou-se pelos personagens e cenários estilizados, aliados a uma renderização[40] que busca se aproximar do fotorrealismo, técnica também conhecida como *Physically Based Rendering* (PBR).

Essa busca constante por um visual cada vez mais realista impulsionou não apenas a Pixar, mas também outros estúdios, a investirem em avanços tecnológicos no campo da animação digital. Como resultado, foram desenvolvidas imagens altamente detalhadas, capazes de simular parâmetros físicos do mundo real, como luz, sombra, reflexão e refração,

---

[38] Diretor e produtor de animação norte-americano que se tornou uma das figuras centrais na revolução da animação por computador, sendo um dos fundadores da Pixar Animation Studios e diretor de criação da Pixar e Walt Disney Animation Studios.

[39] Empresa norte-americana fundada por George Lucas em 1975, especializada em efeitos visuais, animação digital e conversão estéreo, que transformou a indústria cinematográfica ao estabelecer novos padrões técnicos e estéticos em produções como *Star Wars* e *Jurassic Park*.

[40] Processo pelo qual um computador transforma modelos e elementos digitais em imagens finais. Na animação, esse processo reúne informações como formas, cores, texturas, luzes e sombras para produzir as imagens que serão exibidas na tela.

por meio de softwares específicos que replicam o comportamento desses elementos com grande precisão (Meier, 1996).

Porém, como observa Radulovic (2023), essa reprodução do “estilo Pixar” por uma questão mercadológica, levou a animação 3D a apresentar uma aparência cada vez mais homogeneizada entre diferentes produções, mesmo quando feitas por estúdios distintos. Essa repetição constante, conforme o autor, levou a uma certa saturação visual percebida não apenas pelo público, mas também por animadores e artistas da área.

Porém, ainda que o fotorrealismo tenha se consolidado como tendência dominante na animação digital, sobretudo a partir da popularização do “estilo Pixar”, nem todas as produções seguiram essa direção de forma estrita. A integração entre elementos bidimensionais e tridimensionais, contudo, não constitui uma inovação recente, tendo sido explorada ainda na década de 1930 pelos estúdios Fleischer, por meio do *Stereoptical Process*, técnica que combinava personagens animados em duas dimensões com cenários tridimensionais em miniatura, como em *A pobre Cinderela* (1934) (Cabarga, 1988).

No final dos anos 1990, essa combinação ganhou novas possibilidades com o uso de tecnologias digitais, como no caso do gigante animado em 3D inserido no cenário 2D de *O Gigante de Ferro* (1999), ou em obras como *Princesa Mononoke* (1997) e *O Príncipe do Egito* (1998), possibilitando a aplicação de texturas mais complexas e detalhes manuais por parte dos animadores (Anjyo; Hiramitsu, 2003).

Em outras experiências, de acordo com Nogueira (2022), o CGI foi empregado não para alcançar o realismo, mas para simular estéticas tradicionalmente associadas à animação 2D. É o caso de *As Aventuras de Azur e Asmar* (2006), de Michel Ocelot, que optou por um visual estilizado inspirado nas animações de silhueta. Segundo o diretor, o uso do 3D nesse contexto não visava o fotorrealismo, mas sim a liberdade visual de “um pintor sobre uma superfície plana”, além de representar uma alternativa mais econômica e criativa frente aos altos custos de renderizações realistas.

Tais escolhas, segundo o autor, se inserem no campo da Renderização Não-Fotorrealista (NPR), que explora modos de representação que se distanciam do realismo óptico, emulando estilos artísticos como pintura, gravura ou desenho técnico (Shiraishi; Yamaguchi, 2000). Embora menos difundidas no mercado, essas abordagens representam uma alternativa estética viável dentro da computação gráfica, já aplicadas em jogos e curtas-metragens, como *Paperman* (2012), e disponíveis como recurso em diversos softwares de animação (Barla; Thollot; Markosian, 2006).

Essas experiências mostram que o campo da animação é um terreno fértil para experimentações visuais que contrastam com a homogeneização estética promovida pelo realismo digital. Ao buscar novas formas de representar personagens e espaços, os realizadores não apenas ampliam as possibilidades da linguagem animada, como também colocam em questão o modelo estético dominante no mercado. É nesse contexto que surgem obras que borram as divisas entre o 2D e o 3D como é o caso de *Homem-Aranha: Através do Aranhaverso* (2023), que será analisado no próximo capítulo.

4. “PEIXE. DEIXA EU TE VER, PEIXE."[41]

Após a trajetória teórica que percorreu a constituição da cidade como espaço simbólico e subjetivo, bem como o desenvolvimento da animação enquanto linguagem e suas representações do espaço urbano, este capítulo se dedica à análise fílmica de *Homem-Aranha: Através do Aranhaverso* (2023). O objetivo é investigar como a obra traduz, por meio de recursos estéticos e narrativos como montagem, planos, e uso das cores, a subjetividade de seus protagonistas em relação ao espaço urbano.

Para essa análise, articulam-se os estudos de Heller (2021) sobre o uso e os significados das cores; de Lynch (2011), acerca da imagem da cidade; de Van Sijll, sobre recursos da linguagem cinematográfica; e de Zahed (2023), que reúne informações sobre os bastidores e as escolhas criativas do filme.

Com o intuito de organizar melhor a análise, o capítulo foi estruturado em cinco subtópicos. Cada um deles abordando um universo distinto de *Através do Aranhaverso*: a Terra-65, associada a Gwen Stacy; a Terra-1610, de Miles Morales; a Terra-50101, do Homem-Aranha indiano Pavitr Prabhakar; a Terra-928, de Miguel O’Hara; e, por fim, a Terra-42, que apresenta uma versão alternativa de Miles.

4.1 “BUT I SEE YOUR TRUE COLORS SHINING THROUGH”[42]

[41] Música dos Doces Bárbaros que pode ser interpretada como um olhar atento do eu-lírico para o objeto de sua observação, com a imagem do peixe servindo como um contraponto e refúgio da complexidade do mundo contemporâneo.

[42] Trecho da música “True Colors” de Cyndi Lauper que fala sobre aceitação, amor incondicional e não ter medo de mostrar “suas verdadeiras cores”.

Primeira Terra a aparecer no filme, a 65 é o lar da Mulher-Aranha, Gwen Stacy. Nessa realidade, a personagem passa por problemas na relação com seu pai e com questões relacionadas a sua própria identidade, encontrando-se em um estado mais introspectivo. Para externá-lo, Dean Gordon, diretor de arte,[43] explica que foi definida uma paleta de cores expressiva que reage às suas emoções, como se todo o ambiente ao redor dela fosse um anel de humor que comunica tudo o que ela vivencia.

Essa abordagem dialoga com as diretrizes formuladas por Kalmus[44] para o uso da cor no cinema, nas quais a cor é entendida como elemento expressivo e simbólico, capaz de reforçar estados de espírito e orientar a recepção emocional do espectador. Baseada na teoria tradicional das cores, ela propôs que determinados estados afetivos podem ser identificados por cores específicas, tornando o público mais receptivo à emoção que a narrativa busca comunicar. Assim, cores quentes, como vermelho, laranja e amarelo, associam-se à energia, tensão e intensidade emocional, enquanto cores frias, como azul, verde e violeta, evocam introspecção, melancolia e distanciamento (Street, 2013).

Na Terra-65, esse princípio é aplicado de forma consistente. O início do filme (1:16 – 2:47 min) é dominado por tons frios de azuis, cianos e magentas que acompanham o estado de angústia da personagem, que está pensando em muitas coisas ao mesmo tempo. Como aponta o editor da produção, Michael Andrews (2023)[45], essa introdução não se organiza como uma cena contínua, mas como uma sucessão fragmentada de imagens que misturam eventos do filme anterior e acontecimentos que ainda ocorrerão. Enquanto Gwen toca a bateria de forma agressiva, as vibrações sonoras são traduzidas graficamente na imagem, colocando o espectador em contato direto com o fluxo mental da personagem e com a sobrecarga emocional que a atravessa (ver figura 16).

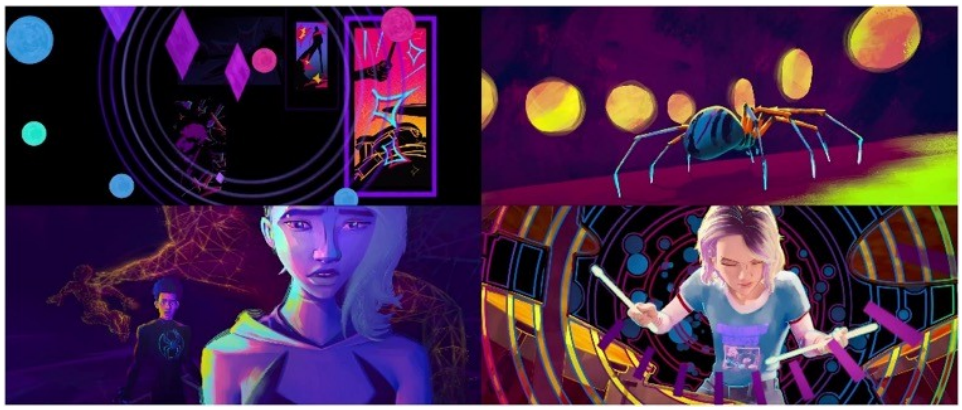
---

[43] Em entrevista à Zahed (2023).

[44] Natalie Kalmus foi uma figura central no desenvolvimento e no uso do Technicolor, atuando como chefe do Serviço Consultivo de Cor e creditada como "consultora de cor" na maioria dos filmes em Technicolor entre 1933 e 1949 (Street, 2013).

[45] Em entrevista ao THE EDITING PODCAST. EDITING Spider-Verse's Cartoon Action The Right Way [Vídeo]. YouTube, 14 nov. 2023. 1 vídeo (39 min). Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=hSpYOPUl-5I&t=433s >. Acesso em: 10 nov. 2025.

Figura 16 – Abertura /1:16 – 2:47 min



Fonte: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=1

Esse procedimento é possibilitado pela especificidade da linguagem da animação. Conforme observa Menezes (2005), o trabalho quadro a quadro permite que a animação se liberte da restrição do corte contínuo típico da filmagem corrida, abrindo espaço para a manipulação de técnicas próprias de organização interna da imagem. A figuratividade quadro a quadro manifesta-se, segundo a autora, nos processos de metamorfose, na sobreposição de camadas, nas quebras da ilusão de movimento e nos trocadilhos visuais. A metamorfose, nesse contexto, é definida como o processo de deformação e transformação dos elementos figurativos, realizado diretamente no trabalho quadro a quadro e frequentemente empregado em transições de cena.

Essa capacidade metamórfica da animação é explorada com mais destaque após o término da sequência inicial, quando Gwen é "trazida de volta" ao presente pelas integrantes de sua banda, entra em conflito com eles e sai abruptamente do auditório da escola. É nesse momento (3:29 – 6:00 min) que o filme apresenta pela primeira vez o espaço urbano em que a personagem habita, o bairro de Chelsea[46].

Essa apresentação, no entanto, não se dá por meio de um corte convencional entre cenas, mas por um processo de transformação contínua do espaço. A cidade se reconfigura progressivamente em um ambiente de metrô; o metrô, por sua vez, se metamorfoseia no espaço do baile em que ocorreu a morte de Peter, seu amigo, e onde seu pai viu, supostamente, a Mulher-Aranha sendo responsável por ela; e, a partir daí, a montagem, através de uma transição suave em aquarela, conduz a narrativa para o retorno de Gwen à sua casa.

[46]Bairro em Nova York conhecido por sua forte cena LGBTQIAPN+, galerias de arte, vida noturna e diversidade.

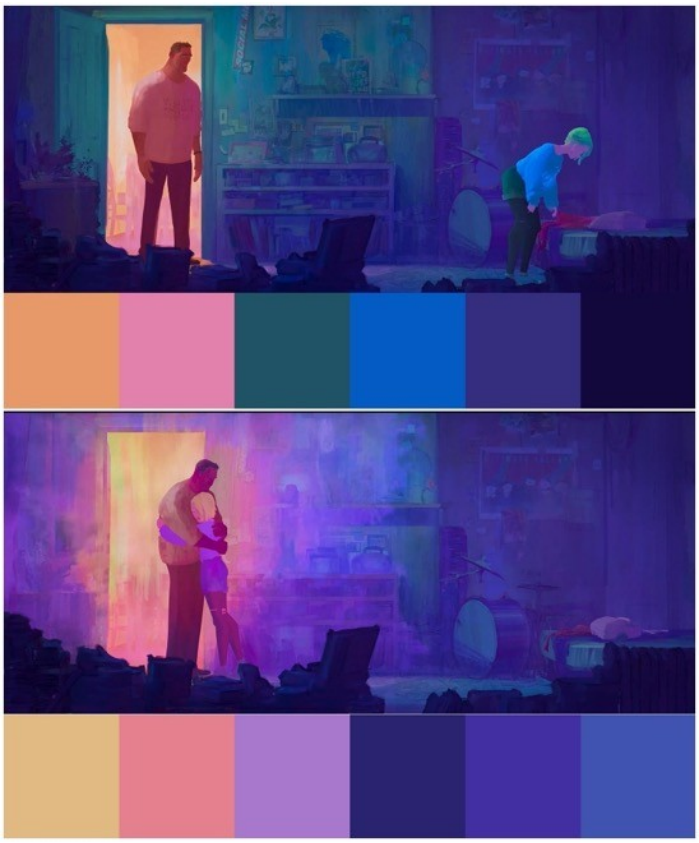
Ressalta-se, nesse ponto, que essas transições espaciais não obedecem a uma coerência geográfica realista, mas a uma coerência subjetiva. O espaço físico deixa de funcionar como um conjunto estável de locais distintos e passa a funcionar como um fluxo contínuo de memória e emoção, no qual o presente e passado se fundem ao percurso percorrido pela personagem.

Ao chegar ao apartamento (06:14 – 06:30min), Gwen se depara com seu pai, o capitão George Stacy, cuja presença é marcada por uma paleta cromática quente, composta por tons de amarelo e ocre claro. Em contraste, Gwen permanece envolta por tonalidades frias, predominantemente azuis arroxeados, mesmo sob a luz do fim da tarde. Essa paleta de cores se estende ao interior de seu quarto, banhado por azuis profundos nas paredes, no piso e nos objetos ao fundo, além de verdes azulados diluídos nas superfícies e nas sombras, reforçando a atmosfera de introspecção e fechamento emocional.

Um plano geral[47] evidencia o distanciamento entre os dois personagens: Gwen, posicionada à direita do quadro, encontra-se visualmente camuflada ao espaço do quarto por meio da paleta fria, enquanto o pai ocupa a entrada da porta, à esquerda, banhado por tons rosados e alaranjados. À medida que ocorre o abraço, essa oposição de cores se dissolve. As cores quentes passam a irradiar pelo ambiente e se mesclam aos tons frios, dando lugar a uma paleta intermediária dominada por violetas, lilases e magentas. Essa transição representa visualmente a atenuação do conflito sobre a captura da Mulher-Aranha, fazendo com que a esfera do lar deixe de reforçar a separação entre os personagens e passe a indicar um momento de aproximação afetiva, mesmo que de forma temporária (ver figura 17).

[47] Plano que situa a cena no espaço e dá referência geográfica, permitindo identificar os personagens e alguns detalhes maiores do ambiente. Também ajuda a entender a posição de cada um em relação ao outro no quadro (Silva, 2001).

Figura 17 – A mudança de paleta como representação da subjetividade 6:54 – 7:20 min



Fonte: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=5

Após esse momento, o rádio da polícia é acionado informando ao capitão Stacy que o Museu Guggenheim[48] está sendo atacado pelo vilão Abutre. Ele sai apressadamente e Gwen sai em seu encalce, mas agora vestindo a persona da Mulher-Aranha. Através de sua visão, há um vislumbre aéreo de uma cidade estilizada em aquarela, com um céu branco que, por meio do balançar das teias, faz uma transição fluida entre a luz amarelada do final da tarde para o roxo escuro noturno (8:10 – 8:22 min), expressando de forma sintética a rápida passagem de tempo e deslocamento (ver figura 18).

[48] Museu de arte moderno e contemporânea projetado pelo arquiteto Frank Lloyd Wright, mundialmente conhecido por sua arquitetura orgânica.

Figura 18 – Vislumbre aéreo da cidade / 8:10 – 8:22 min



Fonte: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=6

Do ponto de vista da organização espacial, a Terra-65 incorpora referências arquitetônicas reais, como o Museu Guggenheim, que surge como um marco urbano reconhecível. Sob as reflexões de Lynch (2011), esse edifício pode ser compreendido como um ponto de referência capaz de estruturar a imagem mental da cidade[49]. No entanto, ao contrário da cidade legível definida pelo autor, em que marcos promovem orientação e estabilidade, o Guggenheim da Terra-65 não cumpre uma função racional de organização espacial. Ao contrário, ele é absorvido pela lógica subjetiva da narrativa, tornando-se parte de uma paisagem mutável, onde formas e cores se dissolvem e se redefinem continuamente.

No mundo real, o museu se caracteriza por seu volume cilíndrico em espiral, construído em concreto armado branco. Em seu interior, a organização espacial é definida por um átrio central com aproximadamente 28 metros de altura, em torno do qual se desenvolvem rampas contínuas que conduzem o visitante até a cobertura em cúpula de vidro (Perez, 2016) (ver figura 19).

[49] A capacidade que a forma urbana tem de ser percebida, organizada e lembrada pelas pessoas de maneira clara e coerente. É o processo pelo qual o indivíduo constrói, na mente, um mapa da cidade**,** a partir da experiência cotidiana de percorrê-la.

Figura 19 – Exterior e interior do Guggenheim



Fonte: https://www.archdaily.com.br/br/798207/classicos-da-arquitetura-museu-guggenheim-frank-lloyd-wright

Durante o confronto que se desenvolve no interior do museu entre o vilão Abutre, Gwen, Miguel O'Hara (Homem-Aranha 2099) e Jessica Drew (Mulher-Aranha da Terra-332), a arquitetura do Guggenheim deixa de ser uma forma estável e passa a funcionar como uma superfície que recebe e reflete as cores da cena. O branco do concreto absorve e reflete as cores características da Terra-65, que passam a definir volumes, profundidades e, em alguns momentos, a própria ausência de limites espaciais. O espaço físico se expande, se contrai e, por vezes, parece se dissolver, acompanhando a dinâmica do conflito. As rampas internas, originalmente concebidas como percurso contínuo de circulação, são ressignificadas como pistas para a motocicleta de Jessica Drew, enquanto a cúpula do átrio é apropriada pelo Abutre como instrumento de ataque (ve r figura 20).

Figura 20 – Guggenheim em cores / 9:00 – 16:00 min



Fonte: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=7

A cena é construída a partir de uma câmera subjetiva[50] que adota o ponto de vista do capitão Stacy, mostrando Gwen, ainda como Mulher-Aranha, enfraquecida entre os escombros. Sem teias e sem possibilidade de defesa, a personagem é apresentada em uma posição de vulnerabilidade. Um plano geral volta a colocar os dois personagens em lados opostos do quadro, com o lado ocupado por George Stacy dominado por tons vermelhos, cor frequentemente associada à raiva e à tensão emocional (ver figura 21).

Figura 21 – Presa e caçador / 16:11 – 16:52 min



Fonte: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=11

Em seguida, um plano médio[51] de Gwen se aproxima gradualmente até um close em seu rosto, quando ela retira a máscara e revela sua identidade ao pai. Durante esse movimento, o fundo começa a se desfazer visualmente, como se as cores escorressem. O mesmo procedimento ocorre em um plano médio próximo em que o pai é enquadrado, no qual o fundo também perde definição formal e passa a se dissolver tons de avermelhados de laranja que rementem a lava de um vulcão (ver figura 22).

[50] O plano em ponto de vista busca mostrar a cena a partir da visão subjetiva de um personagem. A câmera é posicionada na altura dos olhos dele, de modo que o espectador passa a ver exatamente o que ele vê (Van Sijll, 2017).

[51] Mostra o personagem da cintura para cima, destacando seus gestos e expressões. Nesse tipo de plano, a atenção se concentra mais na reação e na postura do personagem do que no espaço ao redor e o cenário, ao contrário do Plano Geral, fica submetido ao personagem (Silva, 2001).

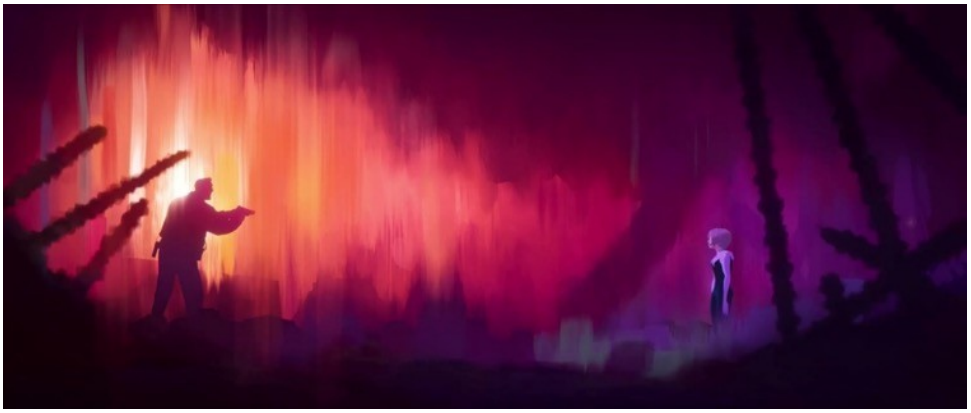
Figura 22 – Gwen revela sua dupla identidade / 17:05 – 17:22 min



Fonte: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=12

Um plano geral mostra um espaço que antes demonstrava maior definição física, mas que agora é reduzido a contornos de estruturas metálicas e a poucos escombros. Os tons vermelhos e alaranjados emanados de George dominam o enquadramento, enquanto os lilases que envolvem Gwen ficam encurralados ao canto direito da imagem, reforçando visualmente o desequilíbrio emocional da cena (ver figura 23). Em Heller (2021), por exemplo, o vermelho aparece associado a estados emocionais intensos, ligados a agressividade e ao confronto, e o laranja reforça essa intensidade por sua proximidade com o vermelho. Já os tons lilases e violetas são mais subjetivos, frequentemente ligados ao sensível e ao interior, demonstrando a fragilidade da personagem naquele momento.

Figura 23 – Desequilíbrio emocional em cena / 17:23 min



Fonte: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=12

Na sequência, planos médios e *closes*[52] passam a concentrar-se nas expressões dos personagens. À medida que o foco se desloca para seus rostos, o ambiente ao fundo perde

[52] Plano que inclui a cabeça e os ombros da personagem, aproximando o espectador do seu rosto e das suas emoções. Quanto mais a imagem se aproxima do personagem, maior tende a ser a empatia gerada, pois o close-up cria uma proximidade física normalmente associada ao espaço íntimo (Van Sijll, 2017).

ainda mais definição e gradualmente se dissolve, enfatizando a intensidade do confronto emocional. Atrás de Gwen, sua máscara aparece em tons de azul e magenta, enquanto, no enquadramento do pai, as cores transitam do vermelho-escuro para o preto, branco e azul profundo, demonstrando o que pode ser interpretado como uma passagem da sua raiva inicial para um estado de tristeza e choque diante da revelação que sua filha ocultou por tanto tempo (figura 24).

Figura 24 – Conflito em aberto / 17:25 –18:18 min



Fonte: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=13

A tensão é interrompida com a intervenção de Jessica Drew e Miguel O'Hara, que imobilizam o capitão Stacy e resgatam Gwen. Em seguida, ela recebe o dispositivo que possibilita a viagem entre dimensões e, a partir desse momento, deixa sua Terra natal para acompanhar os demais personagens pelo multiverso, encerrando a sequência sem a resolução do conflito com o pai.

4.2 O MENINO E OS MUNDOS

A partir daí o filme leva o espectador para o Brooklyn da Terra-1610, lar do protagonista Miles Morales. Como citado anteriormente, ele é um adolescente de origem afro-latina, filho de um policial afro-americano, Jefferson Davis, e de Rio Morales, enfermeira de origem porto-riquenha. A herança étnica de Miles é um tema recorrente durante o filme, a começar pelo lugar onde ele mora.

O Brooklyn, um dos cinco distritos da Grande Maçã, é conhecido por sua multiplicidade cultural, com 30% de sua população sendo composta por imigrantes[53] e uma diversidade racial formada majoritariamente por brancos (36%), afro-americanos (28%), hispânicos (19%) e asiáticos (12%)[54]. Essa combinação cultural da qual faz parte, é representado nos filmes de modo a contribuir para a construção de sua personalidade e dos seus dilemas pessoais.

Tal leitura se articula ao conceito de bairro formulado por Lynch (2011), entendido como uma área relativamente ampla da cidade na qual o observador pode penetrar mentalmente e reconhecer certas características em comum. Para o autor, os bairros são definidos por continuidades temáticas que podem se manifestar em diferentes aspectos como textura, espaço, forma, detalhes, símbolos, tipo de construção, usos, atividades, habitantes e topografia, fazendo com que essa área seja reconhecida como uma parte específica da cidade.

Além disso, logo na introdução desse universo, o filme apresenta referências geográficas e culturais que podem ser compreendidas, nos termos do autor, como marcos urbanos. A primeira imagem é a Ponte do Brooklyn[55], mostrada em um plano *contraplongée*[56] com o sol nascendo ao fundo, recurso que enfatiza sua escala e reforça seu caráter icônico. Por sua singularidade formal e presença simbólica, a ponte atua como um marco capaz de orientar a imagem mental da cidade, conforme definido por Lynch.

Em seguida, o filme apresenta outros elementos do cotidiano urbano que contribuem para a caracterização do espaço: muros com grafites, carrinhos de frutas, pessoas afro-americanas cadeirantes jogando basquete com a bandeira de Cuba ao fundo, lojas de comida de diferentes etnias e um cartaz do movimento *Black Lives Matter* posicionado atrás do carrinho de ostras do *Mother Shuckers,* famoso carro de ostras móvel de Nova Iorque. Esses elementos não funcionam como marcos no sentido estrito, mas ajudam a construir a identidade cultural do lugar, situando o espectador em um espaço urbano específico e socialmente marcado (ver figura 25).

---

[53] A Demographic Snapshot: NYC's latinxs immigrant population. NYC. Disponível em: https://www.nyc.gov/assets/immigrants/downloads/pdf/Hispanic-Immigrant-Fact-Sheet.pdf. Acesso em 28 de julho de 2025.

[54] Brooklyn Residents. Niche, 2024. Disponível em: https://www.niche.com/places-to-live/brooklyn-kings ny/residents/. Acesso em 28 de julho de 2024.

[55] Ponte suspensa que liga Manhattan ao Brooklyn sobre o Rio Leste (East River), sendo uma das primeiras do mundo a usar aço em seus cabos e uma maravilha da engenharia inaugurada em 1883, com torres de granito e um longo vão que a tornou a maior do mundo em sua época.

[56] O plano ocorre quando a câmera é colocada abaixo do objeto e apontada para cima. Faz com que ele pareça maior que é, transmitindo força e imponência ao objeto (Van Sijll, 2017).

Figura 25 – Bem-vindo ao Brooklyn / 20:20 – 20:50 min



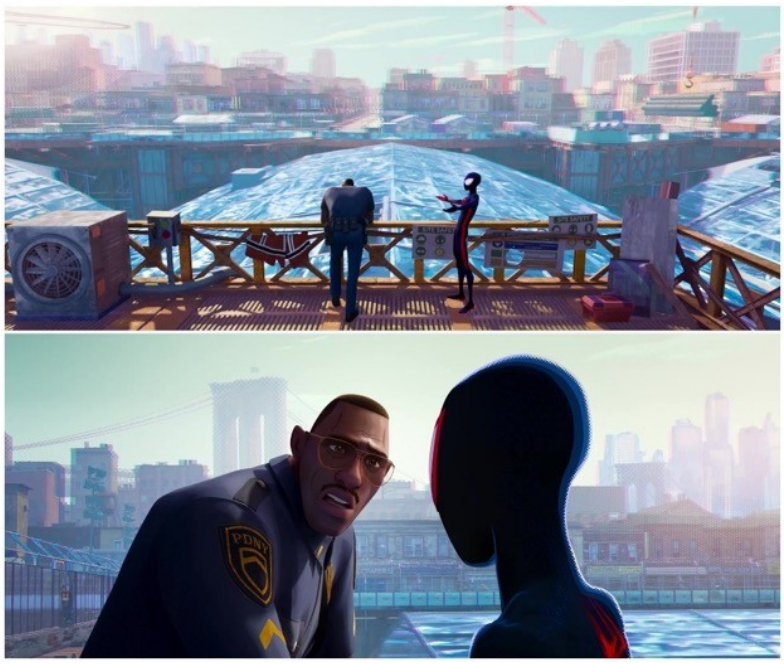
Fonte: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=14

Esse universo retoma o Brooklyn e a Manhattan apresentados no primeiro filme, mas aprofunda sua identidade visual por meio da articulação entre modelos 3D e procedimentos gráficos inspirados nos quadrinhos impressos. O uso de linhas aparentes, pontos *Ben-Day*[57], meios-tons aplicados às texturas e cores em *offset*[58] produz uma imagem instável e uma profundidade de campo que é percebida mais como efeito gráfico do que como ilusão espacial realista (Zahed, 2023).

Destaca-se como exemplo desses recursos a cena em que Miles, sob o manto do Homem-Aranha, conversa com seu pai após uma luta com o vilão Mancha. O diálogo ocorre no local onde havia o colisor que explodiu ao final do primeiro filme, agora transformado em escombros e cratera. Enquanto eles conversam sobre as complexidades de uma relação pai e filho, a cena alterna entre planos médios e gerais. Neles, é possível ver o horizonte citadino instável ao fundo, banhado pela luz difusa e pontilhada do sol enquanto os personagens estão nítidos e destacados em primeiro plano. Ao fundo, também se observa as torres da Ponte do Brooklyn, que permanece visível, funcionando como referência espacial e ancorando visualmente a cena em uma cidade reconhecível (ver figura 26).

[57] Método de impressão que usa pequenos pontos coloridos espaçados para criar um efeito de sombreamento e cores nas imagens.
[58] Cores formadas pela sobreposição de pequenos pontos das quatro tintas primárias: ciano, magenta, amarelo e preto.

Figura 26 – 34:50 – 36:40 min



Fonte: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=25

Como destaca o diretor Joaquim Dos Santos[59], essa escolha torna visível a intervenção do artista na imagem, reforçando o caráter de homenagem aos quadrinhos clássicos. A incorporação de registros cromáticos imprecisos, com cores que extrapolam os limites dos contornos, bem como o uso de tons de tela associados à impressão gráfica, contribui para a sensação de uma imagem impressa em movimento, reforçando uma estética mais expressiva do que realista.

Na sequência, o filme desloca esse conflito familiar, e os recursos visuais já descritos, para um espaço mais cotidiano: a cobertura do edifício onde Miles mora, onde ocorre a festa de promoção organizada para seu pai. Miles chega atrasado, carregando os bolos, e o ambiente se apresenta como uma extensão da vida comunitária do bairro, marcada por elementos associados à cultura latino-caribenha como música, dança, comida e uma forma de ocupar o espaço determinada pela convivência familiar e coletiva. Embora a cena se concentre nesse núcleo doméstico, a cidade segue presente ao redor. Vista de cima, ela se mantém no horizonte, porém retratada de modo gráfico, fora de foco e pontilhada, reforçando a estética de impressão que caracteriza esse universo (ver imagem 27).

[59] Em entrevista a Zahed, 2023.

Figura 27 – *Amigos y familia* 38:58 – 39:27 min



Fonte: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=28

A festa, porém, não é boa para Miles. Ao chegar atrasado, ele é confrontado pelos pais, e a discussão explicita o desgaste acumulado pela ausência constante do personagem e pelas justificativas que ele oferece. O conflito se resolve provisoriamente quando ele é posto de castigo, e o filme desloca a ação da cobertura para o interior do apartamento, diminuindo a escala do espaço e tornando o ambiente mais fechado. É nesse contexto mais íntimo que Gwen reaparece no quarto de Miles, retomando a conexão entre os dois personagens. Em seguida, a cena volta a se abrir e os dois deixam o espaço doméstico para percorrer o bairro como pessoas-aranha, balançando entre os edifícios com as teias, e o espaço urbano passa a ser mostrado a partir do movimento dos personagens.

A sequência do passeio de Gwen e Miles pelo bairro pode ser lida a partir do conceito de "vias" de Lynch (2011), entendido como os "canais de circulação ao longo dos quais o observador se locomove de modo habitual, ocasional ou potencial", e é por meio deles que a cidade se estrutura na percepção cotidiana. É enquanto se move que o sujeito observa e compreende o espaço, e é ao longo dessas vias que os demais elementos urbanos se alinham e ganham sentido. No caso do bairro, essas vias normalmente seriam as ruas, avenidas e linhas de transporte que estruturam o deslocamento cotidiano.

Porém, para os dois personagens, esse sistema muda completamente: suas vias não estão no chão, mas entre os prédios, em uma circulação aérea construída pelo balanço das teias, pelos vãos entre fachadas e pelo topo das edificações. O bairro passa a ser percebido como uma sequência de passagens verticais e diagonais, onde o olhar se desloca acima das calçadas e encontra elementos cotidianos típicos daquele espaço como a linha elevada do trem, as caixas d'água sobre os prédios, as hortas urbanas nos terraços e o desenho das ruas visto de cima (ver imagem 28). Como descreve Thompson (2023, p.216), "é um

deslocamento em que os dois se movimentam entre o tráfego e realizam ações que apenas uma pessoa-aranha seria capaz de fazer, enquanto Miles tenta acompanhar o ritmo dela e os dois procuram impressionar um ao outro.”

Figura 28 – Por caminhos alternativos / 47:40 – 49:20 min



Fonte: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=34

Esse percurso culmina no topo da torre do relógio do prédio Williamsburgh Bank[60], quando a cidade se revela abaixo deles em um instante de pausa, marcado pelo pôr do sol e pelas primeiras luzes urbanas começando a aparecer. O diretor Justin K.Thompson[61] destaca que o momento é essencial porque é ali que Gwen percebe que Miles não é mais o mesmo, ele se tornou alguém que amadureceu e cresceu dentro do papel de Homem-Aranha. Ao mesmo tempo, a torre funciona como um lugar de conversa e aproximação entre os dois, já que Gwen buscava alguém capaz de compreendê-la e compartilhar seus dilemas específicos. O escritor Chris Miller[62] acrescenta que a ideia central era mantê-los de ponta-cabeça por boa parte da cena, observando o pôr do sol a cidade, mas sempre com a intenção de fazer esse momento parecer algo possível apenas nesse tipo de filme e nessa linguagem visual (ver figura 29).

[60] Marco histórico em Brooklyn, Nova York, construído em 1875 em estilo Neo-Renascentista Italiano, frequentemente apelidado de Empire State Building do Brooklyn.
[61] Em entrevista a Zahed, 2023.
[62] Ibid.

Figura 29 - Torre do prédio Williamsburgh Bank / 49:58 – 50:50 min



Fonte: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=35

Essa escolha também tem um papel espacial importante. O designer de produção Patrick O'Keefe[63] enfatiza que, para essa sequência, era fundamental colocar Miles em seu "território", isto é, em Brooklyn**,** e tirá-lo de Manhattan. A torre, por ser uma estrutura icônica do bairro, torna-se também um lugar silencioso e de acesso específico, que apenas Miles conseguiria alcançar com facilidade. O'Keefe acrescenta que a iluminação buscava capturar justamente esse intervalo breve em que a cidade muda de aparência ao entrar na noite, registrando uma calma específica do fim do dia

Para ele, havia interesse em registrar a calma específica desse período, quando o sol está prestes a desaparecer no horizonte e o espaço urbano muda de aparência, como se vestisse outra camada. Ele ainda destaca o trabalho do artista Peter Chan que, embora costume atuar nas cenas mais coloridas do filme, aqui foi desafiado a trabalhar com uma paleta mais contida e sensível, acompanhando as sutilezas emocionais do reencontro. Mesmo com essa restrição de cores, O'Keefe ressalta que o cenário nunca parece plano ou monótono, porque pequenas variações, discretas, porém decisivas, mantêm a cidade viva e acompanham silenciosamente a atmosfera da conversa.

[63] Em entrevista a Zahed, 2023.

Mike Lasker, líder do time de efeitos visuais, reforça que o espaço urbano não é tratado como fundo genérico: por se tratar da “hora mágica”, a equipe precisou construir uma versão mais elaborada do Brooklyn e compor o horizonte em todas as direções, de modo que o pôr do sol surgisse entre os edifícios sem desviar o olhar do diálogo (ver imagem 30). Ele comenta também que foi criado um apoio específico para que os personagens pudessem permanecer de ponta-cabeça na torre e que o cenário foi mantido discretamente ativo, com luzes, sombras e flashes pontuais ao longe, evitando a sensação de uma cidade estática (Zahed, 2023).

Figura 30 – Cidade invertida / 52:23 – 52:34 min



Fonte: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=37

Por fim, Thompson resume o sentido que a cidade assume nesse instante: ela deveria parecer “um oceano cintilante de possibilidades” se espalhando abaixo deles. É um momento em que, diante do horizonte e da luz do pôr do sol, tudo parece possível para os dois, mas essa possibilidade está se apagando rapidamente, e os dois sabem que Gwen precisa partir (Ibid). Mais tarde ela se despede para ir ao encalço do Mancha, e Miles a segue rumo ao multiverso.

4.3 UMA MANDALA DE PADRÕES E CORES

Ao irem atrás do Mancha, Gwen e Miles aterrissam na Mumbatthan da Terra-5011, uma cidade que combina elementos futuristas da ilha de Manhattan com referências arquitetônicas e culturais de Mumbai[64]. Nesse universo, eles encontram Pavitr Prabhakar, o Homem-Aranha local. Conforme aponta o diretor Kemp Powers[65], ao contrário das demais pessoas-aranha, suas habilidades não têm origem em uma aranha radioativa, mas em poderes de natureza mística concedidos por um xamã. Ainda que compartilhe com os outros personagens a experiência da perda, no seu caso, a morte do tio, Pavitr se distingue por uma postura mais otimista. Ele não demonstra carregar conflitos pendentes e aparenta ter uma relação equilibrada entre sua vida civil e sua atuação como herói.

Essa postura também se reflete na construção visual do personagem. Segundo Naveen Selvanathan[66], Pavitr foi pensado como um herói ágil, porém temível, com um *design* que combina referências tradicionais e contemporâneas da cultura indiana. Sua máscara incorpora padrões inspirados na pintura facial dos dançarinos Theyyam[67], além de motivos gráficos associados à iconografia da aranha, integrados a uma estética colorida (ver figura 31). O desenvolvimento do personagem envolveu um amplo levantamento de referências visuais, que incluiu formas de arte popular, arquitetura de templos, padrões de rena, dança tradicional e elementos da moda indiana contemporânea.

Figura 31 – Design de personagem



Fonte: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=47

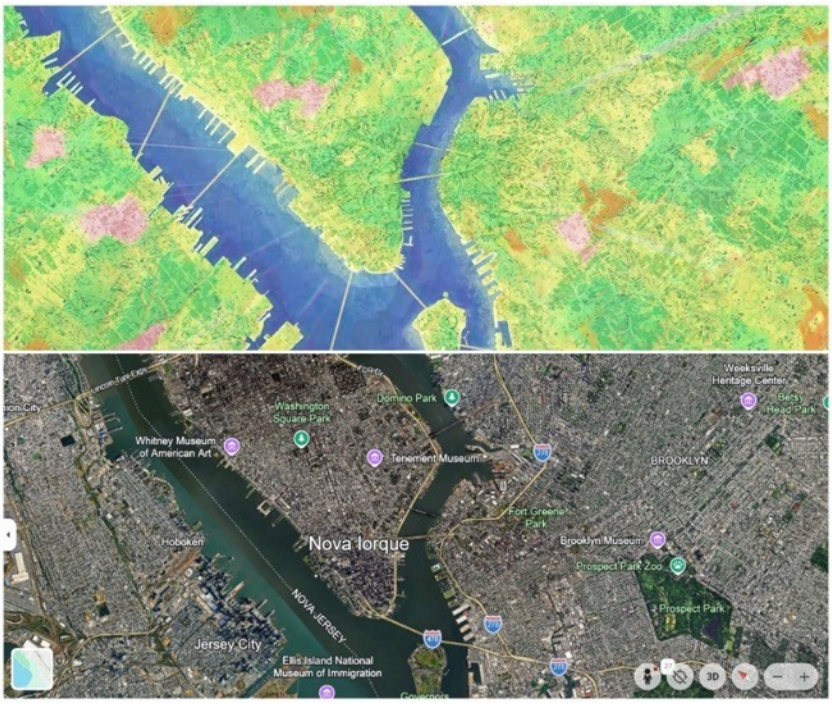
Essa construção visual de Pavitr encontra correspondência no espaço urbano de Mumbattan, universo que o filme apresenta como uma cidade excessiva, dinâmica e altamente ornamental. Esse mundo, de acordo com Zahed (2023), é concebido como uma

[64] Capital financeira e cidade mais populosa da Índia.
[65] Em entrevista a Zahed, 2023.
[66] Artista responsável pelo design do personagem (Zahed, 2023).
[67] Dançarinos de um antigo ritual popular do sul da Índia que combina teatro, mímica e culto religioso. Ornamentados com pinturas faciais e elaborados adereços, eles dançam até entrar em transe, buscando incorporar a divindade que representam (Bird, 2023).

espécie de mandala de padrões e cores, formada por arranha-céus de vidro e aço que incorporam elementos decorativos inspirados em templos de pedra da arquitetura indiana tradicional. Do ponto de vista arquitetônico, trata-se de uma metrópole que combina referências do antigo e do contemporâneo, articulando formas monumentais com uma intensa diversidade cultural e populacional.

Ao comparar as duas imagens aéreas de Manhattan (ver figura 32), percebe-se como o filme se apoia em uma cartografia urbana reconhecível para depois transformá-la de acordo com a estética de Mumbattan. Na imagem correspondente à Manhattan real (abaixo), a ilha aparece organizada por uma leitura cartográfica tradicional: o traçado urbano é claro, com quarteirões regulares, vias contínuas e uma distinção bem definida entre terra e água.

Figura 32 – A lente subjetiva / 1:04:21h



Fonte acima: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=46
Fonte abaixo: Google Earth, 2026

Já na imagem acima, correspondente à Mumbattan, essa mesma configuração espacial é mantida apenas como referência. O contorno da ilha e a presença dos rios permanecem, mas o espaço é visualmente reconfigurado, passando a funcionar como composição gráfica. As cores são mais fortes e saturadas, com predominância de verdes, amarelos e rosas, aplicados em manchas e camadas irregulares. O efeito se aproxima à linguagem dos quadrinhos e reforça a ideia de um espaço que é mais expressivo do que realista.

Na sequência apresentada na figura acima, o filme reforça a ideia de Mumbattan como um espaço urbano dinâmico e densamente ocupado, marcado pelo cruzamento constante de fluxos, pessoas e atividades. A montagem rápida evidencia uma cidade composta por ruas lotadas, onde o trânsito intenso convive com a circulação contínua de pedestres, celebrações coletivas, comércio informal espalhado pelas calçadas, roupas estendidas sobre o espaço público e a presença de animais integrados ao ambiente urbano (ver figura 33).

Figura 33 – Mumbattan / 1:04:36 - 1:07:12h



Fonte: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=46

Essa vitalidade é acompanhada por uma construção espacial verticalizada e comprimida, em que edifícios parecem se empilhar uns sobre os outros, reforçando a sensação de densidade extrema. Como aponta Joaquim dos Santos[68], esse mundo foi concebido como se o *East River,* rio à leste da Ilha de *Manhattan*, fosse esvaziado e, nesse abismo formado, a cidade fosse construída e empilhada, nível sobre nível. Essa configuração acentua a percepção de uma cidade construída em camadas, mais orientada pela ocupação intensiva do espaço do que um planejamento urbano regular e ordenado.

Esse padrão caótico é temporariamente interrompido por um ainda mais anárquico, com a entrada em cena de Hobie Brown, o Punk-Aranha. Ao tentarem impedir que o Mancha ative o colisor da Terra-5011 para ampliar seus poderes, Miles, Gwen e Pavitr recebem a ajuda de Hobie, cuja realidade é rapidamente apresentada. Seu mundo é

[68] Em entrevista para Zahed (2023).

construído a partir de referências diretas à cena *punk* londrina do final dos anos 1970 e início dos anos 1980, combinadas a elementos da Nova Iorque contemporânea.

Para compor esse fundo visual, os designers pesquisaram cartazes, quadrinhos e revistas da época, incorporando procedimentos de colagem e o uso de diferentes mídias. Como explica o designer de produção Patrick O'Keefe[69], a proposta inclui trabalhar com técnicas de reprodução física, como fotocópias, para alcançar um efeito de desgaste e degradação típico de materiais reproduzidos repetidamente (ver figura 34). O resultado é um universo visualmente irregular e instável, que não apresenta uma consistência formal rígida, mas uma estética coerente com a energia e o caráter disruptivo do movimento *punk*.

Figura 34 – O mundo *punk* / 1:10:28 - 1:10:57h



Fonte: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=50

Porém, após essa apresentação, o Mancha atinge seu objetivo e a sede da Alchemax, onde eles estão, começa ruir, levando a uma destruição em cadeia do espaço ao redor. Eles conseguem conter os danos, porém a ruptura de um evento cânone[70] leva a aparição de um buraco quântico na cidade e uma equipe de pessoas-aranhas liderados por Jessica Drew surge para reparar o problema. A partir daí a equipe de Miles é chamada para conversar com o líder das Pessoas-Aranhas, Miguel O'hara.

[69] Ibid (2023).
[70] Acontecimentos comuns a todos os integrantes, como: ser picado por uma aranha, ser possuído por um simbionte, apaixonar-se e o interesse romântico e/ou um parente próximo ser morto por um vilão ou bandido.

4.4 O PEQUENO PRÍNCIPE

Após a reativa Chelesa, o multicultural Brooklyn e a dinâmica Mumbattan, o filme introduz através dos olhos de Miles a racional Nueva York da Terra-928, uma versão futurista de Nova Iorque caracterizada por uma aparência impecável e rigidamente controlada, embora, como se sabe mais tarde, exista um lado oculto sob sua superfície. Visualmente, a cidade assume uma estética de um futurismo aspiracional semelhante ao proposto por Syd Mead[71] nos anos 1980 e inspirada por tradições clássicas do *sci-fi*, articulando linhas rigorosas e arquitetura de aspecto brutalista[72], com superfícies nítidas e geometrias duras (Zahed, 2023).

Em termos de cor e composição, o espaço urbano acima do solo é apresentado de modo mais idealizado, com predominância de linhas claras e azuis intensos. Trata-se de uma escolha significativa, já que, segundo Heller (2021), o azul é a cor mais fria e costuma estar associada a valores intelectuais e, frequentemente, masculinos. Azul e branco, por exemplo, aparecem como cores ligadas à inteligência, à ciência e à concentração. Não por acaso, quando a narrativa passa a focar na ideia de racionalidade e controle, o azul aparece como cor principal (ver figura 35).

[71] Ilustrador e designer industrial norte-americano**,** considerado um dos principais responsáveis por moldar o imaginário visual da ficção científica no século XX. Atuou com ilustração, design e renderização para empresas e ganhou projeção ao trabalhar na criação de objetos, veículos e cenários em filmes como *Blade Runner* e *Tron* (1982), além de participar de outras produções como *Star Trek: The Motion Picture* (1979) e *Blade Runner 2049* (2017) (Milton, 2020).

[72] Estilo arquitetônico marcado por formas geométricas fortes**,** massa volumétrica pesada**,** estrutura visível e materiais expostos, especialmente o concreto aparente, evitando acabamentos que suavizem ou escondam o processo construtivo (Moreira, 2021).

Figura 35 – Visão de Nueva York / 1:18:20 -1:18:33h



Fonte: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=56

No plano técnico, Mike Lasker explica que a equipe desenvolveu uma ferramenta específica para desenhar linhas sobrepostas nos ambientes, permitindo que essas linhas ultrapassem formas geométricas e se redesenhem conforme o deslocamento da câmera, evitando a sensação de rigidez estática (Zaheed, 2023).

A sede da Sociedade-Aranha, conforme aponta O'Keefe[73], é concebida como uma teia brutalista, estruturada por vigas monumentais que se cruzam e se sobrepõem. Sua arquitetura forma uma malha tridimensional contínua, marcada pela ausência de paredes e pela indefinição entre piso e teto. Essa configuração pode ser compreendida como uma expressão espacial do princípio do panóptico formulado por Foucault[74], ao produzir um ambiente totalmente exposto, sem local de ocultamento.

A fuga de Miles, que ocorre momentos depois, evidencia essa lógica ao revelar como a ausência de barreiras físicas torna todo deslocamento visível e passível de vigilância constante. Nesse contexto, o espaço é apresentado como parte de uma aparentemente perfeita e rica utopia, sustentada por sistemas automáticos de controle e por inteligência artificial, mas que na verdade é um mundo pouco receptivo a qualquer presença que ameace a ordem estabelecida, reforçando uma atmosfera de vigilância e rigidez (ver figura 36).

[73] Em entrevista a Zahed (2023).

[74] No modelo panóptico, a organização do espaço é pensada para permitir que os indivíduos se sintam constantemente observados, mesmo sem saberem ao certo quando estão sendo vigiados. Assim, o controle não depende apenas de barreiras físicas ou de força direta, mas da própria arquitetura, que transforma a visibilidade em instrumento disciplinar (Foucault, 2014) .

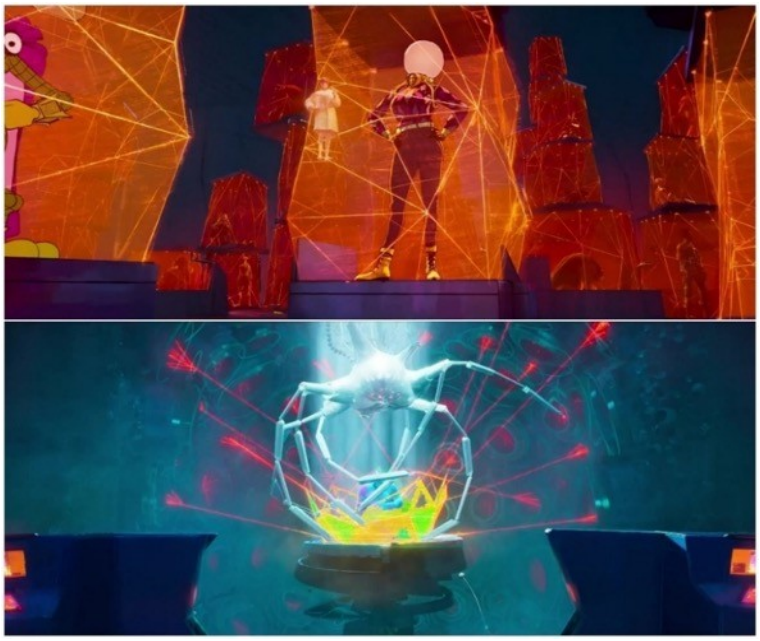
Figura 36 – Panóptico-aranha



Fonte acima: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=56
Fonte abaixo: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=69

Essa ideia se explicita quando Miles é conduzido à sala das anomalias, onde pessoas que foram parar em universos incorretos permanecem confinadas em jaulas de laser, aguardando serem devolvidas às suas dimensões de origem. É nesse espaço que ele vê, pela primeira vez, a chamada “Máquina Vá para Casa”, um dispositivo em forma de aranha capaz de identificar, por meio do DNA, o universo ao qual cada indivíduo pertence e enviá-lo de volta (ver figura 37). O contato com esse mecanismo provoca um impacto imediato em Miles e é recebido com reservas por Gwen e Hobie, que questionam seu uso e as implicações desse sistema de controle.

Figura 37 – ICE Aranha / 1:20:15 – 1:21:40h



Fonte: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=58

Em seguida, uma sequência de planos detalhes[75], acompanhada por narração em *off*, reintroduz Miguel O'Hara, um dos personagens centrais do filme, que já havia aparecido também no epílogo do primeiro *Aranhaverso*. A partir de sua base no futuro, ao lado de sua assistente holográfica LYLA, ele monitora anomalias e acompanha a ativação do Super-Colisor, assumindo papel central na formação e no comando da Sociedade-Aranha. Miguel tem sido o responsável por visitar outros universos, capturar vilões e devolvê-los às suas realidades de origem, atuando como agente de contenção das instabilidades do multiverso. Essa função o diferencia das demais pessoas-aranhas: ele é mais sério, não faz piadas e se impõe por uma postura rígida, marcada por uma fisionomia fechada e uma atitude centrada no dever[76].

Como observa Joaquim Dos Santos, Miguel representa uma versão mais sombria do que significa ser uma Pessoa-Aranha, uma caracterização que orienta sua conduta e sustenta sua necessidade de manter ordem e equilíbrio. Nesse sentido, o personagem é construído como alguém que carrega uma carga extrema de responsabilidade, o que, segundo Dos Santos, afeta não apenas sua aparência, mas também sua forma de se relacionar com o mundo, reforçando sua disposição em tomar decisões difíceis em nome da estabilidade do multiverso (Zahed, 2023).

---

[75] O mesmo que *close-up,* podendo se referir a uma pessoa ou objeto. Porém o termo "*close-up*", geralmente se refere a pessoas (Van Sijll, 2017).

[76] Kemp Power em entrevista a Zahed (2023).

A relação entre personagem e espaço se evidencia no laboratório de Miguel, cuja concepção visual acompanha sua postura rígida e controlada, mas que também sugere marcas de um passado conturbado. Thompson observa que Miguel se impõe como líder por meio de movimentos precisos e de uma postura imponente, embora essa disciplina externa esconda conflitos e dúvidas internas. Nesse sentido, seu esforço constante em controlar dimensões e administrar a Sociedade-Aranha pode ser entendido como uma tentativa de manter a ordem externa para compensar as perdas e conflitos pessoais que permanecem sem resolução. Essa contradição também se manifesta no espaço: apesar da aparência limpa e planejada típica da Terra-928, o laboratório revela sinais de incompletude, com projetos interrompidos e estruturas que indicam um trabalho acumulado e ainda em aberto (Zaheed, 2023).

Miguel, por exemplo, surge em seu laboratório cercado por monitores que exibem cenas de acontecimentos passados e eventos recentes, reforçando a ideia de que ele acompanha e controla o que ocorre nos diferentes universos. O primeiro contato visual de Miles com o personagem se dá por meio de um enquadramento em *contraplongée*, que evidencia Miguel posicionado em uma plataforma elevada. Em seguida, um plano geral explicita a diferença de nível entre os personagens, destacando visualmente sua posição de autoridade e imponência em relação aos demais (ver figura 38).

Figura 38 – O Grande Irmão / 1:21:49 – 1:24:09h



Fonte: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=60

Após um primeiro contato hostil, Miles descobre que um dos eventos cânones na vida de um Aranha é a morte de um capitão de polícia próximo a ele. No seu caso, trata-se do próprio pai, que em breve será promovido. Por, obviamente, querer impedir que isso aconteça, ele é repreendido por O'hara, que lhe explica não ser possível interferir em um evento canônico, pois isso resultará no colapso daquela realidade. Miles responde que não

vai deixar o pai morrer porque um “algoritmo” diz que isso é preciso, então confronta os demais membros por serem coniventes com aquilo e foge da Sede da Sociedade Aranha.

Durante a fuga, a superfície desse mundo volta a aparecer (ver figura 39), permitindo identificar elementos que remetem a visões de urbanismo utópico desenvolvidas entre o final do século XIX e o início do século XX. Observam-se, por exemplo, áreas verdes envolvendo ilhas urbanas, que aproximam a paisagem do conceito de cidade-jardim, formulado como resposta aos problemas do êxodo rural e do crescimento desordenado dos centros urbanos.[77] Paralelamente, nota-se também a presença de uma grande via urbana “infinita” que atravessa a cidade como uma espécie de coluna vertebral, remetendo ao princípio da cidade linear, idealizado em 1882 pelo urbanista Arturo Soria y Mata a partir de uma visão funcionalista.[78]

Figura 39 – Miguel na superfície / 1:37:21 h (acima)
Cidade jardim (inferior esquerdo) / Cidade linear (inferior direito)



Fonte acima: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=70
Fonte abaixo*:* https://www.archdaily.com.br

Por fim, O’Keefe observa (Zahed, 2023) que a concepção desse universo integrou referências de quadrinhos e artes conceituais de ficção científica das décadas de 1970 e 1980, reafirmando uma estética de utopia projetada que, gradualmente, revela a existência de um subsolo inspirado por visões sombrias do futuro como em *Blade Runner* (1982).

[77] Conforme Moreira (2021), esse modelo propunha pequenas cidades de organização concêntrica circundadas por cinturões verdes, buscando combinar vantagens do ambiente urbano e do rural.
[78] Nesse modelo, como aponta Ghisleni (2022), a cidade abdica de estruturas tradicionais, como praças e quadras, e se organiza a partir de um traçado em linha reta, estruturado por uma via de extensão teoricamente ilimitada.

Miles adentra essa camada em meio à sua fuga. Nela, o espectador passa a ver não a cidade “cartão-postal” da superfície, mas a sua infraestrutura oculta: estruturas metálicas gigantes, tubulações, túneis e o maquinário industrial que sustentam e fazem funcionar o sistema urbano superior. A paleta de cores também se altera, substituindo os azuis limpos e claros de *Nueva York* por tons mais densos de roxo, magenta e vermelho, atravessados por luzes artificiais amareladas e alaranjadas, que sugerem calor e operação contínua.

Nesse nível inferior, a cidade assume aparência de interior industrial, com tráfego intenso e atmosfera noturna, reforçando visualmente a ideia já mencionada de que, sob a utopia racionalizada da superfície, existe um subsolo marcado por problemas profundos ocultos em seu interior, refletindo diretamente a forma como Miguel é retratado no filme[79]. Essa leitura é intensificada pelo modo como a cor organiza o espaço. A paleta dessa sequência é composta sobretudo por violetas, magentas e azuis-escuros, que são contrastados por focos de luz vermelha e por pontos quentes de amarelo e laranja (ver figura 40).

Figura 40 – O lado oculto de Miguel /1:38:03 – 1:40:59h



Fonte: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=70

Em Heller (2021), o violeta aparece como uma cor ambígua e pouco natural, associada à artificialidade, o que dialoga com a própria atmosfera desse subsolo e com a figura de Miguel. O vermelho, por sua vez, chama atenção de imediato e funciona como cor de alerta e perigo. Já o amarelo e o laranja, por serem cores quentes luminosas, aparecem como luzes que reforçam a ideia de calor, energia e funcionamento constante do maquinário.

Sobre essa leitura, Zaheed (2023) complementa ao dizer que sugere que *Nueva York* se sustenta por um esforço constante de ocultar suas falhas, como se tudo estivesse sempre sendo coberto e retocado para manter a imagem de ordem. No entanto, ao atravessar essas

[79] Thompson em entrevista a Zaheed (2023).

áreas internas, percebe-se que por trás da superfície bem-acabada o espaço começa a se desfazer visualmente, revelando traços, linhas aparentes e partes inacabadas. Esse contraste entre o acabamento idealizado e o que se fragmenta por baixo reforça o caráter artificial dessa utopia e aponta que, apesar da aparência de controle, o mundo de Miguel é composto por instabilidades.

No desfecho da perseguição, Miguel revela a Miles que a aranha que o picou era de outra dimensão, deixando uma realidade sem seu Homem-Aranha para protegê-la. Não obstante, O'hara diz a Morales que o lugar dele não é ali, afirmando que ele é uma anomalia cuja presença causará desordem e caos. A fala de Miguel torna-se ainda mais impactante, quando se leva em conta a herança multiétnica de Miles e seu contexto social, remetendo a conversa que ele teve com sua mãe momentos antes, quando ela disse para "nunca deixar ninguém dizer que ali não é seu lugar."

Miles consegue escapar das garras de O'hara e fugir pela "Máquina Vá para Casa", mas sua casa não é bem o que lhe aguarda.

4.5 TUDO O QUE VOCÊ PODERIA SER

No desfecho do filme, a história se divide em diversas tramas paralelas: Miles vai para uma Terra que pensa ser a sua, Gwen volta para seu mundo e Miguel segue no encalço de Morales junto a outros membros da Sociedade Aranha. As cores, mais uma vez, têm um papel crucial na diferenciação de cada núcleo.

Ao retornar para a Terra-65, Gwen já se depara com uma atmosfera noturna marcada pela chuva e por uma paleta predominantemente fria, composta por azuis-escuros e reflexos em ciano, no piso molhado. Ao fundo, roxos, violetas e magentas neon recobrem o horizonte urbano, contrastando com as silhuetas dos prédios e da personagem (ver figura 41).

Figura 41 – De volta ao lar / 1:50:24h



Fonte: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=79

Quando ela chega ao apartamento do pai, essa composição de cores se reorganiza: o interior é tomado por uma base de azuis-escuros, que dominam o espaço e diluem os objetos no fundo, enquanto manchas de roxo e lilás aparecem como transições instáveis entre sombra e luz. Em contraponto, o capitão Stacy surge marcado por cores quentes, como vermelhos, magentas e alaranjados, destacando sua presença e criando uma oposição visual em relação aos tons frios que envolvem Gwen (ver figura 42).

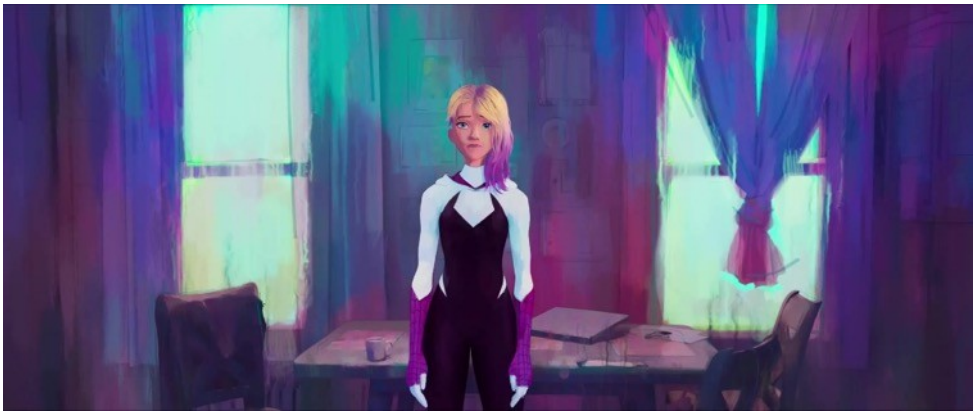
Figura 42 – Incio da conversa / 1:52:58h



Fonte: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=81

No entanto, quando pai e filha passam a discutir as questões ainda em aberto, o ambiente que até então apresentava linhas e contornos relativamente definidos começa a se desfazer. Em um plano médio, a imagem destaca Gwen e o cenário ao fundo no instante em que essa transformação se inicia: o espaço, com textura de aquarela, passa a “derreter”, como se a matéria visual fosse instável (ver figura 43).

Figura 43 – Espaço líquido / 1:53:44h



Fonte: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=81

Em seguida, um plano americano do capitão Stacy mostra como o espaço ao seu redor passa a assumir tons mais frios e nítidas marcas de pincel, enquanto o próprio personagem permanece nessa mesma paleta, quase se confundindo com o ambiente. À medida que Gwen se abre emocionalmente, ainda em planos médios, a sala parece perder

progressivamente qualquer estabilidade, dissolvendo-se em manchas (ver figura 44). Segundo Heller (2021), o azul e seus tons, também estão associados à interiorização e ao distanciamento, sugerindo um estado mais introspectivo, o que reforça a tensão não dita entre os personagens. Já os tons de rosa e violeta acrescentam um significado mais emocional, pois o violeta, por resultar da mistura entre azul e vermelho, carrega sentidos de ambiguidade e instabilidade, geralmente ligados ao subjetivo.

Figura 44 – A frieza em cores / 1:53:47 – 1:54:07h



Fonte: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=81

Um plano geral volta a enfatizar a distância entre os dois, agora com o cenário reduzido a uma sugestão abstrata de espaço. A sequência, mostrada na figura 45, alterna então para meios primeiros planos e closes, concentrando-se nas expressões faciais dos personagens enquanto o fundo atinge um nível de abstração quase total.

Figura 45 – Distância interna / 1:54:18 – 1:54:39h



Fonte: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=82

Nesse estágio, o ambiente se reduz a campos de cor e formas geométricas claras, inspiradas, segundo a colorista Natasha Leonnet (Kaufman, 2023), em composições do artista Wassily Kandinsky[80]. Por fim, quando ocorre uma reconciliação, um plano geral traduz visualmente essa resolução: o cenário volta a recuperar formas reconhecíveis, embora ainda marcado por traços brancos e aspecto de esboço, como se o espaço, assim como a relação entre eles, estivesse em processo de reconstrução (ver figura 46).

Figura 46 – De pai para filha / 1:54:42 – 1:55:06h



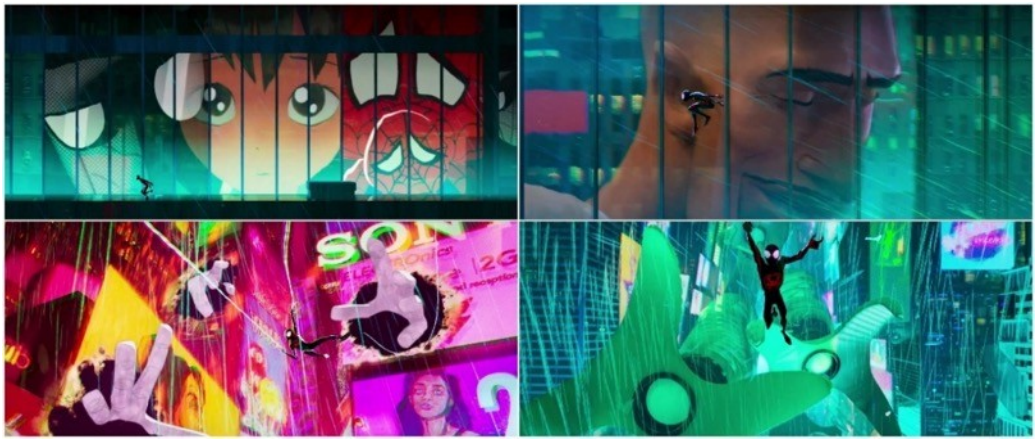
Fonte: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=82

Resolvido esse conflito, a narrativa desloca o foco para o núcleo de Miles. Em sua tentativa desesperada de voltar para casa, o caminho se transforma em uma espécie de percurso mental, no qual lembranças e conflitos acumulados passam a se projetar na cidade ao redor. A aranha que o picou, as pessoas-aranhas do primeiro filme, seu tio, o Mancha e os tentáculos da Doutora Octavius retornam como imagens que se integram ao espaço urbano,

[80] Artista plástico russo, professor da Bauhaus e introdutor da abstração no campo das artes visuais. A ele é normalmente creditado o pioneirismo na arte abstrata.

fazendo com que suas experiências pessoais se mesclem com o ambiente ao redor (ver figura 47). Esse procedimento retoma o trajeto de Gwen ao início do filme e se aproxima do conceito de metamorfose na animação discutido por Menezes (2005), em que a transformação quadro a quadro permite que emoções e memórias reorganizem visualmente o espaço e conduzam as transições narrativas.

Figura 47 – Problemas do "eu" e a cidade / 1:56:12 – 1:57:00h



Fonte: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=83

Nesse núcleo, observa-se o predomínio do verde, cor que, entre seus diversos significados, aparece associada ao que é venenoso e ameaçador. Heller (2021) aponta que o verde pode funcionar como a cor mais "anti-humana", por ser ligado a animais repulsivos como serpentes e lagartos, e a figuras míticas como dragões e outras criaturas que evocam medo. Além disso, a autora ressalta que, na simbologia antiga, o preto tende a inverter o significado das cores com as quais se combina. Por isso, quando o verde, tradicionalmente relacionado à vida, é associado ao preto, pode representar destruição, se tornando um prenúncio visual do que está por vir no encerramento do filme.

Enquanto isso, a montagem paralela intercala o trajeto de Miles com o núcleo de Miguel e outros membros da Sociedade-Aranha. A cena é marcada por uma atmosfera noturna e chuvosa, na qual o brilho vermelho de um letreiro neon recorta e banha os personagens, reforçando visualmente a sensação de alerta e perigo (Heller, 2021). Jessica Drew segue o pai de Miles, enquanto outro integrante se desloca até o edifício onde a família mora, ampliando a tensão por meio da simultaneidade das ações (ver figura 48). Como observa Thompson, esse universo assume uma estética *noir,* influenciada por artistas dos quadrinhos como Frank Miller, Sean Gordon Murphy e John Paul Leon, que exploram o contraste entre áreas de preto intenso e cores que se apagam sob sombras densas.

Figura 48 – Aranhas *noir* / 1:57:01 – 1:57:53h



Fonte: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=84

Miles chega em casa, mas rapidamente percebe que algo está fora do lugar. Tanto a cidade quanto o interior do apartamento são dominados por tons de verde escuro, cor frequentemente associada ao perigo e à vilania. Em seguida, ele conversa com a mãe, que não reconhece o Homem-Aranha, evidenciando que aquela realidade não corresponde ao universo de origem do personagem. Enquanto isso, Gwen e as demais pessoas-aranhas permanecem do lado de fora do prédio, tentando localizá-lo. A confirmação ocorre quando ela entra no quarto que não deveria estar vazio e Miles apresenta um *glitch*: nesse instante, torna-se claro que ele não está em sua dimensão natal. Ele está na Terra-42, local de origem da aranha que o picou.

Refletindo o estado de pânico de Miles, o ambiente ao redor começa a se distorcer: as formas perdem nitidez, o foco se desfaz e o espaço passa a ser dominado por tons escuros de roxo e verde. Essas cores remetem diretamente ao Gatuno, alter ego vilanesco de seu tio Aron, que havia morrido no filme anterior. A associação se confirma quando ele surge pela porta, revelando a Miles que, nessa realidade, seu tio está vivo, e seu pai, morto (ver figura 49).

Figura 49 – Adivinha quem veio para o jantar? / 2:02:19 – 2:03:17h



Fonte: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=88

A partir desse momento, todo o ambiente passa a ser marcado pela mesma paleta. No terraço para onde eles vão, a cidade, antes banhada em verdes, assume agora um aspecto noturno mais pesado, em tons de roxo e azul-marinho, com letreiros e fachadas iluminados por brilhos neon típicos de mundos *neon noir* [81] (ver figura 50). Nesse cenário, ele descobre um Brooklyn em chamas dominado pelo crime devido à ausência do Homem-Aranha, sendo logo em seguida nocauteado.

Figura 50 – Brooklyn em chamas / 2:04:17 – 2:05:05h



Fonte: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=89

[81] estética que combina elementos do *film noir* (noite, sombras, crime) com iluminação artificial intensa, especialmente neons em roxo, azul e magenta, criando uma atmosfera urbana estilizada e sombria (MILLER, 2024).

Ao recobrar a consciência, Miles desperta amarrado a um saco de boxe, com o horizonte urbano ao fundo agora tomado por tons vermelhos, reforçando a sensação imediata de ameaça e perigo. À sua frente, o tio Aaron daquela dimensão surge envolto pelas sombras do apartamento, banhado por pretos e roxos densos. É nesse momento que a figura responsável pôr o nocautear se revela: não se trata do tio, mas do Gatuno daquele mundo, a versão alternativa dele mesmo, Miles G. Morales (ver figura 51).

Figura 51 – O "eu" duplicaado / 2:08:09 – 2:11:47



Fonte: https://www.cap-that.com/spider-man/across-the-spider-verse/?page=93

Assim como começa, o filme termina com uma narração de Gwen, agora reunindo sua própria "banda" para partir em busca de Miles. O conflito principal do filme fica em aberto e um quadrinístico "continua" encerra a edição.

5 E ISSO É TUDO, PESSOAL

Esta dissertação procurou compreender como a animação pode construir o urbano no cinema para além da função de ambientação, tratando o espaço não como cenário neutro, mas como um elemento atuante da narrativa. Embora essa característica também esteja presente em produções cinematográficas não animadas, a animação apresenta particularidades em sua linguagem, sobretudo pela liberdade de representação e pelas possibilidades de abstração visual. Em *Homem-Aranha: Através do Aranhaverso* (2023), esses recursos são explorados de maneira singular, fazendo com que a cidade deixe de ser apenas o lugar onde a ação acontece e passe a participar da construção de sentido do filme: é nela que conflitos internos se materializam e identidades se tornam visíveis por meio de escolhas visuais.

Os resultados da análise sugerem que isso acontece porque a animação permite que o espaço urbano seja refeito o tempo todo, acompanhando as necessidades da narrativa.

Diferentemente de um espaço mais estável, típico de tradições realistas, a cidade no filme é móvel e mutável: ela se dissolve, muda de cor, altera textura e reage ao que está acontecendo em cena. Essas transformações não funcionam apenas como estilo, mas modificam o modo como o espectador percebe e entende o espaço.

A cidade passa a expressar estados internos dos personagens, fazendo com que emoções e lembranças deixem de ser apenas algo interior e se tornem visíveis no próprio ambiente. Esse procedimento aparece de forma mais evidente nos núcleos de Gwen e de Miles, nos quais o espaço urbano e a subjetividade são construídos de maneira diretamente articulada. O recurso do multiverso amplia esse princípio ao colocar em cena diferentes formas de construir visualmente a cidade. Cada universo analisado apresenta regras próprias de representação, seja no traço, nas texturas ou, sobretudo, no uso das cores, que acabam definindo também um modo particular de organização urbana. Com isso, o filme não apenas mostra diferentes versões da mesma cidade, mas propõe diferentes maneiras de perceber o espaço.

A Terra-65, da Gwen, traduz os estados emocionais da personagem por meio de variações da paleta de cores e de uma atmosfera instável; Mumbattan, por sua vez, se revela como excesso visual, saturação de padrões e uma verticalidade amontoada; já a *Nueva York* da Terra-928 é marcada por linhas geométricas rígidas e escala monumental, associadas à ideia de controle e racionalização. O espaço urbano não se repete como paisagem, mas muda sua forma de acordo com cada personagem e seus conflitos.

Sob essa perspectiva, conclui-se que o filme propõe uma abordagem do urbano coerente com as discussões atuais sobre identidade e pertencimento. Os espaços não se apresentam como estruturas fixas e estáveis, mas como ambientes sujeitos a conflito e transformação. Esse tratamento se aproxima da noção de identidade discutida por Hall (2011), que entende o sujeito não como uma unidade interna pronta e permanente, mas como alguém formado por relações e posições construídas social e culturalmente. No filme, essa ideia é traduzida visualmente por cidades que mudam, se reconfiguram, se contradizem e revelam camadas ocultas. A animação, nesse ponto, não atua como mera estilização: ela se torna o meio pelo qual o urbano pode expressar visualmente a instabilidade do sujeito e as suas disputas internas.

Dessa forma, esta dissertação procurou mostrar que a representação do urbano em *Através do Aranhaverso* não se limita a reproduzir uma cidade reconhecível. Embora o filme se apoie em referências concretas de Nova York, como a Ponte do Brooklyn e o Museu Guggenheim, ele reinterpreta essa paisagem urbana por meio do uso das cores, dos

diferentes estilos gráficos e da composição visual, incorporando a subjetividade dos personagens à forma como a cidade é apresentada.

A cidade, portanto, é construída como uma forma de linguagem: uma linguagem que narra e participa das trajetórias dos protagonistas. Em vez de oferecer uma reprodução fiel do urbano, o filme propõe um espaço sensível, que se transforma em sintonia com os personagens, seus relacionamentos e conflitos. É nesse cruzamento entre espaço, técnica e subjetividade que se localiza a principal contribuição da obra para os estudos de animação e representação do espaço urbano no cinema contemporâneo.

Nesse sentido, a presente pesquisa busca contribuir para o campo dos estudos cinematográficos e, particularmente, para as discussões desenvolvidas no âmbito do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Cinema (PPGCINE), ao propor uma abordagem interdisciplinar que articula conhecimentos da arquitetura e do urbanismo à análise da linguagem cinematográfica. Essa aproximação permite compreender o espaço urbano não apenas como elemento estético e narrativo, mas também como uma construção simbólica, cuja representação no audiovisual expressa diferentes perspectivas sobre a cidade, seus habitantes e suas relações sociais. Dessa forma, o trabalho também busca ampliar as possibilidades de investigação da animação enquanto linguagem capaz de interpretar, questionar e ressignificar a vida urbana contemporânea.

REFERÊNCIAS

A Demographic Snapshot: NYC's latinxs immigrant population. NYC. Disponível em: https://www.nyc.gov/assets/immigrants/downloads/pdf/Hispanic-Immigrant-Fact-Sheet.pdf. Acesso em 28 de julho de 2025.

A HISTÓRIA do Desenho Animado. [S.I]: Walt Disney, 1955. (26 min.), son., P&B. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=-3nybS3rjFM&t=435s. Acesso em: 19 ago. 2925.

ANJYO, Ken-ichi e HIRAMITSU, Katsuaki**. Stylized highlights for cartoon rendering and animation**. IEEE Computer Graphics and Applications, v. 23, n. 4, p. 54-61, jul./ago. 2003. DOI: 10.1109/MCG.2003.1210865.

AQUINO, Evelyn Cristina Ferreira de; CARVALHO, Vívian de Nazareth Santos; LIMA, Regina. Meia Noite em Paris: reflexões sobre o filme de woody allen. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2013, Manaus. **Artigo.** Manaus: Intercom, 2013. p. 1-14. Disponível em: http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2013/resumos/R8-1644-1.pdf. Acesso em: 15 nov. 2024.

BARATTO, Romullo. **Como a arquitetura fala com o cinema**. 2022. Disponível em: https://www.archdaily.com.br/br/867865/como-a-arquitetura-fala-com-o-cinema. Acesso em: 11 nov. 2024.

BARLA, Pascal; THOLLOT, Joëlle; MARKOSIAN, Lee**.** X-Toon: an extended toon shader. In: **INTERNATIONAL SYMPOSIUM ON NON-PHOTOREALISTIC ANIMATION AND RENDERING (NPAR)**, 4., 2006, Annecy. *Proceedings [...]* New York: ACM, 2006. p. 127-132. DOI: 10.1145/1124728.1124749.

BARRIER, Michael. **Hollywood cartoons**: American animation in its golden age. New York: Oxford University Press, 1999.

BEHRENDT, Thea Marshall. **The Importance of Set Design In Hitchcock's Rear Window**. 2015. Disponível em: https://ksamaarchvis.wordpress.com/2015/12/08/the-importance-of-set-design-in-hitchcocks-rear-window/comment-page-1/. Acesso em: 12 nov. 2024.

BIRD, Tim. **Theyyam**: the indian trance where men become gods. The Indian trance where men become gods. 2023. Disponível em: https://www.bbc.com/travel/article/20230628-theyyam-the-indian-trance-where-men-become-gods?_x_tr_hist=true. Acesso em: 02 fev. 2026.

CABARGA, Leslie. **The Fleischer story**. Revised ed. New York: Da Capo Press, 1988.

CARRASCO Bruno. **O que é Subjetividade?** 2021. Disponível em: https://www.ex-isto.com/2021/02/subjetividade.html. Acesso em: 14 nov. 2024.

CASTORIADIS, Cornelius. **A Instituição Imaginária da Sociedade**. 5. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1982. 418 p.

CESAR, Letícia Coelho Lenz. **O SOM NO CINEMA DE ANIMAÇÃO**: uma reflexão técnica e estética aplicada na análise do filme o menino e o mundo. 2024. 114 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Rograma de Pós-Graduação em Cinema e Audiovisual, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2024.

CHOLODENKO, Alan**. A animação do cinema**. Tradução de Carolina Selvatici. Matrizes, São Paulo, v. 11, n. 2, p. 33–54, jul./dez. 2017. Disponível em: https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/136091. Acesso em: 5 jun. 2025.

COSTA, Maria Helena Braga e Vaz da**. Espaço, tempo e a cidade cinemática**. Espaço e cultura. Rio de Janeiro, n.13, jan.-jun.2002, p.63-75. Disponível em: http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/espacoecultura/article/view/7426/5382. Acesso em: 10 nov. 2024.

CRUZ, Paula Ribeiro da. **DO DESENHO ANIMADO À COMPUTAÇÃO GRÁFICA**: a estética da animação à luz das novas tecnologias. 2006. 162 f. Monografia (Especialização) - Curso de Produção em Comunicação e Cultura, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2006.

CUNHA, Carol. **Homem-Aranha no Aranhaverso:** entenda a revolução técnica. Entenda a revolução técnica. **Casa dos quadrinhos**, 26 maio 2023. Disponível em: https://www.casadosquadrinhos.com.br/homem-aranha-aranhaverso/. Acesso em: 21 maio 2024.

CYRENNE, Randall. **Otto Messmer And Felix The Cat**. 2009. Disponível em: https://animatedviews.com/2009/otto-messmer-and-felix-the-cat/. Acesso em: 09 jun. 2025.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1**: a imagem-movimento. São Paulo: Editora 34, 2018. 344 p.

DENIS, Sebastien. **O Cinema de Animação**. Lisboa: Texto & Grafia, 2011. 244 p.

DRAKE, Nadia. **O que é o multiverso – e há alguma evidência de sua existência?**. National Geographic, 6 de maio de 2022. Disponível em: https://www.nationalgeographicbrasil.com/ciencia/2022/05/o-que-e-o-multiverso-e-ha-alguma-evidencia-de-sua-existencia. Acesso em: 23 nov. 2024.

EKER-MALE, Nathanial. **Doctor Strange 2 Theory Reveals Earth-838 Is The MCU's Ultimate Universe**. 2022. Disponível em: https://screenrant.com/doctor-strange-2-theory-838-ultimates-universe/. Acesso em: 04 nov. 2025.

EQUIPE VOBI. **Arquitetura modernista**: entenda tudo sobre o movimento arquitetônico minimalista. entenda tudo sobre o movimento arquitetônico minimalista. Disponível em: https://www.vobi.com.br/blog/arquiteturamodernista#:~:text=A%20arquitetura%20modernista%20ou%20moderna,priorizando%20linhas%20e%20formas%20simples. Acesso em: 11 nov. 2024.

FONTELES, Mauricio Gomes da Silva. **A Dimensão Sonora e a Representação do Espaço Imaginário no Cinema de Animação 3D**. 146f. 2014. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social), Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**: nascimento da prisão. 42. ed. São Paulo: Editora Vozes, 2014. 296 p.

FRANCO, José Tomás. **Cinema e Arquitetura**: "medianeras". "Medianeras". 2013. Disponível em: https://www.archdaily.com.br/br/01-130382/cinema-e-arquitetura-medianeras?ad_source=search&ad_medium=projects_tab&ad_source=search&ad_medium=search_result_all. Acesso em: 19 nov. 2024.

GERTIE the Dinosaur: The Birth of Personality in Animation.2025. Disponível em: https://animationclub.school/blog/explore-how-gertie-the-dinosaur-revolutionized-animation-by-introducing-the-first-character-with-a-distinct-personality/. Acesso em: 19 ago. 2025.

GHISLENI, Camilla. **O que são cidades lineares? Arch Daily**, 3 jan. 2022. Disponível em: https://www.archdaily.com.br/br/967445/o-que-sao-cidades-lineares. Acesso em: 22 maio 2024.

GORDEEFF, Eliane Muniz. **A representação do imaginarium diegético pela animação, no cinema live-action**. 2018. 442 f. Tese (Doutorado). Curso de Belas Artes, Universidade de Lisboa, Lisboa, 2018.

GOTTDIENER, Mark. **A produção social do espaço urbano**. 2. ed. São Paulo: Edusp, 2019. 312 p.

GREENBERG, Raz. How Animation Won Over the Lightning Sketch: Re-Evaluating Humorous Phases of Funny Faces. **Animation: An Interdisciplinary Journal**, v. 13, n. 2, p. 162-174, 2018.

HALL, Stuart. **A Identidade Cultural na Pós-Modernidade**. 12. ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2019. 64 p.

HARVEY, David. **O espaço como palavra-chave**. Revista em Pauta, [S.L.], v. 13, n. 35, p. 126-152, 16 set. 2015. Universidade de Estado do Rio de Janeiro. http://dx.doi.org/10.12957/rep.2015.18625

HELLER, Eva. **A psicologia das cores**: como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: Olhares, 2021. 311 p.

HIRANO, Mitsuko**. The Multiplane Camera**: Multiplanar Technique in Animation Production. *ResearchGate*, 19 abr. 2020. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/342381311_The_Multiplane_Camera_Multiplanar_Technique_in_Animation_Production. Acesso em: 17 jun. 2025.

Hitchcock's Techniques Tell *Rear Window* Story. **THEASC**. Disponível em: The American Society of Cinematographers | Hitchcock's Techniques. Acesso em 10 de novembro de 2024.

KAUFMAN, Debra. **Grading Animation:**: spider-man: across the spider-verse. Spider-Man: Across the Spider-Verse. 2023. Disponível em: https://postperspective.com/grading-animation-spider-man-across-the-spider-verse/. Acesso em: 03 fev. 2026.

LYNCH, Kevin. **A Imagem da Cidade**. 3. ed. São Paulo: Wmf Martins Fontes, 2011. 227 p.

LEFEBVRE, Henri. **O Direito à Cidade**. São Paulo: Centauro, 2001. 146 p.

LEÓN, David M. de. **All at Once, the Multiverse Is Everywhere**: why today's movies, tv shows, and literature love branching timelines and many worlds. Why today's movies, TV shows, and literature love branching timelines and many worlds. 2023. Disponível em: https://yalereview.org/article/de-leon-everything-everywhere. Acesso em: 22 out. 2025.

LIPOVETSKY, Gilles; CHARLES, Sébastien. **Os Tempos Hipermodernos**. São Paulo: Edições 70, 2011. 136 p.

LUCENA JR., Alberto. **Arte da animação**: técnica e estética através da história. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2019. 671 p.

MALTIN, Leonard. **Of mice and magic**: a history of American animated cartoons. Revised ed. New York: Plume, 1987.

MENEZES, Maria Christina. **Recursos de linguagem na animação**: a enunciação cinematográfica construída a partir das transformações da figuratividade quadro a quadro. 2005. 131 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2005.

MILTON, John. **Syd Mead, futurista visual**. 2020. Disponível em: https://jornalrelevo.com/syd-mead/. Acesso em: 05 jan. 2026.

MOREIRA, Susanna. **O que é brutalismo?** 2021. Disponível em: https://www.archdaily.com.br/br/958883/o-que-e-brutalismo. Acesso em: 04 jan. 2026.

MOREIRA, Susanna. **O que são Cidades Jardim? Arch Daily**, 26 maio 2021. Disponível em: https://www.archdaily.com.br/br/961040/o-que-sao-cidades-jardim. Acesso em: 22 maio 2024.

MOURA, Vanessa Paula Trigueiro. **Espaços Urbanos e Relações Contemporâneas no Filme Medianeras**. 2016. 105 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Estudos de Mídia, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2016.

MUTRAN, Alexandre. **A Contribuição de Walt Disney para o Desenvolvimento do Cinema de Animação**: uma análise histórica das evoluções técnicas adotadas nos desenhos animados. 2010. 123 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Comunicação Contemporânea, Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2010.

NAME, Leonardo dos Passos Miranda. **Apontamentos sobre a relação entre cinema e cidade**. 2003. Disponível em: https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/04.037/676. Acesso em: 10 nov. 2024.

NESTERIUK, Sérgio. **Dramaturgia de série de animação**. São Paulo: Animatv, 2011. 300 p.

NICHE. Brooklyn residents. Niche, 2024. Disponível em: https://www.niche.com/places-to-live/brooklyn-kings-ny/residents/. Acesso em: 28 jul. 2024.

NOGUEIRA, Carlos Eduardo da Silva. **Animação 3D nas extremidades – realismo tensionado**: história, teoria e crítica da animação de síntese no século xxi. 2022. 168 f. Tese

(Doutorado) - Curso de Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2022.

ORLOVAS, Paola. **A documentação do urbano soviético em Um homem com uma Câmera**. 2021. Disponível em: https://vertovina.com/a-documentacao-do-urbano-sovietico-em-um-homem-com-uma-camera/?utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 10 nov. 2025.

PAGE, Thomas. **Porque o multiverso é fantasia para os nossos tempos**. 2022. Disponível em: https://cnnportugal.iol.pt/multiverso/cinema/porque-o-multiverso-e-fantasia-para-os-nossos-tempos/20221009/6341f8b40cf2ea367d52298e. Acesso em: 20 out. 2025.

PEREZ, Adelyn. **Clássicos da Arquitetura**: museu guggenheim / frank lloyd wright. Museu Guggenheim / Frank Lloyd Wright. 2016. Disponível em: https://www.archdaily.com.br/br/798207/classicos-da-arquitetura-museu-guggenheim-frank-lloyd-wright?ad_medium=gallery. Acesso em: 10 jan. 2025.

THE WALT DISNEY FAMILY MUSEUM. **Multiplane Educator Guide**: technology, innovation, inspiration. San Francisco: The Walt Disney Family Museum, [2021]. Disponível em: https://waltdisney.org/schoolresources. Acesso em: 25 jun. 2025.

RADULOVIC, Petrana. **Into the Spider-Verse's greatest legacy is giving American animators freedom to play**. 2023. Disponível em: https://www.polygon.com/23745774/spider-man-into-the-spider-verse-animation-pixar-netflix-dreamworks/. Acesso em: 11 jun. 2025.

ROLNIK, Raquel. **O que é cidade?** São Paulo: Editora Brasiliense, 1988. 86 p.

SANTOS, Fábio Allon dos. **A arquitetura como agente fílmico**. **Vitruvius**, 4 fev. 2004. Disponível em: https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/04.045/616. Acesso em: 10 out. 2023.

SANTOS JUNIOR, Orlando Alves dos. **Urban common space, heterotopia and the right to the city**: reflections on the ideas of Henri Lefebvre and David Harvey. Urbe- Revista Brasileira de Gestão Urbana, [S.L.], v. 6, n. 541, p. 146-157, 2014. Pont

SANTOS, Milton. **A Natureza do Espaço**. 4. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006. 260 p.

SEASTROM, Lucas. **Flowers and Trees at 90**: disney's first color movie. Disney's First Color Movie. 2022. Disponível em: https://www-waltdisney-org.translate.goog/blog/flowers-and-trees-first-color-movie?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt&_x_tr_pto=tc. Acesso em: 13 jun. 2025.

SHIRAISHI, Michio; YAMAGUCHI, Yasushi**.** An algorithm for automatic painterly rendering based on local source image approximation. In: **International Symposium On Non-Photorealistic Animation And Rendering (Npar)**, 1., 2000. *Proceedings [...]* New York: ACM, 2000. p. 53-58. DOI: 10.1145/340916.340923.

SILVA, Daniel Neves. "**Idade Moderna**"; Brasil Escola. Disponível em: https://brasilescola.uol.com.br/historiag/idade-moderna.htm. Acesso em 28 de agosto de 2025.

SILVA, Luiz Antonio Santana; MADIO, Telma Campanha Carvalho. **Linguagem cinematográfica e documentos audiovisuais: compreendendo seus elementos**. In: SEMINÁRIO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 2016, Londrina. Anais... Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2016. Disponível em: https://www.uel.br/eventos/cinf/index.php/secin2016/secin2016/paper/viewFile/273/190. Acesso em: 22 nov. 2024.

SILVA JÚNIOR, Nelson**.** Cinema: elementos constituintes da imagem em movimento. In: **SILVA, J. A. P.; NEVES, M. C. D. N.** (org.). *Imagem: diálogos e interfaces interdisciplinares*. Maringá: EDUEM, 2021. p. 242-271. DOI: 10.7476/9786587626079.0011. Disponível em: https://books.scielo.org/id/dy7z7/pdf/silva-9786587626079-15.pdf. Acesso em: 3 fev. 2026.

SIMMEL, Georg. **A metrópole e a vida mental**. Tradução de Sérgio Marques dos Reis. In: SIMMEL, Georg et al. *O fenômeno urbano*. Organização e introdução de Otávio Guilherme Velho. Rio de Janeiro, 1967. p. 10–24.

SOBARZO, Oscar**. O urbano e o rural em Henri Lefebvre**. In: SPOSITO, Maria Encarnação Beltrão; WHITACKER, Arthur Magon (Org.) Cidade e Campo: relações e contradições entre urbano e rural. 2. Ed. São Paulo: Expressão Popular, 2010. p. 53-64.

SOUZA, Igor. A documentação do urbano soviético em Um homem com uma câmera. *Vertovina*, 2021. Disponível em: https://vertovina.com/a-documentacao-do-urbano-sovietico-em-um-homem-com-uma-camera/. Acesso em: 10 nov. 2025.

SOUZA, Marco André Vinhas de. Panoramas Historiográficos das Alteridades do Cinema de Animação. In: FREITAS, Ítala Clay de Oliveira; OLIVEIRA, Gabriel de Souza; AMORIM, Jéssica Xavier (org.). **Cinema de Animação**. Manaus: Ufam, 2019. p. 34-53.

STREET, Sarah. “CONSCIÊNCIA DAS CORES”: natalie kalmus e o technicolor na grã-bretanha. **Revista Laika**, São Paulo, v. 3, n. 2, p. 42-79, fev. 2013. Disponível em: https://www.revistas.usp.br/revistalaika/article/view/137180. Acesso em: 20 nov. 2024.

TANG, Rui. **The Representation and Re-imagining of the City in Mainstream American Animated Feature Films**. 2019. 218 f. Tese (Doutorado) - Curso de Faculty Of Education, University Of Cambridge, Cambridge, 2019.

TALARICO, Fernanda. **'Tudo em o Todo Lugar ao Mesmo Tempo' é multiverso que Marvel sempre quis**. 2022. Disponível em: https://www.uol.com.br/splash/noticias/2022/06/23/tudo-em-todo-lugar-ao-mesmo-tempo-e-o-multiverso-que-a-marvel-sempre-quis.htm?utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 03 nov. 2022.

THE EDITING PODCAST. EDITING Spider-Verse's Cartoon Action The Right Way [Vídeo]. YouTube, 14 nov. 2023. 1 vídeo (39 min). Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=hSpYOPUl-5I&t=433s >. Acesso em: 10 nov. 2025.

VAN SIJLL, Jennifer. **Narrativa Cinematográfica**: as 100 convenções mais importantes do mundo do cinema que todo cineasta precisa conhecer. São Paulo: Wmf Martins Fontes, 2017. 315 p.

WHITLEY, David. The Idea of Nature in Disney Animation. Aldershot: Ashgate, 2012.

WILLIAMS, Raymond. **The Country and the City**. Londres: The Hogarth Press, 1975. 352 p.

XAVIER, Ismail. **O Discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. 3. ed. São Paulo: Paz & Terra, 2005. 212 p.

ZAHED, Ramin. **Spider-Man Across the Spider-Verse**: the art of the movie. New York: Abrams, 2023. 224 p.

FILMOGRAFIA

101 Dálmatas. Direção de Wolfgang Reitherman, Clyde Geronimi, Hamilton Luske. Produção de Walt Disney. Roteiro: Bill Peet. 1961. (79 min.), son., color.

AS AVENTURAS de Azur e Asmar**.** Direção: Michel Ocelot. Produção: Christophe Rossignon. França; Bélgica; Espanha; Itália: Nord-Ouest Films; Studio O; Odec Kid Cartoons; Trans Europa Film, 2006. 1 filme (99 min), son., color.

A ERA do Gelo. Direção de Chris Wedge. Roteiro: Michael Berg, Peter Ackerman e Michael J. Wilson. 2002. (81 min.), son., color.

BAMBI. Direção de David Hand, Clyde Geronimi, James Algar. Produção de Walt Disney. Roteiro: Larry Morey, Perce Pearce, Mel Shaw, Ralph Wright, Chuck Couch, Vernon Stallings, Carl Fallberg. 1942. (70 min.), son., color.

BRANCA de Neve e os Sete Anões. Direção de David Hand, Larry Morey, Wilfred Jackson, Ben Sharpsteen, William Cottrell, Perce Pearce. Produção de Walt Disney. Roteiro: David Hand, Ted Sears, Otto Englander, Webb Smith. 1937. (83 min.), son., color.

CARROS. Direção de John Lasseter. Roteiro: Dan Fogelman, John Lasseter, Joe Ranft, Kiel Murray, Phil Lorin e Jorgen Klubien. 2006. (117 min.), son., color.

DOUTOR Estranho no Multiverso da Loucura. Direção de Sam Raimi. Roteiro: Michael Waldron. 2022. (126 min.), son., color.

EL apóstol. Direção de Quirino Cristiani. Produção de Federico Valle. Roteiro: Quirino Cristiani. 1917. (70 min.), P&B.

FANTASIA. Direção de Ben Sharpsteen, Wilfred Jackson, Norman Ferguson. Produção de Walt Disney. Roteiro: Joe Grant e Dick Huemer. 1949. (125 min.), son., color.

FLORES e Árvores. Direção de Burton Gillett. Produção de Walt Disney. Roteiro: Ben Sharpsteen. 1932. (8 min.), son., color. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_NKcsg8vE_U. Acesso em: 10 out. 2025.

GERTIE, o Dinossauro. Direção de Winsor McCay. Produção de Winsor McCay. Roteiro: Winsor McCay. 1914. (12 min.), P&B. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=32pzHWUTcPc. Acesso em: 05 out. 2025.

HOMEM-ARANHA: Através do Aranhaverso. Direção de Joaquim dos Santos, Kemp Powers, Justin K. Thompson. Roteiro: Phil Lord, David Callaham, Chris Miller. [S.I]: Sony Pictures Animation, 2023. (140 min.), son., color

HOMEM-ARANHA no Aranhaverso. Direção de Peter Ramsey, Rodney Rothman, Bob Persichetti. Roteiro: Phil Lord, Christopher Miller e Rodney Rothman. 2018. (116 min.), son., color. Legendado.

HOMEM Com Uma Câmera, Um. Direção de Dziga Vertov. Produção de VUFKU. [S.l.]: VUFKU, 1929. 1 filme (aprox. 67 min), PB, mudo.

HUMOROUS Phases of Funny Faces. Direção de James Stuart Blackton. Produção de James Stuart Blackton. 1906. (3 min.), P&B. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=wGh6maN4l2I. Acesso em: 05 out. 2025.

JANELA Indiscreta. Direção de Alfred Hitchcock. Roteiro: Cornell Woolrich. [S.I]: Specta Films, Jolly Film, 1954. (112 min.), son., color. Legendado.

MEDIANERAS: Buenos Aires da Era do Amor Virtual. Direção e Roteiro de Gustavo Taretto. Buenos Aires: Instituto Nacional de Cinema e Artes Audiovisuais, 2011. (95 min.), DVD, son., color. Legendado.

MEIA-NOITE em Paris. Direção de Woody Allen. Roteiro: Woody Allen. [S.I]: Gravier Productions; Mediapro; Televisió de Catalunya (Tv3) Versátil Cinema, 2011. (94 min.), son., color. Legendado.

MONSTROS S.A.. Direção de Pete Docter. Produção de Darla K. Anderson. Roteiro: Andrew Stanton e Daniel Gerson. 2001. (92 min.), son., color.

PRINCESA Mononoke**.** Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Toshio Suzuki. Japão: Studio Ghibli, 1997. (134 min), son., color.

PROCURANDO Nemo. Direção de Andrew Stanton. Roteiro: Andrew Stanton, Bob Peterson, Lee Unkrich, David Reynolds. 2003. (100 min.), son., color.

O GIGANTE de Ferro**.** Direção: Brad Bird. Produção: Allison Abbate; Des McAnuff. Estados Unidos: Warner Bros. Animation, 1999. 1 filme (86 min), son., color.

OS ÍNCRIVEIS. Direção de Brad Bird. Roteiro: Brad Bird. 2004. (115 min.), son., color.

O PRÍNCIPE do Egito**.** Direção: Brenda Chapman; Steve Hickner; Simon Wells. Produção: Penney Finkelman Cox; Jeffrey Katzenberg; Sandra Rabins. Estados Unidos: DreamWorks Animation, 1998. 1 filme (99 min), son., color.

O VAPOR Willie. Direção de Walt Disney, Ub Iwerks. Produção de Walt Disney, Roy O. Disney. Roteiro: Walt Disney e Ub Iwerks. 1928. (8 min.), son., P&B. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=hmzO--ox7X0. Acesso em: 10 out. 2025.

O VELHO Moinhp. Direção de Graham Heid, Wilfred Jackson. Roteiro: Dick Rickard, Vernon Stallings, Chuck Couch, Merrill de Maris. 1937. (9 min.), son., color. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=MYEmL0d0lZE&embeds_referring_euri=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F&source_ve_path=MjM4NTE. Acesso em: 12 out. 2025.

PAPERMAN**.** Direção: John Kahrs. Produção: Kristina Reed. Estados Unidos: Walt Disney Animation Studios, 2012. 1 curta-metragem (7 min), son., p&b.

PLAYTIME - Tempo de Diversão. Direção de Jacques Tati. Roteiro: Jacques Tati, Jacques Lagrange, Art Buchwald [S.I]: Specta Films, Jolly Film, 1967. (115 min.), son., color. Legendado.

POR Água Abaixo. Direção de Sam Fell, David Bowers. Roteiro: Dick Clement, Ian La Frenais, Christopher Lloyd e Joe Keenan. 2006. (86 min.), son., color.

SHREK. Direção de Andrew Adamson, Vicky Jenson. Roteiro: Ted Elliott, Terry Rossio, Joe Stillman e Roger S. H. Schulman. 2001. (90 min.), son., color.

TUDO em Todo o Lugar ao Mesmo Tempo. Direção de Daniel Scheinert e Daniel Kwan. Roteiro: Daniel Kwan e Daniel Scheinert. 2022. (139 min.), son., color.

WALL-E. Direção de Andrew Stanton. Roteiro: Andrew Stanton, Jim Reardon e Pete Docter. 2008. (98 min.), son., color.

ZOOTOPIA. Direção de Rich Moore, Byron Howard. Roteiro: Jared Bush e Phil Johnston. 2016. (108 min.), son., color.