

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

VIS - DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS

LUÍSA CRISTINA SANT'ANNA MONTEIRO ROCHA

**HISTÓRIAS DE CORPOS BRANCOS:  
Rostidade em automóveis de alma feminina**

BRASÍLIA, 2017

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

VIS - DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS

LUÍSA CRISTINA SANT'ANNA MONTEIRO ROCHA

**HISTÓRIAS DE CORPOS BRANCOS:  
Rostidade em automóveis de alma feminina**

Monografia apresentada para avaliação no curso de Artes Plásticas da Universidade de Brasília, como pré-requisito para a obtenção do título de bacharel em Artes Plásticas.

Orientador: Pedro de Andrade Alvim

BRASÍLIA, 2017

LUÍSA CRISTINA SANT'ANNA MONTEIRO ROCHA

**HISTÓRIAS DE CORPOS BRANCOS:  
Rostidade em automóveis de alma feminina**

Monografia apresentada à Universidade de Brasília, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Artes Plásticas.

Data da Aprovação: Brasília – DF, 6 de julho de 2017

**BANCA EXAMINADORA**

---

Dr. Pedro de Andrade Alvim  
(Orientador – Universidade de Brasília)

---

M<sup>a</sup> Lisa Minari Hargreaves  
(Membro 1 – Universidade de Brasília)

---

Dr<sup>a</sup> Suzete Venturelli  
(Membro 2 – Universidade de Brasília)

*“If in doubt, flat out!”*

*Collin McRae (1968-2007)*

*“É o que as pessoas que não curtem carros não entendem. Elas veem todos os carros somente como uma tonelada e meia de fios, vidro, metal e borracha. É só o que elas veem. Pessoas como você e eu sabemos, nós temos uma crença inabalável de que carros são entidades vivas. Você pode desenvolver uma relação com um carro. E é exatamente isso que as pessoas que não curtem carros não entendem.”*

*Jeremy Clarkson*

*Agradecimentos:*

*A Deus, sempre, por ter segurado a minha mão num momento de tensão e ter me apresentado as melhores referências para a construção do meu trabalho. Sempre construindo comigo nos meus trabalhos. À minha família, meus pais William e Ida, meus irmãos William Daniel e Livia Rachel, meu cunhado Arthur por me apoiarem novamente nesse trabalho e torcerem por mim; ao meu orientador Pedro Alvim, que sempre manteve a calma e me deu palavras encorajadoras pra continuar em frente, alguém com quem posso confiar; aos meus amigos todos por estarem na torcida orando por mim e, por fim, aos entusiastas brasileiros que me ajudaram com as referências mecânicas e que também compartilham da paixão automotiva dentro e fora das pistas.*

## RESUMO

Este trabalho teórico-prático consiste na criação de cartazes de papel em tamanho A3 com personagens femininas, tendo como base os pensamentos do filósofo francês Gilles Deleuze sobre o poder do rosto e as máquinas-desejantes, a explicação da pareidolia sob a ótica da gestalt, o conceito sobre o mecanicismo do também filósofo francês La Metrie e o conceito organicista do geógrafo Alexander von Humboldt, nas animações japonesas de ficção científica *Ghost in the Shell* (1995), nos estudos realizados pela Universidade de Viena sobre ver rostos nas dianteiras dos veículos, de Masamune Shirow, e *Metropolis* (2001) de Osamu Tezuka, nos arquétipos femininos criados por Marie-Louise von Franz, com base nos pensamentos do arquétipo do herói criados por Carl Jung no conceito do monomito do herói criado por Joseph Campbell e na versão feminina do mito criado por Maureen Murdock em 1990, que foram inspirados pelo conceito junguiano, e nos trabalhos artísticos de Vladimir Nikolic, Kyle Bean, Viktorja Pashuta e Fernando Vicente.

Palavras chave: Rostos, Mecanico, Orgânico, Automóvel, Artes, Pareidolia, Máquinas.

## ABSTRACT

*This theoretical-practical work consists of the creation of A3-size paper posters with female characters, based on the thoughts of the French philosopher Gilles Deleuze about the power of face and the desiring-machines, the explanation of pareidolia from the Gestalt viewpoint, the concept of mechanical philosophy by the French philosopher La Metrie and the organical philosophy concept by geographer Alexander von Humboldt, on Viena University studies about see faces in the front of vehicles, on the Japanese sci-fi animations Ghost in the Shell (1995) by Masamune Shirow, and Metropolis (2001) by Osamu Tezuka, in the feminine archetypes created by Marie-Louise von Franz, based on the thoughts of the archetype of the hero created by Carl Jung in the concept of the monomyth of the hero created by Joseph Campbell and in the feminine version of the myth created by Maureen Murdock in 1990, that were inspired by the Jungian concept, and in the artistic works created by Vladimir Nikolic, Kyle Bean, Viktorja Pashuta and Fernando Vicente.*

*Keywords: Faces, Mechanic, Organic, Car, Arts, Pareidolia, Machines*

## LISTA DE IMAGENS:

Imagem I: Face de Marte (p.12)

Imagem II: Orquídea Pato-Voador (p.12)

Imagem III: Máquinas de Rostidade I (p.14)

Imagem IV: Máquinas de Rostidade II (p.14)

Imagem V: Imagem do filme “Se meu fusca falasse”, 1964 (p.15)

Imagem VI: Painel do filme “Carros”, da Pixar (p.15)

Imagem VII: Optimus Prime (p.15)

Imagem VIII: PICASSO, *Babuíno e Filhote* (1951) (p.16)

Imagem IX: Nissan Micra (p.16)

Imagem X: BMW 645ci (p.16)

Imagem XI: Propaganda canadense do Fiat 500 (p.17)

Imagem XII: Fiat 500 (p.17)

Imagem XIII: *Smiling Vehicle*, criado pela Nissan em 2010 (p.18)

Imagem XIV: NIKOLIC, *Autoportraits – Ford Taunus*, 200 (p.21)

Imagem XV: Idem, *Autoportraits – C180*, 2012 (p.21)

Imagem XVI: BEAN, *Car faces*, ano desconhecido. (p.22)

Imagem XVII: PASHUTA, *Mercedes-Benz S Class*, 2016 (p.23)

Imagem XVIII: Idem, *La Ferrari*, 2016. (p.23)

Imagem XIX: Idem, *Volkswagen Vintage Van*, 2016. (p.24)

Imagem XX: VICENTE, *Sintonizando*, 2015. (p.24)

Imagem XXI: Idem, *Belleza interior*, 2015. (p.24)



Imagem XXII: Ghost in the Shell, 1995. (p.25)

Imagem XXIII: Metropolis, 2001. (p.25)

Imagem XXIV: Beatriz, de “A Divina Comédia”. (p.27)

Imagem XXV: Dalila, personagem bíblica. (p.27)

Imagem XXVI: Esquema da Jornada do Herói (p.29)

Imagem XXVII: Esquema da Jornada da Heroína (p.28)

Imagem XXVIII: Autoral, *VTEC*, 2017 (p.32)

Imagem XXIX: Autoral, *Angel Eyes*, 2017. (p.32)

Imagem XXX: Autoral, *AE86*, 2017. (p.32)

## SUMÁRIO

1. MEMORIAL.....	10
2. A ESTRUTURA	
2.1. A PAREIDOILIA E A ROSTIDADE.....	12
2.2. O ROSTO MECÂNICO.....	15
2.3. O CORPO-MÁQUINA.....	19
3. REFERÊNCIAS	
3.1 DOS ROSTOS À ALMA FEMININA.....	21
3.2. AS MÁQUINAS ANIMADAS.....	25
3.3. A FIGURA DA ANIMA E A IMAGEM DA HEROINA.....	27
4.MEDOTOLOGIA.....	31
5.CONCLUSÃO.....	33
BIBLIOGRAFIA.....	34

## 1. MEMORIAL

Foi numa quarta-feira, enquanto voltava para casa, que tomei uma fechada. O meu carro aparentemente não sofreu danos graves em relação ao carro do outro motorista, um utilitário esportivo branco. Olhava para o meu carro e via nele meu rosto arranhado com um dos olhos empurrados para dentro do crânio, ao mesmo tempo em que sorria como se nada tivesse acontecido. Um tanto quanto estranho, se pensar isso no literal. Eu não me machuquei na hora, apenas o meu carro.

Lembro da primeira vez em que meu tio apresentou o carro para o meu pai, um Renault Clio RT 1.6 modelo 2002. Julguei qual seria a sua personalidade de acordo com suas formas, seus faróis arredondados, sua grade “sorridente” e sua personalidade amistosa e amigável. É a impressão mais comum quando olhamos um carro de formas arredondadas: ele é inofensivo. Minha imagem só mudaria quando lesse uma matéria sobre os carros mais divertidos com pouca potência. O Clio RT 1.6, o mesmo tipo do meu, estava ali postado na matéria de uma página automotiva, se mostrando mais do que uma figura com cara de personagem fofinho e sorriso no rosto. Passei à vê-lo menos amistoso e menos feminino. Até recebeu um nome e um apelido: Tartaruga Ninja, ou apenas “Ninja”.

Quando jogava no *video-game* aos 9 anos, o julgamento com relação às curvas era o mesmo: aquele que tivesse linhas mais angulares seria o mais rápido e o melhor e o mais redondo seria o mais devagar. Por que fazemos esses julgamentos? Pensei.: “será que só eu fazia isso? Olhar para os carros e determinar suas personalidades?”. Ver cada carro como um personagem de filme da Disney, com um nome, uma personalidade e uma expressão. Aos poucos, até meu ensino médio, esse meu gosto automotivo diminuiu e só voltaria à tona quando entrasse na faculdade e assistisse a um anime chamado *Initial D*, criado por Shuichi Shigeno em 1997. O protagonista estava sempre com uma cara de tédio, sem empolgação e vontade de trabalhar. Jogava o rosto e a personalidade do protagonista em seu antigo Toyota com faróis escamoteáveis, que abrem para cima quando ligam. Mas o rosto do protagonista não estava materializado apenas na frente de seu carro. Na região onde morava, o antigo Toyota tinha a fama de ser o mais rápido da região, e as suas principais características eram a cor “panda” (branco com a parte inferior preta) e o adesivo da do nome da loja de tofu da família na porta do motorista. E até o final da série, todos os corredores que viam aquele carro com aquele adesivo sabiam quem era por causa da sua fama.

Tentava desenhar personagens de acordo com o que via nas dianteiras, em sua maioria, desenhava moças jovens-adultas (com aparência entre 21 a 30 anos), seguindo o mesmo julgamento

em relação às formas. Tal julgamento em relação ao formato dos olhos é também comum em personagens de animes: olhos grandes e redondos costumam ser de personagens de personalidade infantil, alegre e bastante energético, enquanto olhos angulares são de personagens mais maduros, sérios e quietos. Se os olhos são as janelas da alma, o mesmo valeria para os faróis? Eles espelham o comportamento de seus donos no trânsito e/ou fora dela? Talvez sim, talvez não. Rostos humanos nem sempre expressam aquilo que a pessoa está sentindo. Um sorriso pode esconder uma perda e uma lágrima no rosto pode ser a felicidade por algo.

Mais e mais personagens foram surgindo à medida que assistia seriados e filmes futuristas com robôs humanoides e temática *cyber-punk*<sup>1</sup>, entre eles os filmes *Metropolis* (2001), de Osamu Tezuka e *Ghost in the Shell* (1995) de Masamune Shirow. Nos dois filmes em comum, as protagonistas são ciborgues com aparência humana, sentimentos e vontade própria e seus cérebros armazenam as memórias passadas. Na história de *Metropolis*, Tima, uma menina loira de aparência angelical, já foi humana antes. Seu pai queria ter sua filha de volta, tendo guardado as suas memórias e pedindo para criar uma máquina com a mesma aparência. A menina “renasce” tendo que aprender a ler e escrever novamente. O que separa Tima da protagonista de *Ghost in the Shell*, a major Motoko Kusanagi, é que uma sempre acreditou em ser humana enquanto a outra tem ciência de que é uma máquina de aparência humana. Personagens com armadura cibernética, tecnologias avançadas e humanos adaptados com *plugs* e acessórios para estarem cada dia mais e mais próximos do futuro vem surgindo pouco a pouco nos livros, revistas em quadrinhos, séries e filmes. É como se o ser humano quisesse se fundir ao eletrônico e tornar o eletrônico mais humano. Há algum tempo atrás, o homem gravava vídeos, conversava ao telefone, se conectava com o mundo, ouvia músicas e enviava mensagens de forma separada utilizando meios diferentes. Hoje tudo isso é possível apenas pelo *smartphone* e mais inventos chegam para tornar o ser humano mais mecânico e tecnológico.

Eu imagino meus personagens e crio as suas histórias. São rostos que vejo em aparelhos eletroeletrônicos, recebendo uma personalidade e características próprias, tornando-se máquinas que desejam ser mais próximas dos humanos.

1 -Sub-gênero da ficção científica, popularizado pelas novelas de William Gibson em meados dos anos 80. As histórias se baseiam em um futuro distópico dominado pela tecnologia, como os filmes “*Blade Runner*”, trilogia “*Matrix*”, “*Vingador do Futuro*” e “*Robocop*”.

## 2. A ESTRUTURA

### 2.1. A PAREIDOILIA E A ROSTIDADE

A pareidoilia é um fenômeno psicológico em que o cérebro, através de um estímulo, busca procurar uma imagem definidas, como animais, rostos e formas antropomórficas, em algo aleatório, como em nuvens, em sombras, buracos, desníveis, etc.

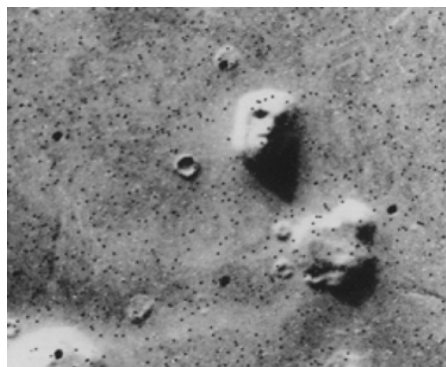


Figura I: A “face de Marte”, imagem publicada pela NASA em 25 de julho de 1976.



Figura II: Orquídea Pato-Voador (*Caleana major*)

Isso pode ser explicado através da psicologia da *Gestalt*. Por meio da disposição dos elementos apresentados, a percepção humana agrupa esses elementos em um todo, através de três elementos: **fechamento**, **simetria** e **regularidade**. Esse “imã” criado pela percepção é o *campo psicológico*, um campo que atua na percepção que faz com que o cérebro humano busque a *boa forma*. A *boa forma* é aquela que apresenta os seguintes elementos: **equilíbrio**, **simetria**, **estabilidade**, **simplicidade** e **regularidade**. Quanto mais claro esses elementos estiverem, mais

fácil ficará a percepção figura-fundo do que é visto. No caso da Figura 1, as sombras formadas pelo relevo do solo de Marte contribuíram para a formação das áreas do olho, nariz e boca, gerando um rosto meio iluminado. Na figura 2, o formato das pétalas curvas formaram o corpo do pato com as asas abertas, com destaque para o meio que forma a cabeça e o pescoço.

À diferença do que diz a Gestalt sobre os rostos que encontramos (através da *Gestalt*) por meio de uma ilusão de óptica, o filósofo francês Gilles Deleuze (1925-1995) afirmava através de sua crítica, no volume 3 da série *Mil Platôs – Capitalismo e Esquizofrênia* (1980), que os rostos eram criados através de *máquinas abstratas de rostidade*, que eles não se encontravam apenas na cabeça das pessoas, podendo ser qualquer parte do corpo. Um rosto, segundo Deleuze, é formado por duas estruturas básicas: um muro branco, a parte externa, de significância, dos signos, e o buraco negro, da subjetivação, da consciência, redundância e da paixão. Através das combinações feitas pelo buraco negro e pelo muro branco, a máquina abstrata de rostidade produz a imagem desse rosto. Os buracos se distribuem pelo muro ou o muro vai em direção aos buracos. Segundo a crítica de Deleuze:

*“Rostos concretos nascem de uma máquina abstrata de rostidade, que irá produzir ao mesmo tempo que der ao significante o seu muro branco, à subjetividade o seu buraco negro” (DELEUZE, 1980, p.30)*

Ao mesmo tempo em que a máquina constrói o muro o lugar onde se dá a ver o significante: a figura ou a palavra correspondente a um significado. Ele aprofunda mais o buraco da sua subjetividade (o que se passa no íntimo). Ele dá um significado ao mesmo tempo em que possui uma subjetividade. O rosto pode funcionar em outras coisas que não são rostos, entretanto não pode ser de qualquer forma e tão pouco sem uma razão.

O sistema muro-buraco, ou superfície-buraco, do rosto proposto por Deleuze, não deve ser confundido com o sistema volume-cavidade da cabeça humana. Enquanto a cabeça está presa ao corpo, o rosto não. Ele é uma superfície formada por linhas, rugas, pode ser comprido, quadrado, triangular, e só se reproduz quando deixa de fazer parte da cabeça. Também não é uma parte humana e nem animal, ele é inumano.



Figura III: Três exemplos de máquinas de rostidade: uma simples, uma com efeito de quatro olhos de contorno e uma com efeito de multiplicação. (DELEUZE, 1980)

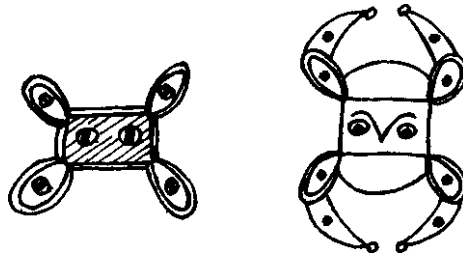


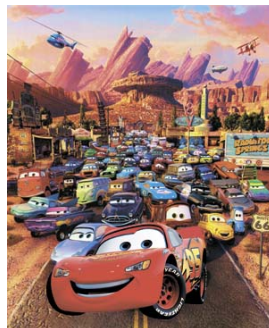
Figura IV: Duas máquinas com efeito de proliferação de olhos por efeito multiplicado. (DELEUZE, 1980)

As imagens acima (Figuras 3 e 4) apresentam tipos diferentes de máquinas com um número diferente de olhos. Todos os olhos se encontram no interior das bordas, independente da forma em que os rostos foram desenhados. A rostificação não opera por semelhanças e sim por ordens, uma operação maquínica onde o rosto não tem o papel de modelo ou de imagem (DELEUZE, 1980).

Ernst Gombrich (1909-2001) também falou sobre a disposição e visualização dos rostos fora da cabeça humana. Qualquer coisa que tenha alguma semelhança com um rosto, ela penetra no nosso campo de visão nos chamando a atenção – a busca por fechar os elementos em uma forma – e que essa projeção de formas familiares de um rosto em um automóvel é a mesma que projetamos ao ver as nuvens (GOMBRICH, 1959). O carro, um Fusca, é o da escultura de macaco de bronze feita por Picasso, a ser vista mais a fundo no próximo tópico. Por meio das explicações dadas acima, pode-se entender que a figura do rosto é uma identidade, uma referência que pode estar ou não interligada à cabeça, ter mais de um olho, ser redondo ou quadrado, mantendo-se dentro de uma ou mais bordas. Nas artes, essa projeção de formas familiares não é incomum.

## 2.2. O ROSTO MECÂNICO

Nos cinemas, alguns carros ou máquinas com traços e características humanas como capacidade de falar, expressar sentimentos e até mesmo gesticular. O Fusca Herbie não possuía olhos e nem boca, mas conseguia se comunicar com seres humanos (e ser entendido) através de movimentos corporais e emitia sons através de buzina como se estivesse falando com a boca. Nas imagens das capas dos filmes de Herbie, o Fusca possui pupilas e cílios, até mesmo pisca e sorri com seu para-choque. Diferente de Herbie, os personagens do filme *Carros* (2006) possuem bocas, falam normalmente, olhos semelhante ao dos humanos, porém localizados na área do para-brisa ao invés dos faróis, enquanto os personagens da franquia *Transformers*, são robôs-humanoides que não expressam todos os traços citados anteriormente enquanto estão em seu disfarce de veículo. O artista espanhol Pablo Picasso (1881-1973) fez uma escultura em bronze de um macaco com seus filhotes, utilizou um carro para formar a cabeça do macaco. Assim como ocorreu nos três filmes, Picasso utiliza em sua obra o processo da projeção ao escolher um carro específico para formar o rosto do macaco, bastante similar ao Fusca Herbie.



Figuras V, VI e VII: da esquerda para a direita: Capa do filme *Se Meu Fusca Falasse* (1968), personagens do filme *Carros* (2005) e Optimus Prime, protagonista da franquia *Transformers*, em sua forma robótica.





Figura VIII: PICASSO, *Babuino e filhote* (1951)

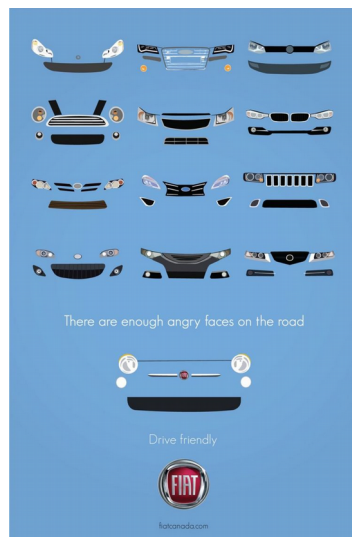
A projeção do rosto do macaco tal como em Herbie e em *Carros* foi fazendo do uso da semelhança das formas automotivas com as da forma humana. No cotidiano, essa comparação é feita por pedestres e motoristas todos os dias. Segundo uma pesquisa da Universidade de Viena em 2008, publicado no volume 14 do periódico *Human Nature*, foram entrevistados 40 pessoas, 20 homens e 20 mulheres com idades entre 19 e 33 anos, que observaram imagens de 15 carros. Nessas 15 imagens, os pesquisadores analisaram 39 pontos característicos que foram colocados em uma tabela de dois eixos. No primeiro eixo indicava a sensação de *poder* que o carro transmitia, e quanto mais acima do 0 esse ponto estivesse, mais ele teria a imagem de um carro adulto, dominante, arrogante, agressivo, masculino e hostil. O segundo eixo determinava a *sociabilidade* que o carro transmitia, e quanto mais longe do 0 seria considerado um carro contente, feliz, aberto, submisso, infantil e agradável. Dos entrevistados, 32,5% associaram a frente com o rosto de um humano ou animal em 90% das fotos. As principais marcas faciais encontradas foram: olhos como os Faróis (75,2%), boca como as entradas (62,6%), nariz como grade de ar ou o emblema da montadora (54,3%), orelhas como retrovisores (38,1%).



Figuras IX e X: Nissan Micra, o mais sociável e BMW 645ci, o mais dominante.

Pelos cálculos feitos com base na coleta das repostas dos entrevistados, o Nissan Micra foi considerado o carro que menos transmitia dominância e hostilidade, mostrando-se um carro mais sociável e de impressão agradável. No outro extremo da pesquisa, tem-se a BMW 645ci, que ao

contrário do pequeno Micra, é mais comprido e imponente, transmitindo poder e dominância por onde está passando. Dentre os fatores que influenciam os cálculos para classificar se um carro é mais sociável ou mais dominante estão o formato dos faróis, se mais pontudos ou arredondados, largura da parte dianteira, altura do carro e tamanho da grade de ar. Pelos cálculos feitos, rostos mais largos são considerados de rostos mais adultos e rostos mais curtos são considerados rostos mais infantis. A conclusão a que se chega é de que o ser humano projeta em estruturas, mesmo que inanimadas, características biológicas (WINDHAGER et al, 2008). Uma imagem que pode complementar esta conclusão, está na propaganda da FIAT canadense para o Fiat 500 (*Cinquecento*). Acima, vários “rostos” de carros com olhares bravos e abaixo deles a frase “Chega de caras nervosas nas ruas. Dirija amigavelmente.”, com o “sorriso” estampado em uma escala maior que os demais. Tanto o 500 quanto o Nissan Micra compartilham características semelhantes por serem carros de pequeno porte com teto alto, faróis e carroceria com formas arredondadas.



Figuras XI: Propaganda canadense para o Fiat 500

Figura XII: Um exemplo do modelo.

Em 2010, o Instituto de Design de Harada em conjunto com a Nissan no Japão apresentaram o conceito *Smiling Vehicle* (Veículo Sorridente), uma miniatura animada do Nissan Cube capaz de sorrir e movimentar seus faróis como pequenos olhos luminosos. O carrinho é revestido de uma fibra de eslatômero de poliuretano chamada ROICA, feita pela Asahi Kasei, capaz de esticar em 900%, sendo utilizada para a fabricação de sapatos, roupas e assentos de carro. A

Nissan vê o *Smiling Vehicle* como uma extensão de seu motorista, capaz de transmitir seu humor ao sentar no veículo.



Figura XIII: *Smiling Vehicle*, capaz de mover os olhos e sorrir.

Se o rosto de Deleuze se operava por pela ordem das coisas, e os rostos de Gombrich e da *gestalt* operam por semelhança, simetria e familiaridade, pode-se dizer que a ordem dos fatores na construção dos veículos apresentados fez com que os observadores notassem semelhanças com rostos humanos das mais diferentes formas e humores apresentados: mais imponentes e largos, mais adultos; mais curtos e sociáveis, mais infantis. Assim como os entrevistados pela pesquisa da Universidade de Viena, a Nissan acredita que o humor transmitido pelos veículos em suas formas condiz com o humor de seus motoristas, causando reações de atração ou repulsão nos motoristas que passam ao lado.

### 2.3. O CORPO-MÁQUINA

O filósofo francês La Mettrie (1709-1751) foi o primeiro a trabalhar e escrever que o homem é uma máquina, durante o período do Iluminismo (sec.XVIII). O homem de La Mettrie é uma máquina ordenada por ela mesma através de suas próprias peças. Uma máquina desprovida de uma alma e que segue as suas próprias ordens, não as ordens de um ser divino. Cada corpo determina qual será o seu humor e de acordo com estes mecanismos a sua personalidade. Na classificação medieval, existem quatro tipos de humor: o melancólico, o biliar, o fleumático e o sanguíneo. Tudo é regido pelo próprio corpo humano, um mecanismo complexo obedecendo regras precisas. Todas as reações físicas e químicas do ser humano poderiam ser explicadas pelos efeitos do sistema nervoso. Nenhum fator externo tem influência sobre ele. O pensamento humano, segundo La Mettrie, também é uma ação que pode ser explicada através do mecanismo de seu corpo. O desenvolvimento da inteligência ocorre por uma série de ações, uma vez que a capacidade racional acontece de forma evolutiva. O sentimento junto com o instinto resulta no pensamento, na inteligência e na obtenção do conhecimento e através da imaginação, a base do conhecimento, o homem desenvolve a linguagem para se comunicar com outros e, dependendo do lugar em que está, cria seus signos para comunicar-se. A única diferença entre os humanos e os animais está na organização de cada um deles.

Entretanto, há quem discorde de que a máquina humana seja totalmente mecânica, e que tudo se resume a apenas causa e efeito. O geógrafo Alexander von Humboldt (1769-1859) pensava parecido com La Mettrie, mas no lugar de acreditar que tudo funcionava de forma que fosse explicado pela física e pela química, acreditava que existia uma *força vital*, a ligação de múltiplas forças e que unia todas as coisas que existiam no universo:

*“Os seres vivos seriam dotados de uma força interna, que atuariam em conjunto em todos os seres, ao mesmo tempo em que ligariam os seres da natureza em uma totalidade orgânica e organizada, acarretando assim o desenvolvimento da natureza e a evolução de seus seres.”*

(VITTE, SILVEIRA, 2010, p.183)

A máquina pensada por Deleuze, chamada por ele de *máquina-desejante*, se assemelha às pensadas por La Mettrie e Humboldt no que se diz ao ser humano ser uma máquina regida por ele mesmo e ao mesmo tempo em que está ligada às outras máquinas do universo. Em outro livro seu, “O Anti-Édipo” (1972), o homem e a natureza não são coisas

separadas. Um precisa do outro para funcionar e assim ambos convivem trabalhando juntos numa relação de causa-efeito ou sujeito-objeto, um processo mecânico em que cada um possui a sua função como se o todo fosse um organismo maior, desde uma molécula até o infinito. Tudo é um processo molecular e infinito. As *máquinas-desejantes* são máquinas criadas por outras máquinas, todas não possuem um ideal, uma meta a ser alcançada, não há nada que determine as suas funções específicas, nem uma inteligência superior que controle elas, pois são máquinas apropriadas por mecanismos que exercem o poder sobre suas vidas.

### 3. REFERÊNCIAS

#### 3.1 DOS ROSTOS À ALMA FEMININA

Como foi afirmado pelos pesquisadores do departamento de antropologia da Universidade de Viena, o ser humano é capaz de ver características biológicas em estruturas inanimadas como as frentes dos veículos. Ao andar pelas ruas da sua cidade, o artista sérvio Vladimir Nikolic tirou fotos de diversos carros e depois tirou autorretratos imitando as expressões que cada um dos carros fazia (*Autoportraits*, 2001). Onze anos depois, o artista seria convidado pela Mercedes-Benz para visitar o seu museu e repetir a mesma série fotográfica.



Figura XIV: NIKOLIC, *Autoportraits* – Ford Taunus (2001)

Figura XV: Idem, *Autoportraits* – C180 (2012)

Também seguindo a mesma ideia, trabalhando mais o conceito de figura-fundo da *gestalt*, o designer Kyle Bean põe sobre um fundo branco as formas das grades, faróis e entradas dos carros que escolheu. As sombras, ou buracos-negros, formam expressões diversas, encontrando-se em um meio-termo da ideia de Deleuze sobre o *muro-branco*, *buraco-negro*, da rostidade.

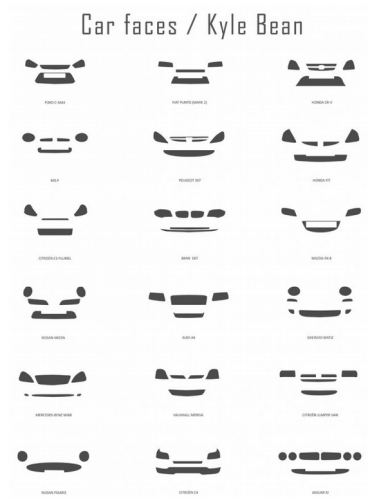


Figura XVI: BEAN, *Car Faces* (ano desconhecido)

Kyle Bean e Nikolic não criaram estes rostos de qualquer forma e sem uma razão. Cada um montou de acordo com o enxergava, com a intenção de criar seus trabalhos e expor ao público suas ideias e percepções. Nikolic, ao contrário de Kyle, não tirou suas fotos apenas de frente, mudando a sua posição e postura. Alguns dos carros que foram apresentados nos trabalhos estavam inclinados com os pneus murchos, sem peças, ou não possuíam os faróis como alguns Mercedes. A fotógrafa Viktorija Pashuta viu os rostos de seus carros na imagem que eles transmitem aos outros. Não focando apenas em sua dianteira, mas na carroceria toda e na imagem da marca. Pashuta separou alguns carros e tirou fotos de modelos caracterizadas como os veículos escolhidos apresentando ao público o que ela chamou de *alma feminina* dos carros.



Figura XVII: Representação do Mercedes Classe S



Figura XVIII: Representação da Ferrari La Ferrari



Figura XIX: Representação da Volkswagen Kombi Vintage

A Mercedes Classe S de Pashuta é representada por uma mulher madura, empresarial bem-sucedida de cabelos prateados, cor característica da marca que, nas corridas, é chamada de “flecha de prata”. A La Ferrari é uma mulher sensual, ambiciosa de sangue quente vestida no característico vermelho da marca. E a última a Kombi vintage, uma mulher de espírito livre e estilo *hippie*. No filme *Carros*, o personagem *hippie* é uma Kombi verde florida, um símbolo que se tornou ícone tanto da cultura *hippie* quanto da Volkswagen nos anos 70. Os rostos destes carros são suas cores e o perfil de seus consumidores, identidades que se transformaram com o passar dos anos em suas carrocerias.

O pintor e ilustrador espanhol Fernando Vicente, em sua série *Anatomías*, pintou sobre ilustrações de manuais de peças de diferentes automóveis imagens que remetem aos livros de biologia sobre a anatomia humana. Ao contrário dos artistas citados anteriormente (Kyle, Vladimir e Viktoriya), que trabalharam com elementos externos do corpo, tanto em sua parte física quanto em seus atributos de personalidade, Vicente pinta o corpo sobre os mecanismos, tornando-os seus órgãos internos. Um eixo dianteiro acompanhado do sistema de suspensão de um Mercedes-Benz Typ 220 tornam-se o interior do pescoço e das mamas de uma mulher. Em outra, o interior é composto pela sistema de troca de marchas de um Renault dos anos 90. Entretanto, as peças escolhidas por Vicente não são necessariamente análogas aos órgãos humanos. O eixo dianteiro e os discos de freio em nada se assemelham, nas suas funções, com as glândulas mamária, traqueia e boca assim como a caixa de marchas não lembram os músculos.



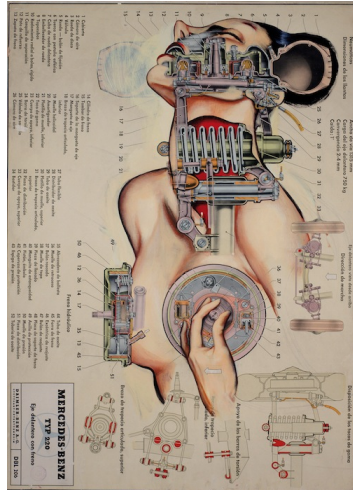


Figura XX: *Sintonizando* (VICENTE, 2015)

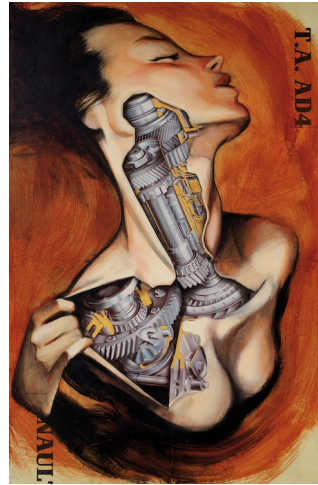


Figura XXI: *Belleza Interior* (VICENTE, 2015)

### 3.2. AS MÁQUINAS ANIMADAS

Na ficção, as máquinas são seres que ganham vida graças à ação e tecnologia humana ou tecnologia extraterrestre, como no caso dos *Transformers*. No gênero de ficção científica, o subgênero, chamado *cyber-punk*, onde o futuro é dominado pela tecnologia avançada, o homem é totalmente dependente dela, podendo fundir seu corpo aos aparelhos eletrônicos e mecânicos, adquirindo uma longevidade maior. Na animação de 1995 *Ghost in the Shell*, de Masamune Shirow, a protagonista Motoko Kusanagi ao longo dos anos modificou tanto o seu corpo que ele quase não possui partes orgânicas. Seu cérebro foi substituído e todas as suas memórias são armazenadas em um computador em sua cabeça, onde resta o que sobrou da sua humanidade (o fantasma, *ghost*), habitado em um novo corpo (a casca, *shell*). Motoko tem consciência de que não é mais humana, que seu corpo é pesado o suficiente para matá-la afogada na água, tendo a necessidade de usar um flutuador para mergulhar (ela manteve o sistema respiratório humano), mesmo assim continua seu serviço como policial atrás de um hacker chamado *Mestre dos Marionetes*. Anos (2001) depois, é lançado o filme de *Metropolis*, baseado em uma história em quadrinhos dos anos 1979, do desenhista Osamu Tezuka (1928-1989).



Figura XXII: Major Motoko Kusanagi de *Ghost in the Shell* (1995)



Figura XXIII: Tima sendo criada no laboratório (*Metropolis*, 2001)

A cidade de *Metropolis* também é totalmente avançada em tecnologia, com robôs e humanos convivendo junto. O dono da cidade perdeu sua filha e decidiu recriá-la como uma robô, com as mesmas memórias de sua filha, porém suas intenções iam além de recriar a sua filha. Ela seria a chave para do funcionamento de uma torre chamada *Ziggurat*, que na verdade era uma arma disfarçada. Entretanto, Tima precisou reaprender a falar e a escrever, mas não cresceu ao lado de

seu pai, tendo fugido com o protagonista do desenho, Kenichi, enquanto ela estava sendo criada dentro de um laboratório, e por isso não sabia que era um robô. Ao descobrir que era uma máquina, Tima entra em conflito consigo mesma e com seu próprio pai, descontando toda a sua raiva na cidade em que vivia, porém isso faz com que ela perca a noção de quem são seus amigos e inimigos. As obras originais de *Ghost in the Shell* e *Metropolis* foram criadas antes mesmo da tecnologia dos aparelhos eletrônicos (internet, celulares, computadores, etc) se tornarem itens comuns e populares. As duas séries compartilham a ideia da cidade, e do mundo em geral, dominado pela robótica, onde seres humanos e robôs com autonomia convivem em um mesmo ambiente, onde há uma elite e uma periferia, daqueles que não tem acesso à tecnologia e são excluídos da sociedade.

### 3.3. A FIGURA DA ANIMA E A IMAGEM DA HEROINA

Segundo os estudos de M.L. von Franz, um dos discípulos de Carl Jung que participa com seu texto no livro *O Homem e seus Símbolos*, a figura feminina, chamada por *anima*, é a personificação feminina do inconsciente masculino, o contrário do *animus*, a personificação masculina do inconsciente feminino. (JUNG, 1964). A *anima* pode ter duas imagens distintas: a da mulher responsável, conselheira e inspiradora, que ajuda o herói a alcançar seu objetivo, ou da *femme fatale*, mulher sedutora que ilude o herói fazendo-o desviar do seu objetivo, tornando-o sensível e sentimental. Segundo von Franz, a *anima* para o herói é a responsável pela escolha da futura esposa, baseada em seus fatores positivos, pois é através dela que o herói constrói a sua identidade interior, chamada pelos junguianos de *self*. A *anima* possui quatro estágio de desenvolvimento:

**Eva:** ligada ao relacionamento instintivo e biológico

**Helena:** ligada ao lado romântico e sexual.

**Maria:** ligada à devoção da imagem feminina.

**Sapiência:** ligada à sabedoria que transcende a pureza e a santidade.



Figura XXIV: Beatriz, a inspiração de Dante e sua guia ao chegar no Paraíso em A Divina Comédia.



Figura XXV: Dalila, mulher que seduziu Sansão para descobrir a sua fraqueza.

Segundo a classificação apresentada por von Franz da *anima*, o exemplo de Beatriz, é o da *anima* benéfica, a inspiradora de Dante em seus poemas e aquela que o guia durante a sua passagem

para o paraíso, uma vez que Virgílio ficou no purgatório. Dante, mesmo apaixonado por Beatriz, apenas fica admirado com a sua beleza até chegar no seu destino final de encontro com o Criador. É uma *anima* que alcançou o estágio Maria, sendo adorada por Dante como uma imagem imaculada e pura semelhante à Virgem. Uma guia que transmite uma imagem divina de tranquilidade e amor. Ao contrário da benevolência de Beatriz, Dalila foi um instrumento dos filisteus para desvirtuar Sansão. Ela pergunta qual seria o segredo para deixá-lo fraco, para assim avisar aos filisteus poderem atacá-lo. Nas três primeiras vezes, Sansão engana Dalila, até que na última ela o convence a contar a verdade sobre a sua força. Dalila é uma *anima* do estágio Helena, que desperta o romance e a sexualidade de Sansão, mesmo que o sentimento entre os dois não fosse recíproco. Sansão fazia as vontades de Dalila pois estava cego de amor, enquanto ela pensava apenas em entregar o herói apaixonado em troca das peças de prata que receberia dos filisteus. Entretanto, o final de Sansão não acaba por aí. Com a cabeça raspada e os olhos perfurados, o herói após sua queda pede a Deus que lhe dê forças novamente, começando um curto período de ascensão com a recuperação de seu poder, ganhando forças para derrubar as pilastras, matando todos os filisteus e a si mesmo.

Joseph Campbell (1904-1987) ao lançar *O Herói de Mil Faces* (1949), apresentou o ciclo que conhecido como “monomito”, tendo como uma das bases o arquétipo do herói de Jung: o herói que vive a sua vida pacificamente sem preocupações até receber o seu chamado, seja por um rei, uma autoridade maior ou uma divindade. No começo ele fica receoso do seu chamado até decidir aceitar e começar a sua história, passando por provações, falhas, situações de reflexão, ascensão e a conquista do seu objetivo. A história de Sansão segue esse roteiro, com a sua subida como herói de Israel, sua queda pelas mãos de Dalila sob o jugo dos filisteus e seu curto período de reflexão e ascensão. Em 1990, Maureen Murdock, depois de estudar o trabalho de Campbell, propôs a “jornada da heroína”, baseada na “jornada do herói” de Campbell. A participação da mulher no “monomito” é a de recompensa, do amor do herói e da conselheira que o ajuda a chegar em seu objetivo, tendo pouca participação ativa. Tanto o herói quanto a heroína fazem a sua jornada em busca de se transformarem e modelarem suas identidades (*self*), reconhecer a si mesmos. Murdock, ao propor a “jornada da heroína” cria uma história paralela em relação ao herói de Campbell.



Figura XXVI: Rota da Jornada do Herói de Campbell

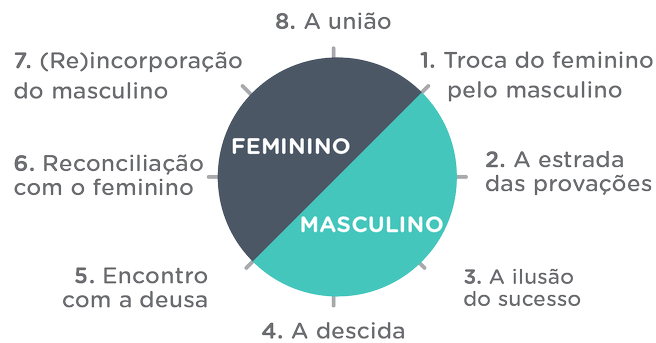


Figura XVII: Rota da Jornada da Heroína de Murdock

Ao apresentar a “Jornada da Heroína”, Mudorck não condenou Campbell e também não excluiu o seu trabalho. A heroína pode sim passar pela rotina do herói, com os mesmos objetivos. Diferente do herói, a heroína começa a sua jornada deixando o papel social feminino, ou a sua mãe/amiga, para entrar em papel social predominante masculino. Dentro de seu novo papel, ela entra numa esfera em que pode ser a única personagem feminina do meio ou lutar contra um regime de domínio masculino, em que lhe trará desafios pesados e a colocará prova. Se ela passar por todos esses desafios, será uma pessoa aceita no grupo e ela desfrutará dessas vitórias, mas tudo isso será passageiro e ela sentirá a necessidade de alguma novidade. Essa será a sua queda, em que ela se questionará sobre o seu papel na esfera atual. Isso fará com que ela queira voltar ao seu papel feminino, sem ter que voltar da forma como era antes. À medida que ela busca maneiras de voltar ao seu papel feminino, ela consegue ver tudo de outra perspectiva, aproveitando tudo o que aprendeu enquanto assumiu o papel masculino e consegue reassumir o seu papel feminino, conciliando com o seu papel masculino da sua jornada. A personagem Mulan, da Disney, é um exemplo de heroína que segue essa jornada. Mulan é filha de Fa Zhou, um ex-herói de guerra, que é

convidado pelo Imperador para lutar contra os hunos que invadiram a China. Com Fa Zhou doente, Mulan vai escondida para o exército disfarçada de homem. Ninguém percebe que o novo soldado é uma mulher, até que durante uma das batalhas, Mulan acaba se ferindo e isso acaba revelando o seu busto. No lugar da morte, a heroína é abandonada na estrada. No entrando, ela recebe a ajuda de três homens que se tornaram seus amigos no exército e decidem ajudá-la na luta contra os hunos. Na jornada do herói, o protagonista recebe a ajuda de um mentor que o guiará. Por exemplo: mestre Miyagi é o mestre de Daniel em *Karatê Kid*. Em Mulan, a sua deusa não é uma mentora ou uma guia, e sim ela mesma e a solução que arranhou com seus três novos amigos. Ao final da batalha contra os hunos, Mulan é reconhecida como “a mulher que salvou a China” pelo Imperador e por todos os soldados. Ao final do filme, ela volta para casa e reconcilia-se com seu pai.

Tanto a heroína quanto o herói são personagens que são postos à prova de suas capacidades, reconhecem a dificuldade dos desafios e chegam a pensar em desistir quando acreditam que não estão aptos a concluir sua missão. Mas quando a solução surge, eles se reerguem. O herói reconstitui a sua força, superando as expectativas do seu mestre e de todos que acreditavam a sua queda, e a heroína não apenas prova que está ali para provar que é capaz mas como também uma mulher pode enfrentar o perigo, vencer e fazer as mesmas coisas que os outros não conseguiram, tendo a ajuda ou não de um mestre para auxiliá-la.

## 4.MEDOTOLOGIA

A pesquisa teórica realizada serve como a base para a produção do trabalho prático. Além dos textos utilizados para o texto teórico, foram estudados imagens de anatomia humana e imagens de peças automotivas. Para o trabalho prático, foram criadas três personagens baseadas em três carros de pessoas conhecidas (um Honda Civic, uma BMW Série 3 e uma Toyota Sprinter Trueno). Essas personagens têm como bases de suas criações o conceito de rostidade de Deleuze, a “Jornada da Heroína” de Murdock, a *anima* de von Franz, a pesquisa da Universidade de Viena e a ficção científica. Cada personagem é independente, uma obra não está interligada com a criação da outra. Todas elas são representadas por mulheres de corpos brancos. A cor branca foi escolhida porque todos os carros escolhidos eram brancos e, segundo o livro sobre psicologia das cores de Eva Heller (*A Psicologia das Cores*, 2014), é a cor associada ao início e ao recomeço. O branco das obras é o branco da cor dos carros e às memórias do começo das amizades.

Os desenhos das personagens foram feitas por programas de computador, Paint Tool SAI para a arte de desenho e pintura digital e o Adobe Photoshop CS6 para as edições dos textos de fundo. Os textos escolhidos têm uma ligação direta com os automóveis ou com uma peça específica. Os trechos escolhidos são as definições de “coração” e “motor” pelo dicionário, a letra da música “Dejà vu” do cantor e compositor Dave Rodgers e trechos da letra da música “Quando a Luz dos Olhos Teus” de Vinícius de Moraes, cantada por Tom Jobim e Miucha. Cada personagem tem em seu corpo partes do corpo humano transformadas/modificadas para ficarem mais próximas das partes dos automóveis. Foram modificados nos corpos o sistema cardiorrespiratório (coração e pulmão modificados em um motor e um filtro ar<sup>2</sup>, com as veias e as artérias em cabos de fluidos de óleo), coluna vertebral e as partes inferiores do esqueleto humano transformadas em eixo traseiro com suspensão e disco de freio e os olhos em faróis do tipo *angel eyes*, caracterizados por, ao serem iluminados, formarem anéis luminoso.

2 Peça automotiva que filtra o ar que entra no combustível, bloqueando a passagem de partículas e impurezas, melhorando o seu desempenho e o seu consumo.





## 5.CONCLUSÃO

Os rostos são a primeira parte que é identificada e é a primeira que é reconhecida. Seja em uma pessoa, em um carro ou em uma forma abstrata, os rostos são facilmente armazenados nas memórias e de fácil associação com o que está relacionado. Deleuze associou os rostos com o sistema dominante que tinha o poder sobre a vida das pessoas (as máquinas) e como os rostos desses sistemas são criados e exercem influências diretas. Na indústria, os rostos de carros esportivos tem o aspecto de dominância, poder e arrogância sobre os demais, o que chama a atenção dos consumidores que buscam mostrar esses aspectos, mas rostos amigáveis, sorridentes e sociáveis também podem ser atrativos para quem não quer chamar a atenção. É através da semelhança com o dono que o consumidor busca comprar seu veículo, tal como Gombrich dizia sobre o ser humano, em relação a ver os rostos em objetos, como o carrinho utilizado por Picasso. O ser humano não apenas reconhece os rostos como também humaniza o inanimado e através dele faz com que o carro se torne seu novo rosto, aquilo que o irá identificá-lo em meio à multidão.

Os sistemas que compõem o corpo humano, assim como os mecanismos que operam nas máquinas, possuem funções semelhantes, em termos de estruturas. De fato, o ser humano faz parte de um organismo vivo chamado Terra, ao mesmo tempo seu corpo é um organismo único que funciona graças aos sistemas integrados que fazem parte de si. Seja guiado por ele mesmo, por um sistema ou por uma junção de forças, o ser humano vive a sua vida como um agente que utiliza ou não as tecnologias que o acompanham. Algumas dessas tecnologias podem lhe trazer benefícios de longevidade, para satisfazer seus prazeres ou apenas para se identificá-lo no meio físico em que vive.

## BIBLIOGRAFIA

DELEUZE, Gi.; GUATTARI, F.; Ano Zero – Rostidade. In: *Mil Platôs – Capitalismo e Esquizofrenia*. Tradução: Aurélio Guerra Neto, Ana Lúcia de Oliveira São Paulo: Editora 34, 1997, p.28-57. Vol.3. Título original: Mille plateaux: Capitalisme et schizophrénie.

\_\_\_\_\_: As máquinas-desejantes. In: *O anti-Édipo: Capitalismo e Esquizofrenia*. Tradução: Joana Moraes Varela e Manuel Marilha Carrilho. Lisboa: Assírio & Alvim, 2004, p.7-52. Título original: L'Anti-Edipe, Capitalisme et schizophrénie.

FERNANDES, Leandro M.: O homem máquina de La Mettrie. *Alamedas*, 2014, v.2, n.1. p.76-86.

FRANZ, M.-L von: O processo de individuação. In: *O homem e seus símbolos*. 6.ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1964. p.154-224. Título original: The man and his symbols.

FREITAS, A.: *Jornada da Heroína: como é a narrativa mítica baseada nas necessidades e aspirações da mulher*. Nexo, ago, 2016. Disponível em: <<https://www.nexojornal.com.br/expresso/2016/08/20/Jornada-da-hero%C3%Adna-como-%C3%A9-a-narrativa-m%C3%Adtica-baseada-nas-necessidades-e-aspira%C3%A7%C3%B5es-da-mulher>>. Acesso em 12 de junho de 2017.

GOMBRICH, Ernst: O poder de Pigmalião. In: *Arte e Ilusão: Um estudo da psicologia da representação pictórica*. Tradução: Raul de Sá Barbosa. São Paulo: Martins Fontes, 2005, p.99-122. Título Original: Art and Illusion, A study in the psychology of pictorial representation.

HEROINES JOURNEY PROJECT: *Heroines Journey I*. Disponível em: <<https://heroinejourneys.com/heroines-journey/>>. Acesso em 12 de junho de 2017.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL: *Teoria da Gestalt*. Disponível em: <<https://chasqueweb.ufrgs.br/~slomp/gestalt/gestalt-poligrafo.pdf>>. Acesso em 8 de junho de 2017.

VITTE, C., SILVEIRA, R.: *Natureza em Alexander von Humboldt: entre a ontologia e o empirismo*. *Mercator*, 2010, v.9. n.20 set/dez p.179-195.

WINDGHAGER et al.: Face to Face – The Perception of Automotive Designs. In: *Human Nature: An Interdisciplinary Biosocial Perspective*. Springer Science+Business Media, 2008. v.19. n.4. september 2008. Disponível em:

<[http://homepage.univie.ac.at/sonja.windhager/publications/Windhager\\_et\\_al\\_2008\\_facetoface\\_car\\_s\\_inclcover.pdf](http://homepage.univie.ac.at/sonja.windhager/publications/Windhager_et_al_2008_facetoface_car_s_inclcover.pdf)>. Acesso em: 11 de junho de 2017.

## **BIBLIOGRAFIA DE IMAGENS:**

ADRUBY: *There are enough angry faces*. Disponível em: <<http://adruby.com/print-ads/there-are-enough-angry-faces>>. Acesso em 8 de junho de 2017.

AUSTRALIAN CAR REVIEWS: *BMW 645ci*, Disponível em: <<http://australiancar.reviews/reviews.php#!content=recalls&make=BMW&model=6-Series%20Coupe&gen=124>>. Acesso em 9 de junho de 2017.

BEAN, Kyle: *Car Faces*, ano desconhecido. Disponível em: <[http://img-fotki.yandex.ru/get/6201/3942054.8/0\\_66f5f\\_6144c7aa\\_XXL.jpg](http://img-fotki.yandex.ru/get/6201/3942054.8/0_66f5f_6144c7aa_XXL.jpg)>. Acesso em 11 de junho de 2017

CORTES DE MANGA: *Androides llorando lagrimas de aceite – Metropolis de Osamu Tezuka*, 2001. Disponível em: <<https://cortesdemangas.wordpress.com/2012/01/17/androides-llorando-lagrimas-de-aceite-metropolis-de-osamu-tezuka/>>. Acesso em 11 de junho de 2017.

DELEUZE, G., GUATTARI, F.: *Maquinas de Rostidade*. In: Ano Zero – Rostidade. In: *Mil Platôs – Capitalismo e Esquizofrenia*. Tradução: Aurélio Guerra Neto, Ana Lúcia de Oliveira São Paulo: Editora 34, 1997, p.28-57. Vol.3. Disponível em: <<http://www.ebah.com.br/content/ABAAAAH-AAI/gilles-deleuze-felix-guattari-mil-platos-vol-3?part=3>>. Acesso em 8 de junho de 2017.

DISNEY: *The love bug*, 1964. Disponível em: <<https://www.cineclick.com.br/se-meu-fusca-falasse>>. Acesso em 9 de junho de 2017.

FRAME LINE SHOW: *Ghost in the Shell*, 1995. Disponível em: <<https://framelineshow.wordpress.com/2014/07/09/ghost-in-the-shell-saturday-july-12-at-9-p-m-at-the-tiff-bell-lightbox/>>. Acesso em 11 de junho de 2017.

G1: *Fiat 500 com visual renovado ganha farois de led e 7 airbags*. Disponível em: <<http://g1.globo.com/carros/noticia/2015/07/fiat-500-com-visual-renovado-ganha-farois-de-led-e-7-airbags.html>>. Acesso em 9 de junho de 2017.

JW: *Dalila*. Disponível em: <<https://www.jw.org/tdt/livru-video/livru-sira/bible-stories/Parte-3-Saihusi-Ejitu-too-liurai-Izra%C3%A9l-primeiru/Ist%C3%B3ria-54-Mane-forte-liu-hotu/>>. Acesso em 12 de junho de 2017.

LITERATORTURA: Esquema do Monomito. Disponível em: <<http://literatortura.com/2016/03/a-jornada-da-heroina-joseph-campbell-e-jogos-vorazes/>>. Acesso em 12 de junho de 2017.

MARINA BERN HARDT KRUEL: Literatura Medieval., 2013. Disponível em: <<https://marinabernhardtkruel.blogspot.com.br/2013/05/literatura-medieval.html>>. Acesso em 12 de junho de 2017.

MYNRMA: Nissan Micra, Disponível em: <<http://www.mynrma.com.au/motoring-services/reviews/car-reviews/nissan/micra-1000km-road-test.htm>>. Acesso em 9 de junho de 2017.

NATIONAL AERONAUTICS AND SPACE ADMINISTRATION: *Face em Marte*, 1976. Disponível em: <<https://psicologiaacessivel.net/2015/05/07/por-que-vemos-figuras-nas-nuvens/>>. Acesso em 8 de junho de 2017.

NEXO JORNAL: Jornada da Heroína, 2016. Disponível em: <<https://www.nexojornal.com.br/expresso/2016/08/20/Jornada-da-hero%C3%AAdna-como-%C3%A9-a-narrativa-m%C3%Adtica-baseada-nas-necessidades-e-aspira%C3%A7%C3%B5es-da-mulher>>. Acesso em 12 de junho de 2017.

PASHUTA, Viktorja: *If cars were supermodels*, 2016. Disponível em: <<https://charmehaut.com/2016/02/23/personalidade-feminina-carros/>>. Acesso em 11 de junho de 2017.

PICASSO: Babuíno e Filhote, 1951. Disponível em: <<http://casavogue.globo.com/MostrasExpos/Arte/noticia/2015/09/esculturas-ineditas-de-picasso-chegam-ny.html>> Acesso em 9 de junho de 2017.

PIXAR: *Carros*, 2005. Disponível em: <<http://www2.uol.com.br/tododia/ano2006/junho/250606/zzinho.htm>>. Acesso em 9 de junho de 2017.

PRIMAVERA GARDEN: *Orquídea Pato-Voador (Caleana major)*. Disponível em: <<http://www.primaveragarden.com.br/flores-que-parecem-o-que-nao-sao/>>. Acesso em 8 de junho de 2017.

TECH CHURCH: Nissan Smiling Vehicle shows emotion, 2010. Disponível em: <<https://techcrunch.com/2010/01/11/nissans-smiling-vehicle-shows-emotions-video/>>. Acesso em 11 de junho de 2017.

*Transformers*, 1984. Disponível em: <[http://tfwiki.net/wiki/Optimus\\_Prime\\_\(G1\)](http://tfwiki.net/wiki/Optimus_Prime_(G1))>. Acesso em 9 de junho de 2017.

VICENTE, Fernando: *Sintonizando*, 2015. Disponível em: <<http://www.fernandovicente.es/pinturas/anatomias/>>. Acesso em 10 de abril de 2017.

\_\_\_\_\_.: *Belleza interior*. Disponível em: Idem. Acesso em 10 de abril de 2017.