



Universidade de Brasília – UnB

Instituto de Artes – IDA

ISABELA FERNANDES ALVES MEIRA MAGALHÃES

Intersecções

Brasília

2013

ISABELA FERNANDES ALVES MEIRA MAGALHÃES

Intersecções

Monografia apresentada ao Instituto de Artes Visuais como requisito para obtenção do grau de bacharel em Artes Plásticas

Orientador: Prof.^a Dra. Karina e Silva Dias

Brasília

2013

ISABELA FERNANDES ALVES MEIRA MAGALHÃES

Intersecções

Monografia apresentada ao Instituto de Artes Visuais como requisito para obtenção do grau de bacharel em Artes Plásticas

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Karina e Silva Dias

Prof. Dr. Geraldo Orthof Pereira Lima

Prof. Me. Leno Veras

Brasília
2013

AGRADECIMENTOS

A minha orientadora, Karina Dias, pela confiança, pelos esclarecimentos, pelas informações, pelas descobertas, e pelas conversas que ampliaram minhas concepções artísticas tornando o desenvolvimento deste trabalho possível.

Aos professores Geraldo Orthof, Leno Veras, Tatiana Fernandes, Luiz Carlos Ferreira, entre outros, cuja influência, teórica ou prática, é responsável por tantos conhecimentos obtidos ao longo deste percurso acadêmico.

Ao Rafael Hildebrand, Irene, Talles Ávila, Pedro Morbeck, Lucas Carvalho, Thereza Chistina, Norma Malta e a outras pessoas, muito queridas, que auxiliaram no processo de produção deste material de alguma maneira oferecendo ajuda, conselhos ou apoio emocional.

A minha família pelo apoio incondicional.

“Tudo é um brinquedo para a arte, devemos brincar com todos os materiais que possamos encontrar. Quando nossa ‘brincadeira’ é poderosa, então funciona.”

Jonathan Messe

RESUMO

Este trabalho apresenta um memorial e uma análise da produção artística desenvolvida para a disciplina Diplomação em Artes Plásticas – Bacharelado. Que, por consequência, resultou um estudo sobre a intersecção dos perfis da criança (*Kid*) e do adulto (*adult*), dos conceitos de brinquedo (*Toy*) e da arte (*Art*) e da linguagem da videoarte e do cinema.

Palavras-chave: *kidult*, *Toyart*, boneca, multiculturalidade, videoarte, intersecção.

ABSTRACT

This paper presents a memorial and an analysis of artistic production developed for the graduation course in Fine Arts - Bachelor's Degree. This consequently resulted in a study on the intersection of the profile of the child and the adult (*Kidult*), the concepts of Toy and of Art (*Toy Art*) and the languages of the video art and of the cinema.

Keywords: *kidult*, *Toy Art*, doll, multiculturalism, video art, intersection.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Fig. 1: Insânia, 2007. Isabela Magalhães. Stop motion	5
Fig. 2: Sem título, 2008. Isabela Magalhães.Plush	7
Fig. 3: Toy “cabeça” de TV, 2008. Isabela Magalhães . Plush	9
Fig. 4: GAME OVER, 2008. Isabela Magalhães. Acrílica sobre tela	11
Fig. 5: Feliz Natal e Próspero Ano Novo, 2008. Isabela Magalhães . Técnica mista	13
Fig. 6: Little Boy (Toys), 2009. Isabela Magalhães. Técnica mista	15
Fig. 7: Orgia de pelúcia, 2010. Isabela Magalhães. fotografia	17
Fig. 8: Coelho gozador, 2011. Isabela Magalhães. Plush e fotografia	19
Fig. 9: Endiabrado, 2011. Isabela Magalhães. Plush	21
Fig. 10: Toy Art pra você!, 2011. Isabela Magalhães. Videoarte	23
Fig. 11: Caixa Living Toy, 2012. Isabela Magalhães. Desenho	25
Fig. 12: Composição com imagens das bonecas Kewpies e do biscoito cracker jack	37
Fig. 13: Astro Boy. Osamu tezuka, Imagem Digital	42
Fig. 14: Série Gardeners, 1997. Michael Lau. Customização de bonecos G. I. Joe	44-45
Fig. 15: Logo da “Living Toy ‘A Bonequinha de Luxo’”, 2012. Rafael Hildebrand. Desenho digital	50
Fig. 16: Expografia do trabalho “Living Toy ‘A Bonequinha de Luxo’”, 2013. Isabela Magalhães	51
Fig. 17: Cenas da videoarte “Living Toy ‘A Bonequinha de Luxo’”, 2013. Isabela Magalhães. Videoarte	52-55
Fig. 18: Roteiro do projeto “Living Toy ‘A Bonequinha de Luxo’”, 2013. Isabela Magalhães	56-65
Fig. 19: “Amore Scusami”, 1964. Cantor John Foster. Vídeo clipe	69
Fig. 20: Setting Down White boot, início da década de 1960. James Bidgood. Fotografia	77
Fig. 21: Cadet, final da década de 60. James Bidgood	78
Fig. 22: Cena do filme Metrópolis, 1927. Fritz Lang	82
Fig. 23: Cenário do filme Spellbound, 1945. Salvador Dalí	82
Fig. 24: Stair Way to the Stars, 1964. Mr. Vic Dana.Vídeo clipe	83
Fig. 25: Cremaster 1, 1995. Matthew Barney. Videoarte	83

SUMÁRIO

MEMORIAL	3
INTRODUÇÃO	27
1. <i>KIDULT</i> : ENTRE A CRIANÇA E O ADULTO	31
1.1 <i>Os Primórdios do Kidult</i>	34
2. <i>TOYART</i> : ENTRE O BRINQUEDO E A ARTE	41
2.1 <i>A Boneca</i>	45
3. ENTRE A VIDEOARTE E O CINEMA	67
3.1 <i>Living Toy “A Bonequinha de Luxo”</i>	76
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	81
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	85

MEMORIAL

Este memorial tem a finalidade de apresentar as principais produções artísticas realizadas no decorrer de minha produção no Instituto de Artes. A relevância dos trabalhos, aqui selecionados, reside no fato de possuírem elementos que foram trazidos para a linguagem poética da videoarte “Living Toy ‘A Bonequinha de Luxo’”, que será analisado neste trabalho de conclusão de curso.

Insânia | <http://www.youtube.com/watch?v=EOZj7jKeWhw>

Animação em *stop motion*

Todos os objetos do cenário foram produzidos tridimensionalmente, para que produzissem sombras, em uma estrutura semelhante à de uma casa de boneca. Enquanto o personagem era bidimensional e articulado com imãs para poder fixá-lo a parede o cenário, possibilitando as pausas dos movimentos para tirar as fotos.

O que viabiliza a interação dos elementos tridimensionais do cenário com o personagem bidimensional e proporciona uma unidade entre eles é a câmera em posição frontal, constituindo um “jogo de câmera”.

Arte Eletrônica 1

Período: 2007/2

Prof^a Maria Luiza Fragoso



Foi minha primeira tentativa de uso a máquina de costura, logo, os trabalhos não ficaram com um acabamento muito bom, porém isso não fez com que o resultado ficasse ruim. A apropriação estética de elementos da *Toy Art* com os tecidos variados e a “falta de acabamento”, do ponto de vista técnico da costura, criaram um efeito visual interessante, esses elementos se complementaram.

Pode ser considerada minha primeira produção na vertente da *Toy Art*, que somente depois descobri, que quando é produzida em tecido é denominada *Plush*.



Escultura 1

Período: 2008/1

Profª Nivalda Assunção de Araújo



Toy “cabeça de TV”

Produzido em máquina de costura, com três tipos diferentes de tecido.

O tecido referente a tela é cinza e possui linhas pretas que aludem à estática, como de uma televisão que saiu do ar.

Pode ser interpretado como alguém que assistiu televisão demais e não possui pensamentos próprios, sua própria mente se encontra fora de sintonia.



Escultura 1

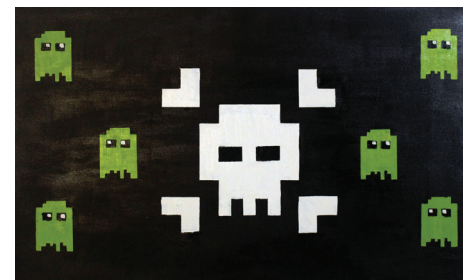
Período: 2008/1

Profª Nivalda Assunção de Araújo



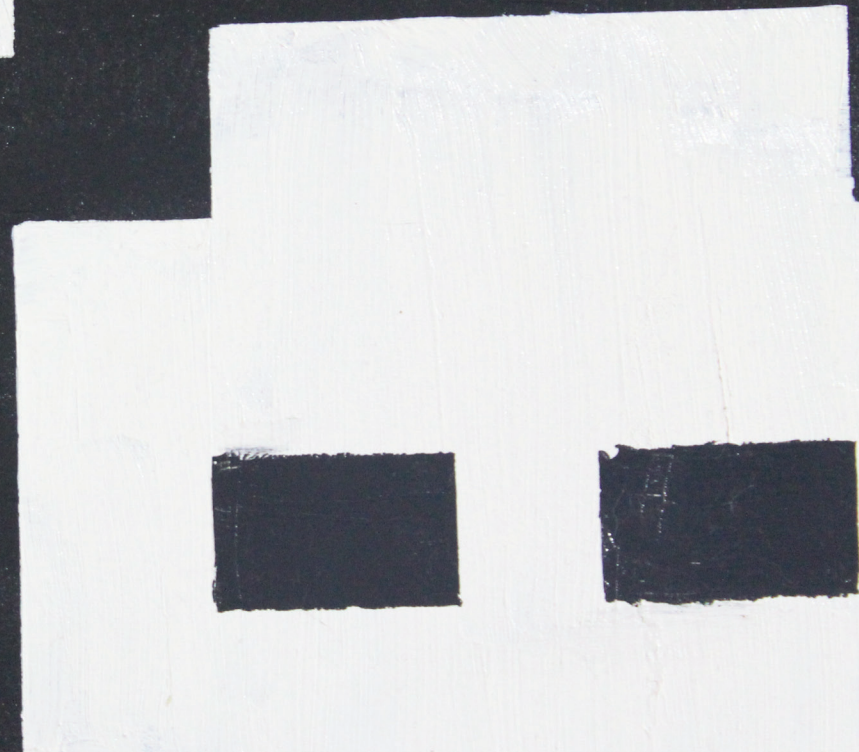
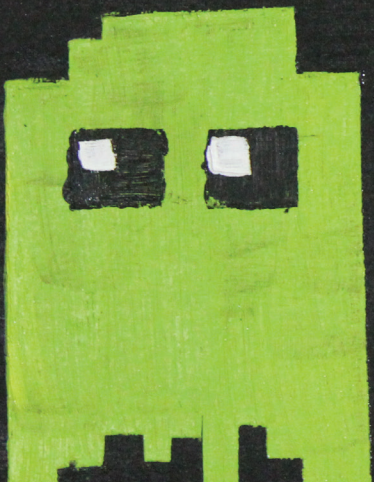
Game Over

Pintura produzida com tinta acrílica sobre tela. Esse trabalho incorpora elementos referentes a estética do videogame, pelo tema, e do *graffiti*, pelo uso da técnica de estêncil para a transferência e reprodução das imagens.



Escultura 1

Período: 2008/2



Feliz natal e Próspero ano novo

Havia pensado, inicialmente, em utilizar um coelho para desenvolver esse trabalho, mas fico contente por não ter usado. Encontrei como alternativa um Papai Noel de pelúcia, pois era época de Natal, que teve sua cabeça decepada e seu corpo crucificado em uma prancha de madeira que faz referência a uma tábua de carne. Foi praticamente embebido em sangue cinematográfico caseiro (feito com mel de amido de milho), o que faz com que passe por um processo de deterioração e crescimento de fungos.



Desenho 3

Período: 2008/2

Prof Vicente Carlos Martinez Barrios



Little Boy (Toys)

Cola branca e carga de caneta tinta *bic* vermelha foram aplicadas sobre as extremidades cortadas dos bichos de pelúcia esquadrejados, para dar a impressão de ferimento, de sangue. Os bichinhos colocados em potes, como os fetos e outros objetos de estudos de laboratórios científicos, mas pelos modelos de pote utilizados, o trabalho também pode passar a ideia de compota caseira.

O adesivo grudado no pote foi desenvolvido graficamente para fazer referência a uma logomarca de brinquedos. O nome faz alusão a bomba jogada sobre Hiroshima, foi desenvolvido como uma logomarca, menção ao contexto que desencadeou a criação da *Toy Art*.



Projeto Interdisciplinar

Período: 2009/1

Prof Elyezer Szturm



Orgia de Pelúcia

Costurei por volta de vinte bichos de pelúcia, porém eles fugiam a alguns requisitos da *Toy Art*, como a desproporcionalidade e se aproximavam de bichinhos comuns.

Para chegar a um resultado artisticamente satisfatório fotografei os diversos bichinhos em poses eróticas e interagindo como em uma orgia.



Atelie 1

Período: 2010/2

Profª Nivalda Assunção de Araújo



Coelho Gozador

Como já havia iniciado a proposta de trabalhar a figura dos bichos de pelúcia a partir de um viés erótico me foi solicitado que criasse essas pelúcias com órgãos sexuais.



Atelie 2

Período: 2011/1

Profª Bia Medeiros



Endiabrado

Originalmente foi pensado a partir da ideia de bichinhos de pelúcia com órgãos sexuais, porém devo confessar que o fato da sexualidade ser tão explícita me incomodava um pouco. Prefiro tratar o tema de forma menos explícita.



Atelie 2

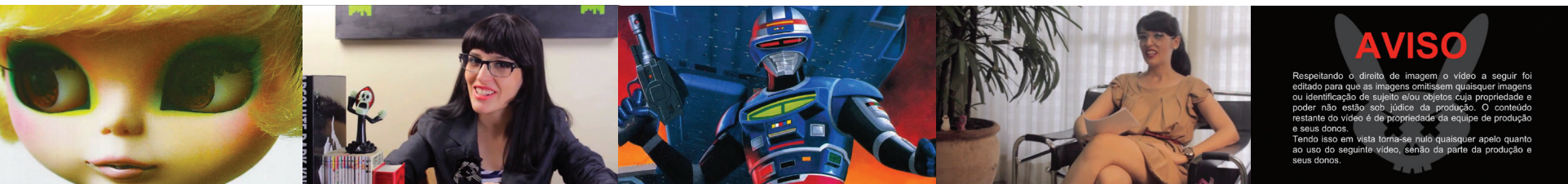
Período: 2011/1

Profª Bia Medeiros



Toy Art pra Você!

Minha primeira produção em videoarte. Emulava a estrutura um programa de televisão, onde eu era a apresentadora e procurava transmitir ao espectador conhecimentos sobre o universo da *Toy Art*. Foram feitos três episódios do programa, que foram postados no *You Tube* para atingir um maior número de pessoas.



1º episódio | <http://www.youtube.com/watch?v=MeLgPYzFRPs>

2º episódio | <http://www.youtube.com/watch?v=Wih2OKwcVcQ>

3º episódio | <http://www.youtube.com/watch?v=UpSrHcjVh4>

Atelie 2

Período: 2011/2

Prof Gê Orthof

TOY ART

pra você!



Inicialmente pretendia continuar com a minha produção anterior, o programa “*Toy Art* pra você!” Porém, ao me deparar com o vídeo clipe, do cantor italiano dos anos 60, John Foster da música “Amore Scusami” (1964), fiquei encantada pelo seu conceito e decidi incorporá-lo de alguma forma a minha produção.

Logo fiz um esboço da caixa, que foi finalizada com a ajuda e a estampa de Rafael Hildebrand. O padrão da estampa que se encontra na caixa também está no vestido da boneca, para formarem um conjunto. Ao lado o projeto da caixa finalizado.



Diplomação em artes plásticas - Bacharelado

Período: 2012/1

Prof Elyezer Szturm

Living Toy

MATTEL

NEW

a bonequinha de luxo

Living Toy® tem o estêreo, reproduzível, mas não pode ser usado para fins comerciais. Use-o apenas para fins pessoais. A very pretty Living Toy® with a very lady look.

Por favor, não queime. © 2012 Mattel

Living Toy

MATTEL

NEW

a bonequinha de luxo

Living Toy® tem o estêreo, reproduzível, mas não pode ser usado para fins comerciais. Use-o apenas para fins pessoais. A very pretty Living Toy® with a very lady look.

Por favor, não queime. © 2012 Mattel

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo apresentar uma análise da produção artística desenvolvida para a disciplina Diplomação em Artes Plásticas – Bacharelado. Trouxe para este processo elementos com os quais trabalhei no decorrer da minha produção no Instituto de Artes¹. Na disciplina Ateliê 2, diante da pesquisa teórica em *Toy Art* que vinha desenvolvendo desde 2009 e de minhas dificuldades de produção nessa linha que desejava seguir, o Prof. Orthof sugeriu que talvez eu devesse falar sobre *Toy Art* para uma câmera, fazer uma videoarte. Além disso, ao descobrir o clip de John Foster de “Amor scusami” – herdei de meu pai ouvir baladas em determinados momentos –, no qual mulheres atuam como bonecas, percebi uma conexão entre a figura da boneca e nosso imaginário, numa relação que pode ser denominada Kidult.

Construo meu trabalho em videoarte, desenvolvendo os elementos citados acima, porém, aproximando-o do cinema por ter vários elementos dessa linguagem, como: narrativa, cenografia, trilha sonora, roteiro, voz em *off* etc.

No trabalho, aqui apresentado, “*Living Toy* ‘A Bonequinha de Luxo’”, abordo os temas principais que foram desenvolvidos no decorrer de minha vida acadêmica, que fizeram-se presentes nas produções apresentadas no memorial e culminaram neste trabalho da disciplina Diplomação em Artes Plásticas – Bacharelado. No primeiro capítulo, discuto sobre o Kidult: a identificação que os adultos têm com os brinquedos e que passa pelo imaginário, pelo lúdico, pelo mito e pelo espetáculo.

Para Freud o *eu* é feito da série de identificações que representaram para cada qual uma referencia essencial em cada momento da sua vida [...] por Lacan, pode dizer-se que o *eu* é a imagem do espelho com a sua estrutura invertida. Este sujeito confunde-se com esta imagem que o forma e aliena primordialmente: é no outro que primeiro se vê e se referencia. (Belo, 2012, p.1).

Kehl (2003) definiu o EU como uma identidade face ao outro; uma ficção construída com base em identificações imaginárias e em narrativas que unem etapas da vida do sujeito em um percurso ou história de vida, com causas e significações.

1 Produção descrita no Memorial

No segundo capítulo, descrevo características da *Toy Art*, que se subdivide em brinquedos e me leva ao ponto de interesse principal deste trabalho, que é a boneca *Living Toy*.

A *Toy Art* é uma forma de produzir arte através de brinquedos, sendo o boneco um de seus principais elementos. O brinquedo pode se tornar suporte, embora já seja a obra em si. Vartanian (2006) diz que a *Toy Art*, da forma como é conhecida hoje, surgiu em 1997, quando Michael Lau se utilizou da customização na produção de vestimentas de bonecos e incorporou a ele elementos inusitados da cultura urbana, se apropriando disso como novo meio de expressão. Essa mistura do meio urbano em geral (*street*) possui elementos em comum com a *Pop Art*, com ilustrações e com a customização dos bonecos. Assim, a *Toy Art* e a *Pop Art* têm em comum características como flexibilidade na abordagem temática, possibilitando que questões maiores relacionadas a classificações ou a subdivisões, por exemplo, sejam superadas pela qualidade do objeto de arte. Entendo que essa superação é que provoca a experiência estética que

Valverde (1997) define como correspondência entre criação e fruição, possibilitando o acordo entre a percepção estética do artista e de seu público. Entre eles, “a obra se impõe, com a autoridade de sua evidência”.

No terceiro capítulo, descrevo a forma como a videoarte é abordada em meu trabalho, seu cruzamento com o cinema e a apropriação de imagens diversas em extratos de filmes, como elementos mediadores da construção da narrativa. Nesse aspecto, influências artísticas como de Christian Marclay são claras; já influências como as de James Bidgood não ficam tão claras à primeira vista, mas ambos são fundamentais para o desenvolvimento do meu trabalho.

Uma das diferenças entre a videoarte e o cinema é que a videoarte não necessariamente cumpre com as convenções do cinema, já que pode não empregar ator ou diálogos, carecer de uma narrativa ou guião, ou outras convenções que geralmente definem aos filmes como entretenimento. (TYFFANY, 2010, p. 2).

Mas no caso de meu vídeo, cumpro algumas dessas convenções, como: desenvolvimento de uma narrativa, presença de videasta, de assistente de câmera, de figurinista, de técnico de som, de cenógrafo, de roteirista, de operador de câmera e de montador/editor.

1 *KIDULT*: ENTRE A CRIANÇA E O ADULTO

Uma personalidade tem múltiplos aspectos; mas há uma grande relutância em ver isso. Existe medo do autoconhecimento, e os outros têm medo de descobrir essas múltiplas facetas nas pessoas que amam e com as quais convivem. Apesar de buscar o autoconhecimento, sei que muitos dos que amo não teriam capacidade de concordar com algumas facetas de minha personalidade, como gostar de brinquedos, por exemplo. Para eles, sou uma fachada, nada mais que uma projeção de seus desejos.

Talvez por isso expressões do *Kidults* são tão criticadas e tratadas de forma depreciativa. *Kidult* é a junção de duas palavras da língua inglesa *Kid* (criança) e *adult* (adulto) e sugere relações diversas entre a criança e o adulto, as quais podem abranger várias percepções. No entanto, os *Kidults* são chamados pejorativamente de Peter Pans, numa referência ao personagem principal do conto de Matthew Barrie, o qual representava uma criança que nunca cresceu. Dois publicitários citados por Furedi (2004), Becky Ebenkamp e Jeff Odiorne, vão mais longe e chamam o fenômeno *Kidult* de “Peterpandemônio”.

Interpretei essa expressão que aglutina o “Pan” de Peter com o “pan” de pandemônio como o Peter (Pan) não na terra do nunca, mas no meio do tumulto, da confusão e da desordem. Ora, por que Peter, o Pan, é sempre tratado de forma depreciativa porque não quis crescer? De que confusão fariam esse publicitários? Eu também tive dificuldades de perceber que tinha atingido a “idade adulta”. Concluir o ensino médio, votar, dirigir, nada disso fez com que eu mudasse os gostos que tenho desde infância. A confusão pode ser porque foram preestabelecidas fases etárias e comportamentos respectivos e, atualmente, pode-se muito bem se ser adulto e manter gostos de criança.

Pensando nos *Kidults* e como *Kidult* que sou, não acho que tenho de me encaixar na perspectiva da lógica fordista das faixas etárias, a qual subordina o indivíduo a aspectos preestabelecidos racionalmente para a ordem social. Essa lógica associa fases da vida cronológica a realizações práticas, demarcando-as em etapas que Debert (2010, p. 60) descreve como: “a juventude e a vida escolar; o mundo adulto e o trabalho; e a velhice e a aposentadoria”.

Mas Kehl (2004, p. 2) faz alguns questionamentos nesse sentido: “Quem disse que ‘a próxima etapa’ na vida de um(a) jovem é necessariamente determinada por “maturidade, responsabilidade e compromisso”? Um dos personagens do filme de Godard *Elogio ao amor*, de 2001, pergunta insistentemente “o que é um adulto”. Para a psicanálise, o conceito de adulto não tem consistência, porque o inconsciente é a eternização do infantil: sadismo, medos irracionais, volúpias perversas (eu e meu coelho esquartejado), fantasias masturbatórias... A criança que habita nas pessoas se manifesta por meio daquilo que a cultura na qual ela está inserida permite e com certeza, nesta nossa cultura ocidental, adulto gostar de brinquedos não faz sentido. Kehl traz a pergunta da personagem Emília, de Monteiro Lobato: “O que os adultos fazem?” E a resposta foi: eles constroem cidades feias e indústrias da destruição, fabricam guerras e máquinas de guerra e outras coisas que destroem, “sempre em nome de uma racionalidade que beneficia o quê?”

Quer dizer que construções dos adultos, como essas, são “normais”, não são objeto de depreciação, e as famílias

concordam com isso. Mas gostar de brinquedos chama a atenção, é “anormal”; é sinônimo de quê?

Pela forma como as pessoas se comportavam para atender aos aspectos preestabelecidos para sua idade. Somente nos últimos anos o gosto dos adultos por brinquedos começou a ficar aparente a todos. Debert (2010) diz que houve um apagamento das linhas que separavam a juventude, a vida adulta e a velhice das “normas” que estabeleciam o comportamento apropriado para cada etapa da idade, mas Furedi (2004) conta que sempre existiram homens e mulheres tristes que sentiam grande prazer em coisas infantis; o desejo de permanecer jovem não é algo recente.

Moody, citado por Debert, explica que vivemos o reflexo de uma sociedade caracterizada pela economia informatizada, pela desmassificação² do consumo, da cultura, da política e da mídia

2 Segundo Moody (1993, *apud* Debert, 2010, p.61) o fenômeno da desmassificação dos mercados de consumo é um reflexo de uma sociedade pós-fordista, marcada, principalmente, pela fluidez e multiplicidade de estilos de vida, frutos de uma economia baseada mais no consumo do que na produtividade.

e “pela fluidez e multiplicidade de estilos de vida, frutos de uma economia baseada mais no consumo do que na produtividade.” É a sociedade pós-fordista. Para Adorno e Horkheimer (1985), há uma indústria cultural que tem como grande força proporcionar ao homem necessidades não só para ele viver condignamente, mas para ele “consumir incessantemente”. Mas esse consumo que, para muitos, provoca o caos na sociedade, é uma situação que tem a mídia como estimuladora, levando à despersonalização do indivíduo, à massificação da sociedade, sem dar lugar para o que é individual, singular.

Assim, a confusão, o pandemônio estaria na desmassificação da cultura e na fluidez e multiplicidade dos estilos de vida ou no consumismo incessante? Acredito que a desmassificação proporciona a multiplicidade dos estilos de vida e que o mais importante, nesse contexto, é a fluidez, pois ela é que demonstra a liberdade efetiva com que se vive em um determinado estilo, diferente do consumismo que massifica.

Nesse sentido, quando ingressei na UnB, quase o tempo todo eu senti como se houvesse uma luta. Às vezes contra mim

mesma, por ter que expandir meu universo, ampliar meus horizontes, sair diariamente da minha zona de conforto. Muitas outras vezes, por ter que entrar em conflito com as ideias dos outros, dos professores sobre o que seria certo ou não para o meu trabalho. Até quando o resultado era bom segundo os professores, para mim não era tão gratificante.

O impacto de entrar na UnB, por ser uma universidade tão grande, com tantos cursos e pessoas, para mim foi muito forte. Sempre vivi em um mundo muito íntimo, privado; sempre fui uma pessoa muito fechada. Nunca possuí muita habilidade social. Mas o que me levou a escolher o curso de artes plásticas, o desenho, depois de certo tempo, acabou por se tornar uma prisão. Nas aulas de desenho que tive antes de entrar para a UnB, fui incentivada a fazer reproduções com o intuito de assimilar técnicas. Assim, toda vez que tento desenhar, tenho uma espécie de bloqueio criativo.

A Arte não é uma ciência aplicada, é uma coisa subjetiva, complexa. E eu realmente acredito que a inspiração vem da transpiração. Só consegui fazer melhor o meu trabalho, porque

eu estava melhor comigo mesma e tive apoio de pessoas que me ajudaram a seguir meu caminho. Só consegui expandir meus horizontes quando identifiquei os caminhos pelos quais eles poderiam fluir, e o *Kidult* representa um desses caminhos.

Levei meu lado *Kidult* para minhas pesquisas, e as leituras me ajudaram a entender esse meu gosto, enquanto me mostravam que, afinal, aquela menina, que já era grande para gostar de brinquedos (frase que ouvi algumas vezes), pertencia a um grupo bem maior de pessoas. Compreendi também de onde pode vir esse gosto e o que pode justificá-lo, se é que é preciso ou se pode justificar um gosto. Noxon (2006, p.5) define *Kidult* como “um adulto que cuida da sua criança interior.” Que seja isso ou qualquer outra coisa mais, meu perfil *Kidult* está assumido, em mim e em meu trabalho.

1.1 Primórdios do Kidult

Além da palavra *Kidult*, há outras denominações para esse perfil: *twixter*, *rejuvenile* ou adultos que pulam de emprego em emprego e de encontro em encontro, divertindo-se e, aparentemente, não chegando a lugar algum. Em relação ao fenômeno “cuidar de sua criança interior”, definido por Noxon, esses adultos fazem parte de uma tendência mundial que não deve ser desvalorizada, porque revela o movimento de uma época marcada por desmassificações e porque há um número crescente de pessoas que se identificam com o referido fenômeno. Furedi (2004) conta que, no site da artista Minx Kelly, há uma página sobre a segunda infância para adultos que queiram ser criança “sem se infantilizar”. Essa página traz a seguinte pergunta: “Quem foi que disse que não podemos brincar com brinquedos depois de adultos?” Bonecas “Barbie únicas” e “de papel nostálgicas” se destinam a Kidults que conscientemente decidiram “deixar que sua criança interior consiga o que quer”.

No século 18, a palavra infância era usada para designar pequenez, insignificância, mesquinha, irresponsabilidade, desamparo e irracionalidade, qualidades que adultos procuravam combater em seus filhos e em si mesmos (Noxon, 2006, p. 23). O comportamento da época referente a cada idade era baseado nas noções de etiqueta da época vitoriana, que eliminava hábitos de espontaneidade, emoção, de impulsividade, em resumo, qualquer aspecto que pudesse ser relacionado à infância. O autocontrole, a formalidade e a seriedade se tornaram o núcleo do caráter do novo adulto. Segundo a revista *Sunday Chatterbox*, um cavalheiro legítimo não se deixaria levar facilmente pelo sonho, nem pela especulação. No máximo, eventualmente, ele se faz de bobo. Já a jovem mulher era aconselhada a se associar somente “com aqueles que eram realmente sérios...” pois “não há nada mais insignificante do que rir e falar bobagens para o outro”. No século 19, adultos de ambos os gêneros deveriam manter “uma tampa apertada para quaisquer emoções indevidas, seja riso, ou raiva, ou de mortificação,” aconselhou John Young em seu livro

Manners, Etiquette and Deportment (Boas maneiras, Etiqueta e Comportamento), publicado em 1883.

Aquele espírito de seriedade perdurou até meados do século 20. Kehl (2004) conta que a competência produtiva foi se deslocando paulatinamente para a liberdade consumista e, nos anos 60, a indústria começou a “criar” outro tipo de adulto, o que buscava mais o prazer do que o dever e era mais livre para expressar seus impulsos e desejos, mais descontraído, mais “infantil”. Esse deslocamento deu lugar ao desenvolvimento de uma nova cultura, e o convencionalismo do século 19, que inibiu no adulto a manifestação do imaginário e de seus símbolos, foi substituído pelo retorno de possibilidade dessas expressões.

Furedi (2004) acha que a sociedade já aceita a noção de que a idade adulta começa por volta dos 30 anos e que a adolescência se estende até os 20. Mas penso que mesmo havendo essa noção, não é exatamente assim que acontece na realidade, pois parece não haver aceitação dos aspectos envolvidos nessa noção. Ao lado das crescentes comunidades ou grupos de *Kidults*, virtuais ou

não, há os que os chamam pejorativamente de “Peter Pans” ou de “adulescentes”, numa manifestação clara de que eles fogem aos conceitos difundidos nos códigos vitorianos de etiqueta, de que o adulto tem que ser sério e manter-se “composto em todas as circunstâncias”. Há também quem os defina como alguém que sofre da síndrome de Peter Pan, numa alusão óbvia a uma doença, a uma desordem psicológica. Ou seja, os *Kidults* ainda são considerados fora dos “padrões”.

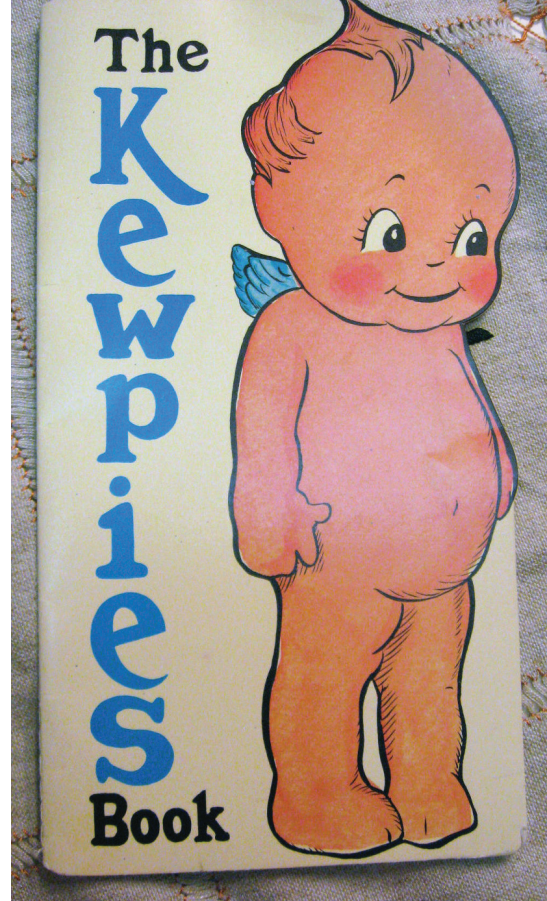
Embora o novo adulto tenha surgido ou esteja surgindo, podemos pensar que, possivelmente, o capitalismo é que vai modificar esse quadro de críticas ao Kidult, ao expandir cada vez mais seu investimento em brinquedos para adultos. “Atender à demanda da enxurrada de Peter Pans virou um grande negócio” (Furedi, 2004, p. 4), ou seja, o mercado “descobriu” a tendência Kidult do novo adulto e está investindo nela. Mas para Rossi (2013), a cultura do consumo não causa o comportamento Kidult e sim contribui para ele, transformando suas manifestações em produtos da moda. O capitalismo incentiva o consumo com seus mitos da aparência,

para dar novo sentido à ordem social nesta sociedade. Afinal, “o capitalismo parece imbatível porque, mais do que qualquer sistema anterior, é capaz de fazer as pulsões infantis trabalharem a seu favor” (Kehl, 2004, p. 2). Exemplo disso é que, no final do século 20, as pessoas estavam gastando mais dinheiro e tempo com novidades de caráter lúdico, como bonecas Kewpie, roda gigante e Cracker Jack (biscoito), evidenciando o fato de que essas novidades constituíam um gerador de cultura infantil.

Mas não sei se haverá, pelo menos a curto prazo, um reconhecimento do Kidult como algo “normal” pela sociedade. Talvez ele não seja identificado conscientemente como umas das expressões de uma característica do “eu”. Procurei entender como essas características podem se apresentar, baseando-me principalmente em autores que falavam do assunto: Maria Rita Kehl, psicanalista, com os artigos “O que é um adulto?” (2004) e “Muito além do espetáculo” (2003); Frank Furedi, sociólogo, em “Não quero ser grande” (2004); Guita Debert, antropóloga, com o texto “A dissolução da vida adulta e a juventude como valor” (2010). Do material que li nessas áreas,

entendi que o “eu” se expressa pelo imaginário, pelo lúdico ou pelo artístico, pela estética, entre outros. Se manifestações do Kidult são manifestações do “eu”, logo elas também se fazem presentes pelo imaginário, pelo lúdico e pela estética.

Para Laplantine e Trindade (1997), a representação imaginária é cheia de afetividade e de emoções criadoras, e o imaginário pode correlacionar objetos de forma improvável, sintetizando ou fundindo suas imagens. Ele utiliza o simbólico para existir e se expressar, e o simbólico, por sua vez, pressupõe a capacidade imaginária. O símbolo, segundo Durand (1993), é uma mediação que dá um sentido consciente a algo inconsciente e equilibra essas duas partes por meio da energia psíquica que a imagem veicula. Ele lembra que Bachelard (1960) classifica a utilização do símbolo em três situações diferentes: na perspectiva científica objetiva, que resiste a ele; na perspectiva freudiana do sonho, estudado como neurose, e na perspectiva humana, como linguagem humanizante com sentido estético. Considero essa as manifestações do Kidult na perspectiva humana, como representações do imaginário



mediadas pelo símbolo, unindo o prazer, independente de determinismos relacionados a comportamentos estabelecidos para as faixas etárias, à possibilidade de expressá-lo.

A artisticidade constitui um jogo criativo que permite a abertura de possibilidades para a condição existencial. Valverde (1997) explica que o jogo tem uma função significante, encerra um sentido, pois alguma coisa nele transcende as necessidades imediatas da vida e dá um sentido à ação. “O simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência” (Huizinga, 2000, p.5). Assim, entendo que expressões do *Kidult* envolvem a presença de um aspecto não material, e o elemento simbólico contido no jogo, a depender das razões que estimulam os *Kidults*, pode deixá-los em um estado que os satisfaz de alguma forma. Desse modo, há uma reelaboração da realidade do *Kidult* que pode estabilizá-lo socialmente, pelo menos do ponto de vista psicológico.

Debert (2010) diz que, na forma como tais mudanças são apresentadas na mídia e analisadas academicamente, a vida adulta

ganha nova configuração, com três processos inter-relacionados: 1) o alargamento da faixa etária do segmento considerado jovem da população; 2) o desdobramento das etapas mais avançadas do ciclo da vida em novas categorias etárias: meia-idade, aposentadoria ativa e terceira idade; 3) a transformação da juventude em um valor, conquistado em qualquer etapa, através da adoção de estilos de vida adequados e de fugas de determinismos, de estereótipos e de padrões de comportamento baseados nas idades. Essa última configuração é a mais importante para mim, porque rompe com qualquer aspecto quantitativo que possa servir para demarcar etapas da vida. Transformar juventude em valor se prende ao qualitativo, à não repressão dos desejos e de expressá-los. Giddens, citado por Debert (2010, p. 10), afirma que “Cada fase de transição tende a ser interpretada pelo indivíduo como uma crise de identidade, e o curso de vida é construído em termos da necessidade antecipada de confrontar e resolver fases de crise”. Mas eu acredito que se a juventude for transformada em valor, nós carregaremos nossa identidade da infância até a fase adulta, podendo atualizá-la, refiná-la ou

até substituí-la, mas por opção pessoal. Independente disso, os principais traços de identificação permanecem.

Há um outro discurso que pode ser relacionado ao *Kidult* e é originado da fragmentação do mundo e da forma como essa fragmentação se repercute: o espetáculo. Debord (2003, p. 36) define o espetáculo como uma abstração particular dessa repercussão, na qual uma parte do mundo se apresenta para o mundo, sendo ao mesmo tempo superior a ele. Os espectadores não se unem mais por uma linguagem comum, e à medida que a necessidade se encontra socialmente sonhada, o sonho torna-se necessário. “O consumidor real torna-se um consumidor de ilusões. A mercadoria é esta ilusão efetivamente real, o espetáculo a sua manifestação geral”.

A mim não importa se as manifestações do *kidult* podem constituir uma alienação, porque o mercado vem se expandindo em número e em tipos de suas representações, nem se é uma questão da sociedade do espetáculo para se pôr em evidência aquilo que o mercado oferece. Não importa se as manifestações *Kidult* podem

constituir uma nostalgia de origem por seus significados pessoais, justificados pela psicologia e pela antropologia, entre outras áreas. Em termos coletivos, o espetáculo pode demonstrar a recuperação de algo do passado, contrariando aquilo que os manuais de etiqueta do século 18 não previam: visitar períodos anteriores da vida, num *revival*. Mas pode acontecer o que Kehl (2004) pergunta, como se fosse uma voz de todos: “o que fazer desse vazio que quer me aniquilar?”, ou seja, revisito meu passado e o que faço com isso? Em termos pessoais, na juventude como valor, as manifestações do *Kidult* podem ter várias conotações, como a estética. E a essa os artistas sabem dar um destino, “sem arrancar as tripas de ninguém”, como diz essa autora. Afinal (ela continua), “o que é o talento senão o livre acesso de alguns privilegiados à fonte infantil da nossa imaginação?”

Kehl (2004) diz que o problema dos *Kidults* é estético, não é ético, como diz Furedi. Vou seguir essa linha para chegar a meu trabalho prático: “*Living Toy* ‘A bonequinha de Luxo’”.

Segundo Santos Filho (2008, p.1), “Refletir sobre a dimensão estética do brinquedo está vinculado à produção material e social humana, observando que o brinquedo é a forma sensível da imaginação que se funda no ato criador.” O brinquedo (*toy*) é expressão de forma “que mobiliza a liberdade e a natureza” e a boneca é uma dessas formas no mundo dos *toys*.

2 TOY ART: ENTRE O BRINQUEDO E A ARTE

Comecei a produzir *Toy Art*³ mesmo antes de ter consciência do que ela tratava, ao fazer o que posteriormente descobri que se denominava *Plush, Toy Art* em tecido. O que me encantou nesse universo foi o fato de que, apesar de se tratar de brinquedos, não eram brinquedos direcionados a um público infantil. Logo, nenhum tema está automaticamente excluído por se tratar de bonecos, ou seja, sua temática é tão rica quanto a de qualquer outra vertente artística, pois cada artista usufrui de liberdade tanto em sua assinatura estilística, quanto em seu universo criativo.

Aprofundi minha pesquisa sobre *Toy Art* em 2009, ao cursar a disciplina Projeto Interdisciplinar. Como era o que havia produzido de mais importante em meu percurso acadêmico até então, parecia o caminho natural a seguir falar sobre o que é mais importante para mim e para a minha produção: o brinquedo como forma de arte.

Há uma identificação maior por parte dos adultos com a *Toy Art* por se tratar de um objeto de arte em forma de brinquedo.

A identificação com o adulto surge a partir de temas em comum com o seu ambiente, como: o erótico, o pornográfico, o violento, grotesco, abjeto etc. É justamente por essa arte vir em forma de brinquedo e por se “brincar” com uma temática tão própria do meio adulto é que ela exerce um impacto maior no observador do que outras que tratam esses temas separadamente.

Historicamente, a *Toy Art* é um estilo necessariamente urbano, pois suas origens remetem à urbanização do Japão pelos EUA no pós-guerra, caracterizado principalmente por ícones do marketing e do design. Eram padrões geralmente *Star Wars*, mascotes publicitárias, bandas de música punk, histórias em quadrinhos americanas e lendários personagens japoneses. A subversão envolvida aqui é a de criar uma alternativa que comunique uma identidade própria. (Vartanian, 2006).

A *Toy Art* propriamente dita está associada à subversão do modo de produção dos brinquedos produzidos em larga escala. O método de produção é semelhante ao industrial, embora em uma escala menor e de modo a fazer uma quantidade de figuras limitadas, onde o artista reproduz sua peça para vendê-la de

3 Memorial p. 6



modo que os compradores as modifiquem se quiserem e como quiserem. O brinquedo se torna o suporte, embora já seja a obra em si.

A *Toy Art* não é apenas a reação da cultura japonesa à abertura da cultura ocidental com o final da Segunda Grande Guerra. Após a cultura pop ocidental invadir a oriental ela é re-invasida com todos os aspectos novos que surgiram no decorrer da primeira invasão (Vartinian, 2006). Não se trata mais somente de como a cultura japonesa reagiu à invasão ocidental ou da maneira como a cultura ocidental reagiu à invasão dos novos costumes da cultura japonesa. Mas sim, de como esse panorama multicultural foi instituído através de elementos de interesse em comum.

A partir das novas influências que chegam do Ocidente, surgem as inspirações de Osamu Tezuka, um cartunista comumente referido como o “padrinho do anime” ou o Walt Disney japonês. Tezuka teve contato com animações estadunidenses e se apropriou de seus elementos visuais como os grandes olhos de Betty Boop e do Mickey Mouse para

usar em suas próprias histórias em quadrinhos, algo que era praticamente inexistente no Japão da época.

Com a popularização dos *mangás* (histórias em quadrinhos japonesas), o surgimento do *anime* (desenhos animados japoneses), em conjunto com outros elementos, como *Kaijus* (filmes de monstros gigantes), *metal heroes* (pessoas que se transformam em heróis com armaduras) e *super sentai* (grupo de heróis coloridos), fez surgir no Japão uma nova indústria de entretenimento, que era lucrativa principalmente por cortar lucros de aspectos ocidentais considerados supérfluos. Essas produções de baixo custo, no caso dos *animes*, repetiam vários frames, ou até mesmo cenas inteiras; nos filmes ao invés de desenvolver dispendiosos efeitos especiais uma pessoa atuava em uma roupa de borracha como monstro ou herói gigante. Em compensação, os roteiros eram bem elaborados e abordavam aspectos da cultura japonesa, constituindo um profundo vínculo com o povo japonês. Essa nova produção cultural foi consumida de forma abundante, o que contribuiu para que estas mídias fossem incorporadas ao cotidiano japonês.

A *Toy Art* nasce como fruto do multiculturalismo, do intercâmbio entre esse novo olhar sobre a cultura de massa e da influência da produção de artistas ocidentais que nas décadas de 70 e 80 (século 20) encontravam motivação não nas galerias, mas nas ruas, com o punk, o *graffiti*, e o hip-hop. Em 1980, em Nova York, houve uma exposição coletiva, a Colab, repleta de artistas tão diversos e influentes quanto Jean-Michel Basquiat, Keith Haring, Kenny Scharf, Tom Otterness, Kiki Smith, Charlie Aheam e Fab Five Freddy. Nesse evento, especialmente significativa foi a posição da loja de presentes, que vendia os múltiplos dos trabalhos dos artistas e outros objetos feitos por artistas a preços democráticos e acessíveis.

Nesse contexto, em 1997, nasce a *Toy Art* da forma como é conhecida hoje, quando o artista chinês Michael Lau se utiliza da customização de vestimentas de bonecos G.I. Joe, congregando elementos inusitados da cultura urbana, se apropriando disso como novo meio de expressão. “Em 1997 a customização dos bonecos G. I. Joe feita por Lau iria desenvolver vários anos de atividades com figuras em vinil, apropriando-lo como um novo meio de expressão.

Sua amálgama de design inteligente com chiste desencadeou interesse internacional em *action figures*” (Vartanian, 2006, p.9).

Mas paralelamente aos aspectos que levaram à criação e à produção da *Toy Art*, permaneceu a produção dos brinquedos tradicionais que também é marcada por mudanças. Benjamin (1985) afirma que em toda parte e por várias razões o interesse pelos brinquedos aumenta. Os adultos, que primeiro dão brinquedos às crianças, o fazem geralmente dentro de sua perspectiva (do adulto). Inclusive, muitos brinquedos

praticamente chegam a ser impostos por ele à criança, mesmo tendo essa a liberdade de rejeitá-los. Assim, brinquedos mais antigos (como bolas, arcos e bonecas, entre outros), por exemplo, tendem a se transformar em objeto de culto.

Não me lembro de qual foi o meu primeiro brinquedo, minha primeira boneca, nem sei quem me presentou com ela. Minha mãe sempre me recorda só que eu pedia insistentemente uma boneca “Bolinha de Sabão”, que andava sozinha e fazia bolinhas de sabão. Na época, a situação da família não



estava muito boa, e minha mãe comprou a boneca em várias prestações. Eu ainda me lembro dela, primeiro perdeu um sapato, depois não andava mais, nunca mais pôde fazer suas bolinhas de sabão. Não sei que fim levou. Hoje em dia, fico um pouco assustada com a ideia de uma boneca que anda sozinha. Certamente a boneca Bolinha de Sabão não me cativou ao ponto de cultuá-la até hoje.

E quanto as minhas outras bonecas? Tive muitas, mas não me lembro de todas.



2.1 A Boneca

Sou uma pessoa que assiste a desenhos animados sempre e vive em um mundo que pode ser chamado de infantil, com bonecos, bichinhos de pelúcia, *toys*, objetos colecionáveis. Bonecas mesmo, não tenho há algum tempo. Daquele estilo de boneca bebê, boneca de porcelana, não gosto e chego a sentir um pouco de medo. Tive algumas quando era criança, mas quando se apagavam as luzes, seus rostos se transformavam em faces monstruosas e me chocavam, me amedrontavam.

Talvez por isso, quando me foi pedido um trabalho desenvolvido na perspectiva tridimensional, minha primeira ideia foi pegar um coelho morto e pregá-lo em um suporte de madeira. O coelho é um animal que pode ser de estimação, mas também é usado na alimentação, e eu queria sangue, vísceras, tudo isso. Minha intenção era realmente impactar. Nem de longe maltratar animais, pois, afinal, me ocupo de animais de rua sempre que encontro algum necessitando de auxílio. Sou vegetariana, já salvei milhares de coelhos, vacas e

vários outros animais. Portanto, em meu trabalho, esquartejar não tem nenhum outro sentido, a não ser o de explorar as possibilidades da arte. Acabei realizando de fato o projeto com um ursinho de pelúcia e, desde então, assassinei vários.

Sobre o “esquartejamento” em si como opção, poderia ser outro procedimento artístico, mas esquartejar é mais animalesco, e eu me sinto privilegiada quando, ocasionalmente, consigo tirar as coisas e as pessoas do lugar comum, da zona de conforto. Quando algo choca alguém, causa-lhe um incômodo e leva-o a refletir, a parar para pensar no que motivou esse desconforto.

A ideia de esquartejamento (re)surge na minha boneca “*Living Toy* ‘A Bonequinha de Luxo’” com a “extração” de características de mulheres de diferentes épocas, culturas e estilos: década de 30 e outras; norte-americanas e orientais e bonequinhas de luxo, por exemplo. Posso chamar essas mulheres de “mitos da vida diária”, porque representam o mito estereotipado da mulher segundo os padrões da época e manifestados pela cultura de consumo, pelos meios de comunicação de massa. A reação de esquartejar se deve,

provavelmente, ao fato de projetar características, “espectros” do mundo “real”, que é onde estaria a verdadeira problemática.

Não se trata do exotismo histórico das bonecas Relly de Milão, menos ainda do exotismo discreto das de Barcelona que têm no peito uma bala de açúcar, em vez de um coração. Minha *Living Toy* é uma boneca que, como todas, tem em seu mundo os polos amor e jogo, como Benjamin (2002) citou. Entre esses seus polos acontecem suas metamorfoses: mulher alemã da década de 20, oriental, mulher perfeita, manequim, *glamour girl*, cada uma incitando um fetichismo próprio. Depois vem a representação dela em uma casa de boneca e realizando movimentos robotizados, “vítima” do manuseio infantil. Vítima, porque a criança transfere para os brinquedos seus desejos, que Benjamin explica como “o próprio desejo, o desejo enlouquecido que tem na boneca seu ideal”. Então ele pergunta: “[...] não seria antes o cadáver?” E eu me lembro de meus bichinhos de pelúcia esquartejados.

Benjamin diz que o fetichista e a criança encontram-se num mesmo terreno, mas em lados diferentes do erótico,

respectivamente, o sexual e o lúdico. Isso significa que a boneca se volta para outro público além do infantil, mas com objetivos diferentes.

Já passou o tempo das bonecas “realistas”, em que os adultos invocavam supostas necessidades da criança para satisfazer suas próprias necessidades pueris; o individualismo esquemático do artesanato e a imagem da criança, baseada na psicologia individual, os quais do fundo tinham tantas afinidades, romperam-se por dentro. Portanto, é um equívoco supor que as necessidades da criança levam à criação de brinquedos (Benjamin, 1995, p. 249,250).

Então estou certa ao direcionar minha *Living Toy* ao público adulto. Assim, se por aquelas características, minha boneca pode causar estranheza, já que meu objetivo é incomodar, causar estranhamento, para que se perceba o mundo ao redor e se saia da dormência imposta pelo cotidiano, por elas também fica claro que ela se volta para o público adulto. É o que eu procuro como artista, focar em coisas que estão presentes em todas as esferas da vida, mas das quais desviamos o olhar ou

então nem as vemos, porque estamos ocupados demais para ver. Procuro o impacto. Mas mesmo assim, pode-se encontrar o infantil em minha *Living Toy*, nos traços do lúdico, no jogo do “faz de conta” ao qual ela se presta – sendo boneca, faz de conta que é uma mulher.

Estranhamento é um recurso metodológico que busca o distanciamento das regras, da visão de mundo e das atitudes legitimadas pela sociedade e suas instituições, tirando-as da opacidade em que a cultura as coloca (HASSEN, 2004). Esse conceito se opõe à noção de que “as imagens não têm outra função senão permitir agrupar objetos e acções heterogêneas e explicar o desconhecido pelo conhecido”. A arte tem como finalidade provocar “uma sensação do objecto como visão e não como reconhecimento; o processo da arte é o processo de singularização [*ostraniene*] dos objectos e o processo que consiste em obscurecer a forma, em aumentar a dificuldade e a duração da percepção.” A percepção da arte é um fim em si e deve ser prolongada, pois a arte é um meio de sentir o devir do objeto. O estranhamento seria o efeito especial criado

pela obra de arte para nos distanciar (ou *estranhar*) do “modo comum como apreendemos o mundo, o que nos permitiria entrar numa dimensão nova, só visível pelo olhar estético ou artístico.” (Chklovski, citado por Kothe, 1980, p. 2)

Em minha *Living Toy*, as características das diferentes influências (épocas, culturas e estilos - creio que esposa troféu também poderia se enquadrar ou qualquer esposa dos anos 50) extraídas daquelas mulheres, marcadas pela estética *vintage*⁴, são unificadas em um conjunto, trazendo a ideia de estranhamento quando misturo épocas, estilos e culturas, em princípio excludentes, em uma só boneca. Mas elas também aparecem desmembradas, quando transformo a cor dos cabelos e o modelo dos vestidos, tornando a boneca específica para cada situação. A boneca é ao mesmo tempo uma geral e muitas específicas, unidas pela representação de um padrão: mulher objeto. Por isso, é uma *Living Toy* que pertence ao segmento das bonecas sexuais - talvez o maior sentido de mulher

objeto -, mas nascida como um diferencial dos conceitos das *Love Dolls*⁵, bonecas do amor, e das *Real Dolls*, bonecas “reais”, deusas de uma subcultura na qual floresce a fantasia.

Segundo Pereira (2009), as crianças transgridem o suposto conteúdo do brinquedo: utilizam-no de forma não pensada pelo fabricante, encantam-se com detalhes que pareciam secundários, inventam novos usos e os destroem a fim de encontrar sua alma. Nesse exercício de liberdade, mostram que a cultura é plural, assim como as possibilidades de sua interpretação, feita de questões com matizes ideológicos, estéticos, afetivos e outros. Esses seriam aspectos do próprio jogo infantil. No adulto também é assim, quando ela é vista como um fetiche. Benjamin (2002) inclusive se refere a confissões ardentes de lábios que sussurram ao ouvido de bonecas, demonstrando o desejo do homem: “que importa se eu te amo? [...] que me

4 Referente a uma estética retrógrada, uma recuperação das décadas de 1920 até 1960. No séc. XVIII a palavra *vintage* correspondia ao ano ou local em que um vinho era produzido, mas com o passar dos anos também recebeu o significado de estilo ou estética referente a outra época.

5 Como Laslocky (2005) definiu em seu artigo *Real Dolls* são como Barbies com doses de hormônios e sondadas de orifícios, três. Existem várias marcas de luxo de *Love Dolls*, nos sites é possível escolher entre vários tipos diferentes de cabeças, corpos, perucas, maquiagens e até de pelos pubianos.

importa que saibas tanto?/ Sê bela e taciturna!/ As dores/ À face emprestam um certo encanto/ Como à campina o rio em pranto; / A tempestade apraz às flores.”⁶

Não chamo minha boneca de *doll*, preferindo *toy*, ou brinquedo vivo (*living toy*). Talvez eu tenha preferido *toy* como forma de resistência, porque me chamam com certa frequência por esse termo “boneca”, de maneira que parece elogiável, mas que não vejo como um elogio. Afinal, bonecas não têm voz, não têm opinião. Seu papel é ser vista e não ouvida. É possível que associem o termo à maneira como eu me visto, corto o cabelo e por ser tímida, de maneira geral. Ao expressar certas opiniões ou atitudes que divergem da maioria, muitas pessoas ficam horrorizadas e dizem que isso não combina com minha personalidade doce e delicada. Creio que acabo por me vestir e agir ainda mais como uma boneca, mas ao fazer assim, sorrir e acenar, faço meu protesto silencioso. Nenhuma boneca, ou brinquedo, possui a faculdade de pensar, porém creio que a escolha pelo termo *toy* amplia a relação entre o objeto

considerado “brinquedo” e o lúdico. Afinal, qualquer coisa pode ser um brinquedo se quem interage com o item tiver a capacidade de imaginar, de criar, de viver a fantasia.

A *Living Toy* é uma boneca companheira destinada a pessoas solitárias, independente do sexo, que gostam de criar ou de reviver momentos de lazer e de descontração. Por isso, ela é em tamanho natural. Outro estranhamento? Seu nome é Audrey, numa alusão óbvia ao filme “Bonequinha de Luxo”, estrelado por Audrey Hepburn.

Enfim, de maneira geral e de modo específico em minha *Living Toy*, os objetos que constituem os brinquedos são fragmentos postos em constante relação com a cultura. Por essa visão, não há, segundo Pereira (2009), “uma história cultural dos brinquedos” escondida neles, como se fosse um processo ideológico. Essa história encontra-se visível, se for procurada (Pereira, 2009). Em minha *Living Toy*, a própria narrativa na videoarte deixa claro que os fragmentos dialogam com a cultura de épocas e lugares distintos, compondo sua história que, ao fim, torna-se multicultural.

6 Estrofe do poema “Madrigal triste” do poeta francês Baudelaire.

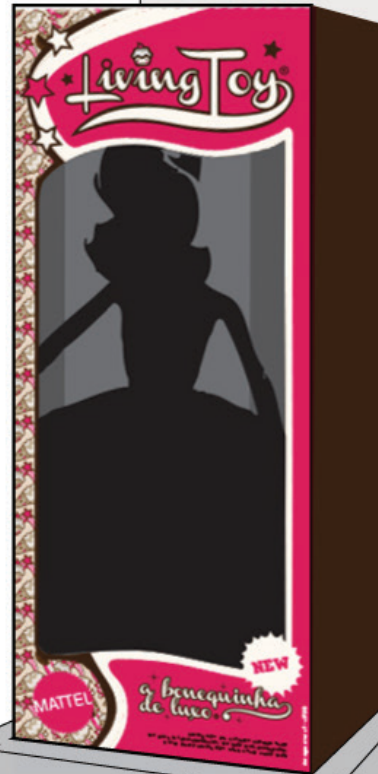


a bonequinha
de luxo®



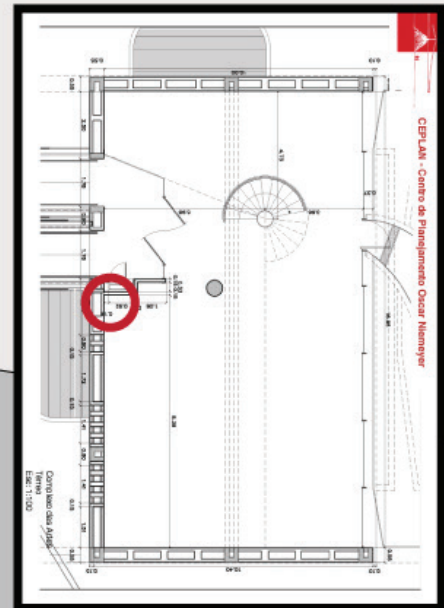
46" (100 x 60cm)

200cm



70cm

50cm



The Living Toy[®]









"LIVING TOY 'A BONEQUINHA DE LUXO'"

Um roteiro
de
Isabela Fernandes Alves Meira Magalhães

Copyright? 2013

Todos os direitos
reservados?

Endereço: SQS 211, bloco: E
apartamento: 102; Brasília, DF

Telefone: (61) 8118-7480

"Living Toy 'A Bonequinha de Luxo'"

O protagonista é um *Kidult* que adquiri, pela internet, uma boneca do seguimento das *Real Dolls*, produto intitulado "*Living Toy 'A Bonequinha de Luxo'*".

Um entregador retira a caixa do caminhão e caminha em direção a casa. O *kidult* atende o interfone e libera a entrega da encomenda.

O *kidult* se mostra ansioso em desembalar sua nova aquisição. Ele abre uma garrafa de vinho, e se serve. Liga o toca-fitas para que a música crie uma *ambiance* e alivie sua ansiedade por finalmente conhecer, desvendar e unir-se ao objeto do seu desejo/ fetiche.

O *Kidult* retira a boneca da caixa e a analisa. Intrigado com os recursos de sua nova aquisição, o ele procura na caixa, entre os acessórios, pelo manual para ajudá-lo a desvendá-la.

Ao olhar o manual ele percebe que lá estão presentes vários idiomas, e tenta apreender o possível de cada um.

O Manual que acompanha AUDREY, nome da *Living Toy* feita segundo as especificações desse *Kidult*, reproduz o fio condutor das metamorfoses de boneca, que são destacadas pelas línguas originais dos respectivos filmes. Quando o *Kidult* lê o manual em francês, a boneca faz referência à mulher de um filme francês, numa visão da beleza idealizada de mulher; em inglês, em japonês, acontece da mesma forma.

O *Kidult* é consumido pelo seu fetiche que aumenta a cada metamorfose, à medida que sua percepção da boneca como objeto se acentua. Culminado na última cena, em que ele a agarra e os dois caem no chão para finalmente consumir o ato.

EXT. DA CASA DIA/EXT.FILMICO

música: Funeral of Queen Mary
PLANO ABERTO/ LONG SHOT

Entregador retira a caixa do caminhão e caminha em direção a casa. [Lars and the real girl- 13 min 46 sec a 14 min 01 sec]

FADE

INT.DA CASA/QUARTO
meio primeiro plano

Protagonista atende o interfone e libera a encomenda para entrar

FADE

INT.DA CASA/QUARTO
PG COM ZOOM OUT

FADE

EXT.FILMICO
PG COM ZOOM OUT

Sobreposição de imagens do filme "A Clockwork Orange"
≅00:01:50 - 00:02:16

FADE

INT.DA CASA/QUARTO
PLANO FECHADO

KIDULT

Abre uma garrafa de vinho se serve, bebe um gole e coloca a taça na mesa que se encontra na diagonal a esquerda a frente da grande caixa.

CORTA PARA

PLANO AMERICANO

KIDULT

Abre a garrafa de vinho

CORTA PARA

PLANO FECHADO

KIDULT

Abre a garrafa de vinho

CORTA PARA

PLANO AMERICANO

KIDULT

Abre a garrafa de vinho
PLANO FECHADO

KIDULT

Serve o vinho

CORTA PARA

PLANO AMERICANO

KIDULT

Bebe um gole do vinho e devolve a taça para mesa

CORTA PARA

INT.DA CASA/QUARTO
PLANO AMERICANO

KIDULT

Ansioso o protagonista solta os ombros, esfrega as mãos e toca na caixa.

CORTA PARA

INT.DA CASA/QUARTO
PLANO FECHADO (CLOSE-UP) - MESA

KIDULT

Bebe mais um gole do vinho e liga o rádio toca-fitas

A música "Tea for two cha-cha" começa a tocar

FADE

EXT.FILMICO

Cenas de dança do filme "the apartment"
01:05:00

PLANO AMERICANO

C. C. BAXTER

coloca sua vitrola em funcionamento, arruma
o chapéu e começa a dançar sacudindo os
braços

FADE

INT.DA CASA/QUARTO
PLANO AMERICANO

KIDULT

dança em frente a caixa balançando os braços

FADE

EXT.FILMICO

Cenas de dança do filme "the apartment"
01:05:00

PLANO AMERICANO

C. C. BAXTER

Continua a dançar sacudindo os braços

FADE

INT.DA CASA/QUARTO
PLANO AMERICANO

KIDULT

dança em frente a caixa balançando os braços

CORTA PARA

PLANO DETALHE

KIDULT

dança cha-cha-cha dando um passinho para
frente e outro para trás

CORTA PARA

INT.DA CASA/QUARTO
PLANO AMERICANO

KIDULT

Se mostra ansioso diante da caixa se
preparando para abrir o pacote.

Rasga o embrulho.

CORTA PARA

PRIMEIRO PLANO - de dentro da caixa

KIDULT

Continua a abrir o embrulho, de modo
que quando o papel é rasgado se revela a
luz do comodo, as mãos e a ação o rosto do

protagonista que contempla a boneca pela
primeira vez.

CORTA PARA

PLANO AMERICANO

KIDULT

olha para a boneca pela primeira vez

CORTA PARA

PRIMEIRO PLANO - de dentro da caixa

KIDULT

olha de maneira encantada para a boneca

Começa a tocar "Amore Scusami"

CORTA PARA

MEIO PRIMEIRO PLANO 3/4

KIDULT

olha para a boneca e começa a ação de tirá-
la da caixa

FADE

EXT.FILMICO

video clipe de John Foster "Amore Scusami"
(1964)[00:00:28 - 00:00:39]

MEIO PRIMEIRO PLANO 3/4

JOHN FOSTER

interage com uma mulher (que atua como
boneca) lacrada em uma caixa de boneca

FADE

INT. DA CASA/ QUARTO

MEIO PRIMEIRO PLANO 3/4

KIDULT

continua a ação de tirar a boneca da caixa

FADE

EXT. FILMICO

video clipe de John Foster "Amore Scusami"
(1964)[00:00:28 - 00:00:39]

MEIO PRIMEIRO PLANO - americano 3/4

JOHN FOSTER

interage com uma mulher (que atua como
boneca) lacrada em uma caixa de boneca

FADE

INT. DA CASA/ QUARTO
PLANO DETALHE

KIDULT

retira o acetato da caixa de boneca

CORTA PARA

MEIO PRIMEIRO PLANO 3/4

KIDULT

continua a ação de tirar a boneca da caixa

FADE

EXT. FILMICO

video clipe de John Foster "Amore Scusami"
(1964)[00:00:28 - 00:00:39]

entre PLANO MÉDIO E AMERICANO 3/4

JOHN FOSTER

retira a mulher (que atua como boneca) da
caixa de boneca levantando um simples véu.
A mulher "boneca" sai com graciosidade
usando seus próprios pés.

FADE

INT.DA CASA/QUARTO
MEIO PRIMEIRO PLANO 3/4

KIDULT

continua a ação de tirar a boneca da caixa

CORTA PARA

MEIO PRIMEIRO PLANO 3/4 da boneca

Panorâmica sobre o corpo da boneca

KIDULT

retira a boneca da caixa

CORTA PARA

MEIO PRIMEIRO PLANO 3/4

KIDULT

retira a boneca da caixa, sentindo todo o
seu peso

CORTA PARA

PLANO DETALHE

continua a ação de tirar a boneca da caixa -
foco na parte inferior do corpo da boneca

CORTA PARA

MEIO PRIMEIRO PLANO,
CONTRA-PROLONGÉE, 3/4

KIDULT

Analisando a boneca abre a sua boca e toca sua língua, continua a pesquisa em seu corpo.

CORTA PARA

MEIO PRIMEIRO PLANO,
PROLONGÉE, 3/4

KIDULT

procura pelo manual da boneca

CORTA PARA

PLANO DETALHE

pés da boneca, com seus sapatos vermelhos lustrosos; pés do protagonista continua que se encontra agachado diante da caixa; detalhe da caixa de boneca

CORTA PARA

PLANO DETALHE, PROLONGÉE

manual e caixa de boneca

CORTA PARA

PLANO DETALHE, PROLONGÉE, 3/4

KIDULT

folheia o manual

CORTA PARA

PLANO DETALHE

mesa com toca-fitas, vinho e taça

CORTA PARA

PLANO DETALHE, PROLONGÉE

KIDULT

lê o manual em francês na parte de parabenização ao proprietário pela compra

começa voz em off, em francês

FADE OUT

EXT. FILMICO

L'enfer d'Henri-Georges Clouzot (2009)
[00:26:17 - 00:26:28/01:30:24- 01:30:34]

PLANO DETALHE

ODETTE (ROMY SCHNEIDER)

panorâmica sobre a boca e posteriormente sobre o rosto de olhos fechados

FADE

INT. CAIXA
PLANO DETALHE

LIVING TOY 'A BONEQUINHA DE LUXO'

panorâmica sobre a boca e posteriormente sobre o rosto de olhos fechados

FADE

INT. DA CASA/ QUARTO
PLANO DETALHE

KIDULT

lê o manual em inglês, a parte de acessórios

começa voz em off, em inglês

panorâmica do manual até a caixa

INT. CAIXA
PRIMEIRO PLANO - PANORÂMICA

LIVING TOY 'A BONEQUINHA DE LUXO'

passa batom

FADE COM SOBREPOSIÇÃO

EXT. FILMICO

The ladies man (1961) [00:17:17 - 00:20:15]
MEIO PRIMEIRO PLANO -
PANORÂMICA

a câmera passa do comodo onde se encontra
uma mulher passando baton para o outro em
que uma mulher passa spray no cabelo

FADE COM SOBREPOSIÇÃO

INT. CAIXA
PRIMEIRO PLANO - PANORÂMICA

AUDREY

passa spray no cabelo

FADE COM SOBREPOSIÇÃO

EXT. FILMICO

The ladies man (1961) [00:17:17 - 00:20:15]
meio primeiro plano - panorâmica

mulher penteia o cabelo

FADE COM SOBREPOSIÇÃO

INT. CAIXA
PRIMEIRO PLANO - PANORÂMICA

AUDREY

penteia o cabelo

FADE OUT

INT. DA CASA/ QUARTO
PLANO DETALHE

KIDULT

lê o manual em inglês, a parte de cuidados e
manutenção da boneca

começa voz em off, em inglês

panorâmica do manual até a boneca em
desfoque

FADE

EXT. FILMICO

The Stepfords Wives (2004) [01:03:43 -
01:03:46]

animação da transformação das mulheres em
“perfeitas”

FADE COM SOBREPOSIÇÃO

INT. DA CASA/ QUARTO
MEIO PRIMEIRO PLANO

AUDREY

roda com movimentos levemente robotizados

FADE COM SOBREPOSIÇÃO

EXT. FILMICO

The Stepfords Wives (2004) [01:16:21 -
01:16:22]

JOANNA

roda com movimentos levemente robotizados

FADE COM SOBREPOSIÇÃO

INT. DA CASA/ QUARTO
MEIO PLANO AMERICANO

AUDREY

sofre um curto-circuito no chão

FADE COM SOBREPOSIÇÃO

EXT. FILMICO

The Stepfords Wives (2004) [00:25:09 -
00:25:11]

MEIO PRIMEIRO PLANO

mulher sofre um curto-circuito no chão

FADE OUT

INT. DA CASA/ QUARTO
PLANO DETALHE

KIDULT

lê o manual em japonês a parte da estrutura
e alcance dos movimentos

começa voz em off, em japonês

panorâmica do manual até a boneca em
desfoque e novamente com foco

PRIMEIRO PLANO 3/4

AUDREY

se movimenta de maneira robotizada

FADE COM SOBREPOSIÇÃO

EXT. FILMICO

Cath's house (2004) [00:39:17 - 00:39:20]

PLANO AMERICANO, PERFIL

CATHY

se movimenta de maneira robotizada

FADE COM SOBREPOSIÇÃO

INT. DA CASA/ QUARTO
MEIO PRIMEIRO PLANO, CONTRA-
PROLONGÉE, 3/4

AUDREY

se movimenta de maneira robotizada

FADE COM SOBREPOSIÇÃO

EXT. FILMICO

Cath's house (2004) [00:42:23 - 00:42:26]

PLANO AMERICANO 3/4

CATHY

movimentando os braços e batendo o cabelo

FADE COM SOBREPOSIÇÃO

INT. DA CASA/ QUARTO
MEIO PRIMEIRO PLANO,
PROLONGÉE, 3/4

AUDREY

punch, punch

FADE COM SOBREPOSIÇÃO

EXT. FILMICO

Cath's house (2004) [00:39:44 - 00:39:49]

PRIMEIRO PLANO, CONTRA-
PROLONGÉE, 3/4

CATHY

punch, punch

FADE COM SOBREPOSIÇÃO

INT. DA CASA/ QUARTO
PRIMEIRO PLANO 3/4

AUDREY

punch, punch

FADE COM SOBREPOSIÇÃO

EXT. FILMICO

Cath's house (2004) [00:42:36 - 00:42:38]

plano americano, prolongée, 3/4

CATHY

se movimenta no chão freneticamente

FADE COM SOBREPOSIÇÃO

INT. DA CASA/ QUARTO
PLANO AMERICANO, PROLONGÉE, 3/4

AUDREY

se movimenta no chão freneticamente

FADE COM SOBREPOSIÇÃO

EXT. FILMICO

Cath's house (2004) [00:41:42 - 00:41:51]

MEIO PRIMEIRO PLANO, 3/4

CATHY

entra e sai da janela

FADE COM SOBREPOSIÇÃO

INT. CAIXA

PLANO AMERICANO, PROLONGÉE, 3/4

AUDREY

entra e sai da caixa

FADE COM SOBREPOSIÇÃO

EXT. FILMICO

Cath's house (2004) [00:41:42 - 00:41:51]

MEIO PRIMEIRO PLANO, 3/4

CATHY

entra e sai da janela

FADE COM SOBREPOSIÇÃO

INT. CAIXA

PLANO AMERICANO, PERFIL

AUDREY

entra e sai da caixa

CORTA PARA

INT. DA CASA/ QUARTO

PLANO DETALHE

KIDULT

lê o manual em japonês a parte a parte
referente aos recursos da função de sexo oral

começa voz em off, em japonês

panorâmica do manual até a boneca em
desfoque e novamente com foco

PRIMEIRO PLANO 3/4

AUDREY

completamente estática, com a boca aberta e
vestida com roupas de estilo vintage

FADE COM SOBREPOSIÇÃO

EXT. FILMICO

The Fuccon family (2000) [00:11:40 -
00:11:42]

primeiríssimo plano, contra-prolongée

MÁE MANEQUIM

manequim de plástico, estática, com boca
aberta e vestida com roupas de estilo vintage

FADE COM SOBREPOSIÇÃO

INT. DA CASA/ QUARTO

PRIMEIRO PLANO 3/4

AUDREY

completamente estática, com a boca aberta e
vestida com roupas de estilo vintage

FADE COM SOBREPOSIÇÃO

EXT. FILMICO

The Fuccon family (2004)[00:02:36 -
00:02:38]

PLANO AMERICANO

Família de manequins juntos em frente a
casa rindo

FADE COM SOBREPOSIÇÃO

INT. DA CASA/ QUARTO
PRIMEIRO PLANO

AUDREY

Boneca estática em frente a caixa e Kidult
checa o manual

FADE COM SOBREPOSIÇÃO

EXT. FILMICO

The Fuccon family (2004)[00:33:14 -
00:33:17]

PLANO DETALHE

MÃE MANEQUIM

enquadra parte do rosto da manequim

FADE COM SOBREPOSIÇÃO

INT. DA CASA/ QUARTO
PLANO DETALHE

AUDREY

enquadra parte do rosto da boneca

CORTA PARA

INT. DA CASA/ QUARTO
PLANO DETALHE

KIDULT

folheia o manual até a parte em alemão
referente a segurança do design da boneca

FADE TO BLACK

LUGAR INDEFINIDO
PRIMEIRO PLANO

mostra a boneca Living Toy em preto e
branco com estilo de cabelo e roupas dos
anos 20

FADE COM SOBREPOSIÇÃO

EXT. FILMICO

Metrópolis (1927) [01:11:29 - 01:11:34]

PRIMEIRO PLANO

DER MENSCH-MASCHINE/A
MÁQUINA HUMANA

acena com a cabeça e pisca com um olho só

FADE COM SOBREPOSIÇÃO

LUGAR INDEFINIDO
PRIMEIRO PLANO

AUDREY

acena com a cabeça e pisca com um olho só

SOBREPOSIÇÃO CALEIDOSCÓPIO
COM FADE

EXT. FILMICO

Metrópolis (1927) [01:11:29 - 01:11:34]

PRIMEIRO PLANO

DER MENSCH-MASCHINE/A
MÁQUINA HUMANA

acena com a cabeça e pisca com um olho só

SOBREPOSIÇÃO CALEIDOSCÓPIO
COM FADE

LUGAR INDEFINIDO
PRIMEIRO PLANO

AUDREY

acena com a cabeça e pisca com um olho só

SOBREPOSIÇÃO CALEIDOSCÓPIO
COM FADE

EXT. FILMICO

Metrópolis (1927) [01:09:07 - 01:09:21]

PRIMEIRÍSSIMO PLANO

DER MENSCH-MASCHINE/A
MÁQUINA HUMANA

ombros nus e capacete atrás da cabeça

olhos bem abertos

FADE COM SOBREPOSIÇÃO

LUGAR INDEFINIDO
PRIMEIRÍSSIMO PLANO

AUDREY

ombros nus e capacete atrás da cabeça

abre e fecha os olhos

FADE COM SOBREPOSIÇÃO

EXT. FILMICO

Metrópolis (1927) [01:09:07 - 01:09:21]

PRIMEIRÍSSIMO PLANO

DER MENSCH-MASCHINE/A
MÁQUINA HUMANA

ombros nus e capacete atrás da cabeça

fecha os olhos e começa a transformação da
figura feminina em robo

FADE TO BLACK

INT. DA CASA/QUARTO
PRIMEIRO PLANO, 3/4

a boneca Living Toy e o Kidult se encontram
frente a frente panorâmica pelo corpo da boneca

FADE COM SOBREPOSIÇÃO

PRIMEIRO PLANO, 3/4

KIDULT

consumido pelo fetiche que só aumenta a
medida em que sua percepção da boneca
como objeto se acentua, a agarra e os dois
caem no chão para finalmente consumir o ato

FADE TO BLACK

3 ENTRE A VIDEOARTE E O CINEMA

Em Ateliê 2 (2º semestre 2011), o Prof. Orthof sugeriu que se eu desejava seguir a pesquisa teórica em *Toy Art*, o que eu havia começado desde o primeiro semestre de 2009 e não conseguia produzir, talvez eu devesse falar sobre ela para uma câmera, fazer uma videoarte.

Minha primeira experiência com videoarte foi quando realizei o trabalho “*Toy Art pra você!*”⁷ Já havia feito uma animação em *stop motion*⁸ e até mesmo atuado como “atriz” em vídeos de meu amigo Pedro Morbeck. Porém, nunca teria tido a iniciativa de me lançar nesse rumo se o Prof. Orthof não tivesse feito essa proposta.

Tecnicamente, a videoarte nasceu entre os anos 60 e 70 (século 20), de experiências estéticas e alternativas da televisão convencional. É tida como o resultado de um movimento que questionava o cinema, com o vídeo surgindo: entre o cinema e a imagem infográfica, entre a imagem eletrônica e a analógica e, do ponto de vista estético, entre a ficção

e a realidade, “entre o filme e a televisão, entre a arte e a comunicação.” (Ribeiro, 2013, p. 1).

A maior dificuldade de se trabalhar com essa linguagem se deu pelo fato de que o cinema, o audiovisual e até mesmo a videoarte serem áreas coletivas de trabalho. É um processo bem diferente de se sentar e pintar um quadro ou fazer uma escultura, algo que pode ser solitário. Mas apesar de coletivas, há alguns videoartistas, como a Pipilotti Rist, que produzem todas as etapas do processo da videoarte praticamente sozinhos. Isso não seria possível no meu caso, pelo tipo de resultado a que eu aspirava; eu necessitava de uma produção com mais integrantes.

Quando se concebe uma produção, como no caso do meu trabalho intitulado “*Toy Art pra Você!*”, que emula um programa de televisão, são necessárias pessoas para as seguintes atividades: videasta, diretor de fotografia, assistente de câmera, figurinista, técnico de som, microfonista, cenógrafo, roteirista, operador de câmera, contrarregra, maquiador/cabeleireiro, montador/editor.

7 Memorial p. 22

8 Memorial p. 4

As equipes com as quais trabalhei foram sempre constituídas por três integrantes. Geralmente fico incumbida das funções de: videasta, diretora de fotografia, cenógrafa, roteirista, figurinista e maquiadora/cabelereira. As funções dos outros integrantes variam de acordo com as habilidades da equipe disponível no momento.

As condições em que o primeiro episódio foi realizado foram propícias para que o resultado fosse o mais profissional possível⁹. Nesse episódio, eu pude fazer o cenário da maneira como havia idealizado, pois minha família havia viajado e pude remanejar todos os móveis do quarto do meu irmão (tirar a cama, colocar meu quadro, reposicionar a escrivaninha), evitar intrusos no set e excessos de barulho ambiente. Já os outros episódios têm um caráter mais improvisado. Não pude filmar no set anterior e como tinha de produzir, filmei na casa de amigos. A falta de equipamentos e de cenário refletiu

um resultado final inferior, amador em relação ao primeiro episódio, que também teve um reflexo no número de *views* (quantas vezes o vídeo foi assistido) do *You Tube*. O resultado desse trabalho me deixou contente.

Houve uma experiência de crescimento nesse processo, em superar essas dificuldades e me apropriar da videoarte/vídeo como uma linguagem própria do meu trabalho. Além disso, ao verificar como as pessoas reagiram em relação a esse trabalho, vi nesse suporte uma oportunidade de causar impacto no fruidor. Continuei a desenvolver essa ideia da *Toy Art* relacionada à videoarte e trouxe-a para a elaboração do meu trabalho poético de diplomação.

Antes do começo do semestre, ouvi muitas baladas italianas dos anos 60, um costume do meu pai que adquiri em momentos de melancolia. Como, naquela época, não sabia os nomes das músicas, só sabia trechos delas, pesquisava no *You Tube* para conseguir ouvi-las. Foi como encontrei o clip do John Foster de “*Amore Scusami*”¹⁰ (1964), em que mulheres atuam como

9 Equipe constituída por: Sang Ming Bae, que contribuiu com o equipamento de iluminação, gravação de som e com a edição final e Talles Ávila, que atuou como contrarregista e operador de câmera.

10 <http://www.youtube.com/watch?v=zzTcGGudhqA>

bonecas, dentro de caixas de bonecas gigantes (ou grandes o suficientes para caber uma pessoa) e o cantor tira uma delas da caixa para dançar, em um cenário romântico e depois a devolve para a caixa.



Senti uma conexão muito íntima e instantânea com o meu tema, apesar de o clip com moças que interpretavam bonecas não ser *Toy Art*. Nesse contexto, representava a conexão do imaginário que os adultos possuem com os brinquedos (nesse

caso específico com a figura da boneca). Esse vídeo demonstra que esse tipo de relação, que pode ser denominada como Kidult, não é uma característica nova, própria das últimas gerações (de cinco décadas). É o contrário do que afirma Furedi (2004), quando afirma que esse tipo de comportamento pode até ser invenção da mídia.

Cheguei à conclusão que minha *Toy* seria uma boneca. Para adaptar o conceito mostrado no vídeo clip de “Amore Scusami” aos tempos atuais, a boneca teria que ser de alguma forma um segmento de *Real Dolls*. Tive algumas ideias de como realizar meu projeto, mas não sabia ao certo como desenvolvê-las. Ribeiro (2013) explica que “as escolhas são definidas em função do sujeito que se encontra na outra ponta do ato comunicativo, o enunciatário, e com estes traços, rastros deixados pelo enunciatário no enunciado.” Então fui nos rastros de vários filmes, mas o roteiro do vídeo clipe de John Foster foi a linha base de meu vídeo “*Living Toy* ‘A Bonequinha de Luxo’”: tirar a boneca da caixa, dançar com ela, devolvê-la para a caixa (em meu trabalho sentido de “coisificá-la”, utilizá-la”).

Com o tipo de *Toy* nessa linha base, compreendi que eu estava tratando de mim mesma, uma “boneca” que não era boneca e que protestava contra aquilo que a posição da mulher, classificada como tal, representava: mulheres privadas de voz; forçadas a se encaixarem em um molde social de terceiros/ do outro/ de perfeição, tanto em comportamento, quanto em aparência, resultando em uma certa “robotificação” da figura feminina. Essa figura, para se tornar “perfeita”, se abstém de seus desejos, vontades, personalidade em favor do outro; mulheres objeto – na perspectiva de serem/ estarem sendo exploradas e ao se tratar de bonecas que ganham vida (*living toy*), o vazio sentido por não compreenderem a vida, não conseguirem encontrar seu lugar no mundo. Então, tracei meu plano: a *Living Toy* seria uma boneca muda e iria contracenar com um Kidult. Ele a tiraria da caixa, dançaria com ela como se ela fosse mulher (companheira) vivendo (*living*) suas metamorfoses, mas no final ele não a devolveria à caixa, como no clip de Foster; ele a transformaria novamente em boneca em seu propósito sexual.

Apesar de ter um conceito do que gostaria de realizar, não sabia ao certo como desenvolver. Havia pensado em trabalhar essa ideia em forma de *sketch*, com vinheta de apresentação, aproximando o trabalho da linguagem televisiva, talvez porque minha primeira videoarte, “*Toy Art pra Você!*”, justamente emular um programa de televisão. Mas ainda divagava pelas possibilidades que o vídeo oferece e não conseguia fechar um *script*.

Citando Oliver Grau, Carrilho (2009, p. 30) diz que a contemporaneidade de formas visuais, como gráficos, cinematografia, fotografia, animação e outros, resulta de um complexo caminho histórico iniciado no século 19, com vários processos que anunciaram o caminho da fotografia, do cinema e do digital que ainda hoje presenciamos. Portanto, é legítimo que muitos de seus criadores “queiram evidenciar a autenticidade da expressão por eles utilizada”, que inclusive democratizou o uso dessa nova ferramenta videográfica como meio artístico. A relação do digital com esses meios demonstra que essas novas tecnologias introduzem outro modo de se criar

narrativas, assegurando que são desejadas narrativas diferentes das que foram vistas até agora. Na verdade, independente de quantas vezes foi repetido publicamente que cada meio deve desenvolver sua própria linguagem, essa afirmativa é obsoleta, pois espera-se que narrativas de computador possam mostrar novas possibilidades estéticas.

Ao discutir o assunto com minha orientadora, a professora Karina Dias, fui apresentada à obra “*The Clock*” (2010), do artista Christian Marclay. Trata-se de uma videoinstalação com duração de 24 horas que reúne mais de mil trechos de vídeos e filmes. Há referência ao tempo real, ou seja, a hora exata em que se assiste aparece na tela, em imagens de relógios ou em diálogos, além de contar com uma edição meticulosa capaz de criar um fio condutor entre os trechos.

Fascinada com as possibilidades que a mescla de filmagem autoral e os extratos fílmicos pudessem criar, comecei a buscar filmes que mostrassem a mulher como um ser idealizado, privado de voz, forçado a se encaixar em um molde social que visa à perfeição e gera, como resultado, a “robotização” da

figura feminina. Assim, além do vídeo clip de “Amore Scusami” (1964), escolhi os filmes: “O Inferno de Henri-Georges Clouzot”, (*L'enfer d'Henri-Georges Clouzot*, dirigido por Serge Bromberg e Ruxandra Medrea, 1964/ 2009), pelas cenas em que Odette, personagem de Romy Schneider, aparece com uma beleza idealizada; “O Terror das Mulheres” (*The Ladies Man*, dirigido por Jerry Lewis, 1961), pela cena intitulada *Doll House*¹¹ “casa de bonecas”, em que o próprio cenário¹² foi construído numa alusão a uma casa de bonecas, sendo possível fazer panorâmicas sobre o plano geral para capturar os movimentos das mulheres em todos os três pavimentos da casa, desde o momento em que acordam, quando tomam banho, passam maquiagem e fazem o penteado, seguindo as convenções sociais em sincronia como um relógio; “Mulheres Perfeitas” (*The Stepford Wives*, dirigido por Frank Oz , 2004), pelas cenas que emulam animações de vinhetas de seriados de meados dos anos 60, utilizando-as como vídeo institucional

11 <http://www.youtube.com/watch?v=ShZ5f0X3jO0>

12 <http://www.youtube.com/watch?v=7atXlvlyrM>

e educativo de como é possível transformar sua atual esposa em uma esposa “robotizada” para se enquadrar melhor aos altos padrões sociais da sociedade de *Stepford*, além de outras cenas em que as mulheres são representadas de maneira robotizada; “*Cathy’s House*”¹³ (*sketch* da comédia televisiva *Vermillon Pleasure Night*, criada por Yoshima Ishibashi, 2004), pelas mulheres que atuam como bonecas em um cenário característico de casa de bonecas e possuem movimentos, vozes e ações e dão a impressão de estar sendo manipuladas por uma criança em uma brincadeira; “*The Fuccon Family*”¹⁴ (*sketch* da comédia televisiva *Vermillon Pleasure Night*, criada por Yoshima Ishibashi, 2004), pela manequim que representa uma mãe norte-americana, que ao chegar no Japão tenta agir dentro dos padrões de como uma perfeita família japonesa deveria ser; “Metrópolis” (*Metropolis*, dirigido por Fritz Lang, 1927), “a máquina-humana”/ *der Mensch-Maschine*, pela apropriação das características físicas de Maria, a máquina-humana encarna

a sedução e a manipulação para poder realizar os objetivos designados por seu “programador”. Porém, como é um ser desprovido de vontade própria, ela manifesta apenas os desejos projetados dos outros, como em um espelho.

O Manual que acompanha a “*Living Toy* ‘A bonequinha de luxo’” reproduz o fio condutor das metamorfoses de boneca, inclusive destacadas pelas línguas originais dos respectivos filmes. Quando o *Kidult* lê o manual em francês, a boneca faz referência à mulher de um filme francês, numa visão da beleza idealizada de mulher; em inglês, em japonês, acontece da mesma forma. Há um objeto sincrético nessa composição, o qual eu entendo sob a perspectiva de Ribeiro (2013), que define esse objeto como manifestação de mais de um sistema comunicativo na “construção de seu plano de expressão.” Quando esses traços são compartilhados no enunciado, põem o sujeito complexo – no caso eu – em uma interação discursiva que é experienciada como um “efeito global da organização”. Essa interação é o resultado do arranjo plástico da expressão videográfica do plano do conteúdo e alcança o fruitor, levando-o a apreender o significado do discurso através do ato.

Com essa ideia fechada, passei a pensar no *Kidult* que iria contracenar com a boneca *Living Toy*: ele seria um colecionador, não de brinquedos, mas de objetos *vintage*. Do universo *Kidult*, considero como referência os objetos que dialogam com a estética dos brinquedos: a manequim (não seria apenas uma boneca grande?), a taça colorida e com purpurina e o toca-fitas gradiente (“Meu primeiro gradiente”).¹⁵

Benjamin (2002) diz que um “inventário” completo de dados não caracteriza o colecionador. O que o caracteriza é sua fidelidade vinculada ao objeto, ao elemento que se encontra oculto nele e que pode ser um protesto subversivo contra o que é típico e comum. A relação de propriedade que o colecionador tem sobre os objetos tem acentos irracionais. Portanto, não posso explicar as razões que levaram “meu colecionador” a adquirir uma *Living Toy*. Mas como

15 “Meu Primeiro Gradiente” lançado em 1989. Com um design diferenciado, voltado ao público infantil, com cores vibrantes e formas orgânicas, e por isso foi considerado como um brinquedo. Porém, possuía todos os recursos de um toca-fitas comum, com as funções de toca-fitas, gravador de áudio e karaokê. Foi um grande sucesso de público, marcou toda uma geração, tanto crianças quanto adultos.

Benjamin completa que, para o colecionador, o mundo se encontra presente em cada objeto de modo ordenado e essa ordenação pode surpreender, pode ser incompreensível e até profana, criei um colecionador solitário, que se relacionava com seus objetos de forma um pouco onírica. A *Living Toy* entra nesse contexto para suprir sua solidão e ampliar a relação ordenada, incompreensível e até profana que ele tem com seus objetos em seus relacionamentos imaginários. Laplantine e Trindade (1997, p. 27) dizem que “o desejo de liberdade integral do imaginário, sobre o qual não há limites, reabilitou valores como o jogo, entre outros.” O *Kidult* de minha videoarte vivencia esse jogo. O jogo é um fato mais antigo que a cultura; ele é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. (Huizinga, 2000). Assim, no clipe de John Foster a boneca volta para a caixa e volta a ser objeto/coisa, no vídeo “*Living Toy* ‘A Bonequinha de Luxo’”, a “coisificação” da boneca acontece com a gradação de seus tipos até a robotização e culmina no jogo de sua utilização como objeto sexual.

Continuando meu percurso, criados os personagens e o conteúdo da videoarte, faltava o cenário, o local onde iriam

interagir todos os elementos: um *Kidult*, colecionador, solitário, estética *vintage*, relações oníricas, uma *Living Toy* e sua caixa e o movimento entre eles.

O cenário do vídeo “*Living Toy* ‘A Bonequinha de Luxo’” é apresentado com a inserção da cena da introdução do filme *Laranja Mecânica* (*A Clockwork Orange*, 1971, Stanley Kubrick). A cena escolhida apresenta a maneira como a mulher é vista no filme, narrado pelo personagem principal, Alex. Logo, a mulher é apresentada de sua perspectiva: como um objeto, representada na figura das manequins de pernas abertas e cabelos esvoaçantes.

Faltava então pensar o início da videoarte, com a aquisição da boneca pelo *Kidult* e a respectiva entrega. Como a compra foi feita pela internet, o vídeo começa com a entrega da boneca, numa cena do filme “*A Garota Ideal*” (*Lars and the Real Girl*, dirigido por Craig Gillespie, 2007).

O áudio foi colocado posteriormente à edição das imagens. A trilha sonora foi retirada dos extratos fílmicos, ou faz referência a eles. As vozes em *off*, em idiomas diversos, foram reproduzidas

pelo *speech*, programa de leitor de textos do computador *mac*. Creio que a escolha de utilizar uma voz computadorizada em vez de pessoas acentua a relação desse solitário com os objetos inanimados e artificiais.

Tanto o áudio quanto o visual são constituídos nos seus processamentos expressivos de várias articulações intra e intersistêmicas que resultam em seu processar caracterizado por mecanismos de reunião das partes heterogêneas em uma totalidade significante (OLIVEIRA, 2009, p.80-81).

Para os extratos fílmicos, durante duas semanas me dediquei, incessantemente, à pesquisa de filmes. Primeiro, dos filmes mais emblemáticos de cada país, para poder relacioná-los aos diferentes idiomas presentes no manual e às diferentes visões da mulher através dos anos e das culturas/ nacionalidades. Pesquisei também vários manuais para ter uma ideia das línguas presentes em manuais multilíngues e dos materiais mais utilizados, propriedades e atributos presentes em bonecas realistas, que seriam as *Real Dolls* ou *Love Dolls*.

Ao final da segunda semana, mesmo tendo algumas dúvidas, tinha que me decidir para poder gravar e seguir o cronograma. Selecionei os filmes, além dos já mencionados, “Se meu apartamento falasse” (*The Apartment*, dirigido por Billy Wilder, 1960) pela cena em que C. C. Baxter, personagem vivido por Jack Lemmon, dança *cha-cha-cha*, música que nas décadas de 40, 50 e 60 era considerada propícia para a hora do *cocktail* para criar uma certa *ambiance*, ou seja, a atmosfera propícia para o clima lúdico e onírico que se acentua a cada cena.

A equipe técnica foi constituída de três pessoas como geralmente tenho preferência por trabalhar, eu, Rafael Hildebrand e Pedro Morbeck. Fiquei incumbida das funções de: videasta, roteirista, atriz/ performer, diretora de fotografia e de edição, operadora de câmera (em algumas cenas), maquiadora e cabeleireira (em algumas cenas). Pedro Morbeck como: operador de câmera, me ajudou a escolher o figurino em algumas cenas, maquiador e encarregado das pelas perucas cabeleireira. Rafael Hildebrand atuou como: ator/performer, técnico de som, montador/editor.

Como não tenho todo o material, tive que alugar algumas coisas como equipamento de iluminação e de captação de áudio. Pedi uma segunda câmera emprestada (do Pedro Morbeck) para ter uma variedade maior de ângulos.

Como o aluguel é cobrado por dia, e não é barato, tentei fazer o máximo no menor tempo possível. Consegui reunir quase todas as imagens necessárias em uma só sessão de filmagem, no sábado dia 5 de outubro de aproximadamente 12h até umas 2 horas da manhã do dia 6. Posteriormente percebi que faltavam algumas cenas e foi necessária mais uma sessão. Essa outra sessão contou somente com uma câmera, uma lâmpada (emprestada de Pedro Morbeck) e dois integrantes, os próprios atores, ou seja, eu e Rafael Hildebrand que revezávamos como operadores de câmera. A filmagem foi realizada no dia 17 de outubro a produção de cabelo e maquiagem começou por volta das 21h e terminou por volta das 23h e 30 minutos, então começamos a filmagem da cena referente a metamorfose do filme *Metrópolis* (1927), e depois filmamos a cena em que o *Kidult* atende o interfone e libera a encomenda para entrar.

O local da filmagem foi na casa de Rafael Hildebrand, que possui um quarto de hóspedes que está desocupado, portanto não houve problemas em retirar as camas e demais objetos e montá-lo conforme o *storyboard*.

O vestido da boneca *Living Toy* foi desenhado por mim, com o padrão feito por Rafael Hildebrand, que também está presente na caixa para formar um conjunto. Os demais vestidos já eram meus e felizmente combinaram com as transições das diversas personagens.

A caixa da boneca “*Living Toy* ‘A Bonequinha de Luxo’” foi concebida a partir de um desenho que fiz e construída com a ajuda de Rafael Hildebrand. A construção, pintura e montagem da caixa foram etapas penosas, mas que valeram a pena pelo impacto visual que ela proporciona.

3.1 Living Toy “A Bonequinha de Luxo”

A videoarte “*Living Toy* ‘A Bonequinha de Luxo’” resultou em uma narrativa, porque conta com os elementos previstos para esse tipo de texto: quem, o que, como, onde e quando. Porém, como o onde, o quando e o como são fragmentados, a narrativa não é linear. Cruz (2009) define a narrativa surrealista como recortada, fragmentada, constituída de muitas imagens simbólicas oriundas de diversas experiências. Em minha videoarte, uso fragmentos de filmes com imagens simbólicas de mulheres que representavam estereótipos de determinadas épocas ou lugares.

Os aspectos que caracterizam a narrativa surrealista são as experiências criadoras automáticas e o imaginário extraído do sonho. Tanto a psicanálise quanto a filosofia abordaram a importância das zonas pouco conhecidas da mente humana, destacando o inconsciente e a intuição como “fontes inesgotáveis e superiores de conhecimento, pondo em segundo plano o pensamento racional e consciente” (Cereja; Magalhães, 1995, p. 284).

Como fruidora do meu trabalho, vejo que a união de extratos filmicos e a filmagem autoral resultaram em um conjunto de imagens de desejos interiores profundos, despreocupados de coerências, significados e adequações. Meu lado onírico foi representado pelo uso da palheta de cores em tons vibrantes “fabricados”, que remetem a um universo intimista e elaborado de visões românticas e cintilantes, como as representações poéticas de James Bidgood.

Também observo, como fruidora, que meu trabalho “*Living Toy* ‘A Bonequinha de Luxo’” fica em um ponto de intersecção entre as linguagens da videoarte e do cinema. Uma das diferenças entre essas linguagens é que a videoarte não cumpre necessariamente o que é convencional para o cinema, porque não utiliza ator ou diálogos e não tem uma narrativa, como acontece com filmes de entretenimento (Tyffany, 2010). No cinema, o espectador acompanha o desenrolar da narrativa e a coerência na montagem, de acordo com os pontos de vista da câmara. Passa por tempos psicológicos distintos, demonstrando inúmeras possibilidades. Na videoarte é diferente, pois a não existência de uma narrativa direta





(na maior parte dos casos) dá liberdade da perspectiva, induzindo o espectador a assumir a direção do vídeo, porque ele vê o que quer e não o que lhe é dado. Dessa forma, se o desenvolvimento da linguagem do cinema demonstra modos diferentes para se conceber a imagem é porque o que é apresentado pela câmara tem uma sequência linear (Carrilho, 2009).

As vantagens do sistema digital estão em transformar a imagem em sinal binário, tornando-a elástica e imaterial. Diferente do cinema em película, que sensibiliza o filme virgem, físico. O processo de revelar, criar efeitos especiais e editar em película torna o cinema dispendioso, dificultando, por exemplo, a produção independente. São as novas possibilidades do digital, que fazem com que o cinema se aproxime cada vez mais da vídeo-arte, como forma de expressão. (Carrilho, 2009, p.30)

Com isso, considerando, segundo Alencar (2013, p. 2), que “O mundo é compreendido como uma multiplicidade sensível de fenômenos, incapaz de ser apreendido em sua totalidade”, creio que as novas possibilidades de intersecção de mídias podem ajudar não a uma apreensão e captação maiores dos fenômenos, mas a uma representação ampliada ou melhor deles, uma vez que os limites originais de cada mídia são rompidos.

Para Deleuze (1990), a questão não é procurar uma realidade na imagem, mas sim procurar a realidade da imagem, a qual é destacada pelo dinamismo e pela mutabilidade. Na ótica dele,

o papel da imagem é o de criar “um mundo dentro do mundo e não um duplo do mundo real.”

Para criar esse mundo que fala Deleuze, no vídeo a “*Living Toy* ‘A Bonequinha de Luxo’”, a composição das imagens no quadro videográfico se destaca pela contraposição de planos fechados em grandes closes, os quais retalham os personagens e os objetos em partes, figurativizando-os por meio de fragmentos e por composição da disposição dos planos americanos¹⁶. Nesses, devido a um ângulo maior de enquadramento, é possível ter uma visão do plano geral, que é fragmentado por planos médios e planos detalhe, que fragmentam o corpo da boneca (enquadrando pernas e pés, pernas e mãos, braços e seios) e enfatizam a importância dos objetos em cena.

Sobre a ação do Kidult em ler, são utilizados os recursos do foco/desfoco e do *zoom*. O *zoom* (*zoom in*) enfatiza o fragmento, idioma e o aspecto pelo qual a metamorfose da boneca será definido, o foco e o desfoco acentuam a fragmentação da realidade.

O recurso técnico de edição das imagens, para conectar os extratos fílmicos e a filmagem autoral, permite explorar, especialmente nas transições e metamorfoses sofridas pela boneca, sobreposições de imagens, transparências gerando um efeito de figura e fundo, com o recurso dos *fades*.

O conjunto audiovisual remete a uma atmosfera onírica, onde a passagem do tempo é indeterminada, com mudanças na velocidade das imagens reproduzidas no quadro e os sons (idiomas) vocalizados pela voz em *off*, esses característicos de diferentes culturas. Por meio da fragmentação das imagens com drásticas mudanças de referencial, que favorecem uma leitura surrealista da narrativa.

Na descrição da topologia visual destacam-se as relações entre a figuratividade do corpo e os recursos audiovisuais de pós-produção, cuja edição do vídeo caracteriza a construção de sentido, uma vez que ao se debruçar sobre o texto audiovisual o editor reconstrói as sequências narrativas e o caminho a ser trilhado pelo destinatário rumo à interação com a obra videográfica. (Ribeiro, 2013)

16 Plano Americano – quando a figura humana é enquadrada do joelho para cima

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, a pesquisa das obras de teóricos e de artistas teve importância fundamental para a compreensão e análise de fenômenos contemporâneos como a mudança de perfis sociais e os cruzamentos das linguagens e das mídias na arte. Contudo, esse processo gerou mais questões do que conclusões.

Para o desenvolvimento deste trabalho as ideias e elementos planejados tiveram tanta importância quanto os elementos que se revelaram durante o processo, através de um “automatismo psíquico”¹⁷, conforme a concepção surrealista do termo. A produção de minha videoarte “Living Toy ‘A bonequinha de luxo’” resultou em várias intersecções: primeiro, entre meu perfil, meus interesses e minha produção artística; segundo, entre as linguagens da própria videoarte com a do cinema; depois, de ideais de mulheres, de épocas e de lugares distintos.

Acredito que as imagens em movimento exercem uma profunda influência na minha produção artística, e a demonstro

pela maneira como construí a narrativa de meu vídeo por meio do uso do recurso de inserção de extratos filmicos. Encontro ressonâncias para a prática artística nas obras do cineasta Fritz Lang, do artista Salvador Dalí, no vídeo clipe de Vic Dana e do artista Matthew Barney, pelas marcantes semelhanças apontadas nas imagens a seguir.

A videoarte se confirma para mim como um suporte no qual consegui superar bloqueios criativos que outras linguagens não me auxiliaram a transpor. Seus cruzamentos com o cinema e outras mídias revelaram um caminho repleto de possibilidades, o que me trouxe mais fluidez, espontaneidade e qualidade em produzir e pensar poeticamente meu trabalho. Pretendo continuar nesse fluxo de imagens.

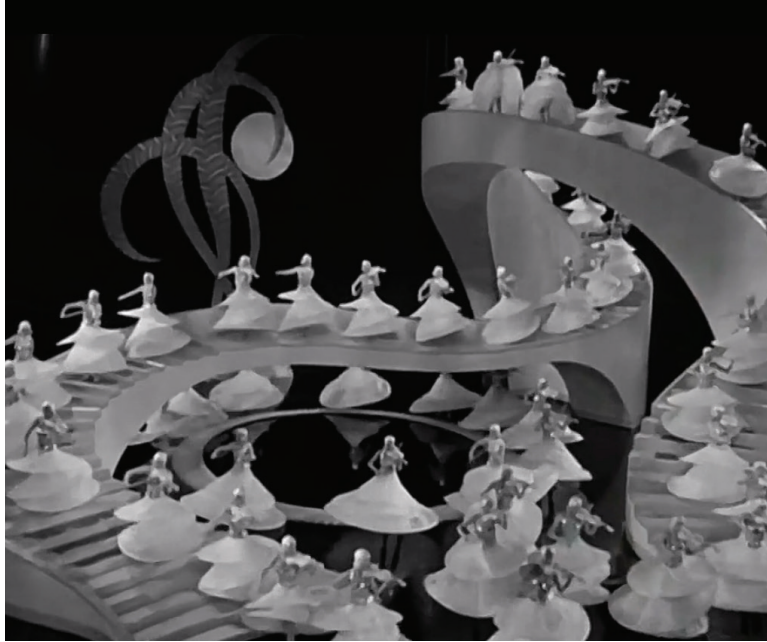
17 Breton afirma que para a prática da atividade automática, “automatismo psíquico”, é necessária uma abstração do mundo exterior e um desligamento das preocupações individuais de ordem sentimental e utilitária. (Santos, 2002)



Cena de Metrópolis (1927)



Cenário desenvolvido por Salvador Dali para a sequencia de sonho do filme Spellbound, de Alfred Hitcock (1945)



Mr. Vic Dana "Stair Way to the Stars" (1964)



Matthew Barney - Cremaster 1 (1995)

5 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, T. W.; HORKHEIMER, M.: **Industria Cultural, Dialética do esclarecimento**, Jorge Zahar, Rio de Janeiro, 1985;

ALENCAR, Renata. **VÍDEO-ARTE: ENTRE O ATUAL E O VIRTUAL**. Complexus (Coronel Fabriciano), v. 1, 2003. Disponível em: http://www.caoguimaraes.com/page2/artigos/artigo_09.pdf

BELO, Maria. **E-Dicionário de Termos Literários de Carlos Ceia**. Publicado em 12 de outubro de 2011; Disponível em: http://www.edtl.com.pt/index.php?option=com_mtree&task=viewlink&link_id=1049&Itemid=2

BENJAMIN, Walter. **Magia e Técnica, Arte e Política**. São Paulo, SP. Editora Brasiliense, 3ª edição, 1ª edição 1985.

_____. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. Editora 34, 1ª ed. 2002.

BOU, L. **TOY LAND**. Barcelona: Instituto Monsa de Ediciones, 2009.

CARRILHO, Raquel Martins. **Vídeo-Arte e Cinema – Cruzamento de Linguagens Contemporâneas**. Dissertação Universidade de Aveiro, Departamento de Comunicação e Arte, 2009;

CEREJA, William Roberto; MAGALHÃES, Thereza Cochar. **Literatura Brasileira**. Editora Atual, São Paulo, 1ª edição, 1995;

CRUZ, Jorge Luiz. **Videoarte, video-instalação, vídeo e cinema**. Revista VOZES EM DIÁLOGO (CEH/UERJ) - nº4, jul-dez/2009

DEBERT, Guita Grin. **A dissolução da vida adulta e a juventude como valor**. Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, ano 16, n. 34, p. 49-70, jul./dez. 2010;

FUREDI, Frank. **Não quero ser grande**. Folha de São Paulo, 25 de julho de 2004;

HASSEN, Maria Nazareth Agra. **Etnografia: noções que ajudam o diálogo entre antropologia e educação**. Rio Grande do Sul: UFRGS, 2003.

Disponível em html: http://www.fotoetnografia.com.br/textos/metodologia_nazareth.pdf, acesso em: 15/11/2013.

KEHL, Maria Rita. **Muito Além do Espetáculo**. Rio de Janeiro. Disponível em <http://www.mariaritakehl.psc.br/>, setembro de 2003;

KEHL, Maria Rita. **O que é um adulto?** São Paulo. Disponível em http://noticias.aol.com.br/colunistas/maria_rita_kehl/2004/0036.adp, 2004, mimeo;

KOTHE, Flávio. **Ostranenie (1977); R. H. Stacy: (1977); Victor Erlich: (4ªed., 1980)**. Versão editada por Carlos Ceia. **E-Dicionário de Termos Literários de Carlos Ceia**. Disponível em: http://www.edtl.com.pt/index.php?option=com_mtree&task=viewlink&link_id=1030&Itemid=2

LAPLATINE, F.; TRINDADE, L: **O que é Imaginário**. Editora Brasiliense, 1997.

LASLOCKY, Meghan. Just Like a Woman. Magazine Salon online, 11 de outubro de 2005. Disponível em: http://www.salon.com/2005/10/11/real_dolls/

NOXON, C. **REJUVENILE**. New York: Crown Publishers, 2006.

VARTANIAN, I. **Full Vinyl**. 1 ed. New York: Harper Collins books, 2006.

VALVERDE, Monclar E. G. L. . **A dimensão estética da experiência**. Textos de Cultura e Comunicação, Salvador, n.37/38, p. 47-61, 1997;

RIBEIRO, Regilene A. Sarzi. **Entre cinema e vídeo – tensões e interações na videoarte brasileira**. Intercom. Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste. São Paulo, Bauru, 2013;

ROSSI, Rossana Cassanta. **Kidults e Peter Pans – sujeitos da cultura de consumo**. Rio Grande do Sul. Disponível em <http://www.apagina.pt/?aba=7&cat=163&doc=12093&mid=2>, janeiro de 2007;

PEREIRA, Rita. **Uma história cultural dos brinquedos**: apontamentos sobre infância, cultura e educação. 2009;

Santos, L. G. dos. **A experiência surrealista da linguagem: Breton e a psicanálise**. *Ágora* (R. Janeiro), 5(2), 2002;

TYFFANY, Jorge. **Videoarte – Pesquisa**. Quem tem medo de Arte Contemporânea?, 21 de setembro de 2010. Disponível em: <http://jorgetyffanny.blogspot.com.br/2010/09/video-arte-pesquisa-em-que-decada-e.html>

