

# 9 A SALVAÇÃO: A TECITURA DA TRAMA

Edite Volpato Fernandes - UNESC<sup>1</sup>  
Elke Hülse - UDESC<sup>2</sup>  
Gladir da Silva Cabral - UNESC<sup>3</sup>

## RESUMO

Este artigo apresenta algumas considerações acerca do filme *9: A Salvação*, trazendo uma leitura da obra cinematográfica e analisando-a a partir das suas especificidades e sentidos, como uma trama repleta de significações que estabelece diálogos com diferentes públicos.

**PALAVRAS-CHAVE:** cinema; infância; imagem; imaginação; público.

*Nós tínhamos tanto potencial  
tanta esperança  
mas desperdiçamos nossos dons, nossa inteligência.  
Nossa busca cega por tecnologia  
só acelerou ainda mais nossa maldição.  
Nosso mundo está acabando  
mas a vida tem que continuar.  
(9: A SALVAÇÃO, 2009)*

Em um exercício de leitura de imagem, desfiamos e tecemos algumas considerações sobre o filme *9: A Salvação*, animação entremeada com aventura, fantasia e ficção científica, produzida nos Estados Unidos em 2009<sup>4</sup> sob direção de Shane Acker, com roteiro de Pamela Petller e produção de Tim Burton e sua equipe. Exibido com censura livre para diversos públicos em diferentes países, no Brasil e nos Estados Unidos tem a indicação para maiores de dez anos. Há quem chame de censura, outros preferem indicação ou classificação.

<sup>1</sup> Graduação em educação artística em 1992 na UNESC, mestrado em Educação e Cultura pela UDESC em 2003, a especialização em arte-educação em 1993 na UNESC. Realizou curso de aperfeiçoamento em estética e filosofia da arte pela UFPR em 2009. Atua na área de educação com ênfase no ensino de arte no ensino fundamental, médio e superior. Coordena o museu da infância, o grupo de estudos sobre museus e é participante do grupo de trabalho museu e escola, representando o sul de Santa Catarina.

<sup>2</sup> Graduada em Educação Artística pela Universidade do Estado de Santa Catarina (1983), especialização em Arte Educação pela Universidade do Extremo Sul Catarinense (1993) e mestrado em Teoria História e da Arte pela Universidade do Estado de Santa Catarina (2009). Atualmente é professora em Atelier de Tapeçaria e Tecelagem e esporadicamente ministra oficinas de tapeçaria extra curriculares em instituições superiores.

<sup>3</sup> Possui graduação em Letras pela Universidade do Extremo Sul Catarinense (1991), mestrado em Letras (Inglês e Literatura Correspondente) pela Universidade Federal de Santa Catarina (1996) e doutorado em Letras (Inglês e Literatura Correspondente) pela Universidade Federal de Santa Catarina (2000). Atualmente é professor da Universidade do Extremo Sul Catarinense, no curso de Letras e no Programa de Pós-Graduação em Educação.

<sup>4</sup> Direção de Shane Acker, Filme de Animação/aventura, Estados Unidos, 2009, 79 min.

No filme, vemos a princípio um boneco sendo costurado em algo que parece pano cru de sacas<sup>5</sup>, em um movimento lindo de construção da personagem principal do enredo, com o número 9 nas costas, que tem seus olhos feitos com botões, um zíper na barriga e fala com um aparelho encontrado pelo reaproveitamento de sucata. A imagem inicial do filme é encantadora, porque nos damos conta de que estamos presenciando uma concepção, o nascimento de um ser e, por um instante, realmente imaginamos estarmos prestes a assistir um filme direcionado ao público infantil. Ao refletir sobre o nascer para o mundo do personagem/criança chamado 9, lembramo-nos das palavras de Alberto Caeiro (1914):

Sei ter o pasmo essencial  
Que tem uma criança se, ao nascer,  
Reparasse que nascera deveras...  
Sinto-me nascido a cada momento  
Para a eterna novidade do Mundo.

Qual seria o mundo de 9? Um universo com seus elementos pautados em nossa realidade ou em uma fantasia direcionada ao público infantil? Desde as primeiras cenas, o filme vai revelando uma atmosfera tensa, um cenário apocalíptico, um mundo em ruínas, uma percepção um tanto pessimista e catastrófica sobre o destino da humanidade. Tudo foi destruído e dominado pelas máquinas, rememorando uma visão construída no passado, de que o avanço tecnológico (dominaria o mundo) assumiria o controle da terra. Surgem monstros mecânicos, com cérebro, que vigiam e matam, reafirmando o estilo de seu produtor: Tim Burton. O gênero conto de terror e os filmes de terror não são estranhos ao público infantil, para o qual já foram produzidas obras como *Alice no País das Maravilhas*, *A casa monstro*, *Coraline* e *A noiva cadáver*. Temas como o fim da vida na terra, a morte do indivíduo, a violência humana e o uso de drogas estão presentes no filme *9: A Salvação*.

O cenário é angustiante e a trilha sonora colabora para a criação de uma sequência de cenas fortes, agressivas e inebriantes, entremeadas pelos contrastes de luz nos ambientes extremamente escuros e sombrios. O perigo de morte é iminente e somente tais bonecos podem salvar a humanidade, embrenhando-se para tal em uma luta constante para proteger o futuro, para salvar a vida. As máquinas são imagens amedrontadoras e sugam as almas dos bonecos, que foram criados e divididos, levando em si as nove partes da alma do seu criador, o que restou da humanidade.

A partir da concepção de Leite (1998, p. 135), pode-se entender que “a imagem só ganha significado quando aciona a experiência, a memória, a imaginação; quando penetra no todo social e histórico que aquele sujeito traz consigo”. Então, ao proporcionarmos o contato com imagens que remetem à violência, à destruição, ao medo e à desolação, estamos promovendo que tipo de sensibilização? Que relações de significação fazemos

---

<sup>5</sup> Expressão que significa os sacos de tecido rústico onde eram armazenados os produtos como o açúcar e o café. São conhecidos como os antigos sacos de estopa, de juta ou aniagem.

e agenciamos ao apresentarmos tais tipos de imagens? São questões extremamente relevantes que ficarão como provocação aos nossos olhares! Cremos que um filme infantojuvenil de terror pode ser devidamente compreendido pelo público infantil, que a partir dele é capaz de reconhecer e trabalhar seus próprios medos e apreensões em relação à realidade, ao futuro, à vida.

Por outro lado, a diversidade apresentada nas características de cada personagem explora as várias possibilidades de convivência, de aceitação do outro e de valorização das potencialidades e diferenças individuais. Os nove bonecos que são personagens da história, foram numerados da seguinte forma: o 1 é o mais velho e protege os sobreviventes; o 2 é um inventor que utiliza sucatas e, eventualmente, faz com que o 9 fale; o 3 e o 4 são gêmeos, mudos e muito curiosos, saem em busca do conhecimento piscando para arquivar o que (viram) (vêm); o 5 é o mais medroso, mas acredita no potencial do 9; o 6 desenha o tempo todo e parece louco porque sabe e fala de coisas que os outros não entendem; o 7 é fêmea, aventureira, sabe lutar para se defender e aprende a lutar junto com os outros; o 8 é um boneco forte e atua obedecendo e fazendo cumprir o que o 1 ordena; o 9 é a personagem principal, mais jovem, com força de vontade para lutar e mudar a realidade, e que também aprende com os outros a lutar, ouvir os demais, ponderar e refletir.

Como cada personagem é um fragmento de um indivíduo humano, as características de cada boneco revelam seres incompletos quando sozinhos, problemáticos e frágeis, mas todos têm qualidades diversas que, quando unidas, são especialmente importantes e valiosas. Dessa forma, no somatório de todos, crescem as possibilidades de resistência e atuação em relação aos desafios de uma realidade assustadora e perigosa.

Em cada personagem encontramos uma parte da nossa humanidade e percebemos que também nós podemos ser mais fortes e completos quando unidos e/ou quando olhamos para a nossa heterogeneidade e possível complementaridade numa relação de síntese. Há a simbologia do eneagrama<sup>6</sup> no número de personagens; num líder que parece um bispo com cajado, que *trouxe todos para o santuário*<sup>7</sup> e que fala de perguntas que não devem ser respondidas e de regras que devem ser seguidas sem questionamentos; a existência de uma *torre de vigia*<sup>8</sup> de onde se pode ver mais longe; alguém que se expressa pelo desenho incansavelmente e gestualmente esboça a mesma imagem, que parece gravada no inconsciente; o morto colocado na jangada para ser levado pelas águas com uma moeda<sup>9</sup> sobre o rosto; o servo grande, forte e fiel, mas ignorante; uma personagem guerreira que esconde sua face com uma máscara. Por quê? Que leituras podemos fazer?

---

<sup>6</sup> Estudos sobre o sentido do número 9.

<sup>7</sup> Palavras do personagem número 1.

<sup>8</sup> Rememorando o panóptico descrito por Foucault (Foucault, 1987).

<sup>9</sup> Seria para pagar o barqueiro Caronte, como nos contos da mitologia grega (Brandão, 1991).

Que sentidos apresentam? Que significados podem ser-lhe atribuídos?

Lições estão nas entrelinhas da narrativa do filme e também na história da humanidade, como os erros que cometemos no passado e a função da juventude de mudar o mundo. Nossos sentidos são tomados pelo encantamento das imagens e há uma constante complementação das cenas através de uma voz que conta a história.

Contar histórias sempre foi a arte de contá-las de novo, e ela se perde quando as histórias não são mais conservadas. Ela se perde porque ninguém mais fia ou tece enquanto ouve a história. Quanto mais o ouvinte se esquece de si mesmo, mais profundamente se grava nele o que é ouvido. Quando o ritmo do trabalho se apodera dele, ele escuta as histórias de tal maneira que adquire espontaneamente o dom de narrá-las. Assim se teceu a rede em que está guardado o dom narrativo. (Benjamin, 1996, p. 205).

Dessa maneira, envolvemo-nos em uma trama atraente que é tecida a cada cena, em uma narração que nos conduz aos significados que estão implícitos e que nos levam, momentaneamente, a esquecer nossa rotina cotidiana para mergulhamos no filme, vivenciando em uma forma de catarse entre a realidade e a animação que, naquele momento, também se faz real.

De acordo com Leite (1998, p. 135), um filme, assim como outras linguagens da arte, ganha sentido quando é visto e revisto e a cada olhar novo a obra revive inclusive com novos significados. “Instala-se um processo de ida e volta: o que vejo na obra? O que ela quer me mostrar?”. O filme longa metragem *9: A Salvação* é uma animação, um gênero que tem encantado multidões e que, neste caso, resultou em uma obra com grande riqueza poética, tanto visualmente, pelas texturas e cenários, quanto pela trilha sonora e pelo enredo. Em meio à beleza da obra cinematográfica e ao desafio de algumas abordagens temáticas, ao visível e ao sensível, o que diz o filme a nós?

A complexidade de sua produção, a temática da guerra, e o gênero escolhido fizeram com que o filme incidisse no gosto de crianças, jovens ou adultos e fosse reproduzido e distribuído pelos continentes de forma imediata.

A reprodutibilidade técnica do filme tem seu fundamento imediato na técnica de sua produção. Esta não apenas permite, da forma mais imediata, a difusão em massa da obra cinematográfica, como a torna obrigatória. A difusão se torna obrigatória, porque a produção de um filme é tão cara que um consumidor que poderia, por exemplo, pagar um quadro, não pode mais pagar um filme. (Benjamin, 1994, p. 172).

Esse filme, assim como tantos outros ao longo do último século que caíram no gosto de diferentes públicos, mostra a destruição provocada pela civilização humana na terra. No universo ficcional que o autor apresenta, vivem alguns personagens enumerados de 1 a 9, num cenário de devastação, insegurança e medo. É a eterna luta do bem contra o mal, e a tecnologia criada pelo homem para lhe ajudar acaba sendo usada para destruí-lo. Na primeira

cena do filme, quando apresenta um cenário de destruição do mundo, o autor enfatiza a presença humana como responsável maior pela destruição apresentada ao longo de todo o filme, quando uma mão humana de grandes proporções finaliza manualmente com linha e agulha as costuras no boneco de número 9. Cenas de guerra com aviões sobrevoando uma cidade reforçam a presença humana num período anterior ao do acontecimento do filme.

A metáfora da costura para representar a constituição da identidade do indivíduo não é novidade. Stuart Hall, em seu livro *A identidade cultural na pós-modernidade*, por exemplo, discorre sobre o conceito sociológico de identidade e afirma:

A identidade, nessa concepção sociológica, preenche o espaço entre o “interior” e o “exterior” - entre o mundo pessoal e o mundo público. O fato de que projetamos a “nós próprios” nessas identidades culturais, ao mesmo tempo que internalizamos seus significados e valores, tornando-os “parte de nós” contribui para alinhar nossos sentimentos subjetivos com os lugares objetivos que ocupamos no mundo social e cultural. A identidade, então, costura (ou, para usar uma metáfora médica, “sutura”) o sujeito à estrutura. Estabiliza tanto os sujeitos quanto os mundos culturais que eles habitam, tornando ambos reciprocamente mais unificados e predizíveis. (2001, p. 11-2).

Entretanto, é justamente esse tipo de experiência de construção identitária que está sendo mudada na chamada pós-modernidade, um período marcado muito mais pela fragmentação e pelo retalhamento da identidade dos sujeitos. Já não há mais uma estrutura sólida em que ser costurado. Tudo se move, tudo vacila, tudo rodopia numa vertiginosa queda livre que constitui o mundo contemporâneo. É exatamente essa a sensação que passa o filme. De fato, a própria identificação das personagens por meio de números e não de nomes parece sugerir que identidade do sujeito é no mínimo uma questão problemática.

O desenrolar do mesmo é uma somatória de cenas de períodos distintos, não há em momento algum ruptura com o passado. Muito pelo contrário, é um vai e vem de tempos heterogêneos em que o momento futuro de caos se nutre constantemente do passado. George Didi-Huberman, filósofo e historiador da arte, em seu livro *Ante el Tiempo*, assim como tantos outros autores, estuda o fenômeno do artista ao se nutrir inconscientemente com a arte de outros tempos. No filme *9: A Salvação*, em várias cenas tanto rememorando o passado como em vivências do futuro, as personagens se encontram em espaços arquitetônicos de épocas distintas da história ocidental. Pátios onde esculturas ainda estão sendo exibidas entre destroços de devastação. Isso remete a uma história sem fronteiras rígidas e limites impostos, portanto devemos considerar as questões que reverberam, que sobrevivem. Como cita o teórico Georges Didi-Huberman:

Diante de uma imagem - tão recente, tão contemporânea como seja - o passado não cessa nunca de reconfigurar-se, posto que esta imagem só se torna pensável em uma construção da memória, quando não da obsessão. Enfim, diante de uma imagem, temos que humildemente reconhecer o seguinte: que provavelmente ela nos sobreviverá, que diante dela somos o elemento frágil, o elemento do passado, e que diante de nós ela é o elemento

do futuro, o elemento da duração. A imagem, amiúde, tem mais de memória e mais de porvir que o ser que a olha.<sup>10</sup> (2006, p. 12).

Desde a cena inicial e em vários momentos as personagens, pelo fato de serem seres pequenos, andam sobre os livros e buscam neles respostas para suas dúvidas. Duas personagens gêmeas vivem em uma suposta biblioteca lendo e pesquisando sobre a história da humanidade. Talvez a sensação de grandeza dos espaços ficcionais onde as cenas ocorrem se acentue pelo tamanho reduzido das personagens, embora o filme faça menção também à monumentalidade dos castelos, catedrais góticas e outras edificações construídos pelo homem ao longo dos séculos.

Em determinada cena, quando algumas personagens chegam à biblioteca passando por um quadro encostado na parede, e nesse exato momento o iluminam, surge uma paisagem bucólica numa tela que já mostra sinais de deterioração. As personagens a observam por alguns segundos, pois lhes chama a atenção o verde e a claridade da tela. As cenas do filme ocorrem, na grande maioria das vezes, em ambientes escuros onde predominam os tons terrosos e cinzas. A falta de vegetação torna os cenários áridos e sugere uma tensão ao longo de todo o filme. O refúgio inicial de algumas personagens é uma catedral, provavelmente de estilo gótico, cujo colorido e beleza dos vitrais ainda intactos contrasta com a destruição parcial do prédio. Na França, a arquitetura gótica tem como referência inicial a catedral de Saint Denis, em Paris, finalizada em 1140. O uso dos vitrais passou a ser uma constante nas igrejas góticas e o pé direito extremamente alto das edificações desse período exigiam estruturas adequadas para sustentar, originando o estilo gótico. Como as personagens do filme são pequenos bonecos, estes criam mecanismos para se locomover da parte inferior para a parte superior da catedral onde vivem. Dessa maneira, o autor novamente busca nas invenções do passado elementos para melhor viver no presente.

As personagens do 1 ao 9 usam na sua maioria uma capa que protege ou ornamenta o corpo. Essa capa é confeccionada de um tecido que, segundo Deleuze e Guattari em seu livro *Mil Platôs*, pode ser denominado de tecido estriado devido à sua constituição. Inicialmente por que é formado por dois tipos de elementos, uns são verticais e os outros horizontais e ambos se entrecruzam perpendicularmente. Esses elementos têm funções diferentes, uns são fixos e denominados de urdidura e os outros móveis, passando sob e sobre os fixos, também conhecidos como trama. Esse espaço estriado é delimitado, existe uma limitação na largura do tecido, em função do tear, mas seu comprimento é ilimitado. O tecido serve então como sinal de hierarquia, posição social e poder político (Deleuze e Guattari, 2007). O filme,

---

<sup>10</sup> "Ante una imagen – tan reciente, tan contemporánea como sea –, el pasado no cesa nunca de reconfigurarse, dado que esta imagen sólo deviene pensable en una construcción de la memoria, cuando no de la obsesión. En fin, ante una imagen, tenemos humildemente que reconocer lo siguiente: que probablemente ella nos sobrevivirá, que ante ella somos el elemento frágil, el elemento de paso, y que ante nosotros ella es el elemento del futuro, el elemento de la duración. La imagen a menudo tiene más de memoria y más de porvenir que el ser que la mira" (tradução nossa).

em várias cenas, enfatiza através dos bonecos sobreviventes exemplos da hierarquia criada pelo homem para a melhor governabilidade, aspecto também questionado e contestado em diversos momentos pela personagem 9.

A cor da trama da capa das personagens remete à tonalidade crua do algodão ou ainda à lã da ovelha de mesma cor. Conciliar na mesma cena um ambiente inóspito de pura destruição com personagens do bem vestindo capas confeccionadas do mais puro fio produzido pelo homem serve talvez como esperança de que nem tudo está perdido na história da humanidade.

Em várias cenas aparece uma agulha, linha e tesoura quase do mesmo tamanho das próprias personagens que remete a uma manualidade comum na história da civilização humana. Essa habilidade manual se torna frágil diante da sofisticação tecnológica. Entretanto, ao longo do filme, em várias situações, as personagens são recompostas com o auxílio da agulha e linha. Essa recuperação das personagens danificadas acontece num piscar de olhos, apesar de ser sabido que o fazer manual exige habilidade e tempo. Aqui se faz necessário mencionar que o autor do filme em diversos momentos cria diálogos entre o passado e o futuro, entre o fazer manual e as invenções tecnológicas, essa tênue e complexa linha do conhecimento humano na qual nos deparamos com um ciclo de renovação do conhecimento mais curto que o ciclo da vida do indivíduo.

Na saga das personagens no filme 9 A Salvação, pode-se fazer um paralelo com *As Aventuras de Pinóquio*, porque este, para se tornar um cidadão, precisou aprender a ler. Mas o que significa aprender a ler? Para o autor Carlo Collodi, muita coisa! Inicialmente, o processo mecânico de aprender o código da escrita e todas as regras desse código e, num segundo momento, interpretar esse código para entender o que foi escrito ao longo da história. Talvez seja importante lembrar que o autor de *As Aventuras de Pinóquio* viveu e escreveu numa época em que pela primeira vez o idioma italiano, escolhido entre numerosos dialetos, foi declarado língua oficial. Como Pinóquio, aprendeu a ler, mas não em profundidade, não soube explorar e desvendar os mistérios da literatura. Na atualidade, a educação continua sendo um processo lento e difícil, dois adjetivos que deixaram de ser elogio e passaram a ser defeito, qualificado como dispendioso. Hoje parece quase impossível associar um mérito à lentidão e ao esforço deliberado.

Talvez essa velocidade também seja usada na troca de cenas do filme 9 A Salvação como uma marca do cinema da contemporaneidade. A tensão do filme e a rapidez da narrativa, que propõe um vai e vem ininterrupto de cenas de ação e o retorno a uma segurança precária e provisória, tornam a experiência do filme impactante e bastante perturbadora. Esse eterno nervosismo da ação, com o uso de cores frias e neutras, em meio a sons que reforçam a atmosfera de mistério e medo, intensificam a tensão do filme. Em diversos momentos os gêmeos do filme 9: *A Salvação* voltam à cena principal e são requisitados e questionados pelas demais personagens para desvendar situações de

perigo e o mau uso da tecnologia. Enquanto algumas personagens tentam desvendar nos livros os mistérios da tecnologia, construídos pelo homem e seu uso maléfico em favor da destruição, outros partem para ações diretas tentando neutralizar o inimigo. É esse vai e vem contínuo da ação e reação que dá ao espectador pouco tempo de reflexão, e talvez seja essa a grande questão das artes e da mídia na contemporaneidade. O processo reflexo deve ocorrer, portanto, num debate posterior ao filme, numa troca de percepções e num diálogo com outros espectadores.

É relevante observar que quando imaginam ter vencido a guerra, as personagens escolhem a arte para comemorar: elas ouvem música e dançam totalmente entregues à alegria, numa expressão da felicidade de estar vivo. Ao som de uma vitrola, brincam e enamoram-se extasiados em um belo momento que revela a essência sensível da humanidade. A fonte que as personagens tanto procuram no filme, metaforicamente está nas pessoas, o que permite a compreensão de que o que nos faz seres mais sensíveis, o que nos torna mais humanos é o coração, a arte, a alma.

Uma das personagens sobreviventes no filme é feminina e só é possível identificar pela sua voz porque suas características físicas são semelhantes aos demais. Na cena final, depois de muitas lutas entre os bonecos de pano e as criaturas tecnológicas, sobram quatro personagens. Estas, em uma cerimônia, despedem-se dos demais bonecos de pano, que estão mortos, e que vão para o além, em um movimento de luz esverdeada, e retornam na forma de gotas de chuva. As gotas, apesar de serem poucas, refletem na sua superfície a cor verde, de forma vibrante, remetendo talvez à onipresença dos que partiram em nosso meio e à esperança eterna de paz e harmonia na Terra. A composição da imagem dos sobreviventes que o filme apresenta, ou seja, um casal e duas crianças, parece personificar a crença de que a salvação pode estar na família. Seria um modelo retomado do passado e reapresentado em meio à destruição provocada pelos avanços científicos tecnológicos, como um sinal de que podemos vencer nossos conflitos quando unidos, quando compreendemos o semelhante em sua diversidade, como nossa família? Assim, entendemos que o cinema, como linguagem artística, traz com poesia outras percepções, narrativas e leituras de mundo, de tempo, de história e de humanidade possível.

O filósofo francês Gilles Deleuze, tanto em *Lógica do Sentido* (1998) como em *Diferença e Repetição* (2006), apresenta a obra de arte como um campo onde acontecem e incidem todas as possibilidades e probabilidades, um conjunto de singularidades, isto é, a obra como acontecimento. A imagem, e nesse caso específico o filme, contém ao mesmo tempo sinais e sintomas que podem ser reconhecidos nas dobras do tempo. O acontecimento está, pois, na produção de sentido, está no sujeito, está na eficácia dentro de um contexto de ação. A obra de arte como acontecimento ultrapassa o tempo e permanece. Para finalizar este capítulo, transcrevemos um dos últimos diálogos do filme:



Personagem 7: *Mas, e agora?*  
Personagem 9: *Não tenho certeza, mas este mundo é nosso agora.*  
*Tudo vai depender do que fizermos nele!*  
(9: A Salvação, 2009)

## REFERÊNCIAS

- BENJAMIN, Walter. A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica. In: \_\_\_\_\_. *Magia e Técnica, Arte e Política*. Ensaios Sobre Literatura e História da Cultura. Obras Escolhidas. Vol. 1. São Paulo: Brasiliense, 1994. p. 165-196.
- \_\_\_\_\_. O narrador. In: \_\_\_\_\_. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1996. p. 197-221.
- BRANDÃO, J. *Dicionário mítico-etimológico da mitologia grega*. Petrópolis: Vozes, 1991. Vol. I.
- DELEUZE, Gilles. *Diferença e Repetição*. São Paulo: Graal, 2006.
- \_\_\_\_\_. *Lógica do Sentido*. São Paulo: Perspectiva, 1998.
- \_\_\_\_\_; GUATTARI, Felix. *Mil Platôs, Capitalismo e Esquizofrenia*. Rio de Janeiro: Editora 34, vol. 5, 2007.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *Ante el tiempo*. Argentina: Adriana Hidalgo, 2006.
- FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. Petrópolis: Vozes, 1987.
- HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Tradução Tomás Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro. 6. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.
- LEITE, Maria Isabel. Desenho Infantil: questões e práticas polêmicas. In: KRAMER, Sonia; LEITE, Maria Isabel (org.). *Infância e produção cultural*. São Paulo: Papyrus, 1998. p. 131 – 150.
- PESSOA, Fernando. *O Guardador de Rebanhos*. Em 8/3/1914 de Alberto Caeiro. Fonte disponível em: <[www.insite.com.br/art/pessoa/ficcoes/acaeiro/207.html](http://www.insite.com.br/art/pessoa/ficcoes/acaeiro/207.html)>. Acesso em 31/7/2012.
- 9: A SALVAÇÃO. Direção: Shane Acker. Produção: Timur Bekmambetov, Tim Burton, Dana Ginsburg, Jim Lemley. Intérpretes: Elijah Wood, John C. Reilly, Jennifer Connelly, Christopher Plummer, Crispin Glover, Martin Landau. Roteiro: Shane Acker e Pamela Pettle. Luxemburgo e Toronto, 2009. 79 min., widescreen, color. Produção: Focus Features, Relativity Media, Starz Animation e Tim Burton Productions.

**VI SEMINÁRIO LEITURA DE IMAGENS PARA A EDUCAÇÃO: MÚLTIPLAS MÍDIAS**  
Florianópolis, 19 e 20 de agosto de 2013