



**8º SIMPÓSIO
DE SUSTENTABILIDADE**

**15-16-17
JUNHO 2021**



PUBLICIDADE E SIMULACROS: UMA ANÁLISE DA ANIMAÇÃO PAPRIKA

ZANDONÁ, Ana Paula Paim.¹
BILHAR, Tatiana.²

RESUMO

A pesquisa apresentada neste resumo expandido tem como objetivo refletir sobre a relação da animação japonesa Paprika com alguns conceitos discutidos pelos pensadores Jean Baudrillard, Sigmund Freud e Stuart Hall, visando a compreender o uso de simulacros, pela publicidade e propaganda, hodierna para alavancar as vendas. Em suma, serão abordadas as obras *Intepretação dos Sonhos*, de Sigmund Freud (1987), *A identidade cultural na pós-modernidade*, de Stuart Hall (2006) e *Simulacros e Simulação*, de Jean Baudrillard (1991). Com esse embasamento teórico será analisada a peça cinematográfica japonesa Paprika, para observar a relação entre os conceitos discutidos nos textos dos autores selecionados, a animação e a publicidade e propaganda. Trata-se, contudo, de uma pesquisa em desenvolvimento, para a qual, portanto, ainda não há resultados a apresentar.

PALAVRAS-CHAVE: Publicidade e Propaganda, Simulacros, Identidade.

1. INTRODUÇÃO

A animação japonesa Paprika diz respeito a um objeto denominado “DC Mini”, o qual faz a pessoa ter acesso aos seus sonhos e aos dos outros. Durante a animação, a falta de percepção entre o que é real e o que não é, deixa o espectador confuso a ponto de questionar sobre a veracidade da existência, rompendo assim, a divisão entre o mundo encenado e o mundo considerado real, tema que será o foco principal desta pesquisa: a utilização dos simulacros para alavancar vendas no mundo real.

A investigação em curso visa a, à luz dos escritos de Jean Baudrillard (1991), Sigmund Freud (1987) e Stuart Hall (2006), refletir sobre a relação humana, juntamente com questões internas do filme (relação do id, ego e superego da personagem principal), e as simulações presentes no hodierno a partir da animação japonesa Paprika, que mesmo sendo uma obra fictícia e diatópica, exemplifica ideais próximos à realidade.

O desenvolvimento de tal problematização do simulacro é algo diferenciado no meio acadêmico. A pesquisa sobre simulacros e simulação é algo pós-moderno, inclusive, a animação japonesa demonstra essa perspectiva diferenciada. Ademais, a conjuntura dos estudiosos, com a animação, é algo singular a ser tratado. Acredita-se na relevância do tema por conta da

¹Ana Paula Paim Zandoná. Acadêmica do curso de Publicidade e Propaganda do Centro Universitário FAG. E-mail: apaulapaimz@gmail.com.

²Tatiana Bilhar. Jornalista, doutoranda em Letras, professora orientadora da pesquisa. E-mail: tatianabilhar@gmail.com.



15-16-17
JUNHO 2021



desvalorização do que é real e não-real no meio hodierno, devido a incentivos nos meios de comunicação atuais.

O escapismo visto tanto na obra de Jean Baudrillard, como na animação Japonesa Paprika, demonstra o perigo do uso de ferramentas de escape – da qual a publicidade e a propaganda se utilizam, em muitos pontos, para alavancar suas vendas. O que seria das redes sociais, se não fosse a construção do não-real, de uma simulação para agregar valor a um produto? Assim, a partir também dos estudos de Freud e Stuart Hall, a investigação buscará observar e refletir sobre a relação entre a animação e os conceitos teóricos, a fim de compreender o uso de simulacros pela publicidade e propaganda hodierna para alavancar as vendas.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Esta pesquisa se concentra na leitura de textos fundamentais relacionados à obra de Freud a respeito dos sonhos e do id, ego e superego; na questão identitária de Stuart Hall e, no tocante ao tema dos simulacros e simulação, na obra de Jean Baudrillard. Por fim, será realizado um estudo da animação japonesa Paprika, bem como uma análise discursiva dos resultados com o intuito de compreensão do uso dessas teses (que serão apresentadas brevemente na sequência) na publicidade e propaganda.

Como já dito, a animação japonesa Paprika aborda um objeto criado denominado “DC Mini”, que faz a pessoa ter acesso aos seus sonhos e aos dos outros, além disso, compreende a psique do sujeito por meio dessa entrada no simulacro da imaginação do mesmo, assimilando a identidade do indivíduo. Logo, a teoria de Freud do id, ego e superego, juntamente com a interpretação de sonhos cumpre parte desse papel, esse que necessita da compreensão de simulacros e simulações de Jean Baudrillard e da questão identitária de Stuart Hall para então, compreender como um todo a relação dessas temáticas na animação.

De acordo com Freud, no aparelho psíquico do ser, dentro da área de psicanálise, há três agentes (o id, ego e superego) que se originam, cada um, por um motivo específico. O id retrata nossa primeira-infância, que se desenvolve em nosso nascimento, é uma bagagem vitalícia de necessidades e impulsos que estará presente no inconsciente e não possui razão nem valores morais, é basicamente primitiva, almejando sempre o prazer. O ego é a evolução do id, há elementos do inconsciente, porém consta como maioria em nosso consciente, ele possui formas de proteção



contra os estímulos, como uma ação mediadora entre o id e o mundo exterior. O superego existe como uma junção entre o ego e o id, é uma entidade que incorpora contribuições, principalmente do meio familiar e social, esse que com o tempo torna-se uma instância reguladora, uma autocensura do indivíduo, praticamente uma consciência crítica criada a partir do reflexo daqueles em sua volta.

Esse tema (id, ego e superego) será observado na animação Paprika, que contextualiza uma fusão entre o mundo dos sonhos com a realidade, logo, a obra “A Interpretação dos Sonhos” também fará parte desse contexto para melhor compreensão da cinemática. Para Freud: [...] o sonho não é absolutamente um ato mental, mas um processo somático que assinala sua ocorrência por indicações registradas no aparelho mental” (FREUD, 1987, p. 119). Esse conceito é de grande importância para o entendimento da relação do filme e a consequente interpretação do mesmo, afinal, a base da animação se constitui com o real e o não-real, entra-se no mundo dos sonhos com um dispositivo, há presente uma simulação que envolve nossos desejos, memórias e aspirações, nossa identidade.

Stuart Hall em sua obra “A identidade cultural na pós-modernidade” demonstra como o sujeito moderno foi sendo modificado por meio das mídias, tornando o que antes era uma identidade individual como coletiva, em base: “A idéia de que as identidades eram plenamente unificadas e coerentes e que agora se tornaram totalmente deslocadas é uma forma altamente simplista de contar a história do sujeito moderno” (HALL, 2006, p. 24). Assim, partindo dos estudos de Hall sobre a identidade, buscaremos compreender, a partir da animação analisada, a atuação da identidade exposta no filme e no meio atual. É possível observar tais questões pois a personagem principal possui duas identidades fragmentadas, uma no mundo real e outra no não-real. Compreender a importância identitária do sujeito é fundamental para assimilar a tese de Stuart Hall com a animação e a realidade.

Por fim, há a questão dos “Simulacros e simulação”, trabalho de Jean Baudrillard. Conforme Siqueira (2007, s/p), “Os simulacros são experiências, formas, códigos, digitalidades e objetos sem referência que se apresentam mais reais do que a própria realidade, ou seja, são *“hiper-reais.”* Tal temática possui grande ligação com a animação Paprika, onde o real e o irreal tornam-se um só.

Compreende-se, desse modo, que há relação entre os autores, suas obras e a animação Paprika, onde o mundo do id, ego, superego, das interpretações dos sonhos, da identidade cultural e do indivíduo e de simulacros e simulações fundem-se, relações que pretendemos analisar mais detidamente ao longo da pesquisa, a fim de cumprir nosso objetivo geral: compreender como a



15-16-17
JUNHO 2021



publicidade e propaganda influenciam na sociedade contemporânea a partir dos autores e cinematografia citados.

3. METODOLOGIA

O presente trabalho usará do método de pesquisa explicativa com a finalidade de analisar as obras dos autores Jean Baudrillard, Sigmund Freud e Stuart Hall juntamente com a animação Paprika para melhor compreensão do meio da publicidade e propaganda e como ela atua no cenário atual. Para compreensão dessa narrativa, a pesquisa será realizada a partir de revisão de literatura dos autores citados.

A pesquisa possui caráter qualitativo. De acordo com Vieira e Zouain (2005), pesquisa qualitativa atribui importância fundamental aos depoimentos dos atores sociais envolvidos, aos discursos e aos significados transmitidos por eles, ou seja, esse tipo de pesquisa preza pela descrição detalhada dos fenômenos e dos elementos que o envolvem.

Com ênfase na reflexão e análise, esta investigação apresentará resultados sobre como a animação Paprika possui relação com os autores Baudrillard, Freud, Hall e suas obras e como isso traz à tona o tema da publicidade e propaganda no cenário atual.

4. ANÁLISES E DISCUSSÕES

De modo geral, a análise ainda está em desenvolvimento. No momento, compreendeu-se que na animação Paprika há um dispositivo denominado “DC Mini” que permite acesso aos sonhos, havendo, assim, uma fusão entre o real e o não-real. A discussão se dará em torno dos personagens da animação, como eles preferem viver no mundo dos sonhos, nessa simulação, formação de identidade confusa, do que na vida real, alinhado com o pensamento contemporâneo de como a publicidade e a propaganda se utilizam desses pontos no ambiente real.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse resumo expandido tem como base uma pesquisa de conclusão do curso de Publicidade e Propaganda que ainda se encontra em desenvolvimento. Pode-se observar até o momento a relação



**8º SIMPÓSIO
DE SUSTENTABILIDADE**

**15-16-17
JUNHO 2021**



entre o real, não-real e o hiper-real, a questão do id, ego, superego e interpretação de sonhos e a questão identitária que estão presentes na animação Paprika. Cito:

[...] nenhum poder exerce sobre esta recorrência indefinida da simulação, sobre esta nebulosa sem força de gravidade que já não obedece às leis da gravitação do real, acabando o próprio poder por se dismantelar neste espaço e por se tornar numa simulação de poder (desligado dos seus fins e dos seus objectivos e votado a *efeitos de poder* e de simulação de massas). (BAUDRILLARD, 1991, p. 32)

Essa simulação de massas e efeitos de poder são melhor compreendidos quando atenta-se que o indivíduo, esse que possui (ou acredita que possui) uma identidade, perde-se no mundo do não-real e acredita estar vivenciando no mesmo, enquanto está vivendo em uma simulação cibernética (ou no caso da animação, nos seus sonhos) da qual acredita fazer parte. Seu id, ego e superego são ferramentas importantes para compreender como ele chegou a este ponto. Em geral, a compreensão do tema estará completa quando a pesquisa explicativa atingir seu todo.

REFERÊNCIAS

BAUDRILLARD, J. (1991). **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Relógio d'Água.

FREUD, S. **A Interpretação dos Sonhos**. Rio de Janeiro: Imago, 1987

KON, Satoshi (Dir.) (2006). **Paprika**. Japão: Madhouse e Sony Pictures Classics, 1 DVD (90min).

SIQUEIRA, Holgonsi Soares Gonçalves. Jean Baudrillard: importância e contribuições pós-modernas. **MIX**, Disponível em: <<https://www.angelfire.com/sk/holgonsi/ baudrillard.html>>. Acesso em: 17 abr. 2021.

STUART, H. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006