



## Possibilidades de leitura(s) do longa-metragem *Up Altas Aventuras*

**Autoria:** Flávia Motta de Paula Galvão - - -

**Resumo:** Neste trabalho, é analisado e problematizado como o corpo idoso, no longa-metragem *Up Altas Aventuras* (2008), é significado e os efeitos de sentido que podem circular socialmente, na produção de efeitos-leitores. Para o desenvolvimento do trabalho, é utilizado a Análise de Discurso, mais especificamente, os estudos de Michel Pêcheux (1969; 1975; 1983), como campo teórico e metodológico, a qual possibilita ao pesquisador construir uma visão articulada do objeto investigado em relação com os aspectos socioculturais, políticos e econômicos. Ao se trabalhar com uma base de natureza simbólica não necessariamente verbal, referimo-nos a uma base significante, cujo componente pertence a um determinado sistema simbólico (verbal ou não-verbal), o qual faz sentido ao se inscrever na ordem da história, portanto, um componente cujo sentido não pode ser determinado a priori. Diferentemente do encantamento pueril diante das histórias e personagens dos desenhos animados que marcaram a infância, o interesse agora se volta ao processo de construção da linguagem, sua relação com a tecnologia e com a cultura na construção de objetos simbólicos e significados. Diante dos diferentes aspectos abordados para a análise do corpo idoso, nota-se que o rejuvenescimento, o tornar-se jovem, não está diretamente relacionado à aparência física do corpo, mas sim ao vigor físico e ao modo de viver. Além disso, é possível notar que em *Up* há uma harmonização entre o velho e o novo, entre o idoso e o jovem, o que pode ter afetado no grande sucesso de bilheteria, já que a crítica ao idoso e à velhice é atenuada pelo viés do maravilhoso.