



EDIÇÃO Nº ESPECIAL  
ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA  
AGOSTO DE 2012



## O DESENHO ANIMADO CONTEMPORÂNEO: INTERTEXTUALIDADE, POESIA E PLURISSIGNIFICAÇÃO

Fernando Teixeira Luiz (FAPEPE)<sup>1</sup>

**RESUMO:** As animações destinadas ao público infantojuvenil constituem produtos de inegável impacto no mercado cinematográfico contemporâneo. Seduzem, encantam e emocionam mediante roteiros que, marcados pelo hibridismo, transitam da comédia ao drama, do suspense à aventura, do romance ao musical. Considerando esse quadro, a presente pesquisa ocupa-se em discutir o caráter artístico e ideológico de algumas animações que circulam dentro de unidades públicas e privadas de ensino de Presidente Prudente (SP). Para tanto, entrevistamos 20 alunos, que se encontravam na 5ª série do Ensino Fundamental de uma escola particular. Na rede pública, fixamos-nos no Ensino Médio, abordando 08 adolescentes que ingressavam no 1º ano. Após a entrevista e o processamento de dados, configurou-se uma amostra que indicava os desenhos mais aclamados pelos dois grupos. Destacamos, nessa linha, *Shrek* (2001), *Monstros S. A.* (2001), *O Espanta Tubarões* (2004), *Madagascar* (2005) e *A Família do Futuro* (2007). A análise do exposto material, pautada na Semiótica e na Estética da Recepção, sinalizava que as narrativas em questão veiculavam protagonistas *excêntricos* – bem como anti-heróis – e alta incidência de antagonistas bastante caricatos, dado que contrariava as propostas mais tradicionais de criação difundidas, entre os anos 60 e 80, por estúdios como *Filmation*, *Rankin* e *Ruby-Spears*. Por outro lado, os desenhos recorriam, com certa frequência, à intertextualidade, à cultura *pop*, ao discurso irônico, e tematizavam tópicos como o conflito de gerações, a corrupção política, a relação dicotômica entre essência e aparência, as contradições sociais, as diversas formas de preconceito, a emancipação da mulher, a idealização da infância e a solidão humana. Não obstante, rompiam com o monopólio da *Walt Disney Company*, que predominava no cinema ante a adaptação de clássicos da literatura infantil europeia. Tal supremacia seria, assim, abalada com a ascensão de estúdios que investiriam nas animações computadorizadas, como a *Dream Works SKG* – tendo em vista que três entre os cinco títulos elencados pertenciam a esse estúdio. Ademais, as narrativas examinadas sublinham espaços *trans-reais*, tomadas em *travelling* e estrutura essencialmente linear. Em linhas gerais, firmam-se como produções muito polissêmicas, que exigem do leitor a função de preenchimento dos “vazios” evidenciados em suas respectivas malhas textuais.

**Palavras chave:** Leitores; Escola; Desenhos animados; Plurissignificação.

---

<sup>1</sup> Doutor em Letras (Leitura, Crítica e História Literária) e Mestre em Educação (Práticas Educativas em Leitura e Literatura) pela Universidade Estadual Paulista (UNESP).



EDIÇÃO Nº ESPECIAL  
ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA  
AGOSTO DE 2012



## THE CONTEMPORARY CARTOON: INTERTEXTUALITY, POETRY AND MULTI SIGNIFICANCE

**ABSTRACT:** The cartoons aimed at children and youth are products of undeniable impact on the contemporary film market. They seduce, enchant and thrill through routes that are marked by hybridism, going from comedy to drama, from suspense to adventure, from romance to musical. Considering this, the present study is concerned with discussing the ideological and artistic character of some animations that circulate within public and private schools in Presidente Prudente (SP). To this end, 20 students who were in the 5th grade of elementary school from a private school were interviewed. In public schools we focused ourselves on high school, interviewing 08 teens who were starting the 1st year. After the interview and data processing, a sample which showed the cartoons which were the most acclaimed by the two groups was set. According to this, we highlight *Shrek* (2001), *Monsters, S. A.* (2001), *Shark Tale* (2004), *Madagascar* (2005) and *Meet the Robinsons* (2007). The analysis of the above material, based on Semiotics and Aesthetics of Reception, indicated that the narratives in question conveyed eccentric protagonists - as well as anti-heroes - and high incidence of very cartoonish antagonists, data which contradicted the creation proposals disseminated the 60s and 80s, by studios such as *Filmation*, *Rankin* and *Ruby-Spears*. On the other hand, the animations with some frequency appealed to intertextuality, pop culture, ironic speech, and thematized topics such as generation conflict, political corruption, dichotomous relationship between essence and appearance, social contradictions, varied forms of prejudice, women's emancipation, idealization of childhood and human loneliness. Notwithstanding, they broke *Walt Disney Company's* monopoly, which prevailed at the cinema because of its European children's literature classics movie adaptations. This supremacy would thus be shaken by the rise of studios which invested in computer animations, such as *DreamWorks SKG* - considering that three of the five titles listed belonged to this studio. Moreover, the narratives which were examined stress *trans-real* spaces, taken in *traveling* and essentially linear structure. In general, they root as very polysemic productions that require from reader the task of filling the "empty spaces" evidenced in their textual networks.

**Key-words:** Readers, Schools, Cartoons, Multi significance.

### Iniciando a saga...

O presente artigo se justifica em meio à necessidade de uma reflexão um pouco mais aprofundada acerca dos desenhos animados veiculados no cenário contemporâneo. Percebemos que tal gênero quase



EDIÇÃO Nº ESPECIAL  
ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA  
AGOSTO DE 2012



sempre é abordado como apêndice da história do cinema – o que elucida a incipiente bibliografia endereçada a tal questão.

Tendo em vista esse quadro, o presente artigo, resultado de uma pesquisa desenvolvida no primeiro semestre de 2011, ocupa-se em discutir o caráter artístico e ideológico inscrito em algumas animações que circulam dentro de unidades públicas e privadas de ensino de Presidente Prudente (SP). Para tanto, entrevistamos 20 alunos, que se encontravam na 5ª série do Ensino Fundamental de uma escola particular. Na rede pública, optamos por priorizar o Ensino Médio, abordando 08 adolescentes que ingressavam no 1º ano. Após a entrevista e o processo de tabulação, configurou-se uma amostra que indicava os desenhos mais aclamados pelos dois grupos. Destacamos, nessa linha, *Shrek* (2001), *Monstros S. A.* (2001), *O Espanta Tubarões* (2004), *Madagascar* (2005) e *A Família do Futuro* (2007).

Para contextualizar o leitor acerca dos dados tratados, optamos por, em um primeiro momento, expor, a partir de uma visão panorâmica, a história das animações. A seguir, dada a necessidade do recorte, debruçar-nos-emos em torno dos desenhos anunciados, examinando-os mediante incursões na Semiótica e na Estética da Recepção.

## **A história das histórias**

A trajetória das animações infantojuvenis é marcada, basicamente, por três momentos distintos, descritos aqui como *período de formação e consolidação no mercado* (1930 – 1980), *período das narrativas aventurescas* (1980- 2000) e *período pós-moderno* (2000 – 2011):

Em princípio, projeta-se em meio à sólida produção do norte-americano Walt Disney. Sua proposta ganha força e vida nas primeiras décadas do século XX, recuperando e adaptando os contos de fadas tradicionais, até então atrelados à imagem de Charles Perrault, H. C. Andersen, Carlo Collodi e dos irmãos Jacob e Wilhelm Grimm. Não obstante, longas-metragens como *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), *Pinóquio* (1940), *Cinderela* (1950), *A Bela Adormecida* (1959) e *A Pequena Sereia* (1989) tornaram-se fenômenos no mercado cinematográfico e contribuíram para a construção e delineamento da marca *Walt*



EDIÇÃO Nº ESPECIAL  
ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA  
AGOSTO DE 2012



*Disney Company*. Paralelamente, o empresário investe no que Coelho (1989) e Carvalho (2004) designariam como *fabulário contemporâneo*, ou seja, narrativas conduzidas por animais – como o camundongo Mickey, o pato Donald e o cachorro Pluto – mas sublinhadas pelo caráter relativo da moral. Fato esse que diferenciaria tal produção de narrativas um pouco mais tradicionais, como as rubricadas por Esopo, Bábrio, Fedro e La Fontaine em épocas pretéritas.

Nesse sentido, a produção conduzida por Disney contempla, de um lado, a releitura do cânone infantojuvenil europeu, e, de outro, o fabulário moderno que, já nos anos 60, valia-se da paródia, da intertextualidade e do *nonsense* com o intuito de divertir a criança. Os Estúdios Disney trabalham, então, com duas linhas distintas de animações: o desenho figurativista, que recupera os contos de fadas com todo o requinte policrômico e as múltiplas possibilidades de enquadramentos e cortes; e o desenho estilizado, explorado nas animações de humor e, em especial, no fabulário moderno. Aqui, os animais são recriados mediante o processo de “antropomorfização”, com o intuito de acentuar seus traços humanos e, conseqüentemente, gerar riso, identificação e projeção no destinatário.

Com o sucesso das citadas animações, impõem-se no mercado dos *cartuns* três novos fabulários que personificavam uma nítida concorrência perante o império da Disney: a série protagonizada pelo anti-herói *Pica-pau*, de Walter Lantz, *A Turma do Pernalonga*, da *Warner Bros Entertainment*, e as dezenas de animais que passaram a povoar o imaginário infantil graças ao talento da dupla Willian Hanna e Joseph Brabera, cabendo aqui citar o urso *Zé Colméia*, a *Formiga Atômica*, a *Lula Lelé*, o cavalo *Pepe Legal*, o *Leão da Montanha*, a hiena *Hard Há-Há*, o crocodilo *Wolly*, o gorila *Maguila*, o cachorro *Precioso* e o gato *Manda-Chuva*, entre outros.

Chamamos também a atenção, nesse contexto, para as inocentes comédias intituladas *Os Flintstones* (1960), *Os Jetsons* (1962) e *Os Mussarelas* (1972) que, mesmo concentrando as ações das personagens em períodos distintos, como a Idade da Pedra, a Antiguidade Clássica e o futuro distante, empenhavam-se em exaltar o modelo de sociedade dos anos 60 e 70. Os momentos históricos eram, assim, recriados com base nos costumes e na ideologia norte-americana do século XX. Era comum, por exemplo, encontrar Fred Flintstone morando em uma caverna “modernizada” e recorrendo a rudimentares



EDIÇÃO Nº ESPECIAL  
ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA  
AGOSTO DE 2012



eletrodomésticos para manter um padrão confortável de vida. O patrono dos Mussarelas, na mesma linha, achava-se imerso em acentuadas relações capitalistas em plena Roma Antiga.

Em outro pólo, ganhava força a criação de inúmeras narrativas policiais endereçadas a leitores em formação, como *Jonny Quest* (1964), *Scooby Doo* (1970), *Capitão Caverna e as Panterinhas* (1970) e *Tutubarão* (1976). Assinalamos, outrossim, determinadas séries que, em razão da ampla aceitação entre telespectadores, projetaram suas personagens para outras animações. A esse respeito, é oportuno lembrar a *Corrida Maluca* (1968), cujo impacto positivo rendeu Penélope Chamosa e Dick Vigarista o posto de protagonistas em desenhos específicos. Convém ainda recuperar outras produções bastante inovadoras para a época, responsáveis pela proposta de intercalar personagens de diferentes animações. É o que acontece em *A corrida espacial* (1978), aventura que, dialogando com o clássico *Guerra nas estrelas* (1977), reunia Dom Pixote, Tutubarão e o célebre Zé Colméia, entre outras pertinentes participações.

Face ao êxito de Zé Colméia e sua trupe, a equipe de Hanna-Barbera emplacaria alguns longas-metragens de ampla repercussão voltados ao citado urso, como *Oi galera, sou o Zé Colméia* (1964), *A arca do Zé Colméia* (1972) e *O primeiro natal de Zé Colméia* (1980). Com Pernalonga e Patolino não seria diferente, e os nobres figurões da Warner estrelariam, em 1996, um longa de inegável repercussão entre as crianças: *Space Jam: o jogo do século*.

Nesse emaranhado, a migração de personagens das histórias em quadrinhos para as telas de TV constituem um caso à parte. *Superman*, por exemplo, embora tenha estreado nas revistas ainda no final da década de 30, apenas foi adaptado para as animações em 1941 graças ao trabalho dos irmãos *Fleischers*. Em 1966, a *Filmation* faria o mesmo com as peripécias do homem de aço e, em 1996, seria a vez da Warner, a qual, conforme Morelli (2010), consistiria a empreitada mais fiel à extensa mitologia do herói. A recriação de *Batman* para as séries matinais não seria diferente. O homem-morcego acabou estreado, em 1968, nos estúdios da *Filmation*, reaparecendo com a Warner em 1992.

Examinando com cuidado tal quadro, cumpre destacar a força da *Filmation* nos anos 60 ante a exploração do popular acervo de HQs. O estúdio em questão havia se firmado como espaço para o investimento nas aventuras das famosas revistas daquele período. Integravam esse rol, respectivamente, os desenhos *Atômico*, *Aquaman*, *Relâmpago*, e *Lanterna Verde* – todos de 1967. Aliados a *Superman* e *Batman*,



EDIÇÃO Nº ESPECIAL  
ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA  
AGOSTO DE 2012



a maior parte dessas personagens faria parte dos episódios da bem-sucedida *Associação dos Justiceiros da América* (Filmation, 1967), programa que ressurgiria mais tarde com o nome de *Superamigos* (Hanna-Barbera, 1973), reformulada, recentemente, como *Liga da Justiça* (Warner, 2001).

A *Grantray Lawrence* outrossim teria importante papel nesse contexto, responsabilizando-se pela animação de heróis como *Huck* (1966), *Thor* (1966), *Capitão América* (1966), *Homem de Ferro* (1966), *Namor, o príncipe submarino* (1966) e *Homem-Aranha* (1967) - muitos dos quais estariam, posteriormente, compondo o conjunto de protagonistas da *Marvel* – como *Wolverine* e os demais mutantes de *X-Men* (1992).

Os anos 80, dialogando com essa proposta, caracterizar-se-iam por animações ainda mais realistas, fixando-se em séries de curta duração, enredo aventuresco e apropriação de monstros do substrato medieval e alienígenas da ficção científica. Compreende o período de advento de desenhos como *Thundar, o barbado*<sup>2</sup> (1980), *A Caverna do Dragão* (1983), *He-Man* (1985), *She-ra* (1985), *Thudercats* (1985), *Galaxy Rangers* (1986) e *Os Caça-fantasmas* (1986). Desenhos que, como pontua Souza (1992), recuperam a estrutura dos contos de fadas tradicionais, sublinhando a magia, o maniqueísmo, os valores medievais e a constância de melhoramentos e degradações inscritas no itinerário do herói modelar, representante de uma coletividade.

O limiar do século XXI, por sua vez, introduz novas produções com anseios que destoariam das grandes sagas que até então prevaleciam no mercado. Em plena sintonia com o que Hutcheon (1991) destacaria como *poética da pós-modernidade*, e em articulação com as vertentes mais recentes da literatura para crianças e jovens, as animações desse contexto são movidas pela paródia, pela intertextualidade, pela metaficção, pela plurissignificação e, sobretudo, por centrar-se em figuras *ex-cêntricas* (HUTCHEON, 1991), até o momento destituídas de *vez* e *voz*, como as crianças, as mulheres, os homossexuais e as diferentes etnias que estão à margem do eixo europeu.

A rigor, são narrativas que enfatizam uma multiplicidade de temáticas, como a violência, a adoção, a liberdade, a inveja, a morte, o preconceito, a solidão, desmatamento, as contradições sociais, a

---

<sup>2</sup> Morelli (2010) assegura o caráter pioneiro dessa animação, atestando que pode ser considerada como precursora da linhagem de desenhos que, como *He-man* e *She-ra*, acabaria se impondo entre as crianças e jovens.



dicotomia “essência” e “aparência” e as relações familiares, entre outras questões. Trata-se de um período de expressivos sucessos de bilheteria, como *Formiguinhas* (1998), *Monstros S. A.* (2001), *Irmão Urso* (2003), *O Espanta Tubarões* (2004), *Deu a louca na Chapeuzinho* (2005), *Madagascar* (2005), *A Família do Futuro* (2007), *Enrolados* (2010), *Rio* (2011) e a epopeia do famoso ogro *Shreck* (2001, 2004, 2007 e 2010).

### **A pesquisa: definindo os textos de análise**

Para abordar as particularidades das animações contemporâneas, convém uma delimitação um pouco mais apropriada do material a ser perscrutado. Inúmeros títulos dessa ordem integram o mercado infantojuvenil, abarrotando vastas prateleiras com DVDs dos mais variados gêneros. Impondo-se, então, a necessidade do recorte do objeto e, por conseguinte, de constituir um *corpus* reduzido que viabilizasse a posterior análise, síntese e sistematização de dados, optamos por montar uma entrevista com crianças e adolescentes da região de Presidente Prudente (SP). Nossa intenção aqui é verificar, a partir de uma amostragem composta, basicamente, por vinte<sup>3</sup> títulos, o que os alunos apreciam entre as inúmeras narrativas veiculadas pela TV.

A entrega do questionário ocorreu tanto em uma unidade pública de ensino, quanto na rede particular do município. Na escola pública, atuamos durante duas tardes na sala de leitura. Preferimos tal espaço – e não a sala de aula convencional – pelo nítido fluxo de estudantes do Ensino Médio. Jovens ali transitavam para escolher ou renovar determinado livro, ou efetuar alguma pesquisa conforme a solicitação dos docentes. Na escola particular, que atendia basicamente o Ensino Fundamental, tal prática mostrava-se inviável, e por isso resolvemos deixar os questionários aos cuidados de um professor. Confrontando as duas instituições, conseguimos contar com a participação de 48 alunos (20 do Ensino Fundamental e 8 do Ensino

---

<sup>3</sup> Fixamos-nos aqui, exclusivamente, em grandes sucessos de crítica e bilheteria do limiar do século XXI. São eles *Shrek*, *Vida de Inseto*, *Madagascar*, *Irmão Urso*, *A Era do Gelo*, *Kung Fu Panda*, *A família do futuro*, *O Espanta-Tubarões*, *Por água abaixo*, *Toy Story*, *Procurando Nemo*, *A casa monstro*, *Deu a louca na Chapeuzinho*, *Nem que a vaca tussa*, *A fuga das galinhas*, *Carros*, *Rio*, *Enrolados*, *Monstros S. A.* e *A nova onda do imperador*. Desse rol, solicitamos para que cada sujeito entrevistado elencasse os cinco títulos que julgava mais significativo.

Médio), que elegeram, entre as vinte produções anunciadas, as cinco que mais estimavam. Configurou-se, assim, um quadro que evidenciava a específica avaliação daqueles grupos de estudantes:

<b>Animações</b>	<b>% Ensino Fundamental</b>	<b>% Ensino Médio</b>
<i>O Espanta Tubarões</i>	8%	12,5%
<i>Madagascar</i>	7%	12,5%
<i>Shrek</i>	8%	10%
<i>Monstros S. A.</i>	6%	7,5%
<i>A família do futuro</i>	6%	7,5%

Três casos aqui exigem maiores esclarecimentos. A animação *Rio* obteve 14% dos votos dos alunos de 5ª a 8ª série. Entretanto, quando penetrávamos no terreno do Ensino Médio, o número degringolava para 2%. Por essa razão, optamos por não trabalhar com o desenho supracitado. *Enrolados*, por sua vez, que acreditávamos que emplacaria um índice expressivo de votos, já que parodiava o texto clássico de *Rapunzel*, acabou contabilizando um valor<sup>4</sup> bastante inexpressivo. Quanto à produção *A família do futuro*, é oportuno informar que a ampla porcentagem estampada entre os educandos do Ensino Médio deve-se ao trabalho com a professora desenvolvido em sala de aula. Talvez, na ausência da intervenção docente, os números não seriam tão altos.

Oferecemos também um espaço para que indicassem alguma animação que não foi devidamente mencionada no rol de narrativas, mas que julgavam pertinente. Para nossa surpresa, quatro desenhos foram citados com certa frequência, os quais constituem, respectivamente, *Os Simpsons*<sup>5</sup>, *Pica-pau*<sup>6</sup>, *Bob Esponja*<sup>7</sup>

<sup>4</sup> 5% entre alunos do Ensino Fundamental e 2% entre alunos o Ensino Médio. Assinalamos, porém, que esses dados são peculiares à realidade observada e, dada a pequena abrangência da pesquisa, não podem ser generalizados.

<sup>5</sup> 5% no Ensino Fundamental e 10% no Ensino Médio.

<sup>6</sup> 5% no Ensino Fundamental e 10% no Ensino Médio.

<sup>7</sup> 4,5% no Ensino Fundamental e 7% no Ensino Médio.





EDIÇÃO Nº ESPECIAL  
ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA  
AGOSTO DE 2012



e *Os padrinhos mágicos*<sup>8</sup>. Tendo em vista a relevância dos mesmos para o grupo, contemplamos em nossa pesquisa os dois primeiros títulos anunciados, exibidos diariamente nas emissoras Globo e Record.

Constituído, enfim, o núcleo de animações que será problematizado, passemos à leitura crítica das produções em questão. Para tanto, cumpre informar que priorizaremos a categoria *personagem* desenvolvida ao longo do enredo. Tal ênfase não pode ser justificada apenas como plausível, mas, sobretudo, como *necessária*, uma vez que os longas e curtas metragens, dada a plurissignificação que agregam, englobam uma miríade de temáticas que envolvem heróis, antagonistas e coadjuvantes, e que permitem múltiplas possibilidades de leitura mediante diversos enfoques. É, portanto, a categoria *personagem* que norteará nosso estudo.

### Os “mocinhos” não são tão inocentes...

Os contos de fadas são, em geral, caracterizados por protagonistas vinculados à nobreza. A esse respeito, evidenciam-se as significativas atuações de Cinderela, Rapunzel e Branca de Neve. Mulheres que, nascendo ou não no meio aristocrático, tem o destino marcado pela presença de determinado príncipe ou cavaleiro errante. A literatura contemporânea, distanciando-se um pouco desse modelo, investiria em personagens bastante excêntricas, como o feiticeiro Harry Potter, o vampiro Edward ou o Leão de Nárnia. No caso brasileiro, observa-se, em inúmeros casos, a constância de personagens igualmente destituídos de traços fidalguescos, em que os valores que prezam residem em suas respectivas ações, e não nos brasões herdados. Paralelamente, revela-se nessa poética a ausência da ética maniqueísta, em que crianças e adultos se transformam interiormente em face das experiências empíricas. Aproximar-se-iam desse grupo os habitantes do Sítio do Picapau Amarelo e as figuras que transitam pelo universo bojuquiano.

E quanto aos desenhos animados? O processo de construção de personagens seria solidário ao que se verifica na literatura infantil e juvenil moderna? Tanto as animações quanto os textos literários encontrar-se-iam orientados por uma mesma tendência estética?

---

<sup>8</sup> 4,5 % no Ensino Fundamental e 6% no Ensino Médio.



EDIÇÃO Nº ESPECIAL  
ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA  
AGOSTO DE 2012



Hutcheon (1991), debruçando-se sobre a pós-modernidade, chama a atenção para a crítica à centralização da cultura perante o local e do periférico. Nessa proporção, assinalar-se-ia o discurso até então definido por diferenças de classe, raça, sexo, identidade étnica e *status* pátrio. A retórica hetero, euro e etnocêntrica foi desafiada, ao passo que o *ex-cêntrico* – refestelando-se em várias manifestações artísticas – rompe com a hierarquia imposta pela tradição cultural. É o que pode ser detectado nas sete animações em pauta, tendo em vista a postura e a posição nada convencional dos protagonistas.

Os anos 80 acompanharam heróis modelares, tributários das epopéias, dos contos de fadas e das novelas de cavalaria. A primeira década do século XXI, em contrapartida, exhibe uma galeria de personagens que destoam dessa perspectiva, acentuando a presença de crianças, mulheres, negros e homossexuais. Shrek, por exemplo, opõe-se à tradição das clássicas narrativas infantis, uma vez que, na condição de protagonista, não se conceitua como um príncipe europeu, branco, altaneiro e herdeiro de um cobiçado trono, mas sim de um ogro verde, gordo e com nítidos problemas de flatulência. Parodiando o cavaleiro medieval, vale-se de um burro covarde e tagarela, e não de um corcel cheio de pompa. Sua amada, a princesa Fiona, igualmente se revela portadora de uma aparência disforme, em total oposição ao padrão de beleza das ilustres princesas. Ademais, compreende uma mulher forte e determinada, capaz de solucionar os próprios dilemas, independente da intervenção masculina.

*Madagascar*, firmando-se como uma fábula moderna, conta com quatro protagonistas também excêntricos: Alex é um leão irreverente, que fascina multidões no zoológico nova-iorquino; Marty, a zebra, sustenta um forte vínculo de amizade com o rei dos animais, distanciando-se da relação “predador x presa” típica das savanas; Glória, o hipopótamo, mantém seu charme, graça e beleza mesmo diante de um corpo nada esguio; Helman, a girafa, mostra-se a todo momento hipocondríaca, padecendo com as supostas crises de saúde. A “antropomorfização” das personagens confere um aspecto altamente inusitado à trama, visando o riso para com as situações tratadas. Alex, Marty, Glória e Helman, por exemplo, ao chegarem a Madagascar, tornam-se a única esperança de salvar os lêmures das “fossas” assassinas. No entanto, os quatro protagonistas, ainda que robustos e aparentemente selvagens, eram incapazes de qualquer ato heróico pelo simples fato de terem sido criados em cativeiro. Ao contrário de figuras como o Gato Guerreiro (*He-Man* (1985)) ou Simba (*O Rei Leão* (1994)), que são conduzidos pela coragem e astúcia, nossos “aventureiros”,



EDIÇÃO Nº ESPECIAL  
ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA  
AGOSTO DE 2012



*descharacterizando-se* como *animais africanos*, temiam a imponência da floresta e se horrorizavam com a cadeia alimentar. E é justamente nessa questão em que se instaura o grande conflito do leão Alex: à medida que a narrativa avança, ele descobre seus instintos de caça e vivencia um embate interno entre sua identidade como “predador”, manifestada no desejo de devorar os próprios amigos, e seus escrúpulos, que periodicamente o impedem de levar adiante os impulsos naturais em nome de um preceito ético.

A excentricidade chega aos extremos com *Os Simpsons*, rompendo com a fórmula de representação da família “politicamente correta” exaltada nas animações dos anos 60. Embora ainda apresente um pai provedor e uma mãe dona de casa, *Os Simpsons* se diferenciam das famílias mencionadas por insistir na crítica social de ordem filosófica<sup>9</sup> e moral mediante o que Matheson (2004) define como *hiper-ironismo*. A comédia é aqui empregada para o ataque às instituições, grupos e tipos humanos, denunciando sua postura cruel, ridícula e conservadora. Nessa linha, o sistema político de Springfield mostra-se corrupto, o chefe da polícia é preguiçoso, o reverendo revela-se ineficiente e a empresa do Sr. Burns não se omite como inescrupulosa. Nesse emaranhado degradante, Homer, o patriarca, se mantém alienado e descompromissado para com tantos impasses, voltando sua atenção somente à comida. Bart, o garoto, explicita seu egoísmo inconsequente nas múltiplas travessuras. As referências masculinas configuram-se, então, como ultrajantes, uma caricatura sombria do homem moderno. A esperança está exclusivamente nas mulheres; a mãe, Marge, e a filha, Lisa, cujo bom senso e capacidade de discernimento manifestam a perplexidade e frustração para com o próprio meio.

Na mesma proporção, o *hiper-ironismo* insinua-se diluído nas façanhas do protagonista de *Espanta-Tubarões*. A narrativa, estruturando-se como fábula moderna<sup>10</sup>, tematiza questões como tolerância e preconceito. Os tubarões, temidos senhores dos oceanos, assumem o posto de personagens revestidos de robustez, masculinidade e poder. O próprio nome de um deles, Don Lino, remete o leitor, a partir de seu repertório intertextual, ao clássico *O poderoso chefão*. Paralelamente, reafirma a condição viril das citadas feras, respeitadas pelo porte e pelo caráter sanguinário. Integrado a tal grupo, o tubarão Lenny vive o conflito de identidade entre as cobranças sociais e seus próprios desejos: ele não é carnívoro, gosta de se

<sup>9</sup> A esse respeito, sugerimos a leitura do livro de A. Skoble, M. Conard e W. Irwin, intitulado *Os Simpsons e a Filosofia*.

<sup>10</sup> Em posição similar a de *Madagascar*.



EDIÇÃO Nº ESPECIAL  
ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA  
AGOSTO DE 2012



fantasiar e é extremamente sensível. Encontrará a aceitação, no entanto, apenas com o peixe Oscar, amigo que igualmente omite uma crise íntima: conquistara fama e prestígio como os protagonistas épicos, consagrando-se por abater tubarões, mas, na verdade, é medroso e afoito. Oscar, portanto, foi “empossado” na condição de herói, mesmo sem competência para tanto, o que justifica suas patranhas. Tal dicotomia entre *essência* e *aparência*, presente tanto em Lenny quanto em Oscar, concede à narrativa uma dinâmica bastante inovadora, distanciando *O Espanta-Tubarões* de qualquer enquadramento como ficção tradicional.

Se Shrek, Alex, Homer e Oscar são impressos como protagonistas que não se qualificam como modelos de virtude, Pica-pau, por sua vez, dirigiria essa proposta aos extremos, estabilizando-se como um anti-herói. Diferente das personagens até agora tratadas – bastante contemporâneas – Pica-pau tem suas aventuras e desventuras produzidas entre 1940 e 1972, época em que os desenhos se preocupavam em propagar determinada mensagem educativa. Nessa linha, enquanto os heróis clássicos revelavam uma coerência na defesa de valores como justiça, honra e lealdade, o Pica-pau construía uma coerência particular, movida pelos próprios interesses. Assim, o pássaro, destituído de qualquer pudor ou ética, não hesitaria em enganar, mentir ou roubar. Em harmonia com essas constatações, Pacheco (1985) sublinha que as práticas do Pica-pau não estão a serviço do bem coletivo, mas, ao contrário, ressaltam a individualidade. A sua força se encontraria na esperteza, na malícia, na malandragem, e não em utensílios mágicos como os respeitáveis cavaleiros da literatura que o precede. Ele quase sempre vence o adversário recorrendo a artifícios pouco lícitos, e, ainda assim, conquista a adesão, aprovação e empatia do leitor.

Diferente do Pica-pau e na mesma condição de Shrek<sup>11</sup>, Sulley, a horrenda e gigantesca criatura de *Monstros S. A.*, lança mão de um itinerário de surpresas e transformações. Todas as noites, ocupa-se em assustar as crianças, já que os gritos destas armazenaria uma certa quantidade de energia, vital para a sobrevivência do universo dos monstros. É a conturbada convivência com a pequena menina Boo que desencadeará o processo de “purificação” de Sulley. O amor pela doce garota, conquistado em meio a

---

<sup>11</sup> Tanto Sulley quanto Shrek encerram releituras dos seres aterradores que povoam as tradicionais histórias infantis. Embora não tenham boa aparência e se definam como “malvados”, o destinatário dos filmes não se sente acuado ou constrangido pelas duas figuras. Na verdade, deixa-se seduzir por elas, uma vez que acompanha todo o processo de “humanização” dos mesmos ao longo do enredo.



EDIÇÃO Nº ESPECIAL  
ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA  
AGOSTO DE 2012



conflitos e dissabores, fará com que a fera perceba que o riso das crianças geraria muito mais energia que os gritos de pavor.

Finalmente, chegamos ao jovem órfão Lewis, de *A família do futuro*. A excentricidade do garoto, materializada em suas invenções, o impede de conseguir uma família que o aceite e o adote. Apenas mais tarde encontrará um grupo igualmente despojado – os Robinsons – que não se mostram abalados com suas engenhocas nada convencionais. Melhor: um grupo que celebrará os erros do menino com festas e brindes, alegando, a partir de um discurso que se aproximaria da proposta construtivista, que o crescimento individual depende de tateios, hipóteses e, sobretudo, desacertos. Outro dado importante nessa animação reside no processo de emancipação da criança. Sobre esse tópico, cumpre lembrar que *A família do futuro* é o único desenho, no rol de títulos analisados, que se centra exclusivamente na veiculação de uma moderna concepção de infância. Na verdade, poucas das sete produções examinadas trilhavam esse caminho<sup>12</sup>. Praticamente nenhuma exibia um roteiro com tamanha proporção, e isso pode ser visualizado na peregrinação do protagonista. Lewis, no decorrer da trama, almeja descobrir quem é sua verdadeira mãe, e se empenhará exaustivamente para realizar esse sonho, mesmo diante de obstáculos e reveses. Consegue, independente da intervenção de qualquer adulto, solucionar os próprios conflitos. Na cena, por exemplo, em que tem a grande chance de regressar ao passado para, enfim, ver o rosto de sua mãe, opta por abandonar esse sonho e seguir adiante sua vida, convicto de que a mulher que lhe deixou na porta do orfanato não lhe apresentava mais nenhuma importância.

A rigor, o que uniria personagens tão complexos como Lewis, Alex, Shrek, Sulley, Oscar, Homer e Pica-pau? Difícil responder, pois, ao contrário dos mitos, contos de fadas, desenhos tradicionais e sagas de cavaleiros cristãos, que insistem em protagonistas mais modelares, as animações contemporâneas investem em múltiplos tipos de heróis. Agora, a heterogeneidade assume o palco, refestelando-se no preguiçoso, no feio, no dissimulado, no farsante, no egoísta, no vaidoso, no excêntrico. Ganha espaço, assim, o obeso que preconiza a ironia ao cidadão norte-americano, a imagem do peixe projetada com traços do homem mulato, o tubarão que insinua a busca de identidade, o monstro que representa a crítica à valorização do sujeito apenas pela aparência, a atuação de mulheres e crianças altamente emancipadas.

---

<sup>12</sup> Estamos nos referindo especificamente ao caso de Lisa Simpson.



EDIÇÃO Nº ESPECIAL  
ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA  
AGOSTO DE 2012



Em linhas gerais, não se restringem a personagens criados como “padrões de comportamento”, que deveriam ser “adotados” ou “assimilados” pelos leitores. Muito mais que isso, a intenção de tais obras certamente não se limitaria a tal pacto com o pedagógico. Acreditamos que o que está em debate é a possibilidade de dar vez e voz a grupos até então excluídos, marginalizados, segregados. Parafraseando Hutcheon, compreende o espaço de transformar o diferente, o *off* centro, o periférico, em veículo para despertar a consciência estética e, até mesmo, política de leitores em formação.

### **Bandidos não tão “cruéis”**

A luta entre o bem e o mal é um tópico revisitado com frequência na história das animações. Tanto as narrativas tradicionais quanto o acervo adaptado pela Disney, a saga dos heróis emblemáticos difundida pela Marvel, as séries dos anos 80 e mesmo o fabulário moderno apontam para o maniqueísmo como um recurso recorrente.

Na literatura brasileira, em especial após a produção inovadora de Monteiro Lobato, a incidência de vilões passou a não ser prioridade. O que estava em debate era a aquisição do conhecimento por parte das crianças representadas nos textos, e isso se desdobrava na atividade de diferentes autores que surgiram após a década de 70, como Ziraldo, Sylvia Orthof, Lygia Bojunga e Ana Maria Machado.

Nas animações contemporâneas, embora persistam muitas afinidades com a literatura, os roteiros ainda exploram os conflitos entre heróis e seus respectivos antagonistas. Em *Monstros S.A.*, Sulley, por exemplo, deve salvar a pequena Boo das garras do perigoso Randall – criatura que jamais se contentara em ser o segundo melhor funcionário da empresa especializada em assustar crianças.

Em *Shrek*, o ilustre ogro irá disputar com Lord Farquaad a cobiçada mão da princesa Fiona. Anos depois, Shrek também duelaria com o Príncipe Encantado em nome de sua amada. Nesse caso, a intertextualidade instaurada nas cenas merece destaque. Parodiando, assim, os contos de fadas, o ogro glutão (porém complacente) assume o picadeiro como grande atração, ao passo que o Príncipe – reverenciado nas histórias infantis por seu porte varonil – entremostra uma face vingativa e rancorosa.



EDIÇÃO Nº ESPECIAL  
ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA  
AGOSTO DE 2012



Rivalidade semelhante pode ser também apurada na periclitante relação entre Oscar, o *Espanta Tubarões*, e as demais feras supostamente por ele “abatidas”, ou entre o órfão Lewis e o estranho “Cara do chapéu-coco”, em *A família do futuro*, que se empenharia em destruir o glorioso destino do garoto; ou ainda entre Alex e as impiedosas “fossas” de Madagascar, que dizimariam o grupo de animais liderados pelo rei Julien. Análogo a isso, vale também citar o Pica-pau, personagem que, mesmo apresentando um caráter dúbio, arrebatava uma legião de arqui-inimigos (Zeca Urubu, Dooley e Meany Ranheta, entre outros).

Por outro lado, cabe destacar a postura bem humorada dos vilões aqui tratados. Constantemente mostram-se desastrados, irônicos e *clownnescos*, e por isso pouco afugentam leitores de tenra idade. Na verdade, o realismo outrora entranhado em figuras como Crânio Vermelho (*Capitão América* (1966)), Lex Luthor (*Superman* (1941)) e Mumm-Ra (*Thundercats* (1985)), cede espaço a antagonistas cada vez menos assustadores.

Nesse emaranhado, cremos que a grande exceção à tendência maniqueísta esteja no seriado *Os Simpsons*, cuja acidez da crítica social oferecida se distancia de qualquer resquício dessa ordem. O que está em cogitação no seriado não é o confronto entre o Sr. Burns e a desarvorada família, mas sim o sarcasmo para com os costumes norte-americanos.

### **Histórias apenas para crianças?**

Além de protagonistas excêntricos e antagonistas bastante caricatos, outros dados merecem destaque no material coletado. O cenário *trans-real* predomina nos textos examinados, caracterizando-se, como pontua Coelho (2000), como espaços não localizados no mundo real. Aproximar-se-iam de ambientes presentes nos contos maravilhosos, nas variadas fábulas e nas lendas dos cavaleiros andantes. Compreendem lugares onde animais se comportam como humanos, viagens no tempo são possíveis, monstros abarrotam armários e fadas perambulam por castelos mágicos. Apenas *Os Simpsons* destoaria dessa proposta, não aderindo ao tempo mítico e fixando a narrativa em um espaço social.



EDIÇÃO Nº ESPECIAL  
ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA  
AGOSTO DE 2012



A linearidade imprime outro traço efetivo nas tramas. Dificilmente intercalam um ou outro *flashback*, uma vez que são animações cujo enredo não depende de explicações do passado para esclarecer questões do presente.

Ademais, entre o início e o final das cenas, acentua-se o *corte sem antecipação*. Segundo Rey (1989), trata-se do recurso mais adequado para conferir ritmo ao roteiro. Observa-se também, em menor grau, a prática de *dissolver imagens* para simular desmaios, como acontece com o leão Alex em *Madagascar*. Como são animações muito agitadas, em que a ação se faz constante, impõe-se, em uma seqüência de cenas, o plano *travelling*. Sugere-se aqui que a “câmera” acompanhe a personagem com a mesma velocidade com que se movimenta, rompendo com qualquer monotonia. Rey, inclusive, lembra que grande parte das produções norte-americanas, por privilegiarem a aventura, exploram exaustivamente o *travelling*.

Sobre os conflitos tratados, verifica-se uma pluralidade de assuntos capazes de conduzir o leitor a mais plena reflexão em torno da própria realidade. *Shrek*, nessa linha, presta-se em explorar a relação dicotômica entre essência e aparência, as contradições sociais e a emancipação da mulher. *Pica-pau* suscita as trapaças em nome da luta pela sobrevivência. *O Espanta Tubarões* investe na questão da ambição e no preconceito para com a sensibilidade masculina. *Monstros S. A.* contempla as consequências negativas da inveja e da aversão perante aqueles que são “diferentes”. Também tematizando a inveja, *A família do futuro* discute tópicos como a adoção e a solidão humana. *Madagascar*, por sua vez, aborda a busca da própria identidade e a descaracterização dos animais do zoológico, que, por conseguinte, distanciar-se-iam de sua essência selvagem. A série *Os Simpson*, ampliando o leque de possibilidades, debruça-se sobre os conflitos de gerações, a corrupção política e o paradoxo entre a natureza feminina e masculina.

O hibridismo, no que concerne aos gêneros em que se “enquadram” as animações, exige uma atenção especial por parte do leitor. Sustenta Rey (1989) que os gêneros cinematográficos, em tese, dividiram-se-iam nas categorias “aventura”, “drama”, “horror”, “musical”, “comédia”, “policia”, “suspense” e “infantojuvenil”. Napolitano (2010) salienta o desdobramento dos gêneros em “ficção científica”, “aventura policia”, “drama romântico”, “drama existencial”, “drama psicológico”, “drama de guerra”, “aventura de guerra”, “comédia de costumes”, “comédia paródica” e “comédia romântica”. Em sintonia com esses





EDIÇÃO Nº ESPECIAL  
ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA  
AGOSTO DE 2012



múltiplos gêneros, os desenhos - orientados, na maioria das vezes, pelo aspecto jocoso – igualmente aproximar-se-ia de outras categorias, como o drama, a ficção científica e a aventura policial. *A família do futuro*, por exemplo, embora apresente um roteiro bastante hilário, intercala inúmeras cenas altamente comoventes. O mesmo vale para *O Espanta Tubarões*, que abre espaço para a aventura e a narrativa policial.

O gênero infantojuvenil merece realce, considerando o determinante de que vigora nas sete animações perscrutadas. Rey lembra que tal gênero constitui um “filão” muito explorado no mercado contemporâneo, e que, híbrido por natureza, envolve ação, mistério, romance, suspense e fantasia. Análogo a essas observações, é válido o pronunciamento de Machado (1995). Segundo a escritora, uma das grandes marcas do texto infantojuvenil reside no fato de *também ser lido e apreciado por crianças e jovens*. As animações se consagram, então, como territórios para públicos heterogêneos, ávidos por uma história que atenda suas expectativas.

Em última instância, a paródia, o pastiche e a carnavalização, como níveis de intertexto, desenham-se nas séries e longas-metragens a partir da glosa do acervo artístico europeu. Como sugere a ideia de antropofagia cultural, as produções em debate incorporam a tradição que as precede, dialogam com esta e a recompõe com base em uma ótica específica. *Madagascar*, inserida nesse campo, satiriza tanto a canção *What a wonderful world*, de Louis Armstrong, quanto o clássico *O Rei Leão*, da Walt Disney Company. *Shrek*, um dos incontestáveis inovadores no gênero, explora, de modo histriônico, a literatura popular difundida pelos irmãos Grimm. Do mesmo modo age *Pica-pau*, ironizando e rechaçando as fábulas tradicionais, os contos de fadas e as produções inscritas no gênero “western”. *O Espanta Tubarões*, ante a vilania do inescrupuloso Dom Lino, parodia os filmes de “gangster”. A saga do pequeno Lewis incorpora trechos da trilogia *De volta para o futuro* (1985), de Steven Spielberg. *Os Simpsons*, explorando a intertextualidade como metáforas não verbais, tecem múltiplas alusões à cultura popular.

**Enfim...**



EDIÇÃO Nº ESPECIAL  
ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA  
AGOSTO DE 2012



A análise do exposto material, pautada na Semiótica e na Estética da Recepção, sinalizava que as narrativas em questão veiculavam protagonistas *excêntricos* – bem como anti-heróis – e alta incidência de antagonistas bastante caricatos, dado que contrariava as propostas mais tradicionais de criação difundidas, entre os anos 60 e 80, por estúdios como *Filmation*, *Rankin* e *Ruby-Spears*. Por outro lado, os desenhos recorriam, com certa frequência, à intertextualidade, à cultura *pop*, ao discurso irônico, e tematizavam tópicos como o conflito de gerações, a corrupção política, a relação dicotômica entre essência e aparência, as contradições sociais, as diversas formas de preconceito, a emancipação da mulher, a idealização da infância e a solidão humana.

Além disso, a leitura das narrativas entremostra uma acirrada disputa entre diferentes estúdios pelo domínio de um promissor mercado, até então monopolizado pela *Walt Disney Company*. Dessa forma, tem-se, de um lado, a *Dream Works*, marcada pela paródia, pelo pastiche e pela carnavalização, e, de outro, a *Pixar*, com roteiros bastante originais. Ambos investem nas animações computadorizadas, encantando leitores de diferentes idades com histórias inteligentes, dinâmicas e envolventes.

## Referências

HUTCHEON, L. **Poética do pós-modernismo**. Rio de Janeiro: Imago, 1991.

MACHADO, A. M. **Contracorrente**: conversas sobre leitura e política. São Paulo; Ática, 1999.

MATHESON, C. Os Simpsons, hiper-ironismo e o significado da vida. SKOBLE, A., CONRAD, M., IRWIN, W. **Os Simpsons e a filosofia**. Tradução de Marcos Malvezzi Leal. São Paulo: Editora Madras, 2004.

MORELLI, A. **Super-heróis nos desenhos animados**. São Paulo: Editora Europa, 2010.

NAPOLITANO, M. **Como usar o cinema na escola**. São Paulo: Contexto, 2010.



EDIÇÃO Nº ESPECIAL  
ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA  
AGOSTO DE 2012



PACHECO, E. D. **O Pica-pau: herói ou vilão?** Representação social da criança e reprodução da ideologia dominante. São Paulo: Editora Loyola, 1985.

REY, M. **O roteirista profissional.** São Paulo: Ática, 1989.

SOUZA, R. J. **Narrativas Infantis:** a literatura e a televisão de que as crianças gostam. Dissertação de Mestrado. Rio Grande do Sul: PUC, 1992.