UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE ARTES, CIÊNCIAS E HUMANIDADES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS CULTURAIS

TÂNIA REGINA VIZACHRI

Animais humanos ou humanos animais?
Um estudo sobre a representação dos animais antropomorfizados nos filmes de
animação.

São Paulo

2014

TÂNIA REGINA VIZACHRI

**Animais humanos ou humanos animais?:
um estudo sobre a representação dos animais antropomorfizados nos filmes de
animação.**

Dissertação apresentada à Escola de Artes,
Ciências e Humanidades da Universidade
de São Paulo para obtenção do título de
Mestre em Filosofia do Programa Pós-
graduação em Estudos Culturais.

Versão corrigida contendo as alterações
solicitadas pela comissão julgadora em 07
de outubro de 2014. A versão original
encontra-se em acervo reservado na
Biblioteca da EACH/USP e na Biblioteca
Digital de Teses e Dissertações da USP
(BDTD), de acordo com a Resolução
CoPGr 6018, de 13 de outubro de 2011.

Área de Concentração:

Estudos Culturais

Orientador:

Prof. Dr. Luís Paulo de Carvalho Piassi

São Paulo

2014

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

CATALOGAÇÃO-NA-PUBLICAÇÃO

(Universidade de São Paulo. Escola de Artes, Ciências e Humanidades. Biblioteca)

Vizachri, Tânia Regina

Animais humanos ou humanos animais? : um estudo sobre a representação dos animais antropomorfizados nos filmes de animação / Tânia Regina Vizachri ; orientador, Luís Paulo de Carvalho Piassi. – São Paulo, 2014

137 f. : il.

Dissertação (Mestrado em Filosofia) - Programa de Pós-Graduação em Estudos Culturais, Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo, em 2014

Versão corrigida

1. Semiologia do cinema. 2. Linguagem cinematográfica. 3. Animação. 4. Antropomorfismo. 5. Animais – Representação. 6. Animais – Aspectos culturais. I. Piassi, Luís Paulo de Carvalho, orient. II. Título.

CDD 22.ed. – 791.43014

Nome: VIZACHRI, Tânia Regina

Título: Animais humanos ou humanos animais? Um estudo sobre a representação dos animais antropomorfizados nos filmes de animação.

Dissertação apresentada à Escola de Artes, Ciências e Humanidades da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Filosofia do Programa Pós-graduação em Estudos Culturais.

Aprovado em: 07 de outubro de 2014

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Luís Paulo de Carvalho Piassi
Universidade de São Paulo – Escola de Artes, Ciências e Humanidades

Prof. Dr. Felipe Vander Velden
Universidade Federal de São Carlos – Departamento de Ciências Sociais

Prof. Dr. Maria Lúcia Castagna Wortmann
Universidade Luterana do Brasil – Departamento de Pedagogia

Agradecimentos:

A Deus, por ter colocado em minha vida as pessoas que propiciaram essa dissertação.

Ao Luís Paulo de Carvalho Piassi pela paciência, pela orientação, por compartilhar seu conhecimento, por me incentivar a defender o que acredito, pelas considerações sempre muito úteis.

Aos meus queridos pais e querida irmã pelo amor incondicional, por sempre terem me apoiado em tudo e acreditado nas questões que trazia. Por tudo o que sempre foram e são.

Esses que fizeram parte da orientação e da família são insubstituíveis e foram essenciais durante a minha construção perante essa dissertação.

Obrigada à Valéria B. Magalhães por ter me apresentado aos Estudos Culturais e pela comunhão de ideias. À Vânia Rall Daró pelas conversas sobre esta dissertação e sobre a vida. Ao pessoal do grupo de pesquisa INTERFACES. Às primas Roberta e Cris que ajudaram em diversos momentos de construção desta dissertação. A todos aqueles que estudam por um mundo mais ético com relação aos animais. A todos os meus estudantes que me ouviram falar de meus estudos em aula e sugeriram questões, especialmente à Gabriela Santiago. A todos os professores que me ajudaram a me construir, especialmente à Karen Valdebenito e à Maria José Rosado-Nunes. À Roseli Pedretti e à Mariana Bonnoto pela amizade e pelo inglês.

RESUMO

VIZACHRI, Tânia Regina. **Animais humanos ou humanos animais?** : um estudo sobre a representação dos animais antropomorfizados nos filmes de animação. 2014. 137 f. Dissertação (Mestrado em Filosofia) – Programa de Pós-Graduação em Estudos Culturais, Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

Atualmente as animações, antes destinadas somente ao público infantil, são sucesso de público inclusive entre adultos. Esses desenhos modernos têm atraído pela tecnologia, pela criatividade e pela mensagem que desejam passar. Crianças e até mesmo adultos são influenciados no imaginário por essas tramas. Raras são as animações que não utilizam animais como personagens principais que interagem com humanos ou que substituem completamente os próprios humanos. Nelas os animais são aproximados dos humanos tanto que até ganham voz e podem ser compreendidos por todos quanto aos seus interesses que, em algumas vezes, são mostrados de forma semelhante ao dos humanos. Adultos costumam compreender essas representações de animais como metáforas de nossas sociedades humanas. Então, nós podemos nos perguntar: antropomorfizar é eticamente correto? O que isso diz sobre nossa cultura? E sobre nossa relação com os animais?

Tal dissertação objetiva investigar o que a representação desses animais antropomorfizados diz a respeito de nossa cultura, especialmente sobre o modo como vemos e lidamos com os animais.

Palavras-chave: Animais antropomorfizados. Filmes de animação. Estudos Culturais.

ABSTRACT

VIZACHRI, Tânia Regina. **Human animals or animals humans?** A study on the representation of anthropomorphized in animated movies. 2014. 137 f. Dissertação (Mestrado em Filosofia) – Programa de Pós-Graduação em Estudos Culturais, Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

Nowadays both, children and adults appreciate animated movies. Families do not need to have children to go to the movies to watch cartoons. These cartoons keep a high appeal due to their technology, creativity and their moral message. People are influenced by these movies in their imagination. It is interesting to note that the main characters of these movies are, usually, anthropomorphized animals. In these animations, the animals are approximated to humans and the animals can be understood by everyone according to their interests. These interests are showed very similar to the human's interests. Adults usually understand these animal representations as metaphors of our society or humanity. So, we can question ourselves: Is anthropomorphizing ethically correct? What does it show about our culture? What about our relationship with other animals?

This dissertation aim is to investigate what the animal animated representation tells us about our culture, mainly, about the way that we see and deal with animals.

Keywords: Anthropomorphized animals. Animated movies. Cultural Studies.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - SWIFT & COMPANY. Beginning a hog dressing. In: Visitors' reference book. ..	10
Figura 2 - MUYBRIDGE, Eadweard. 14 Horses. Running. Phryne L. Plate 40, 1879, from The Attitudes of Animals in Motion.....	12
Figura 3 - Apresentação de Remy.	83
Figura 4 - Caracterização do rato.	84
Figura 5 - Quadro de oposição de valores relacionados a humanos e animais.	85
Figura 6 - Linguini e Remy aprendendo a trabalhar juntos.	88
Figura 7 - Granja cenário de Fuga das Galinhas.	91
Figura 8 - Granja que aparece na abertura do documentário <i>A galinha que burlou o sistema</i> . ..	92
Figura 9 - Interior da granja cenário de <i>Fuga das galinhas</i>	93
Figura 10 - Interior da colmeia de Bee Movie.....	96
Figura 11 - Interior das caixas do apiário em <i>Bee Movie</i>	97
Figura 12 - Vista panorâmica do apiário.	97
Figura 13 - Da esquerda para a direita: Barry B. Benson, protagonista do filme, Adam Flayman, seu melhor amigo.....	98
Figura 14 - Cena da vaca no escritório de Barry pedindo para processar a indústria de leite.	103
Figura 15 - Vizinhança da casa de Carl.....	107
Figura 16 - Carl chegando ao Paraíso das Cachoeiras.....	107
Figura 17 - Obstáculos enfrentados na natureza por Carl e Russel.	108
Figura 18 - Faisão do Nepal	109
Figura 19 - Ave exótica apelidada de "Narceja" em UP.	109
Figura 20 - Narceja comum.	109
Figura 21 - Os cachorros de Muntz.	111
Figura 22 - Os animais da animação <i>Madagascar</i>	115
Figura 23 - Cena em que Alex 'acorda' Marty dentro do zoológico.	116
Figura 24 - Tratamento que Marty recebe no zoológico.	117
Figura 25 - Quadro de oposição dos valores relacionados à ideia de Natureza e Cultura, em <i>Madagascar</i>	119

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	METODOLOGIA	19
3	O QUE SÃO FILMES DE ANIMAÇÃO?	26
	3.1 Surgimento das animações	26
	3.2 A especificidade do cinema e das animações	29
	3.3 Teorias a respeito da recepção cinematográfica	32
	3.4 A atualidade da animação	38
	3.5 A indústria de animações	40
4	A ANTROPOMORFIZAÇÃO DOS ANIMAIS	46
5	A REPRESENTAÇÃO DOS ANIMAIS	56
	5.1 Alguns dados sobre a mudança	66
	5.2 O que mudou?	68
	5.3 A dialética na representação dos animais	71
6	ANÁLISE DAS ANIMAÇÕES	79
	Ratatouille	83
	Fuga das Galinhas	91
	Bee Movie	96
	UP- Altas aventuras	105
	Madagascar	115
8	CONSIDERAÇÕES FINAIS	123
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	131
	REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS	136

INTRODUÇÃO

Quando pensamos sobre cinemas e animais¹, é provável que isto nos remeta às imagens deles exibidas nas telas, ou seja, na sua representação. Contudo, a relação entre cinema e animais é muito mais profunda do que isso, ela diz respeito ao próprio início do cinema. Segundo Nicole Shukin (2009), os delineamentos do cinema podem, sem dúvida, ser vislumbrados na linha de desmontagem do animal em Chicago², onde os animais não foram somente consumidos como carne, mas também consumidos como espetáculos.

Nos idos de 1850, nas cidades estadunidenses de Cincinnati e Chicago, já se vislumbrava o que seria o protótipo da linha de montagem, e também do cinema, através do abatedouro vertical. Este não era apenas um local de desmontagem do animal, mas também um espetáculo de lazer para um passeio dominical. Nele as peças do animal circulavam penduradas, através de uma esteira rolante. As pessoas podiam realizar um tour familiar - conforme ilustrado na figura abaixo - divulgado nos folhetos de lembrança da Swift, um dos modernos abatedouros da época:

---

¹ Embora os humanos também sejam animais, para facilitar a leitura utilizo apenas a palavra animal ao invés de animal não humano.

² As linhas de desmontagem dos matadouros e frigoríficos foram inventadas por Gustavus Swift e Philip Armour. Como consta no livro de BARRETT *Work and Community in the Jungle: Chicago's Packinghouse Workers, 1894-1922*, publicado originalmente em 1987 pela University of Illinois Press.

Figura 1 - SWIFT & COMPANY. Beginning a hog dressing. In: Visitors' reference book.³

O tour visava mostrar os modernos métodos de atividades da indústria da carne. Dentre os objetivos biopolíticos desse tour, estava criar uma nação que desejasse carne como parte regular de sua dieta. Entretanto, o tour no abatedouro envolvia mais do que o consumo visual, ele carregava todos os sentidos, pois incluía o mau cheiro e os gritos de morte dos animais, portanto, poderia ser um negócio arriscado. O tour precisaria ser, então, gerenciado, para evitar momentos de identificação entre humanos e animais e não gerar agitação política, mas sim, um aumento de capital. Para isso, era preciso gerenciar a afetividade gerada pela desmontagem do animal.

O movimento de desmontagem do animal mobilizou a ideia de tempo como uma sequencia linear contínua de discretos momentos, enquanto o tour posicionava o olhar do visitante como a movimentação da câmara (SHUKIN, 2009, p. 100). Além da manipulação arbitrária do tempo e do espaço numa sequencia, o que é característico do cinema, a cumplicidade entre cinema e abatedouro também aparece na afetividade gerada pelas imagens. Tanto a linha de montagem quanto os sentidos aguçados pela tecnologia são movidos por uma intensa afetividade. O afeto é onde o consumo da figura em movimento do animal desmontado excede o consumo visual e oferece condições de uma total experiência estética que deveria ser a promessa do cinema (SUKIN, 2009, p. 101). Assim, tanto o abatedouro de Chicago quanto o cinema gerenciam os afetos.

³ Disponível em: < http://library.duke.edu/digitalcollections/eea_A0340/> acessado em: 18/11/2013.

Aliás, tudo o que retrata o animal precisa gerenciar afetos, justamente devido à empatia que pode se estabelecer ao olharmos para o animal. Sendo assim, o zoológico é outro lugar que precisa do gerenciamento do afeto. E isso é feito através da montagem, da organização do espaço de exibição. Zoológicos contêm animais tristes, constrangidos, deslocados, fora de sua natureza, mas os espectadores são induzidos a sublimar isso e fingir que estão olhando para os animais reais (MALAMUD, 2012, p.115). Então, como as pessoas expressam sentimento de culpa ao ver animais na prisão, zoológicos começam a embelezar os recintos para aliviar o desconforto do espectador – não do prisioneiro. Isso também ocorre pelo tempo que temos em ver cada animal – uma ampla gama de animais em um curto espaço de tempo (MALAMUD, 2012, p. 121).

Toda a nossa cultura visual é construída para sublimar a empatia com os animais. E isso se dá a partir do gerenciamento do espaço em relação ao tempo de exibição dos animais. E a principal característica do cinema é justamente essa: manipular o tempo das imagens, a fim de gerenciar os afetos (MARTIN, 2011). Enquanto os animais desmontados foram exibidos nos tours dos abatedouros, tecnologias de imitação e representação dos animais e da vida foram sendo exibidas em diversos lugares através do zoopraxiscope – uma roda que possuía fotos de animais em diversas posições e, quando girada, dava a impressão de movimento. Tecnologias miméticas como as representadas pelo zoopraxiscope objetivavam a afetividade e a comunicação sob um signo carismático da vida do animal (SHUKIN, 2009, p. 102).

O desmembramento do animal não serviu apenas como influência estética, comunicativa e afetiva, mas também foi a matéria do cinema. O aproveitamento dos subprodutos do abate, como a gelatina – proteína extraída dos ossos, juntas e pele do animal - foi a matéria prima, primeiro da fotografia e, posteriormente, do cinema. O desmembramento do animal constituiu, assim, o material negativo do efeito de representação do cinema. É este o principal material do celuloide, a matéria prima das animações feitas no século XX.

A mesma cidade que abrigou a exposição do desmembramento animal, Chicago, em 1893 abrigou a *World's Columbian Exposition*, uma feira de diversas atrações, entre elas, a exibição da eletricidade e do zoopraxiscope de Eadweard Muybridge que no seu famoso *The horse in motion* (1877-1878) mostrou o galope do animal.

Figura 2 - MUYBRIDGE, Eadweard. 14 Horses. Running. Phryne L. Plate 40, 1879, from *The Attitudes of Animals in Motion*⁴

Assim como o carro veio substituir o animal, o cinema veio também para suprir a necessidade de ver os animais. O cinema, inclusive, não só nasceu do desmembramento do animal como também veio para substituir e apurar a visão sobre ele. A feitura de *The horse in motion*, citado acima, é um exemplo claro disso: o homem queria ter a certeza de que as quatro patas do cavalo estariam simultaneamente acima do chão em seu galope.

A humanidade sempre utilizou a figura dos animais para os mais diversos fins. John Berger (2009) diz que as semelhanças e diferenças entre humanos e animais permitiu aos animais provocarem algumas das primeiras questões e oferecer respostas. Ao menos assim foi no cinema. O animal foi a matéria prima, a educação do olhar e a metáfora do homem no cinema. Todas essas questões que os animais têm causado foram acompanhadas pelas mídias, especialmente os filmes de animação têm acompanhado essas mudanças.

Quanto mais nossa sociedade se urbaniza, mais nos afastamos dos animais, e isso só aumentou a representação deles ao nosso redor. Hoje nos cercamos de “animais” por toda a parte. Eles fazem parte da infância até a velhice e estão presentes nos bens culturais de todos os sexos e entre todas as classes. Atualmente, as crianças vivenciam grande parte de seu

⁴ Disponível em: < <http://www.welovedc.com/2010/04/29/we-love-arts-helios-eadweard-muybridge/14-horses-running-phryne-l-plate-40-1879-from-the-attitudes-of-animals-in-motion-2/> > acessado em 29/10/2013.

tempo e espaço diante das mídias audiovisuais em detrimento do momento vivido na rua (FANTIN, 2006, p. 54). A infância é onde essas mídias terão maior influência, tanto pelo fato das crianças gostarem de reassistir diversas vezes o mesmo audiovisual, quanto pelo fato de ser a época em que se possui maior número de neurônios, portanto, onde os aprendizados serão mais marcantes (BETTO, 2011). Como toda criança sabe, desenhos, mesmo os notoriamente violentos, são imensamente desfrutáveis e um dos poucos gêneros infantis que todas as idades veem repetitivamente (WOJCIK-ANDREWS, 2000, p. 3). Portanto, a forma com que são apresentados esses animais é muito importante para a formação da criança com relação a sua formação da alteridade com relação ao animal. E isso serve também na construção da identidade infantil, entendendo que esta não é uma forma fixa, mas que está em interação com o contexto social, cultural e histórico, como bem afirmou Stuart Hall (2011). Devemos, então, nos questionar a respeito de como a mídia tem representado aquilo que pouco temos contato: os animais. Afinal, eles serão afetados pela nossa maneira de representá-los.

Mas podemos também nos questionar: o quanto é importante ver? Ver de que maneira? As mídias visuais ensinam que crianças podem ver tudo, pois tudo está ao seu alcance. Entretanto, o exercício de olhar não é um exercício tranquilo, isento de juízos de valor e de avaliações. Como a física ensina, a observação muda o fenômeno observado. Se alguém é visto, um julgamento é construído sobre ele e isso leva o observador a uma inevitável conclusão. Os animais têm sido prejudicados em nossas construções culturais de suas imagens. Ser colocado dentro de uma observação cultural significa ser tirado de uma observação natural. Alguns autores argumentam que observação natural seria um termo contraditório e que talvez devêssemos pensar na existência natural do animal ausente de observações. Mas Malamud (2012) observa que a ideia de natureza como concebemos incorpora suas próprias subjetividades e fronteiras, as quais ainda não foram muito bem resolvidas pela ciência. Malamud, então, opõe a observação natural do animal como uma antítese à observação cultural (2012, p. 6). Mas podemos nos questionar até que ponto seria possível fazermos uma observação natural do animal? O fato é que os animais sofrem as consequências de olharmos para eles. Todavia, ainda poderíamos pensar que olhar animais é menos danoso do que comer ou fazer experiências com eles. Entretanto, Malamud (2012, p. 23) diz que não, porque é nosso modo de pensar sobre eles que afeta todo o resto. Tanto que há leis que tornam ilegal pegar imagem de animais em fazendas sem o consentimento, sob o argumento de que a representação visual trata de propriedade intelectual do fazendeiro

(MALAMUD, 2012, p. 24). Portanto, representar animais não é uma ação isenta de valores e consequências.

Os filmes de animação estão entre as mais conhecidas produções que abusam da figura de animais. Antes destinadas somente ao público infantil, atualmente são sucesso de público inclusive entre adultos. Esses desenhos modernos têm atraído pela tecnologia, pela criatividade e pela mensagem que desejam passar. Crianças e até mesmo adultos são influenciados no imaginário por essas tramas. Curioso é observarmos que raras são as animações que não utilizam animais como personagens principais em interação com humanos ou que substituem completamente os próprios humanos. Esses animais são sempre representados com algumas características humanas – em maior ou menor grau – tal processo é chamado de antropomorfização. De origem grega, a palavra antropomorfismo – “anthropos” (homem) e “morphe” (forma) – significa o uso de características humanas na representação de animais, objetos, deuses, natureza, etc.

A produtora DreamWorks é quem mais explora esse tipo de recurso. Dentre as animações produzidas pela DreamWorks Animation⁵ de 2000 até 2012, 23 no total, 20 delas contém animais antropomorfizados como personagens principais. Isto significa que a produtora tem investido pesado na fórmula com personagens animais.

Walt Disney Pictures é a empresa mais tradicional em produções de animação⁶. Dentre as animações de longa-metragem produzidas por ela de 2000 até 2012, 59 no total, 37 retratam animais antropomorfizados como personagens centrais. Dentre as animações de longa-metragem produzidas por ela em parceria com a Pixar Animation Studios⁷ de 2000 até 2012, mesmo as que não apresentam animais antropomorfizados como personagens centrais, apresentam outro tipo de antropomorfização. Por exemplo: *Monstros S.A* (2001) que tem como personagem principal monstros que nada mais são do que animais inventados; *Carros* (2006) *Carros 2* (2011), embora apresentem carros antropomorfizados; *Wall – E* (2008) apresenta a antropomorfização da máquina; *Toy Story 3* (2010) apresenta a antropomorfização dos brinquedos infantis. A Pixar tem uma característica curiosa: de 2000 para cá apenas 2 filmes apresentaram humanos como o centro da história: *Os Incríveis* (2004) e *Valente*

---

⁵ Disponível em: <http://www.imdb.com/company/co0129164/?ref=fn_al_co_3> Acessado: 15 abr. 2013 as 10h25

⁶ No site IMDB, as produções da Walt Disney Animation Studios aparecem somente após 2007. Por isso, busquei a lista de animações selecionando-as entre os filmes pela Walt Disney Pictures, disponível no site: <http://www.imdb.com/company/co0008970/?ref=fn_al_co_4>, acessado em 17 abr. 2014, 10h55.

⁷ Disponível em: <http://www.imdb.com/company/co0017902/?ref=fn_al_co_2> Acessado: 15 abr. 2013 as 10h55

(2012). Embora não apresente em sua maioria a antropomorfização de animais, ela apresenta frequentemente a antropomorfização de carros, brinquedos, máquinas e objetos.

Portanto, podemos observar que as animações infantis exploram bastante esse recurso. Nelas os animais são aproximados dos humanos tanto que ganham até voz e podem ser compreendidos por todos quanto aos seus interesses que, em algumas vezes, são mostrados de forma semelhante ao dos humanos. Sendo representações humanas de animais, são vozes humanas falando sobre eles. Essas vozes humanas falam de um local e um tempo específico, são vozes de nossa cultura dizendo sobre como vemos os animais. Portanto, quando nos debruçamos para compreendermos essas vozes, estamos tentando compreender o que o discurso de nosso tempo e local diz sobre os animais e sobre a nossa relação com eles.

É daí que surgem diversas perguntas, algumas como: O quanto essas animações auxiliam ou atrapalham no conhecimento sobre os animais e em nossa forma de nos relacionarmos com eles? Antropomorfizar animais é bom ou é mau para os animais?

O fato é que tem havido uma mudança na forma de representar os animais antropomorfizados. Mesmo que as animações antigas já o fizessem, as deste século têm trazido em seu roteiro a discussão em torno da ética na relação entre animais e humanos. E esta dissertação tenta acompanhar isso.

Durante toda a nossa história humana, a relação com os animais foi controversa, envolvida por diversas maneiras de compreendê-los, o que gerou diversos tabus. Dentro do que chamamos de filosofia ocidental, houve pensadores que defenderam a possibilidade de concessão dos direitos humanos estendidos aos animais. Embora suas ideias estivessem além do seu tempo, viviam dentro de seu contexto e os defendiam no limite de suas possibilidades. Jeremy Bentham, filósofo britânico do séc. XVIII, escreveu *Uma Introdução aos Princípios da Moral e da Legislação* e foi um dentre outros que se tornou referência nessa reflexão. Para ele, o argumento de que os humanos devem ter mais direitos que os animais em virtude de serem dotados de razão não poderia ser um critério para definir quem possui direitos, pois nesse caso igualmente os bebês e as pessoas com necessidades especiais teriam seus direitos suprimidos (BENTHAM, 1979). Bentham também especulou que “talvez chegue o dia em que o restante da criação animal venha a adquirir os direitos dos quais jamais poderiam ter sido privados, a não ser pela mão da tirania” (BENTHAM, 1979). Henry Salt, reformista britânico que formou a Liga Humanitária com o objetivo de banir a caça como esporte, publicou em 1892 *Animals' Rights: Considered in Relation to Social Progress* (2010) apresentando o conceito de direitos animais.

Entretanto, é na década de 1970 que a discussão começa a tomar fôlego entre os mais diversos pensadores, tendo seu início na Universidade de Oxford. Ainda, em 1970 o psicólogo Richard D. Ryder cunhou o termo “especismo”, conforme explicado por ele no texto *All beings that feel pain deserve human rights*, publicado em 2005 pelo jornal *The Guardian*. Influenciado por tal conceito criado em 1970, Peter Singer, filósofo australiano que se tornou referência na área de direitos animais, escreveu sua obra mais famosa sobre o tema e que até hoje é referência entre os pensadores da área: *Libertação Animal* publicada originalmente em 1975. Em 1978 também é proclamada em assembleia, pela UNESCO a Declaração Universal dos Direitos Animais (UNESCO, 1978). Na década de 1980 em diante o movimento ganha adeptos das mais diversas disciplinas e, assim, a discussão começa a evoluir e a ganhar novas linhas de pensamento. Após o livro de Tom Regan *The Case for Animal Rights*, publicado em 1983, surgem novos conceitos como o de “sujeitos-de-uma-vida”⁸ e a distinção entre agente e paciente moral⁹. Em 1995, outro filósofo da área, Gary L. Francione ganha destaque ao escrever *Animals, Property, and the Law* (1995) onde cria o critério da senciência¹⁰ para definir a inclusão dos seres vivos na esfera dos direitos. Daí em diante, cada vez mais a discussão ganha adeptos no ambiente acadêmico dentro das mais distintas áreas, dando origem aos chamados *Animal Studies*, cujo objetivo é pensar as relações entre viventes humanos e não humanos.

As mídias em geral, mas especialmente os filmes de animação, não ficaram ausentes da discussão. Tanto que quando os animais são representados nelas através de vozes humanas, é a visão cultural que está sendo ali narrada. Uma visão histórica, de um tempo e espaço específico. Sendo assim, o objetivo central desta dissertação é exatamente compreender como algumas animações têm representado a nossa relação com os animais e o que tem mudado nessa representação ao longo do tempo.

---

⁸ Sujeito-de-uma-vida diz respeito ao fato do ser não estar apenas no mundo, mas consciente do mundo e, conscientes do que acontece com ele. Além do mais, o que acontece com ele – seja aos nossos corpos, à nossa liberdade ou às nossas vidas – importa para ele, porque faz diferença quanto à qualidade e à duração das nossas vidas, conforme experimentadas por nós, quer os outros se importem com isso, quer não. Quaisquer que sejam nossas diferenças, essas são nossas semelhanças fundamentais (REGAN, 2006, p. 60).

⁹ Agente moral diz respeito àqueles que são capazes de raciocinar, de decidir sobre as atitudes que são corretas ou não, portanto, são capazes e responsáveis por tomarem atitudes morais. Enquanto paciente moral refere-se aos seres que, embora sejam incapazes de tomar decisões morais, são afetados pelas decisões que os agentes morais julgam corretas ou não, portanto, devem ser motivo de consideração destes.

¹⁰ Senciência é a capacidade de “organismos vivos que não apenas apresentam reações orgânicas ou físico-químicas aos processos que afetam o seu corpo (sensibilidade), mas além dessas reações, possuem um acompanhamento no sentido em que essas reações são percebidas como estados mentais positivos ou negativos. É, portanto, um indício de que existe um eu que vivencia e experimenta as sensações. É o que diferencia indivíduos vivos de meras coisas vivas.” Disponível em: <<http://www.anda.jor.br/10/06/2009/senciencia>> acesso 22 abr. 2014. 15h50.

Para tal fim, no capítulo I desta dissertação, está a fundamentação teórica de análise das animações. Baseada na semiótica greimasiana e na análise do discurso, serão mostrados os elementos que fundamentarão a análise das animações realizada no capítulo V.

No Capítulo II será mostrado um pouco sobre a origem das animações e sobre a industrialização delas. Assim como os lucros que as animações aqui trabalhadas têm arrecadado. Será possível, então, perceber que as animações que tratam da ética com relação aos animais estão entre as que arrecadam maior bilheteria.

O capítulo III pretende discorrer sobre o quanto a antropomorfização fez parte de nossa história e que talvez por isso passe despercebido o fato de que, muitas vezes, aqueles que protagonizam as histórias contadas por crianças são animais humanizados. Afinal, o cinema é o reino da magia e a magia é a linguagem da emoção e da estética, onde vigora a relação entre projeção-identificação. “A projeção é um processo universal e multiforme. As nossas necessidades, aspirações, desejos, obsessões, receios, projectam-se, não só no vácuo em sonhos e imaginação, mas também sobre todas as coisas e todos os seres” (MORIN, 1970, p. 105). Próprio da evolução do homem foi a desmistificação, a racionalização e a interiorização da magia. Mas por mais que se saiba a realidade por trás das telas, é através delas que podemos *sentir* a impressão da realidade. E o sentir torna a situação próxima à realidade, “todos nós nos tornamos sentimentais, sensíveis e lacrimejantes logo que nos vemos privados dos nossos meios de ação” (MORIN, 1970, p. 117). Devido à passividade do telespectador que se exageram as projeções, os sentimentalismos, como no estado de sonho. E é aí que reside a alma do cinema que: “(...) nada mais é do que uma metáfora para designar as necessidades determinadas, os processos psíquicos na sua materialidade nascente ou residualmente decadente.” (MORIN, 1970, p. 133). Como Morin conclui, o cinema carrega as necessidades de todo o imaginário, todo o devaneio, toda a estética, ou seja, todo o *demens* do homem. Necessidade de fugirmos e de encontrarmos a nós mesmos. É um fato que também projetamos nossas emoções nos animais. Mas olhar dessa forma é ver os animais apenas como projeções dos humanos, como nossa metáfora.

Por isso, o capítulo IV discorre sobre a representação dos animais nas animações. Ele visa mostrar o que têm mudado na forma de representação dos animais antropomorfizados nas animações e como devemos olhar para essa retratação. Apresentarei essa discussão sobre as formas de representação dos animais e as implicações sociais e éticas de reduzirmos os animais a metáforas da sociedade. Quando olhamos de forma tão natural para os animais antropomorfizados, quando há este silêncio das produções acadêmicas a respeito destas figurações, quando pouco se reflete a respeito do tema e da sua influencia na educação

infantil, isso diz respeito a necessidades ou a naturalidades de nossa espécie ou de nossa cultura. Gostamos tanto de nos projetar/identificar com as personagens e com a trama narrada que embarcamos nela, pouco refletindo sobre o que essas figuras dizem a respeito de nós. E é nesse vácuo que esta dissertação atuará. Tentando compreender o que as personagens antropomorfizadas mostram a respeito de nossa cultura. Quais valores, quais crenças, quais ideologias são representadas por eles? O que isso mostra sobre nossa relação com os animais? Isso auxilia a melhorar ou piorar nossa relação com eles?

Outras mídias também utilizam animais antropomorfizados em suas histórias – como o livro infantil, por exemplo. Entretanto, optei pela análise das animações, pois além de seu vastíssimo alcance de audiência, ela cumpre uma função social como antigamente era o papel dos contos. Benjamim (1989) escreve que o livro infantil alemão nasceu na época da ilustração para por a prova um vasto programa de educação humanitária. Se o homem era bom por natureza, poderiam melhorá-lo através da literatura. “El libro infantil de las primeras décadas fue edificante, moralista y tomaba el catecismo y la exégis en el sentido del deísmo... Su aridez, su falta de significación para El niño son innegables” (BENJAMIM, 1989, p.67). Isso porque ele substitui a função da história oral que agora seria registrada. O livro infantil vem auxiliar na educação dentro de casa. As histórias, então, mais do que entretenimento eram modos de educar as crianças, de ensinar uma moral. Nelas, os animais foram utilizados, pois serviam para esse fim. Quando a criança tinha dificuldade de compreender ou expressar seus sentimentos, assim poderia fazer observando os animais. Hoje, os pais não têm mais tempo de acompanhar seus filhos lendo ou contando histórias. Talvez, os filmes de animação cumpram, então, esse papel, uma vez que também seguem o mesmo roteiro de ensinarem valores morais para as crianças.

O capítulo V contém as análises das animações escolhidas seguindo a metodologia fundamentada no capítulo II. E, por fim, o capítulo VI apresentará as considerações finais.

Assim, pretende-se compreender sobre a representação dos animais nas animações a fim de compreender o que o local e o tempo que nós vivemos dizem a respeito de como os vemos.

METODOLOGIA

Além da pesquisa bibliográfica que consta como base analítica no decorrer deste trabalho, utilizo elementos da semiótica e da análise de discurso para a análise das animações escolhidas. Entretanto, é importante considerar que essas metodologias são úteis apenas como base, como material de coleta de dados para a reflexão a qual este trabalho se propõe. Portanto, não será uma análise puramente semiótica, ou propriamente da análise do discurso.

A escolha destas duas metodologias ocorreu devido ao fato de serem complementares na análise das animações. Enquanto a semiótica é utilizada para desvendar os signos propriamente, a análise do discurso traz o elemento do contexto no qual os signos estão inseridos.

Relativo à análise do discurso, Maingueneau apresenta três cenas de análise em seu livro *Análise dos textos de comunicação* (2005, p. 85):

- Cena englobante, que corresponde ao tipo de discurso. Maingueneau oferece como exemplo um panfleto recebido na rua onde precisamos identificar o tipo de discurso que está sendo veiculado (religioso, político, publicitário, etc..) e ao contexto no qual ele está inserido. Através desta identificação, é que será possível identificar a próxima cena.
- Cena genérica, correspondente à situação na qual o discurso é veiculado, isto é, o logos. A situação na qual o discurso é veiculado refere-se a quem fala para quem, o que remete aos conceitos de Ethos e Pathos. Ethos é a imagem que deseja passar aquele que veicula o discurso, enquanto Pathos é a imagem que o veiculador da mensagem faz daquele a quem a mensagem é destinada. Maingueneau (2005, p. 86) cita o exemplo de um panfleto eleitoral no qual um candidato dirigirá a seus eleitores. O Ethos será a imagem que o candidato deseja passar como, por exemplo, de uma pessoa honesta, confiável, a qual se pode contar. Enquanto o Pathos é a imagem da pessoa a qual os panfletos estarão sendo dirigidos, por exemplo, candidatos indecisos e que procuram um candidato confiável para dar o seu voto. A cena englobante e a cena genérica, por fim, definirão a cenografia.
- Cenografia é a enunciação, isto é “a fonte de discurso e aquilo que ele engendra” (MAINGUENEAU, 2005, p. 87). Estudar a cenografia é compreender os signos da

enunciação. É ela que legitimará um enunciado que, por sua vez, deve legitimar a cenografia.

Podemos observar que a cena englobante dos filmes é similar a todas as animações analisadas. O discurso é cultural, pois trata de um modo de vida, um modo de produção das relações estabelecidas na sociedade. Há um predomínio do lúdico, pois as animações utilizam como recurso o humor para conquistar o público alvo que são as crianças. Mas apesar de serem engraçadas, as animações não deixam de apresentar valores fundamentais como o amor, a liberdade, o respeito, a solidariedade, etc... Isto porque elas são feitas primeiramente para o cinema, onde as crianças costumam ir com os pais. Portanto, as animações precisam agradar adultos e crianças. Podemos observar também a cena genérica, na qual o logos – que é a situação em que o discurso é veiculado – interfere na mensagem, pois um filme diferentemente de seriados e programas de televisão – os quais prescindem da presença dos pais - torna as mensagens mais polidas e com um tom moralizante, para que os pais os considerem adequados para seus filhos. Na cena genérica, também é observado o Ethos – imagem do enunciador – e o Pathos – imagem do enunciatário. Com relação ao Pathos, podemos dizer que as animações aqui analisadas visam atingir um público alvo de crianças de 06 a 14 anos, escolarizadas e com uma maior sensibilidade aos problemas ambientais e também à ética para com os animais. Já o Ethos, que é a imagem das indústrias de animação, será analisado no capítulo seguinte.

A análise dos signos das animações aqui analisadas contará com alguns elementos da semiótica greimasiana. Essa permite observar e analisar os elementos ideológicos do discurso, pois é ela a mais apropriada para a análise da narrativa, através do percurso gerativo de sentido (PIETROFORTE, 2009, p. 10). O percurso gerativo de sentido hierarquiza o plano de conteúdo em três níveis, seguindo esta ordem: o discursivo, o narrativo e o fundamental. Quanto mais concreto, mais complexo (discursivo); quanto mais abstrato, mais simples (fundamental) (FIORIN, 2009; TATIT, 2002).

O nível discursivo é o nível mais concreto, sua função é dar concretude à narrativa. Para isso é que o nível discursivo estuda a dêixis que é a associação conceitual entre uma palavra e o seu contexto, e a entidade que essa ocorrência representa. Por exemplo, se dissermos “Amanhã estarei lá” saberemos que a entidade que essa ocorrência representa é um “eu” (é a pessoa da frase). Também se estuda o tempo que, no caso, é o futuro, um amanhã, assim como o local que é um lá, um outro lugar. (FIORIN, 2009, P. 41). Nesse trabalho, em especial, será importante observar se o sujeito é um “eu”, o que indica que o espectador

identifica-se com a personagem – isso acontece quando o espectador olha para os filmes de animais e vê apenas relações humanas, ou seja, projeta-se nos personagens -, ou um “tu”, o que indica que o espectador está compreendendo essa história do ponto de vista de outros personagens, dos animais, sem se colocar diretamente nela.

No nível discursivo também são analisados o espaço, o tempo e os personagens, para observar quais valores ele reforça, pois através deles é que a história terá mais sentido. Com relação ao espaço uma mesma história ou filme pode apresentar mais de um ambiente. Cada espaço pode retratar algumas características e sentimentos, oferecendo mais realismo à história. Se a história se passa em ambiente onde há grades ou cercas, isso pode acentuar a necessidade de liberdade de um sujeito, por exemplo. O tempo também é analisado para oferecer concretude moral à narrativa. Por exemplo, se a história se passa no futuro, presente ou passado. Se ela se passa na infância, juventude ou velhice do sujeito. A caracterização dos personagens também é relevante para esse estudo a fim de compreender quais traços de personalidade foram dados ao sujeito. Por exemplo, geralmente cores alegres são características de sujeitos “bons”, enquanto cores escuras e sombrias são utilizadas para caracterizar “maus” sujeitos.

Observar o nível discursivo é especialmente importante para este trabalho porque o local onde é narrada a história é bastante importante para perceber a maneira de antropomorfização das figuras animais. Randy Malamud (2007) observa que os animais têm sido representados mais fidedignamente quanto ao seu habitat e as suas características próprias. E isto pode ser reflexo de uma mudança cultural na nossa relação com eles. Quanto mais fidedignamente os animais são tratados, mais propícia a narrar temas relativos à ética animal serão as animações. Tanto que o desenho do Mickey é retratado em uma casa muito similar à humana, diferentemente da animação *Ratatouille*.

Já o nível intermediário, o narrativo, é também bastante importante, pois ele analisa a trajetória do sujeito na narrativa da história. Nele, sempre há um sujeito (o protagonista da história, que pode ser uma pessoa, um objeto ou um sentimento) e um objeto de valor que é o que o sujeito busca. Este nível conta com quatro fases sendo elas:

- **Manipulação** - Para iniciar o percurso gerativo, onde o protagonista entrará em conjunção com o seu objeto de valor, será necessário um querer-fazer, um dever-fazer, um poder fazer ou um saber-fazer. Mas para isso, o protagonista precisará ser estimulado por um destinador- manipulador que o mobilizará para realizar a performance, ou seja, o colocará em ação. A manipulação pode

ocorrer mediante a intimidação, provocação, tentação e sedução. A Intimidação ocorre quando o destinador-manipulador (aquele que provocou o sujeito para realizar a tarefa) compromete o protagonista a fazer algo por meio de ameaças. A provocação ocorre quando há um julgamento negativo do sujeito pelo destinador. A tentação, o destinador propõe ao sujeito uma recompensa. Por fim, a sedução ocorre quando o destinador revela um juízo positivo sobre a competência do destinado.

- **Competência** – Após ser mobilizado, o sujeito precisará ser dotado de um saber e/ou poder que lhe conferirá competência para poder realizar o percurso. Quem ou o quê lhe dará a competência será o instrumento de poder.
- **Performance** – A performance é a realização da ação. Quando ocorre a transformação central da narrativa.
- **Sanção** – É a moral da história, ou seja, a constatação de que a performance foi realizada. É quando são distribuídos os prêmios e os castigos (FIORIN, 2009, p. 31) E o sujeito efetua conjunção ou disjunção com o seu objeto de valor. A conjunção é quando o sujeito consegue o que havia almejado, o objeto de valor. Quando há disjunção, o sujeito não conquista o objeto de valor.

O nível fundamental é o das oposições semânticas, isto é, é nele que verificamos a oposição fundamental dos valores expressos na narrativa. Assim, por meio da negação, “são consideradas as oposições de sentido produzidas por contrariedades de valores semânticos e as possíveis transições entre elas” (PIASSI, 2012, p. 81). Em toda narrativa, sempre há um sujeito e um objeto de valor que é o que o sujeito busca. O objeto de valor nem sempre é um objeto de fato, mas ele sempre representa alguns valores. Por exemplo, o objeto de valor do sujeito de uma história pode ser voar. Voar representa o valor da liberdade. A oposição fundamental à liberdade é o aprisionamento. Durante uma narrativa, ambos os valores podem ou não ser negados e serem transformados em seu contrário. Esse percurso é passível de visualização através do quadrado semiótico. Por exemplo, em uma história onde o sujeito está aprisionado e busca a liberdade temos como oposição fundamental:

Aprisionamento	Liberdade

Mas durante a história, o sujeito encontra um avião que o permitirá voar. Voar representa a liberdade, encontrar o avião foi o que permitiu a ele negar o seu aprisionamento e fugir, portanto, foi seu instrumento de poder e também a negação de seu estado anterior. Assim, podemos construir um quadrado semiótico:

Caso os personagens que estavam em liberdade foram aqueles que mantiveram o sujeito preso, o quadrado semiótico se completa:

Assim, o quadrado semiótico nos permite analisar o nível fundamental relativo aos valores. Essa oposição de valores sempre contém os valores eufóricos e disfóricos, sendo os eufóricos vistos como positivos e os disfóricos como negativos. O valor eufórico sempre será o de busca do sujeito. Já o disfórico, o que ele pretende evitar. Assim, o sujeito busca a conjunção com o valor eufórico e a disjunção com o valor disfórico.

O uso da semiótica neste trabalho visa compreender, através da relação entre figuração e tematização, a ideologia que os discursos sobre animais, representados por animais antropomorfizados, apresentam. Segundo Diana Barros, “(...) há dois tipos distintos de textos, do ponto de vista dos procedimentos semânticos do discurso: textos temáticos de figuração esparsa e textos figurativos.” (2005, p. 70). Discursos temáticos são aqueles que enfatizam os efeitos de enunciação, são aqueles onde predominam a formulação abstrata de valores. Textos científicos são bons exemplos onde predomina a tematização. Discursos figurativos são aqueles recobertos por figuras em sua totalidade, onde há “a passagem do tema à figura, e iconização, seu revestimento exaustivo com a finalidade de produzir ilusão referencial.” (BARROS, 2002, p. 117). Os filmes de animação infantil são bons exemplos de discursos figurativos e os animais antropomorfizados bons exemplos de figuração. Porém, são figuras que representam um tema. Portanto, discursos temáticos e figurativos não são excludentes; mas sim, relacionam-se em grande sintonia. Aliás, “o exercício da análise textual tem mostrado, porém, que não há discursos não figurativos e sim discursos de figuração esparsa, em que assumem relevância as leituras temáticas.” (BARROS, 2002, p. 115). E “as figuras são, por excelência, o lugar do ideológico no discurso.” (BARROS, 2002, p. 124).

A teoria de Bakhtin, sobre a análise de discurso, perceberá a enunciação como um fenômeno coletivo, portanto, dialógico, o qual exigirá um emissor e um receptor da

mensagem, do signo. Assim, nessa dialogicidade, Bakhtin compreenderá que todo discurso é ideológico, uma vez que esse exige um sujeito que o veicula, e todo o sujeito possui ideologia (ORLANDI, 2005). Sendo assim, todo o discurso é essencialmente ideológico. Assim, será de grande valia acrescentar à análise semiótica os elementos da análise do discurso.

Apesar de importante para a análise dos signos, a semiótica sozinha não é suficiente para uma análise dos animais antropomorfizados nas animações. Pois ao objetivar a interpretação dos signos, deixa de olhar para a relação deste com o contexto e com o gênero do enunciado. É por isso que também utilizo elementos da análise de discurso. Como nos apresenta Maingueneau:

Com efeito, todo ato de enunciação é fundamentalmente assimétrico: a pessoa que interpreta o enunciado reconstrói seu sentido a partir de indicações presentes no enunciado produzido, mas nada garante que o que ela reconstrói coincida com as representações do enunciatador. Compreender um enunciado não é somente referir-se a uma gramática e a um dicionário, é mobilizar saberes muito diversos, fazer hipóteses, raciocinar, construindo um contexto que não é um dado preestabelecido e estável. (2005, p. 20).

É justamente pela consciência de que a compreensão do espectador não seja uma leitura universal de signos e, portanto, apenas a semiótica não seja suficiente para levantar a discussão. Afinal, como nos disse Martin-Barbero “Boa parte da recepção está de alguma forma, não programada, mas condicionada, organizada, tocada, orientada pela produção, tanto em termos econômicos como em termos estéticos, narrativos e semióticos.” (MARTIN-BARBERO, 1997, p. 56).

A análise do discurso estuda a influência do gênero textual. O texto não é estudado apenas em termos de signos, mas também de “uma atividade enunciativa ligada a um gênero de discurso” (MAINGUENEAU, 2005, p. 12). Isto é, o lugar social da onde o discurso emerge, o canal por onde passa (TV, cinema, etc...), o tipo de difusão que implica não são dissociáveis da organização do texto. É entender quem fala para quem fala. E quais as intenções desse que fala. Maingueneau utiliza como exemplo uma propaganda em uma revista feminina onde há uma foto na qual uma mulher conversa ao telefone dentro de um escritório (MAINGUENEAU, 2005, p. 85). Tal propaganda apresenta três cenas de enunciação: é um anúncio publicitário, é um anúncio de produtos para emagrecer em uma revista feminina, é uma conversa telefônica num escritório onde uma mulher de terninho fala com uma pessoa desconhecida (MAINGUENEAU, 2005, p. 86). Enquanto a semiótica desvendaria o signo da terceira possibilidade, a análise do discurso tenta compreender o contexto ideológico e a interferência da situação em que o discurso é veiculado nesta mensagem estudando o tipo e o gênero de discurso, conforme as três cenas da enunciação apresentadas acima.

Compreender tais cenas é de grande valia para esta dissertação, uma vez que sabemos que os tipos de discurso e o gênero influenciam na mensagem que será passada. Segundo Maingueneau quando o enunciador pretende convencer o destinatário, a sua tentativa é de “levar o leitor a se identificar com a movimentação de um corpo investido de valores socialmente especificados” (2005, p. 99). Portanto, fazer análise de discurso também é identificar tais valores embutidos nas mensagens. Sendo assim, podemos pensar que o fato dos longas-metragens aqui analisados serem feitos inicialmente para cinema, isso interfere nas características de sua mensagem. Apesar de sabermos que são animações destinadas ao público infantil, é comum observarmos algumas piadas voltadas para o público adulto, pois só adultos compreendem e também se identificam com tais piadas. Isso acontece pelo fato da exibição ocorrer em salas de cinema onde crianças não podem entrar sozinhas. Como os pais são obrigados a ver tais filmes, eles precisam gostar também destes. Precisam também identificar os valores dos filmes com aqueles que desejam passar para as crianças. Tudo isso sem ser chato e parecer estar dando uma “lição de moral”, afinal, o público alvo é a criança. Ou seja, a situação na qual o discurso é veiculado interfere no tipo de mensagem.

O QUE SÃO FILMES DE ANIMAÇÃO?

3.1 Surgimento das animações

Athanasius Kircher, um inventor romano, publicou o texto *A lanterna mágica* em 1645 que dizia respeito à invenção de uma “caixa fonte de luz e de um espelho curvo, através do qual se projetavam imagens derivadas de slides pintados em lâminas de vidro” (FOSSATTI, 2009). O inventor deu prosseguimento aos seus estudos publicando outro texto em 1671 onde explicava que se as imagens fossem pintadas em um vidro giratório, elas poderiam servir para contar uma história. Em 1736, dando continuidade aos estudos de Kircher, Pieter Van Musschenbroek conduziu a primeira exibição animada. A exibição foi se popularizando até que em 1794 Etienne Gaspard Robert faz a primeira exploração comercial no espetáculo *Fantamasgorie* (LUCENA JR., 2001, p. 31).

O interesse pelo aprimoramento no formato da narração de histórias permanecia refletindo-se também nos estudos de ilusão de ótica de Peter Mark Roget em 1864 descobrindo que o olho humano percebia imagens sequenciais em um único movimento (FOSSATTI, 2009). Assim, em 1825 é criado o taumatoscópio “composto de um disco suspenso por cordões munidos de imagens na parte frontal e no verso” (FOSSATTI, 2009) que permitia a fusão de imagens, quando girado, o que dava a ilusão de movimento. Entre 1928 e 1932, o fenaquistoscópio foi criado seguindo o princípio do anterior, mas com dois discos que possibilitavam o movimento. Em 1834, William George Horner construiu o zootoscópio, composto por um tambor circular com pequenas janelas recortadas, através das quais o espectador olha para desenhos dispostos em tiras. Ao girar, o tambor cria uma ilusão de movimento aparente. John Barns Linnet patenteou o flip book em 1868, que era um conjunto de imagens em sequencia que, ao ser folheado rapidamente, criava a ilusão de movimento. Em 1877 é criado o praxinoscópio “constituído por um sistema de espelhos e lentes, as figuras eram projetadas sobre a tela, criando a base da tecnologia do cinema” (FOSSATTI, 2009).

Edward Muybridge fazia experimentos fotográficos com os animais. Seu estudo mais famoso, *The horse in motion*, tentava verificar se o cavalo levantava simultaneamente as quatro patas ao galopar. Suas experiências atraíram grande atenção da comunidade, estimulando-o a construir o zoopraxinoscópio em 1880 que consistia numa lanterna mágica

com um disco giratório contendo 24 slides. Um disco com frestas girando atuava ao contrário como obturador (LUCENA JR, 2001, p. 38).

Thomas Edison, o inventor da eletricidade, também teve seu papel na formação do cinema e da animação. Em 1891 desenvolveu o Kinetoscópio um visor com lente que exibía um filme com perfurações laterais que serpenteava em zigue-zague numa exibição sem fim cujo ciclo tinha 25 segundos. Entretanto, este não era destinado à projeção (LUCENA JR, 2001, p. 40). A partir da invenção do praxinoscópio, em 1892, Reynaud criou o Teatro óptico, onde conseguia projetar 15 imagens por segundo. “Não tendo as imagens disponíveis com a facilidade do cinema, Reynaud tinha de criá-las” (LUCENA JR, 2001, p. 41).

Podemos considerar, portanto, que a animação precedeu o cinema. Aperfeiçoando o trabalho de Thomas Edison, os irmãos Lumière inventaram o cinematógrafo e principiaram o cinema. Em 1895 apresentaram a primeira exibição de fotografias animadas. (HARRISON; HUMMELL, 2010).

As salas de cinema foram aparecer no início do século XX, assim a animação passou por um intenso processo de industrialização e massificação, tendo seu auge entre 1910 e 1940.

A exigência de prazos e os altos custos das produções estimulavam os artistas a desenvolverem incessantemente novas técnicas. A rotoscopia e o acetato, caracterizado pelo desenho sobre celuloide transparente, emergiram como novos recursos no formato, oferecendo novas possibilidades à animação tradicional” (FOSSATTI, 2009).

Os filmes do século XX foram feitos, em sua maioria, com o acetato. Na animação de acetato, as características individuais são desenhadas a mão e depois copiadas para um plástico transparente de folhas feitas de celuloide ou acetato de celulose. Depois que as imagens são copiadas para os acetatos, as imagens são pintadas para definir o caráter, e os acetatos concluídos são fotografados em filme de cinema contra fundos pintados. Essa técnica de animação deu origem a alguns dos personagens mais proeminentes animados no século XX, incluindo Mickey Mouse, Pinóquio, Pato Donald, e inúmeros outros. (HARRISSON; HUMMELL, 2010).

O primeiro “animal” animado a aparecer nas animações foi o Gato Félix. A primeira versão do *Gato Félix* aparece em forma de curtas secções humorísticas no princípio dos anos 1900 nos jornais. Foi criado por Otto Messner, apesar de que muitos creditam a ideia ao australiano Patt Sullivan, uma espécie de *ghost writer* de Messner, já que Sullivan trabalhava para Otto. O “gato” apareceu pela primeira vez em 1919 num curta-metragem de 5 minutos chamado *Feline Follies*. Foi o desenho mais popular do mundo até Mickey Mouse. Os

primeiros desenhos eram mudos e o diretor resistiu um pouco ao som, aderindo a ele apenas em 1928¹¹.

Oswald – the lucky rabbit desenho produzido pela Disney em 1927 e 1928 foi o precursor do Mickey Mouse. O desenho remetia a um animal com orelhas similares a de um coelho, mas os traços do “coelho” lembram o do “rato”. A Disney perdeu os direitos sobre Oswald para a Universal Studios, que passou a produzir alguns curtas-metragens do coelho até 1943. Walt Disney retomou então seu projeto lançando o personagem Mickey Mouse, criado por UbIwerks. Entretanto, a princípio Mickey não teve a mesma aceitação que o personagem Oswald. Em 1928, a animação *Mickey o navegador* alcançou notoriedade como a precursora da animação falada. Desde então, a Disney passou a investir na animação sonora. (FOSSATTI, 2009)

Os efeitos tridimensionais começaram a surgir em 1937 com a câmera multiplano, onde cada fase do movimento dos personagens era desenhada em cinco lâminas transparentes. As lâminas precisavam ser filmadas simultaneamente a fim de abarcar os cinco planos. (FOSSATI, 2009).

Stop-motion é a técnica onde os objetos físicos são usados e fotografados, eles vão sofrendo pequenas alterações e então novamente fotografados. Este processo é repetido para criar uma sequência de animação com fotografias ao invés de desenhos. *Fuga das Galinhas* (2000) foi uma animação feita em Stop-motion, onde as galinhas fotografadas foram feitas com massa de modelar.

A partir da década de 80, os estudos de computação apresentados pelos irmãos Whitney fizeram-se determinantes para as animações. As possibilidades digitais foram sendo gradualmente apropriadas pelos estúdios. George Lucas e Steven Spielberg foram os primeiros a utilizarem essa técnica devido à tecnologia de seus filmes. *Tron* (Disney, 1982) foi o primeiro filme a utilizar a técnica em sequências completas integrando animação e personagens reais. Em 1995, o uso da computação gráfica se consolidou após o sucesso de *Toy Story* (Pixar, 1995). Desde então, essa tem se tornado a técnica predominante entre as animações produzidas.

---

¹¹ Informações disponíveis em: <<http://pnld.moderna.com.br/2012/11/08/as-aventuras-do-gato-felix/>> acesso 13 de maio de 2014.

3.2 A especificidade do cinema e das animações

Segundo Marcel Martin em seu livro *A linguagem cinematográfica* (2011), o cinema pode ser comparado à linguagem oral por sua destreza e eficácia. Sua escrita é feita através de imagens (MARTIN, 2011).

Mas o que distingue o cinema de todos os outros meios de expressões culturais é o poder excepcional que vem do fato de sua linguagem funcionar a partir da reprodução fotográfica da realidade. Com ele, de fato, são os seres e as próprias coisas que aparecem e falam, dirigem-se aos sentidos e à imaginação: a primeira vista, parece que toda representação (significante) coincide de maneira exata e unívoca com a informação conceitual que veicula (significado). (MARTIN, 2011, p. 18)

Entretanto, tal realidade mostrada nas telas não é totalmente neutra e objetiva, ainda que a credibilidade dessa arte ocorra pela percepção objetiva que temos dela. Todavia, “(...) o valor probatório do documento fotográfico ou filmado é um princípio irrefutável, ainda que sejam possíveis truques” (MARTIN, 2011, p. 21). Ao olharmos para as telas, temos a impressão de que o que vemos é real, mesmo quando esse real é selecionado e montado.

Apesar da percepção objetiva, o signo é sempre algo mais do que aparenta ser. Afinal, toda imagem é, de certa forma, simbólica.

(...) tal homem na tela pode facilmente representar a humanidade inteira. Mas, sobretudo porque a generalização se opera na consciência do espectador, a quem as ideias são sugeridas com uma força singular e uma inequívoca precisão pelo choque das imagens entre si: é o que se chama de montagem ideológica. (MARTIN, 2011, p. 23)

Portanto, apesar da linguagem cinematográfica ser escrita através de imagens, essas não são um retrato fiel e objetivo da realidade, algo que apenas a espelha. Quando está presente o olhar do diretor, esse recorta e seleciona os elementos que deseja exibir. Sendo assim, ele pode articular arbitrariamente o espaço e o tempo dentro de seu filme. Tal visão é uma escolha subjetiva da realidade.

Escolhida, composta, a realidade que aparece então na imagem é o resultado de uma percepção subjetiva, a do diretor. O cinema nos oferece uma imagem artística da realidade, ou seja, se refletirmos bem, totalmente não realista (veja-se o papel dos primeiros planos e da música, por exemplo) e reconstruída em função daquilo que o diretor pretende exprimir, sensorial e intelectualmente. (MARTIN, 2011, p. 24)

Assim, a realidade reproduzida cinematograficamente é dinamizada pela visão artística do diretor. Tal visão subjetiva resulta em uma adesão afetiva do espectador e o público se emociona de acordo com a densidade dada à cena. (MARTIN, 2011, p. 25)

Se a linguagem cinematográfica articula arbitrariamente o espaço e o tempo através de imagens e sons, os filmes de animação radicalizam isso. Pois nesses, a arbitrariedade é ainda maior devido a todos os detalhes terem de ser excessivamente planejados.

Segundo Harrison e Hummell:

(...) animação é a exibição rápida de uma sequência de imagens estáticas que criam a ilusão de movimento. Esta ilusão de ótica é frequentemente chamada de percepção do movimento, a persistência da visão, ilusão de movimento, ou de curto alcance movimento aparente (Anderson & Anderson, 1993). O fenômeno ocorre quando o olho é exposto a rápida mudança de imagens fixas, com cada imagem sendo alterado ligeiramente para imitar o movimento real. Enquanto o cérebro do espectador processa cada uma dessas imagens ligeiramente alteradas, as imagens aparecem com a pessoa a tornar-se movimentos que são fluidos e consistentes. (HARRISON; HUMMEL, 2010, p. 20, trad. própria)

Portanto, animações são imagens totalmente criadas por humanos e não precisam basear-se na realidade. Isso possibilita uma liberdade cinematográfica ainda maior. Todos os personagens e movimentos são exclusivamente decididos para que a história ganhe mais sentido de acordo com o objetivo da criação. Podemos assim ter não somente animais falantes, mas animais que falam a linguagem dos humanos, animais caracterizados com a cor e os acessórios ideais. Numa animação tudo é possível, até aqueles que são totalmente isentos de vida podem ganhá-la. A fala, tipicamente humana, anexada aos não humanos resulta na antropomorfização. Tudo é totalmente construído em uma animação.

Como dito anteriormente, a linguagem cinematográfica – e mais ainda a da animação – articula arbitrariamente tempo e espaço com o objetivo de narrar histórias ao público. O que são 5 minutos podem virar 10 na realidade se o objetivo for tensionar o público. O tempo pode também ser condensado a ponto de selecionar os fatos mais importantes no desenrolar da história que está sendo narrada. Se o tempo for condensado e alguns detalhes omitidos, a compreensão se faz perfeita pela possibilidade de completamento, ou seja, de acordo com nossas vivências aproximamos o que está sendo retratado de situações que já conhecemos e criamos coerência às imagens. O que dá sentido à sequência de imagens é a interpretação que cada espectador dará de acordo com sua vivência, é a experiência pessoal que criará o sentido da narrativa.

Consequentemente, se o sentido da imagem é função do contexto fílmico criado pela montagem, também o é do contexto mental do espectador, reagindo cada um conforme seu gosto, sua instrução, sua cultura, suas opiniões morais, políticas e sociais, seus preconceitos e suas ignorâncias. (...)

Assim, a imagem reproduz o real, para em seguida, em segundo grau e eventualmente, afetar nossos sentimentos e, por fim, em terceiro grau e sempre facultativamente, adquirir uma significação ideológica e moral. (MARTIN, 2011, p. 28)

Sendo assim, podemos concluir que nem os filmes nem a recepção deles pelo espectador é neutra. As imagens cinematográficas somente são compreendidas de acordo com a vivência de cada espectador.

Portanto, a articulação não é somente narrativa, mas também sensorial. O cinema não articula arbitrariamente somente para passar uma mensagem, mas também para despertar emoções. E são essas emoções que nos afetam e, portanto, podem proporcionar o aprendizado, segundo Marília Franco (1993). Essa pesquisadora defende que o cinema, mais do que ser uma possibilidade educacional, é pedagógico em sua própria natureza e “orienta a ‘ginástica do sentimento’, realizando ‘sem querer, querendo’ a tarefa educativa” (FRANCO, 1993, p. 21). Ela justifica tal natureza com o pensamento de Piaget ao afirmar que “Jean Piaget é enfático na afirmação de que o fator afetivo é indispensável no desenvolvimento e na consolidação dos processos de aprendizagem” (FRANCO, 1993, p. 33).

O binômio sentidos-emoção, acionado pelo contato com as imagens em movimento, torna-se o primeiro degrau para se chegar aos níveis racionais mais altos que podem proporcionar uma aprendizagem sólida dos conceitos e sua aplicação. (FRANCO, 1993, p. 27).

Sendo assim, o cinema que nos afeta é em si educativo. A educação cinematográfica é educação pelo sentimento. Portanto, não é possível analisar a recepção da ideologia de um filme de forma isolada, pois essa tem de levar em conta o contexto e a vivência cultural do espectador. E é isto que as teorias da recepção vão defender: o espectador não é um receptor passivo de mensagens ideológicas, mas a construção dos significados ideológicos ocorre de acordo com a experiência prévia dos receptores.

Segundo Theodor W. Adorno, em seu texto *A indústria cultural*, os produtos da cultura – cinema e rádio – deixam de se apresentar como arte para virar negócio responsável por legitimar a ideologia que ele próprio produz. A arte passa a definir-se a si mesma como indústria, o cinema agora é a Indústria Cinematográfica. A característica principal dessa indústria é a produção e reprodução de bens padronizados que se originam na satisfação das necessidades dos consumidores.

Douglas Kellner (2001) também coloca como consequência da indústria cultural a padronização de bens: visto que estes atingem um grande público, seu conteúdo não pode ofender as massas.

Mais precisamente a necessidade de vender significa que as produções da indústria cultural devem ser eco da vivência social, atrair grande público e, portanto, oferecer produtos atraentes que talvez choquem, transgridam convenções e contenham crítica social ou expressem ideias correntes possivelmente originadas por movimentos sociais progressistas.

Portanto, enquanto a cultura da mídia em grande parte promove os interesses das classes que possuem e controlam os grandes conglomerados dos meios de comunicação, seus produtos também participam dos conflitos sociais entre grupos concorrentes e veiculam posições conflitantes, promovendo, as vezes, força de resistência e progresso. Consequentemente, a cultura veiculada pela mídia não pode ser simplesmente rejeitada considerada banal, um produto da cultura dominante, mas deve ser interpretada e contextualizada de modo diferente dentro da matriz dos discursos e das forças sociais concorrentes que a constituem. (KELLNER, 2001, p. 27)

Um bom exemplo, relativo à temática deste trabalho, de como os filmes podem participar das posições conflitantes é *Bee Movie* cuja ideia inicial era ser um filme B, alternativo e com baixo orçamento. Porém, acabou ganhando notoriedade devido à presença de sua temática na atualidade. O filme trata de uma abelha que, devido a uma série de intempéries, acaba conhecendo uma humana que a defende, mesmo contrariando a vontade de outros estabelecendo uma relação de forte amizade entre ambas. Essa amizade rende até o ponto da abelha desejar reivindicar seus próprios direitos. Portanto, o roteiro está localizado no conflito social em torno dos direitos animais.

Ou seja, como é preciso atrair as massas e a nossa vivência cultural não é tão ordenada, é necessário elementos que transgridam a ordem, pois esses também fazem parte dos anseios do povo. Portanto, não só em necessidades, mas também em anseios os produtos são baseados. Se não fosse assim, os produtos não seriam aceitos sem resistência pelo público consumidor. Então é possível concluir que os animais antropomorfizados encantam tanto, pois fazem parte do humano interagir e identificar-se com os animais. E também porque temos questões conflitantes e dilemas no nosso modo de interagir com eles. Questões que estão presentes em nossos dilemas cotidianos.

3.3 Teorias a respeito da recepção cinematográfica

Williams (2011) constata que:

(...) muito daquilo que chamamos comunicação é, necessariamente, nada mais que transmissão: ou seja, o envio de alguma coisa em uma única direção. A recepção e a resposta, que completam a comunicação, dependem de outros fatores além das técnicas. (Williams, 2011, p. 327)

Quando falamos de “culturas da mídia”, estamos tratando da cultura envolta, criada e criadora dos meios de comunicação. Tal termo compreende que a mídia não é um fenômeno pronto, dado, somente fruto da indústria cultural, nem tampouco produto popular, criado e executado pelo povo. Portanto, não podemos olhar para a mídia somente como produtora de

sentidos, transmissora ativa e arbitrária de seus conteúdos. Afinal, para serem aceitos, os produtos da mídia precisam estar de acordo com necessidades e anseios da população. É por tal motivo que os estudos culturais, desde os seus fundadores da escola de Birmingham, vêm questionando a ideia corrente entre a Escola de Frankfurt de que a relação do povo com a mídia seja somente de dominação e poder, trazendo a problemática da recepção.

A Escola de Frankfurt estudou os produtos culturais como mercadorias caracterizadas pela padronização que visavam à venda massificada. A função específica desses produtos era legitimar o capitalismo. O mérito dessa Escola foi perceberem a função da indústria cultural na reprodução das sociedades capitalistas contemporâneas, uma vez que essas têm papel fundamental no lazer e “são importantes agentes de socialização, mediadoras da realidade política e devem, por isso, ser vistas como importantes instituições das sociedades contemporâneas, com vários efeitos políticos, econômicos, culturais e sociais.” (KELLNER, 2001, p. 44) Apesar de seus méritos, a Escola de Frankfurt separou e hierarquizou a cultura entre cultura autêntica e cultura de massas, compreendendo a cultura de massas como um conjunto passivo e ingênuo de receptores.

Os estudos da recepção junto aos estudos culturais têm nos mostrado que essas mensagens não vão para uma massa passiva de receptores; mas sim, que devemos considerar tais receptores como sujeitos que elaboram e ressignificam as mensagens midiáticas (WHITE, 1998; SOUZA, 1995). Entretanto, os sujeitos receptores só podem ressignificar as mensagens as quais eles têm acesso. Portanto, o processo é dialético e o receptor tem sua liberdade limitada. Martín-Barbero (1997), mostra que os estudos de recepção recentes compreenderam que não podem desvincular suas análises da produção, nem da mensagem. Afinal, há relação de poder entre emissor e receptor e esse poder não deve ser ignorado. Para um estudo completo da mídia, é preciso relacionar as seguintes questões: O que são essas animações infantis? Quem a produz? O que elas representam? Qual o seu alcance de público? Quem é o público que a recebe?

Afinal, os estudos culturais têm nos mostrado que a discussão é muito mais complexa. Robert White, em seu texto *Recepção: a abordagem dos estudos culturais* (1998) conta que a contribuição dos estudos culturais foi o conhecimento de que os receptores não recebiam as mensagens de modo passivo, portanto, essa não tinha o poder absoluto de moldar as consciências. “Williams foi um dos primeiros a não se referir aos meios de comunicação como meras formas de transporte de informação, mas como textos que revelam significados culturais criados em um período histórico.” (WHITE, 1998, p. 60). Durante os anos 70, os estudos variavam entre destacar os efeitos produzidos pelas mensagens veiculadas ou focar

a seleção de programas de acordo com usos e gratificações. Em meados dos anos 80, o foco foi sobre a análise dos significados que as audiências constroem sobre as mensagens da mídia. Comum a todas as linhas é a compreensão de que os efeitos da mídia devem ser estudados no que se refere à construção subjetiva de significados. Stuart Hall teve importante contribuição nos estudos de recepção: “Hall tem estado preocupado com a questão de como se permite que ideologias exploradoras existam e, além disso, recebam aceitação; por outro lado, procura também explicar como tais ideologias podem ser subvertidas e destronadas.” (WHITE, 1998, p. 62).

Stuart Hall (1980) estava preocupado com um modelo de estudo da mensagem como algo fixo, pré-formado, analisada em forma de transmissão a qual iria para o receptor de forma unidirecional. Hall, inspirado na leitura de Marx - de *Introdução de 1857* – apropria-se metodologicamente da noção de circuitos de produção para criticar a noção de transmissão linear. A conclusão que ele chega pela leitura de Marx é de que “o consumo determina a produção, assim como a produção determina o consumo”, como num circuito onde há “produção, consumo, realização, reprodução”. Segundo Marx, o ponto de partida analítico seria a produção, o que não significa que a produção determina toda sequência, essa está inter-relacionada com a recepção (HALL, 2011, p. 335). Hall conclui, então, que a mensagem é uma estrutura complexa de significados, contingencial, contextual. A recepção não é algo que acontece na ponta da transmissão da mensagem de forma perfeita e transparente. Portanto, a cadeia comunicativa não é unilinear.

Sendo assim, não há uma lógica determinante global que nos permita decifrar o código ou o sentido ideológico de uma mensagem, não existe um significado fixo, único. A semiótica propõe isto: com seu método de decifrar os códigos, permite interpretações diferenciadas com o mesmo método. Consequentemente, existem diferentes formas de leitura, de decodificação: “(...) nunca poderá existir uma leitura fixa, baseada em um conjunto de posições ideais-típicas.” (HALL, 2011, p. 349) Hall conclui não ser possível obter um método científico completamente objetivo, o que chamaria de “ilusão de objetividade”. (HALL, 2011, p. 352)

Mas a vasta gama deve contar algum grau de reciprocidade entre os momentos da codificação e decodificação; do contrário não poderíamos falar de uma afetiva troca comunicativa. Apesar disso, essa ‘correspondência’ não é dada, mas construída. Não é ‘natural’, mas produto de uma articulação entre dois momentos distintos. E a codificação não pode garantir, de forma simples, quais os códigos de decodificação empregados. (HALL, 2011, p. 378)

Portanto, Hall proporrá três tipos analíticos de decodificações. As leituras: hegemônica-dominante, negociada e de oposição. A leitura hegemônica seria uma decodificação de acordo

com a visão da codificação, do produtor. É quando o espectador “opera dentro do código dominante”. Hall chama isto de posição ideal-típica, onde a comunicação ocorre de maneira totalmente transparente. A leitura do código negociado ocorre quando não temos uma opinião forte em nenhum dos lados, portanto, estão dispostos a negociar o sentido, é uma visão carregada de contradições. Já a leitura de oposição é contrária a versão do produtor, do código dominante, questionando-o Hall diz que é onde “se trava a ‘política da significação’ – a luta no discurso” (HALL, 2011, p. 379).

Essas mensagens são compartilhadas no âmbito social:

Se há várias formas de leitura, também há o compartilhamento desta leitura, a partir de referenciais de entendimento e de interpretação – o que é fundamental para a formação identitária, ou seja, as leituras feitas surgem do espaço familiar, do trabalho, das instituições, enfim, das práticas sociais exercidas pelos indivíduos; a recepção surge aqui até como uma forma de pertencimento social. (GROHMANN, 2009, p. 3)

As mensagens são recebidas, então, por pessoas situadas em contextos sociais e históricos específicos e ressignificadas neste meio. Há aspectos temporais, espaciais e de poder a serem considerados na análise de recepção. E Hall não os esconde quando reconhece que quem detém o controle dos aparatos de significação do mundo e do controle dos meios de comunicação é quem escreve os textos, as codificações. As decodificações se darão dentro deste universo. A tentativa de transparência é fazer com que cada significado que se queira comunicar seja compreendido pela audiência exatamente da maneira pretendida. É isso que Hall chama de hegemonia. “Assim, não se pode dizer que eles são poderosos só porque controlam os meios de produção; eles tentam se infiltrar dentro da própria mensagem, para nos dar uma pista; leia-me desta forma”. (HALL, 2011, p. 345).

Quando falamos do impacto da mídia em nossa maneira de ver o mundo, estamos tratando de um processo ideológico que forma a consciência, mas que tende a ser inconsciente. Segundo Bennett (1982, p. 298) “Isso não é dizer que as operações da ideologia são necessariamente invisíveis; mas isto é dizer que a sua invisibilidade é a condição de sua efetividade”¹². Adorno (1985) observa que quanto maior a falta de sentido da narrativa cinematográfica, quanto mais vazia de sentido ela for, mais fraca será a ideologia que ela difundirá. Portanto, quanto mais consistente a história e seu enredo, mais forte será a ideologia, pois mais camufladas estarão as contradições que ela oculta. Sua eficácia com relação ao público dependerá de sua invisibilidade, ou seja, precisa ocultar as contradições

---

¹² This is not to say that the operations of ideology are necessarily invisible; but it is to say that their invisibility is a condition of their effectiveness

sociais e os conflitos e oferecer ao espectador um sentido claro e consistente. Hall (2011) adiciona outro ponto importante que reforça a ideologia: a naturalização dos símbolos.

Certos códigos podem, é claro, ser tão amplamente distribuídos em uma cultura ou comunidade de linguagem específica, e serem aprendidos tão cedo, que aparentam não terem sido construídos – o efeito de uma articulação entre signo e referente – mas serem dados ‘naturalmente’” (HALL, 2011, p. 371)

Ganham assim, uma universalidade na sua compreensão, mesmo que essa “universalidade” seja específica de determinada cultura. “Isso produz o efeito (ideológico) de encobrir as práticas de decodificação presentes” (HALL, 2011, p. 371). Hall entende que essa naturalização demonstra uma grande familiaridade entre o codificador e o decodificado. Para ele, quanto maior for essa afinidade, quanto maior for a transparência na comunicação, mais hegemônico o discurso será. Melanie Joy (2010) apresenta a naturalização dos fatos como um dos elementos que reforçam a ideologia. Ela apresenta o sistema de três “Ns” como mantenedores da ideologia: a naturalização, a normalização e o tornar algo necessário. Portanto, podemos dizer que quanto mais uma construção social se passar por natural, mais ela encobrirá as construções sociais e as contradições que oculta; sendo assim, mais ideológica será.

Um exemplo claro de naturalização na representação dos animais é o caso das figuras de ursos e leões. Ambos são os maiores predadores terrestres, entretanto, o leão é codificado desta forma; sendo, por isso, considerado o rei da floresta. Enquanto o urso é codificado como fofinho, bonzinho, nomeado de ursinho quando retratado para as crianças. Porém, é um animal tão ou mais perigoso que o leão.

Tony Bennet (1982) mostra que uma analogia “batida” é a de que a mídia é o espelho que reflete a sociedade. Pensando assim, seria algo menos real que o real que ela refletiria “existindo acima da sociedade e refletindo passivamente ela” (BENNET, 1982, p. 287). Visto assim, ela somente refletiria a realidade que é dada a ela, ou seja, o que está na frente do “espelho”. Entretanto, os estudos recentes contrariam essa tese. A mídia, mais do que simplesmente refletir a realidade, constrói ativamente mundos cognitivos. De acordo com essa teoria, a mídia deveria ser vista como definidora da realidade social. Ver a mídia como definidora da realidade social é sugerir que o conteúdo reportado e o modo como ele é significado tem relação com o modo com que percebemos o mundo. Afirmar isto é dizer que as mídias são agências de mediação que ao reportar fatos, também propõe sistemas de interpretação deles moldando a consciência e, conseqüentemente, nosso ser social e político.

Portanto, ela não é apartada da realidade social, mas é parte dessa realidade (BENNETT, 1982, p. 288).

Que diremos então das animações infantis que têm seu conteúdo exibido em diversos países e atingem o mais variado público? Podemos entender que essas animações têm um grande poder em moldar a consciência, ainda mais se lembrarmos que poucas são as crianças que tem uma vivência real com os animais que aparecem no cinema. *Madagascar* mostra animais típicos da África. O único contato que essas crianças terão com esses animais é assistindo-os em zoológicos. O que dizer de Remy, o rato cozinheiro de *Ratatouille*?

Grohmann (2009) apresenta o estudo de Jesús Martín-Barbero como um estudo exponencial no campo da recepção na América Latina. Quando Martín-Barbero propõe deslocar o estudo dos meios para as mediações,

(...) trata-se de um deslocamento da análise do meio de comunicação propriamente dito para onde o sentido é produzido, para o âmbito dos usos sociais, as “mediações culturais da comunicação”.

Há três lugares fundamentais de mediação para Martín-Barbero: a cotidianidade familiar, a temporalidade social e a competência cultural, sendo que a família é uma situação primordial do conhecimento, e o bairro pode ser visto como local de reconhecimento (...). (GROHMANN, 2009, p. 5)

O cotidiano é local privilegiado. Portanto, como dissemos anteriormente, embora devêssemos levar em conta o local de produção e a mensagem transmitida, o local da circulação do discurso é essencial para a produção de sentido. É na circulação do discurso, contando aos outros, que se produz o sentido midiático. E nada mais poderoso do que a família neste processo de compreensão, não somente porque ela é o local primordial de transmissão de valores, como também pelo fato da afetividade que esse processo envolve.

As teorias da recepção questionaram a passividade dos receptores e reconheceram que a transmissão da mensagem pela indústria cultural requer também a recepção, pois sem ela a mensagem não se completa, não cumpre seu destino. Tal recepção depende da vivência das pessoas que a recebem, da cultura a qual ela foi transmitida. Como Williams constata:

As mentes dos homens são moldadas por sua experiência total e a transmissão mais cuidadosa de material, se não for confirmada por essa experiência, não conseguirá uma comunicação bem-sucedida. A comunicação não é apenas transmissão; ela é também recepção e resposta. (WILLIAMS, 2011, p. 338)

O mérito dos estudos culturais é compreender o receptor como uma pessoa ativa, capaz de elaborar a mensagem recebida e também perceber que as mensagens nem sempre visam à reprodução do sistema capitalista, algumas delas dizem respeito às lutas e conflitos sociais, aos debates que estão latentes na sociedade.

Uma das críticas aos Estudos Culturais remete ao fato deste tentar buscar resistência indiscriminadamente em todos os produtos, sem apuração. Como se houvesse um “fetichismo da resistência”, um “fetichismo da luta” sem desafiar as estruturas de poder, nem desafiar as leis materiais de existência. (KELLNER, 2001, p. 57). Entretanto, essa “fetichização” da resistência é um desvirtuamento dos Estudos Culturais que, em sua origem, visava equilibrar o ideológico e o resistente. Afinal, bebeu em fontes marxistas e na Escola de Frankfurt.

Como nos disse Kellner:

(...) focalizar apenas textos e público, excluindo a análise das relações e instituições sociais nas quais os textos são produzidos e consumidos, trunca os estudos culturais tanto quanto a análise da recepção que deixe de indicar o modo como o público é produzido por meio de suas relações sociais e como, até certo grau, a própria cultura ajuda a produzir os públicos e a recepção destes ao texto. (KELLNER, 2001, p. 56)

3.4 A atualidade da animação

As mídias infantis têm ocupado o tempo de lazer das crianças e dos jovens. Enquanto o espaço de lazer era somente a rua, agora o ambiente doméstico vira espaço interessante graças às mídias audiovisuais (FANTIN, 2006, p. 54). Para os pais, a conveniência é de que o ambiente doméstico é considerado mais seguro do que o espaço público. Enquanto os pais fazem suas tarefas, podem ter a tranquilidade de ocuparem seus filhos de forma segura, pois eles estarão distraídos com as novas mídias. Percebendo isso, a mídia tem ampliado a diversidade de atrações desde a invenção do cinema mudo, do rádio, da internet e dos videogames interativos jogados em grupo, todos tiveram uma parcela de sua programação voltada à criança.

Os primeiros meios de comunicação de massa que conquistaram as crianças e os jovens foram os filmes do cinema e a programação de rádio. Enquanto o rádio estava iniciando sua popularidade, o cinema já a tinha conquistado na década de 1920. A primeira empresa a explorar o ramo de cinema infantil, voltado para famílias foi a Disney. Conforme o rádio ganhava popularidade, o cinema teve uma pequena decadência. Isso ocorreu devido à acessibilidade do rádio, por ser um produto mais doméstico. Foi através do rádio que os primeiros anúncios voltados ao público infantil iniciaram (MAZARELLA, 2009, p. 29).

O rádio perdeu sua força devido às outras mídias terem modernizado sua tecnologia tornando-se mais interativas e atraentes. A primeira delas foi a televisão com suas formas e, posteriormente, cores atraentes. “Na década de 1940 e no início da década de 1950, o propósito dos programas televisivos para crianças era criar no imaginário a visão deste

veículo como o novo local de encontro da família e assim vender os aparelhos de televisão aos pais” (MAZARELLA, 2009, p. 29). O modelo de comerciais para crianças conforme o conhecemos hoje vem desta época, metade da década de 1950. (MAZARELLA, 2009, p. 30).

A indústria cinematográfica, ao invés de se intimidar com a televisão, aproveitou-a para promover seus produtos. O canal de TV ABC fez parceria com a Disney para criar a Disneylândia um programa que promovia o parque de diversões e os filmes da Disney.

O *Clube do Mickey* foi o primeiro programa a ser levado ao ar todos os dias em horário direcionado às crianças: depois da escola. Devido aos altos índices de audiência, esse foi o programa mais utilizado pelos anunciantes, tornando-se um produto modelo por ser altamente rentável (MAZARELLA, 2009, p. 30). “Durante este período, as agências de propaganda começaram a se especializar no mercado infantil e a compreender o relativo status econômico e o poder de compra das crianças dentro do ambiente doméstico.” (MAZARELLA, 2009, p. 30). Surgem, assim, as primeiras empresas de publicidade voltadas para a infância. A partir disso aparecem até programas específicos para o lançamento de determinados brinquedos.

Em vez de os personagens serem criados pela televisão ou cinema e depois serem licenciados para os fabricantes de brinquedos, muitos dos personagens populares da década de 1980 foram criados pelas companhias de brinquedos e depois transformados em programas de televisão. (MAZARELLA, 2009, p. 35).

Ao diversificar os produtos de um só personagem, vinculando brinquedos à televisão e/ou ao cinema, a duração de uma linha de produtos seria ampliada, assim como o interesse pela sua produção audiovisual aumentaria.

Com as vantagens trazidas pela televisão – era um produto mais barato que o cinema e não era necessário sair de casa – a televisão dominou até o início dos anos 1990 entre as famílias. Os filmes de cinema precisaram então se renovar para voltar ao topo.

No reino das animações a Pixar, empresa criada por Steve Jobs, foi responsável por trazer a grande inovação através do filme *Toy Story* (1995). Tal filme é considerado um marco no reino da animação pela inovação nos recursos tecnológicos – é o primeiro longa-metragem feito inteiramente com computação gráfica – e também pelas tramas serem consideradas um tanto mais complexas do que as das animações anteriores. Nos desenhos da Pixar, personagens animais e objetos (como os brinquedos em *Toy Story*) são melhores que os humanos, além de complexificar as relações entre o bem e o mal.

Apesar de *Toy Story* ser considerado o marco no campo das animações, especialmente pela inovação tecnológica, há controvérsias com o fato de ter sido realmente a primeira animação feita com computação gráfica. *Cassiopeia*, iniciada em 1992 e dirigido por Clóvis

Vieira levou quatro anos para ficar pronta, com orçamento de US\$ 1,2 milhão e pode ser considerada realmente a primeira iniciativa de um filme inteiramente feito com computação gráfica. Além da questão temporal – *Cassiopeia* foi iniciado antes de *Toy Story* -, todos os personagens em *Cassiopeia* foram criados através da computação gráfica, diferentemente de *Toy Story* onde os personagens foram modelados primeiro fora do computador, em bonecos de argila, e depois digitalizados, por meio de scanner tridimensional. O que procedeu para *Toy Story* ficar famosa no lugar de *Cassiopeia* foi o investimento da Disney na Pixar para que o filme saísse antes:

(...) (quando) a Disney soubera que na América do Sul estava sendo feito um filme totalmente em computação gráfica, e iria investir US\$ 50 milhões para se antecipar e terminar um projeto equivalente em primeiro lugar”. Conseguiu. Mesmo tendo sido iniciado depois, *Toy story*, produto de uma união apressada entre a Disney e a Pixar, acabou sendo lançado meses antes de *Cassiopeia*, com ampla divulgação mundial. (SUPPIA, 2006).

Assim, *Toy Story* foi considerado o primeiro filme inovador no campo tecnológico. Foi também a primeira entre muitas parcerias entre Disney e Pixar, o que rendeu a continuação do império Disney na área cinematográfica, como demonstrarei no tópico seguinte.

3.5 A indústria de animações

Disney:

Com a morte de Walt Disney, em 1966, a empresa definhava sob seus herdeiros. Foi em 1984, quando Michael Eisner foi trazido que a Disney voltou a prosperar. Michael Eisner iniciou a reelaboração da companhia em 1984 e a ascensão da Disney ao topo da mídia mundial. De 1985 a 1990 a companhia ultrapassou recordes de lucro. Nessa época investiu bastante na venda de vídeos.

Quando há lançamento de filmes, esse acontece na seguinte ordem: cinema, vídeo doméstico, pay-per-view, TV a cabo e, finalmente, transmissão na TV pública. Cada local tem lançamento exclusivo. A abertura de um lançamento significa que todos os valores previstos para o lançamento anterior foram arrecadados (GOMERY, 2000, p. 360). A Disney foi a empresa que teve um papel fundamental na produção de vídeos domésticos e a que mais se destacou, pois seus vídeos foram feitos para crianças e foram elas as que mais moveram essa

indústria. Eisner iniciou uma seria exploração do vídeo doméstico, começando por reembalar animações passadas, gerando grandes lucros. A nova era do vídeo doméstico começou em 1987 quando *A dama e o vagabundo* gerou mais de dois milhões em encomendas antes que uma cópia simples fosse enviada (GOMERY, 2000, p. 384). Disney bateu recordes da indústria com a venda de suas fitas de vídeo de animação infantil.

A maioria das pessoas que alugavam vídeos para as crianças eram donas de casas. Crianças dirigem o mercado de vídeo por diversos motivos: crianças são muito mais propensas a assistir um vídeo diversas vezes mais do que seus pais; os pais podem escolher o vídeo que é apropriado para as crianças, o que a televisão não permite; a duração de 1h30 à 2h permite aos pais fazerem outras atividades. Isso impulsionou a venda deste mercado. Os adultos que alugavam filmes para eles ou para assistir com suas famílias não se interessavam por comprar esses filmes para eles mesmos. Comprar é assistir repetidamente, o que é típico de criança. No mercado de aluguel, os filmes miram os adultos apenas com os filmes infantis. Mas na venda a criança é o alvo direto (GOMERY, 2000, p. 416).

Durante os anos 1990, a Disney teve tanto sucesso que Eisner aproveitou para investir em financiamento externo para filmes (GOMERY, 2000, p. 372 e 383). O sucesso e a entrada de dinheiro motivou Eisner a fazer mais negócios e alianças. Por exemplo, em fevereiro de 1997, após o sucesso de *Toy Story*, ele anunciou um negócio que previa a produção de 10 filmes com a Pixar em 10 anos. Diante disso, a Disney deveria comprar uma pequena parte nos estúdios da Pixar de animação. Assim, ambas as empresas ficariam com 50% da participação nos lançamentos de filmes e nos produtos (GOMERY, 2000, p. 384).

A perpetuação do império Disney ocorre devido ao seu alto grau de competitividade, pois toma sempre a frente de qualquer descoberta – como no caso da tecnologia feita em computação gráfica – e também devido ao fato de incorporar as empresas promissoras que ameaçam seu domínio – como a Pixar, por exemplo.

Ela costuma filmar releituras de contos clássicos. Segundo Murray e Heumann (2011) mesmo adotando tecnologia moderna, os roteiros dos filmes ainda são retrógrados promovendo uma ideologia que perpetua o racismo, sexismo e status quo e mantém o binarismo entre cultura e natureza. A Disney ainda está presa nos dualismos da modernidade como, por exemplo, a oposição entre cultura e natureza, selvagem e bárbaro, humano e animal, etc... (MURRAY; HEUMANN, 2011, p. 154).

Pixar:

Os estúdios Pixar já começaram inovando o cinema de animação com a computação gráfica de *Toy Story*. Eles tendem a romper com os dualismos modernos e a construir uma estética hiper-real, mais do que baseada puramente na realidade. Parte da ideia de que cultura e natureza devem ser contextualizadas. Pixar é propícia a quebrar regras da natureza, mas nunca a ponto de prejudicar a inteligibilidade da história. (MURRAY; HEUMANN, 2011, p. 203).

Desde 1995, após o lançamento de *Toy Story* que arrecadou quase US\$192 milhões em vendas de ingressos, Hollywood lançou um ou dois filmes de animação por ano. Isso tem gerado uma média de arrecadação de US\$182 milhões nos últimos anos. A Pixar arrecadou US\$ 1,3 bilhão no total com seus seis sucessos – desde 162,8 milhões de dólares com *Vida de Inseto* até US\$ 339,7 milhões de dólares com *Procurando Nemo* (GOMERY, 2000).

DreamWorks:

A DreamWorks SKG foi criada em 1994, por Spielberg, Geffen e Katzenberg após o último ser demitido da Walt Disney Company. Apesar de seu primeiro filme não ter sido um sucesso, posteriormente a DreamWorks lançou diversos sucessos que ameaçaram o domínio da Disney. Um claro exemplo ocorreu em 2004 quando a segunda animação da trilogia *Shrek*, lançada inicialmente em 2001, alcançou grande sucesso de bilheteria. Isso no mesmo ano em que a Disney lançou *Nem que a vaca tussa* (2004) que “fracassou sem deixar vestígios entre os espectadores, quase determinando o destino da tradicional equipe de animação desenhada à mão” (STEWART, 2006, p. 567). Enquanto a produção da Disney passava despercebida, *Shrek* arrecadava 450 milhões de dólares somente nos EUA e *O espanta tubarões* (DreamWorks, 2004) mais de 150 milhões (STEWART, 2006, p. 567). No ano seguinte (2005) a DreamWorks continuou em alta com a estreia de *Madagascar* que rendeu 166 milhões de bilheteria cinematográfica mundial – exceto estadunidense – em apenas três meses. As trilogias *Shrek* e *Madagascar* foram as que arrecadaram maior bilheteria.

DreamWorks SKG competiu por ser o sétimo dos grandes seis em Hollywood com a MGM/UA. Ambos os estúdios foram absorvidos por um do grupo dos seis de Hollywood. MGM/UA foi absorvida pela Warner e a DreamWorks pela Paramount. Quando a Paramount Pictures comprou a DreamWorks, em 31 de janeiro de 2006¹³, seus filmes de animação

---

¹³ Fonte: DreamWorks: Annual Report: 2010. Disponível em: http://www.dreamworksanimation.com/2010AR/docs/114527_008_DreamWorks_BMK.PDF Acesso: 27 fev. 2013 às 16h18.

passaram a ser distribuídos pela Paramount em parceria com a DreamWorks. A DreamWorks Animation mantém seus dois estúdios: o estúdio original de animação da DreamWorks em Glendale, Califórnia, e o estúdio da PDI na Cidade de Redwood, Califórnia, na região do Vale do Silício.

Poderíamos nos perguntar qual foi o erro da DreamWorks para precisar ser vendida e não conseguir se manter no topo, já que em 2004 e 2005 suas animações fizeram até mais sucesso do que as da Disney. Smith (2005) aponta que o estúdio nunca viveu seu potencial. Enquanto os maiores estúdios produziam cerca de 20 filmes por ano, a DreamWorks produzia apenas 6. Entre os apontamentos da causa da venda, os dois mais possíveis são: que os custos de funcionamento de um estúdio são tão altos que é impossível fazer um lucro sem receita de outras fontes; outro, do qual Smith (2005) é partidário, seria má-gestão devido à falta de vontade. Dos três fundadores, apenas Katzenberg queria realmente dirigir um estúdio, agora ele está na DreamWorks Animation. Tanto Spielberg quanto Geffen queriam, ao que parece, o poder e a liberdade de possuir um estúdio, não a carga de gerenciá-lo (SMITH, 2005).

Apesar das dificuldades da DreamWorks Animation, ela promete ser bastante competitiva no ramo das animações. Katzenberg tem seu foco nos filmes de animação e deseja crescer e aumentar seus lucros neste ramo. O plano da DreamWorks inclui produzir dois filmes de animação a cada ano, uma ambição grandiosa, sendo que cada um leva até quatro anos para ser concluído (ROBERTS, 2005). Segundo artigo de Roberts (2005) para Newsweek, uma aposta em animação nestes dias parece cada vez mais dinheiro inteligente.

O estúdio tem apostado em animações e pretendem transformar todos os seus filmes em 3D de *Montros S.A* (2009) em diante. Apostam no humor e diversão e buscam atingir a maior audiência possível e capturar a imaginação de pessoas de todas as idades (MURRAY; HEUMANN, 2011, p. 184). Tal objetivo de atingir o maior número de pessoas possíveis em seus filmes faz com que o estúdio não tenha uma linha única característica, podendo inclusive veicular mensagens contraditórias entre seus diversos filmes.

Bilheteria

Para não restar dúvidas acerca do poder dessas indústrias podemos olhar algumas cifras: Segundo o site www.imdb.com, quando estreou em maio de 2005 nos EUA e depois em 45 países, a animação *Madagascar* contou com um orçamento de 75 milhões tendo arrecadado, ao redor do mundo até 7 de agosto de 2004, 238 milhões ao redor do mundo, exceto nos EUA. O valor bruto arrecadado apenas nos EUA - em 9 de outubro de 2005 - foi de \$193.136.719.

A animação *Fuga das galinhas* estreou em 21 de junho de 2000 nos EUA e em mais 41 países. Seu orçamento contou com 42 milhões e a arrecadação foi de \$106.793.915 valor bruto até 29 de outubro de 2000 só nos EUA.

Ratatouille teve orçamento de 150 milhões. Estreou em junho de 2007 nos EUA e em mais 54 países com arrecadação de \$206.445.654 até 13 de dezembro de 2007 apenas nos EUA. Mais \$623.722.818 em arrecadação bruta ao redor do mundo até 13 de dezembro de 2007.

UP – altas aventuras foi o terceiro maior sucesso de bilheteria da Pixar, atrás de *Procurando Nemo*. Teve orçamento de 175 milhões. Estreou em maio de 2009 nos EUA e em mais 63 países. Arrecadou \$293.004.164 valor bruto apenas nos EUA até 05 de novembro de 2009. E como bilheteria mundial \$731.342.744 até 25 de novembro de 2011.

Bee Movie teve sua estreia em 28 de outubro de 2007 nos EUA e Reino Unido simultaneamente e, posteriormente, em mais 46 países. O que era para ser um filme B, obteve \$126.597.121 de bilheteria apenas nos USA até 10 de Fevereiro de 2008.

Madagascar teve um orçamento de 75 milhões e chegou a faturar 238 milhões até agosto de 2005, ou seja, 166 milhões em apenas três meses. Aliás, quem não se lembra de seu clipe “I like to move it”? Para um orçamento de 75 milhões ter retorno (como teve), é preciso que o filme seja visto por um número imenso de pessoas em um curto período de tempo. Isso tem um enorme impacto no conteúdo do filme. É preciso que ele agrade um vasto público, muito diverso, afinal, ele foi exibido em 48 países e em diversos continentes. É um enorme público mundial recebendo a mesma ideia simultaneamente. Essa amplitude abarca uma grande diversidade cultural. Para atingir tal público é necessário que a história faça sentido para essas pessoas. Portanto, ela não pode dizer respeito às especificidades culturais, ela deve ter como pano de fundo histórias cujos temas centrais sejam comuns à humanidade.

Assim, a indústria cinematográfica se mantém altamente competitiva e poderosa e é só consultarmos sua bilheteria e os investimentos para termos essa certeza. Os estúdios cinematográficos, vendo a renda que obtinham com a multidão de jovens em seu início, passaram a produzir filmes para as famílias. Hoje modernizaram sua tecnologia para atrair o público criando salas 3D.

As animações infantis são o exemplo mais claro de sucesso e estão dentre as maiores bilheterias. Isso ocorre devido ao fato de que para levar as crianças ao cinema, os pais precisam ir junto. Percebendo isso, os enredos das animações se modernizaram incluindo neles piadas que muitas vezes só adultos compreendem – um exemplo é *Madagascar 2* que utiliza termos como polegar opositor para se referir aos macacos. O sucesso é tanto que

mesmo casais de namorados, grupos de amigos e outras pessoas independentes de crianças vão assistir.

A ANTROPOMORFIZAÇÃO DOS ANIMAIS

Os animais são utilizados tanto para representar características humanas, quanto para oferecer atributos animais aos humanos. Um exemplo dessa última possibilidade é o sistema totêmico,

No totemismo, uma relação com um animal em particular (ou, em alguns casos pode ser uma espécie de planta ou algum outro objeto natural, ou aglomerados de várias dessas coisas) define o grupo e o distingue de outros grupos que fazem parte da mesma sociedade. (FERNÁNDEZ-ARMESTO, 2007, p. 43)

Mais do que simplesmente a definição de um grupo, no totemismo há a crença na relação de proximidade com o animal, como se o clã herdasse características deste. É essa relação de proximidade, vista até como parentesco com o animal, que definirá a identidade e os tabus do clã.

A antropomorfização é um processo diferente, uma vez que transfere aos animais de outras espécies ou mesmo objetos, características físicas ou emocionais próprias dos seres humanos. Há sugestões de que o início do pensamento antropomórfico seja datado de 40.000 anos atrás, “na arte Paleolítica representando a conversão da representação totêmica – de humanos em animais – ao seu inverso”¹⁴ (MITHEN, 1996 apud HOROWITZ; BEKOFF, 2007)¹⁵. Tal datação sugere que, enquanto antigamente eram os humanos que se representavam através dos animais, após a arte paleolítica, começou a ocorrer o contrário – os animais sendo definidos em termos humanos – o que foi nomeado como antropomorfismo.

Mas apesar dessa datação, não podemos compreender que houve uma substituição do pensamento totêmico em pensamento antropomórfico, uma vez que o totemismo não acabou há 40.000 anos atrás nem se converteu em antropomorfismo, sendo essas duas formas distintas de pensarmos os animais. De qualquer forma, quando falamos nesse tipo de manifestação, é muito difícil estabelecermos datas. O que podemos afirmar, é que o processo de antropomorfizar, não é especificidade de nossas sociedades ocidentais ou modernas, visto que mesmo tal processo fez parte de nossa evolução e também ocorreu entre os povos orientais. Afinal, contar histórias fez parte da construção de nossa história, e para tal fim humanizamos, ou seja, antropomorfizamos.

---

¹⁴ “in Paleolithic art representing a conversion from totemic representation – of humans in animal form – to the inverse”

¹⁵ Mithen, S.. **The Prehistory of the Mind: The Cognitive Origins of Art, Religion and Science**. London: Thames and Hudson Ltd, 1996.

Todavia, como explicitado acima, antropomorfizar nunca foi a única maneira de pensarmos as semelhanças e diferenças entre homens e animais. Podemos dizer que há diversos fenômenos que as diversas sociedades encontraram de pensar as semelhanças e diferenças entre os animais.

Vemos exemplos disso nas explicações ditas primitivas de muitos fenômenos naturais: Na mitologia nórdica, por trás de um fenômeno natural, como o trovão, havia um deus, Thor, que empunhava seu martelo gerando, assim, a tempestade. Esta concepção de que os seres vivos, a natureza, o cosmo e os fenômenos naturais são dotados de subjetividade é compreendida como animismo. Animismo vem da palavra ânima – alma, espírito – é a crença de que outros seres, além dos humanos, podem possuí-la. Embora em um primeiro olhar esse processo possa se assemelhar à antropomorfização, não são fenômenos similares. A principal diferença que se supõe entre animismo e antropomorfismo seria a de que no animismo há a crença de que por trás do fenômeno, ou objeto ou animal, exista o ânima, enquanto na antropomorfização, não há ânima, apenas a percepção de que haja alguma característica – física ou emocional - semelhante aos humanos.

Se pensarmos nas populações ameríndias então, o que diríamos?

A *lição de sabedoria das vacas loucas*, de Lévi-Strauss (2006), relembra que para os ameríndios e a maioria dos povos que viveram grande parte da sua história sem escrita, existia uma harmonia natural entre humanos e animais que poderiam até comunicar-se entre si. O antropólogo mostra que, ainda hoje, temos uma nostalgia dessa harmonia primitiva quando nos cercamos de animais de plásticos ou de pelúcia, e poderíamos acrescentar também quando vamos ao zoológico, quando fazemos questão de cuidar dos animais ou quando adoramos ver bichinhos falantes em animações infantis. Isso tudo é reflexo da nostalgia da harmonia primitiva. É devido a esse sentimento que nossa relação de consumo de animais nunca foi resolvida, existindo tabus específicos a cada cultura.

Philippe Descola, em seu texto *Estrutura ou sentimento: a relação com o animal na Amazônia* (1998) tem uma visão semelhante à de Lévi-Strauss. Ele mostra que índios da Amazônia ou da América do Norte têm uma visão intrinsecamente diferente dos movimentos ambientalistas ou pelos direitos animais. Isto porque, diferentemente de nós, esses povos não diferenciam natureza de cultura. Para eles, todos nós fazemos parte do mesmo universo, considerando humanos e animais na mesma categoria de pessoa, como é o caso do perspectivismo. Entretanto, apesar das diferenças, ele considera que há um sentimento de ambivalência comum a todos nós, independentemente da cultura, quanto à necessidade de matar animais para o consumo humano. O antropólogo justifica tal ambivalência através dos

estudos de psicologia cognitiva (explicitado abaixo) sobre a construção ontogenética das categorias do vivo.

Eduardo Viveiros de Castro, em seu texto clássico *Perspectivismo e multinaturalismo na América indígena* (2002), nos mostra que enquanto os antropólogos acreditam no multiculturalismo, onde o pressuposto é que haja uma só natureza e diversas culturas, o multinaturalismo dos indígenas pressupõe que haja um só espírito e uma diversidade de corpos. Ou, nas palavras do próprio autor, “a cultura ou o sujeito seriam aqui a forma do universal, a natureza ou o objeto a forma do particular” (VIVEIROS DE CASTRO, 2002, p. 349). O perspectivismo, apesar de pensar nas semelhanças e diferenças entre humanos e animais, não é idêntico ao antropomorfismo:

Vendo nos como não humanos, é a si mesmos que os animais e espíritos veem como humanos. Eles se apreendem como, ou se tornam, antropomorfos quando estão em suas próprias casas ou aldeias, e experimentam seus próprios hábitos e características sob a espécie da cultura: veem seu alimento como alimento humano (...) (Viveiros de Castro, 2002, p. 350)

Em suma, os animais são gente, ou se veem como pessoas. Tal concepção esta quase sempre associada à ideia de que a forma manifesta de cada espécie é um envoltório (uma ‘roupa’) a esconder uma forma interna humana, normalmente visível apenas aos olhos da própria espécie ou de certos seres transespecíficos, como os xamãs. (Viveiros de Castro, 2002, p. 351).

Assim, essa é a concepção de que os animais podem ver a si mesmos como humanos, não é o humano que compreende o animal com características – físicas ou emocionais – humanas. Mas sim, é o próprio animal que se percebe como humano, como pessoa. Portanto, na visão perspectivista o animal não é metáfora do homem, enquanto pode ser na visão antropomórfica.

Diversos estudos têm sugerido que o processo de antropomorfizar foi importante para o desenvolvimento de nossa espécie. Segue abaixo alguns estudos sugerindo isso.

Mithen¹⁶ (1996 apud HOROWITZ e BEKOFF, 2007) sugere que a antropomorfização permitiu aos caçadores prever o comportamento da presa, o que conduziu ao desenvolvimento do cérebro humano. Fisher¹⁷ (1996 apud HOROWITZ e BEKOFF, 2007) sustenta que nossa afeição pelos animais, retratada pelo antropomorfismo, pode ser um lado biológico de nosso dom inato para cuidar de outros seres. Além do mais, “antropomorfismo pode ser considerado como um produto da seleção natural, uma tentativa de adaptação ao nosso ambiente

---

¹⁶ Ibid.

¹⁷ Fisher, J. A.. The myth of anthropomorphism. In: **Readings in Animal Cognition**, 3–16, ed. M. Bekoff and D. Jamieson. Cambridge, MA: MIT Press, 1996.

(POPPER, 1972; GUTHRIE, 1997)”¹⁸ (HOROWITZ e BEKOFF, 2007, p. 31, trad. própria).

A psicologia evolutiva aponta que a antropomorfização dos animais foi algo importante para o desenvolvimento de nossa espécie humana, sendo um mecanismo necessário como uma proteção da própria espécie, pois assim antecipamos possíveis perigos ou ajudas.

Mais curioso ainda são os estudos que sugerem o fato da antropomorfização não ser algo somente da nossa espécie humana. Embora não possa ser chamado de antropomorfização, processo semelhante (embora não idêntico) aconteceria com os cachorros:

(...) mesmo cachorros podem antropomorfizar criaturas peludas: em um estudo das interações entre cachorros e cachorros-como- robôs (dogs-like robots), os cachorros tratavam robôs cobertos de pelo como parceiros sociais. (KUBINYI et al. 2004). Isto têm sido nomeado ‘dogmorphism’ (BEKOFF 2005) ou ‘canine-morphizing’ (CAPORAEEL and HEYES 1997)” (apud HOROWITZ e BEKOFF, 2007, p. 29, trad. própria).¹⁹

No livro *Quando os elefantes choram*, de Jeffrey Masson (2001), é citada a filósofa britânica Mary Midgley quando ela diz que os treinadores indianos de elefantes podem sim interpretar erroneamente alguns dos comportamentos dos elefantes, pois os aproximam demais dos humanos. Contudo, se eles ignorassem os sentimentos básicos do dia-a-dia - como, por exemplo, quando os elefantes estão irritados ou desconfiados - eles não só teriam problemas como treinadores, como também correriam risco de vida.

Assim, até os dias atuais, podemos perceber que a antropomorfização fez parte de nossa evolução quanto espécie e que não antropomorfizar pode nos causar problemas:

Evidências recentes sugerem que, de fato, esta seleção (pelo antropomorfismo) pode delinear o cérebro: Herberlein and Adolphs (2004) descobriram que um indivíduo com lesões na amígdala bilateral não antropomorfizava em contextos onde o a maioria fazia. (HOROWITZ; BEKOFF, 2007, p. 31 tradução própria).²⁰

Antropomorfizamos não somente as coisas vivas. Mas também as simulações tecnológicas. Em seu trabalho sobre a antropomorfização dos Tamagochis, Araújo (2012, p. 119) escreve:

Quando um robô olha em nossos olhos, nossa programação evolutiva nos faz acreditar que ele se interessa por nós. Nesse momento, sentimos uma possibilidade de conexão mais profunda. Queremos que ela ocorra. Aproximamo-nos dos robôs

¹⁸ “anthropomorphism might be considered a product of natural selection, a “tentative adaptation” to our environment (POPPER, 1972; GUTHRIE, 1997)”

¹⁹ “even dogs may anthropomorphize furry creatures: in a study of the interactions of dogs and dogs-like robots, the dogs only treated the robots covered in fur as social partners (KUBINYI et al. 2004). This has been termed ‘dogmorphism’ (BEKOFF 2005) or canine-morphizing (CAPORAEEL and HEYES 1997)”

²⁰ “Recent evidence suggests, in fact, how this selection might map to the brain: Heberlein and Adolphs [2004] found that an individual with bilateral amygdala lesions did not anthropomorphize in contexts where normal controls did.”

sociáveis trazendo os problemas de nossas vidas, nossas necessidades de carinho e atenção. Eles prometem satisfação, ainda que apenas de fantasia. Para obtermos essa satisfação, precisamos preencher as lacunas do que eles ainda são incapazes de fazer, compensar suas falhas. Somos arrastados para cumplicidades necessárias. (TURKLE²¹, 2011, p. 86, apud ARAÚJO, 2012, p.119).

Nesse mesmo trabalho, Araújo apresenta resultados de pesquisadores do MIT para argumentar que crianças, assim como idosos internados em casa de repouso, apresentam fortes tendências em assumir relação parental com os objetos tecnológicos (como tamagochi). Em alguns casos de internação dos idosos em casas de repouso, há estímulo para o uso de ferramentas deste tipo (tamagochi) “auxiliando na manutenção dos vínculos afetivos e sociais tão necessários à saúde mental nessa idade.” (ARAÚJO, 2012, p. 120).

A antropomorfização dos animais não pode ser vista, então, como uma construção da modernidade; pelo contrário, a recusa em antropomorfizar que é uma construção moderna oriunda das tentativas de racionalização científica.

Keith Thomas, em seu livro *O homem e o mundo natural* (1988, p. 108), lembra que:

Os séculos XVII e XVIII presenciaram uma ruptura fundamental com os pressupostos do passado. Ao invés de perceber a natureza em termos basicamente de suas analogias e semelhanças com o homem, os naturalistas começaram a tentar estudá-la em si própria.

Sendo assim, o estudo científico da natureza foi uma tentativa de romper com a visão antropomórfica da natureza que via o mundo natural semelhante ao homem. “Agora, mais uma vez, os cientistas voltavam à tese de que natureza e sociedade humana eram coisas fundamentalmente distintas.” (THOMAS, 1988, p. 108).

Entre os pesquisadores de etologia, há quase um consenso oficial: evitar antropomorfizar. Em geral, o que não é bem comprovado ou o que é improvável é chamado de antropomorfismo. Portanto, até pouco tempo atrás, antropomorfizar era o mesmo que uma falha na metodologia de pesquisa. Entretanto, essa visão está mudando e os pesquisadores (HOROWITZ e BEKOFF, 2007, entre outros) compreendendo o contrário: que pode ser um erro não antropomorfizar.

Entretanto, não precisamos vir até os dias atuais para vermos o contrário. Thomas mostra que a visão popular do homem do campo não foi significativamente alterada pela tentativa cientificista de separar o homem da natureza. Especialmente as relações com os animais domésticos, eram mais estreitas do que os simples fatos sugerem:

---

²¹ TURKLE, S. *Alone Together: why we expect more from technology and less from each other*. New York: Basic Books, 2011.

Vivendo em tal proximidade com os homens, esses animais eram muitas vezes considerados como indivíduos, inclusive porque, pelos padrões de nossos dias, os rebanhos eram relativamente pequenos (THOMAS, 1988, p. 114).

Esses bichos domésticos geralmente eram adornados com sinos e fitas, e outros enfeites. Também era comum que se falasse com eles, pois seus donos, ao contrário dos intelectuais cartesianos, nunca os consideravam incapazes de entender. (THOMAS, 1988, p. 115).

Mesmo com tais evidências, antropomorfizar é visto como uma maneira inferior de olhar para os animais, tanto que por diversas vezes foi visto como um olhar infantil. Como nos apresentou Descola (1998), os estudos de psicologia evolutiva – em particular os de Susan Carrey, em seu livro *Conceptual change in childhood* (1987) – afirmam que as crianças desenvolvem desde muito cedo um saber implícito que lhes permite interpretar atos e atitudes dos seres animados em função de certos atributos que imputam a eles, como a capacidade de sentir emoções ou a intencionalidade. Crianças muito pequenas concebem humanos e animais a uma mesma categoria ontológica, homologa ao que consideramos como pessoa. Com o desenvolvimento cognitivo, emerge a categoria animal, organizada em grande medida a partir das propriedades que a criança associa às atividades humanas. Até o ponto de nos considerarmos afastados dos animais e coloca-los na mesma categoria das plantas, o que Carrey considera uma teoria ingênua das funções biológicas.

Em seu texto *Sobre bebês e totemismo*, Machado (2006) analisa as figurações nas decorações de quartos de bebês e observa que elas podem se figurar em quatro tipos: animais, astros, máquinas, e humanos. A condição para que elas sejam apresentadas para os bebês é que sejam infantilizadas, com uma forma que o autor chama de “nenezidade”; isso significa apresentar cores fortes, olhos, feições simpáticas e formato arredondado. O antropólogo vê nessas figuras uma forma de “totemismo” e “animismo” contemporâneos, como ele próprio chama. Transformar grande parte das figuras representativas em forma infantilizada, ou seja, com certa “nenezidade”, é aproximar todas as figuras do mundo dos bebês, formando uma mesma identidade. Nas palavras do próprio autor:

O totemismo do mundo do bebê subordina o mundo às suas aspirações e, de certa forma, às da humanidade. O mundo todo é um bebê para o bebê, ou melhor, para a percepção que os adultos têm do mundo desejado por ele. O totemismo do seu mundo atua equalizando a inocência que atribuímos ao bebê a uma inocência simbólica conferida ao mundo natural e ao mundo social naturalizado. (MACHADO, 2006, p. 398).

Segundo Machado (2006), assim como o perspectivismo ameríndio supõe uma origem humana para tudo, o totemismo dos bebês também pressupõe uma origem comum: a “nenezidade” das figuras aparece com uma similaridade aos bebês. Há, portanto, uma

“equalização das criaturas-bebês” onde essas aparecem como sujeitos indistintos, não manifestando sua natureza distintiva. Esse fato pode ser relacionado com o estudo de Carrey (1987), onde ela defende que não haja uma separação ontológica entre humanos e animais na percepção cognitiva dos bebês.

Machado sugere que o totemismo no mundo dos bebês seja uma “narrativa mítica ocidental sobre a indistinção entre as espécies – quem sabe uma terceira condição que ultrapasse a animalidade e a humanidade, na qual a característica de ‘nenezidade’ iguale a todos.” (MACHADO, 2006, p. 399). Assim como todo mito, a “nenezidade” teria uma função social. O autor assemelha esse mito com a ideia de Viveiros de Castro de mito como “ponto de fuga universal” do perspectivismo. Ele quer dizer com isso que esta ação de igualar a todos na forma de ‘nenezidade’ enquanto bebê é uma forma de relegar a semelhança ao mundo dos bebês, vistos como frutos da natureza, para, posteriormente, nos distanciar disto, afastando toda espécie de semelhança com a natureza. Nas palavras do autor:

(...) os animais-bebês nutrem-se da mesma humanidade que os bebês humanos e, posteriormente, são afastados do universo humano.
 (...) aqui estamos todos indistintamente bebês, não para afirmar que pertencemos à natureza, como a leitura mais usual do naturalismo nos levaria a crer, mas justamente para suspender a condição de ‘evidência da natureza’ que são as crianças.
 (MACHADO, 2006, p. 400)

É como se a “nenezidade” das figuras possuíssem algo de natureza humana captada através dos olhos dos bebês que seriam os únicos que pudessem ainda ver esse ‘resquício’ de natureza humana. Assim, elas reforçam a nossa separação entre natureza e cultura.

Machado também apresenta o totemismo dos bebês como parte da formação da individualidade, da própria personalidade.

Quando o indivíduo ainda não tem personalidade, tudo é seu totem, como no caso dos bebês. Falta algo aos bebês no seu estado de ‘nenezidade’, que é a própria personalidade. A representação para este ser é, assim, potencialmente tudo, mesmo que os pais organizem ao redor do bebê objetos que tendam, de certa forma, a moldar sua personalidade. (MACHADO, 2006, p. 404).

Esta singularidade da personalidade que está sendo formada com o totemismo dos bebês é também a singularidade da identificação como espécie humana.

Machado conclui: “o totemismo do mundo dos bebês não é dirigido aos bebês, mas a nós, adultos e pais” (2006, p. 412), pois ao relegar à natureza tal período, isso reforça a necessidade de deixá-lo para trás inserindo-se no reino da cultura e diferenciando-se da natureza.

Essa tendência a gostar, a cuidar e a se identificar com animais é sempre relacionada como um fenômeno propriamente infantil.

Para a criança, não há uma linha clara separando objetos de coisas vivas; e tudo o que tem vida muito parecida com a nossa. (...) E como a criança é auto-centrada, ela espera que o animal fale sobre coisas que são realmente significantes para ela, como os animais nos contos de fadas, e como a criança ela mesma fala com seus animais reais ou de brinquedos. Uma criança está convencida que o animal entende e sente com ela, mesmo que ela não mostre isto abertamente... (BETTELHEIM²², 1976 apud BAKER, 2001, p. 123)²³

Entretanto, Baker (2001) em seu livro *Picturing the beast: animals, identity and representation*, argumenta que essa visão serve para distinguir o adulto sofisticado da criança ignorante – a criança que intuitivamente, isto é, erroneamente, pensa na possibilidade de identificação com o ser inanimado e, portanto, de seu pertencimento à natureza. Esse preconceito constrói o animal como absolutamente outro e, por associação, aqueles que se identificam com o animal também são vistos como outros (BAKER, 2001, p. 124).

Todavia, há diversos elementos produzidos pela nossa cultura que indicam que a “nenezidade” das imagens, a identificação com os seres animados e os animais antropomorfizados não fazem parte apenas da nossa infância. A publicidade, alguns objetos eróticos, a indústria alimentícia, os automóveis e mesmo alguns objetos de decoração, entre outros, são exemplos claros disso. Os filmes de animação mesmo, nosso objeto de estudo, também são exemplo: já foram parte apenas do universo infantil, hoje têm buscado atingir também aos adultos. Um exemplo bem próximo ocorre quando a temática dessa dissertação é apresentada em eventos. Em um primeiro momento, muitos se surpreendem com a temática, acham curioso, e durante as perguntas acabam por revelar seus gostos pelas animações e até mesmo insistem na identificação metafórica com o animal (*Fuga das Galinhas* representariam humanos em campos de concentração). E a visão metafórica, nada mais é do que a projeção de si nessas figuras de animais.

Segundo James Serpell (1996), os adultos podem ser treinados para não pensarem de maneira antropomórfica, mas crianças terão dificuldade em fazer isso. Durante os primeiros anos de vida, elas não conseguem distinguir claramente entre humanos e animais e, após os dois anos, olharão para os animais com base em relações familiares e os identificarão como

²² BETTELHEIM, Bruno. **The uses of enchantment**: the meaning and importance of fairy tales. London: Thames & Hudson, 1976. P. 46.

²³ “To the child, there is no clear line separating objects from living things; and whatever has life very much like our own. (...) And since the child is self-centered, he expects the animal to talk about the things which are really significant to him, as animals do in fairy tales, and as the child himself talks to his real or toy animals. A child is convinced that the animal understands and feels with him, even though it does not show it openly...”

pessoas. O autor ainda afirma que talvez essa visão antropomorfizada da cultura ocorra principalmente entre as crianças, por elas não estarem tanto envoltas da parafernália cultural, podendo assim, identificar-se mais facilmente com os sentimentos e necessidades dos animais (SERPELL, 1996, p. 172).

Portanto, relegar o gosto pela narrativa dos animais somente ao domínio de socialização infantil não é muito adequado. Consumidores adultos também são simpáticos a responder a essas narrativas. Tais representações se tornaram partes de nossa produção e consumo narrativo cultural. Mesmo os adultos não estão livres e tão distanciados da visão animada dos animais. Eles estão aí para divertir, para convencer o adulto a comprar ou até mesmo a esquecer os horrores que os animais passam. Talvez esses objetivos (entreter e convencer a comprar) sejam cumpridos, justamente por lembrar a infância e a natureza.

Os produtos com a imagem do animal lembram uma proximidade maior com a natureza, com a origem do produto – idealizada, obviamente – o que passa uma sensação de algo natural. E o que é natural, geralmente, é visto como o que é bom e saudável. A oposição entre natureza e cultura também é a oposição entre barbárie e civilização, entre princípio de prazer e princípio de realidade (FREUD, 2006). Se a natureza é o oposto da cultura – erguida pela civilização, onde imperam as imposições, as restrições, a castração –, então a natureza, no sentido de ausência de civilização, é onde impera a busca pelo princípio de prazer. A infância, onde há uma proximidade maior com a natureza, seria o momento do querer, da busca pela satisfação dos desejos, do princípio de prazer. Assim, tudo o que nos remete à infância e à natureza também remete ao lúdico, ao prazer, à diversão, ao lazer.

Portanto vemos que, apesar da tentativa de distanciamento científico entre homens e animais, a proximidade entre humanos e animais que povoa nosso imaginário é mais natural do que parece. Podemos pensar que, segundo as reflexões de Lévi-Strauss (2003), essas figuras animais/infantilizadas são tão presentes em nossa cultura devido à carência humana de uma maior proximidade com a natureza e a necessidade de resgatar a “harmonia perdida” entre os seres. Podemos concluir, então, que é uma necessidade humana interagir com os animais. Eles fazem parte de nosso mundo e comungam da mesma natureza animal. Na ausência de contato com eles, a representação deles na forma antropomorfizada preenche, em nosso imaginário, essa lacuna. Preenche não apenas para nos lembrarmos deles, como também para esquecermos os horrores que cometemos a eles.

Aliás, nossos mitos sempre questionaram esta linha divisória entre animais e seres humanos, constantemente cruzando-a e recruzando-a. Nesse campo, as possibilidades eram

tantas que poderia haver cruzamento entre humanos e animais. Vemos essa possibilidade em diversas lendas brasileiras, como a do Boto cor-de-rosa.

“Essas histórias terríveis (e havia muitas delas) mostram que, pelo menos na avaliação popular, o homem não era uma espécie tão distinta a ponto de não poder cruzar com os animais. Foi porque a separação da raça humana parecia tão precária e fácil de ser perdida, que se vigiava tão estritamente a fronteira.” (Thomas, 1988, p. 162).

A clássica história infantil da pequena sereia, entre muitas outras que viraram animação, também mostram a fragilidade da fronteira humano/animal.

A REPRESENTAÇÃO DOS ANIMAIS

A humanidade sempre utilizou a figura dos animais para os mais diversos fins. John Berger (2009, p. 16) diz que as semelhanças e diferenças entre humanos e animais permitiu aos animais provocarem algumas das primeiras questões e oferecer respostas. Ainda, o primeiro sujeito pintado foi um animal. Provavelmente a primeira tinta foi o sangue do animal. E é de se supor que a primeira metáfora tenha sido um animal. Se a primeira metáfora fosse um animal, isso seria porque a relação entre homem e animal foi essencialmente metafórica (BERGER, 2009, p. 16). Ao menos assim foi no cinema. O animal foi a matéria prima, a educação do olhar e a metáfora do homem no cinema.

Crianças, no mundo industrializado, estão cercadas pelo imaginário animal: brinquedos, desenhos, figuras, decorações de toda sorte. Nenhuma outra fonte de imaginário pode começar a competir com os animais. Certamente alguns dos primeiros brinquedos foram animais. Igualmente, jogos infantis, tudo que há no mundo, inclui animais reais ou imitados. Segundo Berger (2009, p. 31), até o século XIX a representação de animais era parte regular da decoração da infância da classe média; mas, no século XX, com o advento da Disney, eles se tornaram parte de toda a infância.

A tese de Berger, em seu texto *Why look at animals?* (2009), é de que o desenvolvimento industrial e a urbanização levaram ao desaparecimento dos animais de nosso meio e ao isolamento de nossa espécie, o que fez com que deixássemos de olhar os animais, então, criamos representações culturais dos animais e nos cercamos do simulacro²⁴ deles. Jean Baudrillard (1991) afirma que simulacro é a consolidação da simulação que se trata de fingir ter o que não se tem colocando em “causa a diferença do “verdadeiro” e do “falso”, do “real” e do “imaginário”” (BAUDRILLARD, 1991, p. 9). O simulacro “nunca mais (será) passível de ser trocado por real, mas trocando-se em si mesmo, num circuito ininterrupto cujas referências e circunferência se encontram em lado nenhum.” (BAUDRILLARD, 1991, p. 13). Assim, eliminamos a animalidade de nosso meio trocando ela por simulacros que se tornaram mais do que representações de animais. Elas são os próprios animais como os conhecemos. São o hiper-real, eles invocam a semelhança, mas ao mesmo tempo provam o desaparecimento dos objetos na sua própria representação devido à hipersemelhança:

(...) que faz com que no fundo não se assemelhem a nada senão à figura vazia da semelhança, à forma vazia de representação. É uma questão de vida ou de morte:

---

²⁴ Conceito criado em 1981 por Jean Baurillard no livro *Simulacres et Simulation* para se referir a cópias que representam elementos que nunca existiram ou que não possuem mais o seu equivalente na realidade.

esses objectos já não são vivos nem mortais. É por isso que são tão exactos, tão minuciosos, tão condensados, no estado em que os teria captado uma perda brutal do real. (BAUDRILLARD, 1991, p. 62).

Ainda mais quando pensamos no cinema que “nas suas tentativas actuais aproxima-se cada vez mais, e com cada vez mais perfeição do real absoluto, na sua banalidade, na sua veracidade, na sua evidência nua, no seu aborrecimento e, ao mesmo tempo, na sua presunção, na sua pretensão de ser o real, o imediato, o insignificado (...)”. (BAUDRILLARD, 1991, p. 64). As imagens fictícias criadas nas animações pretendem se igualar cada vez mais com o real, tanto que os produtores das animações têm apostado cada vez mais no aprimoramento da técnica para conquistar a perfeição na representação. Baudrillard define algumas fases sucessivas da imagem como simulacro:

- ela é o reflexo de uma realidade profunda
  - ela mascara e deforma a realidade profunda
  - ela mascara a ausência de realidade profunda
  - ela não tem relação com qualquer realidade: ela é o seu próprio simulacro
- No primeiro caso, a imagem é uma boa aparência – a representação é do domínio do sacramento. No segundo, é uma má aparência – do domínio do malefício. No terceiro, finge ser uma aparência – do domínio do sortilégio. No quarto, já não é de todo do domínio da aparência, mas da simulação. (BAUDRILLARD, 1991, p. 13).

Assim, a imagem que era vista como reflexo da realidade, já não é mais reflexo dela perdendo, assim, qualquer tipo de relação com ela. Portanto, torna-se simulacro.

As gerações mais novas são as que mais têm contato com tal processo. É uma tendência contemporânea o afastamento do campo, cada vez menos crianças têm possibilidade de conhecer o espaço além do urbano. Esse mundo altamente urbanizado afasta a convivência das crianças com os animais. São poucas crianças que convivem com eles, com exceção para os domesticados - cães, gatos e alguns peixes e pássaros. Esses simulacros são os responsáveis por preencher essa lacuna que há no imaginário infantil com relação ao que é o outro animal. Na ausência de contato e convivência, resta receber as imagens prontas e processá-las.

Apesar de, como simulacros, as imagens de animais nas animações não terem relação com a realidade dos animais propriamente ditos, elas têm relação com a visão que temos deles. Hirschman e Sanders (1997) afirmam que podemos conhecer a cultura, os valores e crenças de uma sociedade analisando suas narrativas. Porque narrativas culturais são criadas e consumidas por aqueles que habitam um sistema comum de crenças (cultura). Portanto, elas preservam e perpetuam o conhecimento de nós mesmos. Narrativas culturais codificam normas de consumo e crenças que podem servir como importantes agentes de inserção na cultura e socialização (HIRSCHMAN; SANDERS, 1997, p. 53). Elas são portadoras de

significados produzidos em diferentes locais e circulados através de diferentes processos ou práticas. Segundo Hall:

(...) significar é o que nos dá um sentido de nossa própria identidade, de quem nós somos e com quem nós pertencemos - então, isto está ligado a questões de como nossa cultura é usada para marcar e manter identidade e diferença entre grupos. (...) Significar é constantemente ser produzido e trocado em uma interação muito social e pessoal na qual nós fizemos parte. (2013, p. XIX, trad. própria).²⁵

Assim como as sociedades pré-letradas constroem mitos para explicar a origem das estruturas sociais e seu relacionamento com a natureza e forças sociais, as sociedades modernas constroem narrativas que servem para o mesmo propósito (HIRSCHMAN; SANDERS, 1997, p. 54). Muitas narrativas servem para explicar o relacionamento entre humanos e o mundo natural especialmente dicotomias e continuidades entre pessoas e animais. Narrativas culturais podem instruir membros das sociedades a respeito do que devem comer, vestir, temer e como verem a si mesmos, instruindo sobre como os diversos animais devem ser tratados (HIRSCHMAN; SANDERS, 1997, p. 59). Os filmes de longa metragem possuem as mesmas funções que o mito. Em seu sentido antropológico, o mito serve como uma “solução imaginária para tensões, conflitos e contradições que não encontram caminhos para serem resolvidos no plano simbólico e muito menos no plano real” (CHAUÍ, 2007). E as tensões, conflitos e contradições que há em nossa sociedade com relação ao modo com que tratamos os animais não são poucas. Para lidar com elas, a sociedade precisou criar mecanismos para se repensar como, por exemplo, as animações para oferecer soluções imaginárias para aquilo que não resolvemos. Baudrillard diz que “num período de história violenta e actual (...), é o mito que invade o cinema como conteúdo imaginário. (...) O mito, expulso do real pela violência da história, encontra refúgio no cinema.” (1991, p. 59).

Roland Barthes (2007) diz que o mito é uma fala, um sistema de comunicação, uma linguagem. Segundo o autor, a mitologia “faz parte simultaneamente da semiologia, como ciência formal, e da ideologia, como ciência histórica: ela estuda ideias-em-forma.” (BARTHES, 2007, p. 203). O mito, como uma linguagem que postula uma relação entre significante e significado, é criado pela História, não pela natureza das coisas “pois é a História que transforma o real em discurso” (BARTHES, 2007, p. 200). Entretanto, o próprio do mito é transformar a história em natureza: “tudo se passa como se a imagem provocasse

---

²⁵ Meaning is what gives us sense of our own identity, of who we are and with whom we ‘belong’ - so it is tied up with questions of how culture is used to mark out and maintain identity within and difference between groups (...). Meaning is constantly being produced and exchanged in very personal and social interaction in which we take part.

naturalmente o conceito e o significante criasse o significado” (BARTHES, 2007, p. 221). O mito existe a partir do momento preciso em que as relações sociais, a história, adquirem um estatuto natural. “(...) a função do mito é transformar uma intenção histórica em natureza, uma eventualidade em eternidade.” (BARTHES, 2007, p. 234).

Portanto, como afirmou Barthes, o mito é uma fala despolitizada, pois é naturalizada. Entretanto, o próprio autor se questiona se o mito sempre é uma fala despolitizada. Para responder, recorre a Marx dizendo que “o objeto mais natural contém, por mais fraco e mais dissipado que seja, um rastro político, a presença mais ou menos memorável do ato humano que o produziu, organizou, utilizou, submeteu ou rejeitou” (BARTHES, 2007, p. 235). Aliás, a força da naturalização é parecer inocente e despolitizada e é justamente aí que esconde a sua força. É aí que aparece como verdade absoluta: “o mito é simultaneamente imperfectível e indiscutível; o tempo e o saber nada lhe podem acrescentar ou subtrair.” (BARTHES, 2007, p. 222).

Segundo Melanie Joy (2010), os mitos servem para legitimar o sistema, e a legitimação ocorre justamente pelo fato dele ser passado como algo natural, normal e necessário, que é o que a autora chama de sistema dos Três N’s. A aceitação de que as coisas sejam naturais, normais e necessárias serve para justificar os sistemas de exploração. “O objetivo prático dos mitos é a legitimação do sistema. Quando uma ideologia é legitimada, seus dogmas são sancionados por todas as instituições sociais e os três N’s são disseminados através de todos os canais sociais.”²⁶ (JOY, 2010, p. 103, trad. própria).

Compreendendo nesta dissertação ideologia no sentido marxista como um “conjunto de ideias que procura ocultar a sua própria origem nos interesses sociais de um grupo particular da sociedade.” (LOWY, 1985, p. 12) Portanto, a ideologia visa parecer como o pensamento comum a todos, mas é apenas o pensamento de uma classe, o pensamento burguês, embora tente aparentar ser uma verdade absoluta. Portanto, embora a ideologia aparente ser um pensamento natural e não social, ela não tem nada de natural, sendo apenas uma falsa consciência, pois oculta o processo histórico que levou àquela crença, assim como toda a contradição existente em tal pensamento.

Hall (1997) foi um dos pensadores que nos alertou para o problema da naturalização das relações sociais, percebendo que a naturalização da diferença é uma estratégia para tornar a diferença permanente e inquestionável formando, assim, a ideologia:

---

²⁶ The practical goal of the myths is to legitimize the system. When an ideology is legitimized, its tenets are sanctioned by all social institutions and the Three Ns are disseminated through all social channels.

Entre os brancos a “Cultura” opunha-se à “Natureza”. Entre os negros, assumia-se, a “Cultura” coincidia com a “Natureza”. Enquanto que os brancos desenvolviam a “Cultura” para subjugar e suplantar a “Natureza”, para os negros, a “Cultura” e a “Natureza” eram intercambiáveis (...). (HALL, 2013, p. 233, trad. própria).

Típica deste regime racializado da representação era a prática de reduzir as culturas dos povos negros à natureza, ou *naturalizar* a “diferença”. A lógica por detrás da naturalização é simples. Se as diferenças entre brancos e negros são “culturais”, então elas são receptivas à modificação e mudança. Se, no entanto, são “naturais” – como acreditavam os proprietários de escravos – então elas estão além da história, são permanentes e fixas. A “naturalização” é, portanto, uma estratégia representacional destinada a *fixar* a “diferença” e assim *garanti-la para sempre*. É uma tentativa de impedir o “deslize” inevitável do significado, garantir o “fechamento” discursivo ou ideológico. (HALL, 2013, p. 234, trad. própria).²⁷

Podemos compreender, então, que devido a sua função mítica, o cinema buscou solucionar imaginariamente algumas questões sociais naturalizando-as. E isso tem uma função: quando um comportamento é representado por animais antropomorfizados, as defesas do consumidor podem ser baixadas e as mensagens aceitas mais facilmente. Portanto, as lições que eles contêm podem ser mais poderosas que os textos sociais que apresentam atores humanos (HIRSCHMAN; SANDERS, 1997, p. 71).

O cinema de animação, especialmente, abusa da naturalização quando utiliza simulacros de animais que muitas vezes são interpretados de maneira metafórica. Baudrillard (1991) define três categorias de simulacros a qual a dos animais corresponde à primeira: “simulacros naturais, naturalistas, baseados na imagem, na imitação e no fingimento, harmoniosos, optimistas e que visam à restituição ou à instituição ideal de uma natureza à imagem de Deus”. Segundo o autor, essa categoria corresponde ao imaginário da utopia. (BAUDRILLARD, 1991, p. 151). As animações tendem a trabalhar com a ideia utópica de que há uma ordem natural que deve reger as relações. E, por vezes, essa naturalização foi vista como uma metáfora das relações sociais.

Como carregadoras de sentido cultural, as narrativas fílmicas precisaram ser decifradas e, para isso, muitos recorreram a instrumentos como a análise do animal apenas como uma metáfora da sociedade humana. Com o fim de compreender os significados das estruturas de conhecimento cultural, o uso da metáfora foi introduzido como um mecanismo discursivo para categorizar e descrever os significados das estruturas. Assim, o estudo da metáfora tem

²⁷ Among whites, ‘Culture’ was opposed to ‘Nature’. Among blacks, it was assumed, ‘Culture’ *coincided with* ‘Nature’. Whereas whites developed ‘Culture’ to subdue and overcome ‘Nature’, for blacks, ‘Culture’ and ‘Nature’ were interchangeable. (...)

Typical of this racialized regime of representation was the practice of reducing the cultures of black people to Nature, or **naturalizing** ‘difference’. The logic behind naturalization is simple. If the differences between black and white people are ‘cultural’, then they are open to modification and change. But if they are ‘natural’ – as the slave-holders believed – then they are beyond history, permanent and fixed. ‘Naturalization’ is therefore a representational strategy designed to *fix* ‘difference’, and thus *secure it forever*. It is an attempt to halt the inevitable ‘slide’ of meaning, to secure discursive or ideological ‘closure’.

sido recomendado para interpretar narrativas culturais, especialmente aquelas que usam as figuras animais para caracterizar as narrativas. O antropomorfismo muitas vezes é visto como uma “expressão da transferência metafórica” (HIRSCHMAN; SANDERS, 1997, p. 56).

James Serpell (1996) aponta pesquisas que dizem que as crianças mais velhas têm facilidade em identificar sentimentos reais ou imaginários em animais quando surge a dificuldade de relatar ou compreender sentimentos em si ou em outras pessoas. Esse fato é muito conhecido de autores de literatura infantil que antropomorfizam animais como um meio de convencer jovens sobre os valores morais e as regras da sociedade. (SERPELL, 1996, p. 172). O pesquisador aponta ainda, pesquisas que relacionam a nossa tendência em antropomorfizar animais como uma extensão do mesmo processo que nos ensina a empatizar por humanos (SERPELL, 1996, p. 173). A antropomorfização, então, serve também como uma forma metafórica de narrar problemas de nossa sociedade.

Dentre as interpretações dos filmes de animação, tal prática de olhar para a antropomorfização dos animais como metáfora de nossa sociedade é muito comum entre os pesquisadores.

Eunice Kindel (2003), em sua tese de doutorado, analisa a representação da natureza nos desenhos animados, debruçando-se sobre as questões de gênero, etnia, nacionalidade, classe social e sexualidade. Uma importante questão que ela apresenta é: Porque a natureza atrai tanto nos filmes?

A resposta que me ocorre e sobre a qual me arrisco conjecturar é: porque a natureza muitas vezes encanta em função ou de sua exuberância ou por ser inóspita ou, ainda, porque a natureza passou em muitas instancias e pelo trabalho de muitos a representar o natural, sendo essa uma situação de mundo ‘correta’ e ‘verdadeira’, a qual todos devemos alcançar. (KINDEL, 2003, p. 169)

Kindel (2003) chega a observar a antropomorfização dos animais, mas a vê como uma simples metáfora das sociedades humanas:

O recurso de antropomorfizar os personagens é bastante importante de ser destacado, uma vez que ele tem se constituído talvez na estratégia mais presente nos desenhos animados, de modo semelhante ao que se dá na literatura infantil. Nos filmes que examinei – *Vida de inseto* e *FormiguinhaZ* – as formigas são caracterizadas como seres humanos (assumem a posição bípede, têm um olhar humano, têm mãos e pés humanos, além disso mantêm relações típicas das sociedades humanas, tanto intraespecificamente quanto com outras espécies – no caso de *Vida de inseto* – os gafanhotos e os demais que participam do filme também são antropomorfizados). Enfim, é possível dizer que o que está representado não são as relações entre formigas e gafanhotos na natureza, mas sim as que ocorrem entre homens/mulheres, diferentes etnias, classes sociais em suas interações mais usuais e cotidianas. (KINDEL, 2003, p. 146).

Com relação aos dois filmes escolhidos por Kindel – *Vida de inseto* e *FormiguinhaZ* – é perceptível que o filme retrata animais vivenciando dramas humanos, entretanto, podemos questionar se tais animais poderiam ser completamente substituídos por humanos sem alteração alguma no roteiro da história. Provavelmente não, pois seria necessária uma mudança ao menos no cenário onde o filme se passa, e em algumas características que são próprias daqueles insetos provavelmente não se aplicariam entre os humanos. Portanto, tais animações não tratam apenas de humanos, mas também das características que humanos relacionam a determinados animais.

Olhando através de uma perspectiva similar a de Kindel, podemos observar a conclusão de um artigo de Oliveira (2007) que se propõe a identificar na animação *Madagascar* a presença de mensagens que propagam os valores de uma sociedade de consumo e refletir sobre a influência destas no processo de construção dos valores morais na criança. A educadora conclui:

O enredo deste filme transmite nas entrelinhas, a ideologia da sociedade de consumo tal qual como foi apresentada, revelando desta maneira, muito mais que uma simples história de animais que fogem de um zôo e são enviados ao seu habitat natural por um grupo de ambientalistas. Verifica-se que aí residem estratégias bem elaboradas, a ponto de não percebermos sua influência e o recebermos como simples entretenimento para o público infantil. Mas não precisa muito esforço para perceber que um filme infantil ao entrar em cartaz, já vem acompanhado de uma série de produtos atrativos para este público, e que muitas vezes já são comercializados antes mesmo de sua estreia (OLIVEIRA; MOURO, 2007, p. 08).

Assim, os animais antropomorfizados são sempre reduzidos a meras representações de sociedades humanas, e o seu papel como animais propriamente em constante relação com humanos raramente é discutido. Contudo, o olhar dos pesquisadores está mudando e os animais estão começando a se tornar um motivo importante de estudo, principalmente para pensarmos nossa realidade com eles. O artigo de Leandro Belinaso Guimarães e de Bruna Luiza da Silva (2009) mostra um início, ainda tímido, dessa mudança de perspectiva. Ao analisar a animação *Madagascar* como possibilidade de educação científica, sua primeira perspectiva é ver os animais como metáforas de humanos. Eles escrevem:

Ao acionar essas características humanas, o filme passa, ao mesmo tempo, a produzi-las. A animação *Madagascar* não aborda apenas a vida de animais do zoológico do Central Park (em Nova York, Estados Unidos) que andam em duas patas, falam e têm expressões faciais humanas. Nesse filme, os animais são caracteristicamente definidos como típicos nova-yorkinos pós-modernos, acostumados a uma série de tecnologias e manias que só a sociedade do século XXI pode oferecer, e isso se reflete, também, na presumível e sempre instável identidade social de cada sujeito (GUIMARÃES; SILVA, 2009, p. 39).

Apesar de inicialmente relacionar os animais a estereótipos humanos, os autores não anulam a discussão sobre a representação de nossa relação com os animais nesse filme. Discutem sobre a representação dos animais no zoológico e os significados disso, sobre a relação entre natureza e cultura e entre bárbaros e civilizados, sobre cativeiro e liberdade e onde os animais estão inseridos nessas dualidades. E, entre outras coisas, a relação dos animais com seu espaço, seu habitat.

A metáfora funciona como uma poderosa forma discursiva porque as características animais formam estruturas paralelas às humanas, reiterando as formas sociais encontradas nas sociedades humanas (HIRSCHMAN; SANDERS, 1997, p. 56). O uso da metáfora do animal para a representação de questões sociais pode servir como uma forma de naturalizar as relações sociais. Ao colocarmos as relações humanas em formas naturais (antropomorfizados), justificamos tais relações como algo ‘natural’ e, portanto, que não deveria ser questionado.

A ideia de que os animais são metaforicamente indispensáveis para a humanidade é atraente, porque propõe uma relação entre seres humanos e animais que não é necessariamente de exploração e também nos ajuda a refletir sobre dramas humanos. Mas é antropomórfica, pois atribui aos animais todo o tipo de características humanas. E os animais não podem ter sua imagem reduzida a uma simples metáfora, decifrável através de análise semiótica, como se fossem um signo fácil de ser decifrado como outros são. Porque a história que o animal carrega possui conotações específicas, particularmente ligadas a outras noções particulares como ética e bem-estar (BURT, 2002, p. 30). Portanto, não podemos considerar o animal como uma simples metáfora de nossa sociedade, mas devemos olhá-lo como algo maior da expressão de nossa cultura e da relação dela com a natureza e com os outros animais.

A noção que as narrativas que falam dos animais não são realmente sobre animais – que aquelas que valem a pena, ao menos, devem certamente ser sobre algo mais importante que meros animais – é bastante coerente com a ampla banalização cultural e marginalização do animal. O conteúdo animal literário, artístico e outras produções culturais é raramente considerado como sério ou um campo próprio de sérias investigações, e todos aqueles volumes da mesa de café sobre ‘Animais na arte’ é pouco para contrariar tal visão. (BAKER, 2001, p. 138)²⁸

---

²⁸ “The notion that talking-animal narratives are not really about animals – that the worthwhile ones, at least, must surely be about something more important than mere animals – is quite consistent with the far wider cultural trivialization and marginalization of the animal. The animal content of literary, artistic and other cultural productions is seldom regarded as a serious or proper field of inquiry, and all those coffee-table volumes on ‘Animal in Art’ do little to counter such a view.”

Como Baker afirma acima, as análises fílmicas, literárias ou de outras produções culturais que usam as figuras animais para representar suas histórias como simples metáforas de nossa sociedade sem questionar a respeito dos animais em si e de nossa relação com eles, servem para reforçar a marginalização do animal, como se o estudo sobre ele fosse um campo menor que não merecesse nosso debruçar. Mais ainda, o olhar metafórico para todos os animais serve a poderosos interesses. Isso ajuda a sustentar o mito de que animais não podem ser vistos como pessoas, mas apenas como seres metafóricos. O que reforça a ideia de que o animal não tem uma vida digna de valor e interesse, sendo permitido, então, seu uso de diversas formas:

O distanciamento de não-humanos de animais humanos ... serve interesses poderosos, ao menos nas culturas ocidentais. Isto ajuda a sustentar o mito de que animais não humanos não são pessoas 'reais', mas somente seres metafóricos. Como consequência, nós podemos usá-los de muitas maneiras sem sermos impedidos por sensibilidades morais; nós podemos experimentá-los, comê-los e usá-los para nosso entretenimento, e explorá-los de inúmeras outras maneiras que a economia industrial, sancionada pela ciência Cartesiana, tem concebido. (Kay Milton, 2005, p. 266 apud CANDEA, 2010, p. 243).²⁹

Portanto, a redução do animal em metáfora serve a interesses ideológicos. Ela esconde que os simulacros foram concebidos por humanos e são frutos de uma História específica. Frutos de nosso tempo e nosso local. Produtos de mãos humanas que trabalham em uma indústria cultural que têm determinados fins. Como metáforas, eles aparecem simplesmente como objetos de fetiche humano, que ganham uma personificação do espectador, escondendo todo o trabalho humano que está por trás.

Assim como os trabalhadores, os animais também sofreram o processo de reificação e tiveram seu valor negado e foram transformados em qualquer coisa menos animais, inclusive em imagens. Reificação é conhecida como o processo de coisificação. Isto significa o processo de transformar o valor de tudo, inclusive das pessoas, dos animais não-humanos e das relações em valor econômico, valor de troca. O processo de reificação é a maneira de transformar tudo em mercadoria.

A reificação configura-se como o processo pela qual, nas sociedades industriais, o valor (do que quer que seja: pessoas, relações inter-humanas, objetos, instituições) vem apresentar-se à consciência dos homens como valor sobretudo econômico, valor de troca: tudo passa a contar, primariamente, como mercadoria. (...) (COSTA, 2004).

---

²⁹ “a distancing of nonhuman from human animals . . . serves powerful interests, at least in western cultures. It helps to sustain the myth that nonhuman animals are not “real” persons but only metaphoric ones. As a consequence, we can use them in many ways without being impeded by moral sensibilities; we can experiment on them, eat them and use them for our entertainment, and exploit them in countless other ways that industrial economies, sanctioned by Cartesian science, have devised”

Assim, os animais têm seu valor intrínseco negado e são transformados em valor de troca, em coisas, em produtos. Eles viraram imagem e depois tiveram sua imagem negada, transformaram-se em simulacros, em produtos para o entretenimento.

Tudo o que aciona o humor é cultural, pois depende de um determinado contexto social e temporal para que a piada faça sentido. Assim, nós rimos do simulacro desses animais porque eles nos lembram características próprias de nosso tempo e de nossa cultura.

“rimos dos animais porque eles nos lembram os homens e seus movimentos” (PROPP, 1992, p. 37). Por exemplo: os macacos por terem mais características comuns ao homem do que qualquer outro e os pinguins por sua aparência e desajeitado modo de andar fazem rir facilmente. (WASSERMAN, 2009, p. 37)

Assim, os animais se tornam risíveis tanto pela forma, quanto pela expressão facial, quanto por suas características se trouxerem a lembrança qualquer tipo de semelhança com um humano. Mas há também o humano que lembra as características de animais. Entre esse segundo tipo, segundo Propp (1992) há duas categorias: negativas e positiva. Homens que lembram características positivas de animais como, por exemplo, a força de um leão, não provocam o riso. Em contrapartida, homens que lembram qualidades negativas de animais como - por exemplo, sujo como um porco - são risíveis. Agora, “se o caráter zombeteiro declinar um pouco, o riso continua existindo e se transforma em uma espécie de carinho: aquele menino é comprido feito uma garça, as crianças brincam na lama feito porquinhos.” (WASSERMAN, 2009, p. 40). Tais constatações se assemelham ao estudo de Aristóteles sobre a comédia. O filósofo diz que enquanto no gênero drama retrata seres melhores do que nós em suas representações, a comédia é protagonizada por pessoas piores do que nós (ARISTÓTELES, 2013).

As piadas que essas animações têm trazido como forma de entretenimento são motivos de riso porque fazem sentido ao nosso tempo. O que consideramos engraçado atualmente não seria risível há décadas atrás. Essas animações geram o riso porque retratam problemas que são próprios do nosso tempo.

Aliás, a forma de representar os animais tem mudado e isso não se deve apenas a uma mudança na configuração da sociedade humana, mas especialmente a uma mudança na nossa relação com os animais. E essa mudança tem sido representada nas animações de longa-metragem.

5.1 Alguns dados sobre a mudança

É possível considerarmos uma animação tratando da questão ética relativa aos animais quando ela apresenta tanto personagens humanos quanto animais em suas histórias, assim como quando os personagens animais vivenciam algum dilema criado por humanos próximo ao que a espécie representada por tal personagem vivencia na realidade. Com base nesse critério, explicitamos abaixo as animações que podem ou não tratar da ética relativa aos animais.

Apesar de filmes desde o século XX - como *Bambi* (Disney, 1942) e *Dumbo* (Disney, 1941) – já apresentarem discussões relativas à ética na relação humano-animal, é fato que no século XXI vemos um aumento na frequência de filmes que trazem consigo essas questões que têm se tornado até mais radicais. A Disney, mais tradicional empresa de animação fundada em 1923, até o ano 2000 produziu apenas quatro filmes que discutiam a questão da ética na relação humano-animal: *Bambi* e *Dumbo* – ambos produzidos no início da década de 1940; *A dama e o vagabundo* (1955) e *101 Dálmatas* (1961). A Disney produziu também outros filmes com animais como personagens principais. Entretanto, estes não tratam diretamente da discussão sobre a relação entre humano-animal como, por exemplo: *Aristogatos* (1970), *As aventuras de Bernardo e Bianca* (1977), *O rei leão* (1994), *Vida de inseto* (1998)³⁰, etc...

Após o ano de 2000 até 2013, temos onze filmes produzidos pela Disney que tratam da relação humano-animal: *A dama e o vagabundo II* (2001); *Mogli, o menino lobo 2* (2003); *Procurando Nemo* (2003); *Irmão urso* (2003); *Nem que a vaca tussa* (2004); *Bambi II* (2006); *Bolt* (2008); *Selvagem* (2006); *Irmão urso II* (2006); *Ratatouille* (2007); *Up – altas aventuras* (2009). Entre essas animações de longa-metragem, apenas *Nem que a vaca tussa* e *Bolt* deixam de tratar da questão ética na relação humano-animal. Inclusive, *Nem que a vaca tussa* foi o fracasso da Disney em 2004, perdendo para o filme de sucesso da concorrente DreamWorks: *Shrek* (2004). Stewart (2006, p. 567) relaciona o fracasso de tal filme à tecnologia empregada nele: desenho à mão. A história se passa com um trio de vacas que partem para capturar um ladrão de gado a fim de conseguir a recompensa para pagar a dívida da dona da fazenda. A vaca é representada como alguém leal à fazendeira que gosta de servi-

---

³⁰ Apesar de *Aristogatos* ter em seu enredo um problema entre humanos e animais, não é um filme que trata da ética nessa relação. A história se passa com gatos que seriam os herdeiros de uma senhora, tentando ter acesso a essa herança cujo mordomo roubou deles. *Bernardo e Bianca* também não apresenta a discussão ética. É uma história onde um casal de ratos tenta descobrir o mistério do desaparecimento de uma garota. *O rei leão* e *Vida de inseto* retratam dilemas humanos vividos entre os animais.

la. É um enredo difícil de dar um sentido e, como Adorno (1985) observa, quanto maior a falta de sentido da narrativa cinematográfica, quanto mais vazia de sentido ela for, mais fraca será a ideologia que ela difundirá.

Dentre as animações da Disney citadas acima, três foram feitas em parceria com a Pixar: *Procurando Nemo*, *Ratatouille* e *Up – altas aventuras*. Essas três, inclusive, foram as animações de maior audiência da Pixar, só perdendo para *Toy Story*. A ordem de arrecadação é *Toy Story*, *Procurando Nemo* e *UP – altas aventuras*, *Os incríveis* (2004) e *Ratatouille*. Apesar de *UP* ser uma animação cujo enredo trata de dramas humanos como a velhice e a urbanização, também traz em sua trama a busca da ciência pelo animal exótico, portanto, também apresenta o tema da ética com relação ao animal.

A DreamWorks Animation³¹ tem sua primeira animação de longa-metragem lançada em 1998: *FormiguinhaZ* que apesar de tratar de animais, não discute a ética na relação humano-animal, pois trata de dilemas próprios dos animais e não de conflitos entre humanos e animais. De 2000 até 2013, esse mesmo estúdio lança no total nove animações que discutem a ética relativa aos animais. São eles: *A Fuga das Galinhas* (2000), seguido por *Spirit - o corcel indomável* (2002), *Wallace e Gromit – a batalha dos vegetais* (2005), *Madagascar* (2005), *Os sem-floresta* (2006), *Por água abaixo* (2006), *Bee Movie* (2007), *Madagascar 2* (2008), *Madagascar 3* (2012). Dentre essas, *Madagascar* é a líder em bilheteria perdendo apenas para *Shrek*.

Blue Sky³² é uma produtora mais recente que a DreamWorks, tendo lançado sua primeira animação de longa-metragem em 2000: *A era do gelo*. Essa foi sua animação de maior sucesso de bilheteria. Apesar de tratar de dilemas dos animais enfrentados devido às mudanças climáticas, a animação não trata da ética humano-animal, até porque seria anacrônico uma vez que mesmo havendo humanos, só podemos pensar em discussões éticas a partir do momento em que há escolhas, pois sem escolhas não há julgamento. Nas palavras da filósofa Sônia Felipe (2008) “onde há “necessidade” não há liberdade. Onde não há liberdade não há possibilidade de “juízos de valor””. A segunda animação de sucesso dessa produtora, *Rio* (2011) foi a única que apresentou a temática da ética entre humanos e animais.

Assim, enquanto no século XX havia apenas quatro filmes que discutiam a questão da ética entre humanos e animais, sendo todos da Disney; nos treze primeiros anos do século XXI vemos dezenove animações de quatro estúdios diferentes que tratam dessa relação ética entre humanos e animais. Dentre esses estúdios, a Disney e a DreamWorks são as que mais

³¹ http://www.imdb.com/company/co0129164/?ref=fn_al_co_1

³² http://www.imdb.com/company/co0047265/?ref=fn_al_co_3

apresentam a temática ética, com nove filmes cada. A Pixar, embora explore bastante o recurso da antropomorfização, produziu apenas três filmes que possibilitam a discussão ética. E a Blue Sky apenas um. Podemos observar, então, que houve um crescimento de produções sobre a temática que tem se tornado cada vez mais frequente em todos os setores sociais.

O sucesso da Pixar após 1995 levou a um aumento da concorrência entre os estúdios, aumentando assim, o número de temáticas parecidas nas animações (DENIS, 2010). Entretanto, é só observarmos a Disney para vermos que mesmo a produção de uma mesma empresa teve um aumento significativo no século XXI.

5.2 O que mudou?

Randy Malamoud, em seu artigo *Animal Animated Discourse* (2007), constata que a representação dos animais nos desenhos animados tem mudado e se tornando mais fidedigna ao que é o animal. Eunice Kindel (2007), em sua tese de doutoramento destaca que apesar de personagens animais serem muito comuns na década de 70 - como Mickey, por exemplo – “o que os diferencia dos desenhos atuais são os cenários que, nos desenhos produzidos a partir da década de 90, retratam a natureza com uma perfeição antes jamais imaginada.” (KINDEL, 2007, p. 227). Isso ocorreu tanto devido ao desenvolvimento da tecnologia computadorizada pós *Toy Story* (1995) que tem retratado tudo de forma mais realista, como também devido a uma mudança no olhar do telespectador, que tem se voltado progressivamente à questão de como estamos tratando os animais. Outro detalhe não menos importante é que não apenas a perfeição do retrato mudou, como também os animais têm sido representados de uma forma mais fiel às suas características físicas, aos seus movimentos e aos seus habitats. Além do mais, têm sido representados com uma sensibilidade mais aguçada quanto aos seus desejos e intenções. Se pegarmos a representação do rato, por exemplo, podemos observar uma grande mudança nesse processo. O primeiro rato famoso nas animações foi o Mickey Mouse, o último Remy – protagonista em *Ratatouille*. Há praticamente um abismo de diferenças nas representações deles. Cabe aqui a questão: o que o Mickey tem de rato além de seu focinho e rabo? Seus gestos são muito parecidos com o de humanos, usa roupas como humanos, fala como humano e vive nos mesmos ambientes que humanos vivem. Mickey só é figurado como um rato porque tem como característica a esperteza. Então, ele é um rato no sentido figurado.

Tal constatação também é passível de verificação no enredo. Nos desenhos do Mickey Mouse, Mickey facilmente poderia ser substituído por um humano sem alteração no enredo.

Ele possui um cão doméstico, o Pluto. Pluto não fala, mas Mickey fala, como acontece na relação entre humanos e animais domesticados. Já em *Ratatouille*, não seria possível manter a mesma narrativa se Remy e os ratos fossem substituídos por humanos. A história não teria sentido e seria necessário reescrevê-la. Mickey tem desejos e intenções de humanos. Remy tem desejos e intenções de rato.

Vemos em *Ratatouille*, entretanto, que o personagem principal Remy e todos os outros de sua espécie são ambientados no esgoto e nos buracos da cidade, local que restou aos ratos viverem nas grandes cidades. Todos os ratos em *Ratatouille* são representados no formato de rato mesmo e têm movimento de rato, correndo como um rato. Embora Remy, personagem principal, busque se alimentar de forma refinada, própria aos humanos, é representado de forma mais fina e cores cinza/azuladas, ele não perde as características e o formato próprio do rato. Portanto, embora antropomorfizados, os ratos em *Ratatouille* ainda representam ratos.

Podemos observar, então, que apesar de toda a representação dos animais ser de forma antropomorfizada, isso nem sempre é feito de maneira uniforme. A antropomorfização pode ocorrer em maior ou menor grau. E isso pode ser constatado ao observarmos algumas características como as esboçadas acima: Em sua representação, o que o personagem tem de características físicas, comportamentais e culturais do animal? Tais características podem se combinar entre si, havendo o predomínio de um tipo sobre as demais. Por exemplo, embora o Mickey possa não ter características comportamentais de rato, ele possui algumas características físicas (mesmo que estas não predominem), mas seu forte são as características culturais que atribuímos ao rato, como a esperteza, o ser ligeiro. Podemos também nos questionar a respeito de qual habitat o animal está sendo retratado. É este fiel ao do animal ou propriamente humano? Com quais animais o personagem se relaciona? É o mesmo tipo de relacionamento que sua espécie estabelece normalmente? A zebra e o leão estabelecem uma relação de presa e caça ou uma relação de amizade? Quem fala com quem nas animações? Os dilemas enfrentados pelo personagem são dilemas próprios dos animais ou de humanos? Assim, através desses questionamentos, é possível verificar o grau de antropomorfização dos animais e analisar o filme sem ignorar a figura animal que está sendo representada.

Randy Malamud (2007) observa que, ao contrário dos animais representados antigamente que eram motivos de chacotas como porcos gajos e coiotes sem talento de caça, os de hoje são mostrados de forma bastante sofisticada com uma aguçada sensibilidade ao seu habitat e ao seu ser. E isso é reflexo de uma mudança cultural na nossa relação para com eles. O crescente movimento de sensibilização para com os animais tem sido refletido nessas animações as quais muitas delas retratam preocupações típicas de nosso tempo.

Entretanto, apesar de ser muito comum nos dias atuais uma representação mais fiel dos animais, assim como a inclusão da temática da relação ética entre animal e humano nos roteiros das animações, mesmo assim isso não ocorre somente após o fomento da discussão sobre direitos animais, a partir da década de 70. A animação *Bambi*, produzida em 1942, é um filme que retrata com fidelidade e sensibilidade os animais, trazendo questões relativas à ética pelos animais. Tem como cerne da discussão a caça aos animais, sendo um filme considerado subversivo à época pelo lobby da caça, tanto que foi rotulado por esses como: “o pior insulto já oferecido, em qualquer forma, ao esportista americano” (BURT, 2002, p. 9).

Contudo, apesar dos filmes apresentarem discussões relativas seja à ética pelos animais ou ambiental, é fato que no século XXI vemos uma avalanche de filmes que trazem consigo essas questões que têm se tornado até mais radicais. Os quatro filmes do século XX que tratam da ética animal são:

- *Dumbo*, que traz a temática do animal em circo usado para entretenimento. Nele são mostrados alguns dos maus tratos contra os animais de entretenimento, entretanto, o maior problema de *Dumbo* é o bullying que sofre devido ao tamanho de suas orelhas;
- *Bambi* foi considerado o mais radical, pois enfrentou o lobby da caça ao tratar de um veado que perde a mãe devido aos caçadores;
- *A dama e o vagabundo* discutem a questão do animal de raça e dos sofrimentos dos animais que vivem nas ruas;
- *101 Dálmatas* trata da questão do uso de peles de animais.

Já no século XXI, novas temáticas foram incluídas como o uso de animais para alimentação em *Fuga das Galinhas* e *Bee Movie*, a criação de peixes em aquário em *Procurando Nemo*, a busca da ciência em capturar os animais exóticos em *UP- altas aventuras*, o tráfico de animais selvagens em *Rio*, a perda de território dos animais em *Os sem-floresta*, as consequências da modificação genética em *Wallace e Gromit*, o retorno de animais criados em cativeiro a seu habitat original em *Madagascar*, como temos tratado os ratos, animais considerados pestes em *Ratatouille*, entre outros.

Este aumento quantitativo e a diversificação da temática estão diretamente relacionados às questões levantadas pelos pensadores da área. Uma das primeiras propostas práticas de direitos animais foi banir a caça, por Henry Salt, mesmo tema apresentado em *Bambi*,

primeira animação a tratar do assunto. A discussão sobre o uso de animais para alimentação ganha fôlego em 1975 com a publicação de *Libertação Animal* por Peter Singer, só a partir de 2000 é que vemos tal discussão nas telas em animações de longa metragem. Isso porque além de acompanhar o pensamento da época, a animação precisa tratar de questões populares para serem compreendidas e aceitas.

5.3 A dialética na representação dos animais

A tecnologia e o conhecimento dos animais facilitaram a sua retratação de forma mais fidedigna. A discussão amplamente divulgada dos direitos animais e do ambientalismo faz com que o filme que se coloque contra esses princípios não seja muito bem visto pela parcela mais informada. Como disse Nádia Farage: “a inteligibilidade e recepção dos filmes (...) encontra-se na disseminação das teses levantadas pelos movimentos de libertação animal, a partir, sobretudo, da publicação da obra de Peter Singer (1975).” (SUPPIA; MEDEIROS, 2011). Quanto mais a discussão se populariza, mais as mídias tratam do tema. Essas abordagens estão diretamente ligadas com as lutas ideológicas que ocorrem na sociedade como afirmou Douglas Kellner (2001, p. 32):

(...) Não exatamente o noticiário e a informação, mas sim o entretenimento e a ficção articulam temores, esperanças, sonhos de indivíduos e grupos que enfrentam um mundo turbulento e incerto. As lutas concretas de cada sociedade são postas em cena nos textos da mídia, especialmente na mídia comercial da indústria cultural cujos textos devem repercutir as preocupações do povo, se quiserem ser populares e lucrativos. A cultura nunca foi mais importante, e nunca antes tivemos necessidade de um estudo sério e minucioso da cultura contemporânea.

Afinal, a mídia não transmite apenas histórias que reforçam a ideologia dominante, mas também histórias que as questionam (KELLNER, 2001). Pois para serem consumidas, as histórias precisam fazer sentido e estar de acordo com a cultura daqueles que a recebem. Como disse Adorno (1985), a característica principal da indústria cultural é a produção e reprodução de bens padronizados que se originam na satisfação das necessidades dos consumidores. Se não se baseassem em necessidades, os produtos não seriam aceitos sem resistência pelo público consumidor. Sendo assim, “alguns grupos anteriormente marginalizados procuram fazer-se ouvir” (KELLNER, 2001, p. 35). “A cultura da mídia é também o lugar onde se travam batalhas pelo controle da sociedade. Todos lutam pelo poder cultural não apenas no noticiário, mas também no lazer e entretenimento.” (KELLNER, 2001, p. 54). Para Gramsci, há uma combinação de forças e hegemonias, nas quais algumas

instituições e grupos lutam violentamente para exercer o poder, a fim de manter a estabilidade e conservar intactas as fronteiras sociais (KELLNER, 2001, p. 48). Sendo assim, ao observarmos essas lutas ideológicas, não podemos taxar os textos da mídia como essencialmente “conservadores” ou “liberais”, muitas vezes eles articulam ambas as propostas a fim de cativar o maior número de público possível. (KELLNER, 2001, p. 123).

Frequentemente os animais representados nas animações de longa metragem têm diferentes formas, diferentes propostas e diferentes audiências. Apesar de representarem nossa visão cultural deles, sabemos que tal visão está longe de ser uniforme e bem resolvida. Muito pelo contrário, apesar de antigas, as discussões em torno da ética no relacionamento humano-animal têm ganhado um novo fôlego a partir de 1975 e se tornado mais populares. Tal popularização gerou uma série de conflitos na sociedade que têm sido refletidos nas animações. E os conflitos não existem simplesmente entre aqueles que defendem os direitos animais e os que não o defendem. Mesmo entre aqueles que defendem, há uma série de vertentes, as mais comuns são a bem-estarista e a abolicionista. Bem-estaristas é o grupo de pensadores, originados após a publicação de *Libertação Animal* de Peter Singer em 1975 – dentre eles o próprio Peter Singer –, que estabelece como princípio ético a diminuição do sofrimento do animal. Tal vertente se pauta no princípio da filosofia utilitarista³³ que compreende a felicidade como o aumento de prazer e redução da dor. Logo, transferindo isso aos animais, poderíamos aumentar o bem-estar deles se reduzíssemos a dor. A outra corrente, abolicionista, se inspira no pensamento de Tom Regan defendido após a publicação de *The case of animals rights*, em 1985³⁴ para questionar o bem-estarismo. O argumento principal desta é que não adianta reduzir o sofrimento se o animal continuará sendo usado para fins que não servem aos seus próprios interesses. Portanto, não adianta reduzir o sofrimento se o fim será a morte ou, como diz o principal slogan dessa vertente: “Não queremos jaulas maiores, queremos jaulas vazias”.

As animações têm acompanhado tais discussões. Elas estão longe de apresentarem uma proposta uniforme para o tema. Aliás, muito pelo contrário, suas propostas, além de variadas, muitas vezes se dão de forma contraditória. Murray e Heumann (2011) mostram que as animações que tratam de animais podem seguir a visão ecológica e/ou a visão dos direitos animais as quais nem sempre estão de acordo. Segundo seu livro *That’s all folks?* (2011) as

---

³³ Jeremy Bentham, propositos da filosofia utilitarista, inspirará Singer ao sugerir que a capacidade de sofrimento é a característica principal capaz de conferir a cada ser o direito a igual consideração moral.

³⁴ Tom Regan define o conceito de sujeito-de-uma-vida como critério para definir a consideração de um ser como pertencente à esfera dos direitos. Após ele, Gary L. Francione utilizará o conceito de senciência para o mesmo fim.

animações clássicas mostram que as ideias de libertação animal já existiam desde antes da publicação de *Libertação Animal* por Peter Singer. Entretanto, os autores do livro ponderam que os filmes que apontam qualquer discussão em relação à ética pelos animais, não necessariamente concordam em suas propostas e também nem sempre estão sincronizados com a visão ambientalista. Direitos animais focam nos indivíduos, ambientalistas defendem que humanos são simplesmente integrantes da comunidade viva que interage cooperativamente e com igual valor ético. Nenhuma espécie predomina sobre a outra, são todos cidadãos bióticos (MURRAY; HEUMANN, 2011, p. 52).

Alguns filmes focam nos direitos animais e outros no ambientalismo. Segundo os autores, se as animações apresentam alguma possibilidade de harmonia na relação entre humanos e animais, elas estão de acordo com a visão ambientalista. Se as animações apresentam uma impossibilidade de convivência harmônica entre humanos e animais ela já estaria dentro da visão dos direitos animais. Os mais radicalmente alinhados aos direitos animais podem desencorajar o ambientalismo, uma vez que pregam que a natureza só pode estar em harmonia sem o homem. *Dumbo* (1941) e *Bambi* (1942), por exemplo, propagam a ideia de que animais e humanos vivem vidas separadas de humanos e quando eles buscam se conectar sofrem. Tal visão é oposta à ambientalista que prega que todos podem conviver em harmonia, como “cidadãos bióticos”, como um “organismo ecológico” (MURRAY; HEUMANN, 2011, p. 54 -56). Entretanto, não apenas entre as animações mais antigas há essa divergência de visões, *Fuga das Galinhas* (2000) e *Bee Movie* (2007) também mostram tal divergência de visões, estando o primeiro entre a linha dos direitos animais e o segundo adotando a visão ambientalista – como mostrarei na análise do próximo capítulo.

Todavia, mais do que enquadrar as animações em rótulos, é necessário perceber que no fundo elas fazem parte de uma indústria cultural e, portanto, elas visam lucro. Sendo assim, farão o possível para agradar e estar de acordo com o maior público possível. Portanto, elas podem articular visões conservadoras – contra os direitos animais – ou libertadoras – a favor dos direitos – em uma mesma animação. E isso acontece justamente porque a discussão está longe de ser resolvida em nossa sociedade. Portanto, podemos encarar a representação dos animais nos filmes como uma dialética onde as relações de exploração e subversão se entrelaçam.

Os dois temas mais importantes que tornam o filme animal significativo para a modernidade são, primeiro, o lugar central do animal no desenvolvimento da tecnologia do filme e, segundo, a dialética não resolvida entre humanos e atitudes

cruéis para animais que rege a história deles na cultura moderna. (BURT, 2002, p. 85).³⁵

Há uma dialética não resolvida entre humanos e animais sendo refletida por essas animações. Elas podem tanto reforçar a ideologia dominante reproduzindo a necessidade de exploração dos animais assim como nos mostrar outras possibilidades de relacionamento, mais justas e respeitadas. Afinal, filmes são:

(...) formas específicas de propriedade privada para o desenvolvimento da propriedade mundial de capitalismo e do poder de classes, mas feitos para parecerem com o que Marx e Engels chamam na Ideologia Alemã “o interesse comum de todos os membros da sociedade” pelo trabalho da ideologia, em particular da ideologia de classes de Hollywood. (WOJCIK-ANDREWS, 2000, p. 126).

Trata-se de um empreendimento comercial que não deseja ofender as tendências dominantes com visões radicais, tentando, portanto, conter suas representações de classe, sexo, raça e sociedade dentro de fronteiras estabelecidas. Portanto, os radicais, de modo geral, são excluídos do cinema de Hollywood ou então são obrigados a manter suas posições dentro dos limites aceitáveis. (KELLNER, 2001, p. 135).

Portanto, eles precisam aparentar a opinião comum e até mesmo as lutas sociais, mas muitas vezes sua função é apenas reproduzir a sociedade de classes, o capitalismo. E nele sabemos que os animais estão sempre no degrau mais baixo. Como Dominique Lestel disse: “a animalidade designa uma classe de criaturas vivas, da qual o humano tenta se distinguir, ela não remete apenas a uma classe de seres, mas às relações que mantém com outras classes.” (MACIEL, 2011, p. 23).

Randy Malamud (2011) provoca nossa reflexão lembrando que mesmo os filmes que dizem não ter maltratado nenhum animal em suas filmagens, não impedem uma “retórica de violência”. Malamud conclui que “Ainda que possamos aprovar da boca para fora a independência e os direitos dos animais na cultura visual (...) tudo isso está ligado aos nossos desejos e emoções.” (2011, p. 366). Quando olhamos os animais nas telas do cinema, o que vemos com o olhar não deixa de ser nós mesmos. Tanto que muitas vezes nos recusamos a enxergá-los como animais e só vemos figuras metafóricas de humanos. A devoração do olhar do consumidor de cinema antecipa o olhar do consumidor de animais (MALAMUD, 2011, p. 367). Apesar de ele admitir que a mídia audiovisual possa nos ensinar sobre os animais, percebe que eles frequentemente “impõe uma narrativa humana, uma estética cultural humana

---

³⁵ The two most important themes that make the film animal significant for modernity are, first, the central place of the animal in the development of film technology and, second, the unresolvable dialectic between human and cruel attitudes to animals that governs their history in modern culture.

sobre os animais.” (MALAMUD, 2011, p. 370). Afinal, são narrativas criadas por humanos que dizem respeito a uma determinada visão cultural.

Milhões de pessoas assistiram a esses filmes, que se tornaram grandes sucessos. Isso atestaria o nosso crescente interesse e preocupação em relação aos outros animais ou significaria que rebaixamos essas criaturas ao nível do entretenimento de massa, que é inerentemente antiecológico e antianimal devido à lógica hegemônica do consumo cultural na sociedade mercantilizada do Ocidente? (MALAMUD, 2011, p. 371)

Então nos questionamos: Até que ponto que é possível olhar para os animais e conhecê-los realmente, respeitando suas características? Afinal, toda nossa observação é perpassada pela nossa cultura. A representação dos animais também ocorre através de nossa compreensão cultural. Entretanto, nossa cultura prejudicou muito a vida dos animais e não queremos ver isso. Especialmente as animações, que tem a função do entretenimento, não querem mostrar o animal autêntico. Ainda segundo Malamud (2012, p. 72):

Animais na cultura visual são frequentemente disfarçados de algum modo – fantasiados, mascarados, distorcidos ou desfigurados. Zombar dos animais é outra maneira de disfarçá-los, como também a descontextualização. Esses são todos disfarces porque previnem-nos do animal autêntico sob velharias culturais. Animais são disfarçados porque o animal autêntico seria tão depressivo, ou tão assustador, ou tão entediante, para o espectador suportar.

Poderíamos nos questionar: Todos esses animais disfarçados seriam a compensação para os animais que não estão mais aqui? Seria o simulacro de animais que nossa cultura cria devido ao afastamento deles de nosso meio? Uma constatação é fato: Enquanto aumenta este disfarce dos animais na cultura visual, aumenta também a preocupação ética com relação a eles.

Atualmente, a representação de um animal pode carregar mais notoriedade na cultura visual e na consciência coletiva pelos consumidores da cultura visual do que os animais reais. A criatura real é deslocada por uma entidade objetiva caricaturada (MALAMUD, 2012, p. 73). Ainda segundo Malamud, todo o alarde da onipresente mídia suplanta um engajamento direto com o mundo natural e suas criaturas. Eles mediam o contato entre pessoas e meio ambiente e nós entramos em transe, hipnotizamos (MALAMUD, 2012, p. 73). E é esse estado de transe, o objetivo do entretenimento, que tira nossa capacidade de reflexão e o peso de qualquer mensagem. Nós temos algum espaço em nossa mente para pensarmos os animais, e as mais fáceis e mais atrativas imagens suplantam em nossa consciência cultural os animais reais (MALAMUD, 2012, p. 28).

A figura dos animais faz com que eles se tornem alguma coisa, mas eles não estão se tornando animais. Eles estão se tornando apenas mais um objeto do olhar fetichista

(MALAMUD, 2012, p. 48). Segundo Nicole Shukin, o símbolo animal é dotado de produtos históricos do trabalho social articulados com aparência de inatos, seres espontâneos e servem como substitutos ou objetos parciais preenchendo o objeto perdido ou de desejo (SHUKIN, 2009, p. 3). A fetichização é uma forma de representação ou antropomorfização da mercadoria (SHUKIN, 2009, p. 35). As animações, então, deixam de ser vistas como produto do trabalho humano e passam a ser vistas pelo que representam, pelo que despertam, pelo que parecem. Parecendo, muitas vezes, com o próprio espectador. É daí que surge o seu poder de metaforizar a vida humana. E o grande problema é quando os pesquisadores tomam esse poder metaforizador como a verdade sobre a mensagem da animação. Esquecem-se de todo o trabalho que está por trás do metaforizar o animal, não refletem sobre o que é o símbolo animal, apenas generalizam-no como uma metáfora. Assim, vemos que olhar para o animal de forma metafórica, também é olhar de forma fetichista, é o olhar para o animal e vermos a “nossa cara”, é nos identificarmos com o objeto simulacro criado, ignorando todo o seu processo histórico.

O que faz do animal um álibi do poder não é a ideologia que ele carrega, mas a forma universal e naturalizada que ele apresenta (SHUKIN, 2009, p. 5). Assim, qualquer relação social apresentada de forma animalizada, portanto naturalizada, é considerada verdadeira, pois a natureza é compreendida como o imutável, o inquestionável, é o que há de comum e universal entre todos nós. O que não se percebe é que todas essas representações, por mais que pareçam naturais são culturais. Não há nada natural sobre esses símbolos, embora pareçam naturalizado. Aliás, podemos também nos questionar até que ponto que mesmo a própria natureza não pode ser fetichizada. Quem pode dizer que o animal na fotografia ou no ambiente natural não será uma nova forma de fetiche, como ocorre nos documentários. (BAKER, 2001, p. 11).

Contra a evocação do animal como um símbolo universal, uma linguagem única, transcendente do tempo e do espaço, Shukin (2009) mostra a importância de historicizar a lógica cultural e material específicas que tem produzido animais como formas de capital (SHUKIN, 2009, p. 7). É o que também tento fazer nessa dissertação, uma vez que o significado do animal varia de acordo com a cultura e a história. Entretanto, Shukin afirma que não devemos reduzir o natural ao cultural e vice-versa. Atualmente, a tendência tem sido descobrir que o que pareceu ser natural é, de fato, cultural. (SHUKIN, 2009, p. 26). É necessário respeitar o espaço de cada coisa.

A grande questão que é colocada é: o que exatamente está sendo representado? As figuras animais dos desenhos animados não são animais nem humanos. São representações

deles, ou até mesmo simulacros dos animais que não estão mais presentes em nosso meio (BERGER, 2009) e que perderam a relação com a realidade (BAUDRILLARD, 1991). Entretanto, quando o que está sendo representado em uma animação é travestido de uma figura humana, não há dúvidas de que o que está sendo representado é o humano. Mas quando o que está sendo representado é travestido da figura de um animal, surgem dúvidas sobre o que ele está representando. Será um humano ou um animal? Aliás, este caráter dubio é próprio do fetiche. O animal como figura permite trabalhar o sentido literal e figurativo. Shukin (2009, p. 6) nota que o fetiche apresenta um duplo jogo: pode aparecer tanto como metáfora quanto como metonímia. Assim é a figura animal, pode ser analisada tanto como uma metáfora do ser humano ou como uma metonímia representando a sua espécie animal.

Quando Malamud analisa o filme *Born Free* escreve: “Há antropomorfismo na história e na canção, mas isso foi necessário para trazer uma consciência sintonizada ecologicamente sobre a importância da liberdade do animal para uma ampla audiência cultural.” (2012, p. 33, trad. própria). Portanto, ele reconhece que a antropomorfização pode ser necessária, embora não se aprofunde nisso. Seria de todo ruim antropomorfizar? Ou seria uma forma de nos colocarmos no lugar do outro?

Gregg Mitman segue uma crítica bem-vestida no qual ele aponta a objetificação do animal no filme, em grande parte para proposta de entretenimento, substitui a visão pela experiência do contato ou trabalho com animais, que, por sua vez, reforça a sensação de separação. Contudo, ao mesmo tempo, como ele mesmo admite, filmes animais foram uma poderosa inspiração para ele se tornar mais profundamente envolvido no estudo do reino animal. É importante reconhecer este potencial transformador do filme animal, como um contrapeso para as análises que restringem-se às implicações da objetificação do animal (tanto como contar a verdade e como um processo de distanciamento e dominação). Isso nos lembra que o potencial ético dos filmes animais podem não ser necessariamente mapeados sobre seu valor de verdade. (BURT, 2002, p. 165).³⁶

Assim, podemos compreender que a dialética das animações não está apenas na maneira ambivalente de retratar os animais, mas também no resultado dual que pode causar aos espectadores. A maneira com que vemos e tratamos os animais, é representada na mídia de acordo com a cultura da sociedade em que ela foi produzida. Todavia, as representações não

---

³⁶ Gregg Mitman follows a well-worn critical path he points out that the objectification of the animal in film, largely for entertainment purposes, substitutes seeing for the experiences of contact or labour with animals, which, in turn, reinforces a sense of separation. However, at the same time, as he himself admits, animal films were a powerful inspiration for him to become more deeply involved in the study of the animal kingdom. It is important recognize this transformative potential of the animal film, as a counterbalance to analyses that restrict themselves to the implications of the objectification of the animal (both as truth-telling and as a process of detachment and domination). It reminds us that the ethical potential of animal films cannot necessarily be mapped onto their truth value.

podem ser vistas como um retrato fiel da sociedade, simplesmente. Elas também são produtoras de significados. Assim como essas representações refletem visões ideológicas sobre a sociedade, elas também produzem significados que influenciarão em nosso modo de tratar os animais (BENNET; GUREVITCH; JANET, 1982).

ANÁLISE DAS ANIMAÇÕES

As animações escolhidas para os objetivos propostos por esta pesquisa foram aquelas cujos personagens principais são animais em situação antropomorfizadas e que também contenham representações de humanos em sua história. Pois assim poderemos analisar melhor como é representada a relação entre os animais e os humanos. Há diversas possibilidades de animações com essas exigências: *Fuga das galinhas*, *Madagascar*, *Era do gelo*, *Ratatouille*, *Bee Movie* são algumas das que adquiriram maior visibilidade. Dentre essas, decidi analisar *Madagascar*, *Fuga das Galinhas*, *Bee Movie* que são filmes produzidos pela DreamWorks e *Ratatouille* e *UP-altas aventuras* produzidos pela Disney em parceria com a Pixar. A decisão se deu devido à importância econômica – pois tais filmes tiveram grande bilheteria e alcance de público – quanto também devido ao conteúdo – todas as animações tratam de algum tipo de relação entre humanos e animais. *Madagascar* trata de animais para entretenimento; *Fuga das Galinhas* e *Bee Movie* de animais para alimento ou que produzam alimentos; *Ratatouille* de animais nocivos, considerados pestes; *UP - altas aventuras* apresenta tanto animais domésticos, de companhia, como também a questão da caça e a busca pelo animal exótico, representado pela Narceja. Difícil foi encontrar animações que mostrassem o uso de animais para experimentos ou para o vestuário – embora nesta última categoria exista um filme, *101 Dálmatas*, produzido pela Disney, mas que originalmente não foi animação³⁷ e também foi produzido em uma época diferente dos filmes escolhidos (sua primeira versão é de 1961).

Essa relação segundo a utilidade dos animais não é um padrão universal. Mas sim é variável de cultura para cultura. Marshal Sahlins (2003) e Edmund Leach (1983), em seus estudos sobre as maneiras que nos apropriamos dos animais, seja através do uso verbal (como xingamento, por exemplo) ou do uso para alimentação, percebem que estas se dão por razões puramente culturais. Sahlins (2003), por exemplo, questiona o porquê não comemos cachorros e cavalos, o que seria recomendável em termos práticos, econômicos e saudáveis. Entretanto, não o fazemos por razões culturais. Sahlins constata “a presença de uma razão cultural em nossos hábitos alimentares” (2003, p. 170).

Edmund Leach também observa o uso de animais para alimento na cultura inglesa, o que ocorre de maneira muito similar à brasileira. O antropólogo defende que o uso dos animais para esse fim é definido de acordo com a proximidade ao ser humano. Essa maneira

---

³⁷ A animação foi primeiramente escrita em forma de livro pelo autor Dodie Smith. Título original *One Hundred and One Dalmatians*.

de pautar a utilidade dos animais (segunda a proximidade com os humanos) é similar à maneira de categorizar as relações matrimoniais, por exemplo: quanto mais próximo o grau de parentesco com a mulher, maior é o tabu quanto à possibilidade sexual ou matrimonial; quanto mais distante do grupo de convívio (outro país, por exemplo) mais improvável o matrimônio ou a relação sexual. Com os animais, a proximidade também define a relação: animais mais próximos aos humanos (os domesticados, que habitam os lares), são não comestíveis, assim como os animais muito distantes, como os selvagens. As regras alimentares acontecem com os animais que estão no meio termo entre os que são muito próximo ou muito distante dos humanos. Por exemplo, os domesticados de fazendas, portanto não tão próximos, são comestíveis - como o gado e porco – ou o de caça – como o coelho ou veado – são comidos em alguns casos. Segundo Leach (1983), as discriminações básicas ocorrem de acordo com três palavras: peixes, aves e animais (mamíferos que vivem na terra). Os répteis e insetos, por serem ambíguos, não são considerados alimentos.

Outro exemplo de povo que agrupa os animais de uma maneira extremamente diferente da nossa é o povo Toba, na Argentina (HIRSHMAN; SANDERS, 1997, p. 60), que desenvolveu narrativas nas quais animais são agrupados como:

Shigiak: animais de tamanho regular ou hábito selvagem

Gojo: animais que voam

Araganaq: cobras

Njaq: animais marinhos

Hil-lo: animais domesticados (aves e mamíferos)

Já o filósofo Augusto Comte³⁸ (apud LÉVI-STRAUSS, 2009) dividiu os animais segundo três categorias:

- Na primeira, estão os animais que representam um perigo para o homem – para esses sua proposta é destruí-los;
- Na segunda, estão os animais que nos fornecem alimentos – podendo ser considerados “laboratórios nutritivos”;
- Na terceira, estão os animais sociáveis, que define como animais cuja “inferioridade mental muito se exagerou”.

Assim, percebemos que a relação que estabelecemos com os animais é variável de cultura a cultura e de tempos em tempos.

---

³⁸ Obra não referenciada no texto de acesso.

Como esta pesquisa visa analisar a maneira de nossa cultura compreender e, portanto, se relacionar com os animais, foram escolhidas alguns tipos de relações estabelecidas com os animais que são retratadas nas animações: espetáculo, companhia, exotividade, alimentação, perigo. Ou seja, segundo o que os animais representam para nós.

O ponto em comum entre elas é o enredo onde aparece, de forma explícita, conflitos entre interesses humanos e interesses animais. A divergência está no assunto e no tipo de relação com o animal que é representado. O conflito entre humanos e animais e a presença dos humanos na história foi fator relevante para melhor analisar como é mostrada a diferença entre humanos e animais e os possíveis problemas que surgem dessa relação.

Segue, em ordem alfabética, a sinopse própria dos filmes escolhidos que mais se adequaram a essas características:

- *Bee Movie* (2007 – DreamWorks)

No longa-metragem, a história é contada por uma abelha macho chamada Barry B. Benson. Recém-graduado no colégio, ele precisará escolher sua carreira definitiva. Barry quer uma chance de conhecer como é a vida fora da colmeia e escapa disfarçado de polinizador. Nessa aventura acaba se perdendo e, devido à chuva, é impossibilitado de voltar para casa. Abriga-se na casa de Vanessa que o defende do namorado dela que quer matar Barry. A partir de então, desenvolve-se uma grande amizade entre Vanessa e Barry, que chega a se apaixonar por ela. Barry começa a conhecer a vida fora das colmeias e quando vai ao supermercado percebe que há uma produção industrializada de mel. Barry decide investigar e processar a raça humana pela exploração das abelhas.

- *A fuga das galinhas* (2000 – DreamWorks)

No longa-metragem as galinhas vivem em uma fazenda e trabalham como escravas, produzindo ovos até não poderem mais e virarem recheio de torta. Ginger é a líder delas e decide que as galinhas deveriam aprender a voar para escapar da servidão, pois não querem o fim de virar tortas. Até que Rocky, um galo que fugiu do circo, entra na granja pulando a cerca por acaso. Ginger vê em Rocky a esperança para ensiná-las a voar e escapar de seu destino de virar torta.

- *Madagascar* (2005 – DreamWorks)

Animais do zoológico de Nova York são transferidos para Madagascar e se perdem no caminho. O conflito mostrado é o desejo dos animais em ver a selva e a sua vivência no

zoológico. No *Madagascar 2: escape to África*, os animais voltam para África e encontram sua “família”. O conflito mostrado é de animais criados em cativeiro, mas que novamente têm a chance de voltar a seu habitat.

- *Ratatouille* (2007 – Pixar)

O personagem principal é Remy, um rato que vive em esgotos, mas que não se conforma em comer restos de alimentos. Remy gosta de cozinhar e numa fuga pelos encanamentos de Paris chega à cozinha de Gusteau, restaurante mais fino de Paris. Nela encontra Linguini, um jovem herdeiro de Gusteau, mas sem talento algum para a cozinha. Remy se aproxima de Linguini e o guia na cozinha.

- *UP-altas aventuras* (2009 – Pixar)

Carl é um idoso que perde sua esposa sem conseguir realizar o sonho conjunto de conhecer o paraíso das cachoeiras. Carl tem como ídolo Muntz, um explorador que busca recuperar a fama ao encontrar uma ave exótica perdida na América do Sul. Carl conhece Russel, um escoteiro mirim que bate em sua porta querendo ajuda-lo. Carl está prestes a perder sua casa e ser levado ao asilo quando consegue fazê-la voar devido a milhares de balões que saem de sua chaminé. Russel embarca junto a Carl nesta viagem em busca do paraíso das cachoeiras na América do Sul.

Ratatouille

A animação tem como protagonista e narrador Remy, um rato mobilizado pelo livro escrito por Gusteau, chefe da alta culinária francesa, cujo título é *Qualquer um pode cozinhar*. Remy vive com sua colônia no sótão da casa velha de uma senhora que odeia ratos e gosta de assistir um programa de televisão baseado no livro de Gusteau. Remy não é um habitante desejado. Tal situação já é mostrada na primeira cena de apresentação de Remy, quando ele aparece saltando pela janela da casa – conforme figura 3 –, dando a impressão de cair em cima do espectador, o que pode assustar o espectador. É aí que nós percebemos Remy como sujeito desprovido de valor. Ele é um ser segregado, sem espaço no mundo.

Figura 3 - Apresentação de Remy.³⁹

O espaço no filme por onde Remy passa é muito importante. Segundo Fiorin (2009) o espaço onde o filme é ambientado dá concretude à “moral” da história. Como mostrado na figura anterior, Remy sai expulso do forro de uma casa velha onde não era desejado, o que reforça a ideia de que o rato é um ser sem lugar, indesejado. Em sua fuga, cai no esgoto retratado como um lugar imundo, mofado, em tons de azul (água), cinza, marrom, verde, tonalidades frias que remetem à escuridão e à sujeira. Na cidade o esgoto é um local invisível, relegado, onde restou ao rato ficar. Esse percurso inicial do filme reforça a ideia do rato como

³⁹ Cena apresentada aos 2 minutos da animação.

um ser sem espaço no mundo urbanizado, um ser relegado, cujo objetivo se não for exterminado é ser invisibilizado.

Logo após essa primeira cena de apresentação de Remy, para reforçar tal ideia, sua narração diz que seus problemas são:

1- pelo fato de ser um rato: ao dizer isso, reforça – conforme figura 4 - com a imagem de um rato preto e com pelos ouriçados, caracterizado com o nariz torto e para baixo, o que lembra o nariz característico de bruxas e as mãos como a de Nosferatu⁴⁰. As cores da imagem predominam em preto e laranja, cores típicas do Halloween. Tais elementos reforçam a imagem de que o rato é motivo de terror entre os humanos, devendo ser segregado da humanidade. Reforça a ideia de rato como um ser que representa perigo para a humanidade e que, portanto, precisa ser destruído, como defendia Comte⁴¹ (apud LÉVI-STRAUSS, 2009) – conforme figura 4 abaixo.

Figura 4 - Caracterização do rato⁴².

2- ter paladar e olfato altamente desenvolvidos: o que será o fator que o aproximará dos humanos, uma vez que são estes que o motivará a admirar os seres humanos, pois humanos não comem apenas o que encontram, mas criam novos sabores e aromas a partir do

40 Nosferatu: personagem fictício do cinema de terror clássico. A primeira versão cinematográfica do vampiro no cinema, produzida em 1922, é adaptada do romance Drácula, de Bram Stoker.

41 Obra não referenciada no texto original.

42 aos 2 minutos e 4 segundos da animação

que encontram. Isso fica explícito na fala de Remy quando diz: “Sei que devo odiar os humanos, mas eles têm algo especial. Eles não sobrevivem apenas. Eles descobrem, criam.” Tal oposição, relacionada ao modo de lidar com o alimento, também aparece no filme *Os Sem-floresta* (DreamWorks, 2006), no qual os animais, que estão perdendo o seu habitat devido ao aumento da urbanização, querem roubar a comida dos humanos devido à mesma justificativa: humanos possuem uma relação diferente com a comida, eles criam, eles modificam, eles comem pelo paladar, pelo afeto, não apenas por necessidade como os outros animais.

Humanos são caracterizados como aqueles que criam. Humanos são contrastados com animais como possuidores de algo especial, aqueles que têm vida além da sobrevivência. Tal contraste apresentado no filme pode ser facilmente visualizado no quadro abaixo:

Figura 5 - Quadro de oposição de valores relacionados a humanos e animais.

Animais	Humanos
Natureza	Cultura
Necessidade	Criação
Bárbaro	Civilizado
Sujo	Limpo
Andar sobre patas	Andar ereto
Grosseiro	Sofisticado

A oposição entre natureza e cultura está dentro das oposições consideradas fundamentais em semiótica, embora no dicionário de semiótica de Greimas e Courtés (2008, p. 93 e 303) os autores reconheçam que cultura é um valor que depende do contexto social histórico e antropológico em sua oposição com natureza. Portanto, todos esses valores que estão relacionados com natureza e cultura, assim como humano e animal são todos culturais, pois dependem do contexto social e histórico. São entendidos em nossa sociedade, pois assim construímos nossa relação com o animal e com o natural. Em nossa sociedade, estabelecemos uma escala de valores para os animais, sendo que aqueles que estabelecemos menos empatia são os mais segregados (DESCOLA, 1998, p. 25). Ratos pertencem a essa esfera sendo considerados pestes os quais desejamos exterminar, como Comte disse (apud LÉVI-STRAUSS, 2009).

A oposição andar sobre patas e andar ereto é uma oposição figurativa derivada das categorias gerais sujo e limpo ou bárbaro e civilizado, categorias estas relacionadas com a oposição entre natureza e cultura. Tal oposição é um dos argumentos que servem para justificar a segregação, pois é isso que aproxima da natureza. E a proximidade da natureza serve para justificar a segregação.

Com bem escreveu Humberto Maturana junto com Francisco J. Varela, e também Stuart Hall.

Para aqueles homens brancos, o que tornava os negros diferentes não era propriamente a cor da pele, mas o fato de que eles se comportavam como se fizessem parte da natureza. ... Era como se eles não pertencessem à espécie humana. Por serem parte da natureza, eram vistos como mais um 'recurso' a ser explorado. (MATURANA; VARELA, 2001, p. 9).

A lógica por detrás da naturalização é simples. Se as diferenças entre brancos e negros são “culturais”, então elas são receptivas à modificação e mudança. Se, no entanto, são “naturais” – como acreditavam os proprietários de escravos – então elas estão além da história, são permanentes e fixas. A “naturalização” é, portanto, uma estratégia representacional destinada a *fixar* a “diferença” e assim *garanti-la para sempre*. É uma tentativa de impedir o “deslize” inevitável do significado, garantir o “fechamento” discursivo ou ideológico. (HALL, 1997, p. 244).

Tal justificativa se enquadra no sistema dos três “Ns” que Melanie Joy diz ser a justificativa de nossa ideologia. Nossa cultura diz que devemos segregar ratos, pois é Natural, Normal, Necessário afastar a sujeira. “O objetivo prático dos mitos é legitimar o sistema. Quando uma ideologia é legitimada, ela se torna sancionada por todas as instituições sociais e os três “Ns” são disseminados através de todos os canais sociais. Agindo de acordo com a ideologia, ela é considerada legal, razoável e ética”⁴³ (JOY, 2011, p. 103, trad. própria). Joy ainda diz que duas são as instituições essenciais para legitimar essa visão: o sistema legal e a mídia de notícias. Neste último também incluo a mídia de entretenimento, pois como dito nos capítulos anteriores, é uma mídia que colabora na formação das pessoas. Além do mais, ela esconde a ideologia atrás de seu humor. É responsável, então, por legitimar e reforçar a nossa crença, naturalizando muitas construções sociais.

No filme *Ratatouille* estar na condição de rato – e, portanto, de animal – é ruim, é um valor negativo, colocado em termos semióticos, é um valor disfórico. Isso porque ser animal é ser um ser segregado, portanto, perseguido. Como mencionado acima, isso é passível de observação logo na apresentação do personagem principal no início do filme. Já a euforia está em ser humano, pois isso é estar integrado, é poder ser reconhecido, é poder criar e

⁴³ The practical goal of the myths is to legitimize the system. When an ideology is legitimized, its tenets are sanctioned by all social institutions and the Three Ns are disseminated through all social channels. Acting in accordance with the ideology is lawful, and its considered reasonable and ethical.

experimental o melhor. Entretanto, apesar de haver essa oposição inicial, no decorrer do filme podemos perceber que mesmo o animal pode se humanizar.

A partir do momento em que é dito que há um paladar e olfato aguçados em Remy é tanto traçada uma oposição entre humanos e animais, quanto, ao mesmo tempo, uma semelhança. Pois Remy, em *Ratatouille*, também terá despertado seu desejo de criar novos alimentos devido ao olfato e paladar apurados, assim como o desejo despertado pelo livro de Gusteau *Qualquer um pode cozinhar*. Suas características particulares (paladar e olfato apurados) o levarão a ter a necessidade de cozinhar, o que o fará entrar em contato com humanos a fim de conseguir o almejado.

O processo de aproximação do rato ao humano acontece no decorrer do filme. Primeiramente pelo desejo despertado por Gusteau, Remy começa a rejeitar determinadas comidas e começa a escolher o que comer. Depois passa a andar ereto, sob o argumento de não querer sujar as patas e comprometer o sabor da comida. Essa mudança na caracterização do personagem principal vai o aproximando do espectador e criando uma maior empatia com ele.

Assim, Remy segue perseguindo seu desejo de reconhecimento que o mobiliza a correr atrás de seu sonho e acaba entrando pelo esgoto que o levará a sair próximo ao restaurante de Gusteau. Nele conhece Alfredo Linguini, filho de Gusteau, um jovem desconhecido e sem talento culinário algum que começou a trabalhar no restaurante. Após perceber a falta de talento de Linguini, Remy passa a reparar os erros dele e nisso acaba o conhecendo. No primeiro momento, Linguini, como a maioria dos seres humanos, rejeita o rato e pensa em matá-lo, depois estabelece empatia através do olhar e se comunica com Remy através dele. Linguini e Remy criam uma parceria que acaba sendo benéfica a ambos, afinal, a apropriação da forma humana seria a única forma possível para um rato poder exercer papel na cozinha. O reconhecimento desejado para o rato só viria através da figura humana, uma vez que é impossível um rato requerer espaço na cozinha. Cozinha é o lócus de segregação do rato, especialmente a alta culinária francesa.

Tal trajeto é possível visualizar pelo quadrado semiótico:

Remy, por ser um rato, é segregado de tudo aquilo que é considerado humano. Ele busca ser reconhecido, mas para isso precisa não ser reconhecido em sua forma de rato. Linguini é quem nega a segregação de Remy quando recusa o matar devido à empatia que estabelece com ele, reconhecendo assim, as particularidades do rato e os seus interesses. Linguini é quem integrará Remy entre os humanos, inicialmente oferecendo o seu corpo para que o rato pudesse mostrar seu talento – conforme figura 6 – e, posteriormente, reconhecendo publicamente o talento de Remy.

Figura 6 - Linguini e Remy aprendendo a trabalhar juntos.

Quando isso acontece, Linguini deixa de ser reconhecido e o rato também, devido ao preconceito de todos. As pessoas que trabalhavam no restaurante abandonam seu emprego, devido ao preconceito eles deixam o reconhecimento de trabalhar no melhor restaurante de Paris. O crítico Anton Ego é o único que acaba aceitando e reconhecendo o talento de Remy que, apesar de continuar desprezado pela humanidade, é reconhecido entre alguns humanos. A sanção é de que não apenas Remy, como também toda sua colônia passam a frequentar o sótão do restaurante o qual Remy é chefe, Remy efetua conjunção com seu objeto de valor: o reconhecimento.

Assim, podemos perceber especificidades de nossa cultura. Apesar de atualmente a ciência recusar e considerar um erro a antropomorfização dos animais, é através dela que os reconhecemos, dando o seu devido valor. Como observou Descola:

O antropocentrismo, ou seja, a capacidade de se identificar com não humanos em função de seu suposto grau de proximidade com a espécie humana, parece assim constituir a tendência espontânea das diversas sensibilizações ecológicas contemporâneas, inclusive entre aqueles que professam as teorias mais radicalmente anti-humanistas. (1998, p. 25)

Descola defende que mesmo os defensores dos direitos animais estabelecem uma hierarquia de preocupação com os animais, sendo os que apresentam maior semelhança conosco, portanto, mais próximos aos humanos, os mais propícios a causar empatia e preocupação ética. Sendo assim, quando aproximamos os animais dos humanos, através da antropomorfização, poderíamos aumentar a possibilidade de empatia para com eles aumentando, assim, a preocupação ética para com os mesmos?

Ratatouille transfere características consideradas propriamente humanas, como o talento, aos animais. Mostra um humano sem talento e um animal talentoso. Nele, o animal depende do humano, mas o humano também depende do talento do animal que supera o do humano. Linguini diz: “nenhum de nós fará isso sozinho, então temos de fazer juntos, certo?”. Apesar de fantasiosa, a animação mostra uma nova possibilidade de nos relacionarmos com os ratos, diferente da que nossa cultura tem estabelecido até então. Ela reforça a ideia de que humanos e animais possam viver juntos sem exploração.

Embora haja personagens humanos ruins, o final do longa-metragem mostra uma ideia positiva da humanidade, onde ser humano traz possibilidades novas, além das necessidades, traz possibilidade de criação, possibilidade de uma nova relação com o mundo que se dá através do alimento, no filme. Não é preciso *ser* humano, basta *parecer*, como Linguini diz: “Você sabe cozinhar e eu sei como parecer humano”. Mesmo sendo animal, é preciso parecer humano, pois isso é bom, é um valor eufórico, é o que possibilita a integração no meio social, é o que permite o reconhecimento do indivíduo, mesmo que esse seja um rato. Por outro lado, parecer rato é ruim, muito mais ser controlado por um rato. Como Linguini diz: “Precisamos criar um sistema que eu faça o que você quer de um modo que não pareça que um chefinho rato me controla”.

Assim, se o animal se aproxima do humano, torna-se possível o seu reconhecimento, o reconhecimento de seus interesses e individualidades. Tema tão caro às discussões sobre ética para com os animais.

Em um mundo onde as questões sobre ética para com os animais se tornam cada vez mais presentes e difundidas, onde se discute que animais a ética abrange e como tratá-los, *Ratatouille* radicaliza e cria uma conjectura onde imagina a possibilidade incluir um rato em uma cozinha. E se o rato tivesse realmente o talento de encontrar combinações perfeitas entre

os alimentos? Apresenta uma discussão atual em nossa sociedade com suas possibilidades de resolução imaginadas. É a tentativa de compreender e encontrar soluções para os problemas presentes.

O tempo no filme está localizado em um passado longínquo. Percebe-se pelos automóveis, motos, aparelhos de TV, arquitetura das casas, etc. Isso oferece uma aura romântica ao filme. Remy começa o filme saindo do forro de uma casa campestre, cai no esgoto e chega até Paris, especificamente no restaurante de Gusteau. Pressupõe-se que o espectador é um não-francês, até porque o filme não é francês, portanto, o espaço é “lá”. Paris, desde o prólogo do filme, é caracterizada de uma maneira romântica - é artística, sofisticada, a culinária é maravilhosa. Representa certas conotações como: sofisticação, preciosismo, alto nível, classe, etc. Pressupõe-se que esta é uma verdade que todos sabem, inquestionável. Sai de um local ruim e vai para outro local que é o melhor.

Portanto, a história se passa em outro local e num outro tempo, distante do nosso. Isso reforça a ideia de ficção, de utopia. O filme quer contar uma história bonita que é ideal, mas que não existe na realidade. É o “um dia...”. A mensagem no final do filme, onde a Pixar diz não se comprometer com as informações passadas sobre os ratos e, de forma alguma, querem passar a ideia de que as pessoas devam gostar dos ratos, reforça tal visão: é apenas uma história.

Mesmo sendo apenas uma história, *Ratatouille* traz questões importantes de nossa época. Como dissemos anteriormente, filmes antigos já mostravam uma preocupação com animais. Entretanto, geralmente tratavam de temas que são de maior aceitação entre todos. Mas a história de Remy é a história de aceitação de um rato em uma cozinha, é uma história que mesmo hoje, entre os defensores da ética animal, é controversa. Sem contar a mudança na forma de representação do animal que tem se tornado cada vez mais fiel devido à tecnologia. Não apenas fiel aos traços e ao habitat como também fiel às próprias características do rato: o olfato apurado, por exemplo. Antes, a representação mais famosa de rato era a do Mickey Mouse, personagem da Disney. Sua história poderia ter facilmente a sua forma de rato trocada por uma humana. Mickey era representado como um rato porque era esperto, mas não se comportava e não se relacionava com humanos da mesma forma que um rato. Enquanto Remy, em *Ratatouille*, não poderia ser substituído por uma forma humana sem alteração no roteiro da animação. Um humano, mesmo travestido por um animal, não faria nem sofreria o que Remy passou. Um rato, mesmo que com características humanas faria e sofreria o que Remy passou.

Fuga das Galinhas

A animação *Fuga das Galinhas*, cujas personagens principais são galinhas poedeiras, é ambientada na granja, local onde as galinhas foram concentradas para a produção particular de ovos. A ambientação na granja deixa subentendido que as galinhas passaram pelo processo de reificação e viraram mercadorias. A animação deixa claro que a granja não é o ambiente natural da galinha e que elas não desejam estar lá, o que acentuará o fato das galinhas sonharem com a vida fora da granja, com a liberdade.

Por fora, a granja da animação não aparenta ser tão distinta de outras granjas reais, embora apareça em estilo mais rústico devido ao fato de ser uma granja campestre, de pequenos produtores. Elas apresentam as casinhas de madeira com uma rampa na porta para facilitar a entrada de carrinho de rodas. Ela é cercada com arame farpado, o que acentua o fato das galinhas estarem aprisionadas. As cores neutras da granja, também realçam o tom de monotonia e falta de novidades do lugar, dando a entender que não é um local agradável.

Figura 7 - Granja cenário de Fuga das Galinhas⁴⁴.

⁴⁴ exibida aos 4 minutos e 12 segundos do filme

Figura 8 - Granja que aparece na abertura do documentário *A galinha que burlou o sistema*.

Entretanto seu interior é muito diferente do que conhecemos: as galinhas dormem em ninhos muito confortáveis, numa posição lateral como humanos e cobrem-se com cobertas, também são elas quem controlam a iluminação. Elas botam ovos dormindo, de forma espontânea, sem sofrimento. Assim, a animação torna a realidade mais suave e romantizada, o que é compreensível, pois é uma história que objetiva crianças como público alvo visando o entretenimento delas.

As figuras das galinhas da animação são representadas de forma um tanto parecida às reais, mas apresentam dentes e olhos grandes. Suas asas são capazes de ter movimentos precisos, semelhantes às mãos humanas, mas não são capazes de voar. Todavia, isso é resolvido graças à capacidade de manuseio que suas asas permitem. Também aparecem com adornos que as representam: a galinha intelectual que representa a cientista (branca que aparece na foto abaixo) é representada com cabelos bagunçados; a galinha mais conformista e medrosa aparece fazendo tricô como uma senhora; Rocky, o galo que aparece por acaso e tenta ajudar as galinhas, é representado com uma crista lembrando o topete dos astros de rock.

Figura 9 - Interior da granja cenário de *Fuga das galinhas*⁴⁵.

Em *Fuga das Galinhas*, todos os humanos são vilões, inclusive os cachorros – pois esses são mostrados como instrumentos dos humanos no controle das galinhas. O que difere de filmes anteriores, onde cachorros são sempre amigáveis, falando diretamente com humanos ou falando entre si, de modo a fazer o espectador ouvi-lo e compreendê-lo. Em *Fuga das galinhas* os cachorros não falam nunca. Na análise de Hirschman e Sanders (1997), os autores observaram três categorias básicas de animais retratados em dez filmes de animais analisados. A categoria animais de utilidade (fazenda) é relativa aos animais domesticados, mas que não são de companhia, pois são usados para alimentos ou serviços. Animais dessa categoria raramente falam com pets, mas nunca com humanos. Estes animais são menos humanizados, pois seu status de objeto dificulta a metáfora para humanos. Em *Fuga das Galinhas* essa lógica é invertida: as galinhas são providas de valores humanos e os cães, e até mesmo os humanos, desprovidos de humanidade, pois são os vilões. Isso ocorre porque os cães são coadjuvantes dos humanos, são usados como instrumento humano para manter as galinhas presas. As galinhas não são necessariamente boas, são vítimas. Embora haja alguns conflitos entre elas, não há nada que as desuna a ponto de torná-las más ou vilãs. A relação entre quem é o vilão e quem é a vítima é assim mostrada justamente porque são as galinhas as personagens principais do filme, são elas que estão aprisionadas e desejam a liberdade.

A manipulação do filme acontece através de intimidação, que é quando o destinador compromete o sujeito a fazer algo por meio de ameaças, ocorre uma intimidação. No caso

⁴⁵ aos 4 minutos e 28 segundos da animação.

dessa animação, é a ameaça de morte caso não haja produção de ovos. Cansadas de produzir ovos até o momento da degola, as galinhas, cuja líder é Ginger, resolvem escapar da granja em busca de uma vida livre, sem exploração. Apesar das galinhas verem o Galo Rocky como o instrumento de poder porque ele aparece na granja “voando” através da cerca, não é ele que será. Rocky estava fugindo do circo quando é arremessado para dentro da granja. As galinhas pensam que se ele consegue voar poderia ensiná-las a voarem além da cerca e escaparem da granja. Entretanto, ele não é capaz de fazer isso, portanto o instrumento de poder será o plano de um avião de caça que o Fowler havia guardado de sua época na Real Força Aérea. Sendo assim, a performance para conseguir voar acontece através de um “avião” que as próprias galinhas criam, com base no projeto guardado por Fowler. E na sanção do filme as galinhas efetuam a conjunção com o objeto de valor que é a liberdade quando conseguem voar. Os humanos efetuam a disjunção com o objeto de valor (lucro).

Se usarmos o quadrado semiótico para analisarmos *Fuga das galinhas*, por exemplo, vemos que a escravização do animal escraviza também o dono. No longa-metragem há oposição clara entre liberdade e escravidão. As galinhas vivem em condição análoga à escrava, mas quando negam tal condição almejando a liberdade a conquistam. Por outro lado, os donos da granja insistem na escravização das galinhas e, estando livres, negam sua liberdade ao quererem a escravização do outro (galinha), tornando-se assim escravos da ganância. Tal situação é representada no final do filme, após as galinhas conseguirem alçar voo, quando a dona da granja cai em cima da própria máquina que fabricava tortas de frango, implodindo-a. A dona da granja é presa pela própria armadilha que ela criou.

A animação mostra o conflito de interesses entre humanos exploradores e consumidores de animais – estes desejam expandir seus lucros, mesmo que a custo de outras vidas – e animais como sujeitos-de-uma-vida (Regan 2006) – com interesse na vida independentemente de sua utilidade. *Fuga das Galinhas* não apresenta diretamente o debate acerca dos direitos animais, uma vez que direitos pressupõe algo concedido por humanos e, no filme, todos os humanos são vilões. Entretanto, apresentam um conceito caro aos direitos animais que é a possibilidade dos animais serem reconhecidos como sujeitos-de-uma-vida. Tom Regan, no livro *Jaulas Vazias* (2006), apresenta o conceito de animais como sujeitos-de-uma-vida que

entende os animais como conscientes de sua vida, desejando tanto a vida quanto um ser humano. No longa-metragem as galinhas desejam tanto a vida que se recusam a trabalharem como produtoras de ovos. Elas são capazes de questionar a possibilidade de vida além da cerca e desejá-la. Desejam tanto escapar quanto um ser humano deseja e quanto os animais de utilidade desejam quando tentam escapar do caminho do cativeiro.

Fuga das galinhas é uma animação ousada quando pensa na possibilidade de questionamento pelos animais de sua condição e a possibilidade de se libertarem desta. Porém, não apresenta nenhuma possibilidade de humanos e animais conviverem. A única solução para a almejada liberdade é viver longe de humanos em uma ilha isolada, o que para o filme é possível.

O tempo do filme é passado, o que é possível perceber pelas roupas dos personagens e pela tecnologia empregada na granja. O espaço é um “lá”, pois se passa no campo, numa granja e a grande maioria dos espectadores não vive em um local como aquele. Portanto, o tempo e o local distante da animação reforçam a ideia de que esta é apenas uma história, que aconteceu “um dia”, mas que não está mais presente em nosso cotidiano.

O longa-metragem é visto em outras análises (DENIS, 2010) como uma metáfora de humanos em campos de concentração. Mas devemos ter em mente que a figura das galinhas para representar tal fenômeno só é possível porque tal analogia é possível; ou seja, o movimento pelos direitos animais trouxe essa comparação à tona. No documentário *Terráqueos* (2005), por exemplo, em seu início, há um paralelo de como os animais são tratados como pessoas em campos de concentração, há uma denuncia do especismo⁴⁶ da humanidade como similar ao nazismo. Portanto, é por essas ideias estarem presentes na sociedade em que vivemos que analogias do tipo são possíveis.

---

⁴⁶ Sentimento similar ao racismo e ao sexismo, embora relativo à espécie humana com relação às outras espécies. É quando o ser humano acredita que sua espécie é digna de direitos a mais em relação a outras criaturas podendo, assim, abusar delas.

Bee Movie

Em *Bee Movie*, as abelhas são mostradas em seu habitat natural, uma colmeia, embora esta seja estilizada de forma antropomorfizada para parecer uma cidade humana: há carros, piscinas e uma série de outros objetos – feitos de mel e cera.

Figura 10 - Interior da colmeia de Bee Movie⁴⁷.

Toda a vida das abelhas deve ocorrer dentro da colmeia-cidade. Após se formarem, elas devem procurar um emprego no qual deverão ficar “para o resto da vida, é o que o filme enfatiza”. As abelhas saem da colmeia apenas para buscar o pólen e não são todas, apenas as que foram designadas para isso, chamadas “Ases do pólen”. Barry B. Benson, abelha protagonista do filme, decide se infiltrar entre as abelhas polinizadoras e sair para uma aventura fora da colmeia. A cidade é retratada de forma muito semelhante a nossa, guardando proporções semelhantes entre abelhas e humanos. O apiário da cidade também é mostrado de forma semelhante a um apiário real. Entretanto, seu interior também é mostrado de forma antropomorfizada. O filme mostra que as abelhas são forçadas a viverem em colmeias artificiais porque sua rainha é deslocada para lá. Além disso, torturam-nas com fumaça.

⁴⁷ Aos 3 minutos da animação.

Figura 11 - Interior das caixas do apiário em *Bee Movie*⁴⁸.

Figura 12 - Vista panorâmica do apiário⁴⁹.

Embora as “abelhas” da animação sejam representadas de forma semelhante às abelhas reais, são antropomorfizadas e individualizadas. Cada abelha é mostrada com características próprias: Barry é baixinho, gordinho, tem olhos azuis e voz jovem, mas não infantil. Seu

⁴⁸ Aos 39 minutos e 57 segundos da animação

⁴⁹ Aos 40 minutos da animação.

amigo é alto, magro, tem olhos castanhos e veste sempre um par de óculos e terno e gravata, tem a voz um pouco mais insegura, pois é sempre mostrado como uma pessoa prudente.

Figura 13 - Da esquerda para a direita: Barry B. Benson, protagonista do filme, Adam Flayman, seu melhor amigo.⁵⁰

Em *Bee Movie* há humanos bons, ruins e medianos. Humanos bons são aqueles capazes de compreender os animais e defendê-los. Medianos são os incapazes de compreender porque sua vida é tão valiosa quanto à de uma abelha. Humanos ruins são os exploradores dos animais. Já entre os animais todos são bons, não há vilão. Todos são capazes de falar, inclusive os insetos, que geralmente são os menos capazes de causar empatia humana. Capacidade de fala, quando dada aos animais, tem a função de provocar empatia e possibilidade de compreensão do espectador. É uma maneira de nos colocar no lugar do outro. A abelha e a humana começam a se comunicar a partir do momento em que a humana demonstra empatia pela abelha.

A época retratada na animação não é muito clara. Observando os carros, as casas, as roupas e as relações dos humanos o filme parece atual. Entretanto, as abelhas são caracterizadas com uma estética dos anos 50. O artigo *Bee Movie: Désamorcer l'anti-spécisme à coup d'arguments bidons* (LIAM, 2014) observa que “a estética dos anos 50 me parece ir nesse sentido, ao participar dessa imagem de uma sociedade um pouco atrasada, inferior, onde os indivíduos são definidos por seu trabalho, constituído em verdadeiro instinto

⁵⁰ 7 min. 23 seg.

nas abelhas”⁵¹. Portanto, essa estética dos anos 50 entre as abelhas, diferenciando da sociedade humana, pode ter essa função de mostrar uma sociedade mais atrasada, portanto, inferior.

Nesse filme, novamente o argumento da falta de capacidade cognitiva é utilizado para justificar a exploração das abelhas. No apiário, o apicultor xinga as abelhas de burras para justificar sua exploração e diz que é esperto porque consegue lucrar com elas. Outros argumentos utilizados para a exploração das abelhas são os direitos naturais e divinos, invocados pelo dono da indústria de mel no tribunal. Esses são argumentos comumente utilizados no senso comum para justificar a utilização de animais para os mais diversos fins. O argumento da falta de capacidade cognitiva serve para justificar a inferioridade dos animais tornando, assim, um direito da humanidade a utilização de animais.

O argumento da inferioridade também está relacionado ao jogo de palavras do título “Bee Movie”. Em inglês, bee significa abelhas, mas também é o som da letra “B” que é sempre utilizada para se remeter a produtos de segunda linha. Filmes “B” foram muitas vezes considerados inferiores, porque eles não têm o mesmo financiamento como outros filmes. Era uma espécie de filmes subclasse. Esta expressão (colocar um “b” para algumas coisas designando um possível rebaixamento) é usada várias vezes ao longo do filme.

Na animação, a manipulação ocorre através de uma provocação, quando Barry ouve dos Ases do Pólen se ele é homem o suficiente para aceitar o desafio de sair da colmeia e voar por 10 km junto a eles. Barry, que andava entediado com o fato de ter que escolher uma única profissão para a vida inteira decide aceitar. É a partir daí que as aventuras de Barry começam. Devido a uma série de infortúnios, Barry decide se abrigar na casa de uma humana que o defenderá de ser esmagado. Pelo sentimento de gratidão, a abelha resolve falar com a humana, o que leva ambos a conhecerem o mundo um do outro. Nessa descoberta, durante uma excursão ao supermercado, encontra uma prateleira cheia de potes de mel, o que o faz questionar da onde vem o mel e quem o produziu. Durante a investigação, Barry encontra um apiário onde as abelhas são criadas de modo artificial para a produção de mel. Barry se horroriza e decide processar a raça humana pelos maus-tratos infringidos às abelhas. Assim, a humana será o seu instrumento de poder, pois é através dela que Barry conhecerá como as abelhas são tratadas por humanos, vai descobrir a apropriação do mel por humanos, se

---

⁵¹ Également, l’esthétique années 50 me semble aller dans ce sens, en participant à cette image d’une société un peu arriérée, inférieure, où les individu-e-s sont défini-e-s par leur travail, érigé en véritable instinct chez les abeilles.

indignar e querer processar a raça humana. Barry então descobrirá seu talento como advogado e efetuará a conjunção com seu objeto de valor, o reconhecimento de seu papel social.

A busca do personagem protagonista é a busca por um lugar na sociedade. A princípio, o minuto inicial do filme dá a impressão que essa busca seria dentro da própria sociedade de abelhas. Mas após o encontro com os “Ases do pólen”, que é o que vai mobilizar o protagonista para que o filme aconteça, essa busca expande a sociedade de abelhas e se insere dentro da sociedade humana. Barry vai encontrar o seu lugar após a vivência com os humanos, é a personagem humana que será o seu instrumento de poder. Portanto, ele encontra o seu lugar dentro da sociedade humana, não das abelhas. E sabemos que o lugar o animal (mesmo apenas da figura do animal) na nossa sociedade se enquadra na relação entre dominantes e dominados e nesta:

É que alguns são instrumentos das relações sociais, e devem ficar num lugar determinado que lhes foi fixado, enquanto outros, proprietários, são membros do corpo social, e devem dentro de uma certa medida (...) intervir ativamente dentro da constituição das relações sociais, e particularmente, manter o estado da ordem social.⁵² (BONNARDEL, 1994).

Ou seja, alguns são os que definem as relações sociais e o lugar dos seres na sociedade, outros são os definidos por elas. Os animais estão sempre nessa segunda categoria, até mesmo os simulacros deles. Bonnardel (1994) ainda afirma que definir o lugar dos seres na sociedade é próprio do processo de naturalização, como se cada um tivesse sua “natureza” que correspondesse à determinada função social. Aliás, a função social é definida de acordo com a “natureza” de cada ser. Assim como a função social da mulher durante muitos anos foi definida de acordo com sua “natureza” – dar a luz – também a dos animais é definida segundo sua “natureza”. Assim, se é da natureza das abelhas produzir mel, logo sua função social dentro da nossa sociedade produzir mel para humanos. Bonnardel ainda diz: “Mas mesmo os protagonistas ocupam em relação à Natureza um lugar diferente: os dominados estão dentro da Natureza da submissão, enquanto os dominantes surgem da Natureza da organização”⁵³ (BONNARDEL, 1994). Assim, resta aos dominados ocupar o lugar designado por humanos.

Bee Movie conclui sua história ratificando a possibilidade de humanos estabelecerem relação com animais. Entretanto, não é uma relação possível de estabelecer na realidade.

---

⁵² C’est que les uns sont des instruments des rapports sociaux, et doivent rester à la place déterminée qui leur a été fixée, alors que les autres, propriétaires, sont membres du corps social, et doivent dans une certaine mesure (relative tout de même...) intervenir activement dans la constitution des rapports sociaux, et notamment, dans le maintien en l’état de l’ordre social.

⁵³ Mais plus encore les protagonistes occupent par rapport à la Nature une place différente : les dominés sont dans la Nature et la subissent, alors que les dominants surgissent de la Nature et l’organisent.

Barry B. Benson encontra sua profissão que é trabalhar com humanos no campo do direito. Dado o sucesso do seu processo contra a humanidade, Barry vira advogado. Apesar de ter ganhado o processo, Barry se arrepende de ter processado a humanidade. A profecia do dono do apiário que alegava direitos naturais e divinos para explorar as abelhas, que são os mesmos argumentos usados no senso comum, se cumpriu. Ele disse para Barry no final do julgamento: “Isto é uma perversão profana do equilíbrio na natureza Barry, vai se arrepender.”. O que aconteceu logo após as flores começarem a morrer porque as abelhas deixaram de polinizar. O filme passa a ideia de que as abelhas só polinizam porque humanos consomem o seu mel. Se humanos não consumirem mel elas param de polinizar e, consequentemente, as flores desaparecem. Novamente é passada a ideia de que é necessário, normal e natural o consumo de mel por humanos. Como dito sobre *Ratatouille*, esse é um argumento que reforça a ideologia. É uma maneira de justificar e tornar inquestionável o consumo de mel.

O documentário *Mais que mel* (2013), mostra que o fim da polinização pelas abelhas é uma ameaça real à nossa espécie. Inclusive os chineses já realizam a polinização manual – feita por humanos. Entretanto, isto não está relacionado com a falta de consumo de mel, muito pelo contrário, está diretamente ligado com o seu consumo, a produção industrial deste e a tentativa de manutenção de uma raça pura de abelhas. Também ocorre devido ao uso de agrotóxicos em produtos alimentícios que, consequentemente, são ingeridos pelas abelhas. A ideia de que as abelhas iriam parar a produção de mel a partir do momento em que os seres humanos deixam de retirá-lo é absurda, uma vez que as abelhas consomem o mel que produzem.

Bee Movie não apenas ignora todas essas informações como também inverte elas colocando a culpa da não polinização na ausência de consumo de mel, não em seu consumo. A ideia de natureza é invocada como um retorno à ordem⁵⁴, como diz Yves Bonnardel em uma crítica ao conceito de natureza apresentado no texto *En finir avec l'idée de Nature, renouer avec l'éthique et la politique* (2005):

Invocar um critério de naturalidade ao invés de um critério de justiça permite assentar todas injustiças. A ética é a busca do bem. A única ética digna deste nome é aquela que se aplica a todos os seres os quais nós podemos fazer bem ou mal, isto é, a todos os seres conscientes (sensíveis). Isso decorre do princípio de justiça ou de equidade: A igualdade por definição recusa toda discriminação arbitrária.⁵⁵

---

⁵⁴ “nature n'est rien moins qu'un retour ou un rappel à l'ordre.”

⁵⁵ Invoquer un critère de naturalité en lieu et place d'un critère de justice permet d'asseoir toutes les injustices. L'éthique est le recherche du bien. La seule éthique digne de ce nom est celle qui s'applique à tous les êtres à qui on peut faire du bien ou du mal, c'est-à-dire à tous les êtres conscients (sensibles). Cela découle du principe de justice ou d'équité : l'égalité, par définition, refuse toute discrimination arbitraire.

E não é isso o que o filme faz, muito pelo contrário, ele zomba da ética e consente com a utilização de animais, em nome de uma ideia arbitrária de natureza, criada pelo filme. Assim, o simulacro da abelha aprende a lição. Enquanto está em seu escritório, Barry recebe uma vaca como cliente que decide processar a raça humana devido à exploração dos produtos lácteos. Barry acha piada e considera a vaca ingênua, afinal ele aprendeu que há uma “lei natural” que rege a relação entre humanos e animais a qual autoriza os humanos a se apropriarem de produtos animais, caso isso não ocorra, haverá desequilíbrio na natureza. Essa cena é emblemática, simbolizando a mensagem que o filme deseja passar. Ela mostra tanto a mensagem final de que é tolice se preocupar com a utilização dos animais para fins humanos, pois há uma naturalidade ecológica nessa apropriação. E o fato de ser uma cena bastante exagerada, tentando usar o humor, também a torna emblemática, pois a vaca se torna símbolo da tolice que é se preocupar em não servir aos humanos.

Segundo Bataille, o riso está relacionado com as incertezas humanas:

(...) o desconhecido faz rir. Faz rir por passar muito bruscamente, repentinamente, de um mundo onde a coisa é bem qualificada, onde cada coisa é dada em sua estabilidade, em uma ordem estável em geral, para um mundo onde de repente nossa segurança cai por terra, onde percebemos que essa segurança era enganadora, e que, lá onde havíamos acreditado que toda coisa era estritamente prevista, ocorreu o imprevisível, um elemento imprevisível e derribador, que nos revela, em suma, uma verdade última: que as aparências superficiais dissimulam uma perfeita ausência de resposta a nossa expectativa. (BATAILLE⁵⁶ apud WASSERMAN, 2009, p.31).

Ou seja, o riso é a interrupção de uma ordem conhecida, ele se dá, também, quando entramos em contato com o desconhecido, quando nossas expectativas são rompidas. (WASSERMAN, 2009, p. 35). Na cena citada acima – conforme figura – o riso acontece pelo rompimento de uma ordem conhecida, que é a da “naturalidade” do consumo de animais. Veremos animais questionando a sua servidão voluntária é cairmos no absurdo, é pensarmos no desconhecido, o que provoca o riso.

---

⁵⁶ BATAILLE, G. *L'expérience intérieure*. Saint-Amand: Gallimard, 2002.

Figura 14 - Cena da vaca no escritório de Barry pedindo para processar a indústria de leite.⁵⁷

Em seu enredo, *Bee Movie* apresenta diretamente a discussão acerca dos direitos animais: A possibilidade de relação amigável entre uma humana e um inseto; a defesa da vida da abelha pela humana; o questionamento humano do por que a vida da abelha vale menos que a humana; a afirmação de que toda vida tem valor e de que não podemos saber o que a abelha pode sentir; o ato de pegar um currículo (valioso para o personagem coadjuvante) colocar a abelha em cima cuidadosamente e leva-la para fora da janela; e o auge dos direitos quando a abelha vence o processo contra a raça humana e tem todas suas exigências aceitas.

Ao mesmo tempo em que o filme apresenta a discussão em torno dos direitos animais, também a ridiculariza quando exagera nas pautas. Barry quer processar até o cantor Sting, pois seu nome é sinônimo de ferrão na língua inglesa. Também exige que acabe a glorificação da imagem do urso nas propagandas. E aquilo que provoca o riso é também fonte de persuasão como nos mostra Wasserman (2009) em sua dissertação de mestrado, baseando-se nos estudos de Freud. Para Freud, o humor é uma defesa psíquica à dor. Gerando sensações de prazer, o humor pode gerar sensações de recompensa, o que leva o espectador à adesão de sua mensagem (WASSERMAN, 2009, p. 78).

“A persuasão pode desse modo, através do estímulo de prazer gerado pelo cômico, ser potencializada por outras circunstâncias agradáveis adjacentes na sua gênese, provocando um efeito contagiante (FREUD, 1977). Segundo Freud, o domínio sobre

---

57 - 1 hora e 21 minutos.

o conteúdo do prazer cômico pode ser suficiente para garantir os propósitos em um processo de persuasão.” (WASSERMAN, 2009, p.78).

Bee Movie apresenta claramente a recente discussão acerca dos direitos animais. Porém, não a defende, mas ridiculariza-a. No final, quando a vaca também decide processar a humanidade devido à exploração de seus produtos lácteos, Barry faz pouco caso, como se fosse algo inútil e ridículo. Como se a vaca fosse burra e ele esperto porque aprendeu a “lei natural”. O filme está mais próximo da abordagem “ecológica” ou bem-estarista, a qual diz que humanos e animais devem viver juntos e em harmonia, mesmo que para isso precisemos utilizar produtos animais. Aliás, o argumento do equilíbrio entre animais e humanos é justamente para que possamos consumi-los. Preocupamo-nos com eles quando a sua extinção ameaça a nossa existência.

UP- Altas aventuras

Diferentemente dos outros filmes, *Up – Altas aventuras* tem como protagonista da história um humano chamado Carl. Sendo assim, ele trata de dilemas humanos como a velhice, o amor, etc... Tanto que as análises encontradas sobre o filme dizem respeito a tais temas⁵⁸. Entretanto, o protagonista Carl estabelece relações com alguns animais no filme – como o cachorro e a ave apelidada de Narceja - o que torna o longa-metragem digno de análise, pois essas relações estabelecidas não são menos importantes. Até mesmo porque essa animação apresenta a relação com os animais de uma forma diferente das demais aqui analisadas.

O sujeito da animação é Carl, um idoso que vive sozinho e amargurado apegando-se às suas memórias. Carl foi um garoto tímido, porém aventureiro que conheceu seu grande amor na infância, Ellie. Ambos tiveram como ídolo o explorador Muntz, que foi um grande cientista, e sonharam em conhecer o Paraíso das Cachoeiras. Porém, não conseguiram porque toda vez que juntavam dinheiro para algo eles precisavam gastar com as eventualidades. Após a morte de sua esposa, Carl se torna solitário e abandona seu sonho, até que acaba sendo obrigado a se mudar devido à especulação imobiliária. No dia anterior à sua mudança, Carl conhece Russel, um garotinho aprendiz de escoteiro, que é o “estereótipo da criança pós-moderna: medrosa, obesa, carente em relação à figura paterna” (GUIDO; BRAZ, 2012). O objeto de valor que Carl busca é conhecer o Paraíso das Cachoeiras que, na sua velhice, momento em que acontece o filme, representa o amor, ou seja, a reconstrução do elo perdido com Ellie.

Up tem como tipo de manipulação uma ameaça: se Carl continuasse do jeito que estava ele perderia sua casa e iria para o asilo. Então Carl decide levar a sua casa nas costas, através de balões, e dirigi-la até o paraíso das cachoeiras. Os balões são o instrumento de poder que ele utiliza após anos trabalhando com balões. Após voar pelos ares, Carl consegue parar próximo ao Paraíso das Cachoeiras. Caminhando até o local de destino junto a Russel, eles

---

⁵⁸ Entre elas estão:

GUIDO, Lúcia E.; BRAZ, Carolinne dos S.. *Luz, Câmera, Ação: as representações da ciência, cultura e identidade no filme Up – altas aventuras*. Trabalho apresentado no IV ENEBIO e IIEREBIO Regional 4. Goiânia, 18 a 21 de setembro de 2012. Discutindo temas como a identidade e a figura do cientista.

MACCHIORI, Ana C. C.; LEONARDI, Jan L.. Uma reflexão sobre a velhice a partir do filme *Up: altas aventuras*. In: Boletim Contexto, ABPMC, n. 33, dezembro de 2010. Discutindo a representação da velhice.

SANTANA, Carla S.; BELCHIOR, Carolina G.. A velhice nas telas do cinema: um olhar sobre a mudança dos papéis ocupacionais dos idosos. In: Revista Kairós Gerontologia, 16(2), pp. 93-116. SP, 2013.

SILVA, Clayton A. S.. A complexa trama da Pixar. Tese de doutorado. Faculdade de Ciências Sociais. PUCSP, 2013. Na análise do filme *UP* discute, principalmente, o amor.

encontram uma ave exótica denominada por eles de Narceja. Essa é a mesma ave que o cientista - denominado no filme como explorador - Charles Muntz buscava estudar para obter o reconhecimento de seu campo. No mesmo local, também encontram Muntz, que foi ídolo de Carl desde a sua infância, pois ele também queria ser um explorador. Muntz está em busca da ave exótica que Russel apelidou de ‘narceja’, pois ele acredita que encontrar a ave poderá lhe restabelecer a fama e o sucesso. Para tal fim, treina seus cães para caça-la. Quando Muntz descobre que a ave está com Carl e Russel, embarca em uma caça sem sucesso aos dois e à Narceja. Carl e Russel defendem-na de Muntz. No final do longa-metragem, Carl se desapega da casa, portanto, de suas memórias, deixando-a no Paraíso das Cachoeiras e passa a viver no dirigível de Muntz que agora fica na cidade, e assume a figura de “pai” de Russel. Eles decidem deixar a Narceja em seu habitat natural e levam os cachorros com eles. Portanto, na sanção do longa-metragem, apesar de haver uma disjunção com o paraíso das Cachoeiras, Carl consegue uma conjunção com aquilo que ele representa: o afeto.

A relação entre humano e animal é discutida no plano secundário da história. No plano primário, o filme trata de uma busca por amor, por se conciliar com as memórias afetivas que restaram a uma velhice solitária. Ao buscar o “paraíso perdido”, os personagens encontram uma natureza inabitada, a não ser por um cientista que busca o “monstro do paraíso das cachoeiras”. Assim, mesmo sendo uma animação que trata de questões humanas, *Up* traz em seu roteiro uma discussão sobre nossa relação com os animais ao apresentar a Narceja como um dos integrantes da história.

A animação se passa em dois ambientes distintos – a cidade e a natureza. O início do filme mostra as memórias de infância de Carl na cidade, onde sonhava, junto a sua futura esposa, em conhecer o “paraíso das cachoeiras”. Na velhice, a cidade aparece para Carl como um lugar solitário e hostil a sua presença, devido à especulação imobiliária. Tanto na época da velhice como na infância de Carl, a cidade é mostrada em tons mais neutros, apáticos, amarronzados, sem muito contraste, parecendo empoeirados, dando a sensação de velharia, monotonia, apatia, falta de novidade. Enquanto a natureza é mostrada como um local de cores exuberantes, contrastantes, vivas, figurando um local dos “sonhos”, paradisíaco, onde poderia encontrar a paz com sua amada.

Figura 15 - Vizinhança da casa de Carl⁵⁹.

Figura 16 - Carl chegando ao Paraíso das Cachoeiras⁶⁰.

Entretanto, ao chegar no “paraíso das cachoeiras” não é bem assim que Carl vai ver. Apesar de muito belo e cheio de cores, o “paraíso” aparecerá cheio de obstáculos. O primeiro deles quando conhece a Narceja e o cachorro falante Doug. Logo após, tentando fugir deles

⁵⁹ Cena exibida aos 13 minutos e 33 segundos da animação.

⁶⁰ Cena exibida aos 32 minutos e 54 segundos.

que se apegam em Russel e Carl, ele escorrega em uma descida, a casa que carrega nas costas prende em meio às árvores, afunda seu pé na água, passa por um enxame de insetos, escala as pedras, tudo isso em meio a uma trilha sonora tensa.

Figura 17 - Obstáculos enfrentados na natureza por Carl e Russel⁶¹.

Narceja é uma típica ave sul-americana que jamais poderia ser encontrada na cidade. O desenho da ave na animação lembra também o Faisão-do-Nepal, especialmente pelas cores – vide figura 18 – embora também não seja idêntico. Também o Faisão-do-Nepal lembra a ave do desenho em alguns hábitos, como por exemplo, o de voar raras vezes, preferindo sempre fugir correndo para o mato⁶². Em nenhum momento é dito que a ave encontrada e apelidada de Kevin é realmente uma narceja. Carl solicita que Russel busque uma ave chamada narceja, a qual ele sabe que Russel nunca encontrará, apenas para Russel não o incomodar mais. Russel pensará ser a ave buscada aquela que ele encontra no “paraíso das cachoeiras”. Carl confirma que é a narceja, sem tê-la visto. Nem o explorador Muntz diz que a ave que ele procurava era a narceja. Quando ele apresenta os ossos no início do filme, diz que está procurando o “monstro do paraíso das cachoeiras”.

⁶¹ Cena exibida aos 45 minutos e 48 segundos.

⁶² http://es.wikipedia.org/wiki/Lophophorus_impejanus

Figura 18 - Faisão do Nepal

Figura 19 - Ave exótica apelidada de "Narceja" em UP.

Figura 20 - Narceja comum.

Embora haja algumas semelhanças com a realidade, a ave do filme é criada, antropomorfizada e contém alguns simbolismos. O mais notável é a exuberância de cores que representa o belo, o exótico, o alegre. Além disso, seu tamanho, bem maior que o humano, representa a grandeza da natureza. Sua extrema agilidade e leveza com que foge dos cães ressaltam a sua não domesticação, assim como o fato de não falar de maneira humana, apenas se comunicar com sons similares aos de aves. A ave é o símbolo da natureza exótica, bela e não domesticada pelo homem. Pelos cientistas, ela foi chamada de “monstro”, de “fera”. Muito similar à maneira que a ciência vê a natureza: algo perigoso que deve ser controlado.

Já os cães retratados na animação, merecem um parágrafo a parte. Todos são retratados fidedignamente. Individualizados, cada um tem suas características e personalidades, alguns são retratados de forma muito similar aos cães de raça. Estão sempre em volta dos homens, servindo-os em troca de guloseimas. São mostrados como dependentes das ordens de um líder que, num primeiro momento, é o Muntz. Eles não vestem roupas, mas apresentam feições e vozes que os caracterizam. Porém, sua fala não é algo natural, mas construída pelo cientista através de um aparelho eletrônico capaz de reconhecer o que cada latido quer dizer e traduzi-lo em palavras. Os cachorros são capazes de compreender a fala humana, mas os humanos só se tornam capazes de reconhecer o sentido da fala canina de acordo com tal aparelho. Um cachorro que fala humanamente remete a visão que as pessoas têm deste animal. Esse seria como um desejo que as pessoas têm devido à relação cultural que estabeleceram com cachorros, tratando-os até mesmo como “filhos”.

Figura 21 - Os cachorros de Muntz⁶³.

Apesar de ser uma animação retratada em um tempo atual, há referência aos exploradores do século XIX e XX. Observamos isso através dos elementos da época: dirigível e manivelas, que era a tecnologia da época. O livro *O mundo perdido*, lançado em 1912 e escrito por Arthur Conan Doyle, trata de questões similares às do filme. Passa-se justamente na fronteira do Brasil com a Venezuela, onde o protagonista vai procurar seres que seriam remanescentes pré-históricos. O objeto de busca é o animal exótico, desconhecido, que faz parte do imaginário do explorador. Assim, não é de hoje que o objeto de busca da exploração é o domínio do animal exótico, não domesticado. A visão comum é de que esse animal precisa ser conhecido, portanto, domado, para que a ordem, a civilização se mantenha. Essa é uma visão característica do final do século XIX e início do XX. Muntz representa a figura desse explorador.

Curioso observarmos que Muntz é sempre chamado de explorador, nunca de cientista. Mas podemos reconhecê-lo como cientista devido as suas “investigações e construções de técnicas revolucionárias para a época e produzidas por ele” (GUIDO; BRAZ, 2012, p. 7). No início do filme, os cientistas são mostrados de forma estereotipada: com jaleco branco e óculos, mostrados em um laboratório cheio de vidros e fórmulas. (GUIDO; BRAZ, 2012, p. 7). Guido e Braz dizem que isso ocorre porque o estereótipo do cientista serve para construir uma imagem de ciência confiável. Enquanto os cientistas fora do padrão “vinculam-se à

⁶³ Cena exibida aos 55 minutos e 11 segundos.

imagem de uma ciência questionável e falível” (GUIDO; BRAZ, 2012, p. 8). E são os cientistas estereotipados, mostrados no início do filme, que desacreditarão a pesquisa de Muntz. Assim, segundo as autoras, a animação reforça que para realizar uma ciência confiável e, portanto, inquestionável, é preciso seguir a imagem estereotipada do cientista.

Apesar da admiração de Carl por Muntz, o explorador havia sido desacreditado pela comunidade científica, quando prometeu apresentar o esqueleto da ave exótica, do “monstro do paraíso tropical”, mas apresentou um esqueleto falso. Desde então, Muntz se exilou no “paraíso tropical” em busca da ave. Encontrá-la significaria restaurar a sua imagem e credibilidade de cientista em seu campo. Significaria encontrar o conhecimento capaz de devolver o reconhecimento de sua imagem e de seu poder. Assim, a figura do explorador se uniria a do cientista. Duas funções que parecem antagônicas, mas que podem se assemelhar. Antagônicas se compreendermos o cientista como o que preserva e o explorador como o que extingue (explorador dos recursos naturais). Mas se assemelham no momento em que o cientista, em sua busca pelo conhecimento, não mede esforços para consegui-lo. O conhecimento servindo como conquista do outro, como poder sobre o outro. Muntz é denominado como explorador, palavra que tem duplo sentido, pode significar tanto aquele que investiga regiões desconhecidas como um aproveitador.

A função de explorar/caçar não é desempenhada por Muntz propriamente, mas sim pelos cachorros, que explorarão o ambiente para encontrar o objeto de valor, a presa, a caça. O cachorro, domesticado pelo homem, sempre foi um instrumento de caça. Melhor do que o homem no desempenho dessa tarefa, o cachorro pode ser considerado como a extensão das habilidades do homem. É através do uso do cachorro e da transformação em seu servidor que Muntz busca recuperar a fama.

Quando Muntz é desacreditado como cientista, também a sua imagem como aquele que preserva é desfeita, sendo visto como um explorador dos recursos naturais. Podemos dizer que a relação entre exploração e preservação é bastante trabalhada no filme. Assim, o quadrado semiótico pode auxiliar a compreender essa relação:

Enquanto Carl e Russel, que almejavam ser exploradores, ao irem contra a apropriação da ave por parte de Muntz, passam a querer preservar. No final da animação, é interessante

observar que Carl deixa a casa sua e de sua esposa no “Paraíso das Cachoeiras” e passa a viver no dirigível de Muntz. Como se ele assumisse o lugar de Muntz, mas de maneira ética, preservando a natureza e preservando também a relação com o garoto Russel.

Por volta dos 39 minutos do filme, Russel diz: “O explorador é amigo de todo mundo, pode ser planta, peixe e até besouro”. Mas após se decepcionar com a busca obcecada de Muntz pela ave ‘narceja’, Russel desabafa: “O mundo selvagem não é bem como eu esperava não (...) Ele é meio, selvagem..., tipo assim, não é como descrevem nos meus livros”, por volta das 1h 04 minutos. Essas falas são exemplares para trazer questões referentes à maneira como nossa sociedade descreve a natureza, geralmente de maneira idealizada, sem contar os processos da ciência até se chegar ao resultado final que é o conhecimento.

Silva (2013) analisa como a animação *UP* apresenta o tema do amor. Entretanto, reconhece que o filme apresenta “mensagem secundária e ecossocialmente correta (...) induzir ao debate sobre os desafios da ciência e da preservação e reprodução das espécies” (SILVA, 2013, p. 105). Assim, o cientista social apresenta questões que deixa no ar:

Melhor deixar a ave reproduzir-se ao natural em seu habitat por meio da reprodução sexual livre, ou transportá-la para os Estados Unidos (ou outros países com centro de pesquisa avançados ao redor do mundo) e multiplicá-la mediante técnicas de clonagem?

Afinal, Carl e Russel fizeram um bem ou mal à Narceja e sua perpetuação enquanto espécie? Charles Muntz era um vilão por cobiçar a ave e assim poder restaurar sua imagem e riqueza? Ou era um herói ao almejar a multiplicação de Narcejas em zoológicos, em imagens midiáticas e, no futuro, com população maior de aves garantidas pela reprodução cientificamente assistida, libertá-las em espaços livres como o próprio Paraíso das Cachoeiras. Aí, enfim, proporcionar a estas aves raras a reprodução sem amarras e do modo inerente a seus biológicos. (SILVA, 2013, p. 105).

As questões apresentadas por Silva, não são as diretamente apresentadas pelo longa-metragem, uma vez que esse não mostra o que aconteceria com a ave após ser capturada por Muntz, assim como não discute sobre “reprodução assistida”, nem mesmo a ida a “zoológicos”. Mas mesmo assim, é possível imaginá-las, pois essas são questões típicas de nosso tempo e é por isso que o cientista social a faz. Carl e Russel defendem a “narceja” da exploração dos cientistas, como leigos, como pessoas comuns que pensam no que seria melhor para o animal. Eles conseguem ter empatia pela ave, principalmente após descobrir os seus filhotes. Eles se preocupam com o bem-estar do animal como um indivíduo, não apenas em termos de reprodução das espécies. E esse tipo de preocupação é típica das discussões em torno dos direitos animais (OLIVIER, 2009; BONNARDEL, 2008)

Não é apenas a possibilidade de fala que permite aos humanos e animais se relacionarem em *UP*. Apesar da “narceja” não falar, também estabelece uma relação de

grande amizade com Carl (o protagonista idoso) e Russel (coadjuvante escoteiro). A amizade e a possibilidade de relacionamento com a ave acontecem, primeiramente, devido à oferta de alimento por parte de Russel e, posteriormente, pela sua defesa do ‘explorador’. Já a amizade entre Russel, Carl e Dug (o cachorro), acontece à primeira vista, praticamente. Carl, como um idoso amargurado, a princípio não deseja muito contato com nenhum tipo de animal – nem com a criança –, uma vez que eles poderiam representar um empecilho para chegar ao seu objetivo final: conhecer o “paraíso das cachoeiras”. Russel, como grande parte das crianças, anseia pelo contato com os animais, pelo cuidado, tanto que ele quer “ter” todos – o cachorro e a ave ‘narceja’. O cachorro também aparece como aquele que anseia contato e que busca um líder, ao menos o Dug. Os outros cachorros não aparecem como bons nem maus por natureza, mas com potencialidade para serem bons e maus de acordo com o líder que tiverem, mas sem consciência disto. Seguindo o líder, os cachorros são como instrumentos para o mestre, aparecem como aqueles capazes de servir e amar incondicionalmente. Mesmo após Carl rejeitar Dug e dizer que não era seu mestre, Dug aparece debaixo de sua varanda e diz que o estava esperando porque o amava. Dug se mostra capaz de esquecer a rejeição e a ofensa, pois é quem sabe amar incondicionalmente. Essa visão do cachorro corresponde a nossa visão cultural que nossa sociedade criou e o tipo de relacionamento que estabelecemos.

UP é um filme muito interessante, pois apesar de ser uma animação, os animais são retratados de forma menos antropomorfizada do que nas outras animações analisadas, tanto quanto a sua forma como também com relação ao tipo de relação que se estabelece entre humanos e animais. É retratada uma relação um tanto mais próxima da que vivenciamos em nosso cotidiano. Após o contato entre humano e animal, ficam todos em seus respectivos lugares de origem: a ave ‘narceja’ volta para cuidar de seus filhotes na floresta, Carl, Russel e o cão Dug voltam à civilização. Carl cuida de Dug e dos outros cachorros que eram de Muntz.

A animação se passa na transição entre dois tempos: a infância e velhice de Carl Fredericksen. Podemos dizer que o tempo retratado é a atualidade, visto tratar de problemas contemporâneos como a especulação imobiliária, embora as situações vivenciadas na natureza contenham elementos do passado como o dirigível de Muntz. Por tratar de problemas contemporâneos, a pessoa do filme é um “eu”, ou seja, alguém que o espectador se identifica.

Madagascar

Na animação *Madagascar*, os personagens principais são animais, oriundos da savana africana, que foram capturados muito jovens e vivem em zoológico no centro de Nova York, portanto, cresceram em cativeiro. Os animais são representados com uma grande semelhança ao seu formato original, embora apresentem olhos, feições humanas e movimentos apurados em suas patas (como mãos humanas), além do que são bípedes. Quando chegam à savana, esta também não difere muito de sua originalidade.

O formato do zoológico também não difere tanto. Sua representação tenta acompanhar as discussões modernas de um zoológico mais aberto, com menos grades, embelezados para sublimar nossas emoções. O recinto também contém aparelhos tipicamente humanos, como uma esteira rolante, por exemplo. Além disso, um importante fato é lembrarmos que a zebra e o leão jamais podem conviver juntos. O que se torna possível na animação: Marty – a zebra – é o melhor amigo de Alex – o leão. O longa-metragem reforça a ideia cultural que temos do leão como o rei da floresta. “Alex é um leão que só por ser membro de tal espécie já é visto como rei, sem nada precisar fazer para merecer isto” (GUIMARÃES; SILVA, 2009, p. 39).

Figura 22 - Os animais da animação *Madagascar*.

O sujeito na animação *Madagascar* é a zebra Marty, que almeja conhecer a natureza, que, no filme, significa a liberdade. Tal desejo ganha concretude pelo fato do local que ela está inserida: dentro de uma cerca no zoológico de Nova York. Podemos observar isso, porque o filme inicia com Marty sonhando estar na natureza, onde pode correr e pular pela grama, o que representa a liberdade – sem perceber que o leão corre atrás dele. Logo após tal cena, Marty ‘acorda’, caindo de uma esteira rolante em seu cercado dentro do zoológico. A

esteira como objeto realça a visão de que os animais estejam cercados, sem espaço para correr livremente. Ela aparecer logo após o sonho de Marty ressalta a oposição entre liberdade e aprisionamento. Reforçando, assim, o desejo da zebra conhecer a Natureza, como lócus da liberdade.

Figura 23 - Cena em que Alex 'acorda' Marty dentro do zoológico⁶⁴.

O início do filme se passa em um tempo atual, e é dia do aniversário de Marty. Alex, o leão que é seu melhor amigo, esconde o presente dele nos dentes. Essa cena acentua o zoológico como um local seguro para os animais. Seguro no sentido de não precisar se preocupar com o perigo de ser comido. Poderíamos pensar então que o zoológico seria bom para a zebra, mas não para o leão. Entretanto, não é bem isso que acontece. Na animação é a zebra quem almejará conhecer a natureza e não o leão. Alex é aquele que gosta do zoológico, tanto que se exhibe na frente das visitas. Ele diz que gosta do bife e que na natureza não poderia encontrar algo assim. Embora Alex diga isso inocentemente, por não conhecer a natureza, isso é verdade, pois precisaria caçar para encontrá-lo, ou seja, não encontraria nada pronto. Tal fala reforça a ideia de que o zoológico seria um local, bom, agradável e seguro, onde os animais são muito bem tratados. O que ganha concretude também com a cena – reproduzida na figura 24 - aonde diversos médicos chegam para examinar e trazer comida aos

⁶⁴ Cena apresentada aos 1min. 24seg.

animais. A frase “isso é que é vida” dita por Glória – a hipopótamo fêmea - reforça tais características.

Figura 24 - Tratamento que Marty recebe no zoológico⁶⁵.

Mas apesar do zoológico ser retratado como um local bom, agradável e seguro, isso não basta para Marty, pois ele deseja conhecer a natureza, a qual é vista como um local de liberdade nos sonhos da zebra, onde ela pode correr livremente. A manipulação do filme ocorre quando os pinguins dizem para a zebra: “Já viu algum pinguim correndo solto por Nova Iorque? É claro que não. Nosso lugar não é aqui, não é natural. Isso é uma conspiração totalmente bancada. Nós estamos indo para o espaço totalmente aberto da Antártica, para a natureza” (por volta dos 7 minutos e 50 segundos). Portanto, a manipulação ocorre através de uma tentação onde o destinador (pinguins) propõe ao sujeito (zebra) uma recompensa (espaço totalmente aberto) com a finalidade de levá-lo à conjunção com o que ele tanto almeja (liberdade).

Marty, então, foge do zoológico e, na tentativa dos animais de trazerem de volta, todos são capturados e enviados para uma reserva ambiental no Quênia. Isso oferecerá a competência para que possam realizar a performance. No meio do caminho, as caixas onde os animais estavam presos caem no mar e vão parar na ilha de Madagascar. Cena breve, mas não menos significativa, é a parte da decisão, entre os humanos, sobre o local de destino dos animais. A única influência que eles mostram para tal cena é a de “defensores dos animais”

⁶⁵ Cena exibida aos 8 min. 22 seg.

dizerem que os animais devem ter escapado por não quererem mais voltar para o zoológico e, portanto, os animais seriam transferidos para o Quênia. Nessa cena, a jornalista diz que, enfim, os animais poderão conhecer a liberdade que tanto desejam e que o fato dos animais terem escapado significa que eles não podem mais ficar presos. Reflexo dos movimentos sociais e das discussões filosóficas atuais que pensam em conceder direitos aos animais, essas animações trazem com elas o retrato dessas questões atuais. Entretanto, apesar da animação mostrar os defensores dos animais defendendo o direito deles voltarem à natureza, tal cena também pode ser compreendida como uma falta de compreensão de tais defensores, uma vez que nem todos os animais queriam realmente ir para a natureza.

A performance ocorre quando os animais chegam a Madagascar. Marty, a zebra é a que mais facilmente se adapta ao ambiente. Alex, o leão é o que mais terá dificuldade de se adaptar, pois terá que escolher entre se alimentar comendo seus amigos ou passar fome com amigos, uma vez que seu melhor amigo é a zebra. Após uma série de dificuldades na floresta, os animais decidem voltar para Nova Iorque, mas estão em conjunção com o objeto de valor que é a liberdade, uma vez que eles podem escolher para onde irão querer ir.

Quando estão na natureza, logo após encontrarem uma reunião de lêmures, as fossas chegam querendo comê-los. Tal ato não se realiza, pois elas ficam com medo ao ver Alex, o leão. Um dos lêmures decide fazer amizade com Alex para que ele possa defendê-los das fossas. Outro lêmure desconfia dessa amizade, uma vez que conhece a natureza do leão. Assim, após dias sem comer, Alex começa a ver todos os seus amigos, inclusive Marty, como meros pedaços de carne. Assim, passa-se uma sequência de cenas mostrando a predação: uma planta carnívora engole um mosquito; eles tentam colocar um patinho no lago a fim de salvá-lo quando um jacaré o engole, etc... Tais cenas ressaltam a natureza como um local perigoso, ameaçador, onde vigora a relação entre predador e presa. A natureza também é mostrada como um lugar hostil ao homem, inóspito, quando os lêmures mostram um esqueleto e dizem que lá não há homem, pois “se houvesse homem, não seria chamado natureza” (por volta dos 43 minutos). Assim, predomina a visão de que o lugar do homem é na cultura, longe da natureza. Conclui-se então que o homem é um ser cultural que nada tem de natural.

Assim, o filme mostra uma clara oposição entre natureza e cultura e alguns valores opostos esquematizados no quadro abaixo:

Figura 25 - Quadro de oposição dos valores relacionados à ideia de Natureza e Cultura, em Madagascar.

Natureza	Cultura
Selva	Zoológico
Selvagem	Civilizado
Perigoso	Seguro
Animais	Homem
Inimigos (predador x presa)	Amigos
Liberdade	Propriedade
Não fala	Fala
Soltos	Cercados

O filme caracteriza a oposição fundamental entre natureza e cultura relacionando outras características a elas. Os animais representados no filme creem ser a melhor maneira viver no mundo civilizado, eles têm medo do natural, exceto a zebra Marty. Alex, o leão, acredita que o bife que ele come não é encontrado na natureza, não é algo real, desconhece a origem do próprio alimento. Melman, a girafa, é hipocondríaca, tem medo de doenças. Dentro desta oposição, de maneira muito clara, a continuação de *Madagascar* traz a problemática dos animais serem readaptados a sua natureza, ao habitat de origem. Afinal, esses animais que cresceram em cativeiro não sabem encontrar comida tão facilmente quanto aquele que nasceu em seu habitat original. Como os autores Guimarães e Silva bem mostram, a animação questiona: “Qual o habitat natural de um animal que sempre viveu em cativeiro?” (2009, p. 42).

Como um dos valores relacionados à oposição Natureza e Cultura está a capacidade de fala. Os animais personagens principais de *Madagascar* falam entre si, embora não com humanos que não podem compreendê-los, o que acentua a visão que humanos têm desses animais, sempre como ameaçadores. Mesmo sendo animais de zoológicos, domesticados e com características culturais semelhantes a nossa, os humanos da animação são incapazes de compreendê-los. Mas os animais comunicam-se entre si e o espectador pode compreendê-los completamente, o que além de provocar uma empatia maior com o público, também torna os animais mais próximos de humanos, pois aqueles animais que falam são os “civilizados”. Assim, o filme reforça a ideia da fala como um dos elementos estruturantes do homem e diferenciador da natureza. Os animais que não falam no filme são dois: os peixes, porque eles

irão servir de alimento para o leão e, por isso, não podem falar, para não causar nenhum tipo de “piedade” por parte do espectador; e as fossas, pois essas são os predadores em *Madagascar*, e também não devem causar empatia por humanos, pois são os animais “maus” devido a sua natureza predatória.

“então, concluímos que os ‘maus’ do filme são os únicos que agem como animais, formando uma ideia de que os humanos (ou os personagens humanizados) são os bons e os ‘animais’ são os ‘maus’. Depois de mostrar claramente que os animais só conseguem conviver com os humanos se estiverem presos, agora livres e soltos em um ambiente eles passam a ser figurados como ‘maus’(...) novamente a jaula e a exclusão aparecem como símbolos de controle de tudo aquilo que não nos serve e que não está nos nossos padrões urbanos e humanos” (GUIMARÃES; SILVA, 2009, p. 43).

Assim, a animação reforça a ideia da fala como propriedade exclusiva da cultura e, portanto, coloca tudo o que é cultural como bom, como um valor eufórico. Enquanto, por outro lado, o que faz parte da natureza é ruim, é um valor disfórico.

Quando a animação coloca a natureza como o local onde predomina a relação entre predador e presa, e o zoológico como local onde os animais podem viver seguros sem se preocupar com isso, o longa-metragem não mostra a natureza como um lugar idealizado, embora assim mostre o zoológico. Geralmente a natureza é mostrada como um local idílico, ideal, simplesmente por ser chamado de natural, como em *Up*, por exemplo. Ou pelo menos um local onde predomina uma ordem a qual devemos respeitar como é o caso de *Bee Movie*, por exemplo. Onde, como disse ironicamente Bonnardel (2009), “A predação é o símbolo por excelência da ordem natural. Como é exaltante achar a Natureza tão organizada e ordenada, tão... equilibrada!”. Embora a animação reproduza a ideia da predação como símbolo da natureza, não a exalta. Muito pelo contrário, segundo *Madagascar* a ordem se mantinha enquanto eles estavam no zoológico, seguros da ameaça da natureza: a predação. O que não significa que os animais de *Madagascar* não comam carne. Eles comem, embora não saibam da onde vem. Assim, a animação reforça a ideia de que não apenas bom para humanos, mas também bom para os animais é o fato de eles estarem presos. Sendo assim, os animais devem ser enjaulados para ser mantido sobre controle, sobre segurança, não apenas para nós, mas para eles mesmos.

O fato dos animais serem oriundos da África e estarem no zoológico de Nova Iorque pode levantar algumas discussões como: porque esses animais estão ali? A animação mostra a oposição entre o fato dos animais estarem como propriedade e desejarem liberdade. Isso deixa subentendido que os animais deixaram sua liberdade (relacionada à África), pois

sofreram a negação desta liberdade e foram transformados em propriedade. Isso é o processo de negação do sujeito e a transformação dele em objeto. Assim, o animal poderá ser considerado propriedade e vendido como mercadoria. Com uma pequena consciência disso, os animais temem ser transferidos para outro zoológico.

Além disso, todos esses animais que são personagens principais de *Madagascar* – zebra, leão, girafa e hipopótamo – mostram também que a nossa cultura visual gosta do que é exótico. Gostamos de ir ao zoológico observar o que é estranho a nós, gostamos de conhecer novas espécies, de assistir *Discovery channel*. Em *Madagascar*, os animais que estão no zoológico são animais próprios da África. Eles mostram não apenas a exotividade, como também o poderio colonial.

Como Machado (2006, p. 397) disse:

Há um predomínio (...) de animais africanos, o que representa o poder colonial das nações europeias do século XIX (...) A escolha do urso, da girafa, do leão, etc. Não é, neste sentido, aleatória, mas corresponde às escolhas tomadas no centro de poder e que adotamos como nossas. Assim, é natural representar com uma girafa a natureza domada, pois ela tanto significa a natureza subjugada, como a conquista do território natural da girafa feita por seres humanos. É uma dupla dominação: simbólica e imperial – e uma alimenta a outra.

O fato dos animais estarem em um zoológico representa a perda de seu território, conquistado pelos colonizadores. Quando voltam as suas origens africanas, os animais precisam viver em uma área demarcada. O território já não pertence mais totalmente a eles – e nem aos antigos habitantes nativos de lá. Se extrapolarem os limites de seu território demarcado, correm o risco de serem caçados. E essa situação de ter de respeitar os limites do território demarcado aparecerá de modo claro em *Madagascar 2: A grande escapada*.

A situação dos animais em um zoológico mostra também que eles sofreram o processo de reificação, isto é, tiveram seu valor negado assim como a sua liberdade e foram transformados em coisas, em valor econômico, em mercadorias que devem ser preservadas para interesses humanos (entretenimento), por isso estão no zoológico.

Um dos objetivos do zoológico é o entretenimento, assim como as animações. Sua função é o lazer, o espetáculo, assim como a indústria de animações que precisa vender seu produto ao maior número de pessoas possível, por isso é feito para atingir um público bem amplo e a promessa de diversão deve ser sempre garantida. Assim, para atingir um público diverso, essa animação apresenta tanto temas relativos às questões sobre ética animal, questionando qual o local de um animal que nasceu em cativeiro ou sobre como reinseri-lo na natureza, como também não quer entrar em atrito com a existência do zoológico, por isso os animais são mostrados como se gostassem de viver lá.

Seu enredo é explorado com bastante humor, mas poucas são as vezes que nos questionamos o que constrói esse humor. Tudo o que aciona o humor é cultural, pois depende de um determinado contexto social e temporal para que a piada faça sentido. Assim, nós rimos dos simulacros desses animais porque eles nos lembram características próprias de nosso tempo e de nossa cultura. E o questionamento de um animal que habita um zoológico sobre suas origens é algo que é possível e imaginável nos dias atuais, de acordo com os rumos tomados pela nossa cultura. Há alguns séculos, provavelmente, tal humor não seria possível, dado a incompreensão e impossibilidade de tal questionamento.

Assim, a animação serve para entreter, assim como possibilitar reflexões próprias do nosso tempo como: o que fez os animais saírem de seu ambiente natural? Porque os animais estão ali? O que esses animais representam para nossa sociedade? Quem os trouxe para o zoológico? Porque os trouxeram de tão longe? Por que gostamos de ver os animais? Entre outras. São questões pertinentes para o mundo atual onde o nosso estágio civilizatório nos obrigou a pensar nisso. Dizer que são animais provenientes da África, que habitam em zoológicos e desejam voltar para lá traz muito mais elementos para problematizar nossa reflexão do que simplesmente classificar: os animais são mamíferos, vivem de tal modo e se comportam de tal modo. Pensar nessas animações como forma de uma educação crítica é discutir também a nossa relação com os animais. É refletir sobre as possibilidades.

Além de apresentar reflexões sobre o nosso modo de lidar com os animais, o humor em *Madagascar* ocorre também porque o filme transfere características da nossa sociedade pós-moderna aos animais. Isso por que podemos olhar para os personagens como um “eu” ou como um “tu”. Como “tu” quando olhamos para os animais como “eles”, como outros, diferente de nós, como seres que vivenciam dilemas de sua própria espécie. Mas ao mesmo tempo, identificamos trejeitos humanos em animais, portanto, também podemos olhar para eles como um “eu”, identificando características humanas neles. E transferir características humanas a animais é uma forma de rebaixar nossas características culturais e torná-las risíveis. É também rebaixar as características dos animais, é olhar para o que há de pior neles. Afinal, como disse Aristóteles, a comédia sempre representa aqueles que são piores do que nós.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Toda história humana sempre foi permeada por questões éticas com relação aos animais. Tanto que todas as sociedades têm tabus com relação às espécies determinadas por sua cultura. Os animais foram o princípio de tudo, de todas as questões, inclusive do cinema. Eles sempre permearam o nosso imaginário. E nosso imaginário sempre foi moldado por nossa cultura. Portanto, nossa visão sobre eles sempre foi gerenciada de acordo com nossa cultura. Foi assim nas visitas aos abatedouros e, mais ainda, é assim no cinema.

Talvez por ser algo tão próximo e, ao mesmo tempo, tão diferente, é que gostamos de ver animais. Pensar sobre eles também é pensar sobre nós. Gostamos de nos identificar, nos projetar e nos diferenciar deles. Usamos os animais para definir as nossas características e nos diferenciarmos dos outros nos grupos – como no totemismo –, assim como usamos as nossas características para compreendê-los. Tanto que não só crianças como também adultos gostam de assistir as animações que tratam dos animais. Afinal, diferentemente dos desenhos que passam na televisão, os filmes de animação não precisam atingir apenas as crianças, mas também aos pais. Pois são eles que levam as crianças ao cinema. Tanto que a característica diferenciadora dos filmes de animação feitos para cinema, dos desenhos feitos para TV, são as mensagens mais moralizantes, assim como a inclusão de piadas que adultos compreendem. Tudo isso para também atingir os pais.

Não foi apenas uma questão de crescimento da indústria de animações que levou ao aumento de filmes que tratam de questões animais, também houve um aumento de interesse por parte do público. Afinal, a indústria passa o que o público quer consumir. Sem consumo, não há filmes. Tanto que são esses os filmes que geralmente arrecadam maior bilheteria no cinema de animações como, por exemplo, *Ratatouille* e *Madagascar*. Tal aumento na frequência de representação dos animais se deve à invisibilidade deles em nosso meio. Apartados socialmente, tornados invisíveis para facilitar a sua exploração, restou a nós relegar os animais ao nosso imaginário. Quanto mais eles são apartados de nosso meio, mais cresce a preocupação com eles e, conseqüentemente, maior é a sua representação na cultura visual. Quanto mais invisíveis, maior se tornou a nossa preocupação, conseqüentemente, mais frequentemente eles apareceram nas telas.

Apesar de algumas animações de longa metragem do século XX já abordarem o tema dos direitos animais, é no século XXI que aumenta a sua produção ganhando tanto destaque que elas estão entre as animações que arrecadam maior bilheteria. Além do aumento

quantitativo, também ocorreu o aumento qualitativo como assinalado nesse trabalho. As animações passam a incluir uma ampla variedade de temas relacionados à esfera dos direitos animais, como também a retratar os animais de forma mais fidedigna. Isso está diretamente relacionado com as questões levantadas pelos pensadores que questionaram a nossa relação com os animais. Uma das primeiras propostas práticas dos direitos animais foi banir a caça, por Henry Salt em 1892, mesmo tema apresentado em *Bambi*, primeira animação de longa-metragem a tratar do assunto. A discussão sobre o uso de animais para alimentação ganha fôlego em 1975 com a publicação de *Libertação Animal* por Peter Singer, só a partir de 2000 é que vemos tal discussão nas telas em animações de longa-metragem, como *Fuga das Galinhas*. Isso porque além de acompanhar o pensamento da época, a animação precisa tratar de questões populares para serem compreendidas e aceitas. Quanto mais a discussão se populariza, mais as mídias tratam do tema. Como a cultura está em permanente mudança, assim também está o público consumidor, portanto, a forma de representação também precisa mudar. Mudaram com relação ao habitat no qual os animais estão inseridos, à fidelidade com relação às características da espécie dos animais e aos assuntos mais voltados à ética animal e ambiental.

Sendo assim, quando olhamos tais animais antropomorfizados retratados nas animações, podemos nos perguntar: são humanos animais ou animais humanos? Ou seja, humanos travestidos de animais ou animais humanizados? O que está na essência, um humano ou um animal? Uma pergunta importante que podemos fazer para sabermos quando os animais estão representando uma metonímia – isto é, a sua própria espécie – ou uma metáfora – isto é, os humanos – seria: poderíamos substituir o personagem por outro de qualquer espécie sem qualquer alteração no enredo da história? Se a resposta a essa pergunta é sim, podemos substituir por qualquer outro, estamos falando de uma história que trata metaforicamente de humanos. Ainda se a resposta for sim, mas pudermos apenas substituir o personagem por um humano, mas não por outra espécie de animal, ela trata de uma metáfora das relações humanas, entretanto, carrega características culturais relacionadas à figura daquele animal, por exemplo, seria estranho substituir o Mickey e a Minnie por um galo ou uma galinha, pois eles carregam como característica a esperteza e as galinhas na história são sempre vistas como burras. Já se a resposta a essa pergunta for não, pois para que haja a substituição deveria haver algum tipo de mudança na história - como o cenário, por exemplo - ela trata de questões animais. Nesse último caso podemos citar a animação *Fuga das Galinhas*, se ela apenas tratasse de uma metáfora para humanos em campo de concentração ela precisaria deixar de ter como cenário a granja, deixar de ter como ameaça virar torta de frango caso não produza

ovos, entre outros pontos que não são apenas meros detalhes na história. Portanto, quando a história aciona elementos que são próprios de determinada espécie animal, isso faz com que a história não possa ser vista apenas como uma metáfora, mas sim como uma metonímia.

Todavia, pensar nessas representações apenas como metonímia ou metáfora é cairmos numa polaridade, como se vermos os simulacros como um desses modos excluísse totalmente a possibilidade de vê-lo do outro. Mais do que pensarmos em polaridades, devemos pensar em circularidade. Metáfora e metonímia andam juntas nessas representações. Mesmo que tais simulacros possam trazer questões próprias aos dilemas enfrentados pelos animais reais, eles também trazem trejeitos que mostram representações culturais de nós mesmos, de nossa cultura.

O importante ressaltar nessa dissertação que não podemos sempre reduzir os animais a simples metáforas do humano, como já foi feito em outras pesquisas. É claro que é possível olharmos os animais desta forma, como um outro “eu”. Entretanto, olharmos apenas desta maneira é ignorarmos todas as questões animais que ali estão colocadas. É tratarmos os animais como meros fetiches, como objetos com vida própria representando os nossos desejos, como dizem no vulgo popular, com “a nossa cara”. E isso é ignorar as relações culturais, sociais, históricas, ambientais que os produziram, tornando nula toda questão política que isto envolve. Permitindo, assim, o uso e abuso da imagem sem nenhum critério.

E as histórias que contam dilemas animais não podem ter sua discussão ética anulada, afinal, como construções humanas, elas carregam em si uma série de significados sobre a maneira que nossa sociedade estabeleceu relações com os animais. Tais animações tornaram-se parte importante de nossa produção e consumo narrativo na cultura, eles não só representam dilemas éticos, como também apresentam soluções para tais problemas, mesmo que seja apenas no imaginário. Elas carregam uma função mítica, ou seja, são uma tentativa de encontrar uma solução, mesmo que imaginária, para uma questão que está longe de ser resolvida em nossa realidade. São veículos que carregam significados do que é e de como deveria ser o humano e que tipo de relações estes deveriam estabelecer com os animais. Essas animações, assim como os mitos, tentam resolver questões que estão latentes em nossa sociedade. Como Douglas Kellner bem percebeu, as lutas ideológicas acontecem também nos produtos culturais. Assim, compreender a ideologia implícita nesses produtos é também compreender os conflitos não resolvidos em nossas sociedades. Tanto que tais animações tentam apresentar soluções para tais conflitos, mesmo que distintamente umas das outras.

Todas as animações analisadas nesta dissertação tratam da temática da ética com relação aos animais. Todas elas começam com os animais em uma situação de apuros devido a algum

problema imposto por humanos. *Ratatouille* mostra o problema que a segregação social de um animal que é visto como peste e que a humanidade deseja exterminar. *Fuga das Galinhas* e *Madagascar* mostram o problema de animais que estão aprisionados para servir a interesses humanos. *Bee Movie* mostra o problema de animais que têm o seu produto “roubado” por humanos. *Up* apresenta um animal selvagem e exótico que não quer ser capturado para interesses humanos, seja este para fins científicos ou como instrumento de caça. Todas essas situações nas quais os animais estão colocados nas histórias são as mesmas que suas espécies vivenciam em nossa sociedade.

Entretanto, as soluções dadas para esses conflitos estão longe de ser unânimes. Por exemplo, *Fuga das Galinhas* e *Madagascar*, embora apresentem o problema do aprisionamento dos animais, o mostra de formas diferentes. Na primeira animação o ambiente onde as galinhas estão aprisionadas é extremamente ruim, inclusive assemelhando-se a um campo de concentração, tanto que a única possibilidade de melhorar essa situação é viver em um ambiente distante de humanos. Enquanto na segunda animação, o ambiente no qual os animais estão aprisionados já é mostrado positivamente, tanto que eles gostam de estar em tal situação e até cogitam voltar para lá depois que vivenciam as dificuldades de viver livres na natureza.

O desfecho também é diferente quando o assunto é o consumo de produtos animais. *Bee Movie* apresenta como positivo o consumo do mel de abelhas, uma vez que este é mostrado como natural e necessário. *Fuga das Galinhas* já apresenta como ruim o consumo de ovos e de frango por humanos, uma vez que não produção dos ovos pelas galinhas pode levá-las a morte.

Quanto à questão se os animais devem viver em seu habitat natural ou com humanos, a resposta depende da situação na qual o animal está inserido. Alguns animais como Remy, em *Ratatouille*, e Barry, em *Bee Movie*, encontram o seu lugar dentro da sociedade humana. Outros, no entanto, já colocam o habitat natural como ideal, a exemplo de *Up* e *Fuga das Galinhas*. *Madagascar* discute a problemática apresentando os problemas da reinserção dos animais na natureza. Embora essa animação mostre o zoológico de forma idealizada, os animais não voltam para lá, uma vez que eles buscam a liberdade e lá não poderão encontrá-la.

Todas as animações apresentam a fala como um elemento estruturante de humanos ou da humanização dos animais. Assim, os animais que não falam tendem a ser os vilões, excetuando a personagem “narceja” em *UP-altas aventuras*, na qual a ausência de fala serve

para ressaltar a sua não domesticidade e exotividade. “Narceja”, muito longe de ser a vilã, é a vítima nessa animação.

Todas as animações apresentam a cultura e o ser humano como valores eufóricos, isto é, positivos. Tanto que até os animais podem se tornar “mais humanos”, trabalhando com/para humanos, como em *Ratatouille* e *Bee Movie*, coisas que o dignificam e o tornam integrantes da nossa sociedade. Excetuando *Fuga das Galinhas* uma vez que coloca o humano como o vilão da história. Todavia, ela não diz que ser animal é bom ou coloca a animalidade como um valor positivo.

Por ser uma animação, mesmo quando essa pretende denunciar algum tipo de exploração dos animais como *Bee Movie* ou *Fuga das Galinhas*, a realidade é sempre suavizada. Por exemplo, apesar de *Bee Movie* mostrar que as abelhas são forçadas a viverem em colmeias artificiais, porque sua rainha é deslocada para lá, e serem torturadas com fumaças, ele não conta detalhes sobre a criação de abelhas para a produção de mel. Como, por exemplo, a substituição deste por um líquido açucarado de baixa qualidade nutritiva, apenas em quantidade suficiente para as abelhas continuarem a produzir mel, o que faz com que as abelhas trabalhem duas vezes mais para continuar a produzir mel e, por isso, terão uma expectativa de vida reduzida.⁶⁶ *Fuga das galinhas* também não mostra todos os artifícios de uma granja para aumentar a produção de ovos – tais como o controle da iluminação, por exemplo. O que é compreensível, pois sendo uma história que objetiva crianças como público alvo, mostrar o horror da realidade não seria nada adequado.

Outro ponto importante a observarmos, é o tempo em que as animações estão situadas: geralmente no passado. Mesmo quando utilizam uma história localizada no tempo presente, quando retratam elementos da natureza ou alguma sociedade de animais, sempre as retratam no passado. Como é o caso de *Up*: apesar de toda a história tratar de uma temática contemporânea, quando o protagonista está na natureza, começam a aparecer na história elementos do passado, como o dirigível. Também *Bee Movie* é exemplar neste caso, pois toda a história passada entre humanos trata de uma questão atual, apenas a colmeia é caracterizada com elementos que lembram décadas passadas como o corte de cabelo, por exemplo. Esse contraste na história entre tempo presente – relacionado à cidade e humanos – e tempo passado remete a visão de que a natureza e os animais estariam em outro tempo diferente do

---

⁶⁶ Para maiores informações consultar o artigo “Bee Movie : Désamorcer l’anti-spécisme à coup d’arguments bidons” in: <<http://www.lecinemaestpolitique.fr/bee-movie/>> e o site <<http://www.vegetus.org/honey/honey.htm>>

nosso, atrasado. Como se fossem elementos primitivos, portanto, inferiores, que precisassem evoluir. Nenhuma das histórias aqui analisadas se passa em um tempo futuro.

Diferentemente das fábulas, onde os animais são representados de forma alegórica, para substituir os humanos e passar uma mensagem moral, nessas animações há uma conjectura, pois passa a imaginar como o mundo seria se os animais se importassem com sua condição. E isso é próprio do nosso tempo que tem se preocupado com as questões dos animais. Se essas animações fossem exibidas há décadas atrás, provavelmente não seriam aceitas da mesma forma que são.

Sendo assim, podemos pensar que as animações apresentam as atuais discussões em torno da ética para com os animais, sem proporem uma solução uniforme para o problema. Isso porque, apesar de apresentar figuras animais, esses simulacros não têm vida própria, muito pelo contrário, foram criados por mãos humanas. Portanto, representam interesses humanos.

Embora muitas dessas animações sejam repletas de mensagens éticas vislumbrando um novo modo de lidar com os animais o que, de certa forma, é um reflexo dos nossos tempos em que crescem as discussões em torno da ética animal e ambiental, essas mesmas animações nem sempre geram os resultados esperados. Se observarmos as vendas pós-filmes, veremos que mesmo as animações que tratam claramente de não consumir animais resultam em aumento da venda dos animais retratados nas animações. Em seu artigo, Osterhoudt (2004) mostra que a venda de peixe-palhaço e de dálmatas aumentou logo após a estreia de *Procurando Nemo* e *101 Dálmatas* (Disney, 1961). Então, podemos nos questionar o quanto esses filmes realmente podem auxiliar as crianças a conhecerem sobre os animais.

As crianças, quanto mais novas, têm um forte senso de identificação com animais, sendo mais fácil projetar seus sentimentos neles, portanto, quando veem um animal, podem não ver outro ser, mas a si mesmas e as suas relações pessoais. Como dito por Serpell (1996), os adultos podem ser treinados para não pensarem de maneira antropomórfica, mas crianças terão dificuldade em fazer isso.

Mesmo as animações aqui analisadas, que tratam de animais humanos, por mais que elas tratem de dilemas vividos por animais, são feitas por humanos, portanto, tratam de interesses humanos, não interesses propriamente dos animais retratados. Até mesmo porque, como simulacros de animais, essas figuras já perderam a conexão com a realidade, portanto, não podemos mais chamá-los de animais. Assim, é possível vermos leões que gostam de se exibir em zoológicos, enquanto os leões dos zoológicos reais são um dos animais mais tristes que visitamos, tanto que sempre estão no fundo de sua jaula, dormindo, quando não

agressivos. Pode ocorrer, então, uma dissociação entre o que a criança vê e a sua ação após o filme. Alguns elementos do filme levam a essa dissociação como o nome do animal, por exemplo. O animal que a criança vê no filme tem um nome particular, uma vida familiar, uma identidade que lhe confere uma particularidade que justifica o fato dele não querer ser consumido. Já o animal que ela compra, ele não tem vida particular nem identidade, é a imaginação do consumidor que lhe conferirá uma, o animal estava em uma loja, local próprio para consumo. Ou, quem sabe, seria possível dizer que quando a criança projeta seus sentimentos nos simulacros de animais, ela deseja comprar um semelhante para se sentir integrante daquela “família”, daquela vida que foi representada na animação.

Portanto, é verdade que transferir algumas características humanas aos animais pode gerar maior empatia aos animais, pois assim nos identificamos com eles, tornando-os objetos de nossa preocupação, como afirmou Descola (1998). Entretanto, os animais das animações, como simulacros, perderam os traços de conexão com a realidade. Por mais que tragam elementos que lembrem a realidade dos animais, tal realidade é suavizada, arbitrariamente construída, de forma a evitar qualquer traço de empatia pelos animais. Afinal, a indústria cultural objetiva lucros e, para isso, não pode entrar em conflito com outras indústrias de exploração dos animais. Portanto, assim como mostra elementos reivindicatórios, ao mesmo tempo tentam anulá-los. Seu maior recurso para isso é naturalizar o uso dos animais para os mais diversos fins. Mesmo as animações que não naturalizam o uso de animais, como *Fuga das Galinhas*, representam a discussão em um tempo passado, retirando a discussão de nossa atualidade.

Entretanto, dizer que aquilo que foi retratado nas animações não pode despertar nenhuma espécie de empatia ou preocupação ética com os animais seria uma inverdade. Serpell (1996, p. 173) aponta pesquisas que relacionam a nossa tendência em antropomorfizar animais como uma extensão do mesmo processo que nos ensina a empatizar por humanos. E porque não poderíamos pensar que antropomorfizar com animais poderia nos ensinar a empatizar com os próprios animais? Em seu ensaio *Quando se trata de socialização do consumidor, as crianças são vítimas, consumidoras com poder ou consumidoras em treinamento?*, Kline (2009, p. 352) termina contando sobre a sua filha, Meghan, que aos três anos de idade decidiu se tornar vegetariana após assistir a um programa de rádio sobre os golfinhos que ficavam presos em redes de pesca de atum, o que a deixou tão traumatizada que não a deixou assistir nem *Bambi* nem *Free Willy* até os 10 anos de idade. Isso em uma família que não era vegetariana, mas que precisou se adaptar à decisão da filha. Kline (2009, p. 349) concluiu que as crianças não são vítimas nem grandes conhecedoras dos processos da mídia.

Como outros espectadores, elas interagem com tais veículos não apenas de uma única forma, mas de diferentes formas.

Para as crianças, essas mensagens apresentadas em todas as animações farão parte de sua construção de significados e entendimento do mundo. Como são muitos os adultos que não permitem nem estimulam a reflexão das crianças a respeito das temáticas relativas à ética animal, muitas vezes elas fazem sua própria reflexão e elaboração de acordo com o que veem. Ou farão a reflexão conversando com outras crianças, ou mesmo poderão esquecer depois, já que todo o contexto no qual vivemos induz ao esquecimento sobre o modo com que tratamos os animais.

De qualquer forma, tais animações tornaram-se parte importante de nossa produção e consumo narrativo na cultura, porque eles dizem sobre quem somos e quem deveríamos ser. Elas carregam significados do que é e de como deveria ser o humano e sua relação com o animal. Portanto, podem servir como estímulos à reflexão dessas crianças. Assim como adultos, crianças também não são receptoras passivas e reformulam as mensagens de acordo com o ambiente no qual vivem. Animações não têm o poder isolado de mudança e transformação, nem de alienação. Tudo depende do uso social e do contexto no qual ela é vista. Tudo depende dos conhecimentos prévios das crianças que assistirão, pois são estes que elas acionarão para compreender as mensagens a maneira delas.

A importância em compreender o filme de uma forma crítica é a mesma de compreender a realidade de uma forma crítica, o contexto e a ideologia que estão envoltas nele. Simplesmente desfrutarmos dos animais falantes dos filmes sem compreender como ela está os compreendendo é silenciar-se diante de um problema que a sociedade tem enfrentado que é como as crianças estão conhecendo e aprendendo a se relacionar com os animais. Snyders diz que “Fazer silêncio é ainda tomar partido” (SNYDERS, 1988, p. 69) é levar as crianças a considerar os acontecimentos como normais, naturais, inevitáveis. E considerar os fatos como normais, naturais e inevitáveis é a maneira como a ideologia encontrou para se reproduzir (JOY, 2010). A ideologia aparece como única verdade, como “sempre foi assim” e não problematizamos seu contexto.

Assim, proponho que essas animações aqui referidas sejam tratadas como portadoras de “temas geradores” que se desdobrarão em novas reflexões a fim de que não aceitemos passivamente a realidade apresentada, mas a problematizemos. Refletir sobre essas animações é tentar compreender nosso papel como humanos em constante interação com animais não-humanos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ADORNO, T. Indústria Cultural. In: _____. **Dialética do Esclarecimento**. São Paulo: Zahar, 1985.
- ARAUJO, J. P.. Eliza, Ivana e os Tamagotchis: afeto na interação homem-computador. **Revista EducaOnline**, Rio de Janeiro, v. 6, n. 2, p. 114-133, 2012.
- ARISTÓTELES. **Arte poética**. São Paulo: Martin Claret, 2013.
- BAKER, S.. **Picturing the beast: animals, identity and representation**. Illinois: University of Illinois, 2001.
- BARROS, D.. **Teoria semiótica do texto**. São Paulo: Ática, 2005.
- BARROS, D.. **Teoria do discurso: fundamentos semióticos**. São Paulo: Editora da FFLCH-USP, 2002.
- BARTHES, R.. **Mitologias**. São Paulo, Difel, 1975.
- BAUDRILLARD, J.. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- BENJAMIM, W.. **Escritos: La literatura infantil, los niños y los jóvenes**. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión, 1989.
- BENNET, T.; GUREVITCH, M.; JANET, W.. **Culture, society and the media**. Editora Taylor e Francis USA, 1982.
- BERGER, J.. **Why look at animals?** London: Penguin Books, 2009.
- BERTRAND, D.. Acesso à figuratividade. In: _____. **Caminhos da Semiótica literária**. Santa Catarina: EDUSC, 2003.
- BETTO, F.. Criança, entre livros e TV. **Jornal Brasil de Fato**. São Paulo, 20 abr. de 2011. Disponível em: <<http://www.brasildefato.com.br/node/6135>> Acesso em: 18 nov. 2013.
- BORNNADEL, Y.. De l'appropriation... à l'idée de Nature. **Les Cahiers Antispécistes**. n. 11, dez. 1994. Disponível em: <<http://www.cahiers-antispecistes.org/spip.php?article79>>. Acesso: 22 jun. 2014.
- BORNNADEL, Y.. En finir avec l'idée de Nature, renouer avec l'éthique et la politique. **Les Temps Modernes**. Mar. 2005. Disponível em: <<http://tahin-party.org/finir-idee-nature.html>> Acesso: 22 jun. 2014.
- BONNARDEL, Y.. Quem vai à caça não perde o lugar. **Pensata Animal**. n. 19, 18 Jan. de 2009. Disponível em: <<http://www.pensataanimal.net/arquivos-da-pensata/119-yvesbonnardel/232-quem-vai-a-caca>> Acesso: 21 jun. 2014.

BURT, J.. **Animals in film**. London: Reaktion books, 2002.

CANDEA, M.. I fell in love with Carlos the meerkat. **American Ethnologist**. V. 37, n.2, p. 241–258, Mai. 2010.

CARREY, S.. **Conceptual change in childhood**. London, MIT Press, 1987.

CHAUÍ, M.. Desafios e obstáculos para o educador democrático. In: CONFERÊNCIA APRESENTADA NA “E.E. RUI BLOEM”. 5 ago. 2007.

COSTA, F. B. da. **Homens invisíveis**. Porto Alegre: Globo, 2004.

DENIS, S.. **O cinema de animação**. Lisboa: Texto & Grafia, 2010.

DESCOLA, P.. Estrutura ou sentimento: a relação com o animal na Amazônia. **Mana**. Rio de Janeiro, v.4, n.1, 1998.

FANTIN, M.. **Crianças, cinema e mídia-educação: olhares e experiência no Brasil e na Itália**. 2006. 399f. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Ilha de Santa Catarina. 2006.

FELIPE, S. T.. Ética na alimentação: o fim da inocência. In: PALESTRA PROFERIDA NO ENCONTRO TEMÁTICO DA SVB-BRASÍLIA. 16 e 17 ago. 2008.

FIORIN, J. L. Percurso gerativo de sentido. In: **Elementos de análise do discurso**. São Paulo: Contexto, 2009.

FOSSATTI, C. L.. Cinema de animação: uma trajetória marcada por inovações. In: VII ENCONTRO NACIONAL DE HISTÓRIA DA MÍDIA: MÍDIA ALTERNATIVA E ALTERNATIVAS MIDIÁTICAS, 2009. Fortaleza. **Anais...** Fortaleza: 19 a 21 ago. 2009.

FRANCO, M.. A natureza pedagógica das linguagens audiovisuais. In: Cinema: uma introdução à produção cinematográfica – da série: **Lições com cinema**. São Paulo: FDE, 1992.

FREUD, S.. O mal-estar na civilização. In: _____. **O futuro de uma ilusão, o mal-estar na civilização e outros trabalhos (1927-1931)**. – edição standard brasileira. Rio de Janeiro: Imago, 2006.

GOMERY, D.. The Holywood Film Industry: Theatrical Exhibition, Pay TV, and Home Video. In: COMPAINE, B. M; G.OMERY, D.. *Who owns the media? Competition and concentration in the mass media industry* third edition. New Jersey: Lawrence Erlbaum associates, 2000.

GOMEZ-ZWIEP, S.; STRAITS, W.. Analyzing Anthropomorphisms. **Science and Children**. Nov. 2006. Disponível em: <<http://www.questia.com/read/1G1-157773284/analyzing-anthropomorphisms>> Acesso em: 16 de mar. de 2013.

GUIDO, L. E.; BRAZ, C. S.. Luz, Câmera, Ação: as representações da ciência, cultura e identidade no filme Up – altas aventuras. In: IV ENEBIO e IIEREBIO Regional 4, 2012, Goiânia. **Anais...** Goiânia, 2012.

GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J.. **Dicionário de semiótica**. São Paulo: Contexto, 2008.

GROHMANN, R. N.. O receptor como produtor de sentido: estudos culturais, mediações e limitações. **Revista Anagrama**: revista interdisciplinar da graduação. Ano 2, ed. 4. Junho-agosto, 2009.

GUIMARÃES, L. B.; SILVA, B. L. Da.. Planejamentos de ensino: entremeando biologia e cultura. In: **Ensino em Re-Vista**. Uberlândia: editora da EDUFU. V. 16, n. 1, 2009.

HALL, S.. **Da diáspora**: Identidades e Mediações Culturais. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011.

HALL, S.. **Representation**. Cultural representations and signifying practices. Second edition. London: Sage/Open University, 2013.

HARRISON, H. L.; HUMMELL, L. J.. Incorporating Animation Concepts and Principles in STEM Education. In: **The Technology Teacher**. V. 69, n.8, p. 20, 2010. Disponível em: <<http://www.questia.com/read/1G1-226046942/incorporating-animation-concepts-and-principles-in>> Acesso em: 21 mar. 2013.

HIRSCHMAN, E.; SANDERS, C.. Motion Pictures as a metaphoric consumption. In: **Semiotica**, v. 115, n.1/2 p.53-79, 1997.

HOROWITZ, A.; BEKOFF, M.. Naturalizing anthropomorphism: behavioral prompts to our humanizing of animals. In: **Anthrozoös**. V.20, n.1, p. 23-35, 2007.

JOY, M. **Why we love dogs, eat pigs and wear cows**: an introduction to carnism. San Francisco: Conari press, 2010.

KELLNER, D.. **A cultura da mídia**. Bauru: Edusc, 2001.

KINDEL, E. A. I.. **A natureza do desenho animado** ensinando sobre o homem, mulher, raça, etnia e outras coisas mais... 2003. 195f. Tese (doutorado) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Educação, Rio Grande do Sul, 2003.

KINDEL, E. A. I.. A natureza no desenho animado ensinando sobre o homem, mulher, raça, etnia e outras coisas mais... In: WORTMANN, M. L. C.; SANTOS, L. H. S.; RIPOLL, D.; SOUZA, N. G. S.; KINDEL, E. A. I.. (org.). **Ensaio em Estudos Culturais Educação e Ciência**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2007.

KLINE, S.. Quando se trata de socialização do consumidor, as crianças são vítimas, consumidoras com poder ou consumidoras em treinamento? In: MAZARELLA, S. R. (Org.). **Os jovens e a mídia**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

LEACH, E. R. Aspectos antropológicos da linguagem: categorias animais de insulto verbal. In: Roberto da Matta (org.). **Antropologia**. São Paulo: Ática, 1983.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **A lição de sabedoria das vacas loucas**. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-40142009000300025> Acesso em: 26 jun. 2014.

LIAM. Bee Movie: Désamorcer l’anti-spécisme à coup d’arguments bidons. In: **Le cinema est politique**. 28 abr. 2014. Disponível em: < <http://www.lecinemaestpolitique.fr/bee-movie/>> Acesso em: 27 jun. 2014.

LOWY, Michael. **Ideologia e ciência social**. São Paulo: Cortez, 1985. p. 12

LUCENA JR, A.. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. São Paulo: Senac, 2005.

MACIEL, M. E. (org.). **Pensar/escrever o animal: ensaios de zoopoética e biopolítica**. Santa Catarina: Editora UFSC, 2011.

MACHADO, I. J. R.. Sobre bebês e totemismo. In: **Mana**. V.12, n.2, p. 389- 418, 2006.

MAINGUENEAU, D.. **Análise de textos de comunicação**. São Paulo: Cortez, 2005.

MALAMUD, R.. Animal Animated Discourse. **The Chronicle of Higher Education**. 19 Out. 2007.

MALAMUD, R.. Animais no cinema: a ética do olhar humano. In: MACIEL, M. E. (Org.). **Pensar/escrever o animal: ensaios de zoopoética e biopolítica**. Florianópolis: Editora da UFSC, 2011. p. 359-386.

MARTIN, M... **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2011.

MARTIN-BARBERO, J.. **Dos Meios às Mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1997.

MASSON, J. M.; MCCARTHY, S.. **Quando os elefantes choram: a vida emocional dos animais**. São Paulo: Geração editorial, 2001.

MATURANA, H.; VARELA, F. J.. **A árvore do conhecimento: as bases biológicas da compreensão humana**. São Paulo: Palas Athena, 2001.

MAZARELLA, S. R. (org.). **Os jovens e a mídia**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

MORIN, E.. **O cinema ou o homem imaginário**. Lisboa: Moraes, 1970.

MURRAY, R. L.; HEUMANN, J. K.. **That’s all folks? Ecocritical readings of American animated features**. Nebraska: University of Nebraska Press, 2011.

OLIVEIRA, A. M.; MOURO, D. L.. **A criança como alvo das armadilhas da mídia**: uma análise do enredo dos filmes infantis, 2007. Disponível em: <http://alb.com.br/arquivo-morto/edicoes_anteriores/anais16/sem05pdf/sm05ss04_06.pdf> Acesso em: 03 set. de 2013

ORLANDI, E. P.. **Análise de Discurso**: Princípios & Procedimentos. Belo Horizonte: Pontes, 2005.

OSTERHOUDT, S.. Buying Nemo. E-THE ENVIRONMENTAL MAGAZINE. Jun. de 2004. Disponível em: <<http://www.earthtalk.org/magazine-archive/buying-nemo>>. Acesso em: 01 fev. 2014.

PIASSI, L. P. C. **Interfaces entre Fantasia e Ciência**. Um estudo semiótico do filme “2001: Uma Odisseia no Espaço” como modelo de interpretação em perspectiva educacional. 2012. 204 f. Tese (Livre Docência) – Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

PIETROFORTE, A. V. S.. **Análise textual das histórias em quadrinhos**: uma abordagem semiótica da obra de Luis Gê. São Paulo: Annablume, 2009.

REGAN, T.. **Jaulas Vazias**: encarando o desafio dos direitos animais. Regina Rheda (trad.). Porto Alegre: Lugano, 2006.

REGAN, T.. The case for animals rights. In: SINGER, Peter (ed). **In Defense of Animals**. New York: Basil Blackwell, 1985, p. 13-26.

ROBERTS, J. L.. Working the Dream: Now Showing: DreamWorks' Ambitious Plan to Rule the World of Animated Movies. In: **Newsweek**. May 16, 2005. P. 46.

SALT, H. S.. **Animals' Rights: Considered in Relation to Social Progress**. Nabu Press, 2010.

SERPELL, J.. **In the company of animals**. A study of human-animal relationships. New York: Canto edition published by Cambridge university press, 1996.

SILVA, T. C. R.; GOMES, A. C. F.. **A importância dos desenhos animados como representação ideológica**: formação e identidade infantil. São Paulo: CESUMAR, 2009.

SILVA, C. A. S.. **A complexa trama da Pixar**. 2013. 137f. Tese (doutorado) - Faculdade de Ciências Sociais, PUCSP, São Paulo, 2013.

SINGER, P.. **Libertação animal**. Porto Alegre: Lugano, 2004.

SMITH, S.. Hollywood: DreamWorks Sale-Why the Dream Didn't Work. **Newsweek**. 19 Dez 2005. p. 10. Disponível em: <<http://www.questia.com/read/1G1-139719732/hollywood-dreamworks-sale-why-the-dream-didn-t-work>> Acesso em: 20 de mar. 2013.

SOUZA, M. W. (org.). **Sujeito**: o lado oculto do receptor. São Paulo: Brasiliense, 1995.

SUPPIA, A. L. P. O.. História de dez anos de reprodução digital inclui brasileiros. In: **Cienc. Cult.** São Paulo, v. 58, n.3, 2006.

SUPPIA, A. L. P. de O.; MEDEIROS; P.. Com o foco nos animais para melhor apreender o mundo. In: **Cienc. Cult.** São Paulo, v.63, n.3, 2011.

STEWART, J. B.. **Disney War** – a guerra pelo controle da maior. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

TATIT, L.. Abordagem do Texto. In: FIORIN, J. L. (org.) **Introdução à Lingüística 1: Objetos teóricos.** São Paulo: Contexto, 2002. p. 187-209.

THOMAS, K.. **O homem e o mundo natural:** mudanças de atitude em relação às plantas e aos animais (1500-1800) São Paulo: Cia. Das Letras, 1988.

VIVEIROS DE CASTRO, E.. Perspectivismo e Multinaturalismo na América indígena. In:____. **A inconstância da alma selvagem e outros ensaios de antropologia.** São Paulo: Cosac e Naif, 2002.

WASSERMAN, M.. **O riso é coisa séria.** O humor na publicidade institucional como alternativa persuasiva. 2009. Dissertação (mestrado) - Faculdade dos meios de comunicação social, PUCRGs, Rio Grande do Sul, 2009.

WILLIAMS, R.. **Cultura e Sociedade:** de Coleridge a Orwell. Petrópolis: Vozes, 2011.

WHITE, R. A. Recepção: a abordagem dos estudos culturais. In: **Comunicação e educação.** São Paulo, v. 12, n. 2, p. 57-76. 1998.

WOJCIK-ANDREWS, I. **Children's films:** History, ideology, pedagogy, theory. New York: Garland Publishing, Inc., 2000.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

101 DÁLMATAS. Direção: Stephen Herek: Disney, 1996. 1 DVD (103 min).

A FAMÍLIA do futuro. Direção: Stephen J. Anderson. Disney, 2007. 1 DVD (94 min).

A NOVA onda do imperador. Direção: Mark Dindal. Disney, 2000. 1 DVD (78 min).

ATLANTIS o reino perdido. Direção: Gary Trousdale, Kirk Wise. Disney, 2001. 1 DVD (95 min)

BAMBI. Direção: James Algar, Bill Roberts, Norman Wright, David Hand, Samuel Armstrong, Paul Satterfield, Graham Heid: Disney, 1942. 1 DVD (70 min).

CARROS. Direção: John Lasseter, Joe Ranft. Pixar, 2006. 1 DVD (116 min).

DETONA Ralph. Direção: Rich Moore. Pixar, 2012. 1 DVD (109 min).

DUMBO. Direção: Norman Ferguson, Wilfred Jackson, Ben Sharpsteen, Bill Roberts, Samuel Armstrong, Jack Kinney, John Elliott: Disney, 1941. 1 DVD (64 min).

ENROLADOS. Direção: Byron Howard, Nathan Greno. Disney, 2010. 1 DVD (96 min).

FROZEN o Reino do Gelo. Direção: Chris Buck; Jennifer Lee. Disney, 2013.

FUGA das Galinhas. Direção: Nick Park, Peter Lord: DreamWorks, 2000. 1 DVD (84 min).

MADAGASCAR. Direção: Tom McGrath, Eric Darnell: DreamWorks, 2005. 1 DVD (86 min).

MEGAMENTE. Direção: Tom McGrath. DreamWorks, 2010. 1 DVD (95 min).

MONSTROS vs. Aliens. Direção: Rob Letterman; Conrad Vernon. DreamWorks, 2009. 1 DVD (94 min)

O CAMINHO para El Dorado. Direção: Will Finn, Jeffrey Katzenberg, Bibi Bergeron, David Silverman, Don Paul. DreamWorks, 2000. 1 DVD (89 min)

OS INCRÍVEIS. Direção: Brad Bird . Pixar, 2004. 1 DVD (115 min).

PLANETA do tesouro. Direção: Ron Clements, John Musker. Disney, 2002. 1 DVD (95 min).

PROCURANDO Nemo. Direção: Andrew Stanton, Lee Unkrich: Disney, 2003. 1 DVD (100 min)

RATATOUILLE. Direção: Brad Bird, Jan Pinkava: Pixar, 2007. 1 DVD (111 min).

SINBAD – A lenda dos 7 mares. Direção: Patrick Gilmore, Tim Johnson. DreamWorks, 2003. 1 DVD (89 min).

TERRÁQUEOS. Direção: Shaun Monson. Co-produzido por Persia White, 2005. 1 DVD (108 min).

THE HORSE IN MOTION. Direção: Eadweard Muybridge, 1877-1878.

TOY Story. Direção: John Lasseter: Pixar, 1995. 1 DVD (80 min).

UP - Altas aventuras. Direção: Bob Peterson, Pete Docter: Pixar, 2009. 1 DVD (96 min)

VALENTE. Direção: Brenda Chapman, Steve Purcell, Mark Andrews. Pixar, 2012. 1 DVD (100 min).

WALL – E. Direção: John Lasseter, Joe Ranft. Pixar, 2008. 1 DVD (98 min).