

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

CAROLINA LANNER FOSSATTI

**CATEGORIAS DE NARRATIVIDADE NO CINEMA DE ANIMAÇÃO:
ATUALIZAÇÃO DOS VALORES ÉTICOS DE ARISTÓTELES SEGUNDO
EDGAR MORIN**

V. I

Porto Alegre

2010

CAROLINA LANNER FOSSATTI

**CATEGORIAS DE NARRATIVIDADE NO CINEMA DE ANIMAÇÃO:
ATUALIZAÇÃO DOS VALORES ÉTICOS DE ARISTÓTELES SEGUNDO
EDGAR MORIN**

Tese apresentada como requisito para obtenção do grau de Doutora, pelo Programa de Pós-graduação da Faculdade de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Orientador: Prof. Dr. Antônio Carlos Hohlfeldt

Porto Alegre

2010

CAROLINA LANNER FOSSATTI

**CATEGORIAS DE NARRATIVIDADE NO CINEMA DE ANIMAÇÃO:
ATUALIZAÇÃO DOS VALORES ÉTICOS DE ARISTÓTELES SEGUNDO
EDGAR MORIN**

Tese apresentada como requisito para obtenção do grau de Doutora, pelo Programa de Pós-graduação da Faculdade de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Tese defendida em 30 de setembro de 2010.

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Prof. Dr. Antônio Carlos Hohlfeldt (PUCRS)

Profa. Dra. Cristiane Freitas Gutfreind (PUCRS)

Prof. Dr. Draiton Gonzaga de Souza (PUCRS)

Profa. Dra. Márcia Ivana Lima e Silva (UFRGS)

Prof. Dr. Antônio Moreno (UFF)

PORTO ALEGRE

2010

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Nelson e Marta, que, mais uma vez, desempenharam com louvor seus papéis, através do incentivo, apoio e carinho, que sempre dispensaram em meus maiores desafios.

Ao meu estimado orientador, Prof. Dr. Antônio Carlos Hohlfeldt, por sua paciência, compreensão, disponibilidade e aprendizado, orientando-me em minhas dificuldades e participando de minhas inquietações.

Aos professores que se fizeram presentes nesta minha trajetória, instigando-me com suas aulas e colocações, dando destaque especial à Prof. Dr^a. Cristiane Gutfreind e ao Prof. Dr. Draiton Gonzaga de Souza.

À Lúcia, pela atenção e disponibilidade sempre manifestadas.

Aos meus irmãos e sobrinhas, Letícia, Rodrigo, Felipe, Mônica, Ana Carolina e Giana que, de maneira particular, fizeram a diferença nesta caminhada.

Ao Christian, pelo companheirismo, compreensão e torcida.

Como eu vou saber da terra, se eu nunca me sujar? Como eu vou saber das gentes, sem aprender a gostar? Quero ver com meus olhos, quero a vida até o fundo. Quero ter barro nos pés, eu quero aprender o mundo.

Pedro Bandeira

RESUMO

O potencial comunicativo das produções cinematográficas de animação incita questionamentos acerca do conteúdo vigente em suas narrativas. Apoiando-se nas contribuições de Vladimir Propp acerca da estrutura do conto, a presente pesquisa identifica e discute o discurso ético presente nas produções de animações fílmicas norte-americanas e brasileiras recentes, considerando os conceitos desenvolvidos por Aristóteles e Edgar Morin. Colocando em diálogo ambas as perspectivas, submete-se o *corpus* formado por um conjunto de obras à análise, buscando-se verificar como tais valores morais e éticos são transmitidos através das narrativas..

Elementos particulares às produções nacionais e norte-americanas ganham visibilidade na pesquisa, permitindo a identificação de contrastes e aproximações que incidem na repercussão das animações perante suas platéias. A partir da fragmentação e análise das narrativas em funções, apresenta-se um quadro de valores morais para cada produção animada, associando-as a sua formação discursiva. Sob um cenário mágico e enriquecido pelo simbólico, o cinema de animação apresenta personagens com trajetórias particulares, capazes de dar visibilidade a temáticas emergentes no entorno social, fator importante sobretudo se considerarmos que é o público infantil e juvenil o seu receptor ideal.

Palavras-chave: comunicação, cinema de animação, ética, narratividade, Edgar Morin, Aristóteles

ABSTRACT

The communicative potential of animation productions instigates questions about the current content in its narratives. Relying on the contributions of Vladimir Propp about the structure of the tale, the current research identifies and discusses the ethical discourse present in the current North American and Brazilian's animations, considering the concept developed by Aristotle and Edgar Morin. Making a dialogue with both perspectives, we put the corpus formed by a group of works for analysis, trying to verify how such moral and ethical values are transmitted through the narratives.

Particular elements of the national and North American's productions get more visibility in the research, allowing the identification of contrasts and approaches that focus on the impact of animation before its audiences. After fragmentation and analysis of the narratives in functions, a framework of moral values is presented for each animated production, linking them to their discursive formation. Under a magical scenery and enriched by the symbolic, the animated film presents characters with particular pathways, capable of giving visibility to emerging themes in the social environment, an important factor especially if we consider that its ideal receiver is the children and young people.

Keywords: communication, animation film, ethics, narrativity, Edgar Morin, Aristóteles.

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1: Categorias aristotélicas	32
QUADRO 2: Esferas de ação	118
QUADRO 3: Conceitos	134
QUADRO 4: Auto-ética	191
QUADRO 5: Branca de Neve e os sete anões	329
QUADRO 6: Procurando Nemo	331
QUADRO 7: Anastasia	332
QUADRO 8: A era do gelo	333
QUADRO 9: Formiguinhaz	334
QUADRO 10: Shrek	335
QUADRO 11: Cassiopéia	336
QUADRO 12: O grilo Feliz	336
QUADRO 13: Em busca do nariz de Isabelle	337
QUADRO 14: Mônica em: Concurso de beleza	338
QUADRO 15: Mônica em: Amor dentuço	338
QUADRO 16: O caça Sansão	338
QUADRO 17: Cascão em: Um cenário para meus brinquedinhos	339
QUADRO 18: Cebolinha em: Irmão Cascão	339
QUADRO 19: Xuxinha e Guto contra os monstros do espaço	340
QUADRO 20: Turma da Mônica em: Uma aventura no tempo	341
QUADRO 21: Garoto cósmico	342

SUMÁRIO

RESUMO	06
ABSTRACT	07
1 INTRODUÇÃO	11
2 CINEMA DE ANIMAÇÃO	36
2.1 Os primórdios da animação e o marco Disney	43
2.2 Novos estúdios e a era da televisão: uma ameaça a Disney?	53
2.3 O cinema de animação digital	60
2.4 A animação no Brasil	68
2.5 Enredos dos longa-metragens de animação	73
2.5.1 Branca de Neve e os sete anões	73
2.5.2 Procurando Nemo	76
2.5.3 Anastasia	78
2.5.4 A era do gelo	79
2.5.5 Shrek	81
2.5.6 Formiguinhaz	83
2.5.7 Cassiopéia	85
2.5.8 O grilo Feliz	86
2.5.9 Cinegibi, o filme: Turma da Mônica	88
2.5.10 Xuxinha e Guto contra os monstros do espaço	91
2.5.11 Turma da Mônica em: Uma aventura no tempo	92
2.5.12 Garoto cósmico	93
3 CARACTERÍSTICAS DA NARRATIVIDADE NO CINEMA DE ANIMAÇÃO	98
3.1 Elementos da estrutura narrativa	112
3.1.1 Os personagens e suas caracterizações: distintas possibilidades na formação narrativa	117
3.1.2 A figura do narrador	123
3.1.3 Tempo	125
3.1.4 Espaço	128
3.2 A análise narrativa: descrição das funções de Vladimir Propp	130
3.3 A representação fílmica: possibilidades para a significação	136
4 A ATUALIDADE ÉTICA: DE ARISTÓTELES A MORIN	150
4.1 Predecessores e sucessores de Aristóteles	155
4.2 O caminho para o justo meio	163
4.3 Morin: uma tessitura da ética contemporânea	178
5 ANÁLISE DA NARRATIVA NO CINEMA DE ANIMAÇÃO: APROPRIAÇÃO DA ESTRUTURA FÍLMICA SOB UMA PERSPECTIVA ÉTICA	199
5.1 Branca de Neve e os sete anões	199
5.2 Procurando Nemo	212
5.3 Anastasia	224

5.4 A era do gelo	231
5.5 Formiguinhaz	242
5.6 Shrek	252
5.7 Cassiopéia	260
5.8 O grilo Feliz	268
5.9 Cinegibi, o filme: Turma da Mônica	276
5.10 Xuxinha e Guto contra os monstros do espaço	289
5.11 Turma da Mônica em: Uma aventura no tempo	296
5.12 Garoto cósmico	301
CONSIDERAÇÕES FINAIS	315
REFERÊNCIAS	354
ANEXOS	364
ANEXO 1 - Quadro comparativo das virtudes aristotélicas	365
ANEXO 2 - Quadro esquemático das produções cinematográficas	376
Branca de Neve e os sete anões	376
Procurando Nemo	382
Anastasia	384
A era do gelo	387
Formiguinhaz	390
Shrek	393
Cassiopéia	395
O grilo Feliz	398
Cinegibi, o filme: Turma da Mônica	400
Xuxinha e Guto contra os monstros do espaço	404
Turma da Mônica em: Uma aventura no tempo	406
Garoto cósmico	409

1 INTRODUÇÃO

Os contos de fadas, há muito, integram o universo infantil. Referenciais históricos indicam a oralidade como a primeira forma de difusão destes contos, para posteriormente ganharem espaço junto a obras literárias e, mais adiante, serem apresentados no formato fílmico, envoltos por uma nova visualidade narrativa. A rápida evolução das tecnologias de comunicação, evidenciada notadamente a partir do século XX, viabilizou novas possibilidades de veiculação destes contos, destacando-se o viés cinematográfico. **Branca de Neve e os sete anões**, produzido por Disney, em 1937, caracteriza-se pelo longa-metragem de desenho de animação que, primeiro, alcançou repercussão mundial, representando um marco nas transposições fílmicas. Após este, outros desenhos de animação, como **Fantasia** (1940), **Bambi** (1942), **Cinderela** (1950), **A Bela Adormecida** (1959) e **Robin Hood** (1973), foram lançados, integrando uma significativa lista de produções dos Estúdios Disney. Paralelamente, outros estúdios foram emergindo e contribuindo de forma crescente com o mercado de animação, entre eles a 20th Century Fox Animation e o DreamWorks Animation SKG, fomentando a indústria do entretenimento. Em vista desta perspectiva, os contos clássicos foram ganhando outra visualidade, a partir de criações e releituras de narrativas previamente divulgadas, podendo ser enriquecidos nos aspectos lúdico, onírico e fantasioso, transportando o espectador a mundos mágicos e encantados. A inspiração de diretores e animadores amplia continuamente, a lista das produções cinematográficas de animação, mobilizando o imaginário do público que as contata. Recentemente, tem-se verificado uma tendência à sátira e à desconstrução da linearidade e previsibilidade destes contos. **Shrek** (DREAMWORKS ANIMATION SKG, 2001), é um exemplo, aparecendo como o precursor bem sucedido desta vertente. Distintas possibilidades estéticas e

narrativas se interpõem ao momento vivenciado pelo cinema de animação, perseverando com intensidade, a raiz dos contos maravilhosos.

Com características que dão universalidade ao encantamento, como o desprezo pela lógica, o ocultamento de interesses, de crenças e de desejos sob imagens brilhantes, salientadas por Bettelheim (2002), tais narrativas apresentam uma gama de personagens cujas características estendem-se do puro ao híbrido, do perfeito ao falho, do submisso ao transgressor. Colasanti (2004) afirma que a essência dos contos de fadas encontra-se nas duas disposições naturais e opostas do ser humano, identificadas por ela como o amor pelo real e a atração pelo fantástico. Acrescenta que os elementos constituintes dos contos de fadas, aparentemente gratuitos, instituem um diálogo com o inconsciente, permitindo a vivência de experiências só possíveis no imaginário.

O ambiente dos contos de fadas continua permeando o imaginário social. Contemplando uma forma de comunicar e educar, contribui para o processo de desenvolvimento e de constituição do sujeito (WARNER, 1999). Corso (2006) destaca que freqüentar as histórias imaginadas pelo outro, escutando, lendo ou assistindo filmes, inclina o sujeito a pensar na existência sob distintos pontos de vista. Simultaneamente, sugere que habitar essas histórias, cujas vidas são repletas de fantasias, favorece a reflexão sobre a virtualidade de destinos possíveis.

Grande parte dos estudos acerca do cinema de animação relaciona-se ao mundo infantil, a interpretações freudianas ou junguianas, que discorrem acerca das emoções, dos sentimentos, da moral, do consciente e do inconsciente, compondo um importante bloco referencial. Ciente que, anualmente, são lançados novos longa-metragens de animação (www.filmeb.com.br – 04/05/2007), imediatamente apropriados pela indústria cultural, denota-se a possibilidade de ampliar-se a temática relacionada a tais produtos, que muito se assemelham ao percurso dos contos de fadas.

A partir de estudos focados na mídia televisiva, a Associação Médica Americana criou o **Guia médico sobre a violência na mídia** (Physician Guide

to Media Violence, 1996). Composto por reflexões e conclusões sobre a temática, ajuda a sustentar investigações acerca das contribuições midiáticas, reunindo descrições de profissionais das áreas da pediatria, da psiquiatria e da psicologia. Sua tradução publicada em **Televisão e violência: Impacto sobre a criança e o adolescente** (1998), foi uma iniciativa conjunta do Governo do Estado do Rio Grande do Sul, através do Comitê de Estudos da Violência da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, do Departamento de Psiquiatria e Medicina Legal do Hospital de Clínicas de Porto Alegre, do Serviço de Psiquiatria da Infância e da Adolescência, do Ministério Público, do Centro de Apoio Operacional das Promotorias da Infância e Juventude, do Conselho Estadual dos Direitos da Criança e do Adolescente (CEDICA), com o apoio do Departamento de Psiquiatria Infantil da Associação Brasileira de Psiquiatria. A publicação nacional ampliou o estudo, agregando percepções e resultados de investigações locais promovidas pelo IBOPE e pela Retrato - consultoria e *marketing* – no capítulo **Valores Sociais e Meios de Comunicação de Massa** (Rio Grande do Sul, 1998). O **Guia** sustenta que a influência da mídia televisiva, na formação da criança, é orientada pelo mecanismo através do qual a criança apropria-se do conhecimento pelo viés da observação e do exemplo que lhe são representados. É por este canal que as habilidades são desenvolvidas e os valores são incorporados pelo público infanto-juvenil. A criança absorve, desde o nascimento, informações e conhecimentos ofertados pelo objeto a que é exposta. Sua experiência limitada lhe restringe a variável de modelos, na qual se apóia, para aprender a agir no mundo. A família, a religião e a escola são apontadas como instituições que desempenharam grande influência junto ao desenvolvimento intelectual, emocional e moral da criança, mas que vêm perdendo esta tradição referencial.

Doutor em Ciências da Comunicação, Claudemir Edson Viana compreende a criança como um ser que produz cultura, reelaborando e interpretando os estímulos que a cercam. Descreve a criança como um sujeito ativo, que responde aos conteúdos apresentados conforme sua história, seu contexto familiar e social. Ampliando sua concepção, afirma que nem todo o conteúdo apresentado sob o viés da erotização suscita identificações, pois estas vão depender daquilo que é socialmente fomentado. Reforça também o

compromisso da família e da escola para com a formação crítica da criança perante os conteúdos disponibilizados. Sua proposta integra um processo educativo dialógico, não restrito a um discurso moralizante. Neste mesmo artigo, a psicanalista Ana Olmos reitera que valores, padrões e estereótipos são apropriados pelo espectador, através de um intercâmbio entre os estímulos midiáticos e culturais (SALLES, 2008).

Mesmo atentando para os efeitos negativos da exposição prolongada à mídia eletrônica (televisor, vídeo, computador e jogos eletrônicos), o **Guia** lhe confere um potencial formativo, habilitado a participar efetivamente daquilo que diz respeito à saúde física, psíquica, mental e moral do sujeito. O **Guia** não se atém somente aos efeitos negativos, apesar de mais evidentes, mas enumera alguns itens que podem ser trabalhados com apoio de recursos midiáticos. Seu uso benéfico e construtivo possibilita que se promova o desenvolvimento, estimulando habilidades cognitivas, comportamento pró-social, saúde, questões sociais e políticas (Rio Grande do Sul, 1998).

Frente à oferta midiática, o estudo apresentado expõe os principais efeitos de uma produção tocada por estímulos agressivos: a imitação de comportamento; a referenciação a heróis violentos; a glamurização e a internalização da violência como uma atitude recompensada; a justificação de atos violentos; a dessensibilização perante ações agressivas; o aumento do medo, também conhecido como a síndrome do mundo cruel; o desenvolvimento de apetite por situações de violência; a indistinção entre a violência fictícia e a violência realista e, por fim, a estimulação da cultura do desrespeito. Sem um referencial ético completo, a entrega irracional e ilimitada aos prazeres do audiovisual são pensados como hábeis na cristalização do comportamento infantil, bem como na deformação de seu caráter moral. A criança, absorva nesta esfera, é afetada por distintos sentimentos que operam sobre a dimensão afetiva. Estando ela em formação, apresenta-se como incapaz de discernir o que lhe é apresentado, tendo sua propriedade de volição invadida e restando-lhe internalizar referenciais ofertados para seu deleite.

Rosemberg (2008), criadora de programas infantis como **Castelo Rá-Tim-Bum**, **Cocoricó**, **X-Tudo** e **Glub-Glub**, aborda, em seu livro, observações

e pesquisas que envolvem a programação televisiva. Revelando-se ciente do tempo que as crianças estão expostas a seu conteúdo, alerta para a incapacidade de avaliação do que lhes é apresentado. Mesmo que voltadas para o público infantil, algumas apresentações requerem um segundo parecer, apto a enriquecer a criança, oferecendo-lhe bagagem capaz de comportar um aparato crítico. Em outros momentos, programações inadequadas à idade são impeditivas de elaborações positivas, visto os escassos recursos interpretativos.

Sem posicionar-se contra a televisão, a autora reconhece a importância de que pais e educadores comprometam-se em transmitir a seus filhos valores pessoais, independentemente da qualidade do programa assistido. Esta postura deve ultrapassar os limites televisivos, envolvendo as demais ferramentas da mídia eletrônica, como as produções cinematográficas de animação, também recheadas por uma vitalidade dinâmica e complexa. Valoriza os potenciais e benéficos atributos da mídia, não sendo determinista, nem os responsabilizando por incitar atitudes violentas, pois concebe que o meio no qual se está inserido e os aspectos da personalidade participam desta construção. Aponta para o fato do caráter moral encontrar-se presente em todas as produções, ainda que implicitamente. Ao avaliar aquelas cinematografias oriundas dos estúdios Disney, verifica que, além do prazer e do entretenimento, o aspecto moral se faz presente no *pacote* final da obra, abrindo espaço para uma série de outras categorias de valores. Questiona o fato de algumas crianças terem sua experiência reduzida à televisão, reforçando a importância do brincar, do ler e do convívio com o outro, mas apóia que o potencial televisivo interaja com a educação. Insistentemente, responsabiliza o adulto do compromisso de atravessar por valores tudo aquilo a que a criança assiste (ROSEMBERG, 2008).

A análise crítica da cultura infantil, envolvida pelo entretenimento, defesa de idéias políticas e prazer, oferece à criança um espaço merecedor de destaque na teoria social (GIROUX, 1995). Estendendo a proposta para além da fantasia, da imaginação e do entretenimento, o autor reconhece a necessidade de questionar e repensar a autoridade cultural legitimada pelos

filmes animados. A crítica de Giroux (1995) recai sobre as representações e as mensagens que culminam na preservação de uma ótica conservadora do mundo, disseminada pelas produções Disney e por todo o seu complexo. Acredita o autor que a criança aprende a partir da exposição às formas culturais e populares que vivencia. Rompendo com a fronteira Disney, concebe-se que outros estúdios, também produtores de significados, divertimento e prazer, merecem ser discutidos junto ao panorama cultural.

Theodor Adorno e Max Horkheimer ([1903-1969]; [1895 -1973]), fazem-se referência obrigatória ao transitar-se pela temática da hegemonia cultural. Na obra **Dialética do esclarecimento: Fragmentos filosóficos** (1985), os teóricos permitem que o leitor vislumbre uma crítica e um aprofundamento do espectro tomado pela racionalidade técnica e pela indústria cultural. Para tanto, apontam para a dominação civilizatória imposta pela coerção econômica da indústria cultural, cujo poderio ideológico abafa a liberdade de escolha, conduzindo a sociedade a uma padronização normativa de necessidades e satisfações. A racionalidade técnica¹, suporte do capitalismo cultural, submete a experiência do espectador a um filtro, impondo a reprodução e a disseminação de seu produto. Direcionam uma crítica à restrição que tais produtos fazem ao intelecto, à imaginação e à espontaneidade do espectador, visto a constituição objetiva dos mesmos. A indústria cultural continua promovendo a diversão; no entanto, despiu a diversão de sua ingenuidade espontânea. Se a especificidade dos filmes de animação era a fantasia contra o racionalismo, sua verdade sucumbiu à razão tecnológica, determinando o esmagamento da resistência individual (ADORNO E HORKHEIMER, 1985). O espetáculo projetado na tela é tomado pelo espectador, que se conforma com aquilo que lhe é dito acerca de seu destino, ao mesmo tempo em que se integra e se mistura com a sociedade, convertendo-se num ser genérico submetido à ordem totalitária da publicidade.

¹ Caracterizada pela racionalidade da própria dominação, marcada pelo caráter compulsivo da sociedade alienada em si mesma, que conduz à disseminação de bens padronizados e de iguais necessidades; sob a força da ordem econômica, a indústria cultural - cinema, rádio - destina-se à legitimação daquilo que produz, ratificando seus interesses através da cultura de massas.

Niceto Blásquez (1999) complementa o panorama da indústria cultural e da racionalidade técnica, quando lança seu olhar aos problemas éticos. Incitado pela questão, o autor propõe-se a discorrer acerca da imitação, da perda da liberdade e da alienação, para onde as imagens representadas podem conduzir o sujeito. Um amplo espectro de posicionamentos acerca de valores vem emergindo junto ao contexto vigente. Maffesoli (1995) afirma que a saturação dos valores da modernidade tende a dar lugar a valores alternativos e de contornos ainda imprecisos. O pós-moderno não compreende apenas o aspecto inexorável do progressismo, mas dá mais importância à sabedoria *progressiva*, que busca a realização do eu e o desabrochar pessoal no instante e no presente, vivido com toda a intensidade (MAFFESOLI, 2000). Silva (1991) compreende que a condição pós-moderna viabiliza o surgimento de valores secundários. Lipovetsky sugere vigorar socialmente uma moral *à la carte*, própria de uma fase pós-moralista, na qual a cultura não é mais submetida a imperativos, mas “adaptada a novos valores de autonomia individualista” (LIPOVETSKY, 2004, p.30).

A atual conjuntura ética incita um despertar para a forma como os longas-metragens de animação enfatizam os valores neles implicados. Lançando um olhar aos tópicos elencados, estende-se para além da família, da religião, da escola e da classe social, o espaço de produção de sentido. A mídia, a ciência e as migrações emergem, constituindo novas práticas de significação.

Aumont (1995) aponta para a identificação como mecanismo-base da constituição imaginária do Eu, bem como o protótipo de um certo número de instâncias e de sucessivos processos psicológicos. Pressupõe, também, o cinema como a arte da memória e da imaginação, posto que é capaz de justificar a compreensão do tempo, a noção do ritmo, a possibilidade do *flashback*, a representação dos sonhos e a arte das emoções, que correspondem à complexidade das experiências humanas.

Paralelamente, recorrendo a Jacques Lacan (1966) que, ao descrever o Estádio do Espelho, destaca a constituição do Eu a partir de identificações e desidentificações com o Outro, faz-se possível estabelecer analogias entre o Outro e as produções cinematográficas. Assim, o Sujeito encontra-se em um

processo constante de construção do Eu, concretizado por meio de experiências significativas. Maffesoli (1996) solidariza-se com essa idéia, demarcando o Eu como uma construção temporal, frágil, fruto de situações e vivências, de modo que o indivíduo só pode ser definido na multiplicidade de interferências com o mundo circundante, fundamentando o efeito de composição. Considerando que o Eu é composto pelo Outro, o Eu é múltiplo, compreendido pelas modulações desta alteridade.

Concebe-se que as produções cinematográficas de animação, envolvidas pela ficção, por elementos ilógicos e atemporais, dão transparência a narrativas que, quando individualmente analisadas, refletem os elementos que deram propriedade à obra final. Estendendo o olhar ao discurso contido nas narrativas destas animações, intervenções analíticas acerca de seu caráter axiológico dão completude ao conjunto das produções. Para tanto, ciente da crescente veiculação dos longa-metragens de animação, bem como, de seus elevados índices de audiência, a pesquisa intenta uma reflexão presidida pelos valores éticos que transitam por tais produções. Tais valores, uma vez imersos no social e representados pela filmografia, presentificam-se na constituição do sujeito, através de determinadas narrativas, cujas técnicas e estruturas precisam ser melhor compreendidas, entendidas e analisadas.

No campo da comunicação, as produções cinematográficas de animação, com seus recursos técnicos, estéticos e com suas estratégias narrativas, atraem e cativam uma audiência crescente. Tais histórias, caracterizadas pela ação, são permeadas por temáticas como a busca pela autonomia, o desenvolvimento de angústias, ansiedades, medos e inseguranças, próprios do cotidiano de cada um. Enquanto os Estados Unidos mantêm-se como uma sólida potência no mercado das animações, outros estúdios, em distintos espaços geográficos, ascendem, disputando a hegemonia norte-americana, há muito conquistada. O Brasil, mesmo sendo berço de animadores mundialmente reconhecidos, ainda avança acanhado rumo aos longa-metragens de animação.

Assim, atentando-se para o discurso das produções cinematográficas de animação, propõe-se a análise das categorias de narratividade presentes e da

representatividade dada aos valores éticos abordados por Aristóteles. O *corpus* da pesquisa será integrado por longa-metragens de animação que marcaram os estúdios norte-americanos e nacionais. Alcançando um vasto público, não só infantil, mas também adolescente e adulto, a animação cinematográfica vem favorecendo a expressividade de múltiplos conteúdos. Tais narrativas ocupam um lugar de destaque na imaginação, apropriando-se de temáticas que se fazem vigentes na cultura e na sociedade.

Esta abordagem visa reconhecer alguns pontos específicos da construção das narrativas, intencionando, por fim, um posicionamento teórico crítico. Apropriando-se das narrativas, alvo de análise, pretende-se: a) Identificar, descrever e analisar as técnicas narrativas empregadas pela indústria cultural, visando compreender como eles concretizam sua influência efetiva junto às diferentes platéias; b) Identificar os valores éticos presentes nas produções cinematográficas de animação, segundo o referencial ético de Aristóteles; c) Desenvolver uma análise relativa às categorias de valores constatadas nas produções, a partir de uma atualização da ética em Edgar Morin; d) Mapear um elenco de categorias de valores morais para o cinema de animação, considerando as categorias de narratividade presentes.

A análise fílmica transcodifica o conteúdo visual, sonoro e audiovisual. Pelo visual, entende-se a descrição dos objetos filmados, a montagem das imagens; através do sonoro, verifica-se a música, os ruídos e os tons; no audiovisual, transpõe-se a relação entre imagens e sons. Analisar um filme não é descrevê-lo, mas a diretriz de uma análise é orientada pelos limites impostos pelos objetivos. Neste processo, o analista distancia-se do papel de espectador “comum”, acionando redes de observação em função dos eixos selecionados. As produções revelam-se a base das projeções que, originadas de um processo espontâneo entre espectador e o conteúdo fílmico, não devem ser extintas do repertório do analista, mas em estado latente, podem reforçar evidências, no final da análise. A partir das suas observações e impressões, Francis Vanoye (1994) reflete sobre a relação entre a função de um filme em provocar emoções e a atitude em analisá-lo, desmontá-lo e examiná-lo tecnicamente. O analista é posto diante de suas hipóteses, confrontando-se

com suas primeiras impressões e percepções. Ao mesmo tempo, analisar um filme é amplificar seu registro perceptivo, permitindo seu melhor desfrute. Aumont (1993) complementa, acrescentando que o analista não é completamente imparcial perante a escolha de seu objeto, nem mesmo, naquilo que se refere a suas impressões.

O estudo constituiu-se de etapas determinadas: a primeira envolveu delimitação do *corpus* a ser analisado. A segunda etapa compreendida pela revisão da literatura, na qual se desenvolveu a temática pertinente à cinematografia de animação, sua história, aspectos da construção da narratividade, perspectivas da ética aristotélica e pressupostos de Aristóteles e de Edgar Morin sobre a ética.

O terceiro momento da pesquisa corresponde a uma primeira análise acerca das produções cinematográficas de animação, com base na morfologia do conto desenvolvida por Vladimir Propp (1984), integrada à análise de texto descrita por Aumont (1993). A quarta fase delinea-se por uma segunda análise, na qual se propõe uma atualização das categorias éticas desenvolvidas por Aristóteles, a partir da perspectiva de Edgar Morin e, finalmente, inter-relaciona-se os resultados obtidos nas duas análises, a fim de evidenciar a maneira como as narrativas da cinematografia de animação apropriam-se e desenvolvem os pressupostos referentes aos valores morais. Uma produção fílmica possui sua forma atrelada a um enredo, não é isolada, mas está vinculada a uma tradição e sujeita à complexidade dos destinos civilizacionais.

Valendo-se de uma base teórica que enlaça Vladimir Propp, Aristóteles e Edgar Morin, as análises ganham sustentação através das contribuições da análise de discurso apresentada por Michel Pêcheux. Sabendo-se que a pesquisa qualitativa preocupa-se, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser apenas quantificado, tal método adéqua-se àquilo que se pretende no corrente estudo, visto que permite verificar o significado do que está intrínseco no fenômeno a que se atenta. Minayo (1992) salienta que tal metodologia de pesquisa é capaz de responder a questões muito particulares, pois trabalha com o universo de significados, motivações, aspirações, crenças, valores e atitudes, correspondendo a um espaço mais

profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis quantificáveis. Alvez-Mazzotti (1998) pondera que a pesquisa qualitativa é, por tradição, compreensiva ou interpretativa, dividindo-se em três características básicas: visão holística (global), abordagem indutiva (observações livres) e investigação naturalística (onde a intervenção do investigador é mínima). Assim, alcança-se a capacidade de penetrar nos fenômenos, compreendendo-os e interpretando-os.

A análise do discurso, fundada por Michel Pêcheux, servirá de base norteadora para o procedimento analítico da pesquisa. Sabendo-se que a análise do discurso da Escola Francesa procura estabelecer ligações entre as condições de produção do discurso e sua estrutura, considerou-se sua relevância para a proposta do presente estudo. Pinto (1999) compreende a análise do discurso como um método que intenta “descrever, explicar e avaliar criticamente os processos de produção, circulação e consumo dos sentidos vinculados àqueles produtos na sociedade” (1999, p.112). Orlandi (1988) conceitua a análise do discurso como *condições de produção*, o que caracteriza e constitui o discurso, revelando-se o objeto da análise. A análise do discurso formata-se como um modelo metodológico que, segundo Maingueneau (1989), surgiu na década de 1960, associada a uma tradicional prática escolar francesa: a explicação de textos. Trata-se de uma metodologia que privilegia a interdisciplinariedade, articulando pressupostos teóricos da lingüística, do materialismo histórico e da psicanálise. Os fundamentos teóricos das disciplinas elencadas possibilitaram que Pêcheux e Fuchs (1975) elaborassem um quadro epistemológico da análise do discurso, no qual se articularam a concepção de discurso foucaultiano e a teoria materialista do discurso, englobando três dimensões do conhecimento científico:

a) o conhecimento do materialismo histórico, que compreende a teoria das formações sociais e de suas transformações, de onde se verifica a teoria das ideologias;

b) o conhecimento sobre a lingüística, que compreende a teoria dos mecanismos sintáticos e da determinação histórica dos processos de enunciação;

c) o conhecimento sobre o discurso, que compreende a teoria da determinação histórica dos processos semânticos.

Tais dimensões abarcam conceitos fundamentais como o de *formação social*, o de *língua* e o de *discurso*, estando todos eles atravessados por uma teoria da subjetividade, de natureza psicanalítica. A dimensão do conhecimento, representada pela teoria do discurso, como a teoria da determinação histórica dos processos semânticos, atende à proposta da pesquisa. “A *semântica discursiva* é a análise científica dos processos característicos de uma formação discursiva, que deve dar conta da articulação entre o processo de produção de um discurso e as condições em que ele é produzido” (ORLANDI, 1988, p.109). Para o autor, a formação discursiva é caracterizada

pelas marcas estilísticas e tipológicas que se constituem na relação da linguagem com as condições de produção. De outro lado, podemos dizer que o que define a formação discursiva é sua relação com a formação ideológica. Assim, podemos perceber como se faz a relação das marcas formais (discurso político/ religioso/ pedagógico) com o ideológico. Podemos fazer o percurso nos dois sentidos: o que vai do ideológico para as marcas formais ou destas para aquele. Isso só é possível, entretanto, mantendo-se o conceito de *formação discursiva* como mediador (ORLANDI, 1988, p.132).

As *marcas* são definidas na análise do discurso por sua relação com a ideologia ou originam-se das condições de produção do discurso. A *tipologia*, por sua vez, tem uma relação de interlocução (falante-ouvinte). A análise de discurso francesa dá enfoque ao assujeitamento do emissor, que dá expressividade a conteúdos sociais por ele incorporados. Para uma efetiva análise do discurso, requer-se a desconstrução do texto em discursos, ação que permitirá a identificação dos discursos já instituídos e apropriados pelo sujeito (MANHÃES, 2005). Ao discorrer sobre a análise do discurso, Maingueneau (1989) opta pela ênfase à instância de enunciação, através da consideração de lugares. Assim, observa a preeminência e a preexistência da

topografia social sobre os que falam. Desta maneira, o espaço de onde se emite a palavra remete o interlocutor a um espaço similar. Ao mesmo tempo, através do mecanismo de *antecipação*, Orlandi (1988) afirma que o locutor é capaz de colocar-se no lugar de seu interlocutor, experimentando aquilo por ele a ser vivido. Esta atitude participa da constituição do discurso, “a nível das formações imaginárias” (p.126, 1988).

Orlandi (1988), complementa, destacando que a análise do discurso de linha francesa privilegia, em seus estudos, os conceitos de sujeito e de interdiscursividade, acrescentando a ambos as noções de história e de ideologia. Assim, o sujeito é concebido como essencialmente histórico, razão porque sua fala é sempre produzida a partir de um determinado lugar e de um determinado tempo e, desse modo, à noção de sujeito histórico articula-se a de sujeito ideológico. Por conseguinte, *o quê* este sujeito fala sempre compreende um recorte das representações de um tempo histórico e de um espaço social, tratando-se de um sujeito *descentrado* entre o *eu* e o *outro*: um ser projetado num espaço e num tempo. Tal projeção faz com que esse sujeito situe o seu discurso em relação aos discursos do outro. Para a autora, o *outro* compreende não só o destinatário – aquele para quem o sujeito planeja e ajusta a sua fala no plano intradiscursivo – mas é também envolvido por outros discursos historicamente já costurados (interdiscurso) e que emergem em sua fala. Tal concepção de sujeito conduz à noção de alteridade, onde o sujeito perde sua unicidade na materialidade discursiva, ganhando o caráter de sujeito polifônico. Orlandi (1988) entende este processo, no qual se constrói a produção de um discurso heterogêneo, como dispersão, pois incorpora e assume, pelo diálogo, distintas vozes sociais, reconhecendo a coexistência de várias linguagens em uma única.

Conforme Manhães (2005), o discurso deve ser percebido como uma prática lingüístico-social. O discurso é demarcado por um movimento, que se configura na apropriação da linguagem (código, formal, abstrato e impessoal) por um emissor, que assume o papel de sujeito da ação social. Ferreira (2001) entende o discurso (objeto histórico-ideológico) como uma prática social que ganha materialidade através da língua e que só pode ser apreendida a partir da

análise dos processos de sua produção. O discurso configura-se, também, na dispersão de textos, com cuja linguagem marcada pelo conceito de social e histórico ocupa-se a análise do discurso.

As produções cinematográficas de animação, dotadas de discursos, vêm a integrar práticas cotidianas, produzindo uma multiplicidade de sentidos. Capazes de formar discursos, encontram-se submetidas às condições de sua produção e a seus atravessadores sociais, culturais e políticos. Maingueneau (2002) discorre acerca das características fundamentais do discurso, considerando que é uma organização situada para além da frase; é orientado; é uma forma de ação; é interativo; é contextualizado; é assumido por um sujeito; é regido por normas, e é considerado um interdiscurso. Faz referência também aos conceitos de *enunciado* e *texto*. Enquanto o enunciado refere-se a “uma seqüência verbal que forma uma unidade de comunicação completa *no âmbito de um determinado gênero de discurso*” (2002, p.58); *texto* é utilizado “quando se trata de apreender o enunciado *como um todo, como constituinte de uma unidade coerente*” (p.59, 2002). Os textos inserem-se em um gênero de discurso, no caso do estudo, *narrativa*, pois revela um modo de organização textual, que será analisado a partir das filmografias selecionadas. Os filmes elencados para análise, considerados também como produtos culturais devem ser compreendidos como textos.

A noção de *intertextualidade*, relacionada com a análise do discurso, faz-se pertinente quando se considera a relação de um texto com outros textos. Destes textos, alguns são seus inspiradores, sua matéria-prima, enquanto outros são aqueles para onde aponta o seu futuro discursivo (ORLANDI, 1988). Desta intertextualidade, derivam alguns implícitos que edificam a incompletude do texto. A condição de incompletude do texto deriva da intersubjetividade que o discurso inaugura no texto. O texto é observado como um produto inacabado, constituído pela relação de interação por ele fomentada.

Pêcheux (1988) afirma que o sentido de uma palavra, de uma expressão ou de uma proposição depende das posições ideológicas atuantes no processo sócio-histórico onde são produzidas e reproduzidas. O autor reforça sua tese, marcando o fato de que o sentido pode ser alterado conforme o

posicionamento ou referência das formações ideológicas daqueles que lhes dão visibilidade e que lhes interpretam, distanciando-se da literalidade do significante. Chama de “*formação discursiva* aquilo que, numa formação ideológica concretizada a partir de elementos conjunturais, determina o que *pode e deve ser dito*” (PÊCHEUX, p.160, 1988).

Brandão (1991) afirma que os discursos são orientados pela formação ideológica, caracterizada como um elemento capaz de intervir sob forma de uma força em confronto com outras, na configuração ideológica de uma construção social, em um determinado momento. A formação discursiva é representada, então, por uma dada formação ideológica; neste processo, as palavras, as proposições e as expressões recebem o sentido em referência às formações ideológicas nas quais se inscrevem. Orlandi (1988) defende que a formação discursiva se constitui na remissão que pode ser feita de todo texto a uma formação ideológica, de tal modo que o sentido do texto se define por esta relação. Na proposta da pesquisa, atribui-se aos estúdios o papel de enunciadores das formações discursivas e ideológicas que, marcadas por posicionamentos, ganham materialidade através do *écran* cinematográfico. Atentando para a indústria cultural, o autor ressalta que o texto apresenta sentidos que vão além da informação bruta, produzindo efeitos “como a persuasão, o nivelamento de opinião, a ideologia de sucesso, a homogeneização, etc.” (1988, p.119).

A origem da análise fílmica parte de seu texto, que desmembra em partes seus elementos que, inter-relacionadas, compreendem o todo da produção. A partir da desconstrução, o analista foca seu olhar no conjunto da obra, buscando compreender a relação entre seus elementos, bem como, sua inclinação para produzir significantes. O analista reintegra as categorias do filme, para então, reconstruí-lo, sem que, no entanto, dele se independize. Contrariamente, recorre a sua matéria-prima e apresenta suas impressões, legitimadas por análise criteriosa. A desconstrução referida equivale à descrição, ao passo que a reconstrução corresponde à interpretação, sem que para isso submeta-se à linearidade da produção. O analista suplanta o espectador na sua relação com a imagem, interagindo diferentemente com o

todo que lhe é apresentado. Com objetivos distintos, analista e espectador afastam-se. O trabalho do analista, não está na vivência irracional e hipnótica que lhe é apresentada mas, numa postura ativa, racional e estruturada; numa atividade que procura indícios, que examina tecnicamente o filme, submetendo-o a seus instrumentos de análise. Então, seu comprometimento está intimamente vinculado a uma produção reflexiva e intelectual (VANOYE, 1994).

Ao apresentar a análise do texto fílmico, Aumont (1993) desenvolve a técnica da segmentação, caracterizada pela seleção de planos significantes para a compreensão da narrativa. Aumont (1993) considera o filme como uma obra autônoma, que comporta um texto (análise textual) que fundamenta suas significações sobre estruturas narrativas (análise narratológica) e também sobre as bases visuais e sonoras (análise icônica). Este conjunto é capaz de produzir efeitos sobre o espectador, sejam eles, sensoriais, afetivos ou cognitivos, comportando assim, uma análise psicanalítica. Finalmente, o autor conclui que não existe um método universal para interpretar um filme.

Mesmo tendo como foco a análise da narrativa, faz-se possível recorrer a aspectos da análise textual desenvolvida por Aumont (1993), que entende o filme como uma unidade de discurso. Para tanto, propõe inicialmente a transcrição do texto fílmico, para sua subsequente análise. Complementa, acrescentando aspectos pertinentes à técnica de análise, dentre as quais destaca a da segmentação. A segmentação é reconhecida pelas seqüências de um filme narrativo, perante as quais se elencam aquelas pertinentes aos objetivos almejados. Seguindo o vocabulário técnico, uma seqüência é “a sucessão de planos relacionados a uma unidade narrativa” (AUMONT, p.62, 1993). A lógica da sucessão de segmentos abarca os aspectos narratológicos, que podem ser de caráter temporal, quando assinalam uma sucessão cronológica ou de simultaneidade; de caráter causal, quando um segmento é causa do seguinte. Entende que a grade sintagmática emerge da segmentação do filme, envolto por uma multiplicidade de códigos narrativos que são postos à disposição do espectador. As cenas escolhidas pelo processo de segmentação são primeiramente descritas para que, posteriormente se de à apreciação das estruturas narrativas presentes.

As produções cinematográficas de animação, constituintes do *corpus* deste estudo, convertem-se em formações discursivas constituídas a partir de uma variedade de elementos a serem marcados por sentidos e funções sociais. Atentando para as categorias de narratividade em que os discursos encontram-se inscritos, descreve-se o processo de construção destes produtos culturais, através de um olhar crítico orientado para a maneira como o sentido ético é inserido.

Originária do latim, a palavra *corpus* significa *conjunto*, *corpo*. Geralmente, quando utilizada no meio acadêmico, é compreendida como um conjunto temático de dados, informações textuais e documentos. Para Barthes (2000), um *corpus* é uma coleção finita de diversos materiais (sons, imagens, escritos, entre outros) reunidos arbitrariamente por um pesquisador. Bardin (1977) conceitualiza *corpus* como o universo de documentos habilitados ao processo de análise, capazes de viabilizar informações sobre o problema levantado. O *corpus* da presente pesquisa é constituído pelos longa-metragens de animação, selecionados segundo critérios específicos, devendo atender, portanto, à regra da exaustividade, da representatividade, da homogeneidade e de pertinência.

Ciente da grande quantidade de longa-metragens de animação veiculados, fez-se necessário estabelecer um recorte. Intentando viabilizar a proposta da pesquisa, elencou-se para a análise, produções cinematográficas de animação norte-americanas e brasileiras. A cinematografia norte-americana estará limitada ao período de 1992 até 2006, intervalo de tempo cujos *rankings* de audiência foram registrados pelo Portal Filme B – www.filmeb.com.br -, que tem como foco o mercado cinematográfico brasileiro.

Elegeram-se os três estúdios americanos cujas animações tiveram maiores bilheterias (www.filmeb.com.br; 04/05/2007): Disney-Pixar, DreamWorks Animation SKG e 20th Century Fox Animation. De cada um destes estúdios, definiu-se como objeto de análise aqueles filmes com maior *ranking* de audiência, ou seja, aqueles com maior repercussão junto ao público. Por outro lado, buscando um olhar sobre os precursores no formato de

animação, determinou-se, também, a análise das primeiras produções cinematográficas de animação de cada um destes estúdios selecionados.

Ciente do escasso número de longa-metragens de animação lançados no Brasil e da ausência de registro de audiência das produções originárias do circuito nacional, selecionou-se para análise seis obras direcionadas ao público infantil lançadas entre os anos de 1996 a 2007. Sendo 1996, ano em que foi lançado **Cassiopéia**, primeiro longa-metragem de animação nacional, totalmente produzido em formato digital e 2007, ano em de lançamento de **Garoto cósmico**, o mais recente longa-metragem de animação nacional submetido à análise.

Atendidos os critérios para a delimitação do *corpus*, elencou-se dois blocos de produções cinematográficas de animação, o primeiro composto pelas animações norte-americanas e o segundo pelas brasileiras. Faz-se relevante destacar que, nas situações em que a obra selecionada para análise compõe uma série, optou-se por limitar a primeira produção ao *corpus* da pesquisa.

As Produções Cinematográficas de Animação – reconhecidas pela sigla PCA - oriundas do mercado norte-americano, são representadas por:

PCA1 - **Branca de Neve e os sete anões** (DISNEY, 1937), sem registros de público;

PCA2 - **Procurando Nemo** (DISNEY/ PIXAR, 2003), público registrado de 4.946.650 espectadores;

PCA3 - **Anastasia**² (20TH CENTURY FOX ANIMATION, 1997), público registrado de 708.925 espectadores;

PCA4 - **A era do gelo** (20TH CENTURY FOX ANIMATION, 2002), público registrado de 2.495.665 espectadores;

PCA5 - **Formiguinhaz** (DREAMWORKS ANIMATION SKG, 1998), público registrado de 606.831 espectadores;

² “Anastasia” (20TH CENTURY FOX ANIMATION, 1997), “Formiguinhaz” (DREAMWORKS ANIMATION SKG, 1998), e “Branca de Neve e os sete anões” (DISNEY, 1937), marcaram as produções precursoras de cada um desses estúdios.

PCA6 - **Shrek** (DREAMWORKS ANIMATION SKG, 2001), público registrado de 2.058.320 espectadores;

As Produções Cinematográficas de Animação brasileiras são representadas por:

PCA7 - **Cassiopéia** (NDR, 1996)³, sem registro de público;

PCA8 – **O grilo Feliz** (START DESENHOS ANIMADOS, 2001), público registrado de 216.311;

PCA9 – **Cinegibi, o filme: Turma da Mônica** (PARAMOUNT; UIP, 2004), público registrado de 303.493 espectadores;

PCA10 - **Xuxinha e Guto contra os monstros do espaço** (WARNER BROSS, 2005), público registrado de 596.218 espectadores;

PCA11 - **Turma da Mônica – Uma aventura no tempo** (BUENA VISTA, 2007), sem registro de público espectador;

PCA12 - **Garoto cósmico** (ESTÚDIO ELÉTRICO, 2007) sem registro de público espectador.

A narrativa fílmica e literária, mesmo que possuindo traços de similaridade, preservam aspectos particulares de suas naturezas, sustentando uma expressividade original. Da mesma forma, o espectador do cinema difere-se do leitor de um romance, pois as narrativas fílmicas, a partir de suas referências visuais, encadeiam espaço e tempo de maneira lógica (VANOYE, 1994). Saraiva (2003) refere-se à narratividade como a propriedade que fornece orientação à concepção e à recepção do discurso, sugerindo que uma vasta gama de possibilidades narrativas são instaladas em diferentes suportes – pintura, escultura, tapeçaria, mímica, dança, representação cênica, entre outros. “O ato comunicativo sobre o qual a narrativa literária e a fílmica se fundam, a finalidade que as orienta e técnicas discursivas aproximam uma e outra” (2003, p.10).

Em se tratando de um texto fílmico, observam-se signos visuais e auditivos que marcam o início e o término narrativo. O formalismo russo

³ O longa-metragem de animação “Cassiopéia” (NDR, 1996) configura-se como o primeiro longa-metragem de animação brasileiro integralmente digital, marcando um novo momento da cinematografia.

demarcou os primeiros estudos sobre literaridade. Todorov (1973) afirma que sua aplicação intenta projetar a obra sobre o discurso literário, possibilitando um olhar para as virtualidades do discurso literário que a tornaram possível, formatando a ciência da literatura. É importante que se considere a possibilidade de múltiplos sentidos de um mesmo elemento literário. Assim, cada sentido pode relacionar-se com outros elementos da obra. Em contrapartida, a interpretação de um mesmo elemento da obra depende das características do crítico, sua ideologia e época. Então, para se efetivar a interpretação, os elementos são inseridos no sistema da crítica, não no da obra. Uma obra literária compreende dois aspectos: o da história e o do discurso. Fala-se em história quando se “evoca uma certa realidade, acontecimentos que teriam ocorrido, personagens que, deste ponto de vista, se confundem com os da vida real. Mas, a obra é ao mesmo tempo discurso: existe um narrador que relata a história; há diante dele um leitor que o percebe” (TODOROV, 1973, P.211). Os formalistas russos, através de Tomachevski, foram os primeiros a propor esta diferenciação, através dos termos *fábula* e *assunto*. Enquanto o primeiro refere-se àquilo que propriamente ocorreu, o segundo se caracteriza pela maneira com que o leitor conhece aquilo que ocorreu.

O formalismo russo tentou sustentar um caráter bem definido à crítica literária, atrelando-a ao estudo da literalidade, qualificando seus elementos constitutivos. O método do formalismo russo converteu-se num caráter marcadamente descritivo e morfológico. Vladimir Propp, referência entre os teóricos do formalismo russo, consagrou-se como especialista do folclore e da etnologia, tendo analisado a morfologia dos contos fantásticos (SILVA, 1967). O método aplicado por Propp (1984), na análise dos contos populares, presidirá a análise da narratividade que se sucederá. Apoiando-se nas 31 funções descritas pelo autor, submeteu-se o *corpus* da pesquisa a uma rigorosa análise, considerando o conteúdo ético nele inserido.

Propp (1984) demonstrou, a partir da análise dos contos populares, que os elementos de seus enredos apresentavam-se de maneira constante e permanente; em número limitado de funções, numa seqüência de funções

idênticas e numa base comum. Propp (1971) destaca que os contos estão sujeitos a 20 variações viabilizadas através dos mecanismos de: redução; amplificação; deformação; inversão; substituição interna; substituição realista; substituição religiosa; substituição por superstição; substituição arcaica; substituição literária; modificações e assimilação interna. A análise de Propp (1984) enfatizou as funções do personagem, tendo desenvolvido suas funções, circundando-as, entre outras, pelas temáticas: afastamento; proibição; transgressão; interrogatório; informação; cumplicidade; dano; carência; reação; partida; prova; ataque; um auxiliar mágico; reação do herói; combate; vitória; reparação de dano; perseguição; tarefa difícil; reconhecimento; desmascaramento; casamento.

Propp (1984) desenvolveu, a partir da análise dos contos, uma base comum à narratividade destes materiais. Através de uma perspectiva perpassada pela linearidade de cada produção, intenta-se uma compreensão da estrutura narrativa, inter-relacionando-a à análise dos valores éticos. Garantindo a análise da narratividade das produções cinematográficas de animação, transpôs-se a tais obras a morfologia dos contos, identificada por Vladimir Propp, e que atendem ao modelo matricial das *formas simples*, no dizer de André Jolles (1930). Estudioso da literatura, o autor pretendeu em seu livro **Formas simples** investir seu olhar às *formas* não

apreendidas pela estilística, nem pela retórica, nem pela poética, nem mesmo pela escrita, talvez; que não se tornam verdadeiramente obras de arte, embora façam parte da arte; que não constituem poemas, embora sejam poesia; em suma, aquelas formas a que se dão comumente nomes de legenda, saga, mito, adivinha, ditado, caso, memorável, conto ou chiste (JOLLES, p.20, 1930).

Tecendo considerações acerca da *forma simples* do conto, Propp investigou a vigência de uma disposição mental na história. Partiu da forma em sua atualização para então alcançar a *forma simples* propriamente dita. Mesmo atualizadas, as *formas simples* podem ser reconhecidas pelo caráter identitário. “Sob o domínio de uma disposição mental determinada, fenômenos da mesma espécie abandonam a diversidade do ser e do acontecimento para se cristalizarem” (JOLLES, p.220, 1930). Tais elementos são combinados e reconfigurados pela via da linguagem e investidos por uma disposição mental,

também reconhecida por *gestos verbais elementares* que permitem diferenciar as *formas simples* entre si. As particularidades entre as *formas* ganham destaque no *capítulo 3*, mas aqui, apresenta-se rapidamente o terreno sobre o qual Jolles (1930) desenvolve a *forma do conto*:

O conto se encontra em oposição ao acontecimento real que habitualmente se observa no universo, seu universo próprio está separado do da realidade de modo mais radical que em qualquer outra forma; logo, é bem mais difícil encontrar nele objetos que, investidos do poder do Conto, possam representá-lo no universo concebido como real (JOLLES, 1930).

Atentando para a morfologia das produções submetidas à análise, estabeleceu-se uma investigação temática das produções cinematográficas de animação, referenciada pelos valores éticos abordados em **Ética a Nicômaco** (ARISTÓTELES, 2001), objetivando revelar como as formações discursivas ganham notoriedade.

As categorias éticas que serão incluídas na análise são descritas no quadro:

Deficiência Moral – Vício por Excesso	Deficiência Moral – Vício por Deficiência	Excelência Moral - Virtude
Temeridade (p.61)	Covardia (p.62)	Coragem (p.62)
Concupiscência (p.66)	Insensibilidade (p.68)	Moderação (p. 66)
Prodigalidade (p.71)	Avareza (p.73)	Liberalidade (p.72)
Vulgaridade (p.76)	Mesquinhez (p. 76)	Magnificência (p.75)
Pretensão (p.78)	Pusilânime (p.79)	Magnanimidade (p.78)
Irascibilidade (p.83)	Apatia (p.83)	Amabilidade (p.83)
Jactância (p.85)	Falsa modéstia (p.86)	Sinceridade (p.86)
Bufão vulgar (p.87)	Enfadonho (p.87)	Espirituosidade (p.87)
Amizade por interesse (p. 155)	Amizade por prazer (p.155)	Amizade (p.153)
Ganância (p. 181)	Ególatra (p. 184)	Condignidade (p.174)

Quadro 1: Categorias aristotélicas

A partir do elenco de categorias da ética aristotélica, identificado a partir da análise das PCAs, propôs-se uma atualização dos valores, significados e símbolos, abordados e representados pela ação comunicativa, sob o viés de Edgar Morin. Com base no minucioso exame da forma pela qual o conjunto de valores da ética aristotélica, vigente nas produções cinematográficas de animação, ganha visibilidade, propõe-se sua reapropriação e atualização a partir de Edgar Morin, considerando-se as categorias de sua ética: auto-ética, sócio-ética e antropeética.

A referência à ética de Aristóteles, neste estudo, justifica-se, uma vez que elencou e discorreu acerca da excelência ética e da moralidade. Aristóteles faz um exame das faculdades humanas, discorrendo sobre temáticas como ambição, vergonha, amizade, coragem, temperança, malevolência, respeito próprio ou avareza. A obra que aqui se faz referência, menciona a *pólis* grega; portanto, uma ética circunscrita a um espaço e a um tempo históricos. Contudo, apropriando-se do atual contexto social, pretende-se concretizar a análise dos longa-metragens de animação a partir de uma releitura da ética aristotélica através de Edgar Morin, num outro momento, graças a diferentes tecnologias. A perspectiva aristotélica viabiliza um exame acerca das constatações éticas emergentes junto a este tipo de produção comunicacional, bem como, um panorama do percurso ético por ela expresso.

O intervalo de tempo que separa ambos os filósofos é preenchido por manifestações culturais, sociais e reformulações ideológicas. Dentre estas, categorias como o *bem*, o *fim*, a *virtude*, a *justiça*, a *liberdade* e a *consciência moral* continuam despertando o interesse e desacomodando modelos éticos. Se Aristóteles dividiu os valores éticos nas categorias de excelência moral e deficiência moral, Morin desenvolveu uma ética que, inacabada, funda-se em outras fontes. Não é mais o “*justo meio termo* de Aristóteles, mas o diálogo dos contrários em circuito” (MORIN, p.141, 2005^b). Mesmo explicando aquilo que entende pelo bem e pelo mal, Morin (2005^b) não apresenta seus conceitos sob categorias deterministas, mas atribui ao mal, à separação, e ao bem, a religação. Pensando na complexidade da ética, Morin apresentou reflexões sobre uma auto-ética, sócio-ética e antropeética, detalhando seus elementos.

Mas a sócio-ética e a antropeútica devem submeter-se ao filtro pessoal da auto-ética.

Os escritos sobre a moral, de Tugendhat (2003), parecem traduzir a preocupação do autor em apresentar uma resposta válida para o problema da sociedade moderna da “desorientação ética que resulta do declínio da fundamentação religiosa”. A justificação está em mostrar que existe uma razão para se submeter à norma. Estabelece três diferentes sentidos para o conceito moral: o primeiro é definido por um sistema de obrigações intersubjetivas; o segundo refere-se a um comportamento altruísta; o terceiro diz respeito ao que se crê como deve fazer e viver, onde se usa a palavra *ética*. Neste sentido, o dever pode carregar o sentido intersubjetivo, bem como o sentido da pergunta acerca do caminho para o bem viver.

Tugendhat compreende que a moral de uma sociedade apóia-se em um contrato de exigências recíprocas, tomadas pelo afetivo. Assim, a transgressão às normas, inspira afetos morais. Define como moralmente bom, um homem que, inserido em uma sociedade moral, age em conformidade com aquilo que, se faz exigência mútua. A moral impõe limites à liberdade dos membros de uma sociedade. Apresenta dois tipos de justificação recíproca de normas – o religioso e aquele oriundo dos interesses do sujeito social. As normas são aceitas e respeitadas, quando creditadas de justificativas recíprocas. A justificação recíproca das normas pode ser do tipo religioso, ou do decorrente dos interesses daqueles que integram o social. O interesse próprio é uma das fontes da disposição para a moral. Assim, é oportuno aceitar normas morais, a partir do momento em que um interesse egoísta submete-se, antes ao reconhecimento do Outro enquanto ser também dotado de interesses individuais. Destaca, portanto, a base de reciprocidade da ação moral, apesar desta nem sempre ser respeitada. O aceite de normas depende do consentimento de ambas as partes, refletindo-se no aspecto contratualista da moral: então, o que é moralmente bom, recai no bom para todos. A moral justificada reciprocamente só é possível quando os membros de uma sociedade moral

podem ter os mesmos sentimentos morais em relação às mesmas normas e podem louvar e repreender os mesmos comportamentos. Isso significa que a origem da igualdade na moral se encontra no fato de os sentimentos morais serem sentimentos compartilhados” (TUNGENDTHAT, p.22, 2003).

O autor incorpora a sua análise moral o conceito de justiça igualitária, no qual, para o sistema ser justo precisa ser bom para todos. Discorre sobre a compaixão, no entanto, entende que esta só pode participar da moral contratualista, quando generalizada. Como elemento da moral, a compaixão é um motivo para o compartilhamento altruísta (TUNGENDTHAT, 2003).

Na obra **Diálogo em Letícia**, Tungendthat (2002), desenvolve que todo o homem tem uma disposição para a moral, sendo capaz de internalizar comportamentos morais sustentados por justificações recíprocas, que permitam a *práxis* intersubjetiva. Em uma moral tradicional, dificilmente pode-se pensar em questionar sua justificativa, mas, um dever moral sempre pode ser questionado, motivo pelo qual se reforça a importância de sua justificativa.

No dizer de Morin (2005^b), o ato moral promove uma religação com o Outro, que se estende aos campos da comunidade, da sociedade e da espécie, compondo o espaço da ética. Comportando o princípio de inclusão, o indivíduo faz-se um ser social que, inserido na sociedade, move-se a favor do altruísmo, pela via da amizade e do amor. Sustentando este sistema, vigora uma fonte de normas, o contrato que conduz o indivíduo a um comportamento solidário, regido pelo valor da religação (MORIN, 2005^b).

Remetendo-se a Aristóteles, filósofo que deu à ética o caráter de ciência, o estudo objetiva uma atualização dos valores elencados no livro **Ética a Nicômacos** e representados no cinema de animação, a partir das reflexões de Edgar Morin. Intentando revelar como o caráter ético encontra representação nas produções cinematográficas de animação, propõe-se um mapeamento das categorias de valores que comparecem nos longa-metragens submetidos à análise. Limitando-se às produções americanas e brasileiras, a pesquisa permite um vislumbre sobre a maneira como cada espaço cultural apropria-se dos valores em suas narrativas.

2 O CINEMA DE ANIMAÇÃO

A trajetória do cinema de animação revela uma história que abarca importantes progressos técnicos. Se, inicialmente, tinha como foco o público infantil, atualmente observa-se a crescente adesão por parte de um público heterogêneo, estendendo-se do infantil, ao jovem e ao adulto. Eliot (1993) expressa sua impressão sobre os desenhos animados de Disney, ressaltando que eles atendem às expectativas de todas as idades. Para os jovens, possibilita um entretenimento seguro, destituído da sugestão e da personalização, enquanto, para os adultos, permite o retorno à inocência da juventude perdida, acrescida por uma profundidade temática, abstratamente representada. Guillén (1997) reforça esta impressão, afirmando que o conteúdo das películas possibilita uma segunda leitura ao público adulto, distinta daquela presidida pelo público infantil, dotada pela identificação e pela projeção. O gênero animação ainda tem Walt Disney como referência, mesmo após décadas de sua morte (1966). O estilo Walt Disney continua a inspirar a animação mundial, consolidando suas obras como marcos referenciais. Sua técnica, estética e sensibilidade para dar vida a suas criações perpetuam-se por gerações, abrindo espaço para a vivência individual de fantasias inusitadas, sob um corpo comum. O percurso do desenho de animação vai sendo mundialmente delineado, sua história vem sendo edificada por novos animadores, estúdios, filmes e personagens, que juntos vão dando consolidação ao gênero.

O gênero de animação, conforme o exposto por Meckee (2006), sustenta-se pelas leis do metamorfismo universal, a partir das quais tudo pode ser criado e transformado, independentemente de normativas físicas. Atendendo a estes pressupostos, a animação inclina-se para os gêneros de

ação e farsa, de *alta aventura* ou para as *tramas de maturação* cuja visualização pode se dar através de filmes como **Rei Leão** (DISNEY, 1994) ou **Pequena Sereia** (DISNEY, 1989) (MECKEE, 2006). Na introdução do livro **Le dessin animé: Histoire, esthétique, technique**, de Duca (1948), Disney refere-se ao desenho animado como pertencente ao mundo feérico, de fantasia e magia, um universo que convida insistentemente à poesia. Antecipa o potencial educativo do desenho animado, cujo caráter onírico, regulamentado, converter-se-ia numa doce e branda ferramenta de estímulo para o ensino.

Halas e Manvel (1979), voltados para a técnica da animação, refletem sobre a relação entre os desenhos. Concebem que o prazer em debruçar-se sobre o gênero atrela-se à interdependência entre um desenho e outro, bem como a sua reprodução seqüencial, predicativos que, se ausentes, descaracterizam a animação. A apropriação sucessiva dos fotogramas, capaz de proporcionar a impressão de movimento, é percebida por Solomon (1987) como o cerne da animação. Acrescenta ser esta arte capaz de dotar de movimento o desenhado, envolvendo de uma diferente expressividade aquilo que acontece entre cada *frame*. Jacques Aumont e Michel Marie (2006) compreendem que a animação é derivada da tomada de cenas analógicas recheadas de movimento. Lucena Júnior (2001, p.29), ao recorrer à origem da palavra *animação*, identifica sua gênese latina *animare*, que significa *dar vida*. A partir do século XX, este termo começa a ser usado para a descrição de imagens em movimento. Guillén (1997) afirma que o desenho de animação revela-se apenas como uma das possíveis técnicas do gênero, estendendo-se às películas com figuras recortadas, às sombras chinesas, às marionetes, ao cinema de bonecos, bem como aos efeitos especiais daquelas películas interpretadas por atores. A hábil faculdade de gerar encanto, cuja fonte encontra-se na possibilidade de recobrir de vida objetos inanimados, é descrita pelo autor como o grande milagre da animação. Moreno (1978) disserta acerca das modalidades do cinema de animação, abordando a animação de bonecos e marionetes, animação de pessoas, animação de objetos, animação com carvão, animação com massa de modelar, animação de recortes, animação direta na película e desenho animado com filme ao vivo.

No intuito de aprimorar o *efeito phi*, ou seja, aquele que promove a impressão de movimento, novas técnicas são propostas. Evidenciando uma constante, o desenvolvimento da animação começa a instigar cientistas a partir de 1645, ano em que Athanasius Kircher expôs ao público a *lanterna mágica*. Esta invenção consistia em uma caixa portadora de uma fonte de luz e de um espelho curvo, através do qual se projetavam imagens derivadas de *slides* pintados em lâminas de vidro. Posteriormente, no século XVIII, Pieter Van Musschenbroek dava continuidade aos estudos de Kircher, conseguindo produzir a ilusão de movimento, em 1736, ano da primeira exibição animada. Este mecanismo foi se popularizando como veículo de entretenimento para exposições itinerantes. Em 1794, Etienne Gaspard Robert, em Paris, explorou de forma comercial o potencial da *lanterna mágica*, com o espetáculo **Fantasmagorie**. Esta técnica importava aspectos do teatro de sombras chinesas. Inspirado neste espetáculo, os Estados Unidos e os demais espaços da Europa apropriavam-se de suas possibilidades, aplicando-as em outros *shows* (LUCENA JR, 2001, p.30).

Estudos incessantes de ilusão de ótica continuavam a desenvolver-se, permitindo inovações e aprimoramentos no formato. Peter Mark Roget definiu que o olho humano percebia imagens seqüenciais como um único movimento, vindo a publicar, em 1826, um artigo detalhando suas conclusões. Suas elucidações impeliram uma série de invenções direcionadas à impressão de movimento. No ano de 1825, o *taumatoscópio* foi apresentado como ferramenta para a animação. Composto de um disco suspenso por cordões munidos de imagens na parte frontal e no verso, permitia, quando girados, a fusão das imagens, dando a impressão de mobilidade. Entre 1828 e 1832, Joseph Plateau criou o *fenaquistoscópio*, mecanismo capaz de apresentar a animação de desenhos. Este aparelho consistia em dois discos com seqüências de imagens pintadas que, quando simultaneamente girados, sugeriam movimento. Similar a este, mas dotado de um único disco, Simon von Stampfer trouxe a público o *estroboscópio* (MORRISON, 1994).

Em 1834, com William Horner, surgia o *zootrocópio*; mecanismo derivado dos mesmos princípios das criações anteriores. No *zootrocópio*, os

desenhos eram dispostos em um tambor, espaçados por pequenas frestas que permitiam a sensação de movimento. O *flipbook* (livro mágico), criado em 1868, teve grande repercussão, tendo sido considerado pelos primeiros animadores como um instrumento inspirador de seqüências narrativas. Desenhos dispostos em cada página do livro davam a impressão de uma ação fílmica, quando rapidamente transpostas. Emile Reynaud, em 1877, criou o *praxinoscópio*, através do qual se projetavam *pantomimes lumineuses* – filmes. Constituído por um sistema de espelhos e lentes, as figuras eram projetadas sobre a tela, criando a base da tecnologia do cinema. Foi através deste recurso que, em 1892, Reynaud criou seu Teatro Óptico. (LUCENA JR, 2001). A animação revela-se mais antiga que o próprio cinema, criado pelos irmãos Lumière em 1895, ano de que data sua primeira apresentação, com o cinematógrafo. Este amplo aparato de invenções, envoltas por estudos e experimentações, contribuiu para a sustentação da magia cinematográfica.

A invenção da fotografia, associada à técnica do *praxinoscópio*, bem como os estudos de fisiologia dos movimentos humanos e animais do médico francês Etienne Jules Marey, tornaram-se referência para animadores. Etienne Marey desenvolveu e aprimorou uma câmera para o registro de movimentos rápidos. A tudo isso, foram sendo acrescentadas novas descobertas, que atingiram o cume com os Lumière, através do cinematógrafo, que servia tanto para filmar quanto para projetar. Baseando-se nas tiras dos quadrinhos do francês Christophe de 1889, transpuseram suas piadas e histórias para a forma cinematográfica em **Arroseur et arrosé**. Georges Méliès, ilusionista francês, faz-se também referência na história da animação, pois a projeção ofertada por ele, envolta por efeitos e ilusões, convertia-se em espetáculo. Seu grande segredo reservou-se a manipulação do tempo. A criação artística, promovida pelos *trickfilms*, filmes de efeitos, contribuía, dando conteúdo à animação. A técnica *frame a frame* reconhecida como verdadeira animação, apoiava-se nas conquistas anteriormente descritas, desenvolvendo-se gradualmente. (LUCENA JR, 2001). O cinema, enquanto ferramenta, fundava um espaço favorável à fantasia e à imaginação.

Guillén (1997) acrescenta que o primeiro momento do cinema de animação esteve ligado aos quadrinhos satíricos da imprensa diária. Dados históricos revelam que Emile Cohl, influenciado pelas histórias em quadrinhos, produziu em 1908, para a Gaumont, a animação **Fantasmagorie**, alcançando o mercado internacional. Esta produção foi a precursora dentre os desenhos animados que se valeram integralmente da técnica *frame a frame*, apresentando movimentos dotados de fluidez. Paralelamente, Winsor McCay, criador de histórias em quadrinhos, voltava-se para o mundo da animação, transpondo para o cinema os personagens de seus quadrinhos **Little Nemo in Slumberland**. **Little Nemo** (1911) marcou o ingresso de McCay no mundo da animação. Em 1912 com **The story of mosquito**, apresentou ao público um novo personagem, envolto por características de personalidade, incitando identificações e promovendo o desenvolvimento da indústria do desenho de animação (LUCENA JR, 2001, p.30). Em 1914, concluía a produção do curta-metragem **Gertie, the Dinosaur**, marco na história da animação, para o qual foram utilizados aproximadamente 10 mil desenhos (<http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EDG67820-5856,00.html>, acesso: 25/05/2006).

Depois do personagem Gertie, marco da animação e sucesso junto a seu público, observa-se um salto no gênero, graças a artistas como Dave Fleischer, Dick Huemer e Walter Lantz, criador de Pica-Pau. O início do século XX demarcou o nascimento das salas de cinema, em cujas telas o Gato Félix, Betty Boop e Mickey, através de seus criadores, ganhavam visibilidade (GUILLÉN, 1997). A animação passava por um intenso processo de industrialização, tendo seu *boom* 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 o celulóide transparente, emergiam como novos recursos ao formato, oferecendo novas possibilidades à animação tradicional. O acetato, apresentado por Earl Hurd, abria a possibilidade de independizar o personagem de seu cenário, para o qual poderia destinar maior atenção plástica, expandindo o potencial da fotografia, que passava a ser utilizada como cenário. A *rotoscopia* foi criada em 1915, por Max e Dave Fleischer,

idealizadores de Popeye, Betty Boop e o palhaço Koko. Estas invenções, mais uma vez, buscavam aprimorar os movimentos, recobrando-lhes de realismo e oportunizando novas possibilidades à animação, ampliando seu mercado. “Uma seqüência de imagens reais, pré-filmadas, era projetada *frame a frame* (como um projetor de *slides*) numa chapa de vidro, permitindo que se decalcasse para o papel ou acetato a parte da imagem que se desejasse” (LUCENA JR, p.69, 2001).

Em 1921, os irmãos Fleischer fundaram seu próprio estúdio, valendo-se de todas as possibilidades da *rotoscopia*, combinando, por vezes, o mundo real com o mundo animado e incorporando a suas produções outras técnicas. A *animação elástica* emergia como novo procedimento estético. Este recurso libertava o artista da aplicação dos limites humanos a seus personagens, que podiam importar as propriedades e potencialidades dos elementos elásticos. Os personagens eram capazes de esticar e encolher, adaptando-se a inúmeras formas, sempre atendendo à imaginação do artista. Neste mesmo espaço temporal, o **Gato Félix**, criado por Otto Messmer, em 1900, ganhava popularidade junto a seu público. Personagem inspirado em Carlitos e muito comparado a este, ganhou, então, o formato de desenho animado, mudo, em preto e branco (http://www.natalpress.com/index.php?Fa=aut.inf_mat&MAT_ID=6394&AUT_ID=24, acesso: 22/05/2007).

A animação continuava a desenvolver-se, buscando uma solidez em suas produções e na recepção. Uma convergência de atributos envoltos por características de personalidade, pela plástica, pelo temperamento, pelo humor e pelo ambiente, refletia a percepção do artista sobre a história do mundo pós Primeira Guerra Mundial. Otto Messmer era “um romântico numa era de extremos, cuja obra testemunharia a vitalidade e delicadeza de um espírito que jamais se afastou de seus princípios” (LUCENA JR, 2001, p.76). Todas as formas do Gato Félix foram pensadas junto à teoria da forma – a *gestalt*. Ao mesmo tempo em que a cor preta simplificava cuidados estéticos, cobria-lhe com a simpatia do público, que rapidamente conquistava. Paralelamente,

animadores independentes iam ganhando visibilidade, à medida em que concretizavam suas produções.

A ampliação das possibilidades de animação permitia a veiculação de desenhos junto ao cinema. Winsor McCay é considerado, por muitos historiadores, o responsável pela realização do primeiro desenho animado em longa-metragem do cinema: **Sinking of the Lusitania**, datado de 1918. Tal informação é contestada por outros pesquisadores, que encontraram registros de um desenho animado argentino, de 60 minutos, **El Apostol**, datado do ano de 1917, dirigido por Quirino Cristiani, uma sátira à política local (LUCENA JR, 2001). De qualquer forma, ambos tiveram pouca repercussão, não trazendo acréscimos à técnica da animação. Mas **Die Abenteuer des Prinzen Achmed** (1926), mesmo com pequena repercussão, foi o que melhor apresentou a técnica de animação.

Walther Ruttmann, animador da década de 1920, envolveu-se com formas geométricas e abstratas, cuja série de animações intitulou-se **Opus**. Oskar Fichinger destacou-se na década de 1930, na Alemanha, por ter associado imagens abstratas à sonoridade. Suas criações surrealistas inspiraram o curioso longa-metragem de Walt Disney, **Fantasia** (1940). Nesta época, a Alemanha consolidava-se como importante berço de vanguardas da animação, através da disseminação de suas descobertas no ramo. A técnica de animação das silhuetas, semelhante à das sombras chinesas, caracterizava-se por recortes em cartolinas preta, capazes de explorar a expressividade dos movimentos. Sendo esta uma técnica de animação, o filme **Die Abenteuer des Prinzen Achmed**, produzido pela artista alemã Lotte Reiniger, lançado em 1926, disputa o reconhecimento pelo título de primeiro longa-metragem de animação (RUSSETT; STARR, 1988). Verifica-se que a literatura reconhece as contradições quanto à obra que inaugura os longa-metragens animados.

Segundo o observado por Russet e Starr (1988), os Estados Unidos, a partir da década de 1930, apresentaram ao mundo respeitáveis animadores. Deste período, destacam-se animadores como Mary Elle Butte, Douglas Crockwell e George Pal, que participou deste momento, valendo-se da

animação de bonecos. Paralelamente, o canadense Norman McLaren ganhava visibilidade neste período, apropriando-se das mais variadas técnicas, sendo o precursor dos filmes em três dimensões, utilizando, para tanto, uma ferramenta de sua invenção – o *estereoscópio*. Nesta técnica, os desenhos eram fotografados quadro a quadro e exibidos alternadamente por dois projetores. Sem impor limites a sua capacidade criativa, essa técnica inicialmente gerou grande *frenesi*, mas logo sucumbiu-a por outras possibilidades (RICHARD, 1982). Encorajados por McLaren, métodos em celulóides, areia, óleo em vidro, pincel e outros eram amplamente utilizados e experimentados pelos animadores. Simultaneamente, Walt Disney começava a ganhar destaque, tornando-se um fenômeno mundial e determinando o caminho para o qual a animação dirigir-se-ia, estabelecendo importantes conceitos para o gênero – imaginação e fantasia - ainda hoje observados. Independente da técnica de animação, tradicional ou digital, os paradigmas de Disney preservam-se como importantes referenciais das produções atuais.

2.1 Os primórdios da animação e o marco Disney

Primeiro grande gênio da animação mundial, ainda hoje, Walt Disney faz-se referência constante na animação mundial. A experiência de sua infância, vivenciada na fazenda de sua família, exerceu importante influência no seu caráter artístico, que mais adiante veio somar-se aos conhecimentos técnicos provenientes da escola de artes, onde estudou (SOLOMON, 1987). Sua maturidade artística foi sendo delineada pela harmônica combinação entre estrutura narrativa, enredo, espaço e tempo.

Na década de 1920, Walt Disney começava a ganhar notoriedade. Atento às animações que vinham sendo apresentadas, desejava imbuir de vida suas criações. Observava atentamente as produções ofertadas ao público, envoltas pela piada visual e pela simplicidade dos movimentos. Seu projeto de perfeição e expressividade requereu dedicação e envolvimento com novas descobertas, cuidados estes exigidos de sua equipe de animadores. Inicialmente, propôs uma barra de pinos na base das pranchetas, o que

permitia melhor manuseio e movimento, concedendo ao animador a idéia do resultado final do movimento pretendido. Outra inovação complementar foi o teste a lápis, ou *pencil test*. Esta ferramenta, por meio dos esboços, também apresentava o resultado do movimento. Um a um, os esboços de uma seqüência eram fotografados para, posteriormente, serem projetados (THOMAS; JOHNSTON, 1995). A finalidade de todo este processo era uma arte impecável, pura e dotada de vida. O império de Walt Disney, na época ainda incipiente, enraizava-se apoiando em sua atitude de persistência, dedicação e determinação.

A companhia Disney Brothers Studio foi fundada por Walter Elias Disney (Walt Disney), seu irmão Roy O. Disney e pelo animador Ub Iwerks, em 1923. Renomeada em 1924, por sugestão de Roy, como Walt Disney Studios, focou-se inicialmente na produção de curta-metragens de animação (THOMAS, 1969). Perspicaz, Walt Disney verificou que seus animadores, preocupados com a arte final de suas produções, enrigiam suas figuras, que iam perdendo a espontaneidade e aquele espírito de vida tão desejado. Para tanto, ampliou sua equipe de animadores, agregando a seu estúdio auxiliares de animação responsáveis em assumir a arte final dos desenhos (THOMAS; JOHNSTON, 1995). Ub Iwerks, motivado por divergências com Walt Disney, afastou-se dos estúdios, retornando em 1940 como animador. Ub Iwerks desenhou a quase totalidade dos filmes da década de 1920. Especulava-se, com sua saída, a possível desintegração dos estúdios Disney. Contudo, os mesmos continuaram a desenvolver-se, ganhando concretude e solidez (SOLOMON, 1987).

O personagem "Oswald" comercializado pela Universal Studios, foi o personagem precursor das animações de Disney. Entre 1927 a 1928, foram produzidos aproximadamente 28 curta-metragens animados para o estúdio. Simultaneamente às produções de **Oswald - The lucky rabbit**, Disney desenvolvia uma série de outras animações, entre elas **Alice**. Em **Alice**, Disney filmou uma personagem real sobre um extenso cenário desenhado, invertendo a técnica dos irmãos Fleischer, na qual os personagens eram apresentados sobre fundos reais, encarecendo a produção (ELIOT, 1993). Muito cedo, Disney começou a perceber a riqueza das animações adaptadas

das narrativas dos contos. Tendo perdido os direitos sobre o personagem Oswald para a Universal Studios, Walt Disney retomou seu antigo projeto com o personagem Mickey Mouse, criado por Ub Iwerks (THOMAS, 1969). Inicialmente Disney produziu Mickey a partir do reflexo de seu próprio rosto. No entanto, Ub Iwerks alterou os esboços originais, finalizando o personagem e atribuindo-lhe formas arredondadas (ELIOT, 1993).

Mickey, no entanto, não teve a mesma aceitação pública que o coelho **Oswald - The lucky rabbit**. Tendo produzido em 1928 a animação **Louco por aviões**, Disney precisou enfrentar a negação daqueles a quem ofereceu a produção. Havia dois agravantes nesta recusa: além de Mickey não ter boa aceitação do público, a Warner Brothers divulgava seu primeiro filme falado (1927), no qual a boca do personagem era sincronizada com a sonoridade. Tal inovação imediatamente conquistou o público, lançando um novo desafio a Disney, que começava a idealizar um desenho de animação sonoro. Ao fazê-lo, em 1928, com a animação **Mickey, o navegador**, alcançou notoriedade, ficando reconhecido como o precursor da animação sonora, tamanha a perfeição alcançada (THOMAS, 1969). Inicialmente, Mickey foi alvo de comparações negativas com o Gato Félix, mas a inserção da sonoridade e a sofisticação técnica que lhe envolvia logo permitiu que fosse lançado um novo olhar para o personagem que, gradualmente, conquistava sucesso mundial. Logo as produções de Disney ganharam cores e, rompendo fronteiras, obtiveram visibilidade no México, na Rússia, na França e no Japão (THOMAS, 1969). Incansável, Walt Disney acupava-se com novos estudos, sempre com a intenção de aperfeiçoar sua meta, envolver com vida aquilo que produzia, aplicando novas técnicas de sincronização sonora na sua série **Silly symphonies**.

O público era surpreendido com a sonoridade no cinema. **A dança macabra** inaugurou suas famosas sinfonias que, originais, incorporavam os recursos técnicos da época. O primeiro desenho de animação colorido, produzido por Disney, foi **Flowers and Trees**, datado de 1932. Ao mesmo tempo em que proporcionava uma nova visualidade, o elemento cor desafiava os animadores, que tiveram que lidar com a problemática figura e fundo

(LUCENA JR, 2001). Em 1933, Disney produziu os **Três Porquinhos**, película incluída na sua série **Silly Symphonies**. Esta animação foi comercializada no período da depressão americana, momento no qual o povo, esperançoso por melhores tempos, renovava suas esperanças junto à melodia *Quem tem medo do lobo mau...* (THOMAS, 1969). O conteúdo musical daquelas fitas converteu-se num hino extra-oficial da era da depressão. Exaltando as virtudes do trabalho árduo, tematizava acerca da coragem e da moral, atendendo o imaginário de um povo, em face dos infortúnios da época. Os **Três porquinhos** surpreenderam Disney ao adquirirem uma perspectiva emocional: os três personagens fisicamente semelhantes revelavam uma profunda pureza, firmando uma individualidade (ELIOT, 1993). Além de ser considerada um formato de laboratório figurativo, através da qual as possibilidades de imagem podiam ser amplamente experimentadas, a animação também era cogitada como um importante apoiador ideológico (AUMONT; MARIE, 2006, p.19).

Os subseqüentes sucessos de Walt Disney não o acomodavam. Ao contrário, desacomodavam ainda mais o artista que, permanentemente, inovava com técnicas capazes de garantir às suas produções um acabamento mais cuidadoso e refinado. A partir de **Três porquinhos**, os animadores do estúdio começaram a valer-se da ferramenta *storyboard*, caracterizada por uma série de desenhos que tornavam visíveis as seqüências fílmicas. Através deste recurso, ainda hoje utilizado, as seqüências das ações-chave do filme e suas legendas eram fixadas a um quadro, permitindo uma antecipação do resultado final ao animador (THOMAS, 1969). Disney logo criou novos personagens, entre eles o Pato Donald e, em 1934, lançou-se a seu novo desafio: a adaptação da história de Branca de Neve, versão dos Irmãos Grimm, em um longa-metragem (DISNEY, 2001).

A câmara de múltiplos planos foi outra invenção que rapidamente veio viabilizar o aprimoramento das imagens. Assim, o detalhista Disney, atento a tonalidades, perspectivas e noções de profundidade, ia gradualmente oferecendo maior realismo a seus personagens e à totalidade das cenas (THOMAS, 1969). Em 1937, com as possibilidades da câmara multiplano, conseguiu efeitos tridimensionais, representados em **O velho moinho**,

vencedor do Oscar – pelo filme e pela inovação técnica – e, posteriormente, em **Branca de Neve e os sete anões** onde explorou todas as possibilidades desta nova ferramenta (GUILLÉN, 1997). Este sistema, caracterizado, também, por sua complexidade e alto custo, permitiu que o conceito Disney subisse algumas marcas. A técnica de animação com a câmera multiplano revelava-se trabalhosa, visto que cada fase do movimento dos personagens envolvidos na cena devia ser desenhada em cinco lâminas transparentes, representantes de planos distintos. Na seqüência, tais lâminas eram sobrepostas, respeitando uma distância máxima de trinta e cinco centímetros entre uma e outra. Tais lâminas eram filmadas simultaneamente com uma câmera capaz de abarcar, de uma única vez, os cinco níveis de profundidade. A sensação de profundidade e de tridimensionalidade obtidas comparavam-se àquela conquistada através de filmes com imagens reais. Guillén (1997) destaca que o alcance do formato realístico e convincente na animação dependia, ainda, do respeito ao número de vinte e quatro *slides* por segundo. Tal regra revelava-se válida tanto para a animação tridimensional, como para aquela com bonecos, pois favorecia a impressão de expressividade do movimento (GUILLÉN, 1997).

Até 1937, o foco das produções de desenho de animação esteve focada nos curta-metragens, que serviam de *trailers* para os longa-metragens, que também eram precedidos por notícias. Até então, era este o envolvimento de Walt Disney com a animação. No entanto, não conseguindo rentabilidade com estas pequenas produções, redirecionou seus esforços a projetos maiores. Desta forma, canalizou os lucros resultantes de suas conquistas à produção de seu primeiro longa-metragem, **Branca de Neve e os sete anões**, desenhado integralmente, quadro a quadro. Representando um marco do ponto de vista técnico e artístico, tal obra revolucionou a história do cinema mundial (GUILLÉN, 1997).

O grande desafio de Disney era manter o interesse da platéia. No entanto, Disney, munido de seu talento como contador de histórias, delimitou uma narrativa ritmada, mesclada por canções e dotada de uma perfeição estética (LUCENA JR, 2001, p.30). Ward Kimball, um dos ilustradores da

animação, afirmou, em entrevista, que muitos duvidavam do potencial de **Branca de Neve e os sete anões**:

Diziam que as pessoas não conseguiriam ficar uma hora sentadas para assistir a uma animação, e que o colorido incomodaria a visão do público. Contudo, aquilo que, para muitos, não passaria de um simples desenho, emocionou platéias em todo o mundo. Assim, **Branca de Neve e os sete anões** (1937) criou um padrão, através do qual os filmes de animação ainda são julgados (DISNEY, 2001).

Segundo Disney, essa história era adequada, uma vez que era interpenetrada pelo amor, pelo príncipe, pela princesa, pela vilã e, finalmente, pelo alívio cômico oferecido pelos anões - elementos priorizados ao longo da narrativa (DISNEY, 2001). A transformação desta notória história dos Grimm em um filme de animação revelou-se pioneira, abrindo caminho para uma nova era – a de contos de fadas animados (CASHDAN, 2000). No intuito de oferecer ao público um estilo familiar, Disney contratou ilustradores ingleses, hábeis em contos de fada. Assim, não distanciou o público daquilo já inserido e familiarizado em seu imaginário (DISNEY, 2001). Seja em seus personagens humanos ou nos animais, Disney conseguiu, com sucesso, dar representação aos diferentes arquétipos humanos (GUILLÉN, 1997). Atentando de forma individualizada a cada um dos personagens, representados com grande naturalismo, Disney e sua equipe formataram aquilo que se converteu no seu primeiro longa-metragem, tornando-se rapidamente um sucesso mundial. Como reflexos, observou-se a expansão da fronteira artística da animação, que firmava o apelo ao emocional, universalizando-se através da sofisticação e da profundidade com a qual tratava todos seus detalhes. **Branca de neve e os sete anões** convencia Hollywood que Disney era seu melhor símbolo moral (ELIOT, 1993). Através desta produção, Disney obteve recursos para que suas dívidas fossem quitadas (THOMAS, 1969). Diferentemente do esperado, esta grande obra converteu-se na maior bilheteria dos Estados Unidos até 1939, quando foi superada por **E o vento levou** (GUILLÉN, 1997).

Branca de Neve e os sete anões ficou consolidada como uma referência para além da arte, através de seus conceitos de animação e estética, capazes de ultrapassar gerações, participando do imaginário e de

brincadeiras infantis. A bruxa se transformou no ícone da maldade, ultrapassando as fronteiras da sala escura de projeção (LUCENA, 2001). Woolie Reitherman, refletindo acerca do caráter do vilão, afirma que este não precisa ser sempre perverso, mas desonesto naquilo a que se presta fazer (WALT DISNEY, 2007). Com o sucesso comercial da produção, Disney reafirmava seu interesse no cinema de animação, desenvolvendo novos e potenciais projetos. Os sucessivos longa-metragens de animação consolidavam-se como carros-chefe de Disney, responsabilizando-se pelo sucesso financeiro do estúdio. Walt Disney continuou produzindo centenas de curta-metragens, valendo-se dos personagens Mickey, Pato Donald, Pluto e Pateta, mas eram os longa-metragens os que geravam grandes expectativas junto ao público. Entre 1937 e 1970, os Estúdios Walt Disney lançaram quinze filmes de animação em longa-metragem. A periodicidade de seus lançamentos não era rígida, pois dependia diretamente da questão financeira. Cada nova produção atreleava-se à rentabilidade das produções precedentes, visto que os recursos obtidos eram reinvestidos junto às próximas produções. Não havendo intervalo de tempo exato entre uma produção e outra, observou-se períodos, como 1940-1942, e 1950-1953, com quatro lançamentos de longas-metragens em cada um, e os intervalos 1942-1950, 1963-1968 e 1970-1977 como períodos de longos recessos, sem lançamentos.

É inquestionável a participação de Walt Disney na animação mundial. Para ele, a animação objetivava o entretenimento, via pela qual intentava dar expressividade a seus personagens, proporcionando prazer e divertimento às pessoas. Seu desenho valia-se de técnicas inovadoras que influenciavam de forma massiva novas produções. Disney almejava envolver seus personagens do *espírito de vida*, dotando-lhes de movimentos semelhantes aos humanos, imbuindo-os de uma capacidade sugestiva de pensar e respirar, convencendo o espectador desta completude (LUCENA JR, 2001, p.99).

Disney continuou lançando filmes **Pinóquio**, em 1940, foi considerado por muitos críticos o melhor filme do animador; no entanto, em função da Segunda Guerra Mundial, observou-se o fechamento dos mercados estrangeiros, afetando negativamente seus rendimentos (GUILLÉN, 1997). Em

Fantasia (1940), trouxe ao público, novamente, o personagem Mickey, com **Aprendiz de feiticeiro**. Para esta película, Disney propôs ao maestro Leopold Stokowski uma adequação da partitura aos desenhos, formatando um longa-metragem baseado em diferentes peças musicais, repletas de uma sonoridade expressiva. Esta cinematografia combinava, pela primeira vez, música erudita com desenhos animados, numa sinfonia de cores, formas e sons. No entanto, o fracasso da produção junto ao público, colocou Disney em uma difícil situação financeira. Em 1941, com **Dumbo**, valeu-se de alguns princípios surrealistas. Marcado por absurdos ilógicos, aplicou uma combinação estética capaz de comunicar diferentes estilos, influenciados pelo humor surrealista dos irmãos Fleischer e pelo estilo UPA (United Productions of America) – temática a ser desenvolvida no próximo capítulo. Estimulado pelo sucesso de **Branca de Neve e os sete anões**, lançou-se em 1942 a um novo desafio, com a produção de **Bambi**. Envolvendo cinco anos de trabalho, desenvolveu-se de maneira diferente das demais produções. O pouco diálogo e o ritmo pausado associavam cenas idílicas com outras de impressionante impacto dramático. Depois do precursor **Branca de Neve e os sete anões**, **Bambi** convertia-se num dos clássicos mais respeitados de Disney (LUCENA JR, 2001).

O detalhismo das obras de Disney contava com a dedicação de toda a equipe, que se valia, para tanto, de modelos vivos, conhecimentos de anatomia, análise psicológica da cor e dos princípios de representação que, em conjunto, permitiam o alcance do objetivo maior: expressividade plástica e cinética (LUCENA JR, 2001). **Branca de Neve e os sete anões**, **Bambi**, **Pinóchio**, **Dumbo** e **Fantasia** são classificados por Eliot (1993) como obras representantes do período áureo da animação Disney, que se estendeu de 1936 até 1941. Eliot (1993) destaca aspectos comuns a estas produções: a narrativa de seus heróis começa revelando grandes problemas existenciais a cada um, externalizados pela perda, ou pela ausência de um dos pais. A trajetória de cada personagem-herói culmina com a conquista da integridade espiritual. O drama e a conquista heróica foram representados através da maçã envenenada, do nariz de Pinóchio, do incêndio na floresta ou das grandes orelhas de Dumbo. A recusa de Disney a análises psicológicas autorizava-o a

pincelar as produções com suas fantasias instintivas. Ao serem externalizadas ao grande público, tais obras ganhavam apelo universal.

A Segunda Guerra Mundial acabou determinando a restrição do público às animações, impossibilitando que Walt Disney conseguisse arcar com suas despesas. Após a entrada dos Estados Unidos na guerra, em 7 dezembro de 1941, com o bombardeio a Pearl Harbor, os Estúdios Disney foram incumbidos de produzir materiais de cunho publicitário e moral para o governo. Disney, então, precisou impor um intervalo aos projetos que desenvolvia, intensificando suas atividades junto às exigências demandadas pelo governo. Desta forma, voltou-se à produção de propaganda e curta-metragens de cunho ideológico, que foram densamente veiculados junto à mídia (THOMAS, 1969).

Atendendo às propostas governamentais, Disney foi convidado a atrair o público da América Latina, através de suas produções. Unindo seus interesses profissionais aos do governo, desenvolveu algumas animações. Em 1943, lançou **Saludos, Amigos** (DISNEY, 1943), película na qual apresentou ao público o personagem Zé Carioca (MIRANDA, 1971). Esta animação intentava a integração entre Brasil, Argentina, Peru e Chile. Da mesma forma, através de **Los tres caballeros** (DISNEY, 1945), animação em que foram combinados desenhos animados a personagens reais, visava fomentar laços de amizade entre os Estados Unidos e os países sul-americanos. Nestas animações, personagens representantes de diferentes países interagem amigavelmente. Assim, Pato Donald figurava o povo americano; Zé Carioca, o simpático papagaio, simbolizava o povo brasileiro e o galo Panchito traduzia o público mexicano. A integração das diferenças culturais levava aos continentes do sul a possibilidade de aproximação. Esta iniciativa estava atrelada a uma intenção política e econômica, simbolizada por mensagens que davam visibilidade ao estreitamento das relações entre o norte e o sul-americano. Os interesses mercadológicos de Disney uniam-se aos do governo. Ao mesmo tempo em que Disney conquistava um novo público, o governo expandia sua ideologia junto a estes países (GUILLÉN, 1997). Com o final da guerra, em 1945, Walt Disney retomou seus projetos, reinvestindo recursos nos estúdios (MIRANDA, 1971).

Em 1950, trouxe a público **Cinderela**, seguido de **Alice no país das maravilhas** (1951) e **Peter Pan** (1953), todos adaptações de contos e histórias. Enquanto a adaptação de Lewis Carroll – **Alice no país das maravilhas** – decepcionou seu público, **Cinderela** e **Peter Pan** tiveram grande aceitação e sucesso, explicados pela combinação de sólidos elementos mágicos - fadas, piratas e vilão - capazes de mobilizar aqueles que assistiam aos projetos (THOMAS, 1969). Produziu, ainda, **A Dama e o Vagabundo** (1955), primeiro filme a fazer uso do *cinemascope*, fato que o obrigou a construir uma miniatura detalhada de todos os cenários do filme. Como pode ser observado, cada produção Disney é circunscrita por uma história de desafio, mas, acima de tudo, pela crença na superação e no sucesso. Em **A bela adormecida** (1959) não foi diferente; na época, novamente, foi caracterizada por ser um dos projetos mais ambiciosos de Disney, envolvendo seis anos de muita dedicação e trabalho. A inovação estava no fato de ser o primeiro desenho de animação realizado em setenta milímetros, da mesma maneira que as superproduções com atores. Para **A bela adormecida**, Disney adaptou o *ballet* original de Tchaikovsky, sob interpretação da Orquestra Sinfônica de Berlim, combinando romantismo, humor e terror. Caracterizou-se por ser a última película desenhada inteiramente à mão (GUILLÉN, 1997).

O primeiro filme a usar fotocopiadora foi **101 Dálmatas** (1961). Marcado por relatos mais modernos, refletiu um misto entre humor e tensão. **Mogli, o menino lobo** (1967) consagrou-se como a última grande produção agraciada pela participação de Walt Disney (1901-1966). O filme foi lançado 10 meses após sua morte, despertando críticas positivas e quebrando recordes de bilheteria. Seu sucesso desmistificou crenças acerca do fechamento dos estúdios. Baseado no **Livro da selva**, de Kipling, a história cativou crianças e adultos através do espírito desenvolto e jovial presente nas seqüências. Esta obra cinematográfica não objetivava o cumprimento da literalidade apresentada na narrativa original, mas seu fim era o prazer e o entretenimento. De fato, **Mogli, o menino lobo** (1967) foi uma produção revestida por imagens divertidas e por personagens capazes de envolver o público (WALT DISNEY, 2007). Brad Bird, diretor da Pixar Animation Studios, destaca que Mogli não possuía a história mais vistosa, nem a mais grandiosa artisticamente, mas foi a

que melhor desenvolveu e demonstrou a animação de personagens. O *design* de cada personagem, segundo Kim Anderson, refletia sua personalidade. Foi o primeiro filme de animação a valer-se da voz de atores conhecidos do público (WALT DISNEY, 2007).

Finalmente, com **Aristogatos** (1970), os Estúdios Disney encerraram uma importante etapa do cinema de animação. A popularização da televisão trouxe, também, algumas conseqüências para os Estúdios Disney, que começaram a direcionar-se a novas propostas, canalizando recursos ao cinema com atores reais e, posteriormente, com a construção da Disneylândia (THOMAS, 1969). Conduzidos à diminuição do ritmo das animações, retomaram a liderança com as mesmas, na década de 1980, quando o investimento nestas produções novamente revela-se lucrativo e promissor (GUILLÉN, 1997).

2.2 Novos estúdios e a era da televisão: Uma ameaça a Disney?

O sucesso das produções Disney, com seu estilo artístico único e bem definido, acirrava a competição entre animadores, alavancando o surgimento de novos estúdios e ameaçando a hegemonia técnica e estética de Disney. Comprometendo-se com a fidelidade da história do cinema de animação, não se pode deixar de mencionar as influências artísticas trazidas pela televisão - introduzida no mercado entre as décadas de 1930 e 1940 - e pela maneira como os novos estúdios e animadores vieram a desenvolver suas animações. A eclosão desta nova tecnologia e dos nascentes estúdios exigiu a apresentação de novas possibilidades estéticas que desacomodaram o antigo formato das animações, explorando seus novos potenciais, demarcados pela dinamicidade e ação.

Concorrendo com Pato Donald e Mickey Mouse, personagens como Betty Boop, Popeye e Olivia Palito, produzidos pelos irmãos Fleischer, satirizavam o romantismo da época (MIRANDA, 1971). A concepção gráfica, o enredo das histórias e a dinâmica do gênero, agora evidenciados, compunham

o novo quadro da animação. Betty Boop, definida por suas curvas acentuadas, por uma sensualidade repleta de caras e bocas, por seu vestido curto, contrastou com a pureza virginal da princesa Branca de Neve. A personagem de Max Fleischer sofreu a censura americana, acusada de apelo sexual. Em contrapartida, Popeye, Olívia e Brutus, marcados pela caricatura, pelo descomprometimento com a sofisticação e minuciosidade das narrativas Disney, estimularam novas práticas na animação (LUCENA JR, 2001). Os Estúdios Disney ainda desacomodavam os outros estúdios de animação. Na expectativa de superar o sucesso de suas produções, a Paramount, distribuidora das produções dos irmãos Fleischer, encomendou-lhes um longa-metragem envolto por personagens expressivos e dramáticos, capazes de envolver emocionalmente os espectadores e concorrer com aqueles produzidos por Disney.

Atendendo a esta proposta, em 1939, efetivou-se o lançamento do primeiro longa-metragem dos irmãos Fleischer, **As viagens de Gulliver**. Através deste, animadores e distribuidora intentavam que o público fosse tomado pelo mesmo envolvimento emocional ofertado por Disney, mas a simplificação técnica não conseguiu igualá-lo a nenhum daqueles sucessos (SOLOMON, 1994). Tendo nascido em resposta a **Branca de Neve e os sete anões**, **As viagens de Gulliver** baseou-se nas histórias de Jonathan Swift, de mesmo título, que retratavam uma sátira aos vícios morais da Inglaterra do período de 1726.

Partindo do tempo despendido para ser concluído, Solomon (1994) lança um olhar diferente a **Gulliver**. Se **Branca de Neve e os sete anões** foi desenvolvido em quatro anos, **As viagens de Gulliver** envolveu um ano e meio de dedicação dos animadores, refletindo-se realisticamente nos resultados da produção, afastando-a da qualidade e da meticulosidade dos pressupostos de Disney. O resultado desta animação determinou a direção técnica que os irmãos Fleischer fixaram como suas bases de trabalho, firmando um estilo próprio de animação, através da *rotoscopia*.

Foi com **Superman** – personagem já afamado pelas histórias em quadrinhos, capaz de fantásticamente reassegurar ao povo novas esperanças

em um mundo atribulado pelos reflexos da guerra - que os irmãos Fleischer alcançaram a popularidade, a expressividade e a solidez técnica. Como define Rahde (2002), Superman foi um herói necessário naqueles anos marcados pela Segunda Guerra Mundial. Belo, bondoso, invulnerável e eternamente jovem, atendia ao imaginário de uma época, suscitando identificações e resgatando esperanças frente ao futuro vindouro.

O advento da televisão influenciou o campo do desenho animado, determinando, também, o retorno dos *cartoons* primitivos (MIRANDA, 1971). Paralelamente, estúdios como a Warner Brothers - fundado em 1923, pelos irmãos Albert, Sam, Harry e Jack L. Warner – e MGM lançaram-se no mercado da animação, através de uma proposta diferente da apresentada por Disney. Apresentaram uma animação marcada por distorções e exageros, cujos efeitos ilógicos e descompromissados produziam resultados cômicos e surrealísticos, ao mesmo tempo em que burlavam as leis da física. A Warner Brothers e a MGM, contrariamente aos irmãos Fleischer, propunham a comédia alucinada, marcada pelo cômico e pelo ilógico, cujo desapego por normas desafiava, através de seqüências animadas às leis da física. Os personagens Pernalonga, Patolino, Frajola, Piu-Piu, Papa-Léguas, Coiote, Pepe Lepew, Diabo da Tasmânia e Tom & Jerry deram visibilidade a esta possibilidade, valendo-se dos princípios Disney, no entanto, direcionados ao extremismo cômico (LUCENA JR., 2001).

A *piada reflexiva*, o *narrador off-screen*, o *design* atípico e personagens artisticamente desconstruídos, naquilo que se referia à arte, à estética e à personalidade, referenciaram o perfil anti-herói que começava a ganhar destaque. Elaborados a partir deste outro enfoque, com um *design* não tão refinado quanto aquele proposto por Disney, novos personagens iam ganhando a simpatia do público, ávido por novidades (ADAMSON, 1985).

O interesse do público voltava-se a estes novos heróis, que contrastavam com aqueles personagens já consagrados por Disney. Através destes inusitados ícones, a técnica empregada nas criações de Mickey, Pato Donald e seus demais companheiros era revista e recoberta por novos significados. Narratividade, piadas visuais e tempo deviam estar em harmonia,

a fim de que não se perdesse a essência e o conteúdo das animações, configurando os traços da comédia alucinada. O humor, marca de Bill Hanna e Joe Barbera (MGM), foi aplicado aos princípios de Disney, redesenhando, assim, diferentes personalidades, como se verifica em Tom e Jerry. As figuras criadas por Disney, ainda muito ligadas ao período histórico americano, identificado pela Depressão, denotavam resistência do público que despertava à nascente e alucinada animação (LUCENA JR, 2001). Hanna e Barbera (MGM), mais tarde, investiram também nos longa-metragens de animação, produzindo **Uma estrela no circo** (1964) e **Um homem chamado Flintstone** (1966) mas, estando o mercado voltado às séries televisivas, não insistiram no ramo (GUILLÉN, 1997).

A televisão exigia uma maior velocidade entre a produção de uma animação e outra, impingindo àqueles envolvidos com esta nova tecnologia retomarem estilos estéticos arcaicos. O escasso uso de tons, linhas e a simplificação dos movimentos foi o resultado deste novo momento. A United Productions of America (UPA), criada na década de 1940, demarcada por uma expressividade distante daquela sugerida por Disney, revolucionou a arte da animação. A proposta da UPA caracterizava-se pela economia do traço, pela concisão e por um conteúdo satírico, diferenciando-se das primeiras propostas de Disney – era a animação limitada, plena em expressividade (GUILLÉN, 1997). O intuito de seus criadores era impor-se ao *estilo Disney*, bem como ao da Warner e MGM, desenvolvendo o *estilo UPA* de animação. Esta nova tendência inspirava-se na estética cubista, com referências em Picasso, Matisse, Modigliani e Klee. Os animadores que fundaram a UPA já haviam integrado o grupo Disney, fato que lhes dava uma sólida base artística (LUCENA JR, 2001). Assim, sedentos de novas possibilidades estéticas e gráficas, permitiam-se a experimentação de formas, cores, texturas, som e enredo.

Os estúdios UPA produziram o filme **Gerald McBoing-Boing**, vencedor do Oscar em 1951. Tal produção revelou-se inovadora, tendo combinado o estilo gráfico geométrico com uma acelerada dinâmica narrativa. Sempre atento às oportunidades mercadológicas, o sucesso do *estilo UPA* fez com que

Disney aderisse imediatamente a algumas de suas propostas. Thomas e Johnston (1995) afirmam que Disney experimentou estas possibilidades em filmes dos anos de 1940, como **Fantasia** (1940), **Dumbo** (1941) e **The three caballeros** (1945). Em **Fantasia**, Lucena Jr. (2001) observa que Walt Disney antecipou as perspectivas da UPA, pincelando a produção com uma estética psicodélica; em **Dumbo**, combinou vários estilos, exibindo desde uma alucinação surrealista até o humor absurdo, inspirado nos irmãos Fleischer e, em **The three caballeros**, ofertou ao espectador a magia harmoniosa proporcionada pela composição do desenho animado com personagens reais (GUILLÉN, 1997). Esta última produção teve, ainda, segundo Lucena Jr. (2001), uma seqüência desenvolvida por Walt Disney e Salvador Dali. No entanto, desgostosos com os resultados, não a incluíram na animação. Disney valeu-se integralmente da qualidade artística do *estilo UPA* na criação de **Toot, Whistle, Plunk and Boom** (1953), marcada por traços angulares, pela sofisticação gráfica e pela intenção da tridimensionalidade. Esta produção foi vencedora do Oscar daquele ano.

A grande popularidade da televisão (1940-1950) continuou desafiando a animação. A proposta e os interesses alavancados por esta tecnologia estimularam diferentes formatos, motivados pela necessidade em atender a uma demanda crescente. O *estilo UPA* serviu às necessidades da televisão, permitindo produções de baixo custo. No entanto, derivações deste traçado, marcado pela simplificação, interferiam na qualidade das animações, refletindo-se negativamente no conceito UPA. O maior receptor destas produções foi o público infantil, fato que contribuiu para o reconhecimento da televisão pela nomenclatura *babá eletrônica*, visto o grande período de tempo que as crianças ficavam entregues a seus encantos. Lucena Jr. (2001) salienta que as novas produções, caracterizadas pela *animação limitada*, ganhavam popularidade frente às reprises dos antigos curta-metragens – Disney, MGM e Warner - caracterizados pela *animação total* e direcionados para o cinema. Assim, personagens, antes consagrados pelos estúdios Disney, perdiam espaço para este novo formato de animação.

Reagindo ao rumo que a animação seguia, os estúdios continuavam buscando alternativas para baratear seus custos, preservando alguns critérios de qualidade estética. Ciente da demanda televisiva, a técnica Hanna-Barbera era a mais popular e possibilitava o desenvolvimento de novas séries de animação. Tal técnica caracterizava-se pela simplificação, valendo-se de poses-chave demarcadas pelo movimento das extremidades de seus personagens. Assim, tais quadros podiam ser aproveitados em animações subseqüentes, simplificando o trabalho dos animadores, baixando os custos e favorecendo o lançamento contínuo de novas animações para a televisão, no período que se estendeu de 1950 e 1960. **Zé Colméia e sua turma**, **Manda-Chuva**, **Os Flintstones** e **Os Jetsons** de Hanna-Barbera; **Scooby-Doo** (1969) e **A Pantera Cor-de-Rosa** (1969), de Fritz Freleng (Warner) e, **Charlie Brown** (1965) ainda respeitavam o ideal estilístico UPA. Contudo, se estas animações caracterizavam-se pela intenção de qualidade e sofisticação, não foi este o caráter que ficou impresso para o público, mas, contrariamente, a marca deste período ficou sinalizada por uma animação em que a baixa qualidade dos movimentos predominou (LUCENA JR, 2001).

Mesmo que em menor proporção, Disney continuou investindo no cinema de animação, inovando e aprimorando os efeitos expressivos, buscando atender, sempre, sua proposta de dar *efeito de vida* a seus personagens (THOMAS, 1997). Na década de 1960, Disney começava a perder a *inabalável* soberania para outros estúdios direcionados para a televisão. Persistente, continuou investindo no desenvolvimento de pesquisas na área, produzindo outros longa-metragens, ainda que em menor escala.

Guillén (1997) apresenta, em sua obra, a cronologia das animações dos Estúdios Disney, destacando o ano de 1989 como aquele que marcou a retomada do gênero de animação pelos estúdios. Tal êxito foi conquistado com o longa-metragem **A pequena sereia**, através do qual apresentou-se ao público Ariel, personagem comparada analogamente a Aladim – a versão feminina deste personagem. No entanto, o ápice do renascimento Disney, também conhecida como a *Era de Ouro*, firmou-se com o lançamento de **A bela e a fera** (1991), filmografia que deu um importante passo na direção da

animação 3D, além de ser primeiro filme a ser indicado ao Oscar na categoria de Melhor Filme. **A bela e a fera** conquistou o Globo de Ouro de melhor comédia musical e de melhor canção. Baseada no clássico de Madame Leprince de Beaumont, esta película combinou a técnica clássica das animações Disney com as mais modernas conquistas da tecnologia digital existentes na época. **A bela e a fera** reuniu, no mesmo clássico, romantismo e comicidade, o que dava um novo tom à animação.

Na seqüência, grandes sucessos foram lançados, mas **O Rei Leão** (1994), envolto por um conteúdo denso, elevou a beleza estética e a emoção. Esta animação ganhou visualidade, após quatro anos de trabalho intenso. Seus personagens, cuidadosamente caracterizados, conseguiram expressar aquilo que Disney sempre ambicionou em suas produções, a *ilusão de vida*. Novamente, as técnicas tradicionais combinavam-se com aquelas advindas da tecnologia digital. A repercussão positiva desta produção fomentou um importante campo de investimentos, suscitando o surgimento de novas produções, marcadas pela precisão técnica e inserção massiva da tecnologia digital. Sua bilheteria evidenciou uma nova tendência na animação, agora, reconhecida pelo público adulto. Atentos a esta nova fatia do mercado, estúdios como a Fox e Warner Brothers abriram seus departamentos de animação. Rapidamente, diversos filmes animados vieram a lotar salas de cinema, mas poucos alcançaram sucesso de crítica.

Envolvidos por temas clássicos e por propostas de vanguarda, os Estúdios Disney continuaram se preocupando com inovações e originalidade técnicas, sem que, com isso, descuidassem de seus conceitos artísticos. **Toy Story** (1995), uniu a precisão técnica aos paradigmas estéticos Disney, valendo-se para tanto, da tecnologia de animação desenvolvida pela Pixar. Esta produção representou um marco na animação mundial, sendo a primeira produção do gênero totalmente digitalizada (GUILLÉN, 1997). Na seqüência desta animação, novas e sucessivas produções foram sendo desenvolvidas e lançadas, recheadas pelas crescentes possibilidades digitais.

2.3 O cinema de animação digital

Paulatinamente, a computação gráfica foi sendo inserida no segmento da cinematografia. Revelando-se um importante divisor de águas, promoveu grandes possibilidades, capazes de revolver de verossimilhança a magia projetada. Assim, mais uma vez, uma tecnologia participava da reafirmação de um sólido mercado do entretenimento – o cinema de animação.

A partir da década de 1980, as técnicas de computação apresentadas pelos irmãos Whitney fizeram-se determinantes para o futuro da animação. A experiência com novas possibilidades técnicas e com formas gráficas traçava o caminho para era a digital. A animação, desde seus primórdios, foi sustentada pela pesquisa, viabilizando novas possibilidades expressivas e firmando seu viés comercial (LUCENA JR, 2001). A animação apropriava-se das novas técnicas digitais, incorporando-as gradualmente a suas produções. A crescente adesão frente à nova tecnologia possibilitou resultados semelhantes ou melhores àqueles obtidos pela via tradicional, despendendo menor tempo e investimento financeiro (GUILLÉN, 1997).

Os avanços computacionais não podiam alcançar de imediato o estilo Disney de produção. A expressão artística, as particularidades dos desenhos e os trejeitos de seus personagens, marcas de **Bernardo e Bianca** (1977), não se concretizariam na época de sua produção, com os recursos da tecnologia digital até então existentes. As possibilidades digitais foram sendo gradualmente apropriadas pelos estúdios, conduzindo sua arte final a um resultado expressivo e guarnecido pela ilusão 3D. As tecnologias digitais tiveram influência de cineastas como Steven Spielberg e George Lucas, uma vez que se valeram de suas potencialidades para o desenvolvimento dos efeitos especiais de suas produções.

Em 1982, o longa-metragem **Tron** foi apresentado como o primeiro filme dos Estúdios Disney a apropriar-se da computação gráfica em seqüências completas. Para tanto, integrou animação a personagens reais. Rapidamente, novas possibilidades técnicas foram apresentadas pela era digital, dando visualidade a emergentes sistemas de pintura, de animação 2D, Photoshop e

Caps. Tais contribuições, e outras mais, tiveram a participação de estúdios como Lucasfilm, Disney e Pixar. Em 1980, um dos departamentos da Lucasfilm, envolvido com a divisão de efeitos especiais, o ILM – Industrial Light and Magic -, criou a Pixar Image Computer. A Pixar envolveu-se desde o princípio com o projeto de especialização artística, preocupando-se com a manipulação, com o processamento gráfico, bem como com o aprimoramento de técnicas de digitalização para efeitos especiais de suas películas e de outras filmografias. Em 1984, a presença de John Lasseter, na Lucasfilm, determinou uma importante etapa da computação gráfica. O ano de 1985 marcou um significativo avanço junto à animação digital com o controle de figuras articuladas (LUCENA JR, 2001).

A ascensão da computação gráfica contribuiu para o desenvolvimento do cinema de animação, presenteando-lhe com a precisão técnica. Novas perspectivas foram viabilizadas, entre elas, a possibilidade de proporcionar as três dimensões (3D) a personagens e cenas. Em 1986, a Pixar produziu o primeiro curta-metragem de animação inteiramente computadorizado, **Luxo Jr**, seguido, em 1989, por **Tin toy** (PIXAR, 1989), primeiro a vencer o Oscar da categoria *Melhor curta-metragem animado*. Esta produção representou um divisor no gênero cinema de animação, pois, a partir de então, a computação gráfica passou a participar incisivamente das produções, contribuindo com a formação de personagens complexos, envoltos por valores emocionais e dotados da mesma naturalidade observada nas produções anteriores. A partir deste momento, passaram a ser privilégio dos recursos computacionais, oriundos de HDs. *Marionette*, *Ringmaster* e *RenderMan* configuraram alguns dos *softwares* desenvolvidos pela Pixar, que viabilizaram importantes resultados no mundo da animação (COELHO, 2004).

Na primeira metade da década de 1990, a técnica digital mostrava-se bem definida, mas ainda tímida (LUCENA JR, 2001). No filme **Uma cilada para Roger Rabbit** (DISNEY, 1988), verificou-se, mais uma vez, a coexistência do animado com o real. Esta película trouxe às telas os últimos ensaios em animação digital dos Estúdios Disney, introduzindo as possibilidades tridimensionais disponíveis.

Após muitos ensaios com a animação digital, o ano de 1995 consolidou-se como uma importante etapa da história das tecnologias digitais para o cinema de animação. Em parceria com a Pixar Animation, a Disney apresentou o primeiro longa-metragem de animação totalmente digitalizado, **Toy story** (DISNEY; PIXAR, 1995). Esta frutífera parceria entre Pixar e Disney fez com que o mundo se encantasse com os brinquedos repletos de vida do quarto do menino Andy. **Toy story** rendeu ao diretor Lasseter um Oscar especial por sua contribuição às Artes Cinematográficas (GUILLÉN, 1997). A iniciativa por esta parceria partiu da Pixar, comprada por Steve Jobs, um dos fundadores da Apple. Se, inicialmente, a computação gráfica encontrava-se inserida apenas em fragmentos fílmicos, através da especialização técnica, tal recurso teve uma penetração massiva nas animações, apresentando inovadoras possibilidades. George Lucas (Disney; Pixar, 1995) constatou que a animação digital tornara-se um padrão na indústria, sendo capaz de garantir qualidade às produções. O cineasta comparou **Toy story** (1995) a **Branca de Neve e os sete anões** (1937) visto que, assim como este, o primeiro inaugurava uma nova fase da animação. **Toy story** rompeu com convencionalismos da época - não musical, mas dotado de personagens originais e com uma história moderna. Seus personagens transpareciam verossimilhança e profundidade. Roy E. Disney, sobrinho de Walt Disney, acrescentou que os personagens eram repletos de insinuações irônicas (DISNEY; PIXAR, 1995). Paralelamente a **Toy story**, no Brasil finalizava-se a produção de **Cassiopéia** (NDR), também totalmente digitalizada. Sem recursos para distribuição contudo, coube a esta animação o segundo lugar no *ranking* de pioneirismo das produções digitalizadas.

Em **Toy story** (DISNEY; PIXAR, 1995), os animadores primeiramente traçaram rascunhos dos personagens; posteriormente, manipularam digitalmente polígonos, preenchendo-os e detalhando-os quadro a quadro com texturas, cores e reflexos. A fim de viabilizar as curvas orgânicas, seus personagens foram esculpidos em barro e escaneados com digitalizador tridimensional; na seqüência, a informação era traduzida para o computador. Na busca pela expressividade plena, cada brinquedo do filme era dotado por centenas de movimentos que lhes sugeriam emoção e vontade própria

(www.pixar.com, acesso: 20/05/2007). Os Estúdios Disney e Pixar, através de suas animações, tornaram-se referência na animação 3D. No entanto, gradualmente, essa hegemonia passou a ser ameaçada por outros estúdios, como a DreamWorks Animation SKG e a 20th Century Fox Animation, evidenciando-se uma nova e acirrada disputa entre estúdios.

Os Estúdios de Animação Pixar caracterizaram-se inicialmente como uma empresa de animação, cujo foco era o desenvolvimento da computação gráfica de alta tecnologia, responsável pelo *software* de renderização – que compromete-se com o tratamento digital dado à imagem e ao som -, o RenderMan, muito usado para geração de imagens de realismo fotográfico. Os principais filmes da Pixar foram concretizados com colaboração da Walt Disney Pictures – **Toy story** (1995); **Vida de inseto** (1998); **Toy story 2** (1999); **Monstros S.A.** (2001); **Procurando Nemo** (2003); **Os incríveis** (2004); **Carros** (2006); **Ratatouille** (2007). Destes, **Procurando Nemo**, **Os incríveis** e **Ratatouille** foram vencedores do Oscar de Melhor Animação. Enquanto a Pixar comprometia-se com os aspectos de produção, a Disney cuidava daquilo que tangenciava sua distribuição. O contrato, datado de 1991, acordou entre ambas as empresas um compromisso de parceria para o desenvolvimento de **Toy story** (DISNEY; PIXAR, 1995). Em 1997, revisto o acordo, ficou contratada uma relação de produção e distribuição pelo período de dez anos ou, cinco filmes, entre a Pixar e a Disney. Assim, as companhias deveriam dividir os custos e os lucros das produções. Os cinco filmes de longa-metragem desenvolvidos pela Pixar e pela Disney tornaram a Pixar a mais bem-sucedida produtora de filmes dos últimos anos. Em função de algumas discordâncias entre a Disney e a Pixar, o filme **Carros** (2006) marcaria o fim do contrato entre ambas companhias. No entanto, neste mesmo ano, chegou-se a um novo acordo, através do qual a Disney comprou a Pixar por US\$ 7,4 bilhões. O notório resultado da parceria entre Disney e Pixar tem sido caracterizado pelo sucesso de suas animações. Apresentando uma nova concepção de entretenimento, Pixar e Disney uniram as técnicas mais avançadas da computação gráfica à mais elevada perfeição naturalística, antes, só alcançada pela antiga e dispendiosa técnica da animação tradicional (COELHO, 2004).

A DreamWorks Animation SKG, criada em 1994, pela associação entre Steven Spielberg, David Geffen e o ex-Disney Jeffrey Katzenberg, também inaugurou uma nova etapa do cinema de animação. Investindo nas novas possibilidades de animação, o estúdio reservou uma área para aquelas computadorizadas. Desde 1998, com o lançamento do pioneiro **Formiguinhaz** e **Príncipe do Egito**, os estúdios comprometeram-se com a animação digital, bem como com a técnica de massa de modelar em **Fuga das galinhas** (DREAMWORKS ANIMATION SKG, 2000). A DreamWorks Animation SKG, um dos maiores estúdios de animação norte-americano, emergiu como o principal competidor da Pixar/Disney na era da animação computadorizada. O grande sucesso do estúdio firmou-se com **Shrek** (DREAMWORKS ANIMATION SKG, 2001), marcado pelo enredo, pelos personagens e pelo estilo inovador. A fórmula DreamWorks Animation SKG de animação repercutiu positivamente junto a platéias do mundo inteiro. O conjunto criatividade e técnica aliaram-se ao talento de consagrados atores, que emprestaram suas vozes aos personagens animados (COELHO, 2004).

A DreamWorks Animation SKG co-financiou e co-distribuiu produções com companhias como a Universal Pictures, a Sony Pictures, Paramount Pictures e 20th Century Fox Animation. Em dezembro de 2005, uma operação avaliada em mais de €1,3 mil milhões, registrou a compra da divisão de cinema da DreamWorks Animation SKG pela Viacom. A partir de então, a Viacom, juntamente com os estúdios Paramount, passou a controlar as cadeias de televisão CBS e MTV, num processo nítido de concentração de propriedade na indústria do entretenimento. Esta concentração se configurou em dois blocos: 1) Paramount, MTV e Dreamworks Animation SKG, 2) CBS e rede de rádio Infinity (<http://dragaodepapel.wordpress.com/2005/12/18/viacom-compra-os-estudios-de-cinema-da-dreamworks>; acesso em 10/03/2008).

Mais tarde, somente a Fox experimentou o sucesso com o gênero animação. Em 1997, a Blue Sky passou a integrar a 20th Century Fox Animation. A Blue Sky Studios, fundada em 1987, por Chris Wedge, também desempenhou um papel central na animação computadorizada para a indústria audiovisual – a exemplo das baratinhas cantoras e dançarinas de **Joe's**

Apartment, da MTV. Os dois primeiros longa-metragens de animação da Fox, **Anastasia** (FOX, 1997) e **Titan** (FOX, 2000), produzidos através do método tradicional, não tiveram o mesmo sucesso de bilheteria alcançado com **A era do gelo**, co-dirigido pelo animador brasileiro Carlos Saldanha. **A era do gelo** (FOX; BLUE SKY, 2002) permitiu a visualização de importantes avanços na computação gráfica. Caracterizada pela terceira investida do estúdio junto aos longa-metragens animados, após **A era do gelo**, os investimentos neste gênero foram intensificados (COELHO, 2004).

Gradualmente, os filmes de animação apropriaram-se das tecnologias digitais. Em 2000, a Academia de Artes e Ciências Cinematográficas criou uma nova categoria do Oscar, especialmente voltada à premiação dos filmes de animação. O primeiro vencedor desta categoria foi **Shrek** (DREAMWORKS ANIMATION SKG, 2001), caracterizado pela sátira, pelo humor e pela desconstrução do herói. Outros importantes filmes de animação ganharam a aceitação do público, dentre eles **Procurando Nemo** (DISNEY; PIXAR, 2003) e **Os incríveis** (DISNEY; PIXAR, 2004), primeiro filme da Pixar com personagens humanos. O conteúdo destas produções, muitas vezes, remete o espectador a dilemas existenciais, amenizados pelo onírico e pela fantasia que os envolvem. O diretor de **Os incríveis** (DISNEY; PIXAR, 2004), Brad Bird, salienta que o importante, em uma animação, não é o quão realista os personagens pareçam, mas, sim, que possam proporcionar uma interpretação convincente de suas essências. John Walker destaca que, com sutileza, os personagens refletem características do público espectador (DISNEY; PIXAR, 2005). Assim, personagens, simples, confusos, complexos e/ou ambivalentes, conquistam a simpatia dos espectadores que com eles se identificam. **Shrek 2** (2004) converteu-se num filme capaz de elevar o nível da animação computadorizada, favorecendo um maior realismo dos personagens humanos. Simultaneamente ao avanço técnico, os animadores puderam enriquecer a produção com nuvens, água, fogo, fumaça, cabelos e pêlos, dando noções de hiper-realidade (DREAMWORKS ANIMATION SKG, 2004). Outro formato de animação também ganhou visualidade através de **Final fantasy** (CHRIS LEE PRODUCTIONS; SQUARE COMPANY, 2001) e de **O expresso polar**

(WARNER BROS, 2004). Nestes, no lugar de atores, utilizou-se personagens animados, transmitindo um efeito realístico.

O cinema mundial vivencia um momento de mudanças de paradigmas. O público médio diminuiu, as tecnologias digitais favorecem novas possibilidades de apropriação enquanto produtores e distribuidores buscam novas e lucrativas estratégias. Os estúdios Disney, Pixar e Dreamworks Animation SKG perceberam que a animação em 3D permitia a estruturação de um público fiel ao formato. Cientes do sucesso das animações, os produtores reinvestem constantemente na categoria, sendo desafiados por festivais e premiações, ao mesmo tempo em que sustentam pesquisas na área da animação (www.universiabrasil.net/materia/materia.jsp?materia=11671; acesso 14/02/2008).

James Cameron afirma que Hollywood está engajada em uma "luta pela sobrevivência". Entende que o caminho para a indústria cinematográfica está em oferecer filmes digitais em 3D para contrabalançar a queda nas vendas e a pirataria crescente. Acredita que o cinema digital é capaz de responder positivamente às ameaças, uma vez que promove a tecnologia digital 3D. Dentre os projetos estratégicos dos cineastas, está o relançamento de alguns clássicos em 3D, apostando neste formato como a tendência para novos lançamentos. Cameron salienta que as pessoas ainda associam o 3D à animação ou projeção, mas destaca que existem vários processos estereográficos que podem ser introduzidos durante as filmagens, a pós-produção ou mesmo depois de o filme estar pronto. Apesar das grandes revisões emergentes no cinema, insiste na magia da experiência grandiosa e visionária do cinema, anunciando que não desenvolverá projetos para serem vistos através de celulares (http://www.loucosporcinema.com.br/noticia_250406_01.shtml; acesso: 12/06/2009).

Para De Luca o uso da tecnologia 3D na exibição de filmes tem garantido um bom retorno para as exibidoras. Cita o filme **Viagem ao centro da Terra** que foi lançado com 185 cópias em 35 mm e apenas 9 em digital 3D, que representaram 4% das salas, mas atingiram mais de 20% da arrecadação

total. No gênero animação, talvez a grande estratégia encontre-se justamente na tecnologia 3D, marca importante de recentes animações, cujo atrativo pode sobrepor-se a trama narrativa. **Bolt** (DISNEY; PIXAR, 2008) representa um exemplo deste tipo de produção, primeiro filme animado criado pela Disney inteiramente em tecnologia digital 3D. Mais recentemente, **Up** (DISNEY; PIXAR, 2009) encontrou resposta positiva nas bilheteiras. Esta animação ficou reconhecida por ser a pioneira do gênero a abrir o Festival de Cinema de Cannes 2009, em sua 62ª edição. Os estúdios apostam nas animações em 3D, como se observa por via dos recentes lançamentos **Era do gelo 3** (Fox, 2009), **Toy story 3** (DISNEY/PIXAR, 2010) e **Shrek para sempre** (Dreamworks, 2010). Outro ponto a seu favor vem a ser a sedução pelo novo apresentada pela animação digital 3D. O óculos ou “brinquedo tecnológico” é posto na produção como um instrumento narrativo para além do efeito especial. O formato em 3D reflete uma aposta da indústria frente ao momento de revisão que passa o cinema. Assim, independentemente dos DVDs, *Blue ray* e dos downloads tal tecnologia pode estar apontando para o futuro do cinema. Em entrevista coletiva no 62º Festival de Cannes, Lasseter, fazendo menção a **Up** (DISNEY; PIXAR, 2009) esclareceu o interesse da companhia naquilo que diz respeito à tecnologia:

Queríamos que a tecnologia ajudasse a contar a história, que colocasse o público dentro da história (...). Nós fizemos um filme em terceira dimensão lá atrás, **Knick Knack**, mas não havia cinema para exibí-lo. Pete Docter sempre disse que fazíamos filmes em 3D, porque é assim que os vemos no computador, o problema é que eles eram exibidos em 2D. Agora finalmente todos vão ver como eles foram pensados e são vistos por nós no computador (<http://portal.rpc.com.br/gazetadopovo/cadernog/conteudo.phtml?tl=1&id=886311&tit=O-comovente-Up-faz-Cannes-flutuar-em-3D>; acesso: 04/06/2009).

São inquestionáveis as possibilidades cinematográficas viabilizadas pelas tecnologias digitais, no entanto, depara-se com os obstáculos impostos por seu ainda não mensurável potencial. Se, por um lado, permitiu que novas e menos custosas produções pudessem ganhar as grandes telas, por outro, verifica-se também que produções milionárias continuam sendo investidas, alcançando significativos números de bilheteria. O ano de 2009 aparece como um marco para a animação digital. Além de ter sido uma produção do gênero a

escolhida para a abertura do Festival de Cannes, também incorpora a tecnologia de animação digital 3D ao todo narrativo, permitindo ao espectador uma diferente experiência perante o *écran*.

2.4 A animação no Brasil

O quadro do desenvolvimento da animação no Brasil pode ainda ser considerado tímido. Em função da escassa documentação da história do cinema de animação no Brasil, tem-se dificuldade em fazer uma exposição precisa de sua constituição. Atualmente, a professora Cláudia Bolshaw (PUC-RJ), juntamente com a Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA), tem pesquisado dados históricos das animações no Brasil. Sabe-se que **Kaiser** de Álvaro Seth Marins (1917), foi o primeiro curta-metragem de animação brasileiro exibido nos cinemas. Naquele mesmo ano, **Chiquinho e o jagunço**, da Kirs Films, com personagens da revista Tico-tico, também foi lançado (RAMOS, 2000).

Em 1953, foi lançado o primeiro longa-metragem de animação produzido no país e idealizado por Anélio Lattini Filho, **Sinfonia amazônica**. Esta produção contou apenas com a dedicação de Anélio Lattini, envolvendo seis anos de trabalho, até ser concluída. Apesar de desafiadora, a técnica da animação pouco se desenvolvia, naquela época, no Brasil. Alega-se ter sido o baixo investimento financeiro o maior empecilho à animação brasileira. Em 1977, ao tentar relançá-lo, deparou-se com a lei brasileira que proíbe o relançamento de filmes nacionais depois da primeira censura de cinco anos. Contraditoriamente, filmes norte-americanos podem ser relançados anualmente, como foi o caso de “Branca de Neve e os sete anões” que, desde 1937, foi várias vezes exibido (MORENO, 1978).

Na década de 1950, outros artistas passaram a integrar o grupo de animadores brasileiros, dedicados à produção de longa-metragens, curtas experimentais e filmes animados destinados à educação. Influenciado pelo canadense Norman McLaren, Roberto Miller passou a realizar filmes

experimentais com animação em película. Rubens Francisco Lucchetti e Bassano Vaccarini, primeiro com a colaboração de Miller, depois com produções independentes, destacaram-se com **Abstrações** (1959) e **Rinocerontes** (1961) (RAMOS, 2000, p. 25). Durante os anos da década de 1960, a animação gradualmente passou a ser incluída na publicidade, incitando a formação dos primeiros profissionais da área.

Intitulado **Presente de Natal**, o segundo longa-metragem de animação brasileiro foi apresentado ao público em 1971. Desenvolvido por Álvaro Henrique Gonçalves, ficou reconhecido como a primeira animação brasileira em cores. Anteriormente, o animador já havia produzido alguns curta-metragens de animação como **A cigarra e a formiga** (1956) e **Índio alado** (1967), que, em decorrência de empecilhos na distribuição, acabaram por ficar no anonimato. Na década de 1970, após a lei do curta-metragem, observou-se uma explosão nas produções dos curta-metragens de animação (<http://www.quadroaquadro.ufmg.br/panorama>, acesso: 20/05/2008).

Ypê Nakashima, japonês radicado no Brasil, desenvolveu também experimentos no curta-metragem de animação, entre eles **A lenda da vitória-régia** (1956), **O reino dos botos** (1956) e **O gorila** (1958), mas foi em 1972, após seis anos de trabalho intenso, lançou seu primeiro longa-metragem, **Piconzé**. O cenário desta filmografia era composto por colagens que sugeriam noções de profundidade. A partir de 1975, Wilson Lazaretti e Maurício Squarisi, juntamente com o *Núcleo de cinema de animação de Campinas*, passaram a se dedicar a produções de cunho educativo (RAMOS, 2000).

Maurício de Sousa, criador das histórias em quadrinhos da **Turma da Mônica**, lançar-se-ia em direção à animação. De 1983 a 1988, produziu alguns desenhos animados com seus personagens. Neste período, criou o Estúdio Black & White, através do qual lançou oito longa-metragens: **As aventuras da turma da Mônica**, **A princesa e o robô**, **Chico Bento**, **Óia a onça!**, **Mônica e a sereia do rio**, **As novas aventuras da turma da Mônica**, **O bicho-Papão e outras histórias** e **Turma da Mônica e a estrelinha mágica** (RAMOS, 2000). A técnica de animação utilizada na produção destes desenhos foi a tradicional,

própria dos tempos áureos da animação, caracterizada por desenhos a lápis, com pequenas diferenças entre um e outro, e filmados quadro a quadro.

O movimento a favor do desenvolvimento do cinema de animação era freado pela inflação, pela falta de controle das bilheterias, pela inexistência de financiamento e pelo escasso apoio à filmografia de animação. A tudo isso, acrescenta-se a lei de reserva do mercado da informática, imperativa na época, que obstaculizava o acesso à tecnologia de ponta, necessária para a animação moderna. Como consequência de tais impeditivos, Mauricio de Sousa interrompeu sua investida junto aos desenhos animados, concentrando novamente seus esforços nas histórias em quadrinhos. Seu estúdio de animação foi desativado, interrompendo um projeto promissor, mas naquele momento, inviável (<http://www.monica.com.br/mauricio/cronicas/cron54.htm>; acesso: 14/03/2008).

Após um longo período de intervalo, Maurício de Sousa retomou suas produções cinematográficas com **Cinegibi, o filme: A turma da Mônica**, lançado em 2004. Em parceria com dois grandes estúdios internacionais, a Paramount International Pictures e a United International Pictures (UIP), esta produção caracterizou-se pela expressividade estética. Gradualmente, as produções brasileiras vêm se apropriando das novas tecnologias, aprimorando continuamente o grafismo técnico e estético, e expandindo a participação no mercado cinematográfico. Dando continuidade a esse novo momento da animação brasileira, em 2005 foi lançado o longa-metragem **Xuxinha e Guto contra os monstros do espaço** (WARNER BROSS, 2005), fruto da parceria entre Xuxa Produções, Diler & Associados, Warner Bros., Labo Cine e Globo Filmes. A produção valeu-se de técnicas em 2D e 3D. Despertando encantamento em Maurício de Sousa, sua próxima investida, no cinema de animação, também foi resultado de um acordo entre a Labo Cine, os estúdios Buena Vista Internacional e o produtor brasileiro Diler Trindade. Se, anteriormente, Mauricio de Sousa mantinha e concentrava toda a produção animada sob uma mesma estrutura, **A turma da Mônica em: Uma aventura no tempo** (2007) inaugurou uma nova fase, na qual as etapas da produção foram terceirizadas. “Fazer animação é caro e exige constante investimento em

arte e tecnologia. Tive que encontrar um caminho mais rápido e viável para aumentar a produção”. Maurício de Sousa continuou responsável pela arte, criação e conteúdo, enquanto os estúdios contratados, capacitados tecnologicamente e habilitados na animação tradicional e em 3D, dedicaram-se à animação propriamente dita. Esta produção de Maurício de Sousa tornou-se a quarta maior bilheteria entre as produções nacionais (<http://www.telaviva.com.br/revista/178/anima%C3%A7%C3%A3o.htm>; acesso em 09/03/2008).

Em 1995, o paulistano Clóvis Vieira conclui **Cassiopéia** (NDR, 1996), primeira animação brasileira totalmente em formato digital, gerada na plataforma PC. **Cassiopéia** levou quatro anos para ser concluída, tendo início em janeiro de 1992, com o modelamento dos ambientes, dos personagens, a criação da história e do roteiro. Em 1993, começou o processo de animação, concluído em agosto de 1995, com o processo de geração de imagens. Em janeiro de 1996, a primeira cópia de **Cassiopéia** ficou pronta. A produção foi orçada em aproximadamente US\$ 1,5 milhão. O enredo, bastante simples, se comparado com as produções dos estúdios americanos, traz a história de um grupo de robôs e sua luta para defender seu planeta de um malfeitor. De todo o processo, os maiores desafios revelaram-se nas dificuldades orçamentárias e na dificuldade de encaixar o filme na programação das redes de cinema no Brasil, tendo sido escassamente exibido na época, concorrendo com as transmissões das Olimpíadas de Los Angeles. O período das Olimpíadas é conhecido como um momento no qual se verifica uma diminuição de público às salas de cinema. A pequena distribuição no mercado cinematográfico refletiu a negligência governamental e os incentivos para com o cinema brasileiro, notadamente no gênero da animação (<http://www.mci.org.br/historia/cassiopeia/cassiopeia.html>; acesso 14/03/2008).

Outros animadores vinham se destacando junto ao mercado nacional. Entre eles, Cao Hamburger que se dedicou à animação com bonecos. Ganharam notabilidade através dele, programas como **Castelo Rá-Tim-Bum** e **Frankenstein punk** (1987) (<http://www.caohamburger.com/curtas.html>; acesso 15/06/2008). Otto Guerra foi ganhando visibilidade. Produtor de **Rocky &**

Hudson: Dois caubóis gays (1994), filme ainda praticamente inédito no mercado nacional, na seqüência, desenvolveu **Wood & Stock: Sexo, orégano e rock'n'roll** (2006), produção que se inseriu na retomada do cinema nacional. Vencedor do concurso do Ministério da Cultura para filmes de baixo orçamento, a produção revisita o mundo do cartunista Angeli, transpondo para a tela uma aventura composta por personagens consagrados por milhares de leitores, há pelo menos vinte anos (<http://www.ottodesenhos.com.br/>; acesso, 14/02/2008). **Wood & Stock: Sexo, orégano e rock'n'roll** (2006) foi a primeira animação brasileira classificada pelo Ministério da Justiça como não indicada para menores de 18 anos. Mas uma reconsideração viabilizou sua projeção para maiores de 16 anos e menores, se acompanhados por seus responsáveis. Antes, Guerra já havia produzido **Natal do burrinho** (1984), **As cobras** (1985), **Treiler** (1986), **Reino azul** (1989), **Novela** (1992), **O arraial** (1997), **Nave mãe** (2004) – animação 3d (www.woodstock.etc.br/; 16/09/2007). Diferentemente de Otto Guerra, que privilegia a animação tradicional, Cao Hamburger trabalha com a animação de bonecos, tanto em seus curtas como nos trabalhos para a TV.

Do premiado publicitário Walbercy Ribas, **O grilo Feliz** (Start Desenhos Animados, 2001) é outra animação nacional que merece destaque. A produção da Start Desenhos Animados levou vinte anos para ser concluída, tendo um custo de US\$ 3 milhões e conta a história de um grilo compositor. Permeada por valores e ensinamentos, a história dá lições de cidadania. Mesmo envolvida por uma magia comparada àquela apresentada pela Disney, o longo tempo de produção deixou reflexos na construção narrativa.

Em 2007, Alê Abreu finalizou o longa-metragem de animação **Garoto cósmico**. Idealizado desde 1999, esta animação foi concluída após sete anos de trabalho. Sozinho, Alê Abreu produziu cerca de quinze minutos dos 77 que compõem o filme, fato que contribuiu para a redução de custos. Tendência nas animações, o talento de conhecidos artistas brasileiros deu voz aos personagens de **Garoto cósmico**. Assim, o cantor Belchior, Vanessa da Mata, Arnaldo Antunes e Raul Cortez tiveram participação neste projeto (<http://www.aleabreu.com.br/>; acesso: 13/04/2008). Com importante presença

no *Anima Mundi* (2007), festival nacional de cinema de animação, esta produção só foi lançada no circuito comercial em fevereiro de 2008. No entanto, sua distribuição e veiculação restringiu-se a algumas cidades. A magia, o colorido e a musicalidade presentificam-se nesta obra que apresenta contrastes entre uma vivência marcada pela rotina e uma outra, construída constantemente através das diferenças.

No mercado nacional, em função dos custos orçamentários, observa-se uma expressividade maior dos curta-metragens animados. Participando de peças publicitárias, tais animações alcançam sucesso junto a seu público, tornando visível o potencial criativo de seus animadores.

Ainda com elevados custos, a animação brasileira continua atendendo massivamente peças publicitárias. Assim, o sonho de uma indústria de longa-metragens de animação nacional é adiada por mais um período. Mas animadores talentosos e corajosos continuam desafiando os obstáculos técnicos e financeiros, para darem vida a novos enredos, ao mesmo tempo em que contribuem para aprimorar a arte da animação no Brasil.

2.5 Enredos dos longa-metragens de animação

Para fins da análise, segue na sequência, o delineamento dos enredos dos longa-metragens de animação nacionais e norte-americanos analisados.

2.5.1 Branca de Neve e os sete anões

Branca de Neve e os sete anões, primeiro longa-metragem animado de Walt Disney, lançado em 1937, baseou-se no conto **Branca de Neve**, dos Irmãos Grimm, datado de 1812, quando da publicação de **Contos para a infância e para o lar**. Com restaurações em 1987, 1994 e em 2001, através das tecnologias digitais. Tratava-se de uma história capaz de dar origem a um bom filme, uma vez que seu conteúdo era composto pelo *pathos*, pela cena de

amor, pela piada e pela perseguição. A rainha, a princesa, o príncipe, os anões e o caçador, acrescidos dos pequenos animais da floresta e do espelho mágico, contribuem para dar encantamento à história. O humor físico dos personagens era notadamente incentivado por Disney, que pagava a seus animadores por cada piada apresentada. Como resultado, observa-se a comicidade das cenas, principalmente aquelas envoltas pelos sete anões.

Branca de Neve e os sete anões apresenta a história de uma linda princesa cuja beleza ameaçava a rainha, sua malvada madrasta. Ao perceber que Branca de Neve tornar-se-ia mais bela, a madrasta cobre a moça de andrajos, obrigando-a a ser criada do castelo. Enquanto cumpria com suas obrigações, Branca de Neve cantava. O príncipe, guiado pelo som de sua melodia, encontra a princesa, com quem sempre sonhou.

Comunicada pelo espelho mágico sobre a perda do posto de mais bela do reino para Branca de Neve, a rainha assiste à cena enraivecida. O espelho caracteriza a menina como encantadora, suave, lábios cor de rosa, cabelos pretos como ébano e pele branca como a neve. Incomodada com tal revelação, a madrasta ordena que o caçador do castelo leve a princesa para colher flores, em algum lugar distante, onde deverá matá-la. O caçador aproxima-se da menina com um punhal, enquanto colhe flores, no entanto, desencorajado, pede que ela fuja para longe, para a floresta. Na floresta, as árvores ganham rostos, os troncos transformam-se em garras e o escuro da noite reflete os olhos dos animais que a assustam. Ao amanhecer, pequenos animais da floresta aproximam-se dela e, conversando com eles, Branca de Neve culpa seu medo pelo ocorrido, sentindo-se envergonhada. É conduzida pelos bichinhos à casa dos sete anões.

Ao chegar à casa dos anões, e ao verificar a ausência de moradores, Branca de Neve decide entrar. Observa os pequenos móveis, a louça por lavar, as teias de aranha, e faz algumas suposições acerca daqueles que ali moravam. Supõe que se tratem de crianças órfãs. Juntamente com os bichinhos da floresta, Branca de Neve limpa a casa, entoando melodias. Finalizada as atividades, recolhe-se aos aposentos dos anões, onde decide descansar, enquanto deixa a sopa cozinhando. Neste período, os anões

encontram-se trabalhando numa mina, da qual retornam à tarde. A musicalidade envolve todas as partes do conto.

Ao avistarem o chalé, os anões assustam-se, pois percebem a porta aberta, as luzes acesas e a fumaça na chaminé. Atrapalhados, aproximam-se da casa. Em seguida, verificam a louça lavada, o chão varrido, enfim, tudo limpo e organizado. Ao descobrirem que era Branca de Neve, decidem acolhê-la, com exceção de Zangado, que concebia as mulheres como falsas e cheias de sortilégios. Mas a princesa acaba ficando com eles.

Branca de Neve percebe que não são crianças, mas homenzinhos, Mestre, Dengoso, Soneca, Atchim, Feliz, Dunga e Zangado. Ao explicar-lhes que era a princesa Branca de Neve, implora-lhes abrigo, pois a madrasta desejava matá-la. Compromete-se com os afazeres do lar – lavar, varrer, cozinhar, fazer tortas e pudins. Na casa dos anões, Branca de Neve teve momentos alegres, cantou, dançou e contou sua história de amor para eles.

Em seu castelo, a rainha descobre que Branca de Neve continua viva e que o caçador havia lhe entregue o coração de um bicho. Assim, decide ela mesma matar a menina. Transforma-se em uma velha mendiga e prepara uma maçã envenenada para sua vítima, que entraria em um sono de morte, só podendo ser despertada por um beijo de amor.

Ao amanhecer, antes de irem trabalhar, os anões fazem algumas recomendações a Branca de Neve e pedem que ela não abra a porta para ninguém. Após receberem um beijo da princesa, dirigem-se para a mina. A velha bruxa aparece na janela e, ardilosamente, provoca o desejo de Branca de Neve pelas maçãs de seu cesto, argumentando que as tortas de maçã são capazes de deixar os homens com água na boca. A bruxa presenteia a princesa com uma maçã, afirmando ser miraculosa. Bastava prová-la que seus desejos tornar-se-iam realidade. Cientes de que se tratava da bruxa, os animais dirigem-se para a mina, em busca dos anões. Branca de Neve rende-se à tentação e morde a fruta, pedindo que seu príncipe a encontrasse e a levasse para junto de seu castelo, onde viveriam felizes para sempre, mas logo cai no sono de morte.

Enquanto os anões se aproximam, a bruxa foge, sob a chuva e a escuridão da floresta. Atrás dela, estavam os anões que a encurralam, caindo ela no penhasco. Branca de Neve, em seu sono de morte, é velada pelos anões e pelos animais da floresta. Sua beleza não permitiu que os anões a enterrassem, de modo que lhe ofereceram, um esquite de ouro e cristal. O príncipe, que a procurava, ao deparar-se com sua beleza, dá-lhe um beijo de amor que a desperta para a vida. O príncipe a leva nos braços. Assim, Branca de Neve despede-se dos pequenos anões e parte para seu novo reino, onde viverá feliz para sempre.

2.5.2 Procurando Nemo

O filme **Procurando Nemo** (2003) inicia com um casal de peixes admirando suas ovas. A mãe faz algumas projeções sobre o futuro de seus filhos e antecipa outras preocupações. O pai, neste período, não demonstra tais anseios, mas evidencia força e confiança no mundo que seus rebentos estão por encontrar. A mãe, Coral, expõe um olhar individualizado a cada vida que ali se desenvolve, considerando que, apesar de muitas ovas, cada um seria único. Atacados por um tubarão, apenas o pai – Marlin - e um dos filhos – Nemo - sobrevivem. O ocorrido com sua família reflete-se de maneira marcante no comportamento de Nemo e de seu pai. Marlin revela-se um pai super-protetor, exageradamente preocupado com a segurança de Nemo, subestimando as potencialidades do filho, tolhendo-o e privando-o de sua autonomia.

Nemo possui uma nadadeira mais curta que a outra, fato que intensifica as inseguranças de seu pai. Marlin adiou o quanto pode o ingresso de Nemo à escola, reforçando a inferioridade de seu filho com expressões do tipo: “você não consegue”, “você não pode”, “você não é igual aos outros”. No entanto, após algumas tentativas frustradas de coagir Nemo a desistir do ingresso na escola, as aulas do menino começam. Inquieto, Marlin acompanha Nemo, mantendo-se presente até a partida do filho. Preocupado com a atividade da aula, Marlin segue o grupo de alunos, fato que incita Nemo a desafiá-lo.

Incomodado com as atitudes de seu pai, Nemo afronta-o, dando-lhe demonstrações de coragem e valentia, o que culmina na sua captura por um mergulhador humano. A partir de então, Marlin inicia uma longa jornada para tentar resgatar seu filho.

Mesmo com medo do mar aberto, Marlin enfrenta-o, seguindo a direção para a qual seu filho partiu. Nesta trajetória, encontra Dory, que se torna sua companheira durante todo o percurso de busca. Dory sofre de perda de memória recente, mas tem importantes habilidades – sabe ler – fato que se faz decisivo para que o encontro com Nemo viesse a se efetivar. Nesta trajetória, cruzam-se com diferentes e complexos personagens: tubarões que lutam contra o próprio instinto carnívoro; cardumes de peixes, baleias, bandos de tartarugas e pelicanos.

Enquanto seu pai enfrenta os desafios do mar para encontrá-lo, Nemo acha-se preso no aquário de um dentista, juntamente com outros peixes. Após um ritual de batismo, Nemo é aceito neste novo grupo de peixes. Nemo sente falta de seu pai e preocupa-se com seu próprio futuro, pois descobre que será ofertado à sobrinha do dentista, Darla, que até então se mostrava incapaz de cuidar de peixes.

Gil é um outro peixe do aquário que não aceita sua condição de vida, desejando liberdade. Anseia um dia conseguir sair dali e vê que Nemo pode tornar seu sonho realidade. Após traçada a estratégia, Gil incumbe Nemo, por seu pequeno tamanho, de percorrer, no aquário, um caminho que poderia permitir a conquista da liberdade. A primeira tentativa de Nemo, além de fracassada, coloca-o em risco. Gil, o peixe mentor da idéia, sente-se culpado pelo ocorrido, pedindo desculpas a Nemo pela situação que havia criado. Por sua vez, Nemo surpreende seus companheiros de aquário, ao decidir lançar-se novamente a tentativa. Mas, a fuga do aquário, não pôde ser viabilizada.

A história de Nemo e seu pai torna-se conhecida por todos aqueles que vivem nos arredores do oceano. Marlin e Dory contam, também, com o auxílio de um pelicano, que os leva até Nemo. No entanto, Nemo finge-se de morto para não ser presenteado a Darla. Ao vê-lo daquele modo, seu pai acredita ter

perdido seu filho para sempre, retornando para o oceano e, frustrado, afasta-se de Dory.

Após arriscar sua vida, Gil consegue fazer com que Nemo encontre um caminho para o oceano, a fim de ir em busca de seu pai. Lá, encontra Dory, que o leva ao encontro de Marlin. Após o reencontro, Nemo é posto diante de um desafio final e, desta vez, Marlin confia na capacidade do filho que, através de suas instruções, consegue salvar um cardume de peixes. De volta ao lar, e apoiado por seu pai, Nemo reingressa definitivamente na escola, partindo confiante e feliz para novas descobertas.

2.5.3 Anastasia

Seu enredo narra a história da princesa Anastasia que, quando criança, teve sua família destruída por Rasputin, um antigo confidente de seu pai, o Czar. Sentindo-se traído, Rasputin vingou-se do Czar, lançando uma maldição sobre sua família. Desde então, São Petersburgo, na Rússia, vive tempos ruins. Sabe-se que a princesa havia desaparecido, mas o povo continuava esperando seu retorno, mesmo sem o conhecimento de seu paradeiro.

Anastasia passa os últimos anos de sua vida em um orfanato, onde é conhecida por Anea. Desconhecendo seu passado, decide partir em busca de sua história e descobrir suas origens. A única pista que possui é um colar com os dizeres “juntas em Paris”, para onde decide viajar. Com o visto de saída do país negado, é aconselhada a encontrar Dimitri, único que poderá auxiliá-la. Dimitri estava em busca de uma moça que poderia passar-se pela Princesa Anastasia, a fim de levá-la a Paris, ao encontro de sua avó, a Imperatriz. Sua avó estava disposta a entregar uma recompensa àquele que encontrasse sua neta e Dimitri estava em busca dessa recompensa.

Dimitri, juntamente com seu companheiro Vlad, convence Anea da possibilidade de ser, de fato, Anastasia. Disposta a encontrar o referencial de sua vida, aceita a proposta, acreditando que, se não fosse a princesa Anastasia, sua avó logo perceberia. Juntos, partem em direção a Paris, na

esperança do encontro. Anastasia não está disposta a mentir, mas desconhecendo seu passado, percebe que, de fato, poderia ser a princesa desaparecida. Vlad e Dimitri ensinam-lhe sobre a vida da realeza. Antes do encontro com a Imperatriz, falam com Sofia, sua prima, que seria quem prepararia um encontro com a Imperatriz.

Rasputin, ao descobrir que Anastasia encontrava-se viva, retoma sua vingança. Colocada em risco, Dimitri salva a princesa corajosamente.

Apresentada para Sofia, Anastasia a surpreende, pois acerta todas as perguntas, que lhe são feitas, até mesmo aquelas que não havia estudado com Vlad e Dimitri. Assim, vai se firmando a idéia de que Anea é de fato, a Princesa da Rússia Imperial. Muito sofrida porém, sua avó rejeita a possibilidade de encontrar-se com ela, pois muitas farsantes já haviam alimentado suas esperanças em reencontrar sua neta. Anastasia frustra-se, desentendendo-se com Dimitri, ao descobrir que sua real intenção era a recompensa. No entanto, Dimitri não desiste em apresentar a real Anastasia à Imperatriz, seqüestrando-a e levando-a ao encontro da princesa.

Anastasia reencontra a avó, com quem passa momentos importantes, nos quais relembram o passado em comum. A Imperatriz expõe a Anastasia algumas dúvidas, autorizando-a a seguir seu destino, onde quer que este estivesse, pois nada mais as separaria. Dimitri parte sem aceitar a recompensa. No entanto, já na estação ferroviária, decide retornar para junto de Anastasia. Juntos, enfrentam Rasputin, salvando um a vida do outro e destruindo o vilão. Após deixar uma carta para sua avó, Anastasia parte com Dimitri para a viagem que marcaria o início de um romance.

2.5.4 A era do gelo

A era do gelo traz a história de um grupo formado por um mamute, um bicho preguiça e um tigre dente-de-sabre, que se unem no intuito de devolver um bebê humano a seu pai. Em alguns momentos, ao longo da narrativa, aparece um esquilo, que sempre está atrás de uma noz, tenta avisá-los de que

estão sendo perseguidos por um bando de tigres, dando um tom cômico ao enredo. Cada personagem é marcado por características que revelam seus conteúdos existenciais.

O enredo se desenvolve no período da era glacial, em uma época de migrações. Neste processo, um mamute solitário ruma para uma direção diferente e tem seu caminho cruzado por um bicho preguiça, que havia sido deixado para trás por seu grupo. Manfred, o mamute, salva Sid, o bicho preguiça, de alguns apuros. Insistente, Sid pede para acompanhar Manfred que, mesmo contrariado, cede. Sid caracteriza Manfred como um mamute melancólico e mal-humorado.

Neste mesmo território, vivem os tigres dente-de-sabre que, tentando vingar-se de um grupo de humanos, decidem capturar um bebê. Na tentativa de salvá-lo, sua mãe foge com ele em seus braços, mas enfraquecida, é encontrada por Manfred e Sid, para quem entrega o bebê, desfalecendo em seguida. Diego, um tigre dente-de-sabre, está incumbido de encontrar o bebê para o chefe de seu bando.

Manfred resiste ao compromisso de encontrar a família do bebê, pois afirma estar querendo livrar-se do último ser que havia salvo – o bicho preguiça. Diego aproxima-se deles, dispondo-se a encontrar os pais do bebê, mas Manfred e Sid não aceitam a proposta. Insistente, Diego ardilosamente propõe-se a mostrar-lhes o caminho pelo qual os humanos seguiram – a Passagem Glacial. O mamute e o bicho preguiça rendem-se e decidem levar o bebê até seu grupo. Inicia-se então, o percurso para a Passagem Glacial que logo se fecharia com a neve. Manfred e Sid, no entanto, não sabem que Diego armou uma emboscada junto com os outros tigres, para pegá-los.

Enquanto percorrem a trajetória, protegem o bebê e encantam-se com suas conquistas e descobertas. Ao entrarem em uma caverna, deparam-se com pinturas em suas paredes. Sid faz sua própria interpretação de uma das pinturas para o bebê, amenizando o conteúdo de caça sugerido. Posteriormente, convoca o mamute, que se remete a tristes lembranças de seu passado.

Em suas conversas, Diego tenta convencer Sid e Manfred de que o bebê, um dia, tornar-se-ia um caçador, mas eles não cedem e não cessam os cuidados com o bebê. No caminho, Diego depara-se com uma situação na qual sua vida é colocada em risco, mas Manfred arrisca-se, salvando-o. Tal atitude incita o tigre a algumas reflexões, o que lhe faz questionar Manfred sobre o motivo de ter arriscado sua vida para salvá-lo. Manfred lhe responde, explicando-lhe que “é isso que se faz em bando, um cuida do outro”. Diego agradece a atitude do mamute. Sid entende aquele bando, formado por um tigre dente-de-sabre, um mamute, um bicho preguiça e um bebê humano, como o mais estranho que já vira.

Manfred e Sid desconhecem o fato de estarem sendo seguidos pelos tigres dente-de-sabre, traídos por Diego. Este, arrependido, confessa tê-los conduzido para uma cilada, o que deixa o mamute e o bicho-preguiça decepcionados. Mas, confiando em Diego, que se dispõe em ajudá-los na fuga ao bando de tigres que os persegue, decidem dar mais uma oportunidade a Diego. Traçam então, um plano para que possam escapar do bando que os persegue. Na seqüência, observa-se um combate entre os tigres e Manfred, Sid e Diego, resultando na morte do tigre chefe. Diego, após salvar Manfred, pronuncia as mesmas palavras utilizadas antes, pelo mamute: “Em bando, um protege o outro”. Finalmente, conseguem devolver o bebê para seu pai, que lhes retribui com uma lembrança – um colar. Com a missão cumprida, Manfred, Sid e Diego – disposto a salvar sua dignidade - continuam unidos suas caminhadas.

2.5.5 Formiguinhaz

Esta produção traz a história de um formigueiro dividido em castas marcadamente hierárquicas. O enredo desenvolve-se com foco na história de Z, uma formiga operária e insatisfeita com sua condição. **Formiguinhaz** inicia com Z falando acerca de si e de seus sentimentos, fazendo uma catarse no consultório de seu psicanalista. Revela-se inadequado para o desempenho das atividades de operário. Desejoso de novas possibilidades, mostra-se

ambicioso. Ser operário está muito distante daquilo que um dia havia projetado para si, almejando uma carreira promissora. Z questiona o rumo que sua vida segue: “Será que tenho que fazer tudo pela colônia?”; “Eu tenho que acreditar que há um lugar melhor fora daqui, senão, devo me recolher a minha posição larval e chorar”. Todas essas emoções reforçam a consciência acerca da condição insignificante em que sobrevive. A rotina de trabalho o sufoca, seus sentimentos, suas idéias e desejos não são reconhecidos como relevantes pois, naquele sistema de organização, o importante era a equipe e a colônia. Além de Z, nenhum dos outros operários questiona suas funções, nem pensa na possibilidade da vida poder ser diferente.

No castelo, em uma subdivisão do formigueiro, mora a princesa Bala. Em breve, por determinação de sua mãe, a Rainha, Bala deverá casar-se com o General do formigueiro. Mesmo em diferentes níveis hierárquicos dentro do formigueiro, Z e Bala possuem um aspecto comum: não aceitam, nem se submetem a todas as imposições do reino. Bala importa-se e preocupa-se com sua condição de princesa, com o fato de ter que um dia assumir a missão da mãe. Bala considera o General um homem rude e dominador, diferente daquilo que um dia desejou para si. O General, por sua vez, está interessado no *status*, no poder que conquistará casando-se com Bala. Para tanto, pensa em uma forma de extinguir o fiel exército da rainha e, também, poder derrotá-la.

Bala, em um rápido passeio para fora das imediações de seu castelo, conhece Z, com quem dança. Bala e Z inquietavam-se com o tipo de vida a que deviam se submeter. Este rápido encontro é suficiente para que Z descubra a real identidade de Bala.

No intuito de reencontrar Bala, Z troca de papel com um soldado que estava indo para uma apresentação junto à Rainha. Sem saber, toda a tropa de soldados é convocada para uma batalha. Z torna-se o único sobrevivente da batalha. No retorno para o castelo, Z é reconhecido como herói de guerra, mas tem guardadas para si as palavras de um soldado ferido, que lhe pede para “não cometer o mesmo erro que ele, nem cumprir ordens a vida inteira”, aconselhando o amigo a pensar com sua cabeça.

Z é apresentado à Rainha e reconhecido por Bala, que relata o encontro que haviam tido fora do castelo. General, que estava presente, revolta-se com Z. Sentindo-se ameaçado, Z foge para fora do formigueiro, levando consigo a princesa Bala. Fora do formigueiro, Z e Bala deparam-se com um novo mundo, com situações perigosas e diferentes daquelas que usualmente vivenciavam. Z diz a Bala que o segredo é não se apavorar, devem manter a calma. Bala demonstra irritação com Z, por ele a ter levado para aquele lugar. Z, por sua vez, deixa a princesa livre para voltar ao castelo, pois estava decido a rumar para Insetopéia. Bala segue rumo à cidade com Z, mas é resgatada por um soldado que a leva para o castelo. Z, preocupado com Bala, dirige-se para a colônia, contando com a ajuda do zangão Chip.

Preocupado com o rumo que a colônia seguia, o General decide exterminar todas as formigas e reiniciar uma nova era. Mas, com o apoio de um soldado rebelado, as formigas conseguem impedir a concretização do plano do General. Reunidos, envolvem-se com a construção de uma nova proposta de colônia, mais solidária.

2.5.6 Shrek

Shrek conta a história de um ogro cujos hábitos diferem daqueles esperados para um cavaleiro ou um príncipe dos tradicionais contos de fadas. A história começa mesclando caracteres dos famosos contos, mas aos poucos vai ganhando marcas diferenciais.

Shrek vive solitário e satisfeito em seu pântano que, ao ser invadido por personagens de contos de fadas, tem sua tranqüilidade suspensa. Shrek salva a vida do Burro, personagem que o acompanha por toda a seqüência narrativa. Inicialmente, o ogro, objetivando reaver o sossego de sua vida, tenta livrar-se de todos aqueles personagens, inclusive do Burro. Disposto a recuperar seu estado de vida anterior, encontra Lord Farquaad, o responsável pela invasão a seu pântano. Entre ambos é estabelecido um trato, através do qual Shrek compromete-se em libertar a princesa Fiona do castelo no qual se encontra sob

a guarda de um dragão. Tal acordo deve-se ao desejo de Lord Farquaad em casar-se com a princesa e tornar-se rei. Covarde, o Lord não se encoraja a enfrentar o dragão.

Shrek e o Burro partem em direção do castelo onde se encontra a princesa Fiona. Shrek revela-se diferente daquilo que era esperado para um cavaleiro, mas, mesmo assim, salva a princesa, partindo com ela e com o Burro. Juntos, enfrentam a fúria do dragão que, na seqüência, apaixona-se pelo Burro. O Burro, no momento da fuga do castelo, assume seus medos, mas encontra justificativa para os mesmos, argumentando que tal sentimento caracteriza-se por “uma resposta natural a uma situação estranha e perigosa, o que não significava covardia”. Shrek revela-se destemido diante dos perigos com os quais vai se deparando.

Juntos, Shrek, Fiona e Burro partem em direção ao castelo de Lord Farquaad, para quem Fiona deverá ser entregue. Shrek, em um momento de crise existencial, expressa alguns de seus sentimentos a Burro: “o mundo parece ter problemas comigo; eles me julgam antes de me conhecer; por isso, é melhor ficar sozinho”. Assim, mostra que, às vezes, as coisas são mais do que parecem ser.

O Burro descobre que a princesa Fiona também é uma ogra. Fiona vive sob duas formas: durante o dia é uma princesa mas após o pôr-do-sol, torna-se uma ogra. O sentimento de amor recíproco passa a ser sentido por Shrek e Fiona. No entanto, acreditando que Fiona o despreza, Shrek cumpre com o acordo, entregando a princesa a Lord Farquaad e resgata a posse de seu pântano, para onde parte.

Tendo ajudado a libertar a princesa, Burro entende ter direito a uma parte do pântano, impondo ao ogro uma linha divisória. Burro conta a Shrek que Fiona tinha uma coisa a lhe dizer e que havia interpretado mal aquilo que escutou. Então, novamente com o auxílio do dragão, Shrek e Burro partem em busca de Fiona, que está prestes a casar-se com o Lord Farquaad. Na cerimônia de casamento e, já na presença de Shrek, todos descobrem que Fiona, na realidade, é uma ogra, fato que provoca repúdio no Lord, preocupado

apenas com seu título de príncipe. Fiona declara-se para Shrek, e beijam-se. Rompendo com o esperado, Fiona tem preservada sua forma de ogra. o que a decepciona, mas, Shrek, contrariamente, aceita e elogia sua beleza. Ambos voltam para o pântano, casam-se e finalmente partem em lua-de-mel.

2.5.7 Cassiopéia

O enredo da produção gira em torno do planeta Atenéia, da constelação de Cassiopéia. Quando em perigo, o planeta conta com o apoio do Conselho Galáctico Central. Invadido por inimigos, Atenéia tem sua energia vital diminuída, colocando em risco a vida de seus habitantes. Os habitantes de Atenéia, enfraquecidos pela falta de energia, contam com a ajuda da Dra. Lisa, que consegue enviar cápsulas com o pedido de socorro para a galáxia interplanetária. Os habitantes do planeta, sem fonte de energia, entram em estado de hibernação, requerendo auxílio externo. Chip e Job, integrantes do Conselho Galáctico Central, percebem algo de diferente na galáxia e decidem prestar auxílio aos habitantes de Atenéia. No entanto, para localizar o planeta, devem, antes, encontrar as quatro cápsulas enviadas pela Dra. Lisa. Partem então, em busca das quatro cápsulas, únicas capazes de identificar a localização de Atenéia.

Intrusos estão desviando toda a energia do planeta Atenéia, impedindo que seus habitantes retomassem o ritmo vital. Incumbido de localizar as cápsulas, o capitão da nave inimiga fracassa, omitindo esse fato do comandante, receando perder seu cargo de confiança. A fim de assegurar que o comandante não tome conhecimento do que havia acontecido, ameaça seu subalterno. Ambicioso, este delata seu capitão ao comandante, que o afasta e o pune pelo crime de omissão. O soldado delator, contudo, não recebe qualquer honraria, pois sua postura em relação ao capitão é considerada inadequada, ironicamente, soando como traição.

Chip e Job continuam na busca das cápsulas, arriscando-se a cada nova travessia. Localizadas as quatro cápsulas, conseguem reunir os dados das

mesmas e localizar o planeta Atenéia. Em uma das buscas, conhecem Galileu e Leonardo, que participam de forma decisiva do duelo final. Job e Chip conseguem proteger estrategicamente Atenéia, recobrando de energia alguns pontos centrais do planeta e retirando alguns habitantes do estado de hibernação.

Dra. Lisa, no entanto, não consegue reaver sua energia, transmutando-se em uma Lua, que reflete a energia da luz para Atenéia. Assim, sacrifica sua forma e vida pelo bem maior do planeta. Esta transformação assegura a reposição permanente da energia para o planeta. Os invasores abandonam a missão e o planeta Atenéia sai vitorioso da batalha. Contando com o apoio de diferentes personagens, cada um, com suas particularidades, colabora para o sucesso final da trama.

2.5.8 O grilo Feliz

O grilo Feliz traz a história de habitantes de uma floresta que se encontra sob a ameaça do lagarto Maledeto e que chega impondo suas ordens. Ambicioso, deseja construir seu castelo nas imediações da floresta, estando disposto a destruir tudo aquilo que pudesse lhe desafiar.

O grilo Feliz, juntamente com sua viola e a estrela Linda, a mais bela entre todas as estrelas do firmamento, compõe músicas. Após cair em terra, Linda encontra-se sob risco de ser capturada por Maledeto, que deseja encontrá-la, a fim de construir um castelo com muita riqueza e luz. Sempre submissos às normas de Maledeto, seus fiéis servos, Faz-Tudo e o Bando do Brejo, vão destruindo a floresta. Faz-Tudo é um louva-deus que, covarde, serve ao rei e o Bando do Brejo é composto por três sapos atrapalhados.

O grilo Feliz parte em busca da estrela, juntamente com seus amigos Juliana, uma meiga e medrosa borboleta; Moreninha, uma vaidosa e valente joaninha; Rafael, um gafanhoto destemido e crente em sua força; Bacaninha, uma maternal centopéia, que adotou Caracolino, um órfão caracol; e Bituquinho, um bezouro criativo, que está sempre inventando máquinas.

Incapazes de chegar ao lago dos espinhos, os amigos contam com o auxílio do Tucano Mágico, que os conduz ao destino. No entanto, sob o risco de encostar em um espinho e perder seus poderes mágicos, o Tucano não pode ir além na caminhada, ficando acompanhado das meninas. Feliz e Bituquinho continuam sozinhos esta nova etapa da jornada. São orientados pelo Tucano a tocarem a viola em caso de perigo, pois os espinhos não gostam de música porque a música traz luz. Assim, no momento de perigo, o grilo consegue tocar a viola que, através da música, enche o lugar de luz, e assim resgatam a estrela.

De volta ao povoado, na floresta, comemoram a conquista. A festividade logo é interrompida com a chegada de Faz-Tudo e o Bando do Brejo, que capturam Caracolino, com Linda e a viola de Feliz. No castelo, de posse da estrela Linda, Maledeto sonha com o seu futuro reino, mas não conseguindo fazer com que a estrela brilhasse, ordena a completa destruição da floresta. Tamanha foi sua ira, que seu grito foi escutado em toda a floresta, permitindo que seus habitantes armassem uma armadilha para os soldados de Maledeto. Conseguindo prender os soldados, direcionam-se para o castelo, a fim de libertarem Linda, Caracolino e resgatar a viola de Feliz. Lá chegando, assustam os covardes servos de Maledeto – Faz-Tudo e o Bando do Brejo – encontram a estrela, a viola e libertam, juntamente com Caracolino, outros bichos da floresta.

Inconformado com a perda da estrela para o grilo, Maledeto entra em confronto com ele, mas cai em um penhasco. Sob a melodia da música de Feliz, Linda retorna para o céu, onde continuará a brilhar. Contente, Faz-Tudo sente-se livre das ordens do rei, podendo, agora, mostrar aquilo que realmente é e gosta, como a música. Com a ordem retomada, a floresta volta a ter vida e cor.

2.5.9 Cinegibi, o filme: Turma da Mônica

Cinegibi é uma produção que traz a “Turma da Mônica” ao cinema, assistindo aos filmes da própria “Turma da Mônica”. Esta filmografia marca a presença de alguns personagens reais, como Maurício de Sousa, Wanessa Camargo, Luciano Huck, Fernanda Lima, Pedro e Thiago, mesclando animação com realismo. Inicia com os personagens da “Turma da Mônica” indo para o cinema, sob o som de uma música que fala sobre o espírito do cinema, onde se encontra alegria, tristeza, drama, aventura, romance e para o qual se pode ir com a família, com os amigos ou sozinho.

Acomodados nas poltronas da sala de cinema, o filme inicia. Franjinha inventou uma máquina que projeta na tela, sob forma cinematográfica, os gibis da “Turma da Mônica”. Na seqüência, são projetadas algumas histórias. A primeira é **Em busca do nariz de Isabelle**, na qual Mônica deve encontrar a única peça faltante de seu quebra-cabeça. Assim, juntamente com Cebolinha, recorre ao antigo mestre Shing Ling, que lhes informa o único caminho para completar o quebra-cabeça: uma caverna. Na caverna, deparam-se com alguns obstáculos, mas conseguem recuperar a peça. O pai de Mônica, ao reconhecer a peça, informa-lhes que aquela era sua tia, Isabelle. Isabelle não ficava satisfeita com a imagem de seu nariz naquele quebra-cabeça, que seu marido, o mestre Shing Ling, havia lhe presenteado. Então ordenou a seu marido, o tio Shing Ling, a retirar todas as peças que contivessem a representação de seu nariz. Mônica, por sua vez, vai novamente ao encontro deste tio, que confessa a ela que lhes contou uma mentirinha, pois não resistiu à brincadeira, pedindo desculpas a Mônica e Cebolinha. Mônica desculpa-o com a condição de que o tio Shing-Ling fizesse um quebra-cabeça com sua imagem. Cebolinha sugere, ironicamente, que esta história terminará com a “Busca pelos dentes de Mônica”.

Antes da segunda seqüência, há um intervalo no filme que está sendo projetado para os personagens. Neste, Mônica encontra-se com Wanessa Camargo, que lhe fala da beleza característica de todas as crianças, pois a alegria, a espontaneidade, o respeito à natureza e o fato de terem amigos, compõem a beleza de cada criança.

A segunda narrativa é **Mônica em: Concurso de beleza**. Nesta história, Cebolinha e Cascão propõem um falso concurso de beleza com o intuito de induzir Mônica a mudar seus hábitos. Assim, não poderá mais bater em seus amigos com o coelho Sansão. Mônica fica empolgada com o concurso, mas não acredita que possa vencer a candidata Carminha Frufriu. Mônica, encorajada por Cebolinha e por Cascão, decide participar, juntamente com outras amigas. No entanto, nenhuma delas sabia que se tratava de uma farsa para que Mônica mudasse seu comportamento, pois uma *miss* deve ter os quesitos de beleza e educação. Caso se portasse mal, Mônica poderia perder o título de *miss*. Concorrentes, as meninas se afastam, não brincando mais entre si. Apesar de terem combinado votar na Mônica, todos os meninos acabam votando em Carminha Frufriu que, finalmente, vence o concurso. Os meninos traíram um ao outro pois nenhum votou em Mônica. Descoberta a farsa, as meninas voltaram a brincar entre si e Mônica também retoma seus antigos modos.

A terceira história é **Mônica em: Um amor dentuço**. Nesta história, o vampiro Ivan Piro apaixona-se pelos dentes de Mônica, vendo nela a companheira perfeita. Aproximando-se dela, o vampiro a protege de seus amigos Cebolinha e Cascão, acompanhando-a até sua casa. Em casa, Mônica se sente diferente, estava começando a se transformar em vampira. No dia seguinte, Cebolinha e Cascão vão ao seu encontro, a fim de alertá-la e protegê-la do vampiro, mas Mônica já é uma vampira. Os meninos não desistem de afastá-la de Ivan Piro, que percebe Mônica pertencer a um mundo diferente.

Na próxima história, **O caça Sansão**, o coelho Sansão é encontrado por um cientista que o submete a uma experiência, através da qual vem a crescer em grandes proporções. Tal transformação gera um caos na cidade. Todos sentem medo do gigante coelho Sansão, inclusive guardas e prefeito, aqueles de quem a população esperava uma ação. Esta omissão faz com que Cebolinha tome a frente do caso, uma vez que Mônica estava presa pelo coelho. Não conseguindo atingir Sansão com o raio que o traria à forma original, Cebolinha também é capturado por ele, mas Mônica consegue libertar-

se. Mônica, então, acerta o raio em Sansão, que retoma seu tamanho original. Com tudo resolvido, Mônica agradece a atitude corajosa de Cebolinha com um beijo, mas este finge não gostar.

A quinta história é **Cascão em: Um cenário para meus bonequinhos**. Mostra Cascão brincando com seus brinquedos. Para isso, ocupa importante espaço de sua casa valendo-se de objetos pessoais de seu pai. Seu pai desaprova a atitude de Cascão, que decide ir em busca de um novo espaço para brincar com seus bonecos. Disposto a fazer um novo cenário, usando sua imaginação, ruma com Cebolinha para o jardim da casa, onde planejam o espaço. Mônica e Magali aparecem dispostas a ajudá-los e participam da construção, dando características femininas a tudo aquilo que faziam. Cebolinha e Cascão ficam desgostosos com as contribuições de Magali e Mônica. Os meninos decidem assustá-las com Reginaldo, o *hamster* de Cascão, que as assusta, fazendo com que retornem para suas casas. Assim, os meninos concluem o cenário, que atende ao idealizado por eles, mas não conseguem aproveitá-lo, pois a chuva o destrói.

A última história é **Cebolinha em: Irmão Cascão**. A narrativa inicia com a insatisfação de Cebolinha diante de sua pequena irmã, de quem deve cuidar na ausência de sua mãe. Assim, sentindo-se solitário, convida Cascão para ser seu irmão, que imediatamente aceita a proposta. Para Cascão, irmão é aquele com quem tudo se divide, mas Cebolinha não se mostra disposto a compartilhar tudo com Cascão. Iniciam-se os problemas, pois Cascão ocupa o lugar de Cebolinha, mexe nos seus objetos pessoais, dorme na sua cama e mostra grande afinidade com a sua irmã Maria Cebolinha. Finalmente, Cascão mostra para Cebolinha que cada pessoa é dotada de características que as diferenciam uma das outras e que poderia gostar de sua irmã do jeito que ela se mostrava para ele, pois ela é a Maria Cebolinha. Por outro lado, Cebolinha e Cascão, mesmo não sendo irmãos, podiam ser grandes amigos e irmãos de coração.

2.5.10 Xuxinha e Guto contra os monstros do espaço

Este filme conta a história do menino Guto e de seu anjo da guarda Xuxinha que, juntos, passam por algumas aventuras. Guto é um garoto muito ativo, que exige muita atenção de Xuxinha. Jonas, grande amigo de Guto, dá muita preocupação para seu anjo da guarda, Biel. Assim, Xuxinha e Biel acompanham todos os caminhos dos meninos, pois seguidamente eles se colocam em situações de risco.

Alguns monstros haviam fugido do planeta Xyz e rumaram para o planeta Terra, em busca de lixo, fonte de suas vidas. Os monstros queriam o planeta só para eles. Assim, estavam se preparando para uma invasão. A população é alertada acerca da invasão eminente. Para desvendar o mistério desta invasão, recorre-se aos serviços de Txutxucão, um detetive. Além dele, Guto, Jonas, Xuxinha, Biel e Arquimedes – um morador de rua e catador de lixo – participam da busca destes monstros. Xuxinha havia feito algumas descobertas. No entanto, sua condição de anjo não permitia contato com os humanos. Então, sacrifica suas energias e consegue transmitir suas descobertas sobre os monstros.

A população da cidade une-se para construir um robô capaz de destruir os monstros. A falta de um coração se faz empecilho para que ele viesse a funcionar. Guto, Jonas, Xuxinha e Biel partem para a fábrica onde os monstros estavam escondidos. Lá, conseguem libertar aqueles que haviam sido aprisionados e encontram um coração para o robô. Em funcionamento, o robô captura todos os monstros. No entanto, Guto foi atingido por materiais contaminados, adoecendo gravemente.

Com poucas esperanças para a sobrevivência de Guto, seu anjo da guarda, Xuxinha sentindo-se muito enfraquecida e culpada pelo ocorrido, recorre a São Pedro, que, intercede junto ao Pai do Céu, impedindo que Guto perdesse a vida. Para tanto, Xuxinha sacrifica sua condição de anjo, tornando-se uma menina real. Xuxinha é adotada pela família de Guto, com quem constrói uma grande amizade, juntamente com Jonas.

2.5.11 Turma da Mônica em: Uma aventura no tempo

Esta animação traz a história da “Turma da Mônica” em uma busca dos quatro elementos do universo – *terra, ar, água e fogo*. Franjinha tinha concluído seu último projeto - uma máquina do tempo - através da qual poderia rumar para diferentes espaços e tempos. A máquina ainda não havia sido testada, mas precisou ser colocada em funcionamento, pois os quatro elementos da natureza deviam ser recuperados para que o mundo não terminasse. Se esses elementos não fossem localizados, o mundo congelaria. Assim, Cebolinha, juntamente com Cascão, Mônica e Magali, partem em busca dos quatro elementos.

Com pouco tempo para recuperar os elementos, os amigos são encaminhados para lugares diferentes. O paradeiro de Mônica é o tempo pré-histórico. Cebolinha é enviado para o século XXX, Cascão para o século XVII e Magali para o passado recente da turma – quando eram bebês.

Cada um deve superar alguns obstáculos até que consigam reunir os elementos. Mônica auxilia uma comunidade pré-histórica a superar o temor do falso deus do *fogo*, mostrando-lhes que devem ter cautela frente à crença em falsos deuses e ídolos. Cascão, por sua vez, precisa regular as fontes de água em uma tribo indígena, enfrentando seu maior medo – a *água*. Para conseguir alcançar sua meta final, conta com o auxílio de Mônica, que precisou ser transportada para junto de Cascão. Juntos descobrem que aquele que estava com o elemento água ambicionava promover o garimpo onde antes era água cristalina. Finalmente, conseguem cumprir a missão, devolvendo a vida para a aldeia.

Cebolinha, no espaço, tem que enfrentar, juntamente com um astronauta e com Cascão, a ambição de Cabeleira Negra, uma pirata do espaço. Após alguns percalços, superam os poderes da pirata e enviam o elemento *ar* para Franjinha. O astronauta apaixonou-se por Cabeleira Negra, propondo-se a ficar com ela, se a mesma se dispuser a passar para o lado da justiça.

Finalmente, a presença de todos faz-se indispensável para a recuperação do elemento *terra*, pois este está no tempo passado e nas mãos de *Mônica-bebê*. Após muitas tentativas e, já no limite do tempo, o elemento é trocado com ela pelo coelho Sansão.

Em função de uma explosão em seu laboratório, Franjinha precisa do auxílio de Dorinha, uma menina deficiente visual que, com sua sensibilidade, auxilia-o no teclado do computador a trazer a turma de volta. Com a posse de todos os quatro elementos, o efeito negativo do desmembramento deles continua – o congelamento do planeta. É então que Mônica percebe que Sansão, que também partiu na missão, não havia retornado. Regressa mais uma vez no tempo e recupera seu coelho. De posse de Sansão, e já no laboratório de Franjinha, a missão é finalizada.

2.5.12 Garoto cósmico

O enredo de **Garoto cósmico** traz a história de três meninos Cósmico, Maninho e Luna, que vivem no ano 2973, no Universo, Galáxia Sétima, Sistema Solar Cinquenta e Quatro, composto pelos planetas: Planeta dos Cartórios, Planeta das Fábricas de Robô, Planeta da Quarta Idade, Planeta das Crianças Adultas, Planeta da Cirurgia Plástica e Planeta das Crianças, entre outros. O Planeta das Crianças, assim como os demais, era todo subdividido em áreas e setores. Neste planeta futurista, todos possuem suas vidas pré-programadas, com horários determinados para todas as atividades diárias, como ilustra a letra de uma das músicas da animação: “hora pra escovar os dentes, hora de ficar contente, hora pra gritar baixinho, hora pra fazer carinho, hora de usar a cabeça; hora pra não dar moleza; hora de xixi, de banho (...) hora de estudar tabelas, decorando todas elas; hora da geometria, um quadrado a cada dia; hora de olhar pra lua, hora de comê-la crua; hora de contar estrelas, desenhando todas elas; hora disso, hora daquilo (...) hora de se perguntar, quando é hora de acabar”. Todos os dias são iguais.

No Planeta das Crianças, todas elas possuem relógios que as auxiliam a controlar suas tarefas, lembrando-as de irem para seus dormitórios ou de escovarem os dentes, cumprindo assim, todos os deveres previstos para o dia. Neste planeta, as crianças deviam atender a um modelo pré-existente e não humano, mas oriundo de uma programação digital. Este formato as tornava iguais, diferenciadas apenas por suas características físicas, cabelo, cor da pele e altura, pois, suas roupas também eram iguais: um uniforme branco com detalhes pretos. O momento em que demonstram maior interesse e prazer era na hora de irem para seus dormitórios, onde podiam assistir à programação da “space tv”, canal que, além de atualizá-las acerca daquilo que estava acontecendo nos outros planetas, oferecia um programa com o Capitão Programação, herói idolatrado pelas crianças. O Capitão Programação havia informado que a criança que completasse dez mil pontos seria convocada para a nova fase da programação, o Planeta das Crianças Adultas, mas antes, precisaria passar por um treinamento na “nave super complexa” e, finalmente, seria recompensada com um relógio de programação e o certificado de criança adulta. Essas conquistas eram apresentadas como uma recompensa à criança que seguisse “sempre” a sua programação.

Cósmico e Maninho estão ansiosos para atingir a pontuação e sonham em tornarem-se crianças adultas. Pela tubulação, Luna, amiga dos meninos, chega até o quarto de seus dormitórios, alegando estar novamente sem sono. Cósmico lhe explica que, no Planeta das Crianças Adultas, não existe hora para dormir e isso é bom, pois quando estivessem sem sono, poderiam continuar trabalhando, a fim de aumentar a pontuação. No intuito de ganharem mais pontos, decidem ir até a central de dados da escola, pela tubulação. No entanto, Maninho alerta que esta decisão não está na programação, mas, mesmo assim, acompanha os amigos.

Acabam perdendo-se no caminho e saindo de um dos prédios. Seus relógios soam um alarme, informando que estão fora da programação, e começam a perder pontos. Então, rapidamente, retornam para dentro da tubulação. Caem em uma nave que os leva para a estação espacial. Neste lugar, coexistem diferentes personagens, que falam distintas línguas. Com

dificuldades de compreender aquilo que diziam, decidem pegar um táxi em direção ao Planeta das Crianças. Sem saber que o táxi estava sendo guiado por Bicho, um ser diferente, que fugia de um habitante brabo da Estação, partem. Sob o comando de Bicho, o táxi desorienta-se, perdem-se no universo e pousam em um lugar desconhecido, onde são recepcionados por Giramundos, pelo palhaço Já-Já e pelo mágico Záz-Tráz.

Neste lugar, tudo é colorido, desregrado, contrastando com o ritmo de horários a que estavam acostumados até então. A programação é outra. Giramundos é o dono de um circo que passeia entre os planetas. Sua aparência sugere às crianças uma idade avançada, de modo que lhes questionam sobre o fato de não estar no Planeta da Quarta Idade. Quando questionado sobre a programação, Giramundos lhes apresenta aquilo que está previsto para o dia no circo, destacando que lá tem brincadeiras para todas as pessoas. Convidados para irem até o circo, Maninho, Cósmico e Luna, apesar de desconfiados, aceitam o convite, com a esperança de conseguirem uma carona para o Planeta das Crianças. No caminho, a espontaneidade, a alegria e as brincadeiras dos habitantes do circo são estranhas a Cósmico, Luna e Maninho. Acham tudo muito diferente. Além de Giramundos, o palhaço Já-Já, que tudo pode ser, e o mágico atrapalhado Zaz-Tráz, encontram-se entre os integrantes do circo, além da flor bailarina que se chamava Bailarina; o Papão, um chiclet; Bola, o elefante em forma de bola; o Perna de Pau, uma pipa; e a Azul e o Rosa, um conjunto de balões. Giramundos é um circo muito diferente. Cada um tem uma forma, nenhum personagem é igual ao outro e todos têm um lugar. Habita também no circo um peixe conhecido pelo nome de Bocuda, muito perigoso quando com fome, ou quando dominado por Massaroca, um monstro fumacento, que se alimenta das coisas mais terríveis e vigia o mundo para que tudo seja bem chato; mesmo sem braços, ele prende, engole e sufoca. Sem que se perceba, já se está dentro dele.

As crianças demonstram muita preocupação com o retorno a seu planeta. Inquietas, perguntam a Giramundos se havia previsão para a partida do trem. Recebem uma resposta bastante imprecisa: “hoje mesmo, amanhã, quando der na telha”. Giramundos não dá a mesma importância ao desejo das

crianças retornarem e começa a mostrar-lhes outras possibilidades de viver a vida. Cientes da demora para saírem do circo, decidem tentar sozinhos partir com o trem do circo. No entanto, mesmo com todo o conhecimento formal, não conseguem dar a partida, os seus comandos eram outros.

Com o palhaço Já-Já experimentam outras possibilidades de ser, vestindo várias roupas e acessórios, dispensando seus uniformes. Passeiam entre os vagões das nuvens, das cócegas e do hortifrutigranjeiro, onde comem frutas e plantam girassóis. Neste circo tudo têm vida, cor e alegria.

O Capitão Programação encontra os meninos e pretende levá-los de volta para o Planeta das Crianças. Localizado na Galáxia Sétima, os meninos são questionados por Giramundos sobre o fato desta Galáxia ter sido dominada por Massaróca, mas negam. Capitão Programação interpõe-se, esclarecendo a Giramundos que “os habitantes da Galáxia Sétima nunca têm problemas, todos seguem a programação. A programação é a maior invenção do universo, é muito fácil viver na programação. É só olhar o seu relógio e seguir as instruções! Não precisa nem pensar”. Impressionado e desconfiado com as informações, Giramundos vai em busca de seu diário para confirmar suas suposições. Enquanto isso, o Capitão Programação leva consigo os meninos, dizendo-lhes que vão para o Planeta das Crianças.

Na nave, os relógios voltam a funcionar e são submetidas a um “game”, um teste para as crianças que saíram da programação. Neste, cada criança tem um inimigo que deve ser derrotado, ficando ao lado do capitão. Nele, se deparam com seus amigos do circo, que lhes são apresentados como seres ameaçadores. O capitão ordena que atirem em Giramundos e em toda a sua trupe, mas as crianças se negam, rejeitando o jogo. Brabo, o capitão lhes informa que fracassaram, e toda criança que falha deve ser desativada e enviada para o espaço sideral. No espaço, decepcionadas consigo mesmas, sentindo-se fracassadas e frustradas por não poderem vir a tornar-se um adulto super-complexo, são resgatadas por Bicho, juntamente com Bola que os conduzem novamente para o circo onde, entristecidos, explicam o que aconteceu. Giramundos os consola, dizendo que um dia, também foi

desativado, mas mostrou-lhes o quanto é ativo e desconfia da verdadeira face do Capitão Programação.

Quando se preparam para uma apresentação, Massaróca aparece, atingindo Giramundos e capturando Cósmico. Dentro de Massaróca, Cósmico começa a reagir, buscando alternativas para dele escapar e reavivar toda a vida que ele tinha anestesiado, retomando o espetáculo desde onde se tinha interrompido. Finalmente, todos seguem suas vidas, sem programação, partindo da cidade das Estrelas, da rua dos Planetas e do ano dos sem números.

3 CARACTERÍSTICAS DA NARRATIVIDADE NO CINEMA DE ANIMAÇÃO

As narrativas das produções animadas se assemelham em muito àquelas dos contos maravilhosos. São, basicamente, *formas simples*, na concepção original de André Jolles (1930). Assim, dadas as particularidades de cada formatação literária, o autor, analisa a natureza, os atributos e suas formas históricas de atualização. Narrativas de origem anônima, ganharam repercussão junto aos povos da Antiguidade, sendo incorporadas com o tempo, pela tradição popular (COELHO, 2000) e preenchidas pelo humano, que projeta nelas seus medos e anseios.

Envoltas por personagens, lugares misteriosos, percursos e provações, estas histórias possuem elementos em comum. Vogler (1992) entende que os elementos comuns às histórias são encontrados em mitos, contos de fadas, sonhos e filmes, ofertando experiências vivenciais àqueles que nelas mergulham. Atribui a estas narrativas um caráter universal, pois o real e o fantástico apresentados se articulam com o inconsciente universalmente compartilhado. Também Chlovski (1971), formalista russo, ao refletir acerca dos contos fantásticos, ressalta que essas narrativas fazem uma releitura da realidade, apresentada sob uma forma secundária. Considerando seus aspectos religiosos e práticos, pressupõe-se que um conto deva ser olhado a partir do momento histórico no qual foi criado, apropriando-se dos aspectos sócio-culturais prevalentes.

D'Onofrio (2007) define uma variedade de narrativas possíveis: o mito, a lenda, o conto popular ou maravilhoso, a saga, a adivinhação, a anedota, os provérbios, a poesia épica, a novela, o romance, o conto erudito e a crônica.

Para os fins do presente estudo, propõe-se uma diferenciação entre o mito, a lenda e o conto maravilhoso. O termo latino *fábula*, enquanto elemento estrutural da narrativa, foi empregado pelos formalistas russos como correspondente à palavra grega *mito*. Assim, designa um conjunto de ações. Tomachevski (1971) compreende que o tema de uma história apresenta-se sob a junção de elementos temáticos ordenados. Para tanto, subdividiu o tema em *trama* e *fábula*. A *fábula* contempla o caráter temporal e de causalidade, caracterizando-se por motivos associados entre si e comunicados na seqüência da obra. Sua exposição pode se dar de acordo com uma ordem natural dos acontecimentos, podendo ser cronológica e casual, sem ater-se à forma em que estão dispostos ou são introduzidos na obra. Modificando-se o fio condutor de uma obra, permanece-se com a mesma *fábula*. No entanto, a *trama* modifica-se. A *trama* é marcada pela maneira pela qual o leitor apropria-se da *fábula*. É o arranjo estético do material (TOMACHEVSKI, 1971). O desenvolvimento de uma *fábula* é permeado por partículas que participam da formação sintagmática. Estas partes são compostas por *motivos livres* ou *associados*. Os motivos livres podem ser eliminados ou substituídos, não comprometendo o todo da *fábula*; os motivos associados não podem ser excluídos, sob o ônus de arruinar a seqüência narrativa e o ciclo de causa-efeito. Estes elementos vão configurando o todo narrativo, motivado por uma intriga ou por um conjunto de inquietações que desacomodam a harmonia inicial, uma conflitiva envolta por momentos de tensão e, pelo desfecho final, marcado pela reconciliação, pela retomada da estabilidade e pela supressão dos conflitos.

Na literatura infantil, destaca-se a *fábula* como gênero literário, caracterizada por “uma composição em versos de caráter moralizante, cujas personagens são animais falantes” (D’ONOFRIO, p.29, 2007). Tem-se a participação de Fedro, no século I da era cristã, ao reescrever as Fábulas de Esopo; La Fontaine no século XVII; Perrault, no século XVII; os Irmãos Grimm, no século XIX. Os contos advindos de épocas particulares, são reescritos e readaptados, preservando “valores de mundo, os valores básicos do momento em que surgiram” (COELHO, p.94, 2000). Estas narrativas primordiais, ilustradas pelos textos: **A gralha e o pavão**, Esopo; **A moça do pote de leite**

La Fontaine; **As fadas**, Perrault; **Moedas de estrelas**, Irmãos Grimm e **A rainha da neve**, Andersen; podem dar representação a três mundos diferentes. Dentre essas possibilidades, destaca-se a representação do mundo real e cotidiano, circundado pelo simbolismo animal, dando origem às fábulas; a do mundo das metamorfoses, combinando o real ao trans-real ou espiritual, apresentando uma realidade mágica rodeada por seres maravilhosos, superiores e inferiores; a do mundo religioso cristão, que demarca a vida terrena como uma experiência de passagem para o céu ou inferno, destacando os vícios e as virtudes (COELHO, 2000).

Aristóteles (1998) concebia a fábula em três partes: princípio, meio e fim, analogamente ritmados com a introdução, desenvolvimento e conclusão. Retomando a definição de mito, D'Onofrio (2007) caracteriza-o por uma história fantástico-religiosa, sem delimitação das origens geográficas e cronológicas, estando relacionado a seres sobrenaturais e circundado por deuses antropomorfizados. Essas histórias retratam medos, desejos, valores e crenças de uma época original, representando suas verdades e dando significado aos fenômenos da natureza. Ao resgatar o conceito de mito, Jolles (1930) recorre à relação entre o homem e o universo. Logo, quando o universo se cria para o homem por pergunta e resposta, a *forma mito* toma seu lugar. Nesse contexto, o pensamento religioso, o pensamento mágico e a gênese do mundo imbricam-se em uma narrativa sobrenatural. Tais narrativas são focadas no princípio do universo. Desprovidas de autoria, Jolles (1930) classifica-o como *formas simples*, opostas às *formas artísticas*. Enquanto as formas artísticas são oriundas de um trabalho dedicado de um artista, as formas simples são resultado de um inconsciente coletivo. Vanoye (1994) relaciona a análise do dispositivo narrativo fílmico à análise das formas simples que o estruturam, sugerindo que esta associação aponta para o sentido da obra. A forma, por seus aspectos surrealista, cômico ou fantasioso convidam o espectador a construir hipóteses interpretativas acerca do sentido simbólico daquilo que é apresentado.

A lenda, originária do latim (*legenda*, *legere* = ler), é permeada pelo relato de um fato histórico não comprovado, situado em um espaço-temporal,

cujos heróis são seres humanos. Nela o maravilhoso e o imaginário superam o histórico e o verdadeiro. Esses personagens, com valores cívicos e espirituais, acabam por estimular a imitação (D'ONOFRIO, 2007). Sob o caráter de *forma simples*, a *legenda*, como definida por Jolles (1930), inicialmente reunia as vidas dos santos ignorando suas realidades históricas. Tal concepção ampliou-se, passando a designar fatos históricos transmitidos oralmente e concebidos como verdadeiros. Envoltos pela virtude, pelo milagre e por personagens famosos, a *legenda* resiste na imaginação popular, onde fato e fantasia dialogam.

As outras *formas simples* desenvolvidas por Jolles (1930) ganharão uma breve descrição, a fim de melhor diferenciar e representar cada uma. A *saga* se aplica às narrativas nórdicas primitivas e a algumas formas do romance moderno, encontradas em manuscritos desde o século XII ao século XV, compondo-se por relatos familiares ou reais. A disposição mental que permite a interpretação da saga depende das chaves: “família, clã, vínculos de sangue” (JOLLES, p.70, 1930). O *adivinha* possui uma natureza verbal apresentada por enigmas, onde o “feixe de significados ata-se na confluência pergunta e da resposta (JOLLES, p.112, 1930). No adivinha a relação se estabelece entre homem/homem, não entre homem/universo e aquele que sabe, decifra a questão converte-se em sábio. O ditado ou provérbio, notadamente presente na linguagem popular, é impregnado por caracteres didáticos. Wilhem Grimm entende que o ditado não intenta um ensinamento, mas pela verdade encontra sua expressão elevada. O *caso* caracteriza-se pela impossibilidade de resposta sendo envolto por um conjunto de partes que se contradizem. O *memorável* objetiva apresentar uma seqüência de acontecimentos enrijecidos no tempo. Finalmente, a última *forma simples* desenvolvida é o *chiste*, em que o cômico que recorre a inconveniência é a disposição mental (JOLLES, 1930).

Dada esta diferenciação, passamos para a compreensão do conto maravilhoso ou popular, conto de fadas ou da carochinha. Estas histórias universais costumam ser permeadas por conteúdos que expressam as “inclinações do ser humano para o maravilhoso visto como natural, para a bondade, a justiça, a verdade, a beleza física e espiritual, o amor

sentimentalmente vivido” (D’ONOFRIO, 2007, p.92). Impondo-se à lógica do real, esses contos apresentam possibilidades próprias de um mundo encantado, onde a vida vence a morte e a tristeza, reinando, finalmente, a paz, a ordem e a felicidade eterna.

Atendendo aos critérios da *forma simples*, a partir das narrativas dos irmãos Grimm intituladas *Kinder-und hausmärchen*, (1812) – Contos para crianças e famílias – o conto passou a impregnar o sentido de forma. Termos como *conto de fadas*, *contos de magia e fantasmagoria*, *contos e narrativas para pequenos e grandes*, *histórias*, *contos e anedotas*, e *contos populares alemães* foram empregados na busca de caracterizar as narrativas. Foi, no entanto, a coletânea dos irmãos Grimm que viabilizou a reunião de toda

essa diversidade num conceito unificado e passou a ser, como tal, a base das coletâneas ulteriores do século XIX; finalmente sublinhe-se ser à maneira dos irmãos Grimm que as verdadeiras pesquisas sobre o *conto* continuam sendo realizadas, apesar da diversidade de concepções científicas (JOLLES, p182, 1930).

Achim Arnim, cujas narrativas populares eram investidas do lirismo e da música que viviam no povo, revelava um discurso desprovido das concepções fundamentais dos Grimm. As correspondências trocadas entre Arnim e Jacob Grimm permitiram a ampliação da discussão, refletindo conceitos de *poesia da natureza* e *poesia artística*. Enquanto Arnim desconsiderava as particularidades de cada uma, rejeitando a oposição entre a poesia erudita e a poesia popular, Jacob Grimm era paradigmático, definiu a *poesia artística* como uma elaboração, enquanto a *poesia natural* uma criação espontânea. O conto “é uma forma de arte em que se reúnem e podem ser satisfeitas em conjunto duas tendências opostas da natureza humana, que são a tendência para o maravilhoso e o amor verdadeiro e natural (JOLLES, p.191, 1930).

Azevedo Filho (1973) aborda outros elementos de um conto, caracterizando-o como um conglomerado de unidades mínimas diferenciais. Os elementos são subsidiários às funções descritas por Propp. Estes elementos apresentam um amplo sistema de informações, destinado à ligação entre funções, à triplicação e à motivação. Os elementos que objetivam a ligação entre funções pretendem sustentar a linearidade do conto. Para que esta

ordem possa ser preservada, permitindo o reconhecimento de uma função primeira pela subsequente, insere-se um terceiro elemento narrativo – por exemplo, a fala de um animal – capaz de assegurar a unidade do todo estrutural. A triplicação é um recurso que tem por finalidade diferenciar situações de fracasso de outras vitoriosas, podendo também estar a serviço da ligação entre as funções. Na triplicação, observa-se a repetição de partes, seqüências, pares ou grupos de funções. As motivações são elementos que dão ânimo às ações dos personagens, sendo o dano ou o mal-feito as únicas funções de um conto que requerem motivação adicional. O autor enfatiza que o conto pode ser integrado por mais de uma seqüência, sempre introduzida por uma falta, complementada pelas funções intermediárias e finalizada por um casamento. A inserção de cada nova seqüência se dá antes que a anterior seja concluída. Os contos podem ter início a partir de mais de um dano, cada um com distintos momentos de reparação.

O conto se funda em unidades mínimas diferenciais e a verificação das relações destas partes entre si e com o todo do conto é o seu projeto. Cada frase do conto marca um motivo (AZEVEDO FILHO et al; 1973, p.61).

À medida que são delineados, os contos atendem a um modelo em que os acontecimentos e seu percurso satisfazem as exigências da moral ingênuas, assim, a partir do juízo sentimental absoluto os personagens e fatos ganham a conotação de *bons* e *justos*, opondo-se a maneira como os acontecimentos são observados no universo real. Essas narrativas são também caracterizadas pelo anonimato dos personagens, geralmente sem nomes, identificados pelos papéis e características exercidos - Caçador, Chapeuzinho Vermelho, Malévola, Lobo, Rei, Princesa e Bruxa, etc. O tempo e o espaço revelam esta mesma indeterminação, representados pelo *reino distante* e pelo famoso *era uma vez...*, fórmula que transpõe todos os tempos (D'ONOFRIO, 2007).

O conto, com seus elementos do maravilhoso permitem a satisfação moral e a segurança barrada pela imoralidade da realidade, logo, o conto não pode ser compreendido sem o maravilhoso. Objetos reais preenchidos pelo maravilhoso adéquam-se a moral ingênuas interpondo-se a realidade dos mesmos.

Lançando reflexões sobre o conteúdo dos contos maravilhosos, Rodari (1982) evidencia um amplo repertório de caracteres e destinos possíveis. A criança, quando aproximada destes enredos de caráter fictício e imaginário, é convidada a experienciar vivências ainda não pensadas, nem presenciadas. Estés (1999) destaca que o sujeito, diante do conteúdo destes contos, é capaz de rever significados e reinterpretá-los, passando a lê-los através do coração, pela via afetiva.

Os contos de fadas, estudados por Warner (1999), tais como **Cinderela**, **Branca de Neve** e **Rapunzel**, são referenciados como histórias munidas de um conteúdo notadamente moralizante e assustador. Suas narrativas transmitem significados manifestos e encobertos acerca de padrões e manifestações comportamentais reconhecidos como legais ou não, a partir de um contexto sócio-cultural (BETTELHEIM, 2002).

A forma *conto* é uma das três possibilidades de estrutura do gênero narrativo ficção, as outras duas são *novela* e *romance*. O conto dá visibilidade a uma experiência significativa e condensada da vida dos personagens através da efabulação. Nelly Novaes Coelho (2000) define como efabulação a maneira pela qual os fatos são ligados na narrativa, impondo o ritmo a ação. Através deste recurso, as informações contidas em um conto são condensadas – caracterização dos personagens, do espaço e do tempo. A autora exemplifica com **O Chapeuzinho Vermelho** no qual se efabula acerca de uma vivência significativa na vida do personagem, no caso: a visita a vovó, a desobediência e o encontro com o lobo.

Marie Louise Von Franz (1985), salienta que até aproximadamente o século XVII, os contos de fadas eram destinados a um amplo público. Além de crianças, adultos das classes mais baixas divertiam-se com eles. Seu olhar aos contos de fadas, aproxima-os das estruturas básicas do comportamento psicológico humano, refletindo seus traços. Tais narrativas em sua perspectiva, dão visibilidade a diferentes sombras, conteúdo que faz parte da pessoa, no entanto lhe é desconhecido. “A sombra se constrói a partir dessas qualidades reprimidas, não aceitas ou não admitidas porque incompatíveis com as que foram escolhidas” (VON FRANZ, p.12, 1985). O encantamento e a magia das

construções fílmicas convida o sujeito ao fantástico, libertando-o para o encontro com suas sombras e com seus duplos, dotados do caráter afetivo, ilógico e psíquico, respondendo ao que está latente no seu espectador. Bettelheim (2002) complementa, afirmando que nos contos de fadas, os processos internos externalizam-se e permitem que sejam compreendidos enquanto representados pelas figuras da história. Assim, os diferentes espectros e sombras do homem estão sempre em cena, sendo constantemente despertados pelos estímulos que, juntamente com a imagem, demovem do sujeito emoções, prazer ou devaneio. Enquanto a imagem comporta a qualidade subjetiva e mágica do duplo, este, por sua vez, detém a qualidade alienada e afetiva da imagem. Como motor da narrativa fílmica, a imagem potencializa suas representações, traduz a realidade da vida, imprimindo truques, que permitem metamorfoses ilógicas e amplificam as potencialidades do duplo, ao mesmo tempo em que transmutam elementos como tempo e espaço.

As metamorfoses permaneceram vivas e ativas nas histórias de fadas e para crianças, nos contos e narrativas fantásticas da infância e, por outro lado, na prestidigitação (...) que é precisamente, a arte mágica não apenas das transferências do visível para o invisível, e reciprocamente (aparições, desaparecimentos), mas também, e sobretudo, das transmutações e transformações (MORIN, p.74, 1997).

Apesar de freqüentemente identificadas por uma mesma forma, pela narrativa maravilhosa, os contos de fadas e os contos maravilhosos dão expressão a problemáticas diferentes. Enquanto os “*contos de fadas* exploram uma problemática social, a busca da realização interior pelo amor, os *contos maravilhosos* interessam-se pela problemática social, a busca de realização da personagem pela fortuna material” (COELHO, p.109, 2000). Revelam-se idênticas quanto ao modelo narrativo de Propp. Os *contos de fadas*, com ou sem fadas têm seus argumentos desenvolvidos

dentro da magia feérica (reis, rainhas, príncipes, princesas, fadas, gênios, bruxas, gigantes, anões, objetos mágicos, metamorfoses, tempo e espaço fora da realidade conhecida etc.) e tem como eixo gerador uma problemática existencial. Ou melhor, têm como núcleo problemático a realização essencial do herói ou da heroína, realização que via de regra, está visceralmente ligada à união homem-mulher (COELHO, p.13,1987).

Os *contos maravilhosos* isentam-se da participação de fadas, mas desenvolvem-se

no cotidiano mágico (animais falantes, tempo e espaço reconhecíveis e familiares, objetos mágicos, gênios, duendes etc.) e têm como eixo gerador uma problemática social (ou ligada a vida prática, concreta). Ou melhor, trata-se do desejo de auto-realização do herói (ou anti-herói) no âmbito socioeconômico, através da conquista de bens, riquezas, poder material etc. Geralmente a miséria ou a necessidade de sobrevivência física é o ponto de partida para as aventuras de busca (COELHO, p.14, 1987).

Os contos de fadas apresentam obstáculos ou provas que precisam ser vencidos, cujo fim é a auto-realização do herói, seja através do encontro com a princesa ou pelo encontro com seu verdadeiro eu. Os contos maravilhosos dão visibilidade “a parte material/sensorial/ ética do ser humano, suas necessidades básicas, suas paixões do corpo” (COELHO, p.14, 1987). O maravilhoso presente em ambas as formas é aquilo que sustenta o caráter imaginativo. A narrativa integrada pela imagem, desperta pela via do afetivo sentimentos latentes e percepções, sugerindo a participação do espectador, que se apropria da intensidade do que lhe é apresentado. Coelho (2000) observou elementos constantes na estruturação dos contos maravilhosos e dos contos de fadas: onipresença da metamorfose; uso de talismãs; a força do destino; o desafio do mistério ou do interdito; a reiteração dos números; magia e divindade. Também, dá destaque a valores ético-ideológicos incidentes nas narrativas: predomínio de valores humanistas; oscilação entre uma ética maniqueísta e uma ética relativista; ambigüidade da natureza feminina e exigência de qualidades estereotipadas para a mulher.

Apesar das particularidades, pouco se diferem quanto ao modelo narrativo de Vladimir Propp (1984), tanto que ao estudar a estrutura dos contos, não separou os *contos de fadas* dos *contos maravilhosos*, mas incluiu-os na categoria deste último, pois abrange a riqueza de elementos contidos nestas histórias. O encanto, a magia e a fantasia envolvem reinos, bosques e personagens, dando completude às narrativas e conduzindo aqueles que com elas atingem um mundo onírico, capaz de suscitar devaneios profundos. A estrutura destes contos, cravejada por particularidades, imbrica a pluralidade de ideologias, de etnias, de tradições e de religiões, revelando-se hábil em

despertar medo e fascínio naqueles que os contatam (CORSO; CORSO, 2006).

Da narrativa maravilhosa começou a inserir-se no contexto literário as narrativas realistas, entre o século XVII e o século XIX. Dentre estes **Aventuras de Robinson Crusué**, de Daniel Defoe; **Viagens de Gulliver**, de Jonathan Swift; **Alice no país das maravilhas** Lewis Carroll; **Vinte e mil léguas submarinas**, de Júlio Verne e **Aventuras de Pinóquio**, de Collodi (COELHO, 2000). Precusores do individualismo romântico preocupavam-se com o realismo, matendo o caráter aventureiro e maravilhoso, na realidade cotidiana.

Distintas personalidades vão compondo o enredo das narrativas. Integrados por um lastro de valores próprio a cada um, os personagens permitem que o espectador contemple distintas possibilidades do humano. Impregnado de percepções, reações e sentimentos, o receptor participa, dando significados às imagens encarnadas por valores e simbolismos. O conjunto cênico favorece uma variedade de possibilidades interpretativas que se atrelam às impressões – ódio, simpatia, repugnância, aprovação, desaprovação e ternura - daquele que aprecia. A maneira como os acontecimentos são apresentados nas histórias interfere no sentido e na significação emocional emergentes.

Trabalhando como consultor de histórias para os Estúdios Disney, na Divisão de Animação de Desenhos, Christopher Vogler apoiou-se na obra de Joseph Campbell, **O herói de mil faces** (1949). Este material lhe serviu de fonte orientadora para o desenvolvimento de histórias baseadas em contos de fadas, mitologia, ficção científica, revistas em quadrinhos e aventuras históricas. Em **A pequena sereia** (1989) e **A bela e a fera** (1991), Vogler pode colocar em prática alguns dos pressupostos desenvolvidos por Campbell. As descobertas de Campbell expressam a similaridade entre diferentes narrativas que, dotadas de uma base comum e envoltas por padrões mágico-demoníacos, podem ser contadas e recontadas infinitas vezes, perpassando por inúmeras variações (VOGLER, 1992).

Joseph Campbell compreendia o mito como uma metáfora de um mistério que se estende para além da compreensão humana e que finalmente permite que se alcance uma verdade profunda. Envolta por deuses e outras forças que ganham um caráter animado, tais histórias, com seus padrões estruturais e seus personagens arquetípicos dão a base das narrativas modernas. Segundo Vogler (1992) todas as histórias – mitos, contos de fadas, sonhos e filmes - possuem elementos estruturais comuns que refletem padrões universalmente satisfatórios. O cinema como arte e indústria, fenômeno social e estético reúne elementos arcaicos do espírito do homem. Então, o Outro projetado nos *écrans*, incorporado pelo duplo dos universos míticos, habilmente registra histórias munidas de sonhos, desejos e experiências vividas ou aspiradas, nutrindo imaginários (MORIN, 1997).

Chamado a aventurar-se no mundo, o herói deixa seu ambiente seguro e dirige-se para o desconhecido, tendo que enfrentar forças até então desconhecidas. Este herói começa a passar por transformações através de sua jornada emocional que seduzem a platéia, conquistando sua atenção. Assim, as narrativas dos contos de fadas, envoltas por heróis, príncipes e princesas, apropriam-se de novas possibilidades do Ser envolvendo o emocional do leitor/espectador em suas jornadas.

Inicialmente, as narrativas européias retratavam o mundo de maneira crua, mas, gradativamente, foram sendo recobertas pela riqueza e pelo simbolismo, tornando-se, individualmente, depositárias “de significações inconscientes abertas a interpretações psicanalíticas” (KEHL, 2006, p.16). A tudo isso, soma-se o poder destas narrativas encantadas em permitir a simbolização e a resolução dos conflitos psíquicos, através da subjetivação. Capazes de despertar identificações na criança, tanto os tradicionais contos maravilhosos, quanto as atuais histórias cinematográficas, estão impregnados pelo “repertório imaginário de que ela necessita para abordar os enigmas do mundo” (KEHL, 2006, p.17). Ao dar representatividade a representações plenas em vitalidade, Morin (1997) entende que o cinema evoca reflexões sobre a “realidade do imaginário e sobre o imaginário da realidade” que apresentam pela via da imagem, representações de representações vivas. “O

imaginário traduz-se na prática mágica e espontânea do espírito que cria” (MORIN, p.98, 1997). O arsenal mitológico e onírico preenchido por desejos e terrores converte-se em fontes para a ficção. O cinema recorre então, a raízes do sócio-cultural, que ao serem nele refletidas, lhe proporcionam uma relativa autonomia. Relativa porque a realidade incide na indústria do cinema, que desenha o mundo imaginário, espelhando mutuamente, o real e o fantástico. Nesse processo, imaginário e realidade fundem-se, confundem-se e mesclam-se através de uma relação de complementaridade. Mergulhado na magia da imagem que seduz, o espectador, num estado de dupla consciência, é tomado por sensações e sentimentos que intensos, o conduzem ao espanto, ao sofrimento, ao êxtase, a exaltação e finalmente ao sonho. Nesta complexa rede de representações, a ilusão da realidade funde-se com a consciência de representação imagética.

Bravo (2006) entende que a leitura de uma obra permite que o sujeito contate e se aproxime dos caracteres das figuras ficcionais, mesclando o real com os aspectos da ficção. Tais elementos, num processo de inter-relação, incitam o leitor-espectador a novas identificações. A imagem cinematográfica, capaz de resgatar o imaginário mítico, hipnotiza seu espectador, que se rende àquilo que lhe é apresentado através do *écran*, envolvendo-se pelo conteúdo ofertado. A relação entre o Outro cinematográfico e o espectador permite, a este último, uma experiência pluralizada, tomada por diferentes sombras. Hábil em despertar empatia, o cinema, através de seu simbolismo, continua emocionando, fascinando, despertando nostalgia, reações, identificações e, em alguns momentos, desorganizando seu espectador. Sem regras para os processos identificatórios, cada ser que contata com as possibilidades narrativas está apto a viver, através da experiência da imagem cinematográfica, distintos personagens. O espectador pode experienciar o gozo do final feliz do herói, as ardilosas e vingativas ações do vilão ou desassossegar-se com as situações postas à princesa, sendo invadido por diferentes sentimentos. Vogler (1992) enfatiza o papel desempenhado pelos personagens, pois entende que eles se repetem de uma narrativa para outra, integrando sonhos e fantasias de um ser social, marcando-os pelo tom da

verdade psicológica. O cinema cria uma verdade surreal, rompendo com o destino prosaico, mobilizando reações, comovendo e emocionado.

As histórias de ficção ganham vida através de um espírito criador. Esses enredos são próprios do universo ficcional e, por isso, autônomos em relação ao mundo real. Elementos não ficcionais emanam destas narrativas sob novos códigos e regimentos, apresentando suas verdades. Entre outros, casas de chocolate, vassouras voadoras, animais falantes, monstros e príncipes sapos participam destas histórias, edificando possibilidades do faz-de-conta. O real e a fantasia se imbricam. O real, o social e o ideológico inspiram a fantasia, construindo um mundo ficcional representado pela transformação de significações sociais inconscientes do autor. Carregada por presenças, as produções injetam no espectador acontecimentos belos, extraordinários e intensos, resgatando vivências e dando um novo tom ao espetáculo.

D'Onofrio (2007) amplia sua reflexão acerca da esfera fictícia, desenvolvendo a temática da verossimilhança, interna ou externa. A verossimilhança interna define-se “pela conformidade com postulados hipotéticos e pela coerência de seus elementos estruturais: a motivação e a causalidade das seqüências narrativas, a equivalência dos atributos e das ações dos personagens” (D'ONOFRIO, 2007, p.22). A aplicação de regras e códigos do real dá à obra uma verossimilhança externa. Um conto maravilhoso, lançando-se para o fantástico, não dispensa a verossimilhança interna, pois é esta que proporciona a coerência estrutural.

A crescente e atual oferta cultural desafia e inquieta pesquisadores que, incansáveis, dedicam-se aos sistemas narrativos. As particularidades de cada *constructo* – tradicional ou contemporâneo – provocam reflexões acerca das estruturas morfológicas. Neste contexto, recorre-se a Vladimir Propp (1984), formalista russo, que apresentou contribuições à análise narrativa, orientada pela trajetória dos personagens. Tzvetan Todorov, por sua vez, tornou-se conhecido ao desenvolver o campo da narratologia como uma valiosa área de estudo da teoria da literatura. Estudou as categorias da narrativa, detalhando a dicotomia entre história e discurso. Enquanto a análise da estrutura narrativa restringe-se à lógica das ações dos personagens, o discurso formata-se em

torno das unidades de tempo, aspectos e modos da narrativa. Suas contribuições influenciaram decisivamente a teoria estruturalista, cujo procedimento metodológico atém-se à análise dos elementos que compõem a narrativa. Tais elementos ganham representação através dos personagens, da ação, do espaço, do tempo e do narrador.

A análise de vários produtos narrativos permitiu o desenvolvimento de um modelo teórico. Sendo a forma um todo orgânico e a estrutura um modelo elaborado a partir da análise de elementos invariáveis, tais conceitos, aplicados a estudos literários, poderiam condicionar a uma mudança na nomenclatura da *morfologia do conto*, de Vladimir Propp, para uma *estrutura do conto fantástico*. Os estruturalistas, orientados pelas contribuições propianas estenderam as possibilidades de análise para além dos contos populares (D'ONOFRIO, 2007). As contribuições de Propp forneceram importantes conceitos para os estudos literários. Seus pressupostos permitiram um novo olhar aos contos, direcionando-o para a análise dos seus elementos constituintes.

É importante expôr as impressões de Aumont (1993) acerca da transposição do modelo de análise narrativa de Vladimir Propp para a cinematografia. Rejeita esta possibilidade, apoia-se portanto, nos resultados analíticos de John Fell, que encontrou seqüências propianas em filmes americanos, mas observou que a aplicação das esferas de ação nos personagens de ficção, denotam certa estereotopia. Petter Wollen também apropriou-se das funções do formalista para seus estudos, no entanto, questionou sua aplicabilidade ao deparar-se com limitações perante a ficção selecionada. William Wright valeu-se da concepção *western como* relato mítico, definido por Lévi-Strauss, bem como das funções de Propp, a fim de transcrever um roteiro para os filmes que analisou. Examinando as narrativas fílmicas e seus personagens, descreveu-as sob a perspectiva das funções, incluindo a possibilidade de repetí-las, desprendendo-as de uma seqüência fixa e pré-determinada. Sua análise permitiu a elaboração de quatro tipos particulares do gênero *western*. O olhar de Aumont (1993) para este estudo, afasta Wright de Propp, que segundo ele, lhe serve unicamente como fonte de inspiração para a análise. No entanto, tais narrativas distanciam-se do caráter

maravilhoso estudado por Propp, forma que, em sua complexidade fílmica, esta análise está dedicada.

3.1 Elementos da estrutura narrativa

Vanoye (1994) resgata a tripartição operacional de Gérard Genette, na qual diferencia narrativa, narração e história-diegese para aplicabilidade em formatos fílmicos. História é definida como “o significado, o conteúdo narrativo”. História e diegese relacionam a uma narrativa, independentemente do meio que a detém, pois sua essência está no conteúdo que porta. Nas produções cinematográficas, a diegese adere-se a materialidade do filme, relacionando-se estreitamente com um conjunto de imagens, palavras e som. A diegese aproxima-se da conceituação de história, mas amplifica seu alcance, pois inclui “a história e seus circuitos, a história e o universo fictício que pressupõe” (VANOYE, p.40, 1994). Caracteriza-se pelo representado no filme, incluindo a narrativa, o tempo, o espaço ficcional, os personagens, a paisagem e acontecimentos, compreendendo a denotação fílmica. A narrativa é a associação entre o conteúdo e a expressão, inclui um roteiro, uma sinopse ou um resumo, encarrega-se da história a ser contada, atribuindo-lhe forma (VANOYE, 1994).

Aumont (1995) compreende que nas narrativas fílmicas o enunciado apresenta-se como discurso, implicando um enunciador ou foco da enunciação e um leitor-espectador. A enunciação refere-se às estratégias que fundam um discurso, então, no cinema, é aquilo que forma o corpo. A teoria da enunciação fílmica revela três momentos da produção de seu texto: momento de sua constituição, de sua destinação e de seu caráter auto-referencial. Aumont (1995) contrasta as características da narrativa fílmica e textual:

A narrativa é o texto em sua materialidade, o texto narrativo que se encarrega da história a ser contada. Porém, esse enunciado que, no romance, é formado apenas pela língua, no cinema, compreende imagens, palavras, menções escritas, ruídos e música, o que já torna a narrativa fílmica mais complexa. Por exemplo, a música, que não tem em si valor narrativo (ela não significa eventos), torna-se um elemento narrativo do texto apenas pela sua co-

presença com elementos, como a imagem colocada em seqüência ou os diálogos portanto, seria necessário levar em conta sua participação na estrutura da narrativa fílmica (AUMONT, p.106, 1995).

Os códigos sonoros estão em relação à imagem, completando a composição audiovisual. A análise das possibilidades musicais conduzem a uma interpretação que se orienta para o feérico. Então, além de toda a trilha sonora, os ruídos e a sonoridade ambiental são inseridos no todo narrativo, sugerindo verossimilhança. O caráter da imagem em relação à narratividade, participam um da definição do outro. Uma análise fílmica ultrapassa a pureza do cinematográfico, assentando-se sobre o simbólico (AUMONT, 1993).

O enquadre da imagem, a montagem, o espaço narrativo e a figuratividade da imagem fílmica compõem os parâmetros visuais de uma produção cinematográfica. Um determinado enquadre representa, também, um significante, se avaliado do ponto de vista da narrativa e da enunciação. Os planos tentando dar conta da totalidade do sistema visual, estabelecem relações semânticas. Ao mesmo tempo, a montagem exerce uma importante participação na função de produtora de sentido, não podendo escapar do que é representado. Inclui-se, portanto nesta rede de análise aspectos referentes à iluminação, à profundidade, ao tamanho e ao tipo - realista ou alegórico. A figuração é produto de códigos pictóricos específicos que produzem o efeito de realidade (AUMONT, 2006).

Christian Metz não confere similaridade entre a enunciação fílmica e a literária, com a enunciação da conversa, visto as marcas dêiticas - indicadores presentes na situação, incluindo advérbios, pronomes e adjetivos. Em um filme, seus dêiticos participam da enunciação interna, que se contrapõe a fonte de enunciação. O discurso de um filme e romance são previamente definidos, ao passo que o discurso da conversa é construído, incluindo reversibilidade dêitica. Finalmente, diferencia o romance inteiramente verbal, do filme, caracterizado pela matéria extra-lingüística. O aparelho enunciativo do filme incorpora outros elementos que não, somente os dêiticos, mas principalmente, por tudo aquilo que conduz a reflexão. Essa última construção aproxima o dispositivo enunciativo da posição do espectador. Entende que a enunciação é

mais abrangente que a narração, aplicando-se a qualquer tipo de enunciado, enquanto a narração, somente aquilo que é narrativo, inclusive a filmes narrativos (VANOYE, 1994).

Bremond entende a narrativa como independente do seu formato – oral, escrito, cinematográfico – focalizando sua atenção sobre o acontecimento (AUMONT, 2006). Incorporando caracteres das produções literárias, o cinema passou a assumir uma função narrativa. Inicialmente, o foco das produções cinematográficas não se destinava à narrativa. Seu objetivo era mais amplo, agia como instrumento de reportagem, de documentário, de extensão da pintura, de investigação científica ou de divertimento (AUMONT, 1995, p.89). Eco (1986) compreende semelhanças e aproximações entre as categorias de análise fílmica e narrativa. Como arte da ação, cinema e literatura fundam-se um pela representação e outro pela narração.

O alcance imitativo das narrativas, há muito, já faziam parte de discursos filosóficos. A tragédia grega, com seu poder de surpreender, despertava distintas emoções junto a seu público. Da mesma forma, na atualidade, outros formatos vêm tomando as emoções do público. Assim, a crescente audiência das produções cinematográficas de animação, que magicamente dão representação a realidades possíveis, suscitando a catarse das emoções. Aristóteles, após a análise das tragédias gregas, apresentou seis níveis de possibilidades textuais, independentemente do gênero literário. Tais elementos podem ser encontrados nos textos literários, dando estrutura aos mesmos (D'ONOFRIO, 2007):

- nível *fabular (mito)*: estudo da estrutura da história ficcional, do enredo ou trama, a determinação e a interligação das várias seqüências narrativas, a diferença entre situações e ações, núcleos e catálises, índices e informações;
- nível *atorial*: análise da personagem, quer no que diz respeito ao seu *fazer* (...), quer ao seu *ser* (...);
- nível *reflexivo*: os comentários tecidos pelas personagens sobre o sentido dos fatos que estão acontecendo ou considerações gerais sobre a vida humana ou os fenômenos da natureza;

- nível *discursivo*: além de estudar os vários sujeitos do discurso que aparecem ao longo do texto literário (...), analisam-se também as figuras de estilo, os desvios que a linguagem poética opera em relação à linguagem comum, em nível lexical, sintático e semântico;
- nível *descritivo*: a apresentação do cenário no qual as personagens realizam suas ações. As descrições podem ser de ordem exterior (paisagens, ambientes...) ou interior (características psicológicas). Nesse nível, o estudo das categorias do tempo e do espaço do plano de enunciação e do enunciado é de suma importância para a compreensão do texto;
- nível *fônico*: é o estudo dos elementos sonoros que podem aparecer no texto literário. Esse nível é importante nas obras compostas para serem representadas (teatro de ópera) ou cantadas (as letras das canções populares) e nas formas poemáticas consagradas (soneto)” (D’Onofrio, p.31, 2007)

Os níveis descritos, com ênfase na análise textual, podem ser revistos e adaptados a uma análise fílmica. Assim, da mesma forma que algumas categorias prevalecem em determinadas produções textuais, o mesmo pode ser verificado junto às transposições cinematográficas.

Vanoye (1994) acrescenta que as cenas e passagens de um filme ampliam-se para além do sintagmático, caracterizado pela linearidade. Grande parte das narrativas filmográficas correspondem a cenas e elementos sucessivos, confirmando um todo de significação, que refletem aspectos da grande trama fílmica.

O alcance da unidade estética em uma obra temática, na opinião de Tomachevski (1971), deve apresentar um sistema de motivos coordenados. Contrariamente, a obra dissolve-se em sua fragilidade estrutural. O conjunto de motivos pode ser categorizado pela: a) motivação composicional; b) motivação realista e c) motivação estética. A motivação composicional tende a agregar a utilidade de motivos, fundamentando-se no princípio da economia. Desta maneira, reaproveitam-se elementos de composições cênicas anteriores em

inserções futuras. A motivação realista é aquela capaz de inspirar a percepção de verossimilhança. Mesmo fictícia, o leitor/espectador demanda da obra “uma certa correspondência com a realidade e vê o valor da obra nesta correspondência” (TOMACHEVSKI, 1971, p.187). Finalmente, a motivação estética, demarcada pelo verossímil, abarca o procedimento de singularização, através do qual temáticas de ordem usual, política, religiosa ou moral, ganham visibilidade.

A contínua veiculação de produções cinematográficas no mercado, com suas narrativas contemporâneas, capazes de divertir e sustentar entretenimento, faz um convite a novas análises e interpretações. Não mais tão lineares como aquelas dos contos tradicionais, são hábeis no alcance de recordes de audiências, incitando reflexões acerca de novas possibilidades narrativas e discursivas, repletas de significações. Rosenfeld, analisando obras literárias, verifica que o “mundo fictício ou mimético, freqüentemente reflete momentos selecionados e transfigurados da realidade empírica exterior à obra, tornando-se, portanto, representativo para algo além dele, principalmente além da realidade empírica, mas imanente à obra” (ROSENFELD, 1981, p.15). Tal referência pode ser transferida à perspectiva da ficção filmográfica, em que o espectador, exposto à oferta lúdica, participa do entretenimento, aceitando os juízos inseridos no faz-de-conta apresentado. Mesmo fazendo menção a fatos e experiências reais, a denúncias explícitas ou veladas, as produções animadas correspondem a um mundo fictício, partindo de um cenário e de personagens impregnados pela essência fantasiosa e fantástica. Através de manifestações ilógicas e quiméricas, as narrativas vão explorando conceitos e regras sociais.

Tolkien (apud BETTELHEIM, 2002) caracteriza um bom conto de fadas lembrando alguns atributos que considera indispensáveis: a fantasia, a recuperação, o escape e o consolo. A estes quatro elementos enumerados, Bettelheim adiciona a ameaça, à qual concerne uma grande relevância, pois é ela que rompe com o equilíbrio narrativo. Em suas análises, pode-se verificar a aceitação resignada por parte do herói às ameaças sofridas, sejam elas físicas ou morais. O consolo, evidenciado pela felicidade e realização, é representado

em muitos contos pela união do príncipe com a princesa, simbolizando a harmonia entre tendências antagônicas dos princípios masculino e feminino, ou, sob o enfoque psicanalítico, simboliza a integração de estruturas egóicas. Por outro lado, a partir de um olhar ético, “esta união simboliza, através do castigo e da eliminação do mal, a unidade moral no plano mais alto” (BETTELHEIM, 2002, p.179). O final feliz é enfatizado por Tolkien, que lhe confere a responsabilidade pela completude de uma história apta a ofertar o alívio a seu ouvinte, leitor ou espectador.

3.1.1 Os personagens e suas caracterizações: Distintas possibilidades na formação narrativa

A figura ficcional atrai o olhar de diversos estudiosos da narratologia que, apoiados em seus caracteres, descrevem novos modelos para sua compreensão. Propp enfoca o personagem através de suas ações; Tomachevski afirma que o personagem é um suporte de motivos temáticos; entre os funcionalistas, o personagem é considerado uma unidade funcional; para os estruturalistas e para Roland Barthes, o personagem é aquele que participa de uma estrutura narrativa (BRAVO 2006). No *écran* a função de cada personagem autentica-se, localizando-se na intersecção entre a sombra e a realidade. Na espetacularidade cênica, a eficácia funcional do personagem é capaz de submeter o real a seu duplo afetivo. No *écran*, um rosto é tomado pelo formato de paisagem, então é alma. Alma esta que traduz o cosmomórfico, onde “o rosto da terra é continuamente expresso pelo lavrador e, reciprocamente, a alma do camponês é-nos dada pelo trigo que o vento agita” (MORIN, p.92, 1997).

Vanoye (1994) discorre acerca da narração fílmica clássica, atenta à coerência da narrativa, à linearidade e à homogeneidade. Esta perspectiva estreita a relação entre cenas/seqüências e dinâmica de causas/efeitos. Usualmente, é uma narrativa centrada em um personagem principal, que vai indicando seu desenvolvimento, respeitando a dinâmica das causas e efeitos. Já, as narrativas fílmicas modernas, apresentam questões não resolvidas,

personagens psicológicos, manipulações temporais que geram confusões e descrições da sociedade. O visual e o sonoro mesclam-se com o subjetivo, indiferenciando-os.

Vladimir Propp (1984) ao descrever as 31 funções dos contos maravilhosos, agrupou as funções de maneira lógica, distribuindo-as nas sete esferas de ação correspondentes ao que cada personagem realiza na narrativa, não se atendo a personagens específicos. Propp (1984) identifica as esferas de ação inseridas nos contos maravilhosos por: 1) o antagonista (ou malfeitor); 2) o doador (ou provedor); 3) o auxiliar; 4) a princesa (personagem procurado) e seu pai; 5) o mandante; 6) o herói e 7) o falso herói. Mesclam-se, assim, atributos do guardador de valores sociais, do transgressor e do mediador.

Personagem	Esfera de ação
Antagonista ou malfeitor	Compreende e dano, combate e outras formas de luta contra o herói e a perseguição;
Doador ou provedor	Compreende a preparação para a transmissão do objeto mágico e o fornecimento do mesmo ao herói;
Auxiliar	Compreende o deslocamento do herói no espaço, a reparação do dano ou carência, o salvamento durante a perseguição, a resolução de tarefas difíceis, a transfiguração do herói;
Princesa (objeto procurado e seu pai)	Compreende a transposição de tarefas difíceis, a imposição de um estigma, o desmascaramento, o reconhecimento, o castigo do malfeitor e o casamento;
Mandante	Compreende o envio do herói;
Herói	Compreende a partida para realizar a procura, a reação perante as exigências do doador, casamento
Falso herói	Compreende a partida para realizar a procura, a reação perante as exigências do doador, sempre negativa e com pretensões enganosas.

Quadro 2: Esferas de ação (PROPP, 1984)

Além destes, observa-se, hoje, que uma outra configuração de personagem vem ganhando inserção, principalmente junto às animações e outras produções filmográficas, o *comic relief*. Este personagem, através de suas atribuições hilariantes e divertidas, oferece alívio cômico às cenas. Assim, o denso conteúdo afetivo-emocional das histórias, o impacto dramático e as cenas de suspense são suavizados por este personagem picaresco, descrito e valorizado por Vogler (1992). Apresentando-se sob distintas nuances, personagem e narrativa retroalimentam-se, povoando de vida e dinamismo as histórias.

Distintas variáveis vão dando forma aos personagens que, compreendidos por uma complexa rede de contrariedades, podem ser simples ou complexos, explorando com desenvoltura as possibilidades do romance. Os personagens podem assumir mais de uma função e, ao mesmo tempo, uma mesma função pode ser representada por mais de um personagem. A gama de funções vivenciadas vai compondo o *status* psicológico dos personagens. Vladimir Propp (1984) percebeu que os personagens são constituídos por elementos variáveis e invariáveis. Enquanto o nome, o sexo, a idade, características psicológicas e outros traços dão unidade às características variáveis; os sujeitos das sete esferas de ação figuram a parte invariável. Greimas (1973) propõe o modelo actancial do personagem de ficção, sendo o actante a função exercida pelo personagem.

Cândido (1981) concentra-se no papel do personagem nos romances literários. Estes atores, grandes responsáveis pela organização narrativa, recheiam de vida o enredo, dando realismo às idéias, exprimindo valores e significados. O conjunto formado pelo enredo, personagens e idéias revela-se indispensável ao todo novelístico. O enredo ficcional apropria-se de vivências reais, preenchendo-as, posteriormente, pelo caráter mágico, simbólico e imaginário, tendo, no personagem, o principal ator.

Sob o formato cinematográfico do gênero da animação, novas narrativas, marcadas pelo caráter efêmero e transitório, têm sido incessantemente ofertadas pela indústria cultural. Nas produções cinematográficas, o personagem fornece vigor ao enredo, contribuindo para o

caráter expressivo e existencial intencionado. A ficção ou *mimesis* são revolvidas por atributos que permitem uma superposição ao real, dotando de credibilidade um cenário dominado por um tempo e espaço específicos. A impressão, sugerida pela imagem e pela representação fílmica, participam como recursos da narratividade (ROSENFELD, 1981). D'Onofrio (2007) salienta que o estudo do personagem apresenta uma estreita ligação com o estudo da fábula, pois se configura no elemento que dá vida às ações, restringindo os personagens a seres humanos ou antropomorfizados.

A fim de cumprir com as pretensões do enredo, os personagens podem ser colocados a serviço de uma denúncia ou de uma aprovação. Recobertas por possibilidades narrativas, as histórias de ficção, idealizadas pelos animadores, são hábeis em reconstruir experiências cotidianas, contando com os recursos do gênero. Estas produções, mesmo que distanciadas das possibilidades reais, convocam com maestria o espectador a reflexões acerca da complexidade das experiências cotidianas. Atentando-se à oferta narrativa, proporcionada pela literatura e pela cinematografia, Simões (2006) observa que tais formatos ativam reações do público, podendo ser interpretados e processados na intimidade da leitura ou no recolhimento fílmico.

Campbell (1949), em **O herói de mil faces**, discorre acerca da trajetória do herói, apontando para as infindáveis possibilidades do personagem, que pode ter adaptada o padrão mítico a seus propósitos ou às necessidades de sua cultura (VOGLER, 1992). Vogler (1992) amplia seu estudo, dando destaque às figuras simbólicas e enfatizando a trajetória do herói, ao discutir histórias contemporâneas e temas comuns ao cinema, construindo sua estrutura de acordo com as necessidades da história. Sob a junção de diferentes arquétipos, como o velho, o sábio, o herói e o antagonista, personagens repetem-se nas formações narrativas, refletindo a *forma* mito e ofertando o sinal de verdade psicológica, independente do fantástico, do impossível ou irreal. Envoltas por questões universais, podem ser aplicadas à análise dos problemas humanos, cada história pode apropriar-se dos padrões míticos que se adéqüem a sua proposta. “Quem sou eu? De onde vim? Para onde vou quando morrer? O que é bom e o que é mal? Como devo agir com o

bem e com o mal? Como será o amanhã? Para onde foi o ontem? Será que tem alguém lá em cima?” (VOGLER, p.26, 1992). Descreve diferentes tipos heróicos que, inseridos em seus contextos e dotados por suas particularidades, singularizam-se perante os demais heróis apresentados. Análises propostas por Tomachevski (1971) reforçam a constatação de que as narrativas orientam-se apoiadas no destino do herói, que pode ser apolíneo, dionisíaco, titânico ou realístico. Perfeitos, falhos, transgressores ou emocionais, uma rede de personagens faz com que suas características entrecruzem-se, aproximem-se e distanciem-se, para que, finalmente, sejam tomados por uma identidade e por uma história que lhes individualiza. A combinação e a intercomunicação entre os personagens vai mostrando o rumo que as estruturas narrativas vão tomando. Outras histórias, desenvolvidas para o cinema de animação, rendem-se à mesma estrutura da fábula, que coloca em jogo personagens e situação: “a calma no início, perturbada por uma entidade maléfica: em seguida, a intervenção do herói que, após dar todas as provas de coragem e poder, vence o adversário em luta renhida; e, finalmente, o retorno à calma, sempre ameaçada pela possibilidade de uma ação maléfica” (MIRANDA, 1971, p.42).

Apropriando-se da obra de Propp, Vogler (1992) repensa a maneira pela qual Campbell valeu-se da teoria arquetípica de Carl G. Jung. Os arquétipos são padrões de personalidade presentes em símbolos, relações e em personagens, dando representatividade à linguagem universal. São componentes pertencentes a todo ser humano, cuja expressão ressoa de forma familiar àqueles por eles tocados. Nesta inter-relação entre personagens e arquétipos, o narrador recria enredos amplamente reconhecidos. Se, antes, Vogler (1992) atribuía a cada personagem um arquétipo, posteriormente atrelou os arquétipos ao transcurso da história, convocando-os distintamente, no intuito de provocarem reações. Neste sentido, um mesmo personagem pode dar representação a mais de um arquétipo, permitindo a continuidade da história.

Jung sugeriu que pode existir um inconsciente coletivo no inconsciente pessoal. Os contos de fadas e os mitos seriam como os sonhos de uma cultura inteira, brotando desse inconsciente coletivo. Os mesmos tipos de personagens parecem ocorrer, tanto na escala pessoal como na coletiva. Os arquétipos são impressionantemente

constantes através dos tempos e das mais variadas culturas, nos sonhos e nas personalidades dos indivíduos, assim como na imaginação mítica do mundo inteiro (VOGLER, 1992, p.48).

Os arquétipos mais comumente verificados e valorados por Vogler (1992), junto às funções dos personagens, na seqüência narrativa, são: o herói/anti-herói, o mentor, o guardião do limiar, o arauto, o camaleão, a sombra e o pícaro. Dentre as figuras arquetípicas encontradas nos contos maravilhosos, estão: o lobo, o caçador, a boa mãe, a madrasta, a fada madrinha, a bruxa, o príncipe e a princesa, cada um desempenhando funções especializadas. Um único personagem pode dar ressonância a mais de um arquétipo, capaz de simbolizar diferentes qualidades humanas, dando visibilidade a suas propriedades de forma temporária ou transitória.

Como o vilão, o anti-herói é errado, talvez feio e (um pouco) mau. Mas, como o herói, é personagem pelo qual narrador e espectador torcem, com quem se emocionam, se identificam e querem ver vitorioso, feliz e eventualmente perdoado (CAMPOS, 2007, p.155).

Cada arquétipo possui uma descrição coerente com a função de seu personagem. O Mentor é aquele personagem que orienta e protege o herói, exemplificado pela Fada Madrinha, em **Cinderela**; o Guardião do Limiar são aqueles que se prestam às aspirações; o Aauto pode ser encarnado por uma figura positiva, negativa ou neutra, mas que faz uma convocatória do herói para a aventura; o Camaleão é o personagem mutante, capaz de transfigurar-se; a Sombra demarca qualidades negativas, segredos obscuros e aspectos positivos, ocultados ou rejeitados do espectador, incorporados pelo Mentor ou pelo Camaleão, tendo como função desafiar o herói; o Pícaro é aquele capaz de produzir o alívio cômico (VOGLER, 1992).

Envoltos por qualidades, emoções e motivações, os personagens experimentam distintos sentimentos, como vingança, raiva, competição, insegurança e outros. Assim, distanciam-se da perfeição estereotipada e aproximam-se de seu público. A ação narrativa explicitada por Eco (2000) caracteriza-se pela *mimese*, mecanismo capaz de recriar e simular as realidades dotadas de emoções e paixões, próprias do humano, refletindo um

processo de projeção-identificação, como enfatiza Morin (2007^a). De endeusados, passam a humanizados, refletindo fraqueza, imperfeição, ambivalência e traumas, atraindo platéias.

A figura do herói é arquitetada por duas vias, podendo constituir-se pelo conjunto de poderes superiores e pelo conjunto de virtudes, encontrando potencial de realização junto ao humano, com a astúcia, a velocidade, a inteligência e o espírito de observação. Estes traços, que compõem o quadro estrutural dos personagens, são alvos de identificações e projeções do espectador, motivados por uma base moral. Carregados por uma carga emocional, os personagens inspiram a simpatia e a antipatia do público que os contata. Dentre todos os personagens, o herói é aquele que desperta maior atração, provocando compaixão, simpatia, alegria, dor ou tristeza (ECO 2000).

3.1.2 A figura do narrador

Observam-se particularidades quanto ao elemento do narrador, de uma história para outra. O narrador é uma figura criada para a ficção, compondo-se por traços que diferenciam uma tipificação da outra. Alguns emitem posicionamentos, enquanto outros permanecem imparciais por toda a narrativa. Em outras narrativas, este agente pode tomar a forma de um personagem, mergulhando no todo da história. Independente de ser literária, teatral ou fílmica confia-se a personagens fragmentos da narração.

Nas produções cinematográficas de animação, a figura do narrador não se revela predominante, mas por vezes, faz-se presente. D'Onofrio (2007) descreve dois tipos de narrador: o narrador pressuposto e o narrador personagem. Subdivide cada tipologia em modalidades que diferenciam um narrador do outro:

a) Narrador pressuposto

- Narrador onisciente neutro: caracteriza-se por aquele agente que apresenta a história, descrevendo personagens e cenários. A

intenção de neutralidade do narrador, em alguns momentos, é burlada por seus posicionamentos e julgamentos;

- Narrador onisciente intruso: caracteriza-se pelo narrador que interrompe a seqüência, destacando suas impressões;
- Narrador onisciente seletivo: caracteriza-se pelo narrador que informa aquilo que o personagem sente e pensa, a partir de sua interpretação;
- Narrador-câmera: caracteriza-se pelo narrador que descreve o transcurso da história, mas não possui a onisciência.

b) Narrador-personagem

- Narrador-protagonista: identifica o personagem principal como o responsável pela narração, apresentando suas impressões e lembranças;
- Narrador-personagem secundário: mesmo não sendo o protagonista, narra uma história sob seu ponto de vista;
- Narrador-testemunha: a narração se dá por um personagem observador, mas que não participa da história;
- Narrador dramático: caracteriza-se pela narração feita pelos personagens.

Metz (apud VANOYE, 1994) sintetiza os tipos narradores em três:

- Extra-diegético: comenta o filme independente de ser identificado.
- À beira da diegese: o narrador não intervém diretamente no desenvolvimento da história, mas, mesmo não identificado, está presente no todo diegético.
- Personagem: distintos personagens podem assumir a função de narrador, tornando-se ativos ao acompanharem a história e a direcionarem. Oriundos dos personagens, os recursos de *flashbacks* são descritos, por suas funções narrativas.

Percorrida e envolta por um amplo leque de significantes, a figura do narrador contribui com a visualidade do todo apresentado. A compreensão deste elemento, na filmografia, não se limita a sua presença empírica, mas

exatamente à sua função. Assim, antes do espectador entregar-se às subseqüentes imagens, existiu um elemento narrador-ordenador que determinou a seqüência das mesmas. Diferindo da literatura, nas narrativas cinematográficas a imagem pode ser compreendida como um enunciado completo, facultando, a cada um, a internalização de uma quantidade de informações indefinidas e constantemente atualizadas (METZ,1977).

3.1.3 Tempo

A categoria tempo, assim como a de espaço, associa-se com outros elementos da narrativa. Tais unidades podem situar a história/ ficção num momento ou circunscrevê-la no mundo do faz-de-conta. Assim, espaço e tempo real são brevemente suspensos. Elemento filmográfico, facilmente o tempo metamorfoseia-se, refletindo na qualidade do fantástico ou do real. Conjuga-se a outras técnicas do cinema, como a diferenciação de planos, movimentos da câmera e efeitos especiais dando um sentido a todo o aparato final, a montagem.

O tempo do cinema impõe-se ao tempo real e a sucessão cronológica das ações, é falsificado. Submetido a montagem, o tempo é ordenado ao ritmo cênico. O tempo não é mais rígido, mas fluído, amplia o poder representativo da imagem, podendo ser comprimido, alongado e revertido dependendo daquilo que se intenta sugerir (MORIN, 1997). Através do manuseio da variável tempo, pode-se dar um diferente significado ao universo fílmico, conduzindo o espectador a impressões sobre a imagem. O *flashback* integra-se à marcha temporal da produção, inserindo o passado no tempo presente, presentificando-o. O passado destaca-se enquanto recordação e rememoração de um imaginário, perfazendo-se num tempo equívoco, em que subjetivo, este tempo, reúne passado, presente futuro, indiferenciadamente.

Em suas avaliações acerca do aspecto temporal, Metz (1977) descreve um duplo aspecto. A duplicidade da seqüência temporal abarca o tempo do narrado e o tempo da narração, fixados respectivamente no tempo do

significado e no tempo do significante. O alcance da narração a difere da descrição, pois consegue dar representatividade a uma instância, através da transposição de um tempo a outro. D'Onofrio (2007) acrescenta, em suas análises, a temática do tempo do leitor, aqui entendido pelo tempo do espectador.

Todorov (1973) desenvolveu estudos acerca do tema da temporalidade nas narrativas, apresentando diferenciações entre o tempo do discurso, ou enunciação, e o tempo da história, diegético, ou do enunciado. Enquanto o tempo do discurso revela uma linearidade, o da história é considerado pluridimensional. Na história, uma quantidade variável de eventos pode realizar-se simultaneamente; no discurso, os acontecimentos devem ser orientados seqüencialmente. Visando fins estéticos, o recurso da deformação temporal é recorrentemente utilizado pelos autores. Esta estratégia era considerada pelos formalistas russos como o traço capaz de distinguir o discurso, da história.

O tempo discursivo ou da enunciação diz respeito à representação do tempo dentro da obra - é o tempo de quem fala e de quem escuta. "A relatividade do tempo do narrador e do tempo do leitor deriva do fato de que um pressupõe o outro e os dois tempos se complementam na instância do presente contínuo da enunciação" (D'ONOFRIO, 2007, p.85). O tempo discursivo pode ter duas características: linear e invertido. O linear apresenta os fatos da história respeitando sua cronologia; o invertido pode ser de dois tipos: *propelepse* (antecipa a ordem cronológica de um fato) e *analepse* (a história inicia pelo meio ou fim, apresentando seu início mais adiante, através do *flashback*).

O tempo diegético ou do enunciado é descrito pelo tempo dos acontecimentos, podendo ser seccionado em cronológico e psicológico. A seqüencialidade marcada por elementos da natureza, pelo ciclo da vida, pelo calendário ou pelo relógio, integra o tempo cronológico. Intentando proporcionar a ilusão de realidade, vale-se do princípio da verossimilhança e das relações de causalidade. Por outro lado, a flexibilidade do tempo psicológico é evidenciada nas narrativas. Este tempo não compreende marcos

absolutos, quantificáveis ou padronizados, mas relaciona-se à percepção temporal do personagem. Nele, a impressão de um passado e a sugestão de um futuro fundem-se num único tempo. As narrativas que focam seus enredos no tempo psicológico são denominadas como de *fluxo de consciência* e focam-se no transcurso psíquico de um ou mais personagens (D'ONOFRIO, 2007). O tempo da leitura, por sua vez, é um tempo irreversível, que determina nossa percepção do conjunto (TODOROV, 1973, p.235). A reflexão sobre o tempo, apresentada por Jean Epstein, destaca que “o cinema cria uma aprecepção inteiramente original do tempo”, produzindo um tempo *sui generis*, diferente do tempo humano (AUMONT, 2006, p.288). O tempo, considerando o “ponto de vista psicológico, caracteriza-se pela duração experimentada” (AUMONT, p.160, 1995).

Tomachevski (1971), ao reconhecer o papel do tempo e do espaço, ratifica a relevância de um olhar atento a tais elementos da narrativa. Distingue o tempo da fábula - tempo no qual ocorrem os acontecimentos descritos – do tempo da narração – limitado à duração da produção. Descreve as maneiras pelas quais o tempo da fábula pode ser desenvolvido: a) pela descrição do período, situando a ação no tempo; ou de forma relativa, através de uma conexão temporal da ação dramática; b) pela indicação temporal dos acontecimentos; c) pela criação da impressão de duração, seja através de longos discursos ou da seqüência rápida de ações, marcando uma composição que se diferencia de história para história, conformando seu ritmo.

Greimas, Bremond e Todorov analisam o tempo de maneira similar a Claude Lévi-Strauss, que compreende a ordem da sucessão cronológica a partir de uma representação atemporal (BARTHES, 1973). Mesmo enraizado em um tempo histórico, o tempo dos contos maravilhosos apresentam-se de maneira a-histórica, revelando-se indeterminado. Esta acepção de tempo, segundo Coelho (2000) é derivada da consciência mítica do homem do início dos tempos.

3.1.4 Espaço

O espaço, elemento da estrutura narrativa, ajuda a caracterizar o cenário do enredo. Sua função é descrever o lugar onde a história se passa e onde os personagens se movem, estabelecendo diferenciações com o real. Seu conteúdo, seja ele pictórico ou descritivo, informa ao leitor/espectador algo sobre a história, contribuindo para a impressão de seu todo. O espaço diegético atrela-se a um contexto que organizam o todo fílmico ao espectador. Alternando-se entre o espaço representado e o não representado, complementam-se. Quando não representado visualmente, é construído imaginariamente pelo espectador, que se remete à narrativa e o deduz. O espaço representado – ilustrado pela imagem – e o espaço representante – significativo – são inseparáveis e dão origem ao espaço narrativo que articula o conteúdo à expressão. O espaço narrativo pode ser descrito pelo cenário, arquitetura, montagem, iluminação, profundidade, entre outros (VANOYE, 1994).

O espaço fílmico é descrito por Aumont (2006) através de considerações acerca do plano, da cena e da seqüência. O plano refere-se ao campo, ao pictórico; a cena atrela-se a um espaço coerente e homogêneo frente aos planos; a seqüência e outras formas complexas de montagem apresentam um espaço abstrato, no qual se combinam percepções e considerações psíquicas. Nesta representação, Aumont enfatiza a narrativa, pois o espaço é definido através dos acontecimentos nele suscitados. Kunz (2003) destaca que o tratamento dado ao espaço e ao tempo implica em distintas possibilidades de significação narrativa (KUNZ, 2003). Simbioticamente, tempo e espaço incorporam-se um no outro, reluzindo a matéria e o espírito.

O espaço filmográfico é ofertado a partir de planos contínuos e descontínuos. A câmera passeia por distintos campos, rapidamente, transita do objeto total para o detalhe do mesmo, sendo capaz da ubiqüidade temporal e espacial, ultrapassando o estático. Como no elemento tempo, o espaço pode dilatar-se, encolher e mover-se, metamorfizando-se da microscopia a macroscopia. O plano define-se parcela do filme delimitada pelo início e o término de uma tomada; o plano do filme finalizado se caracteriza pela

totalidade das colagens que interligam planos subseqüentes (VONNOYE, 1994). Perante o *écran* imóvel, o espectador imerge no fantástico da imagem que hipnotiza. A metamorfose da imagem oscila entre a latente e a manifesta, com suas particularidades, a primeira refere-se a uma produção fílmica com enfoque realístico, enquanto segunda no fantástico (MORIN, 1997).

Vanoye (1994) discorre acerca da narração fílmica clássica, atenta à coerência da narrativa, à linearidade e à homogeneidade. Esta perspectiva estreita a relação entre cenas/seqüências e dinâmica de causas/efeitos. Usualmente, é uma narrativa centrada em um personagem principal, que vai indicando seu desenvolvimento, respeitando a dinâmica das causas e efeitos. Já, as narrativas fílmicas modernas, apresentam questões não resolvidas, personagens psicológicos, manipulações temporais que geram confusões, descrições da sociedade.

O nível no qual os contos se passam pode ser o dimensional ou o não-dimensional. O primeiro divide-se no horizontal e no vertical; o vertical relaciona-se ao sobrenatural, enquanto o horizontal é demarcado pelo espaço humano. O sobrenatural pode estar relacionado com os aspectos do *alto* – seres superiores, anjos - ou com o *baixo* – demônios, seres malignos. O humano pode ser *tópico*, *atópico* ou *utópico* cada um com suas especificidades. O espaço *tópico* é o lugar conhecido e seguro; o *atópico* demarca um lugar estranho, hostil; e o *utópico* é aquele lugar que não existe na realidade, mas se idealiza. Inspirada em aspectos do espaço real, a ficção possui o seu próprio espaço que, oriundo do imaginário de seu criador, pode ser mágico e livre das regras do cotidiano (D'ONOFRIO, 2007).

No que tange à variável lugar e espaço da ação, Propp atém seu foco a duas situações: a) o caso estático, em que os personagens se encontram em um mesmo lugar, espaço onde se constrói o desenvolvimento da ação; b) o caso cinético, no qual a narrativa é descrita em diferentes espaços. Indistintamente, as narrativas desenvolvem-se sobre o tempo e/ou espaço. Enquanto um destes elementos pode ser estático, o outro deve ser dinâmico no conjunto da obra.

3.2 Análise narrativa: Descrição das funções de Vladimir Propp

Na obra **Morfologia do conto maravilhoso**, Vladimir Propp (1984) apresenta um modelo da forma/estrutura das narrativas. Seu estudo apoiou-se na análise de cem narrativas de contos maravilhosos em que destacou 31 sintagmas narrativos. Sob a denominação de *funções*, estes sintagmas relacionam-se uns aos outros pela causalidade, caracterizando a ação de um personagem. Logo, cada função deve estar submetida à ação de um personagem pela relação de causalidade.

Vladimir Propp (1984), no entanto, demonstra que, munido por grandezas constantes e variáveis, os enredos constroem-se a partir de uma base comum. As funções ou ações compreendem a parte invariável dos contos, ilustradas pelo comportamento dos personagens; o meio, o nome dos personagens e seus atributos, por sua vez, correspondem à parcela de elementos sujeita a variações. Propp (1984) verifica que a seqüência de tais funções atende a uma ordem, respeitando também uma mesma estrutura. Independentemente da função iniciadora da narrativa, quanto mais antigo e tradicional for o conto, menor a probabilidade de retornar a uma função prévia e romper com a sucessão de funções (RODARI, 1982). Hohlfeldt (2006), em análise acerca das variações narrativas do conto **O Chapeuzinho Vermelho**, demonstra que as narrativas não tradicionais apresentam um distanciamento da estrutura delineada por Propp.

Observações acerca da similaridade entre as funções já haviam sido verificadas por historiadores de religiões, em mitos e crenças. No entanto, é Vladimir Propp (1984) quem descreve um grupo de pressupostos do conto maravilhoso:

- 1) as funções são os elementos constantes e permanentes de um conto maravilhoso, formando as partes constituintes básicas do conto;
- 2) o número de funções do conto maravilhoso é limitado;
- 3) a seqüência das funções é sempre idêntica;
- 4) os contos desenvolvem-se a partir de uma mesma base.

Mesmo possuindo um significado singular, cada uma das funções delineadas por Propp encontra-se aberta a uma diversidade de novos significados (RODARI, 1982, p.68). As narrativas dos contos, conforme destaca Barbero (2003), desenvolvem-se a partir do percurso traçado pelo herói. Em sua análise, Propp (1984) não se deteve à figura do herói, mas enfatizou as funções dos diversos personagens, descrevendo as 31 funções que participam da estrutura morfológica do conto. Tais funções erguem-se no conto após a situação inicial. As sete primeiras funções participam introduzindo a intriga, enquanto as funções sucessivas correspondem à ação propriamente dita:

- 01)um dos membros da família sai de casa (afastamento/ ausência);
 - 02)impõe-se ao herói uma proibição (proibição);
 - 03)proibição é transgredida (transgressão);
 - 04)o antagonista procura obter uma informação (interrogatório);
 - 05)o antagonista recebe informações sobre a sua vítima (informação);
 - 06)o antagonista tenta ludibriar sua vítima para apoderar-se dela ou de seus bens (ardil/ logro);
 - 07)a vítima se deixa enganar, ajudando assim, involuntariamente, seu inimigo (cumplicidade);
 - 08)o antagonista causa dano ou prejuízo a um dos membros da família (dano/ mal-feito);
- 8.1) falta alguma coisa a um membro da família, ele deseja obter algo (carência);
- 09) é divulgada a notícia do dano ou da carência, faz-se um pedido ao herói ou lhe é dada uma ordem, mandam-no embora ou deixam-no ir (mediação, momento de conexão, apelo);
 - 10) o herói-buscador aceita ou decide reagir (início da reação);
 - 11) o herói deixa a casa (partida);
 - 12) o herói é submetido a uma prova; a um questionário; a um ataque; que o preparam para receber um meio ou um auxiliar mágico (primeira função do doador);
 - 13) o herói reage diante das funções do futuro doador (reação do herói);

- 14) o meio mágico passa às mãos do herói (fornecimento, recepção do meio mágico, transmissão);
- 15) o herói é transportado, levado ou conduzido ao lugar onde se encontra o objeto que procura (deslocamento no espaço entre dois reinos);
- 16) o herói e seu antagonista se defrontam em combate direto (combate);
- 17) o herói é marcado (marca, estigma);
- 18) o antagonista é vencido (vitória);
- 19) o dano inicial ou a carência são reparados (reparação de dano ou carência);
- 20) regresso do herói (regresso);
- 21) o herói sofre perseguição (perseguição);
- 22) o herói é salvo da perseguição (salvamento, resgate);
- 23) o herói chega incógnito à sua casa ou a outro país (chegada incógnito);
- 24) um falso herói apresenta pretensões infundadas (pretensões infundadas, impostura);
- 25) é proposta ao herói uma tarefa difícil (tarefa difícil);
- 26) a tarefa é realizada (realização);
- 27) o herói é reconhecido (reconhecimento);
- 28) falso herói ou antagonista ou malfeitor é desmascarado (desmascaramento);
- 29) o herói recebe nova aparência (transfiguração);
- 30) o inimigo é castigado (castigo punição);
- 31) o herói se casa e sobe ao trono (casamento).

A seqüência sintagmática, proposta por Propp, entre o início, meio e fim do conto, é em parte reiterada por Barbero (2003), quando pensa na complexidade da narrativa originada pela trajetória do herói e do vilão, finalizada por revelações que garantem a estabilidade perdida na *cena primitiva*, ou pelo restabelecimento da falta. Bettelheim (2002) acrescenta que, no conto de fadas tradicional, o herói é recompensado, enquanto o vilão é submetido a uma experiência que, sob o julgamento do autor, apresenta-se

como a mais adequada para puni-lo por suas atitudes desprezíveis. Coelho (2000) verifica que independente do tipo de conto, maravilhoso ou de fadas, pode-se sempre extrair cinco invariantes que se imbricam com as variantes: “aspiração (desígnio), viagem, obstáculos (ou desafios), mediação auxiliar e conquista do objetivo (final feliz)” (COELHO, p.109, 2000).

Vogler (1992), atento ao percurso do protagonista da história, delinea um modelo da jornada deste personagem. Apesar de independentes, pode-se traçar algumas relações entre esta estrutura e o modelo de Vladimir Propp. Divididos em três atos, Vogler (1992) propõe os estágios da *jornada do herói*. O primeiro ato compõe-se pelo mundo comum, pelo chamado à aventura, pela recusa do chamado, pelo encontro com o Mentor e pela travessia do primeiro limiar; o segundo ato abrange testes, aliados e inimigos, a aproximação da caverna oculta, a provação suprema e a recompensa; o terceiro ato caracteriza-se pelo caminho de volta, pela ressurreição e pelo retorno com o elixir. Cada um destes atos adapta-se ao contexto da narrativa. A *jornada do herói* pode representar, além de um caminho, uma transformação no seu íntimo, caracterizando as histórias emocionais, hábeis em atrair a atenção do público. Apresentando heróis, vilões e importantes figuras coadjuvantes, além de diferentes ambientes, como florestas, castelos, labirintos e cavernas, tais narrativas apresentam personagens fortes, valentes, inseguros, preguiçosos, perspicazes, ardilosos ou vingativos.

A seqüência da *jornada do herói* é recapitulada por Vogler (1992) da seguinte maneira:

1. os heróis são apresentados no *mundo comum*, onde
2. recebem um *chamado à aventura*
3. primeiro, ficam *relutantes* ou *recusam* o *chamado* mas,
4. num *encontro com o mentor*, são encorajados a fazer a
5. *travessia do primeiro limiar* e entrar no mundo especial, onde
6. encontram *testes, aliados e inimigos*,
7. na *aproximação da caverna oculta*, cruzam um segundo limiar
8. onde enfrentam a *provação suprema*.
9. ganham sua *recompensa* e

10. são perseguidos no *caminho de volta* ao mundo comum.

11. cruzam então com o terceiro limiar, experimentam uma *ressurreição* e são transformados pela experiência.

12. chega enfim o momento do *retorno com o elixir*, a benção ou o tesouro que beneficia o mundo comum (VOGLER, 1992, p. 44).

Estas etapas são preenchidas com dados que diferenciam uma narrativa da outra. Tal estrutura, com suas particularidades e variações atende também às formações de romances, comédias, dramas contemporâneos e aventuras de ação, necessitando apenas da substituição das figuras simbólicas e demais elementos por outros, equivalentes e adequados ao contexto descrito. Sujeita a variações, importa que esta ordem esteja invadida pelos valores da *jornada do herói* como “jovens heróis em busca de espadas mágicas de velhos magos, donzelas arriscando a vida para salvar entes queridos, cavaleiros partindo para combater dragões cruéis em cavernas profundas” (VOGLER, 1992). Atrelandose às funções elencadas por Propp (1984) aos elementos pertinentes à *jornada do herói*, observa-se uma relação de complementaridade entre elas, onde as funções dos personagens participam das situações que constituem o enredo da história. As diferenciações entre os níveis descritos por ambos os estudiosos contribuem para as análises estruturais das produções cinematográficas de animação, permitindo criativas compreensões acerca daquilo a que dão representação.

Conceitos

Personagem	“constituem os suportes vivos da ação e veículos das idéias que povoam uma narrativa” (D’ONOFRIO, p.75, 2007)
Formas narrativas	maneira pela qual se dispõem os elementos estruturais de uma obra. Dividem-se em formas simples e formas cultas de narratividade. Formas simples: o mito, a lenda, o conto popular, a saga, a adivinhação, o caso, a anedota, o provérbio; Formas cultas: poesia épica, novela, romance, conto erudito, crônica (D’ONOFRIO, 2007).
<i>Fábula</i>	termo utilizado pelos formalistas russos, integra a gama de incidentes potenciais a constituir uma narrativa (CAMPOS, 2007). “história na ordem cronológica dos acontecimentos (D’ONOFRIO, p.108, 2007)
Trama	“história artisticamente apresentada” (D’ONOFRIO, p.108, 2007)
Conto maravilhoso	aborda uma “problemática social, a busca de realização da personagem pela fortuna material” (COELHO, p.109, 2000)
Conto de fadas	desenvolve um “problema existencial, a busca de realização interior pelo amor”(COELHO, p.109, 2000)
Fantástico	“texto literário de conteúdo fabular, além de não poder acontecer porque infringe as leis físicas da realidade em que vivemos e os padrões normais de nossa razão” (D’ONOFRIO, p.125, 2007)
Roteiro	“esboço de uma narrativa que será realizada através de imagens e sons numa tela de cinema ou TV” (CAMPOS, p.328, 2007).
Trilha	“percurso que um personagem, ação, objeto ou som traça dentro de uma estória” (CAMPOS, p. 100, 2007)
Trama	“reunião das trilhas que compõe um incidente ou uma seqüência de incidentes” (CAMPOS, p.100, 2007); a “trama principal é o fio de estória que o narrador selecionou como principal (CAMPOS, p.102, 2007)

Peripécia	“mudança na qual uma ação toma rumo inverso ao que vinha tomando” (ARISTÓTELES, p. 255, 1998)
-----------	---

Quadro 3: Conceitos

3.3 A representação fílmica: Possibilidades para a significação

Uma produção pode ser analisada a partir de um enfoque posto, através do qual, os elementos do texto fílmico ou literário, relacionam-se com o objetivo temático que se pretende verificar. No entanto, a análise, propriamente dita, apóia-se no conjunto do texto.

Os sentidos produzidos pela análise podem ser múltiplos, pois cada texto abre um leque de possibilidades interpretativas. Somam-se as intenções do autor, os aspectos de coerência textual e o sentido efetivado pelo leitor. A unidade de cada posição interfere na ação interpretativa, a partir do sistema afetivo daquele que sobre o texto debruça-se. Um texto fílmico ultrapassa o limite da mera narração, mas apropria-se de aspectos sócio-históricos em que é produzido. Identificando-se ou recusando os ditames do período, cada filme remete-se direta ou indiretamente a sociedade na qual se inscreve. Sua narrativa pode refletir em um passado ou em um futuro, mas faz alusão ao presente. No filme representa-se parte do real e do social, constrói-se nele, um mundo possível e imaginário, mas dotado de coerência interna (VANOYE, 1994).

A complexidade da interpretação fílmica inclui o processo simbólico. Como produção representativa, o cinema é hábil em despertar o simbólico, independente do fato, desta intenção estar explicitada. Vanoye (1994) esboça, em três classes, a diferenciação das produções, conforme as possibilidades simbólicas legitimadas e suas particularidades:

- 1) Filmes que impõem ao espectador a leitura simbólica, afastada da literalidade, desta forma, elementos presentes na narrativa fílmica, possuem um sentido não revelado. Frequentemente, tais formatos rompem com o realismo, ao serem atravessados por elementos heterogêneos ou mágicos, dotados de simbolismos. Por vezes, o

ideológico, o político, o espiritual e o poético invadem as produções exigindo a interpretação simbólica.

- 2) Filmes que, na medida em que se desenvolvem vão sendo preenchidos pelo simbólico. Estas produções não se desatam de sua qualidade de sugerir o real, no entanto, não se prendem a coerência nem a verossimilhança. A construção da personalidade dos personagens, os desvios estéticos e o tratamento dado ao conjunto estrutural do filme convidam a interpretações simbólicas.
- 3) Filmes que não requerem uma interpretação além da literal. Nestes, as observações simbólicas estão submetidas ao olhar do analista ou do espectador, negligenciando o simbólico.

Analisando a estrutura dos roteiros, Vanoye (1994) demonstra a presença do simbólico. Desprendido, muitas vezes, da verossimilhança, verifica-se reflexos no conjunto estrutural, no percurso narrativo e no tratamento dos personagens. Similarmente, a imagem, elemento central do cinema, produz sentidos que ultrapassam o sentido literal, assim, sua seqüência permite configurações metamórficas. São as repetições, insistências em planos, ampliações de aspectos visuais, incongruências entre imagens e condensações que compõem as redes metafóricas.

A análise estrutural da narrativa herdou da lingüística o conceito de nível de descrição. Podendo ser fonético, fonológico, gramatical ou contextual, para que possa produzir significação, deve integrar-se a outro nível. “Um fonema, embora perfeitamente descritível, em si não quer dizer nada; só participa da significação integrado em uma palavra; e a própria palavra deve-se integrar a uma frase” (BARTHES, 1973, p.25). Barthes (1973) enumera, na obra narrativa, três níveis de descrição interligados: o das funções (Propp e Bremond); o das ações (Greimas) e o da narração (Todorov). “Uma função não tem sentido se não tiver lugar na ação geral de um *actante*; e a própria ação recebe sua significação última pelo fato de ser narrada, confiada a um discurso que tem seu próprio código” (BARTHES, 1973, p.27).

Apoiado na teoria de Louis Hjelmslev, D’Onofrio (2007) apresenta a linguagem literária como um sistema de significação, formado pelo plano da

expressão (significante) e pelo plano do conteúdo (significado). O significado pode ser conceptual ou referencial. Enquanto o significado conceptual caracteriza-se pelo conteúdo denotativo, o significado referencial, o é pelo conotativo, podendo ambos estarem inseridos em uma mesma estrutura narrativa. A fim de ilustrar a concepção de sistema de significação, o autor vale-se da palavra *rosa*, cujo significante é composto pelos fonemas /r/o/z/a/ e cujo significado faz referência ao mundo real, como uma flor. A dupla significante/significado, na linguagem literária, converte-se em significante “de outro significado, o poético, que pode sugerir a idéia de amor, delicadeza, perfume, efemeridade etc., dependendo do contexto e da sensibilidade do leitor” (D’ONOFRIO, 2007, p.14). Os traços das narrativas entrecruzam-se com os do leitor/espectador, estabelecendo com ele uma relação análoga e favorecendo o reconhecimento de algumas situações inconscientemente familiares.

A estrutura da narrativa literária e da narrativa filmográfica revelam algumas propriedades similares. Aproximando-se dos aspectos que dão unidade à obra literária, a narrativa fílmica é invadida pelo movimento, revestida pela duração e pela transformação, submetendo-se a um mesmo sistema de significação. Falar do cinema impescinde que se discorra sobre a imagem, elemento que carrega o valor da verdade extrema ou da ilusão. A imagem, como espectro de uma realidade, intensifica sua sugestão de verossimilhança e da imortalidade. A imagem presentifica-se como um duplo ou como um reflexo do ausente, onde subjetividade e objetividade encontram-se. Ao alcance de todos, o duplo permite uma experiência mágica, que potencializa o encontro do sujeito com seu reino de duplos secreto, que gradualmente vai sendo desvelado. O duplo é projetado sobre imagens, abstrações ou outras formações, permitindo ao sujeito, distintos graus de alienação, até o extremo da fusão ao duplo. O duplo se perfaz através da

imagem do homem, anterior à íntima consciência de si próprio, imagem reconhecida no reflexo ou na sombra, projetada no sonho, na alucinação, assim como representação pintada ou esculpida, imagem fetichizada e magnificada nas crenças duma outra vida, nos cultos e nas religiões (MORIN, p.44, 1997).

Habilmente as produções cinematográficas induzem o espectador ao encontro com suas sombras, com seus duplos, através da manipulação dos elementos formativos, potencializando as cenas do caráter afetivo. O espectador, então identifica e projeta conteúdos internos que são evocados pela imagem, misturando seu Eu a diferentes narrativas e encontrando-se nelas. De maneira particular o espectador reage ao que vê no *écran*, espantado, envergonhado, admirado é interpenetrado pela imagem que lhe mobiliza, particularmente, em função daquilo que lhe toca e como lhe comove. A forma como a imagem reflete atitudes ou comportamentos comunica, fornecendo substrato para que se construa julgamentos acerca dos valores e impressões da vida.

O espectador projeta-se na totalidade daquilo que lhe é ofertado, focando-se naquilo que diz respeito a suas aspirações, receios e desejos do próprio espectro, podendo converter-se em uma experiência alucinatória. Paralelamente a este fenômeno, tem-se a identificação, através da qual o espectador absorve o mundo que lhe é apresentado. Como no sonho, a imagem fílmica, invadidos pela subjetividade, convoca a dupla de projeção-identificação. O homem participa afetivamente do mundo que o cerca, daquilo que lhe é ofertado, incitando distintas reações, mediadas pela magia de um inconsciente ilógico que confere uma alma aos menos significantes objetos. Este mesmo processo cotidiano de projeção-identificação desenvolve-se no cinema, onde através da emoção, participa-se afetivamente do espetáculo que da alma às histórias. Concorde-se com Morin (1997) ao afirmar que na origem da percepção cinematográfica existe o mecanismo de projeção-identificação. A experiência cinematográfica permite que se vivifique pela via da emoção, em sua cinestesia psíquica, aquilo que lhe é ofertado. O espectador é capturado intensamente pela representação cinematográfica, podendo indentificar-se com os personagens estranhos, ou rejeitados.

Verifica-se que a imagem, a sonoridade, os conceitos e a história, ao se encontrarem com o conjunto de significados do espectador, dão representatividade a outros significantes. O tratamento dado a imagem - artifícios como a elipse, a câmera lenta, a fusão de imagens, a sonoridade, o

jogo de alusões, a montagem, as referências diretas e indiretas - intenta seduzir e fascinar o espectador, que é atraído por toda a combinatória que caracteriza e qualifica o conteúdo apresentado. A manipulação de tais elementos, mobiliza e convoca o sujeito que se entrega ao todo da imagem, provocando, acelerando e intensificando o mecanismo de projeção-identificação. Corresponde a necessidade de fuga e de devaneio próprias do imaginário, portanto, mergulha-se no duplo que o imaginário oferece, distancia-se do seu Eu que, posteriormente, é reencontrado e renovado pela satisfação afetiva. Imaginário e psíquico nutrem o cinema, retralimentando-se.

O diferencial da imagem cinematográfica encontra-se na habilidade em dotar de vida, dar alma e presença subjetiva a objetos seqüestrados da realidade do cotidiano. O *close up* em um detalhe, o movimento da câmera, a ênfase no sopro de um vento, o jogo de luzes ou o sombreamento participam do jogo cênico, dando voz e autonomia ao inanimado. Absorto na imagem cinematográfica, o espectador parte em busca do animismo. Este animismo é acionado pelo desenho animado, que insufla de alma o mais bruto dos objetos, naturalizando o antropomorfismo (MORIN, 1997). O processo de integração dos elementos de uma narrativa constitui uma importante etapa do processo de significação. Todorov (1973) destaca que os elementos da obra podem produzir mais de um sentido, mas não infinitos sentidos. Já a interpretação dos elementos está atrelada a posicionamentos do receptor, a sua ideologia e a sua época. “Objetos ou rostos podem dar representação a aspectos de uma civilização e cultura pelo fenômeno do cosmomorfismo, que, é a tendência para carregar o homem da presença cósmica” (MORIN, p.91, 1997). Transferências entre o homem microcosmo e macrocosmo inserem-se nas transposições fílmicas, logo, homens cosmomórficos e objetos antropomórficos espelham simbolicamente o micro e o macrocosmo (MORIN, 1997).

A relação entre os elementos postos nas produções fazem-nas conquistar o formato de uma narrativa linear. O princípio da homogeneização do significante visual, do significado narrativo e do significante audiovisual participam das narrativas, sugerem a impressão de continuidade. O princípio da linearização compromete-se com a intercomunicação entre os planos

subseqüentes. Tal processo envolve a forma como é comunicado ao espectador a totalidade fílmica, seja através das reações dos personagens, da sonoridade que acompanha cada plano e/ou os diálogos. Combinados, tais recursos impõem-se a descontinuidade do significante fílmico, formatado por imagens coladas, próprias da técnica da montagem.

Em um estudo focado na análise narrativa, emergem hipóteses e interpretações acerca da relação entre o conjunto de significantes e seus significados. Aumont (1995) descreve três tipos de semiologia que permitem dar representatividade para um sistema de significação. A *primeira* semiologia baseia-se na lingüística estrutural, lastro da grade sintagmática, na qual distintas formas de representar uma ação são analisadas. A *segunda* semiologia, apoiada na metapsicologia da psicanálise freudiana – estados e operações psíquicas comuns entre os indivíduos - tenta esclarecer a conexão entre a imagem narrativa em movimento e o espectador. Esta proposta preocupa-se em verificar aquilo que aproxima e distancia o estado fílmico do sonho, da fantasia e da alucinação experienciados pelo espectador. O *terceiro* objetivo do estudo narrativo, decorrente dos anteriormente citados, visa dar sustentabilidade ao funcionamento social da instituição cinematográfica, diferenciada pela representação social e pela ideologia (AUMONT, 1995). A representação do social reflete uma sociedade e suas articulações, de modo que o enredo proposto atende a situações pertinentes à época retratada. A análise ideológica abriga manifestações oriundas das relações entre a ideologia e uma escrita fílmica.

O espectador, frente ao conteúdo inserido nas representações fílmicas, documentários ou não, é apresentado a um espetáculo. Caracterizado pela ficção, pelos objetos, pelos atores e pela história contada, cada produção é envolta por signos demarcados por um imaginário social. Em uma construção representativa, a teoria lingüística participa do quadro fílmico através do significado e do significante (AUMONT, 1995). “No cinema, o significante é composto de sons e de imagens visuais, cujo significado não é exatamente da mesma natureza do significado da linguagem verbal”; “a significação de um filme é, com freqüência, assimilada a sua apreciação e a sua interpretação”

(AUMONT, p.269, 2006). Vanoye (1994), observando a lacunar e enigmática organização narrativa, concerne ao filme a possibilidade de distintas interpretações. “A narrativa é definida muito estritamente pela narratologia recente como conjunto organizado de significantes, cujos significados constituem uma história” (AUMONT, p.244, 1995). A narratologia dedica-se a leis da narração, intentando assim, abranger o significado e as implicâncias do contar. Da literatura, foi transposta para o cinema, distinguindo-se duas vertentes:

- 1) Dedicada a “narrativa, pela camada de narratividade independente do significante ou da linguagem, descritas pela análise estrutural e pela lógica actancial (Greimas). Trata-se da narrativa do ponto de vista de seu conteúdo;
- 2) Voltada para o ato narrativo e para a enunciação. Ela analisa os diversos procedimentos que o ato de narração mobiliza, levando em conta a materialidade do significante (icônico-sonoro para o filme, escritográfico para o romance, etc)” (AUMONT, p.210, 2006).

Conforme o elucidado por Barthes (2000), a pesquisa semiológica intenta reconstruir o funcionamento dos diversos sistemas de significação, que incluem os componentes do signo – o significado e o significante -, pela concepção saussuriana. Entre o significado e o significante, existe a *significação*, caracterizada pelo processo de união destes elementos, cujo produto é o signo. A investigação semiológica, amplamente abrangente, faz-se capaz de responder aos questionamentos acerca de como se dá a recepção das mensagens impressas na diversidade de materiais disponibilizados ao público.

O cinema, como linguagem, dá visibilidade à semiologia do filme. Aqueles sistemas destinados à comunicação humana podem ser considerados uma *linguagem*. Definida por um conjunto de signos submetidos a regras, torna-se hábil em expressar modelos de mundo, visões ideológicas, sentimentos e normas de vida (D’ONOFRIO, 2007). Metz compreende que a semiologia do cinema pode ser compreendida através das significações oriundas do sistema de conotação e de denotação. Enquanto a produção de

sentido denotado prende-se às determinações espaço-temporais da montagem; a produção de sentido conotado é envolta por um amplo leque de possibilidades e está relacionada com uma combinação entre diferentes elementos, capazes de produzir efeitos de causalidade, paralelismo e comparação, reativando compreensões acerca do significado conceptual e referencial (AUMONT, 1995). Metz (1977) destaca que a conotação fílmica ultrapassa a significação denotada, mas não a contradiz, espelhando sua natureza simbólica; a denotação, por sua vez, reflete a semelhança análoga e perceptiva entre um significante e um significado – a imagem de cachorro se parece com um cachorro. Enquanto o significante se caracteriza pela imagem, o significado é o que a imagem representa (METZ, 1977). O todo fílmico constitui-se do conteúdo e de sua configuração expressiva, que combinados incitam significações. Seu sentido fundamenta-se no diálogo entre os personagens, o cenário e outros elementos, ganhando sentido pelo diálogo (VANOYE, 1994).

A imagem figurativa em movimento e a expressão filmográfica, ultrapassam a intenção de ilustrar o objeto tocado, pois são invadidas por um conteúdo implícito e recoberto de significação. Distintas nuances de um conto podem ser percebidas na medida em que o espectador apropria-se de seu conteúdo e relaciona-o com seus referenciais interiores. Observa-se, assim, que o momento existencial do sujeito participa do processo de significação de um conto maravilhoso ou de uma filmografia. Logo, cada vez que o sujeito se oferece a uma mesma história, novas e originais possibilidades de significação são permitidas, demarcando o potencial simbólico das narrativas e de suas imagens (ESTÉS, 1999). Assim, as características simbólicas dos personagens e das situações por eles vivenciadas, ilustradas por obstáculos, pela busca da felicidade e da transcendência, pelas experiências de perda, de abandono, de morte e de separações, favorecem projeções e identificações junto à permeável estrutura inconsciente. Estas filmografias contemporâneas de animação, ainda que não seculares, nem perpetuadas através de gerações, são hábeis em contrapor o mundo real com o mundo fantasmagórico, permitindo que vivências passadas, presentes e futuras possam ser experienciadas, revividas e elaboradas. Todos aqueles seres mitológicos,

gigantes, faunos, anões e fadas madrinhas, somados ao ambiente mágico e encantador dos contos maravilhosos, convertem-se em uma senha de entrada para o mundo do *era uma vez...* .

Na ficção, o plano real e lógico são preteridos; por outro lado, a fantasia assume um papel decisivo, desenvolvendo possibilidades simbólicas, devaneios e dando sustentação a narrativas complexas. É esta a marca imprescindível de um conto maravilhoso, pois este deve permitir que seu leitor/espectador mergulhe em seu conteúdo, através de um diálogo interno e simbólico, estranhamente regido pelo estado de vigília. Corso (2006) reforça a importância da marca onírica nas narrativas apresentadas ao público infantil, concebendo ser através desta a via pela qual se dão as significações e a internalização de outras possibilidades vitais que fortalecem sentimentos de superação.

Muitas vezes, certos adultos querem dar aula até no recreio, e isso as crianças sentem quando lhes são oferecidas histórias marcadamente educativas, repletas de bons princípios morais, mesmo que sejam pautadas por ideais modernos, como a tolerância e o respeito à natureza. Se esses princípios fizerem parte da vida do autor, provavelmente encontrarão eco em suas histórias e, por essa via, serão construídas as personagens boas e éticas com os quais elas gostam de se identificar, mas se elas farejarem que estão diante de um Cavalo de Tróia repleto de pedagogia, não terão dúvidas em incendiar o engodo (CORSO; CORSO, 2006, p.304).

Aumont (1995) sugere que a imagem - em movimento ou fotográfica - atende a uma amostra social que funda uma narrativa simples ou complexa, recriando o contexto ao qual pertence. Detendo-se na imagem em movimento, o autor acredita que a representação cinematográfica é permanentemente construída, suscitando identificações, projeções, significações, e configurando um processo de permanente *devir*. A impressão de realidade, promovida pela filmografia, vem implicada por uma atividade afetiva, perceptiva e intelectual (METZ,1977). A gama de elementos envolvidos nas narrativas integra as diferentes produções filmográficas, ao mesmo tempo em que respeita as particularidades de cada história. O espectador, ao deparar-se fantásticamente com perspectivas de sua realidade, é convocado a apropriar-se delas, ressignificando seu conteúdo. O espectador é aquele sujeito que percebe a

imagem valendo-se de suas percepções, alucinações e de todo seu aparato psíquico.

No cinema, a narratividade incorpora imagens, palavras, menções escritas, ruídos e música, conjunto que lhe oferece um tom complexo (AUMONT, 1995). Os discursos dos filmes, contos, romances e, mesmo da pintura, quando vistos do ponto de vista semiológico, são dotados de heterogeneidade (PINTO, 1973). Combinados entre si, tais elementos participam da estrutura da narrativa fílmica, oferecendo significação. Um grande filme possui o potencial de “revelar a universalidade da condição humana, ao mergulhar na singularidade de destinos individuais localizados no espaço e no tempo” (MORIN, 2000^b).

Ferro (1992), ao remeter-se a Eisenstein destaca que as imagens ofertadas pelo cinema são diretamente dependentes da cultura, estando a serviço da mesma. Análises fílmicas demonstram o potencial do filme em transpor alegoricamente a dimensão de seu conteúdo. Leon Trotski já salientava, em 1923, o poder do cinema em funcionar como instrumento de propaganda, acreditando na sua capacidade de educar massas (FERRO, 1992). A tudo isso, Morin (2001^b) acrescentou o potencial do cinema em refletir realidades possíveis, cobrindo-as pelo caráter onírico e adaptando-as à experiência cinematográfica através de um espetáculo coletivo, onde o afetivo e o mágico, latentes, se presentificam. Mesmo quando marcadas por conclusões evasivas e projetadas no infinito, habilmente a qualidade imaginativa daquele que acompanha as narrativas é conclamada, identificando uma semelhança com outros processos narrativos, delimitados pelo início e pelo fim. Em outras produções com final em aberto, os diferentes elementos tomados pelo fantástico, pela moral, pelo sentimental e pelo ideológico combinam-se, fazendo um convite à resolução do conto (RODARI, 1982).

Barthes reconhece que a experiência cinematográfica conduz o sujeito a um certo estado de hipnose e entorpecimento. É ainda sob esta mesma condição que o espectador sai da sala de cinema, salvo quando possui uma busca específica, submetida a um olhar pré-determinado. O espectador, em sua ociosidade, entrega-se àquela imagem e a todo o conteúdo que lhe é

apresentado. O escurecer da sala o convida e o prepara para uma situação pré-hipnótica que demarca a imersão na ficção projetada. Para Barthes (1988), a imagem fílmica, atrelada à sonoridade, participa da fundação do imaginário. O significado e o significante são fundidos pela imagem fílmica que, coalescente, analógica (hipnose do verossimilhante) e global, resume-se a um engodo. Pela via da representação, a imagem é capaz de despertar encanto, cativar o espectador e gerar identificação, instituindo, com suas técnicas, a naturalidade da cena filmada.

O cinema narrativo possui alguns elementos visuais não representativos, tais como “escurecimentos e aberturas, a panorâmica da corrida, os jogos *estéticos* de cor e de composição” (AUMONT, 1995, p.92). Para que um filme converta-se em sua totalidade no *status* de não-narrativo, deve, também, ser não-representativo, alheio ao processo de significação, ausente de relações de tempo, de sucessão, de causa e de consequência. No entanto, mesmo que se deparando com este estilo fílmico, o espectador é ironicamente convocado a encontrar uma origem para a narrativa. Gradualmente, certifica-se que a narratividade estende-se para além do cinema, revelando uma origem anterior a ele, seja no teatro, no romance ou na conversa cotidiana. Tais peculiaridades impõem uma interação entre as estruturas, viabilizando a formação de um modelo narrativo cinematográfico.

A análise narrativa de um filme requer um caminho amplo, não se restringe a sua linearidade, mas agrega anúncios, lembranças, correspondências, deslocamentos e saltos vão compondo um quadro significante. Então, em vista dos elementos que se entrecruzam, Aumont (1995) dispensa o termo “narrativa” que incide notadamente sobre a linearidade do discurso, enfatizando o “texto narrativo”. A diegese ou a história, caracterizadas pelo significado ou pelo conteúdo narrativo, ilustram contextos, a partir de um universo fictício. A diegese atende a uma interpretação narrativa própria a cada espectador, através da qual se relacionam experiências anteriores com os elementos desenvolvidos na cinematografia. “A *diegese* é uma construção imaginária, um mundo fictício que tem leis próprias mais ou menos parecidas com as leis do mundo natural, ou pelo menos com a

concepção, variável que dele se tem” (AUMONT, p.248, 1995). Observa-se, portanto, no cinema um espaço e um tempo *diegéticos*. Aumont (1995), refletindo sobre o ato de entrega do espectador a uma ficção, compreende que este se depara, simultaneamente, com o mesmo filme e com um filme diferente. Justifica tal afirmação com base na conclusão de que os filmes, apesar de suas peculiaridades, descrevem repetidamente, uma história emaranhada pelo confronto entre o *desejo* e a *lei*, permeada pelo inesperado. Para Barbero (2003), as considerações acerca do contexto literário são estendidas ao cinematográfico, entrelaçando reflexões morais e políticas de um universo cultural. Distintamente dispostas, as estratégias inseridas no texto do folhetim reincidem na filmografia, construindo uma narrativa e sustentando o envolvimento com a mesma, através do dispositivo de sedução e dos efeitos decorrentes do suspense. Quando permeadas por elementos do imaginário urbano-massivo, as histórias caracterizam-se por narrativas de gênero, perpassadas pela antropologia e sociologia da cultura, intervindo nas práticas de produção e de consumo.

A organização das produções cinematográficas permite que o espectador vivencie o desejo de assistir à seqüência fílmica, arriscando-se a previsões acerca do desenrolar da história. No entanto, eventos-surpresa e imprevisíveis são postos diante desta relação paradoxal. Um filme de ficção conduz o espectador a uma verdade final, sempre almejada, mas permanentemente protelada. Esta última revelação se conquista após uma sucessão de códigos narrativos. A intriga de predestinação e a frase hermenêutica participam das narrativas, dando formato à trajetória cinematográfica e permitindo uma dinâmica entre o espectador e o filme. A intriga de predestinação desperta inquietação frente à produção, envolvendo-a pelo suspense que desenhará o esquema narrativo. A *frase hermenêutica*, descrita por Roland Barthes, age no momento posterior, sendo envolta por seqüências de etapas-paradas, por suspenses, por falsas pistas, desvios, emoções, avanços e recuos (AUMONT, 1995). Este sistema de combinações configura uma sintaxe que organiza o desenvolvimento da história.

Tomachevski (1970) delinea um estudo acerca da temática na literatura. Sua proposta, contudo, faz-se adaptável a questões pertinentes à cinematografia. A escolha do tema, daquilo que se fala, e sua elaboração, são processos determinantes na aceitação da produção. Assim, envolvido com o desenvolvimento da história, o autor deve buscar constantemente em si o olhar do leitor/ espectador (no caso do cinema) perante aquilo que produz. Tal exercício converte-se em uma estratégia para que sua obra desperte o interesse de seu receptor. Questões culturais, revolvidas por temáticas atuais e contemporâneas, atrelam-se à maneira pela qual o espectador envolve-se com a produção. Neste circuito, os personagens assumem importantes papéis, provocando reações junto àquele que acompanha a obra. A simpatia e a antipatia do espectador fazem-se atuantes, ao mesmo tempo em que são aproximadas ao quadro de valores do autor, que orienta o leitor e suas emoções. Este conjunto formatador da produção convida o espectador a participar, interpretando e ressignificando o conteúdo revelado. Rodari (1982), a partir de um olhar direcionado às estruturas narrativas, conclui que a entrega às funções dos contos maravilhosos permite à criança um contato com seu Eu, através da transposição de experiências já passadas, ou na iminência de serem vivenciadas – duelos, provações e desilusões. Analogamente às narrativas literárias, as representações fílmicas são passíveis de uma leitura que carrega parcelas de distintas histórias vitais. Seduzido por seu conteúdo, o espectador entrega-se a ela, permitindo-se vivificar a narrativa proposta.

O conjunto de elementos de uma produção, seus arranjos e sua organização completam a construção do todo cinematográfico, denotando sentido. Este processo complexo instaura a linearidade e continuidade dos fragmentos fílmicos. Aumont (1995), apoiado na semiologia, descreve que o texto fílmico é um *objeto significante* e uma *unidade de discurso*. Barthes (apud AUMONT, 1995, p.208) complementa, afirmando que as obras são produtos inacabados, cujos significantes devem ser desdobrados junto a reflexões oriundas do sujeito. O conteúdo cinematográfico é refletido por mecanismos internos do sujeito que dele participa, dando representação a emoções e fantasias, através de um quadro de seqüências organizadas. Metz (1977) propõe que a imagem cinematográfica corresponde a frases e a seqüência de

imagens do discurso fílmico. A montagem de uma representação é incorporada pela análise, pois a sucessão proposta é envolta por intenções capazes de sustentar um discurso no mundo. É perante o *écran* cinematográfico que o público sente-se só, sob a forma de uma aposta. Uma produção cinematográfica revela-se hábil em despertar reações, perturbações e empatia junto ao seu público, seduzindo-o, raptando-o e transportando-o a outras realidades, envoltas pelos aspectos da subjetividade. Através destas contribuições teóricas, enfatiza-se a assertiva de Régis Debray (1994): a obra cinematográfica comunica.

4. ATUALIDADE ÉTICA – DE ARISTÓTELES A EDGAR MORIN

Considerando o importante referencial histórico do cinema de animação, desenvolvem-se reflexões acerca da representatividade do conteúdo e das imagens que se propõe tematizar. A imagem, carregada pela magia da narrativa, representa, através da animação, possibilidades reais; cria novos mundos ficcionais, sob a inspiração do real. Blazquez (1999) propõe reflexões acerca da imagem: se, por um lado, confirma sua necessidade, por outro, questiona seu caráter ético em desconectar a imaginação e a fantasia dos sentimentos e da razão. A influência hipnotizadora, creditada ao mundo da imagem, conduz o autor a elencar princípios norteadores para a atividade da comunicação artística. Valoriza a apropriação do conteúdo explícito, latente, sua forma de representação e intenção dos emissores, bem como a preparação dos espectadores, para uma abordagem ética.

Desde a Antigüidade, reflexões tangenciadas pela temática da ética inspiram diferentes considerações. Intermediada pela trajetória sócio-histórica e pelo entrecruzamento da política, da cultura e da moral, o delinear de seu estudo aponta para um universo complexo. Se, por muito tempo, a natureza, a tradição, a autoridade e a religião foram procedimentos para a sustentação das normativas, atualmente elevam-se novas perspectivas, que procuram dar respostas a inquietações acerca da ética, bem como fundamentá-la.

Aristóteles foi o primeiro a desenvolver e definir o conceito de ética – *ethike*. Descrita por Höffe (2008) como uma disciplina normativa, uma filosofia do agir moral, distingue de sua origem, *êthos*, três conceitos: “o lugar costumeiro da vida; os costumes que são vividos nesse lugar e, finalmente, o

modo de pensar e o modo de sentir, o caráter” (HÖFFE, p.169, 2008). A primeira definição importa para Aristóteles determinando seu interesse para as instituições políticas e sociais. Seu segundo conceito aproxima-se da doutrina do *ethos* (hábito, costume), atrelada ao *êthos*. Aristóteles ocupa-se do último significado de *êthos*, desenvolvendo uma ética normativa, que transcende o princípio moral.

O *ethos* aristotélico é analisado sob a perspectiva da *práxis*, qualificando a natureza racional do hábito e da virtude humana, para tanto, valeu-se da expressão *ethike pragmateia* caracterizada pelo exercício das virtudes morais. Na filosofia grega, *ethike* deriva-se do substantivo *ethos* cujas grafias diferem-se conforme as designações da realidade sócio-histórica dos costumes e da sua repercussão no comportamento humano: *ethos* (com *eta* inicial) e *ethos* (com épsilon). O primeiro “refere-se aos costumes normativos da vida de um grupo social, a sua *práxis*; o segundo diz respeito à constância do comportamento do indivíduo cuja vida é regida pelo *ethos*-costume” (Vaz, p.15,1999).

O objeto da Ética converte-se em uma realidade apresentada aos seres da natureza, à experiência histórica, individual e social. Vaz (1999) explora aspectos da fenomenologia ética, ressaltando seus traços constitutivos. Fundado em sólidos referenciais da tradição, o *ethos* (*eta*) advém do grego morada, covil ou abrigo dos animais. Sua transposição aponta para as condições do agir humano, “ao qual ficariam confiadas a edificação e preservação de nossa verdadeira residência no mundo como seres inteligentes e livres” (VAZ, p.13, 1999).

A codificação do *costume* em leis repercutiu positivamente para aquilo que se consolidaria na disciplina Ética, na passagem do *ethos* grego arcaico para o *ethos* clássico. O *ethos* na forma de *costume* estabelece uma relação direta com a “interiorização e permanência no *indivíduo* na forma de *hábito*” (VAZ, p.41, 1999). A ciência do *ethos* é regida pela explicação e justificação racional dos costumes, delineando as normativas.

As primeiras formações sociais estavam atreladas a um *saber* intrínseco do *ethos*. Ligado aos *costumes* tal saber era reconhecido pelo *saber ético*, conservado e transmitido pela comunidade ou, mediante relações intersubjetivas. Este *saber ético* era mediado por cada cultura e cristalizado na tradição, por suas manifestações. As formas culturais deste *saber*, evidenciados pela expressão cultural, constituía a vida ética da sociedade, compreendendo a base daquilo que, mais tarde, denominar-se-ia Ética. Assim, entende-se que os movimentos na cultura grega, entre os séculos V e IV, estão implicados profundamente naquilo que veio a constituir o campo da Ética. O *saber ético* inicialmente mostrava-se excessivamente imbricado com valores da cultura religiosa que, rica em mensagens ideológicas, incitava a criação de formas éticas de vida. O enfraquecimento dos ditames da religião participa da crise do *ethos*, contribuindo para a formatação dos preceitos éticos que emergem. No entanto, apesar da Ética ambicionar o universal, o *ethos* é particular a uma cultura histórica e, como *práxis*, determinado pela liberdade de escolha. O *universal*, o *particular*, o *livre* e o *necessário* ganham repercussão junto às especulações acerca da ciência do *ethos* (VAZ, 1999).

Uma discussão que percorre aspectos da ciência ética revela uma amplitude tal, que tangencia elementos do valor e da moral, bem como algumas reflexões. Boni (1999) relaciona o valor ao conceito de liberdade e de razão, resultando em uma posição do ser. A liberdade é regida pela concepção dos fins humanos, descobertos pela via da razão que direciona uma ação conforme o apelo dos fins, revelados à liberdade como bens desejáveis pelo apetite volitivo. Os fins humanos, descobertos pela razão, convertem-se nos bens e pela via da liberdade, conformam tendências, apetites e pulsões com os destinos humanos. Esta liberdade insere-se em uma natureza, estando pré-inclinada aos fins relativos e absolutos, logo, conjuga a liberdade com a exigência, com o desejo da vontade que quer o bem e clama pela sua realização. Fundada na experiência metafísica, a ética indica o caminho para a comunhão do Valor Absoluto. O valor revela-se no posicionamento perfectivo do ser direcionado para a ordem, ordem esta realizável no âmbito da ética, do social e do jurídico.

A palavra Moral é traduzida do latim, *moralis*, sua raiz é o substantivo *mos* (*mores*), correspondente ao grego *ethos*, acrescido de uma ampla polissemia (vontade, desejo, conduta, costume, hábito, modo de ser, lei). Ambos os termos dirigem-se a um mesmo objeto, podendo este ser o costume socialmente reconhecido ou o hábito legitimado. No entanto, na linguagem semântica especializada, difere-se *Ética* de *Filosofia Moral*. Este processo de detalhar e diferenciar *Ética* de *Moral* é atribuído à complexidade que emanou na sociedade e no indivíduo, a partir de um processo de retro-alimentação. A *Ética* incide notadamente, sobre a realidade histórica e social dos costumes, enquanto a *Moral* atenta à subjetividade do agir (VAZ, p.14-15, 1999).

O intervalo de tempo que separa Aristóteles de Edgar Morin é preenchido por manifestações culturais, sociais e reformulações ideológicas, mas sempre presentes, estiveram às discussões tangencionadas pelas considerações éticas. Dentre estas, categorias como o *bem*, o *fim*, a *virtude*, a *justiça*, a *liberdade* e a *consciência moral* continuam despertando o interesse e desacomodando modelos éticos. Se Aristóteles dividiu os valores éticos nas categorias de excelência moral e deficiência moral, Morin desenvolveu uma ética que, inacabada, funda-se em outras fontes. “Não é mais o “*justo meio termo* de Aristóteles, mas o diálogo dos contrários em circuito” (MORIN, p.141, 2005^b). Mesmo explicando aquilo que entende pelo bem e pelo mal, Morin (2005^b) não apresenta seus conceitos sob categorias deterministas, mas atribui ao mal, à separação, e ao bem, a religação. Pensando na complexidade da ética, Morin apresentou reflexões sobre uma auto-ética, sócio-ética e antropológica, detalhando seus elementos. Mas a sócio-ética e a antropológica devem submeter-se ao filtro pessoal da auto-ética. Com base nos atributos de cada vertente, desenvolvem-se categorias éticas que ganham destaque junto às estruturas narrativas cinematográficas.

Suas impressões acerca da ética, desenvolvidas cada uma a seu tempo, apesar de contrastantes, possuem pontos de intersecção a serem pensados. Aristóteles ao delimitar as categorias éticas morais, pensou-as em relação aos costumes. A atitude virtuosa depende da práxis do indivíduo, na medida em que cumpre com os costumes legitimados pela *polis*. O objeto da ética

corresponde a um dever-ser historicamente situado. Assim, o *bem* é parte do mundo, estando impresso nos costumes relacionando-se com o contexto histórico-social. Cada ação humana tende para um fim, cujo objetivo final é o bem supremo, a felicidade, a *eudaimonia*. A atividade do homem segundo a razão é reconhecida por Aristóteles como uma virtude da alma. É através da razão que o homem encontra a felicidade, o bem; a virtude tende para a felicidade. Livre para decidir por sua ação, o homem revela suas disposições de caráter. Faz-se importante destacar que as convicções do imaginário da antiga sociedade grega, incidem sobre os pressupostos aristotélicos, influenciando suas impressões acerca das virtudes (REALE, 1985). Aristóteles aproxima o conceito de virtude ao de justiça, mas não se abstém de diferenciá-los. Enquanto o primeiro relaciona-se a uma disposição da alma; o segundo diz respeito a uma disposição da alma relacionada ao próximo, referindo-se então, ao caráter social, implícito a virtude moral. Assim, o justo é o correto, é a práxis conforme a lei.

Dadas as diferenciações entre a teoria das virtudes aristotélicas e da ética de Edgar Morin, aproxima-se o fim das mesmas, o bem supremo, a *eudaimonia*. Para Aristóteles o bem é alcançado pela ação do homem conforme a atividade da razão, meio pelo qual se atinge virtude. Morin, não categorizou virtudes éticas, mas também desenvolveu suas reflexões conforme a ação do homem para com o outro, dissertando acerca da ética para o outro, a religião, estendendo o ato moral ao campo da comunidade, da sociedade e da espécie. A comunidade e o social compõem ambas as construções teóricas, o que viabiliza a apropriação das categorias aristotélicas, formatadas em um tempo sócio-histórico, pelos pressupostos de Morin, em outro momento, ampliando a compreensão e aplicabilidade das virtudes éticas descritas por Aristóteles.

4.1 Da teoria socrático-platônica à aristotélica: pressupostos éticos

A trajetória do pensamento ético tem seus primeiros registros na Antiguidade, evidenciando-se um amplo e dinâmico panorama teórico. Desde as contribuições socráticas, perseveraram-se as reflexões acerca das experiências constitutivas da vida humana e da experiência moral, considerando a realidade histórica e social, o *ethos* e costumes. Distinguindo-se da moral moderna, a ética da Antigüidade reside na direta relação entre a virtude e a felicidade. Por sua vez, a ética moderna faz um recorte no campo da Antigüidade, que diz respeito à obediência do homem virtuoso à lei da cidade. Sócrates, Platão e Aristóteles vivem no momento de maior desagregação interna da sociedade grega, da decadência dos velhos modos de vida e superação do intelectual pelo material. Dedicam suas reflexões aquilo que tangencia a temática das virtudes humanas, aproximando as três noções de ética ao ligarem a felicidade à bondade.

Presenciava-se uma crescente desigualdade social, fonte de conflitos e reações entre império e dominados. Os sofistas ganham visibilidade neste período de transição, ao inserirem suas concepções permeadas pelo relativismo moral. Apresentam então, perspectivas que independizam a felicidade individual do bem comum da sociedade grega, relativizando-os ao extrair deles o critério da universalidade e da inspiração divina. O pensamento sofista ascende então como uma crítica a hipocrisia ateniense, assim, os valores eram evocados para justificar a dominação de Atenas sobre outros Estados. Neste contexto, Sócrates ganha visibilidade, sistematizando os aspectos da essência ética, trabalhando as relações entre o bem comum e a felicidade individual.

A virtude, para os filósofos gregos e romanos, anunciava uma *qualidade natural*, uma disposição do homem. A excelência moral estava atrelada à maestria de si, à temperança e à autonomia, ao passo que uma inclinação contrária à natureza virtuosa justificava-se por uma falha moral ou intelectual (CAILLÉ, 2004). A felicidade (*eudaimonia* - apesar das divergências entre os significados) permeava as tessituras éticas dos filósofos. Platão relacionava a felicidade com a virtude – justiça, temperança, bondade e beleza -

caracterizada pela capacidade da alma em cumprir seu dever, a justiça (PLATÃO, 2007). Aristóteles compreendia a felicidade como o bem mais elevado e o fim de toda a ação, a atividade conforme a excelência (ARISTÓTELES, 2001).

O primeiro a elaborar uma teoria racional da ética, através da qual buscou definir as virtudes morais, foi Sócrates. Para tanto, construiu um método para o conhecimento racional – a dialética -, dando início à inquisição ética pelo “conhece-te a ti mesmo”. Esta catarse permitia que o sujeito desfizesse sua falsa imagem, elevando-se a ignorância sobre si, que incidiria na verdadeira sabedoria. O reconhecimento da ignorância marcou o primeiro momento da ciência socrática, possibilitando o aprendizado da verdadeira *areté* (VAZ, 1999). A conduta ética, para Sócrates era recompensada através da felicidade. Por meio da razão, o homem poderia agir justamente, praticando a virtude; a ignorância e a irracionalidade eram reconhecidas como as causas da violência. Quando tomado pelas paixões, o homem torna-se heterônimo e, portanto, desprovido da razão.

Em seu diálogo com Glauco, Sócrates justifica a importância atribuída ao conhecimento do bem e do mal, pois, através deste, a vida poderia ser direcionada a favor da conduta ética (PLATÃO, 2007). Ao mesmo tempo, o filósofo compreendia a igualdade entre os interesses individuais e os comunitários, única forma para o alcance da *eudaimonia* individual e social. A dissociação entre ambas as noções era refutada por Sócrates, pois esta incoerência era explicada pela ignorância do homem acerca do bem.

Platão é o grande seguidor da doutrina socrática. Em Górgias, Platão faz uma crítica aos sofistas, acusando-os de despertarem as paixões, despreocupando-se com a verdade e com a justiça. Em Fedro, Sócrates e Platão deslegitimam a retórica, o poder de afastar o homem da verdade, da justiça, do belo e do justo. Ao atribuir à felicidade o principal objetivo da ética, Platão propunha que o homem pudesse construir leis próprias através do saber autônomo. Seus diálogos foram estruturados através da dialética, transformando a verdade em uma atividade da razão. Pela via da reflexão, provocava a construção de valores éticos e políticos (PLATÃO, 1999).

Primeiramente, a Ética de Platão atrela-se à teoria das Idéias, apontando para uma fundamentação nas questões da Metafísica. Sua ética presa a normativas submetia-se ao ordenamento “da vida humana individual e política sob a norma suprema do Bem contemplado pela Razão” (VAZ, p. 20, 1999). As reflexões de Aristóteles superam a univocidade de Bem encontrada em Platão, mas partem da pluralidade dos bens relacionados à *praxis*, desde que, sujeitos ao fim da excelência (*eudaimonia*), a justa medida.

Em **A República**, Platão (2007) discorre sobre a ética das virtudes e as funções da alma, determinadas por sua natureza e pela divisão de suas partes. Para ele, o ser humano deve inspirar-se no funcionamento harmonioso do universo, alcançando assim a excelência (BRISSON, 2003). Compreende a justiça como a maior de todas as virtudes. Sua vigência deve ser reconhecida junto ao cumprimento das funções particulares. Somente aquele que pratica a razão pode ser virtuoso, capaz de uma vida ética. Contrariamente, a ignorância revela-se determinante do vício (PLATÃO, 2007). Mesmo não sendo um dom da natureza, a vida ética submete-se ao seu condicionamento.

Em **Filebo** (PLATÃO, 1980), o bem é definido como uma forma de vida que mescla equilibradamente a inteligência ao prazer. Platão atribui ao bem, a ordem, a medida, a proporção, a reta combinação, a mistura de elementos e, por fim, a harmonia. A *práxis*, orientada para o Bem, eleva a postura de independência do homem grego. Ao atingir este fim ético, entende-se pelas contribuições socráticas e platônicas, que o homem está submetido a faculdade da razão, sendo um homem sábio, portanto bom. Através do *mito da caverna*, Platão (2007) reconhece, no bem, o princípio da filosofia, que dá sustentação ao conhecimento da verdade. A teoria das idéias de Platão conduz ao paradigma *ideonômico*, uma vez que universal, a norma está sob a forma de idéia. A verdade é o juízo correto, capaz de compreender a idéia na sua plenitude. As idéias conhecidas pela via da verdade são aspiradas pelo homem como um fim intelectual e ético. Tal capacidade da alma, caracterizada por Platão como uma faculdade do conhecimento, abrange a função racional da alma (CHAUÍ, 1994).

A felicidade é concebida como o fim último da ação moral, dependente, portanto, do bem e do mal. Por isso, Platão descreve a virtude como uma ciência. Seu alcance é decorrente de um treinamento resultante da desagregação frente ao sensível e um direcionamento ao inteligível. A sociedade ideal e a prática do bem são reconhecidas como o único caminho, visto a extensão das instituições que se impõem a vida privada. Suas revelações sobre a justa medida fomentam o embrião da ética aristotélica.

Impondo-se a teoria platônica das Idéias, Aristóteles concebeu a pluralidade do objeto da inteligência, propondo uma divisão do objeto da ciência, apontando para várias razões. Seus escritos defendem que a Lei deve compreender as limitações do sujeito, suas paixões e instintos, fortalecendo instituições que promovam o bem. Aristóteles criticou a identificação proposta por Platão entre a virtude e o saber, através da qual o homem sábio caracterizava-se por ser um homem bom. Relacionava a sabedoria com a liberdade e, finalmente com a *práxis*. Aristóteles impunha à ética um caráter prático, assim, unificava-se à política pelo saber prático. Criticava a visão platônica, pois ela não respeitava os apetites, as paixões e os impulsos do homem.

Aristóteles relaciona a ética com as virtudes, correspondentes à parte apetitiva da alma. No entanto, elas devem estar guiadas pela razão, dado que determina sua marca socrática, e inaugura a história da Ética como *ciência do ethos*. Diferentemente de seus mestres, Aristóteles propõe um controle sobre as paixões, das quais derivam tanto as virtudes quanto os vícios, ao mesmo tempo preocupa-se em encontrar regras para sua ética. Procura delinear uma teoria ética que seja capaz de atender a maioria, uma vez ter dividido a sociedade de maneira aristocrática em senhores e escravos. A ética corresponde, então, a uma busca constitutiva da forma política, devendo estar comprometida com a educação do homem para com a *areté*, virtude ou, conforme Vaz (1999), com a excelência. Entre os gregos, a *areté* possuía um vínculo direto com o bom uso da razão, caracterizado pela sabedoria (*phronesis*), portanto, o exercício de uma prática perfeita, comportava o *bem* objetivado pelo sábio.

O estado ético para Aristóteles situa-se entre dois extremos - o vício por excesso e o vício por deficiência - caracterizando-se pelo justo meio, demarcado pela sabedoria. A ética deve comprometer-se em educar o apetite-desejo individual a favor da virtude, evitando o vício. A ação, direcionada ao bem comum e à felicidade pública, revela-se uma disposição ética. Para Aristóteles, tanto a política quanto a ética compreendem práticas definidas pela ação. Identifica, entre as virtudes éticas, a coragem, a temperança, a liberalidade, a magnanimidade, a mansidão e a justiça (ARISTÓTELES, 2001). Sua ciência ética volta-se para a ação do homem, determinando os princípios racionais da ação virtuosa, cujo fim (*télos*) define-se pelo bem e pela *eudaimonía*. Diferentemente de seus predecessores, sua finalidade ética não é o bem em si mesmo, mas, enquanto o *Bem* que leva à felicidade. Aristóteles reconhece as virtudes como uma condição para a felicidade. Silveira (2001) salienta, a partir de seu olhar sobre a **Ética a Nicômacos**, que o alcance da virtude ética deve apoiar-se na ação e no sentimento. Então, a ética é observada na relação com o outro, através da ação social. Também, entende a retórica para além da arte de um discurso que convence, pois compromete o discurso com a perspectiva prática do fim último, a felicidade. Uma retórica envolvida com um discurso moralmente bom é positiva, confiando a ela o poder de fortalecer uma virtude (HÖFFE, 2008).

Aristóteles (1988) observa que, além de estar subordinado à política, o objetivo da ética volta-se para a felicidade, identificando o melhor governo como aquele capaz de atender aos requisitos desta. A felicidade (*eudaimonía*) aparece em Aristóteles como o fim de todos os meios, caracterizando o bem como o elemento mais elevado que a ação humana é capaz de alcançar. Propõe que a determinação do bem – soberano, mas não absoluto - correspondente ao melhor para o homem (CAILLÉ, 2004). Para ele, a felicidade se define pela atividade da alma voltada para a virtude suprema do homem (ARISTÓTELES, 2001).

Aristóteles situa a ética como um sistema regulador e mediador do princípio e do fim de uma conduta, sendo ela pertinente à vida coletiva e

individual. A virtude ética, pressuposta pela prudência, prolonga-se na virtude política, representada pela continuidade entre o homem natural e o político.

Se, na tradição socrática e platônica, o conhecimento do bem se revela suficiente para garantir o direcionamento à ação justa; a virtude, como excelência moral, apresentada por Aristóteles, corresponde à idéia de uma razão reta, relativa às questões da conduta. O exercício da virtude está condicionado ao exercício do conhecer, do julgar, do ponderar, do calcular e do deliberar. A razão, precedente à escolha dos atos a serem praticados, e dos hábitos firmados pela repetição, supõe o caráter humano. Enquanto a ética platônica prima pela noção de justiça submetida à Idéia de Bem, a aristotélica concerne à justiça a primeira virtude ética (VAZ, 1999)

Na Antigüidade, a tradição e o coletivo emergiam absolutos, enquanto os ofícios técnicos e mercantis eram desprezados. Ao mesmo tempo, a religião comandava a vida das pessoas, do nascimento até a morte, dominando o espaço familiar e o das cidades, inspirando uma conjuntura social. Tinha-se, no patriarca da família, a representação do sacerdote, a quem todos daquele clã deviam submeter-se. Com o apogeu da democracia, a assembléia dos cidadãos passou a comprometer-se com a decisão frente a questões religiosas. Foi por estes motivos que se condenou Sócrates, uma vez acusado de introduzir novos deuses na *pólis*. Sócrates havia reagido aos mitos antigos, questionando sua veracidade (PLATÃO, 2007).

Aristóteles (1988) sustenta que a tradição é impregnada pela sacralidade, demarcando a perpetuação de costumes ancestrais sobre o conjunto de leis. O surgimento invasor de leis escritas reforça o caráter do controle legislativo, desvanecendo a participação centralizadora dos costumes e da tradição. Aristóteles e Platão (1999) condenaram as atividades comerciais; o primeiro as confronta com os princípios virtuosos, enquanto o segundo as define como sendo uma prática capaz de corromper os costumes.

Distintas concepções éticas vigoraram na Antigüidade, produzindo efeitos na relação dialética do mundo moderno. Visões reducionistas de um sistema social, atrelado a valores e ideais coletivos, ou a um conjunto de

instituições de poder, eram determinadas por excludentes doutrinas que apresentavam interpretações particulares da vida social (COMPARATO, 2006). Se as civilizações antigas tendiam ao respeito frente a tradições e costumes de seus antepassados, a marca da modernidade é oposta, visto seu direcionamento para o futuro, esculpindo novas possibilidades e, por sua vez, um novo padrão ético.

Em suas reflexões, Comparato (2006) insinua que os detentores do poder, através de códigos éticos, justificam suas proposições, valendo-se de argumentos baseados na realização dos interesses pessoais, demarcando uma concepção utilitarista. Esta tendência, se, por um lado, distancia a ética da ciência da felicidade humana desenvolvida por Aristóteles, por outro, aproxima-a de sua retórica, sentenciando-a à técnica da persuasão, já almejada pelos sofistas. Os sofistas sicilianos, valendo-se da arte da retórica, transformaram as questões morais e de justiça em argumentos para o debate político, desprezando a preocupação com a verdade e fundando o relativismo da ética. Conseqüentemente, concentram-se na relatividade de valores morais e da verdade, tendo suas determinações sujeitas ao espaço e ao tempo (COMPARATO, 2006). Compreendiam que tudo era objeto de controvérsias. Através da arte da retórica, um contra-argumento podia ser aceito. A assertiva de Protágoras - *o homem é a medida de todas as coisas* – marcada pela subjetividade, complementa a perspectiva dos sofistas. Se o bem, para uma cidade, podia não ser o bem para outra, o pensamento uníssono inexistia, apregoando-se que as idéias sobre a justiça, o bem e o útil fossem herdeiros de convenções postas graças apenas à persuasão retórica (PLATÃO, 1980). Blazquez (1999) caracteriza a ética dos sofistas gregos como frívola e inconsistente, identificando-a com os pressupostos da pós-modernidade.

Sócrates fazia uma separação entre opinião e conhecimento verdadeiro. O problema que concerne ao pensamento sofista é determinado pela negação da doutrina frente a definições universais, que desestabilizam os tradicionais alicerces, recobrando-os com critérios subjetivos de validade e, finalmente, desconfigurando as conclusões gerais da ética. Platão também se antepõe à medida relativa, responsável por avaliar os fatos a partir de uma percepção

individualizada. O filósofo não dota de credibilidade medidas subjetivas nem revisáveis. Contrariamente, acredita em uma medida constitutiva interna e única. Através da justa medida, conquista-se uma vida boa. Sem ela, a vida passa a ser desregrada e indeterminada. O bem da alma configura-se na virtude fundada na razão (CAILLÉ, 2004).

A organização social do Mundo Antigo continua fornecendo bases para a compreensão da transformação de um padrão ético posterior, para aquele que vem se configurando. As sociedades contemporâneas, através de distintas mídias – rádio, televisão, cinema e internet – comparecem, difundindo uma axiologia renovada, que, autentica valores, organizações de poder e práticas de vida econômica e cultural, dando-lhes um caráter global e homogêneo (COMPARATO, 2006). Em **Protágoras**, Platão (1980) já erigia um diálogo permeado pelas atribuições e benefícios da técnica. No entanto, reconhecia que o sentimento de justiça e de respeito ao outro eram indispensáveis à subsistência da sociedade, demarcando a relevância da ética.

O sistema ético que rege uma sociedade exerce a função de lhe organizar ou ordenar. São escolhas e decisões de poder, definidas a partir de valores vigentes no contexto social, que visam manter a harmonia. Quando se dá a introdução de novos valores, é requerida uma justificação ética, geralmente assumida por aqueles que estão no poder. No entanto, para que sejam preservados, tais valores devem estar em reciprocidade com crenças e mitos sociais que vigoram no ideário coletivo. O sistema ético, atuante em uma estrutura social, funciona como ordenador e mediador, delimitando-se por uma finalidade específica.

Se Sócrates introduz a discussão sobre o homem na filosofia de forma sistemática, cuja essência é o poder libertador do verdadeiro conhecimento, através do qual poderia chegar-se à compreensão do bem, Platão propõe-se a criar uma ética ideal, hábil em moldar os homens em uma vida virtuosa. Aristóteles, por sua vez, pretende uma ética em que o Bem equivale à moderação das paixões humanas destinadas à Ética do Possível, que oriente à maturidade racional.

4.2 O caminho para o justo meio

Em **Ética a Nicômacos** (2001), Aristóteles dissertou acerca da justiça, das virtudes, dos vícios, do justo-meio e da *eudaimonía*. Tais critérios interpenetraram-se na edificação de sua construção ética, solidificando um importante e inspirador referencial teórico. **Ética a Eudemo**, **Ética a Nicômaco** e **Grande ética** são livros que compõe o *corpus* de textos sobre filosofia e Ética de Aristóteles (HÖFFE, 2008).

Aristóteles entende que a ética constitui-se na relação com o outro e compreende a justiça como uma virtude superior, capaz de viabilizar esta inter-relação. Para ele, a justiça é marcada por normas legais, flexibilizadas conforme as condições sociais. A virtude ou a excelência moral não são características naturais do homem, mas conquistas que se dão pela práxis, educação e pelo hábito, cujo fim é a felicidade (SILVEIRA, 2001). O objetivo da ética é delimitar o bem supremo, a *eudaimonia* – felicidade – viabilizada pela vigência de um bom governo à cidade. Assim, Aristóteles foi preparando a transição para a **Política**, obra em que discorre acerca do melhor formato de governo, capaz de assegurar esta meta.

As boas e justas ações, investigadas pela ciência política, são concebidas como variadas e não naturais, sendo constituídas pela via das convenções. Tanto a ética como a filosofia política aristotélica ocupam-se com a *praxis*, Aristóteles busca a intenção prática por via do conceito, argumento e determinação de princípios. Considera a felicidade como o fim de toda a ação humana, a excelência. Seu alcance se dá por meio do exercício da virtude, cujo fim é o bem supremo. Contudo, observam-se divergências incompatíveis com o significado de felicidade. Alguns a relacionam à riqueza, às honrarias e ao prazer; outros, lhe conferem diferentes graus de variância, dependendo da situação posta. A vida de prazer converte-se numa vida de entrega a paixões humanas, própria dos escravos e da grande massa humana, bens que, segundo Aristóteles, facilmente podem ser desapropriados (ARISTÓTELES, 2001). Os bens da vida humana são aqueles que incidem na *eudaimonia*, da mesma forma, o mais perfeito bem na mais perfeita *eudaimonia*. A *eudaimonia* é a atividade da alma segundo a virtude perfeita. Aristóteles entende que a vida

de prazer identifica-se com a vida política e de contemplação (VAZ, 1999). A ligação entre o *bem* e a *eudaimonia* recai sobre o tema da *liberdade*. Aristóteles entende que o critério para avaliar a medida da liberdade presente na *praxis* é o conhecimento do Bem e o agir conforme este Bem.

Analisando o bem universal, o Estagirita observa que não se configura em uma generalidade universal, pois cada *bem* encontra-se atrelado a uma ciência. Cada ciência adere a um bem revestido por finalidades – na medicina é a saúde; na estratégia, é a vitória. Destas finalidades, o fim último corresponde ao bem supremo. É no bem supremo, na finalidade última, que se encontra a felicidade. A felicidade deve ser escolhida pelo que é, não por formas de excelência – honrarias, prazer, inteligência. A felicidade auto-suficiente denota o fim visado pelas ações, não cabendo estabelecer correlações ou comparações, pois se assim fosse, não seria auto-suficiente.

Os bens eram divididos em exteriores e da alma ou do corpo. Os bens da alma correspondem aos mais verdadeiros, pois é ela quem ordena as ações e as atividades da alma ao encontro da felicidade. A atividade, conforme a excelência, é a marca da felicidade. Estas ações presentificam-se, no mais elevado grau, nos atributos do belo e do bom. Os bens exteriores, complementares e indispensáveis à felicidade, agem como mediadores das belas ações. Em alguns momentos, estes bens podem ser incorporados pelos amigos, pelas riquezas e pelo poder político; em outros, pela beleza, pelos filhos, pela aparência ou pela condição de nascimento. A felicidade vai se revelando como um híbrido entre a ventura e a excelência (ARISTÓTELES, 2001).

Aristóteles questiona os critérios para a aquisição da felicidade, afastando-os de uma simples relação com a sorte e sugerindo serem fruto de um esforço, próprio do homem, com capacidade para a excelência. Assim, a felicidade converte-se em uma atividade da alma, conforme a excelência. A ciência política, que formata o Estado, participa deste objetivo final, pois compete a ela determinar aos cidadãos quais são as boas ações, trabalhando o caráter e os tornando bons. As atividades por excelência diferem-se das demais, pela permanência e durabilidade. O homem feliz, por sua estabilidade,

sempre suporta dignamente as vicissitudes da vida e jamais pratica ações ignóbeis (ARISTÓTELES, 2001). Silveira (2001) interpreta o estudo da felicidade, desenvolvido por Aristóteles, definindo-a como um fim que é alcançado através da prática das virtudes, na relação entre homem e sociedade, essência que funda a ética.

Aristóteles compreende a ética a partir do *éthos* - descrito como a ação pertinente ao homem e às estruturas histórico-sociais determinadas - dos costumes, da vida em sociedade, estendendo-se às instituições que dão sustentação aos modos de viver. A partir desta perspectiva, o cidadão torna-se eticamente virtuoso, quando sua conduta corresponde ao proposto pela *pólis* que, por conter a vida social, transforma-se em espaço privilegiado para o bem supremo (SILVEIRA, 2001). Concebe o homem como um animal dotado de linguagem e razão – *logos* - assim como de inclinações e paixões (VAZ, 1999). A razão do homem o conduz acertadamente, através da antecipação do bem ao qual se move, a *práxis*. Esta atitude racional o leva ao encontro da excelência, também lida como virtude (*areté*).

Atribuindo a cada homem a responsabilidade por seus atos, Aristóteles (2001) subdivide as ações em voluntárias e involuntárias. Tudo o que for realizado pela via da coerção ou ignorância é contemplado pela involuntariedade; já quando a ação é originária de uma vontade espontânea, compreende-se pela voluntariedade.

Aristóteles (2001) diferencia dois tipos de excelência, aquela caracterizada pelas virtudes intelectuais e as determinadas pelas virtudes morais, ou, como acrescenta Silveira (2001), as *virtudes dianoéticas* e as *virtudes éticas*. Nenhuma destas virtudes é natural, pois aquilo que é natural não muda com o hábito e, as virtudes são firmadas pelo costume. Assim, analisando os vícios por excesso e por deficiência, Aristóteles (2001) enumera as virtudes, demarcando-as como o meio termo entre dois extremos. O meio termo, ou justo meio, revela uma condição de excelência entre os vícios ou deficiências morais. No entanto, não faz referência a critérios quantitativos, pois visa uma situação intermediária.

As virtudes éticas, foco da análise que se segue, são oriundas do costume. Desta forma, através de ações justas, o sujeito torna-se justo. Observa-se que tais virtudes encontram-se envoltas pelo sentimento e pela conduta.

A excelência moral submete-se à reta razão, que depende de cada indivíduo, por sua singularidade. Logo, as virtudes éticas correspondem aos costumes. Quando há excesso ou vício, inexiste a virtude. Aristóteles discute uma série de virtudes éticas, dissertando acerca das possibilidades de excelência ou deficiência.

Com base na apropriação das virtudes éticas aristotélicas, propõe-se o detalhamento das diferentes disposições morais categorizadas pela excelência moral ou pela deficiência moral. A deficiência moral é caracterizável pelo vício por excelência ou por deficiência, enquanto a excelência moral pela virtude. O resultado do exercício da virtude em sua totalidade é na perspectiva de Aristóteles a justiça, que reflete na forma perfeita de virtude. A justiça se relaciona ao próximo, devendo ser orientada pelo que é vantajoso ao outro, seja ele um governante, um companheiro ou uma comunidade.

O fim é caracterizado pela perfeição do agente pelo conhecimento da natureza e das condições que tornam melhor o seu agir. A *práxis* se enquadra no objeto de um saber, da Ética, “que expõe a natureza e as condições de seu operar segundo o critério do melhor, da razão” (VAZ, 1999)

Deficiência moral – Vício por excesso

Temeridade

É uma característica envolta pelo excesso, própria das “pessoas excessivamente confiantes em relação ao que é temível” (ARISTÓTELES, 2001, p.61). Aristóteles (2001) estabelece uma relação entre os temerários, os jactanciosos e os meros simuladores de coragem. Os temerários, desejosos do *status* da coragem, encarnam um misto entre a temeridade e a covardia, pois

não mantêm uma postura firme frente à sucessão de fatos, a menos que estejam confiantes em si. Se, por um lado, anseiam pelo perigo, quando deparados com o perigo real, recuam. Os temerários convertem-se em jactanciosos e simuladores de coragem, visto que desejam se aproximar dos caracteres referentes à coragem.

Concupiscência

Relaciona-se ao excesso perante aquilo que é prazeroso (ARISTÓTELES, 2001, p.68). Diz respeito àquelas pessoas que se deleitam com sensações que lhes inspiram desejos. Aristóteles (2001, p.66) cita o deleite com o odor dos alimentos ansiados. Neste ciclo de desejos, os concupiscentes, independente do ônus, são conduzidos na direção de suas pretensões, sofrendo frente a frustrações. Ao mesmo tempo, destaca que existem desejos particulares e outros generalizados, como os naturais – comer e beber. Nestes, o desvio possível, para além da moderação, caracteriza-se pelo excesso. Desejosos de tudo o que possa reverter-se em prazer, os concupiscentes sofrem enquanto não o atingem.

Prodigalidade

Esta característica denota pessoas incontinentes, que esbanjam suas posses, arruinando-se (ARISTÓTELES, 2001, p. 71). A prodigalidade se configura no excesso em relação ao uso da riqueza. São chamados de pródigos, também, aqueles que gastam suas posses a favor da própria concupiscência. Logo, são autores de sua falência, fruto das dispendiosas aplicações de seus recursos.

Vulgaridade

É a disposição daquele cuja tendência é evidenciada pelo excesso, permeada pelo exibicionismo. Estas pessoas, focadas nos objetivos, não se preocupam com os gastos, mas com a ostentação viabilizada pelos mesmos.

Pretensão

Conhecidas pela insensatez e pela ignorância, as pessoas com tal disposição moral revelam uma inclinação para pretensões desproporcionais, ultrapassando suas reais possibilidades. No entanto, mesmo ambicionando grandes aquisições e inclinadas ao excesso, suas aspirações não superam as de uma pessoa magnânima. Tais pessoas são exibicionistas, desejam que sua prosperidade seja avistada e reconhecida por todos.

Irascibilidade

São pessoas que se encolerizam facilmente, sendo consideradas insensatas. Distintas situações podem ser palco para esta deficiência, marcada pelo excesso. “As pessoas irascíveis se encolerizam rapidamente com as pessoas erradas, e mais que o razoável, mas sua cólera cessa prontamente” (ARISTÓTELES, 2001, p.83).

Jactância

É a marca das pessoas que se dirigem ao alcance da glória e do reconhecimento. Revelam-se sempre desejosas de mais notoriedade e glória. Assim, se já a possuem, desejam mais (ARISTÓTELES, 2001, p.86).

Bufão vulgar

As pessoas dotadas desta deficiência moral “desejam, independente da qualidade de suas palavras, despertar o riso” (ARISTÓTELES, 2001, p.87). Desta forma, revelam-se inconvenientes. Não contendo o desejo de gracejar e de provocar risos, valem-se de si ou dos outros.

Amizade por interesse

As pessoas com disposição para a amizade por interesse não possuem uma afeição natural para o amor em relação ao outro, já que tal afinidade é motivada apenas pelo proveito que o outro poderá lhe proporcionar. Estas pessoas amam em função do retorno decorrente desta relação, e não pela pessoa que está no elo desta relação. Tais amizades são ocasionais e mantidas pelo benefício do resultado, sendo então edificadas sobre uma base frágil, facilmente desfeita, bastando um rompimento entre os interesses, correlacionando-se, portanto, com a prática utilitarista. Da mesma forma que as pessoas mudam, os interesses também são reformulados, o que reafirma a fragilidade destas estruturas de amizade. A duração da amizade interesseira depende daquilo que cada um dos envolvidos recebe, pressupondo que estes não são tão amigos quanto aqueles movidos pelo prazer, pois quando o interesse acaba, a amizade também finda. Na amizade por interesse, a pessoa não necessita ser boa para vivenciá-la, pode ser má, pois o que está em jogo é o proveito recíproco. Este tipo de amizade é característico dos mercenários. As queixas, recriminações e desentendimentos fazem-se vistas com maior frequência neste tipo de amizade, pois os benefícios nem sempre são recíprocos. Como exemplo, Aristóteles (2001, p.169) cita o caso daquele que sempre deseja maiores vantagens e acredita estar recebendo menos que o devido, suscitando divergências. Quando esta situação configura-se, observa-se uma situação de superioridade de um dos envolvidos (ARISTÓTELES, 2001, p.171). A amizade por interesses pode fundamentar-se em aspectos morais ou legais. Enquanto o tipo legal é baseado em condições pré-determinadas, como normas e códigos a serem respeitados; o tipo moral não

determina regras, no entanto, cada uma das partes deseja obter vantagem em relação à outra.

Ganância

Esta é uma disposição das pessoas más, aquelas que não podem exercer a amizade perfeita. Sempre desejando obter para si um proveito além do condigno, criticam o próximo, interpondo-se em seu caminho. Incoerentemente, coagem o outro a agir conforme o justo, sem que, no entanto, predisponham-se à justiça. “Reservam a si, sempre a maior parte das riquezas; honrarias e os prazeres do corpo” (ARISTÓTELES, 2001, p.183), estando na maioria das vezes entregues a suas paixões – elemento irracional da alma. Tais atitudes correspondem àquelas que podem ser esperadas de uma pessoa ególatra.

Deficiência moral – Vício por deficiência

Covardia

Esta disposição, motivada pelo sofrimento (ARISTÓTELES, 2001, p.68), configura-se em um temor excessivo a diversas situações, de forma inapropriada. Esta disposição denota-se junto àquelas pessoas notadamente temerosas, deficientes dos caracteres pertinentes à coragem, anteriormente descritos. Temendo tudo, o covarde configura-se como um homem sem esperanças.

Insensibilidade

Difícil de encontrar pessoas isentas de sensibilidade. Esta deficiência moral caracteriza-se pela indiferença frente a conquistas ou derrotas, demonstrando a ausência de desejos prazerosos.

Avareza

Segundo Aristóteles (2001), tal disposição moral é incurável, pois se encontra notadamente atrelada à natureza humana. A avareza caracteriza-se pela inclinação do homem em acumular riquezas e por sua dificuldade em desprender-se de suas posses. Tais posições podem aparecer combinadas ou individualizadas.

Mesquinhez

A mesquinhez se caracteriza por uma disposição reprovável da alma. Aquele que se comporta conforme seus desígnios é tendencioso à redução de custos insignificantes, determinando a falta e comprometendo o bom resultado final da proposta (ARISTÓTELES, 2001, p.78). O mesquinho acredita estar sempre gastando além daquilo que era previsto. Faz, portanto, inúmeros cálculos para que possa controlar suas despesas. No entanto, lamenta todos seus gastos.

Pusilânime

Característica que determina as pessoas que aspiram aquém de suas potencialidades ou, ainda, desenvolvem comparações nas quais se subjugam frente ao magnânimo. As pessoas pusilânimes desconsideram seu potencial para aquilo que lhe é digno, privando-se do que lhe pode ser favorável, fato que faz inferir um desconhecimento de si. Denotam retração frente a “ações e propósitos nobilitantes por se julgarem indignas deles, privando-se até dos bens materiais” (ARISTÓTELES, 2001, p.82).

Apatia

Característica determinada pela falta, própria das pessoas que não se encolerizam. Confere-se a estas pessoas uma inexistência da sensibilidade, uma vez que não se impõem, nem mesmo sofrem frente a uma ofensa e, por não se encolerizarem, supõe-se uma incapacidade para se defenderem.

Falsa modéstia

Característica das pessoas que minimizam suas qualidades, pretendendo o reconhecimento e o apreço do outro (ARISTÓTELES, 2001, p.86).

Enfadonho

São pessoas com dificuldade em conviver socialmente, manifestando-se constantemente insatisfeitas. “Não conseguem fazer gracejo e não suportam aqueles que o fazem” (ARISTÓTELES, 2001, p.87).

Amizade por prazer

A amizade baseada no prazer é mantida pela sensação que o outro possibilita. Assim, o mesmo raciocínio aplicado à amizade por interesse mantém-se na amizade por prazer. Aristóteles (2001, p.155) exemplifica, ilustrando que aqueles que amam por prazer, comprazem-se na sensação agradável com que são agraciados. Logo, não é pelo caráter que se gosta de uma pessoa espirituosa, mas por aquilo que ela propicia. Da mesma forma que a amizade por interesses, a amizade sustentada pelo prazer também é frágil e, sabendo-se que as pessoas transformam-se com o tempo, podem deixar de ser úteis e também de ser agradáveis, rompendo o sentimento. Tais amizades são notadamente vivenciadas por jovens, pois agem sob a força das emoções,

direcionando-se aquilo que lhes proporciona prazer, caracterizando sua efemeridade. Este tipo de amizade revela semelhança com a amizade perfeita, pois pessoas boas também são agradáveis e generosas. Contudo, como na amizade por interesses, a amizade por prazer pode se dar entre diferentes combinações de sujeitos – pessoa boa-pessoa boa; pessoa boa-pessoa má; pessoa má-pessoa má – pois seu valor encontra-se no resultado almejado.

Ególatra

Diz-se daquele que ama mais a si que os outros. Tais pessoas costumam conduzir suas ações conforme aquilo que lhe é nobilitante, buscando melhor satisfazer seu lado dominante, rendendo-se a ele. (ARISTÓTELES, 2001, p. 184).

Excelência moral – Virtude

Coragem

É compreendida como o meio termo entre a covardia e a temeridade. O homem porta-se de maneira corajosa em diferentes circunstâncias. O homem corajoso é habilitado a temer aquilo que se encontra além da resistência humana. No entanto, reage apoiado na razão, que lhe assegura a honra, um dos fins da excelência moral. Tendo uma disposição para a esperança, revela-se confiante. Uma morte decorrente de situações nas quais o perigo é eminente, como em uma guerra, adquire um caráter nobilitante. O homem corajoso pode temer e enfrentar determinadas ocorrências. No entanto, suas inclinações são guiadas pela razão e em conformidade com a disposição moral correspondente. Assim, nos momentos que antecedem uma ação, revelam tranqüilidade e no momento da ação, excitação (ARISTÓTELES, 2001, p.61).

Moderação

Esta virtude caracteriza-se pelo meio termo daquilo que tangencia os prazeres do corpo. A visão e a audição não correspondem aos prazeres do corpo; o mesmo ocorre com o odor, quando casualmente apresentado. A pessoa que age conforme esta disposição moral é capaz de abdicar daquilo que lhe é agradável, convivendo com sua falta.

Liberalidade

A pessoa liberal é aquela que gasta conforme suas verdadeiras posses, sem exceder, cumprindo com objetivos moderados. Tais pessoas dispõem de valores certos, sem que isso lhes incite sofrimento, sendo marcadas pela excelência moral, uma vez a observância para com o justo meio. A pessoa liberal não atribui uma superestima à riqueza. Aristóteles (2001, p.72) ressalta que o homem liberal não deseja ser rico. Age, então, generosamente para com suas posses, fazendo ofertas coerentes, direcionando-as a quem merece e no momento propício. A liberalidade se configura na excelência moral cuja disposição encontra-se no meio termo entre o dar e o obter.

Magnificência

Apesar de semelhante à liberalidade, relaciona-se àquilo que corresponde aos gastos. Esta disposição relaciona-se a um “dispêndio consentâneo com seus objetivos em grande escala” (ARISTÓTELES, 2001, p. 75). O magnífico investe grandes valores em objetos que visam resultados equiparados ao que foi dispendido. Assim, o título de magnífico é atribuído a quem possui grandes bens e seus investimentos são proporcionais e compatíveis. Uma pessoa com poucos recursos não contempla os requisitos para a magnificência, visto não possuir recursos para grandes feitos.

Magnanimidade

As pessoas magnânimas aspiram grandes conquistas e atributos. Tais pretensões encontram-se na medida de suas potencialidades, demarcando a excelência moral e o meio termo justo em relação ao pretensioso e ao pusilânime (ARISTÓTELES, 2001, p.78).

Amabilidade

“É o estado intermediário em relação à cólera” (ARISTÓTELES, 2001, p.83). Aqueles que são naturalmente agradáveis, isentos de intenções futuras, são amáveis. No entanto, as pessoas amáveis podem se encolerizar justamente, quando, orientadas pela razão, pois se revelam dignas de louvor.

Sinceridade

Característica dotada de excelência moral. As pessoas sinceras o são com suas ações e com suas palavras. No entanto, podem divergir de uma verdade, no sentido de atenuá-la, compatibilizando-a com a conveniência (ARISTÓTELES, 2001, p.86).

Espirituosidade

As pessoas espirituosas são aquelas que gracejam com bom gosto, denotam presença de espírito, fazendo verbalizações pertinentes e oportunas.

Amizade perfeita

A amizade é descrita por Aristóteles (2001) como uma das formas de excelência moral. A disposição amistosa revela-se na mais autêntica forma de

justiça, portanto, caracteriza-se por sua notabilidade. A amizade aplica-se a pessoas, pois requer a reciprocidade de afeição, ou a boa vontade recíproca, estando imune a calúnias. A amizade perfeita se estabelece entre pessoas boas e semelhantes; elas são igualmente agradáveis e úteis, desejam o bem uma da outra irrestritamente pelo que são, ao mesmo tempo em que se beneficiam mutuamente, firmando uma relação duradoura e sincera. Em tais amizades, inexistem queixas e desentendimentos, pois predomina o desejo de fazer o bem um ao outro. Aristóteles (2001) supõe que a amizade é uma disposição de caráter e, quando fundada nela, é duradoura. Mas para que esta se confirme, requer-se tempo e intimidade, elementos que proporcionam a conquista da confiança.

Condignidade

A condignidade se refere à retribuição de um serviço. Para que seja condigna, deve ser equivalente ao benefício promovido. As pessoas condignas desejam aquilo que é justo e proveitoso. Tal atitude encontra respaldo junto às características daquele que possui disposição para a amizade perfeita. Aristóteles (2001, p.175) complementa a idéia, destacando que “as pessoas que recebem uma coisa devem atribuir-lhe, não o valor que ela parece ter, quando já a possuem, e sim o valor que lhe atribuíam antes de tê-la”. Cada pessoa requer um merecimento diferenciado, no entanto, apropriado e conveniente.

Atentando-se para as considerações éticas desenvolvidas por Aristóteles (2001), o cidadão é responsável por seus atos. Assim, a excelência moral é ofertada ao homem, que pode ou não assumi-la e aperfeiçoá-la, estando subjugada à prática. Contrapõe-se à crença de Sócrates e de Platão, que retiravam do homem a responsabilidade para com sua natureza. Enfim, em sua ética, Aristóteles estabeleceu uma relação direta entre as disposições morais e o comportamento, sendo o hábito determinante das virtudes ou das

deficiências. Contudo, as ações derivadas da compulsão, da ignorância ou da coerção são consideradas involuntárias. Nem todas as ações cuja origem é externa ao agente são nobres. Em algumas circunstâncias, faz-se preferível enfrentar a morte que ceder à prática de atos ignóbeis. Já aquele ato derivado da compulsão, cujo fim é o prazer, não deriva da coerção, visto que a ação é incitada pelo próprio prazer. Algo praticado pela ignorância pode ou não ser uma ação involuntária. Configura-se como involuntária, quando seguida pelo arrependimento e pelo pesar. No entanto, se a origem da ignorância encontra-se no próprio cidadão, como a cólera e o desejo, a ação perde seu caráter involuntário.

Em suas análises, Blazquez (1999) reafirma o pressuposto aristotélico de que a experiência social é possibilitada através da arte e da literatura, instigando a catarse emocional daqueles que são seus espectadores. O conteúdo destas obras, vivenciado de forma singular por aqueles que delas se apropriam, permite um reencontro com questões pessoais e um alívio emocional, realizável através da “evasão momentânea e prazerosa para o campo da imaginação”, configurando-se nos efeitos morais da arte (p.541). O autor fala, também, em *influência por ensinamento* e por *sugestão*. A influência por ensinamento é compreendida pela entrega às figuras representadas, conduzindo o espectador à reprodução do que observa. A influência por sugestão é produzida quando o espectador submete-se ao mundo da imagem, sendo induzido a apropriar-se acriticamente de julgamentos postos. O autor levantou duas questões éticas: enquanto a *influência por ensinamento* tem o problema da imitação, a *influência por sugestão* é permeada pelo problema ético da perda da própria liberdade. No entanto, quando o grau de sugestão é potencializado, depara-se com a *influência hipnotizante* (BLAZQUEZ, 1999). Nesta, o espectador mostra-se alienado do real e envolto pelo atrativo mundo da imagem, distancia-se da razão, através de uma dependência mental.

Na **Poética** Aristóteles estendeu seu olhar para o teatro e para literatura. Nesta obra, desenvolveu os conceitos de *mimesis* e de *catarse*, a partir da tragédia e da comédia grega. A tragédia caracteriza-se pela imitação de uma ação de caráter elevado, própria de homens superiores; a comédia,

diferentemente, atende a imitação de homens inferiores, pertinente aquilo que é torpe, que tende ao ridículo.

Como uma arte mimética, a tragédia apresenta-se como um todo organizado com princípio, meio e fim. A tragédia comporta além da imitação de uma ação completa, a imitação de casos que suscitam sentimentos e emoções - terror e piedade - sobre os quais incidem a virtude catártica. Admite-se que o sentido da catarse seja o de purificação, e que o terror e a piedade venham a resultar da função catártica da tragédia. Se a piedade é o sentimento de infelicidade não merecido, o terror refere-se ao sentimento perante um semelhante desditoso. Enquanto a piedade atrai, através da simpatia ou comiseração; o terror repulsa, pela via do medo e da angústia (ARISTÓTELES, 1998) (Ver ANEXO 1).

4.3 Morin: Uma tessitura da ética contemporânea

Após um olhar aos valores éticos aristotéticos, dá-se um salto no tempo, para encontrar os escritos de Edgar Morin, teórico dedicado à temática da complexidade, do imaginário, da compreensão e de uma sociologia do cotidiano e do presente, que desenvolve reflexões comprometidas com a atualidade. Morin constrói seus ensaios teóricos apoiado na dialógica, articulando o simples com o complexo, a ordem com a desordem, o separável com o não-separável. Sua reforma do pensamento propõe a superação do fragmentado para a permanente intercomunicação entre as partes, formada por uma totalidade aberta, sustentada pela dialógica complexa. A complexidade envolve-se com as incertezas, questionando verdades, fundando uma evolução paradigmática e convivendo com a reincidência contínua da dúvida (SILVA, 2007). Morin (2000^o) define o complexo como um modelo integrado por distintos elementos, mas que, inseparáveis, marcam uma relação entre a unidade e a multiplicidade.

Atribuindo relevância às particularidades culturais, entende que cada cultura possui suas verdades, conhecimentos, sabedoria, como também, suas

ilusões e contradições. Faz-se coerente então, a concepção do todo para além das partes, contextualizando-as (MORIN, 2007^b).

Antes de direcionar o texto à ética de Edgar Morin, apresentar-se-á brevemente sua trajetória científica, destacando suas contribuições no campo da filosofia, sociologia e comunicação, deixando desde cedo sua marca naquilo que diz respeito à complexidade. Morin desenvolve, para além de suas numerosas publicações, a série de seis livros de *O método*. Nestes volumes discorre suas concepções acerca dos fenômenos, propondo uma maneira polissêmica de apreender o mundo. É então que se consagra como o teórico da complexidade. Sistemas e elementos precisam ser analisados no tocante de suas inter-relações, desprovidos da forma pura e eterna, encontram-se na eminência de reformarem-se e reconstruírem-se.

Seus primeiros ensaios de método foram apresentados em 1977, com **O método 1: A natureza da natureza**. Nele, aborda o circuito das inter-relações, recusando a simplificação, as certezas e a ordem, propondo uma analogia com o universo. Assim, as desacomodações, desordens e turbulências agem como motores que instigam o eterno renascimento. Todo sistema deve ser concebido no seu todo, pois seu valor ultrapassa seus elementos. Os elementos isoladamente perdem a riqueza significativa da unidade dos mesmos, enquanto um todo. As derivações suscitadas pela intercomunicação dos elementos são reconhecidas como emergências. Logo, as emergências são diretamente dependentes do circuito no qual o sistema atua. Indivíduo, espécie e sociedade participam de um eterno ciclo de regeneração. Ao inserir o conhecimento nesta trajetória cíclica, repudia a idéia de simplificá-lo em conceitos totalizantes, defendendo que este caminho de retorno deve ser espiral, promovendo uma verdadeira transformação: “o retorno ao começo é precisamente o que o afasta do começo” (MORIN, p.36, 2008^b). Propôs uma compreensão da natureza humana a partir da consideração da ciência da natureza. A agitação, desigualdades e outras formas de desordem são enquadradas como motivadoras de uma nova ordem.

No **O método 2: A vida da vida**, Morin (2005^a) dá continuidade a suas reflexões. Ao mesmo tempo em que particulariza seu olhar sobre os

fenômenos, agrega novos conceitos. Destaca a eco-organização do humano e das demais espécies, determinada por uma organização espontânea e ininterrupta cujo objetivo é resistir ao fim. A autodeterminação impõe-se a forças externas, regulando sua existência através de uma atitude autônoma. Articula a linguagem, a cultura e a herança genética na complexa organização antropológica.

No **O método 3: O conhecimento do conhecimento**, amplia sua discussão, instigando o leitor a uma reflexão acerca do caráter bio-antropológico-cultural do conhecimento:

O conhecimento não é insular, mas peninsular, e, para conhecê-lo temos que ligá-lo ao continente do qual faz parte. O ato do conhecimento, ao mesmo tempo biológico, cerebral, espiritual, lógico, lingüístico, cultural, social, histórico, faz com que o conhecimento não possa ser dissociado da vida humana e da relação social (MORIN, p.26, 2008^a).

No **O método 4: As idéias, habitat, vida, costumes, organização** aponta para as condições sócio-culturais-históricas que dão corpo à ecologia do conhecimento. Amplia suas percepções para o caráter da *noosfera* que diz respeito ao

universo de signos, símbolos, mensagens, figurações, idéias que nos designam coisas, situações, fenômenos, problemas, mas que, por isso mesmo, são os mediadores necessários nas relações dos homens entre si, com a sociedade e com o mundo (MORIN, p.146, 1998).

Descreve as relações da cultura e da sociedade, suas interações com o indivíduo e permanente regeneração do social, perante as normas/regras circundantes, aprofundando as marcas deixadas pelo *imprinting* e pela normalização.

No **O método 5: A humanidade da humanidade, a identidade humana**, Morin (2007^a) pensa na participação da cultura e seu papel para a espécie humana. Agregando conquistas, reorganizações, revisando mitos e costumes, a cultura se refaz e se reproduz em cada indivíduo. Transmitida por gerações, a cultura torna viável a evolução humana. Normas, códigos, regras e interdições culturalmente herdadas somam-se à identidade humana, dando-lhe

forma. Repensados e transformados através de gerações, uma cultura reformada ganha voz. Morin (2007^a) afirma que o homem continua o mesmo enquanto organismo. No entanto, sua mudança está no fato de apropriar-se da cultura, sempre renovada, de seu contexto social.

Morin finaliza a série com **O método 6: Ética** (2005^b), cujo estudo ganhará profundidade na seqüência do capítulo.

Dentre outras publicações, os trabalhos de Morin também tiveram destaque com **Os sete saberes necessários à educação do futuro** (2000^c). Esta obra foi adotada por uma significativa parcela da comunidade de educadores brasileiros, servindo de fonte para as políticas educacionais. Morin (2000^c) aprofundou reflexões acerca das cegueiras do conhecimento; dos princípios do conhecimento pertinente; do ensino da condição humana; do ensino sobre a identidade terrena; do enfrentamento das incertezas; do aprendizado da compreensão e da ética do gênero humano. Em **A cabeça bem-feita: Repensar a reforma, reformar o pensamento**, Morin (2000^b) reforça a proposta de ensinar a pensar o mundo, a enfrentar as incertezas, a compreender os fenômenos organizando o conhecimento e viabilizando a existência humana. Desenvolvendo tópicos tangenciados ao longo da série do *método*, discorre acerca da complexidade, apoiando-se no princípio de Pascal, em que a parte e o todo não podem ser concebidos separadamente, pois, se assim for, não se conhece nem o todo, nem as partes. Em **Terra-Pátria** (2001^a), apresenta um conjunto de ensaios no qual expõe reflexões atravessadas pelas alterações do sistema mundial, apontando para o destino humano, dando ênfase, finalmente, ao amor, à compreensão e à fraternidade

Morin (2007^b, p.53) discorre acerca da violência, retomando casos nos quais matar pode ser justificado - como em situações de opressão, de ditadura, de ocupação por um país estrangeiro. Contudo, observa que, estando agudamente presente em diferentes situações, inclusive naquelas não justificadas, requer-se a gestação de uma ética da pacificação das almas - da não violência. Acrescenta que falta uma consciência ética e política que sustentem o sentido de pertencimento. Em conseqüência, faz uma relação com o sentido de comunhão existente na palavra *pátria*, que ressoa no coletivo, no

conjunto de uma comunidade e de uma diversidade, refletindo sobre o desenvolvimento dos sentidos ético e político e da reforma epistemológica (MORIN, 2007^b, p.58).

Compreendendo a complexidade da ética, Morin (2005^b, p.15) conduz a uma reflexão em que faz dialogar a ética com a ciência, com a política e com a economia. Ciente da crise de valores vivenciada pela sociedade, retoma o bem, o possível e o necessário, repensando a ética que vem se fundando. Sua discussão sobre a ética, em **O Método 6: Ética** se inicia esclarecendo a interdependência entre moral e ética. Enquanto a ética designa um ponto de vista supra ou meta-individual, a moral atrela-se à decisão e à ação dos indivíduos. Contudo, a moral individual depende de maneira direta de uma concepção ética, que se torna oca sem as morais individuais. Ética e moral não são separáveis e, recobrando-se de sentido, são usadas indiscriminadamente por Morin (2005^b). A partir de fundamentos e princípios da moral, ele assim desenvolve a ética complexa.

A ética se apresenta como imperativa, refletindo uma exigência moral. Envolvida pela cultura, pelas crenças e pelas normas de uma comunidade, é também acrescida pelo fator originário geneticamente herdado e por um movimento interno do indivíduo, que age em conformidade com normativas interiores. Presentes na constituição do sujeito, o biológico, o individual e o social não podem ser dissociados, apesar de diferenciados. Morin (2005^b) entende o sujeito como um ser em pleno processo de auto-afirmação, expresso através do direcionamento ao egocentrismo. Na auto-afirmação, encontra-se presente o *fator exclusão* e o *fator inclusão*. Enquanto o primeiro correlacionaria a expressão do Eu a um espaço egocêntrico, garantindo a identidade do sujeito; o segundo, contraditoriamente, coexiste com o primeiro, mas incluiria o Eu num laço social, manifestando-se como uma tendência instintiva. Morin estabelece um diálogo entre o sujeito e os princípios da inclusão e de exclusão, descrevendo um duplo vínculo que deve ser preservado equilibradamente junto ao sujeito. Sem este equilíbrio, pode-se verificar uma dupla reação – quando o egocentrismo sobrepõe-se ao altruísmo, observa-se o fechamento ao outro; por outro lado, uma vivência antagônica a

esta promove uma imersão indiferenciada no outro – país, família, religião. Defende que, agregado à concepção ética, deve confluir o caráter vital do egocentrismo, bem como o potencial altruísta. Ao mesmo tempo, destaca que a ética precisa encarnar uma exigência/dever de ordem subjetiva, relacionando-se ao fator sagrado, à herança religiosa, ou ainda a uma força bio-antropo-sociológica.

O ato moral promove uma religação com o outro, que se estende aos campos da comunidade, da sociedade e da espécie, compondo o espaço da ética. Comportando o princípio de inclusão, o indivíduo faz-se um ser social que, inserido na sociedade, move-se a favor do altruísmo, pela via da amizade e do amor. Sustentando este sistema, vigora uma fonte de normas que conduzem o indivíduo a um comportamento solidário, regido pelo valor da religação (MORIN, 2005^b).

Sendo o homem dotado pelo impulso egocêntrico, destacam-se incompatibilidades frente às considerações morais, fruto da rivalidade entre distintos *Eus* egocêntricos que emergem, únicos, em cada ser. As exigências egoístas confrontam-se com o regimento ético socialmente imposto. Remetendo-se à origem da humanidade, Morin (2005^b) reconhece à ética uma raiz natural, justificada pelo princípio da inclusão, presente na sócio-auto-organização biológica do indivíduo e perpassada pela genética. Conserva-se no cerne do indivíduo social uma conflitiva entre o impulso egocêntrico e aquele voltado à sociedade. Deste modo, a ética encontra fundamentos junto à competência da responsabilidade e da solidariedade, que servem de fonte para sua solidez, junto ao sentimento de comunidade.

Distintas técnicas embasam as normativas éticas ao longo da história. Notadamente na Antigüidade, o homem era coagido a agir conforme um embasamento nacionalista ou divino. Diferentes forças presentificavam-se através de marcas que prescreviam o bem, o mal, o justo e o injusto, povoando o imaginário de angústias persecutórias. O caminho para uma autonomia moral dependia de uma evolução da individualidade, fato observado em Atenas, no século V a.c., com a manifestação da democracia, forma de governo na qual os cidadãos podiam participar daquilo que se referia às decisões direcionadas à

sociedade. Paralelamente, a consciência moral individual induzia a uma intercomunicação entre as normas imperativas e aquilo que dizia respeito à vida privada, complexizando e fortalecendo a relação indivíduo/espécie/sociedade, haja vista suas possibilidades e autonomia individuais. Num momento em que éticas de grupos confrontavam-se com a ética da comunidade, a superação destas digressões devia convergir para uma ética universal da comunidade humana. Tal tendência à universalização ética irrompe paralelamente junto às grandes religiões, contrapondo-se a esta construção, verifica-se, com a modernidade, um movimento de laicização da ética, em que cada pátria impõe seu culto e suas normativas (MORIN, 2005^b).

A ética vai perdendo seu caráter universal. Fruto da laicização, o individualismo ético vai se sobressaindo e esmorecendo a responsabilidade e a solidariedade atuantes, próprios da complementaridade entre a ética individual e a da cidade. O individualismo traz instabilidades àquela moral imperativa, cujas normativas, inseridas no âmago do sujeito, eram concebidas como justas e inquestionáveis. Contudo, o reconhecimento de novas possibilidades fomenta a emancipação do sujeito, atualizando possibilidades e posicionamentos. A tendência ao individualismo egocêntrico e o rompimento com a solidariedade suscitam uma nova formatação social e um retraimento daquelas fontes tradicionais (MORIN, 2005^b, p.26). Esta crise de fundamentos éticos submete o compromisso com a família e com a comunidade ao prazer individual, corrompendo a tradição, dessacralizando códigos categóricos e fundando uma reestruturação da base ética, antes prescrita. Uma vasta oferta de valores é apresentada e ofertada, cabendo a cada um acolher aqueles com os quais houver identificação. Contudo, tais valores não fundamentam a ética, pois não lhe dão justificativas.

No seu **Método 6: Ética**, Morin (2005^b) repensa a crise dos fundamentos que fomenta a deterioração do tecido social. Nessa perspectiva, incide a reflexão:

As fontes da ética quase não irrigam mais; a fonte individual é asfixiada pelo egocentrismo; a fonte comunitária é desidratada pela degradação da solidariedade; a fonte social é alterada pela compartimentação, burocratização, atomização da realidade social e,

além disso, é atingida por diversos tipos de corrupção; a fonte bioantropológica é enfraquecida pelo primado do indivíduo sobre a espécie (MORIN, 2005^b, p.28).

Esse movimento ao individualismo, cujas frágeis referências colocam o conjunto no plano secundário, incita inseguranças e ansiedades no sujeito, que clama pelo retorno dos antigos fundamentos – nacionais, éticos ou religiosos – que instauravam a segurança psíquica e a religação ética. Intimamente ligada ao contexto sócio-histórico, a ética oferece ao indivíduo o sentimento de dever e obrigação moral. O ato moral é concebido por Morin (2005^b) como um ato de religação, seja com o outro, com a comunidade, com a sociedade ou com a espécie humana. É esta religação que se encontra em crise. Regenerar as fontes éticas de responsabilidade e solidariedade refundaria a ética, assim como o ato de religação indivíduo/sociedade/espécie. Cabe dar à ética novas fontes para regenerar o circuito de religação. O bem é caracterizado pela religação na separação, enquanto o mal é a separação sem a religação. A religação converte-se em um imperativo ético, que atua hegemonicamente sobre a relação com o outro, com a comunidade, com a sociedade e com a humanidade (MORIN, 2005^b).

Desde o início do universo, existiria um conflito entre as forças de dispersão e as de atração, que constroem um sistema inter-relacionado e cíclico, caracterizado pela ordem-desordem-interações-organização. Estabelecendo uma analogia com o sistema do universo, Morin (2005^b) sustenta uma complexa rede, tecida junto às fontes fundantes da ética. Esta teia surge da dialógica criação-destruição que, nutrida por rupturas imersas, faz um clamor à religação. Os elementos que compõem este sistema de retro-alimentação, marcados por suas incompatibilidades, caracterizam-se estranhamente por sua inseparabilidade e complementaridade. Morte e nascimento ilustram este ciclo, segundo o qual o fim de uma formação incita uma nova. Conformando-se com estas considerações, as sociedades desdobram-se em novas gerações, na proporção em que as antigas tradições vão desaparecendo.

A capacidade de uma instituição em superar-se depende da virtude de religar-se a uma autonomia, que se protege do meio; e da virtude da

organização viva, que liga sua autonomia ao meio. “A organização viva necessita de energia exterior para se regenerar e de informação externa para sobreviver” (MORIN, p. 34, 2005^b) Por isso, pode-se conceber a organização viva como uma auto-eco-organização, que opera uma ligação vital com seu meio ambiente. Morin (2000^a), ao desenvolver questões sobre a dialógica, concebe sua presença contraditória no universo, visto que une dois princípios excludentes e indissociáveis.

Diferentes tipos de religação regem o contexto social. Cada final atende a uma busca individual em torno de uma religião, política ou ideologia. Morin (2005^b, p.36) compreende que o ato ético é um ato de religação com a comunidade e com a humanidade. Em um mundo no qual diferentes autonomias se dividem, orientadas a favor de ideais egocêntricos, vigora a necessidade de uma base humanitária que favoreça a harmonia entre os seres. Por sua vez, quando a autonomia conflui com o meio exterior, salvaguardando-o e protegendo-o, observa-se um circuito de auto-eco-organização, que religa o sujeito a seu ambiente, reforçando o elo com a cultura e com a sociedade. Os laços de amizade, afeição e amor dão recursos para a preservação da vida, da sociedade e da ética, uma vez que se prestam à preservação do ser, frente à hostilidade e à agressividade. A harmonia, para Morin, revela uma relação direta com estas disposições humanas. A religação cósmica é alcançada através da religação biológica; a religação biológica, pela religação antropológica; já a religação antropológica caracteriza-se pela solidariedade, fraternidade, amizade e amor (MORIN, 2005^b, p.37).

Morin (2005^b) atém-se ao caráter do amor, tomando-o como a forma suprema de religação entre os seres humanos. Repensa o descontrole amoroso frente a alguns elementos como ídolos, deuses e idéias. Este tipo de obsessão, dissociada da razão, planta as sementes da intolerância, impedindo a efetivação de muitos atos de religação do mundo.

Atendo-se à ética, Morin (2005^b) se coloca frente a questões da qualidade da ação, observando algumas incertezas perante a intenção e a ação. Intenção e ação encontram-se entre aqueles elementos complementares, cuja interação dá sentido ao ato. Desta forma, atos morais podem ser

revertidos, moldando um cenário imoral, e atos imorais podem ter conseqüências morais. Nesta perspectiva, propõe uma compreensão das conseqüências das ações, a partir das pontuações que se faz acerca de sua ecologia - ecologia da ação – situando a incerteza e a contradição ética. “Os efeitos da ação dependem não apenas das intenções do ator, mas também das condições próprias ao meio onde se esconde” (MORIN, p.40, 2005^b). Cada sujeito possui e esconde certas intenções com seus atos, que suscitam inter-retro-ações, capazes de despertarem reações inesperadas e não previstas, impondo reorganizações estruturais. Além das intenções, o resultado revela-se atrelado ao meio, através do qual a ação se sucedeu, demarcando, junto à ecologia da ação, a incerteza, a contradição e a ilusão éticas, engendradas por desvios de sua linearidade (MORIN, 2005^b, p.42).

A dinâmica da ecologia da ação impõe ao ser humano limitações diante da previsibilidade do resultado intencionado com as ações. Envoltas por esta dinâmica, coexistem a ousadia e a precaução, bem como a inconsciência ou a negligência dos efeitos secundários de uma ação originalmente salutar. A relação entre os fins e os meios ganham visibilidade, através do deontológico – obediência a uma regra - e do teleológico - obediência a uma finalidade. Os fins, por vezes morais, perdem a qualidade virtuosa ao emaranharem-se aos meios ignóbeis. Morin (2005^b) antepõe a finalidade a longo prazo à finalidade a curto prazo. Neste jogo complexo, observa que existem necessidades cujas urgências determinarão a ação. Complementando sua teoria sobre a incerteza da ética, Morin (2005^b) discorre sobre as derivações e os desvios presenciados pela história, que se entremesclam com a moralidade dos atos, já mencionada, a partir do teleológico e do deontológico.

A ética de Morin (2005^b) é ampla e exemplificada por fatos históricos que asseguram maior sustentabilidade às suas análises. Dando sequência às suas considerações, elenca alguns vetores éticos que, contraditórios, confrontam ordens antagônicas. Imperativos universais impõem-se a imperativos éticos particulares - envoltos pela pluralidade de valores e inquietam a ética, que se manifesta frágil e complexa.

Morin considera que a dialógica entre ética e política é marcada por incertezas e contradições; mas não deixa de ater-se à questão da ética na ciência. Incertezas, desejo de poder, busca por conquistas tecnológicas e pelo progresso da biologia molecular e genética, são fomentadores das discussões e contradições éticas. Nestas, coloca-se o humano em foco, redefinindo-se as fronteiras de vida e morte. Temáticas como o aborto e a eutanásia são vislumbradas sob o olhar da ciência, da religião e das ideologias, multiplicando-se contradições. Acompanha-se hoje comissões de bioética, agrupamentos que enlaçam os indivíduos em torno de uma temática capaz de abrir espaço para a análise e a revisão de múltiplos imperativos, reformando o absoluto. O grande desenvolvimento científico coloca em discussão novas questões, que apresentam diversas possibilidades e desacomodam uma estrutura antes imperativa, visto sua natureza ambivalente. O vínculo entre a ciência, a técnica, a sociedade e a política são influenciados pelos juízos de valor, que ampliam o leque de possibilidades interpretativas, fundadas a partir de diferentes crenças. Como prescrever o correto, se a ética é tomada por incertezas? É preciso aceitar suas incertezas e antagonismos, repensando-a com base nos paradigmas. A ética, presente na ciência e na política, é residual. Sua reforma depende da reforma do pensamento entre cientistas e cidadãos (MORIN, 2005^b). Mas as crises semeiam novas possibilidades, dando esperanças à regeneração ética. Ultrapassando o campo científico, a ética encontra uma origem na barbárie humana, cuja fenda a favor da civilização depende de uma política capaz de confluir “a incógnita do futuro do mundo; a aposta; a estratégia; um conhecimento pertinente que visasse a reformar as relações entre os seres humanos” (MORIN, 2005^b, p.87). Como resultado, o sucesso viabilizador da regeneração está no encontro com a diversidade, adversidade, religião, compreensão, consciência, solidariedade e responsabilidade. As distintas concepções religiosas confrontam-se com pressupostos da ciência, impulsionando inquietações éticas acerca da vida. A ética ganha destaque quando Morin (2005^b) questiona a submissão perante um quadro ético paradigmático e, por sua vez, reducionista. É preciso que a ética seja vista e compreendida como um conjunto, em permanentes jogos de ajuste, ante a

eminência de um desajuste, no qual as peças se amoldam conforme as novas posições suscitadas, contrapondo-se aos costumes da moralina⁴.

Sendo as conseqüências de um ato ético, incerto, a intenção ética deve ser absorvida por uma estratégia capaz de atender às ilusões, às incertezas, à ecologia da ação e da reflexão. Reconhecido o risco, a ação estratégica funda-se numa aposta ética. Paralelamente a uma variedade de finalidades éticas nutridas por valores, requer-se um incremento da complexidade das estratégias. A complexidade estende-se para além do código binário bem/mal e justo/injusto, já que o bem pode ser contido pelo mal, assim como o inverso. A incerteza compromete o imperativo ético, nutrindo a ética de pluralidades e questionamentos. A ecologia da ação atua juntamente com a auto-ética, com a sócio-ética e com a antro-poética. A crença nos valores éticos e na boa vontade, contudo, não é capaz de garantir a certeza de seus resultados. Para tanto, Morin (2005^b) acredita na relação intrínseca entre a moral – verdade subjetiva – e o saber – verdade objetiva, que devem ser constantemente renovados, marcando a vigência da ética do conhecimento, que se impõe à ilusão determinista.

Atendendo à ética do pensamento, Morin (2005^b) descreve princípios do *pensar mal* e do *pensar bem*. Enquanto o primeiro possui uma visão simplista do contexto, apegando-se a determinismos cartesianos e limitando a compreensão; o segundo reconhece a multiplicidade, atendo-se à dialógica, revisitando uma racionalidade aberta, alimentada por incertezas e contradições, relacionando indivíduo/sociedade/espécie. Reconhece o indivíduo em seu potencial antagônico, vislumbrando o *sapiens/demens*, *faber/mitologicus*, *economicus/ludens*, *prosaico/poético* e *uno/múltiplo*, etc.

Pensar bem favorece a tomada de consciência sobre degradações éticas produzidas pelas histerias coletivas; paralelamente, nutre a regeneração de um humanismo e da idéia de Terra-Pátria. Do *pensar bem* emana a complexidade, que promove a ética da solidariedade (MORIN, 2005^b). Esta

⁴ Morin recorre à distinção entre moral e moralina, apresentada por Nietzsche: “A moralina julga e condena com base em critérios superficiais de moralidade, apropria-se do Bem e transforma em oposição entre bem e mal aquilo que, na realidade não passa de um conflito de valores. (...) A moralina sempre transforma o erro do outro em falta moral” (MORIN, 2005, p. 98).

perspectiva busca compreender tanto o *imprinting* quanto as normalizações inscritas na cultura.

Distintas tradições continuam regendo determinações éticas através de imperativos sustentados pela família, pela religião e por ideologias orientadas por exigências de solidariedade, de hospitalidade e de honra. Com o questionamento sobre uma simples submissão a estas prescrições, vai-se originando uma auto-ética, capaz de desconstruir o primado dos costumes e a moral cívica, fortalecendo o aspecto individual, que coloca cada sujeito como autor responsável por seus atos, dando origem a emergências.

Auto-ética

Ética individualizada

A auto-ética apresentada por Morin (2005^b) constrói-se a partir de uma revisão das éticas tradicionais, é uma emergência. A auto-ética, ou ética individualizada favorece a autonomia individual, nutrida por aspectos psicoafetivos antropológicos, sociológicos e culturais. Abstendo-se dos fundamentos exteriores, a auto-ética deve ser tocada pela consciência e pela decisão pessoal, componentes da sócio-ética (ética cívica) e da antropeútica (ética do gênero humano). A decisão e a reflexão motivadas pela auto-ética submetem-se a uma exigência moral desarraigada das imposições paradigmáticas. A aplicação da auto-ética requisita exigências que se conciliam com a ética, para si e para o outro. Através de um quadro esquemático, Morin apresenta uma série de atributos que integram a auto-ética:

1. A ética de si para si comporta

- auto-análise
- autocrítica
- honra
- tolerância
- prática da recursão ética
- luta contra a moralina
- resistência à lei de talião e ao sacrifício do outro
- tomada de responsabilidade

2. Uma ética da compreensão

- com a consciência da complexidade e dos desvios humanos
- com a abertura à magnanimidade e ao perdão

3. Uma ética da cordialidade (com cortesia, civilidade)**4. Uma ética da amizade**

Quadro 4: Auto-ética (MORIN, 2005^b, p.93)

A auto-análise é uma ética marcada pelo olhar para si e para o outro, já que favorece a autocompreensão, através da tomada de consciência de si. Neste processo, as fraquezas ou as carências seriam reconhecidas, através de um exercício de introspecção e vigilância sobre si. Auto-análise e autocrítica são marcadas por uma interdependência. A primeira ergue uma reflexão introspectiva, enquanto a segunda ativa mecanismos limitadores da ilusão egocêntrica, abrindo um olhar para o outro e resistindo à autojustificação legitimadora. A autocrítica viabiliza a auto-análise. É através dela que se efetua o combate ao egocentrismo e uma valorização do altruísmo. No entanto, o egocentrismo resiste, protegendo o sujeito do excesso de mobilização para com o mundo. “A luta fundamental da autocrítica é contra a autojustificação” (MORIN, p.96, 2005^b).Trazendo à consciência forças internas, o exercício da autocrítica constrói uma cultura psíquica que se interpõe à *self-deception* (auto-engano) e à autojustificação, mas permite que se perceba também no outro estas unidades. Tecendo um diálogo entre as instâncias interiores, a cultura psíquica permite um olhar ao mundo descentrado da pretenciosidade humana, habilitado a assumir uma postura convicta entrelaçada pela reflexão. A cultura psíquica sustenta-se por três meios éticos – a prática da recursão, a oposição à

moralina e a resistência à estrutura mental da lei do talião e do sacrifício do outro (MORIN, 2005^b, p.97).

A recursão ética consiste em uma revisão das próprias impressões, cujo resultado depende da atividade de auto-análise, autocrítica e cultura psíquica. Uma participação constante do intelecto e da ética compartilham a decisão perante posicionamentos antagônicos, respondendo ao sistema inter-retro-ativo. Aliada à reflexão, esta atitude convoca o sujeito a uma prévia e coerente ponderação, preservando o outro do impulso irracional em culpar um terceiro. A resistência à moralina, que em função da falta de fundamentos éticos permite a entrada de uma avalanche de juízos morais, deve emergir sólida, desta conjuntura, abrindo espaço para o conhecimento e para a compreensão do outro.

Enquanto nas morais tradicionais a honra é referenciada pelas normativas sociais, a ética da honra é coberta pela moral do egocentrismo, resumindo-se em uma postura coerente com as regras assumidas. Mas a honra constrói-se sobre a exigência da congruência entre o pensamento e a ação. Uma posição de honra é conquistada quando a ação é comprometida com as normativas pessoais e quando se respeita a honra do outro. A auto-ética, com suas qualidades preservadas, viabiliza uma ética para o outro. Simultaneamente, o olhar aos amores, à família e à comunidade são revolvidos pelo caráter da honra, encontrando-se com as verdades, amizades e regras da vida. A ética da honra se faz vigente quando pensamentos e crenças particulares são assumidos, reservando sempre o respeito individual e ao outro. A dignidade, a lealdade e a honestidade correspondem a uma dupla função ética – para si e para o outro.

A ética de responsabilidade é própria daquele ser dotado de autonomia. Para tanto, nutre-se da solidariedade, ou seja, do sentimento de pertencimento a uma comunidade. Cada um deve assumir a responsabilidade perante aquilo que lhe diz respeito e em relação aos outros, sem permitir que forças externas e anônimas determinem seu destino. Dependendo do meio, a ética da responsabilidade em inter-relação com a ecologia da ação pode favorecer que o sentido das atitudes éticas seja desviado. Mas o indivíduo que consegue

desprender-se das marcas do *imprinting* e das normatizações comporta uma autonomia. Portanto, deve ser cobrado pela responsabilidade de seus atos.

Morin (2005^b) opõe-se à ética aristotélica. Acredita que a ética não deve limitar-se ao exercício da virtude, mas, também, em não negligenciá-la. Compreendendo a complexidade do homem, vislumbra distintas virtudes diferentes momentos de seu ciclo vital, sugerindo que as virtudes morais são responsáveis pela humanização do homem. Dependendo da percepção que se tenha do outro, orientada pela similitude ou alteridade, emanam sentimentos carregados pelo potencial de fraternidade ou de hostilidade, que a incitam diferentes condutas.

Ética da religião

Impregnada pela atitude altruísta, a ética da religião sustenta o reconhecimento de uma identidade comum. É uma ética para o outro, que reconhece o outro. É comprometida em “manter a abertura ao outro, salvaguardar o sentimento de identidade comum, consolidar e tonificar a compreensão do outro” (MORIN, p.103, 2005^b). A religião é vital e sustenta-se sobre a amizade, o amor e a fraternidade, “comanda os demais imperativos em relação ao outro, à comunidade, à sociedade, à humanidade” (MORIN, p.104, 2005^b). Atitudes derivadas da ética da religião fomentam a civilidade.

Na seqüência, completando a *Ética da religião*, Morin apresenta a *Ética da tolerância*, a *Ética de liberdade*, a *Ética de fidelidade à amizade* e a *Ética do amor*.

A *Ética da tolerância* abarca uma aceitação de distintas concepções, não equivalendo necessariamente à submissão a estas, nem mesmo a uma homogeneização ética. A *Ética de liberdade* se desenha junto à possibilidade da delimitação das próprias escolhas, a partir de uma racionalidade coerente. Por sua vez, a *Ética de fidelidade à amizade* corresponde a uma ética da fraternidade, fundada pelo sólido vínculo entre amigos, desapegada de interesses, que transcende a ideologias, firmando-se sobre o território subjetivo

das identificações. A *Ética do amor* atende àquilo que o amor pressupõe, ligando e unindo os seres, correlacionando-se com o princípio altruísta. Envoltos pela plenitude, a ética do amor ilumina a razão, mas, dependendo das circunstâncias, o amor é tomado por outras possibilidades que lhe retiram o caráter sublime - através da insuficiência de amor, do amor possessivo, das cegueiras de amor, das perversões do amor ou do aviltamento do amor (MORIN, 2005^b).

Ética da compreensão

O autor reconhece, também, a necessidade de que a incompreensão seja admitida, visto as diferenças que envolvem os povos, as religiões e a família. A incompreensão é permeada pelo excesso de amor, pelo ódio, pelo egocentrismo, pela lei do talião, pela vingança, com origens no fanatismo, dogmatismos e normas culturais. Por razões de crenças e dogmas, as divergências fomentam o caos, acirrando as oposições. Nem sempre a compreensão é possível, pois a lei do talião e mecanismos como a autojustificação⁵ e a *self-deception*⁶ elevam-se como sólidos obstáculos.

A compreensão favorece a evolução, o desenvolvimento e o progresso, enquanto a incompreensão amplifica a desordem, devastando sistemas e estruturas. A compreensão pode ser *subjetiva*, caracterizada pela projeção-identificação; *objetiva*, que requer uma explicação; do *outro*, descrita pela dialógica objetivo/subjetivo, e *complexa*, demarcada pela explicação, pela compreensão objetiva e subjetiva. A compreensão complexa situa-se na compreensão do ser humano e no seu potencial à multipersonalidade, identificada no cinema. Ora contraditórias, ora ambivalentes, diferentes impressões são observadas junto ao conteúdo apresentado nas distintas mídias, sendo apropriadas e reinterpretadas conforme situações contextuais. A compreensão das complexidades reconhece o aparato contextual e cultural

⁵ Derivada da *self-deception*, a autojustificação sustenta justificativas para as ações, resistindo a compreensão da alteridade: etnia, nação, religião, gangues, indivíduo (MORIN, 2005).

⁶ Termo que, segundo o vocabulário de Morin (2005), diz respeito a uma mentira sincera ou inconsciente para si mesmo.

apto a ressignificar acontecimentos. A indiferença, a negação do *imprinting*⁷, a possessão por deuses, mitos e idéias, o egocentrismo, e o autocentrismo atuam como obstáculos na atividade de compreensão, única capaz de formar o ser ético.

Compreender não significa justificar. A compreensão não desculpa nem acusa. Favorece o juízo intelectual, mas não impede a condenação moral. Não leva à impossibilidade de julgar, mas à necessidade de complexizar o nosso julgamento (MORIN, 2005^b, p.121).

A magnanimidade e o perdão agem diretamente sobre a lei do talião. Assim, sua resistência a essa lei decorre diretamente de uma ética da compreensão. A capacidade de regeneração deve estar perpassada pela aposta no perdão, que despreza a vingança e faz uma convocatória à conversão, embora sujeita ao risco. A auto-análise permite a vivência da ética o perdão. A auto-ética se relaciona com tudo isso, engajando-se com a comunidade, através da compreensão de sua complexidade, dos desvios humanos e das ilusões, incitando um olhar ao diálogo (MORIN, 2005^b). A ética da compreensão é revolvida por um fenômeno atípico, que demanda importante dispêndio de energia, pois recai na compreensão do incompreensível. O *bem pensar* e a introspecção são estratégias que se aliam à ética da compreensão. O primeiro permite uma compreensão tomada pelo contexto, que elucida o multidimensional, sob o enfoque do objetivo e do subjetivo. A introspecção, por sua vez, consiste num auto-exame cujo resultado se reflete no entendimento do outro (MORIN, 2000^c).

Dando continuidade a sua construção sobre a ética, Morin (2005^b) repensa o viver, reconhecendo a importância do *bem viver*. Recorrendo à dialógica razão-paixão, mergulhada no circuito de retro-alimentação, verifica que ambas as instâncias coexistem em equilíbrio e impulsionadas à harmonia. Desconsidera a riqueza de uma vivência em que a razão ou a paixão exerçam domínio sobre a outra. Se, no passado, a razão era exaltada, Morin (2005^b) refletidamente integra a razão e a emoção à sabedoria. A vida, se unicamente

⁷ Terminologia aplicada por Morin em referência a uma marca imposta pela cultura. Inicialmente familiar, depois social e perdura na adultez. Tais marcas inscrevem-se no sujeito, refletindo no seu modo de conhecer e agir (MORIN, 1998).

racional, nega o afeto, a paixão e o gozo, perdendo sua qualidade. Nesta luta de aptidões, paixão e razão confrontam-se e completam-se, coibindo os excessos de cada uma e canalizando-as a favor da sabedoria. A identidade humana atende a um jogo complexo e contraditório – afeto/razão; temperança/excesso; economia/gasto; poesia/prosa. A sabedoria deve estar aliada à “auto-ética, autocrítica, a auto-análise, a ética da honra, a ética da religião, a luta contra a *self-deception*, a recusa da vingança e da lei do talião”, favorecendo a compreensão do outro (MORIN, 2005^b).

Sócio-ética

O contexto social requer uma vivência ética - ética da comunidade – oriunda das normas de solidariedade fundadas historicamente. Os imperativos éticos universais, quando contextualmente particularizados a seus espaços comunitários, podem contrapor-se no agir moral. Assim, as prescrições de uma ética comunitária dependem das crenças, necessidades, fés, ritos e tradições em vigor. Os egocentrismos individuais acirraram uma questão ética, fazendo-se indispensável a vigência da auto-ética, capaz de tornar efetiva a solidariedade e a responsabilidade. A complexidade das sociedades abstém os limites da rigidez, mas o excesso da complexidade recai na desordem. A complexização deve ser proporcional à auto-ética. Assim, além das “*leis justas*, a responsabilidade, a solidariedade, a inteligência, a iniciativa, a consciência dos seus cidadãos” devem ser atuantes (MORIN, 2005^b, p.149). As éticas comunitárias são particulares a sua abrangência. A solidariedade e a responsabilidade, tão recomendadas no interior das éticas comunitárias, possuem particularidades ao romper com as fronteiras de cada comunidade, visto suas especificidades morais. No intuito de construir uma ética universalista, deve-se invocar a integração das diferentes éticas comunitárias, tendo como alvo a Terra-Pátria.

Antropoética

Ética universalista

A ética universalista efetiva-se pela antropoética, guiando-se pelo circuito trinitário indivíduo/espécie/sociedade que, em vias de uma era planetária, converge para uma comunidade de destino. É mediada pela dialógica egocêntrica/altruísta, razão/paixão e *animus/anima*, reconhecendo no outro “a diferença e a identidade” (MORIN, p.159, 2005^b). Comprometida com o destino humano, a antropo-ética vai formando uma base consistente para a ética universalista, destinada com à unidade planetária, na diversidade, que respeite e integre as éticas nacionais. Em busca do progresso ético, pensa no bem como a ética da religação, capaz de comportar, em sua complexidade, a natureza dialógica do uno/múltiplo; a capacidade de auto-regenerar-se e gerar-se. Em constante processo de construção, inacabada, a ética é frágil, mas participa do recursivo circuito religação/compreensão/compaixão (Morin, 2005^b). Demandando a completude da humanidade, a antropoética visa a consciência e a cidadania planetárias, a partir de uma missão antropológica do milênio:

Trabalhar para a humanização da humanidade; efetuar a dupla pilotagem do planeta: obedecer à vida, guiar a vida; alcançar a unidade planetária na diversidade; respeitar no outro, ao mesmo tempo, a diferença e a identidade quanto a si mesmo; desenvolver a ética da solidariedade; desenvolver a ética da compreensão; ensinar a ética do gênero humano (MORIN, 2000^c, p.106).

O fim ético descrito por Morin (2000^c) propõe-se à resistência à crueldade/barbárie e a realização do humano na sua concepção vital: identidade individual, identidade social e identidade antropológica. Compreender o ser humano envolve uma observação junto aos elementos que o constituem e interagem com a língua, com a cultura e/ou com a sociedade, compondo uma circularidade retroativa. A esta idéia, pode-se somar o pensamento sistêmico, demarcado pelo princípio de Pascal - é impossível conhecer o todo sem conhecer as partes; e as partes, sem conhecer o todo (MORIN, 2000^a). Religação converte-se na palavra-chave de uma ética complexa. “Religar-se aos nossos, aos outros, à Terra-Patria” (MORIN, p.95, 2000^c). A ética inacabada deve inserir-se num processo de permanente regeneração. Então, Morin (2005^b) sugere que,

para conceber uma ética universalista que supere as éticas comunitárias particulares, não se pode nem deve desejar o desaparecimento dessas comunidades. Pode-se/deve-se desejar a abertura e a integração delas numa comunidade mais ampla, a da Terra-Pátria; comunidade de fraternidade ainda não consumada, mas que se tornou necessária na e para a comunidade de destino da humanidade planetária (MORIN, p.151, 2005^b).

5 ANÁLISE DA NARRATIVA NO CINEMA DE ANIMAÇÃO: APROPRIAÇÃO DA ESTRUTURA FÍLMICA SOB UMA PERSPECTIVA ÉTICA

O conteúdo apresentado sobre a estrutura narrativa fornece elementos para uma análise aprofundada daquelas produções cinematográficas, selecionadas como constituintes do *corpus* desta pesquisa. Tomando como suporte teórico as considerações de Vladimir Propp, caracterizado pelas funções dos personagens, bem como pelos demais atributos constituintes da narrativa, como espaço, tempo e narrador, lança-se à apreciação das obras. De posse das formações narrativas, submete-se o conteúdo discursivo das histórias de animação cinematográficas a uma apreciação dos valores éticos. Assim, através da complexidade ética apresentada por Edgar Morin (2005), repensa-se os juízos morais apresentados por Aristóteles. Contemplando o plano das possibilidades significativas imersas nestas produções, concretiza-se a análise das mesmas sob o crivo da auto-ética, sócio-ética e antropeética de Morin.

5.1 Branca de Neve e os sete anões

A animação **Branca de Neve e os sete anões** desenvolve-se em torno do percurso da personagem principal - a jovem princesa - e dos coadjuvantes - os sete anões, a madrasta e o príncipe. A magia, o mistério e a fantasia ganham visibilidade nesta narrativa, juntamente com a realidade apresentada por seus personagens. Temáticas como a inveja, o amor, a vingança, a amizade, a generosidade, o medo e a solidariedade vão sendo encadeadas pela narrativa, revelando distintas inclinações de seus personagens. A

visualidade cênica comparece paralelamente, completando o todo representativo.

A análise da narrativa de **Branca de Neve e os sete anões**, quando apoiada nas funções de Propp (1984), indica novas possibilidades combinatórias das ações dos personagens. Ainda que presentificando muitas das funções desenvolvidas por Propp (1984), a ordem aleatória de comparecimento das mesmas respeita a coerência rítmica da história, como pode-se observar:

21. Rainha ordena que seu fiel caçador mate Branca de Neve e traga-lhe o seu coração
22. O caçador vacila, desencorajado, não conseguindo matar Branca de Neve
01. Branca de Neve foge para o bosque onde, com medo e assustada, pernoita
12. Branca de Neve dorme no bosque e acorda chorando, rodeada por animais que fogem, mas logo BN chama-os de volta
10. Branca de Neve desamparada, pergunta onde pode ficar
15. Branca de Neve é conduzida à cabana dos sete anões. Chega à casa, bate na porta. Abre e, juntamente com os animais, limpa a casa. Faz suposições sobre aqueles que ali moram.
18. Branca de Neve sobrevive aos anseios da madrasta
23. Os anões chegam em casa e logo percebem que alguém entrou ali. A sopa está no fogo.
12. Quando descobrem que é uma mulher, Zangado diz que a mulher é cheia de sortilégios. Querem saber quem é
13. Branca de Neve pede que não a mandem embora, pois se assim for, a madrasta vai matá-la. Propõe-se a cuidar da casa e a cozinhar
14. Os anões aceitam que Branca de Neve fique na casa
18. Madrasta descobre que Branca de Neve está viva, compreendendo que foi traída
09. Na cabana dos anões, todos estão felizes, cantam, dançam e contam suas histórias. Branca de Neve revela que ama o príncipe

- 02. Os anões acordam, voltam para a mina para trabalhar e orientam Branca de Neve a não abrir a porta.
- 21. Branca de Neve é perseguida pela madrasta
- 24. Branca de Neve depara-se com a madrasta transformada em velha
- 03. Branca de Neve abre a porta para a madrasta
- 04. Madrasta faz algumas insinuações para Branca de Neve, que lhe dá informações
- 05. Branca de Neve fala para a Madrasta sobre o príncipe
- 06. Madrasta tenta convencer Branca de Neve a morder a maçã
- 07. Branca de Neve cede à convocação da madrasta e morde a maçã
- 08. Branca de Neve desmaia
- 28. Os animais vão em busca dos anões. Os anões retornam correndo, mas quando chegam até Branca de Neve, ela já está desmaiada
- 30. Correm atrás da madrasta, que foge. Ela tenta impedi-los de alcançá-la, mas cai no precipício
- 8.1 Branca de Neve é velada pelos anões e animais do bosque, pois os anões não tiveram coragem de enterrá-la
- 27. O príncipe, que procurava em toda parte, chega à princesa que dormia
- 29. Príncipe beija Branca de Neve, que acorda
- 31. Príncipe leva Branca de Neve até o cavalo e despede-se dos anões

A grande narrativa de **Branca de Neve e os sete anões** é motivada pelo sentimento de inveja e pelo desejo de vingança que a rainha, madrasta de Branca de Neve, move em relação à princesa. Como antagonista, a madrasta é a responsável pelos danos e mal feitos vislumbrados, sendo determinante na composição do cerne da trama. Submetida às ambições da rainha, Branca de Neve é obrigada a dar um novo rumo a sua vida, deparando-se com um mundo inesperado e imprevisível. Frágil e desprotegida, precisa superar seus temores, enfrentando momentos de insegurança e desamparo. Toda esta trajetória dramática integra o conjunto de ações motivadas pela antagonista, sendo também enriquecida pela participação de outros personagens, que em diferentes níveis participativos, ajudam a delinear e direcionar a ação da jovem.

Os sete anões ganham visibilidade na trama, atuando como *auxiliares*. Assim, acolhem a princesa em sua cabana, oferecendo-lhe conforto e proteção. A identidade de cada anão encontra-se atrelada a seus traços distintivos fundamentais, ajudando a determiná-los ao longo da trama, na medida em que dão representatividade ao nome que carregam: Dengoso, Zangado, Mestre, Dunga, Atchim, Soneca e Feliz. As especificidades de cada personagem imprimem no espectador conceitos de Disney que, quando aleatoriamente combinadas, são capazes de refletir aspectos de distintos *Eus*.

A estrutura da morfologia narrativa e as esferas de ação dos personagens, ambas delineadas por Vladimir Propp (1984), destacam-se na animação, que vai ganhando proximidade ao formato proppiano. Dentre as esferas de ação, a filmografia explora a figura do *malfeitor*, da *princesa*, do *auxiliar* e do *doador*. A grande vilã, a madrasta, assume um papel decisivo naquilo que anima a linearidade da narrativa. Enquanto a madrasta mantém uma conduta estável no que se refere a sua malignidade, o caçador, que inicialmente aceitara obedecer à ordem da madrasta, de matar Branca de Neve, recusa-se e, finalmente, age conforme a sua verdade, protegendo a vida da princesa. Ao incitar a fuga da jovem para a floresta, transgride as perversas ordens da rainha, convertendo-se em *benfeitor*. Na floresta, a princesa é acolhida pelos animais, que a conduzem à cabana dos anões, e a acompanham, assegurando-lhe do novo lar. Os anões, ao oferecerem moradia à princesa e zelarem por seu bem estar, desempenham a função de *auxiliares*, reparando o dano causado e amparando suas necessidades. Da mesma forma, o príncipe se torna representante da esfera de ação de *auxiliar* pois, no final da narrativa, encontra e salva Branca de Neve, preservando-a *para sempre* de todos os maus feitos e garantindo a felicidade eterna.

A dramaticidade da narrativa é permeada por cenas dotadas de comicidade, nas quais se encontram inseridos os animais da floresta e, principalmente, os sete anões. Além de *auxiliares*, são reconhecidos como *comic relief*, pois participam com inserções que provocam gracejos visuais, em momentos indeterminados.

Branca de Neve e os sete anões aproxima-se do formato do conto de fadas literário, ao incluir a figura do narrador em alguns fragmentos da trama. Este narrador pressuposto, onisciente e neutro, participa da produção, notadamente, no início e no final, introduzindo e concluindo o todo da narrativa.

Os elementos *espaço* e *tempo* ficcionais podem ser avaliados nesta obra cinematográfica, ao interporem-se ao espaço e tempo reais. O introdutório *era uma vez* indetermina o tempo, conduzindo o espectador a um momento longínquo e impreciso, ainda que a seqüência narrativa respeite uma linearidade temporal. O critério *espaço* oscila entre três ambientes, marcados por suas particularidades - o castelo, a floresta e a cabana dos anões. O castelo remete ao personagem da madrasta, a seus sortilégios e às conspirações contra a princesa; a floresta representa o desconhecido, a possibilidade de transformação e a mudança de um destino; a cabana dos anões inspira proteção, segurança, generosidade e afetividade. Combinando imagens e sonoridade, a narrativa apresenta-se ao espectador sob a combinação de códigos e convida-o a interpretá-los a partir de mecanismos particulares, sem, contudo, perder de vista a sugestão de verossimilhança da narrativa. Estes espaços completam o conto de fadas, sendo permeados pelos atributos fantasia, recuperação, escape e conforto, indispensáveis.

Observando o desenvolvimento do todo da trama, e enfatizando a trajetória dos personagens, verificam-se importantes identificações com as categorias de valores éticos aristotélicos. Tais elementos vão sendo apropriados pelos personagens e enlaçando-se na rede de acontecimentos, através de uma abordagem enriquecida pelo simbolismo. O formato fantasioso permite seqüências ilógicas, mas críveis naquilo a que se propõem, preenchendo o imaginário pela magia lúdica. Neste contexto misturam-se personalidades e caracteres que elevam reflexões que, a seu modo, permitem aproximações com a realidade sócio-cultural vigente.

Desde o princípio, a animação apresenta uma rainha impregnada por características de uma natureza descompromissada com a moral. Seu personagem, caracterizado pela vaidade, *ganância* e *avareza*, instaura a desordem, desacomodando o reino, na medida em que suas atitudes e desejos

desmedidos colocam em risco aqueles que obstaculizam seus projetos. Obcecada pela beleza, não aceita ser privada da posição de mais bela, sendo, por isso, capaz de atos hediondos, como os observados na trama. Desde o início da narrativa, fica claro que a rainha move um sentimento negativo para com Branca de Neve. Pressentindo a possibilidade da princesa tomar seu lugar, decide cobri-la de andrajos, determinando-lhe tarefas domésticas no castelo. Pacificamente, Branca de Neve coloca-se a limpar o castelo, revelando toda sua resignação para com a rainha. Contudo, se inicialmente Branca de Neve representava uma ameaça, logo a princesa toma o lugar da rainha e torna-se a mais bela, acirrando-lhe rivalidade e repulsão. Vigiada pela rainha, a presença de Branca de Neve importuna, o que leva a rainha a percorrer um longo caminho para matar a jovem. Sentindo-se afrontada com a beleza da princesa, a madrasta decide vingar-se, punido-a com a morte.

A postura da rainha deve-se à sua *avareza*, caráter que carrega em sua essência. Decidida a acumular riquezas, no caso a beleza, sua disposição para a avareza lhe impede de desprender-se de suas posses, sendo forçada a perseguir seus ideais com tamanha força e insensatez. *Pretenciosa*, deseja aquilo que está além de suas reais possibilidades, revelando contradições entre sua beleza exterior e a superficialidade de sua essência. Seu principal servo, o escravo do espelho, tortura-a com seus anúncios, escravizando-a com os ditames da ditadura da beleza. Para tanto, determinada por sua meta, coloca o outro em situações de perigo iminente, ao mesmo tempo em que, cega por suas *ambições*, arrisca-se de maneira desmedida, até seu trágico fim. Rejeitando a natureza do ciclo vital, revela sua *irascibilidade*, entregando-se a suas paixões ou a parte irracional de sua alma. Facilmente encolerizável, observa-se sua insensatez ao voltar-se contra Branca de Neve e todos aqueles que possam a protegê-la. Assim, manifesta sua agressividade para com os sete anões e com o príncipe, ignorando suas necessidades, sendo incapaz de demonstrar empatia, virtude que ignora.

Tomada pela cólera, ordena que seu *fiel caçador* mate Branca de Neve e, como prova do feito, entregue-lhe o coração da jovem. Como órgão vital, seu funcionamento demarca a vida, transcendendo-a, visto que também simboliza

o amor e a pureza de sentimentos, elementos que a madrasta não dirigia a ninguém para além dela mesma. Suas atitudes *jactanciosas* movem-na em busca de notoriedade, manifestando-se insaciável com o que possui.

Inicialmente, a fim de atender à rainha, o caçador se aproxima de Branca de Neve pela via da *amizade por interesse*, mas logo, incapaz de satisfazer a ordem da madrasta, age em coerência com seus sentimentos e, com *sinceridade*, manifesta a real *amizade*, através do sentimento de afeição e de uma atitude despreziosa. No seu íntimo, confrontam-se o dever para com a rainha e o compromisso para com seus sentimentos, sendo que este último suplanta o primeiro, mesmo que para isso coloque sua vida à prova. Então, demonstra toda sua *condignidade* ao desejar e comprometer-se com aquilo que é justo, ou seja, preservar a vida de Branca de Neve. Incapaz de causar prejuízos à vida de alguém, a *amabilidade* conduz as ações da princesa que, naturalmente agradável, é isenta de interesses futuros. Em oposição, a madrasta age conforme seus vícios. Não conseguindo desprender-se de seus interesses pessoais, busca sempre sua satisfação, revelando sua *egolatria*. Logo, a maneira com que a rainha reage, ao tomar conhecimento de que Branca de Neve é a mais bela, e ao descobrir que fôra enganada pelo caçador, reflete sua egolatria, ou seja, sua incapacidade para olhar e respeitar a necessidade e a diferença do outro.

Após ter sido compelida a fugir para a floresta, Branca de Neve depara-se com a noite e seus perigos, mas, neste novo espaço que lhe é apresentado, consegue vencer seus receios e enfrentar sua nova jornada. Mesmo que vitimizada pela narrativa, a princesa demonstra sua *coragem*, quando encontra forças no seu âmago e supera o desamparo na floresta. Os pequenos animais da floresta ajudam a confortá-la e, percebendo suas necessidades, conduzem a princesa à casa dos anões. Desinteressadamente, dispõem-se, pela boa vontade, a apoiar a princesa; desejam gratuitamente seu bem, sentimento fundado na disposição natural para a forma mais autêntica da justiça, a *amizade*. Assim, Branca de Neve acredita estar salva da *ganância* da madrasta, livre de suas interposições no seu caminho e apta a viver uma vida tranqüila e feliz.

Ainda desconhecendo o fato de terem sua casa invadida por Branca de Neve, quando chegam à cabana, os anões percebem algo estranho, sendo tomados pelo medo e pela insegurança. Mas, assim como a princesa, que vencera seu temor da desconhecida floresta, os anões encontram *coragem* e descobrem que o invasor era Branca de Neve. Os anões decidem recebê-la, agindo com *condignidade*, visto que se comprometem com a justiça e consideram a princesa merecedora de proteção. Contudo, mesmo longe de Branca de Neve, ao descobrir que a princesa encontra-se viva na cabana dos anões, a madrasta revela mais uma vez sua irascibilidade, propondo-se a executar, sozinha, Branca de Neve. Então, incapaz de agir conforme os princípios da amizade, a rainha entrega-se mais uma vez às suas paixões e, agindo conforme a parte irracional de sua alma, parte para a floresta, a fim de dar fim à vida e aos projetos de Branca de Neve, valendo-se, portanto, de sua disposição para a *ganância*.

Na cabana dos anões, todos convivem em harmonia, conforme os princípios da *amizade* e da *amabilidade*. Preservando suas características individualidades, respeitam cada um as características do outro, agindo com coerência e sinceridade. Zangado, que inicialmente havia rejeitado a possibilidade de Branca de Neve dividir com eles a cabana, revelado-se o anão mais insatisfeito e *enfadonho*, encontra seu potencial para a *amizade*, aceitando e protegendo a princesa.

Ao deparar-se com Branca de Neve, a madrasta tenta seduzi-la e ludibriá-la com suas palavras. *Interesseiramente*, falsifica sua personalidade, conduzindo a princesa para uma armadilha, tirando proveito do potencial afetivo e empático de Branca de Neve. Ingênua, Branca de Neve conta-lhe acerca do príncipe e de seus sonhos, demonstrando *sinceridade* para com a velha senhora pela qual a rainha fazia-se passar. Ciente do papel que o príncipe desempenhava em sua vida, a madrasta estrategicamente oferece-lhe uma maçã, garantindo à moça a realização de seu desejo. Tentada pela proposta, Branca de Neve rende-se à oferta da madrasta e ao morder a maçã, desmaia, encerrando ali, a vitalidade de seus sonhos. Simbolicamente ligada ao fruto proibido, a maçã representa a tentação, o pecado e, finalmente, a

desgraça. A madrasta, se comparada à serpente do livro do Gênesis, age ardilosamente, tentando e convencendo Branca de Neve a morder o fruto. Entregue a promessa da madrasta, e desejosa pelo encontro com o príncipe, a princesa age *concupiscentemente*, o que, como caracteriza Aristóteles (2001), conduz suas ações na direção de suas pretensões. Mas a paixão lhe traz a morte, assim como o fruto proibido a Adão e Eva. A insensatez da rainha, suas *pretensões* e aspirações desproporcionais, colocam-na perante seus reais limites e, finalmente, seu fracasso. Fiéis à *amizade* para com Branca de Neve, os animais, que presenciam toda a cena, buscam o auxílio dos anões para o combate final com a madrasta. *Corajosos*, os anões arriscam-se na perseguição à madrasta que, *temerária*, desafia-os, até, finalmente cair no despenhadeiro, encerrando ali suas crueldades, sendo com sua morte, punida e castigada pelas mesmas.

Os anões, desencorajados de enterrar Branca de Neve, mantêm-na em um esquife de cristal até ser encontrada pelo príncipe que, *magnânimo* e incansável, há muito procurava por Branca de Neve. A persistência do príncipe, seu amor e verdade para com Branca de Neve, são cruciais no renascimento da princesa para a vida. Sinceros com seus sentimentos e com suas ações, anões e animais da floresta comemoram a justiça com a vida da princesa, revelando afeição e boa vontade mútua, através da *amizade perfeita*.

Estendendo a análise, faz-se referência a ética de Morin, a partir da qual se pode também identificar sua aplicação à animação **Branca de Neve e os sete anões**. A trama e seus personagens vão refletindo aspectos de uma ética complexa, cujos princípios abordam a comunhão, o pertencimento e a diversidade. Dialogam o fator inclusão e o fator exclusão, elementos que, em harmonia, garantem a inclusão do sujeito num laço social.

Na narrativa, a personagem Branca de Neve revela uma tendência para a religião, voltando-se para o *outro*, a partir do sentimento de comunidade e sua competência para a responsabilidade e solidariedade. Com facilidade, a princesa envolve-se com o *outro*, reforçando a relação entre indivíduo, espécie e sociedade. Dessa forma, demonstra um compromisso com a vida, respeitando as particularidades de cada um e sustentando a religião através

do ato moral. Pela via do diálogo e da abertura para o outro, Branca de Neve apresenta suas verdades e seus sentimentos, ao mesmo tempo em que faz a inclusão dos demais personagens em sua trajetória. No início da animação, enquanto serve à madrasta, lavando as escadas do castelo, canta e conversa com os animais que a circulam, respeitando cada um com suas particularidades e expressando seus desejos. Assim, firmando laços de *amizade, afeição e amor, que se prestam à preservação do ser*, repudia a hostilidade e agressividade. Em contrapartida, a rainha afasta-se dos princípios éticos idealizados e desenvolvidos por Morin, uma vez que está focada em seus desejos egoístas e de sua postura agressivizante para com a princesa, exclui o regimento ético social. As situações de risco enfrentadas por Branca de Neve conservam sua preocupação com os princípios da religação, promovendo a religação com o outro, na medida em que age em conformidade com a moral.

A madrasta de Branca de Neve age egoisticamente conforme aquilo que representa o seu bem, mas este bem converte-se no mal para a princesa. Desprezando o princípio da inclusão, é incapaz de promover a religação. Portanto, remetendo-se àquilo que Morin desenvolveu acerca dos princípios do pensar bem e do pensar mal, verifica-se que a madrasta adequa-se ao segundo, pois se prende a determinismos, limitando sua *compreensão* e sua possibilidade de reflexão. Diferentemente, os anões e Branca de Neve conseguem ter uma impressão menos cartesiana, compreendendo as particularidades e as diferenças, respeitando-se e agindo conforme os atributos de uma *ética da fraternidade e da solidariedade*, reconhecendo a multiplicidade de um mesmo eu. Então, ao acolherem Branca de Neve, os anões agem acordo com o princípio de *inclusão*, atendendo a uma conduta *altruísta* e desprovida de segundas intenções. Reconhecendo uma identidade comum, responsabilizam-se pelas necessidades de Branca de Neve, fomentando a civilidade e a religação, fruto da amizade, do amor e da comunidade. O compromisso com a *religação* destes personagens, sustenta o caráter do ato moral.

Em sua pureza de sentimentos, Branca de Neve tende à *relição*, estabelecendo vínculos com aqueles que a cercam, pela via da identificação. Aqueles que cruzam seus caminhos são incluídos na sua vida e respeitados em suas honras. Sem fazer diferença de valores entre os personagens, demonstra sua compreensão e fidelidade a todos, valendo-se dos mecanismos de auto-análise e autocrítica. Tais situações podem ser observadas em distintos fragmentos fílmicos. Antes de sua fuga para a floresta, ao deparar-se com o passarinho perdido de sua família, desprendida de qualquer interesse, acolhe-o e o ajuda a reencontrar sua família. Igualmente, quando perdida na floresta, ganha a atenção dos animais que ali vivem e logo lhe orientam e a conduzem a um abrigo seguro. A *responsabilidade* e a *solidariedade* são atuantes nestes personagens que preservam e religam indivíduos, sociedade e espécies, na medida em que enlaçam o *respeito* próprio e o outro, assumindo uma postura de *dignidade*, *lealdade* e *honestidade*. Assim, independente das particularidades e diferenças, fomentam uma comunidade maior, tomada pela força da *relição*. Essa força de *relição* busca a harmonia através de um processo incessante, onde a ordem se intercala com o caos e vice-versa.

Branca de Neve, ao imputar crença a seus valores éticos, confiando na natureza do ato de religação, ignora os possíveis *imprintings* e normalizações que possam ser atuantes no outro. Então, pronta para compreender no outro uma identidade comum, rejeita a vigência, neste *outro*, do sentimento de incompreensão e de intolerância, cedendo ingenuamente à oferta da madrasta. Entregar-se à proposta daquela velha senhora, aparentemente em perigo, suscitou em Branca de Neve seu compromisso com a auto-ética e com a autocrítica, agindo em coerência com o princípio da honra. Atenta à necessidade e à fragilidade da falsa senhora que a ela se apresentava, aponta o olhar para si e para a idosa. No entanto, a princesa não estava preparada para os *imprintings* e o *self-deception* de sua madrasta. Esta perspectiva busca compreender os *imprintings* e as *normalizações*, alcançando atitudes que se conformam com a auto-ética. Apesar da incerteza perante um ato ético, o mesmo deve estar orientado pela intenção ética. Agir conforme suas crenças nem sempre é garantia dos resultados. Logo, a ética deve ser compreendida como um conjunto de ações em permanente reajuste. A fixação no imperativo

da beleza, presente no âmago da rainha, adequa-se aos princípios do *self-deception*, justificando suas ações sem que, para isso, precise compreender outras perspectivas. Os anões conseguem compreender que as atitudes da rainha se submetem a sua natureza invejosa, mas não justificam suas inclinações dominadoras - seus *imprintings*. A incompreensão é reconhecida por Morin. O egocentrismo da madrasta, sua crença no espelho, seu autocentrismo e sua indiferença representam os impeditivos para a formação de um ser ético. O espelho representa um falso Deus, revelador de idéias e preconceitos. A dominância desta entidade desperta na rainha fanatismos irracionais, fomentando o caos.

A solidariedade é valorizada pela animação, que retrata a boaventurança daqueles que assim conduzem suas ações. Prescrições da ética moriniana, suas peculiaridades orientadas pela *auto-ética* e *autocrítica*, garantidoras da *relição*, apóiam uma existência harmônica, embebida nos princípios da *honra*, *tolerância* e *respeito*. Além de Branca de Neve, os anões e os habitantes da floresta vivenciam uma ética fundada na solidariedade, revelando-se responsáveis uns para com os outros, preservando a harmonia de suas comunidades. Mas esta ética comunitária se estende àqueles que adentram em seu espaço, regida pelo viés universalista intenta sustentar o princípio trinitário indivíduo/espécie/sociedade, idealizando a convergência para a comunidade de destino.

Em Branca de Neve, verifica-se ainda a força da tradição, da religiosidade e da submissão às exigências de solidariedade e hospitalidade. Branca ora pelos anões, pedindo proteção a eles, entregando a sorte dos mesmos a um ser superior e poderoso. Sob o imperativo da hospitalidade, não consegue rejeitar a oferta da madrasta, transgredindo a orientação que lhe havia sido dada pelos anões de não abrir a porta. Logo, a submissão às prescrições do costume devem abrir espaço ao questionamento dos mesmos, fomentando uma *auto-ética* que coloca o sujeito como responsável pelos seus atos, fortalecendo a autonomia individual e a *relição*, dialogando o caráter da inclusão com o da exclusão, visando a preservação do ser.

Branca de Neve, ao abrir a porta para a rainha, deveria agir racionalmente, valendo-se de sua autonomia, sua reflexão e, finalmente, sua decisão. Mas, antes disso, Branca de Neve estava profundamente envolvida por seus *imprintings* de solidariedade e submissão às necessidades do outro. Antes de olhar para si, Branca de Neve prioriza o outro, como quando atende à sua mal intencionada madrasta. As crises semeiam novas possibilidades, fomentado à regulação ética.

A *ética da honra* é vigente quando pensamentos e/ou crenças particulares são assumidas. A *ética da responsabilidade* é marcante no filme, pois nutrida pela solidariedade, converge com o sentimento de pertencimento a uma comunidade. A *amizade*, vislumbrada em **Branca de Neve e os sete anões**, a simpatia, a afeição e o amor, cercam o sentimento de identidade comum, que viabiliza uma abertura para o outro, configurando a *ética altruísta*. O resultado da *compreensão* é o desenvolvimento e o progresso. Deste modo, verifica-se o fortalecimento da comunidade dos anões com Branca de Neve e os animais, enquanto uma unidade. Logo, entre eles, observa-se a *compreensão subjetiva*, em que uns identificam-se com os outros, como quando Branca de Neve pede abrigo, ou conta a sua história de amor. Observa-se uma grande mudança na postura de Zangado, anão que inicialmente rejeitara a princesa, mas que vai se revelando *tolerante* e *fiel* a Branca de Neve, à medida que a ação avança.

A *ética da fidelidade à amizade* faz-se notável quando os anões arriscam-se com a finalidade de salvar a princesa. Fundada no vínculo de fraternidade, essa atitude é desprovida de interesses pessoais. Suas atitudes coadunam-se com uma aposta na civilização, na relação com os seres humanos. Aceitam as diferenças individuais, respeitam-nas e procuram formas para atender à fragilidade de Branca de Neve. Assim, reorganizam-se e adaptam-se a mudanças, a fim de melhor alcançarem a *religação*. Conseguem potencializar a combinação *religação, compreensão, consciência, solidariedade e comunidade*.

A animação demonstra que razão e paixão devem estar em sintonia, pois se convertem em sabedoria, também representada pela *auto-ética*,

autocrítica, auto-análise e ética da honra. Verifica-se, em **Branca de Neve e os sete anões**, que o contexto social da floresta respeita uma vivência da ética da comunidade, fundada em normas de solidariedade, em que, mesmo diante dos egocentrismos individuais, graças à *auto-ética*, faz-se efetiva. A hegemonia de tais princípios entre estes personagens sugere a garantia de uma religação que transcende os elementos espaço e tempo. Assim, a partida de Branca de Neve não marca uma ruptura, mas um vínculo comprometido com a abertura para o outro, salvaguardando o sentimento de identidade comum. A *solidariedade* e a *responsabilidade* ampliam as fronteiras da *ética da comunidade*, invocando uma *ética universalista*. Assim, os indivíduos colocam-se numa posição de interdependência na suas diversidades.

5.2 Procurando Nemo

A narrativa de **Procurando Nemo** desenvolve-se sob o formato do gênero da fábula. Com características antropomorfizadas, os personagens, do meio marinho, vão dando o tom à narrativa. Peixes, arraias, tartarugas, tubarões e cavalo-marinho inserem-se na trama, abordando temáticas que tangenciam o contexto social vigente. Os conflitos emocionais da trama traduzem vivências e sentimentos do espectador, conduzindo-o a um processo de identificação, reforçando aspectos da verossimilhança externa. A trama é habilmente organizada, apresentando coerência e lógica na seqüência dos fatos. A fantasia e o caráter maravilhoso engendram-se em **Procurando Nemo**, dando visibilidade a um herói que, com sonhos e experiências, transforma-se e provoca transformações, tanto no nível da narrativa, quanto do espectador. Personagens em crise ganham visualidade em **Procurando Nemo**. Postos à prova, são desafiados e convocados a uma superação, essencial para a transfiguração. Desta forma, sentimentos como desejos, medos, inseguranças e determinação participam do todo narrativo, direcionando a trama. Nemo, seu pai Marlin e Dory, amiga de seu pai, centralizam o percurso narrativo. Seus planos são cruzados por outros personagens que, com suas peculiaridades, incitam reflexões e questionamentos.

Procurando Nemo é capaz de desacomodar o espectador que se entrega a seu conteúdo narrativo. Trata-se de uma história marcada por separações, o que dá o tom de conflito à trama. Resgatando vivências próprias do ciclo vital, como o desenvolvimento, a maturidade e a independência, é capaz de seduzir uma platéia que se envolva emocionalmente através de suas identificações e significações.

A animação inicia com os pais de Nemo idealizando, desejando e fazendo projeções acerca das ovas que se desenvolviam, convocando-se o repertório emocional do espectador. Na seqüência, o pai de Nemo constata a perda de sua companheira e de suas ovas, exceto uma, que seria Nemo. Um primeiro trauma marca, então, um salto temporal, a partir de onde se desenvolve a narrativa. Se, em um primeiro momento, tinha-se a família de Nemo completa, no plano seguinte, Nemo é apresentado a seu público, já em fase escolar, o que indica a passagem do tempo. A partir desse momento, acompanha-se a saga de Nemo e de seu pai, em uma trajetória que respeita a linearidade temporal e causal da narrativa. Sob a forma do maravilhoso, situações ilógicas são legitimadas, ganhando representatividade e significação, na medida em que enriquecem a história, possibilitando o contato com temáticas vigentes no atual contexto social. Então, independentemente da veracidade do conteúdo apresentado, **Procurando Nemo** desenvolve-se, sustentando a verossimilhança interna, garantindo pela coerência entre a motivação dos fatos e a causalidade das sequências narrativas.

Os planos da narrativa apresentam diferentes problemáticas que fomentam juízos morais. O conjunto cênico sugere avaliações implícitas na narrativa, carregadas pela carga emocional. Assim, além de convocar o lado emocional do espectador, a seqüência de ações possui uma conotação moral. Ao longo da trama, são inseridos novos personagens que, com suas peculiaridades, permitem que sejam desenvolvidas observações acerca dos elos firmados com os personagens centrais, propiciando outras abordagens dos códigos e regimentos presentes na sociedade, a partir de um diálogo entre ficção e realidade.

Procurando Nemo apresenta uma pseudo determinação dos espaços onde transcorre a animação, gerando fascinação ao pulverizar a ficção com traços do real. O ponto impreciso do oceano contrasta com as coordenadas para onde Nemo foi conduzido ao distanciar-se de seu pai, Marlin. Dois mundos contrastantes: o oceano e a terra firme, em Sidney, Austrália. Enquanto o oceano representa o espaço familiar, apesar de seu potencial hostil, Sidney indica o flagelo, a prisão e a reclusão para uma futura transformação. Nemo vive a intensidade de suas emoções em um longínquo aquário; Marlin é posto à prova no percurso de um longo e desconhecido oceano. Distanciados do familiar, Nemo e seu pai, solitários, refletem sobre suas vidas e suas relações. Finalmente, cada um, a seu modo, ganha maturidade e consegue compreender as diferenças, sem que para isso precise submeter-se às aspirações do Outro, mas fortalecem seus Eus em relação ao Eu do Outro. Tudo isso, entre dois mundos, nos quais se aventuram e partem para o desconhecido.

A narrativa de **Procurando Nemo** é motivada pela temática da busca de autonomia, da independência e pelo desejo de novas conquistas do personagem central, Nemo. Desencorajado por seu pai, Nemo comporta-se de maneira opositiva, buscando desconstruir pré-conceitos e direcionando-se a metas. Ansioso por novas experiências, Nemo ansia pelo tão esperado e ao mesmo tempo tão adiado, por seu pai, ingresso na escola. Tendo sido o único sobrevivente da família de Marlin, Nemo sofre com a super proteção de seu pai, que teme um novo acidente e uma nova perda. Contudo, Nemo não consegue compreender a postura de Marlin e sentindo-se sufocado, insiste que lhe autorize novas experiências.

Nemo e seu pai são os únicos sobreviventes de um ataque de tubarão que desmembroou sua família. A partir de então, Marlin passou a dedicar seu tempo com os cuidados de seu filho. O extermínio da família de Nemo representa o primeiro grande dano da narrativa. Sem sua companheira e seus demais filhos, Marlin acovardou-se diante da vida, super protegendo seu filho, privando-o e assombrando-o com sua própria caminhada. Apesar de provocar efeitos adversos, a postura de Marlin não o caracteriza pela esfera de ação do

antagonista, uma vez que intentava, com suas ações, o resguardo de seu filho. Inversamente, conforme as esferas de ação desenvolvidas por Vladimir Propp (1984), pode-se relacioná-lo à figura do *auxiliar* e do *herói*. *Auxiliar* em função de ter motivado a partida de Nemo para a aventura de sua vida; e *herói*, porque conseguiu superar seus medos e finalmente alcançou a meta de encontrar seu filho. Como *antagonista*, tem-se a figura dos tubarões, primeiros a desestruturarem a crescente família de Nemo, mas contraditoriamente, na seqüência, ilustra-se uma batalha entre estes personagens, contra a sua natureza carnívora.

A partida em busca de Nemo, a determinação em resolver o dano e reencontrar seu filho, aproximam Marlin da figura de *auxiliar*. Sua persistência em reparar o dano por ele motivado, imediatamente, encoraja-o a enfrentar seus medos e, como *herói*, parte em busca de seu filho. Nemo, caracterizado enquanto personagem procurado, revela-se grandioso em sua coragem, impondo-se ao estigma de fragilidade, que até então o perseguia. Vence os obstáculos e finalmente transforma-se, reafirmando seu autêntico Eu. Dory encarna a esfera de ação de provedor, uma vez que, hábil na leitura, traduz para Marlin o endereço em que Nemo se encontrava. Tais personagens, em diferentes situações, assumem o papel de *heróis*, participando do fim narrativo, transpondo o caos com o retorno de Nemo.

Marlin revela-se um personagem demasiadamente preocupado e tensionado, características que bloqueiam sua espontaneidade. Seu comportamento modulado reflete-se negativamente na percepção dos demais personagens. Por outro lado, Dory mostra-se natural e verdadeira em suas atitudes, despreocupada com os julgamentos que possa suscitar. É agradável, despertando simpatia e funcionando muitas vezes na narrativa como *comic relief*. Atrapalhada e esquecida, faz confusões que interrompem o ritmo da trama, através de inserções cômicas. Este formato narrativo permite que o espectador, mobilizado pela dramaticidade representada, atenuie a ansiedade despertada pelo tom proposto pelo enredo. A separação, o desencontro, o risco do não reencontro e a solidão vão dando conta da narrativa, atravessada por situações enlaçadas por uma abordagem de cunho moral.

O tempo da fábula pode ser transposto para a atualidade, onde angústias do desenvolvimento engendram conflitos familiares. Paralelamente, verifica-se uma ambivalência entre o desejo de crescer e a necessidade de proteção. As famílias perdem seu caráter nuclear e fragmentam-se, adquirindo novas configurações. Observa-se, em **Procurando Nemo**, a simbolização destas outras formatações: o filho único, o pai solitário, uma figura materna não-original, os amigos-irmãos, o pedido de independência, a necessidade de apoio, o rompimento e o reencontro com as origens, temáticas estas que dão densidade à trama, misturando real e fantástico.

A análise da estrutura narrativa de **Procurando Nemo** reflete as funções da ação narrativa desenvolvidas por Propp (1984). A seqüência narrativa é desencadeada por danos àqueles que representam o cerne da trama, gerando desequilíbrio em uma estrutura vigente:

01. Mãe e irmãos de Nemo morrem, sobrevivendo apenas Nemo e seu pai
17. Nemo é considerado diferente dos demais peixes, por seu pai
01. Nemo vai para a escola
02. Seu pai pede para não afastar-se dos corais
03. Nemo afasta-se de seu grupo
08. Nemo é então capturado por humanos
- 8.1. Nemo e seu pai desejam reencontrar-se
09. Marlin, pai de Nemo, decide partir, juntamente com Dory, em busca de seu filho
10. Marlin enfrenta vários desafios no mar, juntamente com Dory
11. Marlin parte para Sidney, na Austrália
12. Marlin enfrenta em alto mar tubarões e mães-da-água
14. Marlin localiza no mar os óculos do mergulhador, onde constava o endereço para onde Nemo havia sido conduzido
15. Dory ajuda Marlin a encontrar o caminho para Sidney, local para onde Nemo havia sido transportado
23. Nemo é conduzido a um aquário, onde ninguém o conhece
25. No aquário, impõe-se a Nemo uma tarefa arriscada

- 26. Nemo consegue realizá-la
- 27. Nemo é reconhecido por seus novos amigos do aquário
- 25. Nemo é posto frente a mais um desafio
- 16. Nemo consegue escapar do aquário
- 25. Nemo depara-se com um novo desafio em alto mar
- 26. Realiza a tarefa, salvando vários peixes
- 27. Nemo é valorizado por seu pai
- 27. Nemo é novamente reconhecido
- 19. Nemo reencontra seu pai
- 20. Nemo regressa a sua casa
- 29. Marlin aceita as escolhas de Nemo, que é autorizado a seguir seus próprios caminhos.

A seqüência das funções de Propp (1984) permite consolidar a estrutura narrativa. Uma ordem inespecífica é enriquecida por situações nas quais se identificam pressupostos da ética aristotélica e os de Edgar Morin.

A trajetória de um pai que superprotege e desautoriza o desenvolvimento normal de um filho ajuda a direcionar a narrativa. Marlin e Nemo, um pai que sufoca e um filho que deseja crescer. Evitar a exposição ao mundo real é impedir o encontro com sua verdade, limitando a formação de um sujeito autônomo na sua individualidade. Ávido por contatar com novas possibilidades, Nemo convence seu pai, mesmo que contrariado, autorizá-lo a ingressar na escola. No entanto, Marlin acompanha-o em seu primeiro dia, buscando transferir para ele todo seu medo, incentivando-lhe a *covardia*. De fato, Nemo possui uma diferença em relação aos demais peixes de sua espécie, pois o tamanho de uma de suas nadadeiras é menor que o da outra. Mas isso não se mostra impecilho para que Nemo buscasse sua superação e acreditasse na sua capacidade. Sua força interna suplantava o desejo de seu pai, que lhe reforçava uma auto-imagem negativa, ao fomentar que Nemo assumisse uma postura *pusilânime* para consigo. Então, pretendia que Nemo aspirasse aquém de suas reais possibilidades, privando-se daquilo que lhe poderia ser favorável, como as novas experiências de vida. Não aceitando os

impulsos naturais de seu filho, seu desejo de independência e de liberdade, a *amizade por interesse* condiciona a relação de Marlin para com Nemo. Almejando um ganho secundário, as palavras de Marlin tentam desautorizar Nemo a alcançar suas ambições, instigando-lhe a crença em uma auto-estima negativa.

Ao analisar o contexto da narrativa, é possível encontrar justificativas para a conduta de Marlin, pois tendo ele perdido a companheira e todas as suas ovas, sente medo de perder Nemo, o único que lhe restou. Um primeiro dano e uma ruptura na estabilidade cotidiana condicionam Marlin a zelar excessivamente por seu filho, evitando sua exposição. Este dano é caracterizado pela destruição de uma família em formação e justificado pelo primário instinto irracional de um tubarão. Sua dificuldade em desligar-se de Nemo e permitir que vivencie novas experiências e conviva com outros encontra respaldo no sentimento de culpa que o move em relação à grande fatalidade de sua vida. Sente-se responsável pelo acontecimento, uma vez que não se encontrava presente, no momento em que sua família fora atacada. Assim, não consegue autorizar seu filho a independizar-se, pois não lida com a possibilidade de afastar-se de Nemo. Seu zelo e culpa excessivos fazem com que Marlin acredite que, ao permitir que Nemo freqüente a escola, esteja entregando seu filho ao inimigo.

O ingresso na fase escolar representa um marco no desenvolvimento do sujeito, uma vez que significa o primeiro espaço de transição entre o familiar e o que condiz com a realidade social. É um momento que desacomoda uma estrutura antes vigente e prepara para os primeiros passos rumo à independência. É um momento que incita transformações, tanto naquele que caminhará por novas trilhas quanto para quem antes sempre conduziu esta caminhada. No caso da animação, Marlin é o que mais sofre com essa mudança, pois para Nemo ela representa uma necessidade natural do seu ciclo vital e o princípio de uma nova fase.

Nemo sente-se incomodado com os excessos do pai que, traumatizado, impedia-o de vivenciar suas próprias experiências. Numa atitude autêntica, rompe com sua passividade e *temerariamente* impõe-se às antigas

determinações. Na escola, é acompanhado por seu pai, que se revela *enfadonho*, cansativo e insistente com as antigas recomendações. Nemo é tomado por sua vontade própria, desafiando as prescrições de Marlin. Marlin interfere na proposta do professor de Nemo, que então desacata as orientações de seu pai, mostrando-se *destemido* e *irascível*. Tomado pelo lado irracional de sua alma, Nemo tenta mostrar a seu pai que é capaz de merecer autonomia para com sua vida. No entanto, a forma impulsiva que sustenta sua ação coloca-o em perigo, revelando-se esta uma atitude irresponsável.

A maneira pela qual Nemo conduz sua ação incide em conseqüências que o obrigam a mudar o rumo de sua vida. Então, se antes pretendia freqüentar regularmente a escola, é forçado a viver nos limites de um aquário longínquo e desconhecido. Como efeito, a ação de Nemo acarreta em uma punição, pois além de ser afastado de seu pai e de seu lugar seguro, é forçado a enfrentar problemas de outra dimensão, que colocam à prova sua maturidade e sua determinação. Submeter-se ou impor-se ao desejo do outro revela-se o dilema deste plano. No entanto, antes dessa questão, importa considerar a forma pela qual Nemo optou em contrapor-se a uma ordem. Assim, a animação enfatiza o meio termo e critica aquilo que Aristóteles questionou em sua ética: o excesso. Logo, impor-se requer cautela, determinação e razão.

Marlin prima pelo sossego, pela tranqüilidade e pela estabilidade, evitando situações nas quais a ordem vigente possa ser colocada em risco. Contudo, mostra-se *enfadonho* no seu contato com o outro. Contudo, mesmo com todo o zelo e excesso de proteção, quando Marlin perde seu filho para o mundo, a animação mostra a impossibilidade de deter o controle dos desígnios da vida. Perante esta situação, desprende-se de sua posição, mune-se de *coragem* e, enfrentando seus medos, parte para o desconhecido, em busca de Nemo.

A preocupação exacerbada de Marlin, seu discurso redundante e pessimista ganham um novo tom com a *espirituosidade* de Dory, personagem que voluntariamente o acompanha em sua trajetória. Entre eles, firma-se uma *amizade verdadeira*, isenta de interesses pessoais. Unem-se pelo mesmo fim.

Outros personagens cruzam a narrativa de **Procurando Nemo**, dando repertório aos planos de ação. Ao depararem-se com tubarões, Marlin e Dory confiam na promessa de *moderação* dos mesmos, mas, prazerosamente tentados, os tubarões descontrolam-se, agindo de forma concupiscente, perseguindo-os. Medo e coragem imbricam-se. Assim, se por um lado temem o poder destruidor da espécie, por outro confiam na capacidade de regeneração do mesmo. Diferentemente dos tubarões, vencidos por sua natureza instintiva, participam da trama personagens que, mesmo com uma intervenção menor, contribuem com Marlin e Dory, ajudando-os a aproximarem-se do destino final: Sidney. Com suas particularidades, diferentes grupos sustentam a *amizade* e guiam suas atitudes conforme a *amabilidade*, isentando-se de intenções futuras, revelando a *verdadeira amizade*. Quando desorientados e em perigo em alto mar, Nemo e Dory contam com o apoio de tartarugas marinhas que, em processo de migração, auxiliam-nos a chegar mais próximos de seu destino.

Nemo, por sua vez, aprisionado em um aquário, consegue demonstrar sua coragem e fazer-se respeitado. Desejoso pelo reencontro com o pai, revela-se *magnânimo*. Assim, ao resgatar sua *coragem*, aceita os desafios que lhe são propostos no aquário e demonstra *magnanimidade* ao enfrentar seus próprios limites, em função do fim almejado. Desenvolve entre os demais peixes do aquário a *amizade verdadeira*. Assim, todos se aliam a Nemo, em seu objetivo e caminho de fuga. Para o humano que o capturou, Nemo reduz-se a um peixe, objeto a ser presenteado para a garota Darla. Desse modo, Nemo precisa fugir e, assim, proteger-se das intenções *egocêntricas* da menina, que já havia perdido vários peixes. Enquanto grupo, os habitantes do aquário desejavam *pretenciosamente* a fuga. No entanto, considerando a inviabilidade e dimensão desta missão, cedem a vez a Nemo, o mais novo dentre aqueles, mas o único que possuía uma vida no oceano. Assim, novamente tem-se uma demonstração da *verdadeira amizade*. Alcançando êxito na sua meta final e ao retornar ao oceano, Nemo depara-se com um cardume de peixes em risco, envolvendo-se gratuitamente com aquela situação e, com *amabilidade e coragem*, consegue ajudá-los a reencontrar a liberdade.

Esta é uma narrativa em que o *egoísmo* é frequentemente posto à prova e a *amizade* engrandecida, na medida em que se reforça seu aspecto nobilitante.

O regresso de Nemo para o lar, o reencontro com seu pai e o retorno à escola registram marcos do desenvolvimento em que, para crescer, primeiro é preciso afastar-se, testar-se e independizar-se. O lar, contudo, sempre vai representar a segurança e o acolhimento, enquanto o desconhecido será aquele espaço que, munido de experiências e provações, permitirá que se efetive uma mudança na essência do ser. A animação permite que se pense para além das categorias da ética aristotélica. Logo, **Procurando Nemo** engendra uma rede vinculada à ética de Edgar Morin, que permite enlaçar elementos da *auto-ética*, da *sócio-ética* e da *antropoética*, abrindo-se para um outro e complementar entendimento.

Determinado por seus medos e crenças, Marlin impedia o real desenvolvimento de Nemo. Marcado por uma atitude fundamentada no fator exclusão, não conseguia compreender o interesse do outro, condicionando seu filho a suas tendências egoísticas. Seus *imprintings* o impedem de agir conforme a *ética da religião*, dispensando, então, seu compromisso com a moral. Ao invés de ligar, sua postura institui a separação. Nemo, por sua vez, não consegue compreender os limites que seu pai determinava, pois possui uma tendência para o fator inclusão, em que a religião participa como elemento que une, vinculando distintos *Eus*. Enquanto as vivências de Marlin lhe foram limitantes e regidas por seu impulso *egoísta*, Nemo buscou um equilíbrio entre o seu espaço e o espaço do outro, desejando o *laço social*. Sua expectativa em relação a seu primeiro dia de escola reflete sua intenção de *religação*, capaz de amplificar o espaço para a moral. Rapidamente estabelece um diálogo entre aqueles outros que se apresentam a ele, realizando-se, na medida em que pode ensaiar novos vínculos. Espécie, comunidade e sociedade imbricam-se. O espaço escolar dava visibilidade a tudo isso. Nele, diferentes espécies ganhavam unidade, formando um único grupo, apesar de sua heterogeneidade, sustentado pelo princípio da *inclusão*. A grande arraia, professor de Nemo, zelava pelos fundamentos da *ética da solidariedade* e da *responsabilidade*, orientando e fomentando o respeito à classe de alunos. No

entanto, uma atitude *egoísta* de Marlin provocou o caos. Ao desrespeitar a individualidade de seu filho e não *compreender* sua necessidade para com sua *autonomia*, faz com que Nemo seja tocado por sua consciência e tomado por sua *autocompreensão* olhe para si e para o outro. Sua abertura para esse outro demove-lhe a *autojustificação* legitimadora.

A desobediência de Nemo impõe um desafio a seu pai, desestrutura a ordem vigente e incita-o a um processo que culminará com a *recursão ética*. Dory é participante ativa desta busca. Através de um *ato ético*, *religa-se* ao outro, entregando-se de forma *altruísta* ao ideal de Marlin. Ambos partem tentando resgatar a religação, equilibrando fatores do egocentrismo com os do altruísmo.

A posição questionadora de Nemo favorece a consolidação de uma *auto-ética* através da qual descredencia-se o primado dos costumes, dando vazão a seus aspectos particulares, fomentados por sua *autonomia*. Verifica-se seus reflexos quando se lança ao oceano hostil, bem como quando aceita correr riscos no aquário, por si e por seus novos amigos. Seu aspecto emocional é aberto para o próximo, sendo conduzido pelo seu *psicoafetivo*. Pratica a *recursão ética*, rejeitando os *imprintings* de seu pai. O exercício da *auto-ética* coloca Nemo perante si mesmo, fazendo com que se conscientize de suas fraquezas e limitações. Uma *auto-crítica* elevada deixara-o inseguro quanto a sua real posição. Assim, luta por uma autonomia e principalmente para desconstruir a frágil imagem de si, que seu pai insistia em transferir-lhe.

Dory navega com Marlin, orientada pela *ética da honra*. Assim, considera aquilo que é importante para o outro, comprometendo-se com as suas normativas sociais, o que envolve um olhar para a família, os amores e a comunidade. Complementando, Dory revela-se honesta, desinteressada, *altruísta* e digna para com seus princípios, respeitando a individualidade e a honra do outro. Tomada pela ética da *responsabilidade*, *age solidariamente* conforme um fim maior, a comunidade. No entanto, nem todos os personagens conseguem ter essa postura. Os tubarões seguem apenas a própria honra: partem em perseguição a Marlin e a Dory, focados em suas paixões. Apesar de tentarem a *recursão ética*, seus *imprintings* são mais atuantes, impedindo-lhes

o reconhecimento por uma *identidade comum* e a *ética da compreensão*. Contudo, Marlin e Dory são apresentados por novos contatos ao longo de suas trajetórias. Dentre as mais diversas individualidades, deparam-se com personagens que primam pela *ética da religião*. Suas atitudes são condicionadas por princípios comprometidos com a vivência ética destacada por Morin, na qual valoriza a *auto-análise* e a *autocrítica* como ferramentas para a *ética da religião*, conduzindo para a efetiva atitude *solidária*. Esta solidariedade entre diferentes grupos reforça os princípios de uma ética universalista, habilitada à integração das diferentes éticas comunitárias, comprometendo-se com a Terra-Pátria.

Procurando Nemo reforça atributos de uma ética da *tolerância*. Ilustra diferentes comunidades e suas formas de vida, bem como a possível harmonia entre as mesmas. A temática da *liberdade* também é desenvolvida, mas sempre enlaçada à *ética da responsabilidade*. Conforme sua liberdade, Nemo pode afastar-se de seu grupo e desafiar seu pai. No entanto, a ausência de uma reflexão, tomada com responsabilidade, submete-o a um sofrimento. Em seu novo espaço, Nemo consegue firmar outros vínculos, pela via da fraternidade. Assim, ganha respaldo diante de suas angústias e inseguranças, bem como recebe apoio para um plano de fuga. No grupo heterogêneo formado no aquário, luta-se pelo *fim ético* e pelo combate à *barbárie*, sustentados pelo princípio da *religião*. Mesmo tendo sido o único a conseguir libertar-se daquele aquário, a *ética da solidariedade* e da *fraternidade* incidiu sobre aquele grupo que se uniu, dedicando-se a uma *ação altruísta*. Finalmente, Nemo resgata sua auto-estima, vence suas inseguranças e convoca seu pai à *recursão ética*.

Nemo transforma-se. O retorno para o oceano apresenta um Nemo mais confiante e seguro de suas decisões. Consegue encontrar o equilíbrio entre a razão e a emoção. Age de forma *solidária* e *responsável* para com a comunidade e, por sua vez, para com a sociedade. Seus interesses unem-se à *ética universal*. Por fim, a impulsividade de Nemo demove seu pai do comodismo perante os acontecimentos e possibilidades da vida. Marlin foi

forçado a uma *auto-análise* e a uma *auto-crítica* que o fizeram rever e transpor suas *autojustificações*, através da *recursão ética*.

5.3 Anastasia

A história de Anastasia, assim como a de outras princesas, inicia-se apresentando a contextualização espaço-temporal. A narração da Imperatriz, avó de Anastasia, introduz a trama, sugerindo um tempo e um lugar distantes, apesar de determinados. Como personagem, a Imperatriz introduz a trama da história. Sua narração mescla suas impressões com planos de ação, apresentados sob a forma de *flashbacks*. Envolto pela magia, pelo sonho, pelo surreal e pela confluência de aspectos fantasiosos, **Anastasia** dá representação a uma trama tomada por elementos da subjetividade, em que escolhas, comportamentos e sentimentos são postos em evidência. Com características bem definidas, os personagens moldam o todo narrativo. Anastasia é a heroína que, perseguida, é posta em situações de risco e finalmente salva por seu futuro par romântico. Seu herói, Dimitri, é aquele que participa do percurso de busca com Anastasia. Conta, para tanto, com seu amigo Vlad, cuja sabedoria mescla-se com traços hilários. Ambos desempenham os papéis de auxiliares: acompanham Anastasia no trajeto de busca por seu passado e, finalmente, no processo de transformação. Rasputin é o grande vilão da obra, aquele que guarda rancores e desejos de vingança para com a família de Anastasia. A avó da princesa, a Imperatriz, ganha visualidade na narrativa e representa a grande busca da princesa, sendo ela quem vai permitir o encontro com suas origens. A complexidade de seus personagens, dominados por suas características centrais, são postas a serviço do todo da ficção.

O tempo passado, que é retratado no início da produção, alcança um outro tempo, o tempo da diegese e, finalmente, a narrativa aposta em mecanismos que se projetam para o futuro dos personagens. Pode-se pressupor que Anastasia será finalmente feliz com Dimitri, Vlad encontrará seu par romântico em Sofia, e a imperatriz jamais será afastada de sua neta,

Anastasia. Então, passado, presente e futuro confluem, dando completude à narrativa. O elemento *espaço* situa o contexto de **Anastasia**: o castelo em tempos de glória contrasta com o castelo de um império arruinado; o orfanato representa o desconhecido, o abandono e a partida; o percurso seguido por Anastasia, Vlad e Dimitri é tomado por surpresas, descobertas e perigos; Paris representa a transformação, a mudança, a possibilidade de crescimento e o reencontro com as origens; as trevas, o lugar onde se trabalha para o caos. A ação narrativa movimenta-se em torno destes espaços, oferecendo dinamismo à trama.

Identifica-se em **Anastasia** as funções da morfologia do conto, desenvolvidas por Propp (1984), favorecendo o caráter maravilhoso da animação. Mesmo que a seqüência das funções seja variável, sua combinação dá linearidade à trama. Abaixo, apresenta a estrutura narrativa com as respectivas funções identificadas:

- 08.Família de Anastasia é destruída por Rasputin
- 01.Princesa perde a memória, separa-se de sua avó e é encaminhada para um orfanato, onde vive sob a identidade de Ane
- 08.1; 09; 11. Todos na Rússia esperam o retorno de Anastasia. Anastasia deixa o orfanato e decide ir em busca de sua história. Possui uma pista: o colar com os dizeres *Juntas em Paris*
- 12.Objetivando ir a Paris, recorre a Dimitri e Vlad
- 15.Dimitri, sem saber da verdadeira identidade da princesa, decide levá-la como Anastasia até a Imperatriz, sua avó
- 16.Rasputin tenta matá-la
- 18; 19; 20; 21 Dimitri salva a vida de Anastasia, vencendo Rasputin, que decide ir pessoalmente em busca da princesa
- 23; 25. Em Paris, Anastasia fala com Sofia, prima da Imperatriz, acertando todas as questões acerca de seu passado
- 26. Dimitri seqüestra a Imperatriz e a confronta com Anastasia
- 27. As duas se reencontram e relembram o passado

21. Rasputin ruma para o baile, no intuito de matar Anastasia. Bartoc, o morcego que acompanha Rasputin, tenta convencê-lo a não matar Anastasia, mas Raputin está decidido
29. A Imperatriz autoriza Anastasia a seguir seu destino, mesmo que este seja ficar junto com Dimitri, pois independente da sua escolha, ficarão juntas para sempre
- 28; 30. Rasputin encontra Anastasia que o enfrenta, mas Dimitri regressa e batalham juntos contra Rasputin
31. Anastasia e Dimitri decidem ficar juntos, e partem em um passeio romântico de navio

A rede de funções que sustenta a unidade da narrativa apresenta traços particularidades que permitem uma associação com os valores éticos desenvolvidos por Aristóteles e por Edgar Morin. Primeiramente, propõe-se a apropriação dos elementos da ética de Aristóteles e sua transposição para a animação em foco. Assim, deficiência, excelência e vício moral mesclam-se em **Anastasia**, participando da edificação da trama.

Em **Anastasia**, o personagem Rasputin, antigo conselheiro da corte, aparece como o grande responsável pelas adversidades, apontando a direção da trama. O sentimento de ter sido traído pelo Czar Nicolau Romanov e seu desejo de vingança mobilizam as ações do personagem que, tomado por sua ira, intenta extinguir a realeza da Rússia Imperial. *Ganancioso*, Rasputin luta para desintegrar a corte, desagregando a família imperial e deixando Anastasia desamparada. Incapaz de exercer a *amizade perfeita*, deseja alcançar notoriedade. Suas pretensões desproporcionais são movidas pela *insensatez* e pela *ignorância*. Incapaz de agir com moderação, excede suas ações, valendo-se, para tanto, de seu lado irascível e desmedido, em que os excessos e o compromisso com seus devaneios sobrepujam a virtude da *moderação*. Capaz de interpor-se no caminho daquele que imponha obstáculos a seus planos, age de forma *egoísta*, entregando-se a suas paixões e a seu objetivo de vingança. Logo, revela-se toda sua *egolatria*, quando prioriza seus desejos, independente das necessidades do outro. Ao descobrir que Anastasia não havia sido atingida

por sua maldição, Rasputin decide concluir sua vingança. Excessivamente confiante em si, age com *temeridade*, expondo-se irracionalmente a situações que também o colocam em risco. *Insensato*, deseja além daquilo que é capaz, lutando insistentemente pelo fim de Anastasia.

Se, conforme o desenvolvido por Aristóteles, a *concupiscência* relaciona-se ao excesso perante o que é prazeroso, Rasputin deleita-se ao imaginar e planejar seus reprováveis desejos para com a princesa, frustrando-se perante as limitações e os fracassos. Observa-se, por fim, que o desejo de Rasputin vai além de suas reais possibilidades, conduzindo suas ações *pretenciosamente*. O vilão ignora os conselhos de seu servo que, ao prever o trágico fim de Rasputin, sugere-lhe, *moderadamente*, desistir de Anastasia. A motivação da narrativa é sustentada pelo desejo de poder e pela *ganância* do homem. Tem-se, por um lado, Rasputin, que busca reafirmar seu poder através de uma ação vingativa e, por outro lado, Dimitri, que deseja avidamente a recompensa oferecida pela imperatriz. Contudo, Dimitri reorganiza-se, revendo seus princípios passando agir despretensiosamente com Anastasia, pela simples e verdadeira amizade. A postura de Dimitri é valorizada e reforçada na trama, a partir do momento em que é recompensado com o amor de Anastasia. Contrariamente, as reprováveis atitudes de Rasputin são motivos para sua punição e sua tragédia final.

Apesar de se ter revelado uma das vítimas da maldição de Rasputin, Anastasia consegue impor-se a sua condição e buscar sua verdade, seu passado e sua história. Sua *coragem* permite que deixe o orfanato, onde viveu desde o infortúnio do império russo e a fragmentação de sua família, para transpor o seu grande desafio, o desconhecimento de seu Eu. Ainda que insegura e receosa do caminho a seguir, toma-se pela razão e levada pela confiança, decide enfrentar o mundo que a espera. Sem consciência, possui uma vivência primária, na qual experienciou a perfeita *amizade* com sua avó, aquela desinteressada, autêntica, gratuita e, por tudo isso, recíproca e justa. Impresa em seu âmago, esta marca a move, impulsionando Anastasia a transpor as fronteiras do conhecido e do previsível. Sem pretensão, mas com *magnanimidade*, aspira uma grande conquista.

O fato de ter seu visto a Paris negado, conduz Anastasia até Dimitri e Vlad, plebeus que procuravam uma moça que pudesse ser apresentada à Imperatriz como a princesa Anastasia. Assim, observa-se que uma falsa reciprocidade de interesses funda a relação entre ambas as partes, pois enquanto Dimitri desejava levar uma suposta princesa a Paris, Anastasia deseja ir a Paris. Logo, Anastasia, com seu passado incógnito poderia ser a princesa desaparecida, enquanto Vlad e Dimitri poderiam lhe proporcionar a tão esperada viagem para Paris. Independente da afeição entre um e outro, o elo de ligação entre Anastasia, Dimitri e Vlad, nesse momento da narrativa, é sustentado pela *amizade por interesses*. Esta disposição encontra-se fundada no jogo de interesses entre os personagens, sustentado nos retornos almejados por cada um dos envolvidos na ação.

Impondo-se aos interesses, a amizade entre Anastasia, Dimitri e Vlad gradualmente se transforma, passando a formatar-se perante os moldes da *amizade perfeita*, como aquela consolidada, no passado, entre ela e sua avó. Desta forma, sob perigo iminente, Dimitri protege a princesa, salvando-a *corajosamente*, mesmo que, para isso, precise arriscar-se, mas certo de seus ideais. Quando em Paris, Anastasia consegue mostrar sua verdadeira identidade, ao conduzir com sinceridade as respostas do questionário com a prima da Imperatriz. Assim, antes de desejar provar que era a princesa Anastasia desaparecida, aspira conhecer sua identidade. Portanto, sintoniza ação e palavra.

Rejeitada pela Imperatriz, Dimitri decide proteger e zelar pela verdade de Anastasia. Antes, porém, a princesa demonstra sua *sinceridade*, frustrando-se com Dimitri e desprezando-o, ao sentir-se enganada. *Condignamente*, ele, desejando aquilo que é justo, decide raptar a Imperatriz e confrontá-la com Anastasia. Este fragmento da narrativa expõe aspectos que combinam a *coragem* com a *amizade*. Apoiado na razão, e zelando pela honra de Anastasia, Dimitri promove o reencontro entre avó e neta que resgata uma história, num momento tocado pela *amabilidade* entre ambas as partes. A *amizade* sincera é reafirmada neste momento e, também, a mesma *amizade*

ganha solidez entre Anastasia e Dimitri, dada sua atitude *despretensiosa*, mas em congruência com seus sentimentos.

Dimitri revê sua postura inicial, desistindo da recompensa oferecida àquele que encontrasse a princesa Anastasia. A fonte de seus atos encontra-se na amizade gratuita que se instituiu, permitindo-lhe ser *sincero* e *condigno*. Neste momento pós-reflexão, para Dimitri, *condignidade* corresponde ao desejo da harmonia entre Anastasia e sua avó, sendo este sua grande meta e, portanto, o fim para o qual dirige suas ações. Sua primeira aspiração perdeu espaço para uma maior conquista, que foi poder participar do reencontro entre avó e neta. Com justeza de caráter, enquadra-se na perspectiva da *magnanimidade*. Sem imposições, a Imperatriz aceita o destino de Dimitri junto a Anastasia, que o perdoa e, finalmente, juntos vencem *corajosamente* Rasputin, seguindo seus percursos, na companhia um do outro.

Os pressupostos de Edgar Morin também podem ser identificados em **Anastasia**, contribuindo para uma compreensão da construção narrativa com ênfase nos aspectos referentes ao caráter ético moral. Regido pelo fator *exclusão*, Rasputin ignora o laço social, revelando-se *intolerante* ao primar por seus interesses egoísticos. Obcecado pela vingança, sua conduta anula perspectivas *altruístas*, sendo regido por tendências egocêntricas. Ignora a relevância da vida de Anastasia, mostrando-se incapaz de compreender perspectivas diferentes das suas, impondo-se à religião e confrontando com os princípios que perpetuam a sociedade, a comunidade e a espécie.

No início, Dimitri desconsidera o regimento ético socialmente imposto, ao mesmo tempo em que se entrega a seu impulso *egocêntrico* dominante. Este fato é observado quando Dimitri aceita a aproximação de Anastasia, não pelo que é, enquanto essência, mas por aquilo que poderá proporcionar-lhe. A preocupação com a recompensa ainda lhe importa mais que a mobilização com a referência ética para a religião.

Para a realização do homem, Morin reconhece a necessidade da *amizade*, da *afeição* e do *amor*, vivências estas que enriquecem a relação com o *outro*. No orfanato onde vivia, Anastasia não possuía relações vinculares, era

tratada de maneira desprezível e cobrada pela tutora. Insatisfeita com a maneira com que estava conduzindo sua vida, decidiu partir em busca da auto-realização, manifestando uma tendência para a *relição*. Regida por sua *auto-ética*, é guiada por sua autonomia individual, que se nutre do psicoafetivo, do antropológico, do sociológico e do cultural. Rompe com as normalizações de sua vida, agindo conforme a *ética da liberdade*, determinando suas próprias escolhas.

O grande vilão da narrativa mantém sua diretriz de conduta até o final da trama. No entanto, Dimitri passa por uma íntima transformação. Olhando para si e para Anastasia, faz uso da auto-análise, reconhecendo suas fraquezas. Um processo lento, mas visível, na animação. O sentimento de Dimitri para com Anastasia vai se reformulando. Primeiramente, *autojustifica* sua tendência interesseira para com Anastasia. No entanto, sua vivência incita em Dimitri a *auto-análise e a autocrítica*, que se impõem ao *self-deception*, até a recursão ética, quando revê seus pressupostos. Dimitri rende-se à *cultura psíquica*, voltando-se para o mundo de maneira despretensiosa e, conforme a *ética de fidelidade à amizade*, manifestando fraternidade e priorizando os laços afetivos. É capaz de regenerar as fontes éticas, resgatando a *responsabilidade* e a solidariedade. Assim, desprende-se de seus interesses pessoais e aproxima-se de Anastasia, que conduz suas ações por este vértice. Agora, indiferente à recompensa, auxilia Anastasia a encontrar sua avó, a imperatriz, assumindo suas crenças pessoais, agindo com lealdade e honestidade, ou seja, a partir do fundamento da *ética da honra*.

Ao salvar Anastasia das perseguições de Rasputin, Dimitri não age mais conforme sua moral egocêntrica, mas conforme a *ética da responsabilidade*, que se sustenta sobre o lastro do social. Proteger Anastasia não está mais unicamente ligado à recompensa prometida, mas ao sentimento de *solidariedade*, fato que os une, enquanto seres de uma mesma comunidade. Como motivação para a transcendência de seus *imprintings*, Dimitri abre-se à amizade, à simpatia e à afeição, entregando-se ao princípio altruísta e fomentando a *relição*. *Fiel à amizade* que construíra com Anastasia, Dimitri desapega-se de seus interesses particulares e, conforme a *ética do amor*,

reúne Anastasia a sua avó. A imperatriz, sublimemente, permite que sua neta viva sua liberdade, a partir da *ética da compreensão*.

Verifica-se o crescimento pessoal dos personagens. Anastasia aceita as boas intenções de Dimitri; a Imperatriz reconhece a verdade da princesa e Dimitri percebe o valor de uma ética aberta à compreensão. Estes que delinearam um percurso que culminou na ética da religação, tiveram um crescimento e uma conquista pessoal, que reforça, no espectador, aspectos positivos de seus seres, respeitando a complexidade das vivências de cada um.

Rasputin, incapaz de valer-se da *compreensão*, é também incapaz de *perdoar* e desapegar-se de seus *imprintings*. É avesso ao fim ético definido por Morin (2000), como a resistência à crueldade e à barbárie. A concepção acerca da ecologia da ação é desafiada por Rasputin, que reage barbaramente, despreendendo-se da *ética universalista* e entregando-se ao egocentrismo e às suas paixões. Este personagem ilustra um trágico destino. Já, aqueles que se transformaram, aceitaram novas possibilidades e atenderam os pressupostos da auto-ética, da sócio-ética e da antropológica tiveram importantes ganhos nas suas vidas, o que indiretamente reforça positivamente tais posturas.

5.4 A era do gelo

Esta animação centraliza sua narrativa em três personagens cujas propriedades são antropomorfizadas: um mamute, um bicho preguiça e um tigre dente-de-sabre. Através de temáticas socialmente vigentes, seu enredo fantástico e fictício oferece a seu público conteúdos que remetem à verossimilhança externa. Envoltos por motivos mais realísticos, tal produção desenvolve tópicos que se aproximam das vivências e angústias contemporâneas que, por meio de uma motivação estética, ganham visibilidade.

A trama vai sendo desenvolvida através das subseqüentes ações de seus personagens, que convidam o espectador a vivenciar o suspense, o

drama e o desfecho final. Com suas particularidades, os personagens de **A era do gelo** inserem-se nas sete esferas de ação de Propp (1984), permitindo que se efetive uma narrativa coerente, atenta simultaneamente ao caráter temporal e de causalidade, destacados por Tomachevski (1971). Considerando os pressupostos de Propp (1984), a narrativa de um conto de magia ou maravilhoso tem no dano ou na carência seus desencadeadores, finalizando com o casamento ou outro desenlace. A riqueza do conto é mediada por algumas das funções identificadas por Propp (1984):

- 08. destruição do acampamento dos humanos pelos tigres dente-de-sabre;
- 01. fuga da mãe com o bebê humano;
- 8.1. pai humano sente falta de sua família;
- 9. a mãe entrega o bebê humano para Manfred e Sid, morrendo na seqüência, estando implícito o pedido de cuidado;
- 25. Sid propõe a Manfred que partam em direção à família do bebê;
- 10. Diego decide aproximar-se de Manfred e Sid, capturar o bebê;
- 04. Diego e os tigres procuram informações acerca do objetivo de Manfred e Sid com o bebê
- 05. Sid informa que partirão em busca da família;
- 06. Diego propõe levá-los até a passagem glacial, para onde partem os humanos;
- 07. Manfred e Sid deixam-se enganar pelas intenções de Diego;
- 11. Sid, Manfred e Diego partem em direção à família do bebê;
- 12. Manfred e Sid são tentados por Diego a desistirem da tarefa;
- 13. Manfred e Sid estão decididos a conduzir o bebê para junto de sua família;
- 15. com auxílio de Diego, seguem o percurso em direção à passagem glacial para onde se dirigem os humanos;
- 21. Manfred, Sid, o bebê e Diego são perseguidos pelo bando de tigres dente-de-sabre;
- 24. os tigres pretendem capturar Manfred, Sid e o bebê;

28. Diego conta a Manfred e Sid a verdade;
16. Manfred, Sid e Diego combatem os tigres dente-de-sabre;
17. Diego se fere;
18. o bando de tigres dente-de-sabre é vencido;
30. o bando de tigres dente-de-sabre é desfeito;
29. Diego torna-se um dos heróis;
19. Manfred e Sid conseguem chegar à passagem glacial e entregam o bebê humano a seu pai;
26. a missão dos heróis é cumprida;
27. Manfred e Sid ganham um colar dos humanos, como forma de reconhecimento;
20. Manfred, Sid e Manfred regressam da missão.

A grande narrativa de **A era do gelo** é motivada primeiramente pelo intenso desejo de vingança dos tigres dente-de-sabre para com o grupo de humanos. Sob o caráter de antagonista, os tigres responsabilizam-se pelos danos e combates sucedentes. A destruição do acampamento dos humanos, a fuga da mãe com o bebê, a morte da mãe e o afastamento do bebê e de seu pai, convertem-se em mal-feitos provocados pelas figuras dos antagonistas. O momento em que a mãe entrega seu bebê humano ao mamute Manfred e ao bicho preguiça Sid permite-lhe assumir a função de doadora, ofertando elementos para que a história ganhe continuidade e dando pistas daquilo que será seu tema central. Implícito na entrega do bebê, existe um apelo da mãe para que Manfred e Sid cuidem de seu filho. Apesar da resistência do mamute, este é convencido por Sid a devolver o bebê a seus semelhantes. Tais personagens, com seus atributos, desempenham a função de heróis, ao assumirem o bebê humano e se comprometerem com seu destino. Sid assume a função de auxiliar, ao participar com Manfred de toda a trajetória rumo à passagem glacial.

A rigidez emocional de Manfred é desestabilizada ao sensibilizar-se com o desfecho final. Sid, entregue a seu emocional, percebe construções

que fizeram ao longo da trajetória. O percurso do herói, como propôs Vogler (1992), transcende a objetividade da história, apresentando ao espectador transformações vislumbradas no âmago de cada personagem.

Ao longo da narrativa, Sid apropria-se das características do herói auxiliar e, finalmente, *comic relief*. Suas participações presenteiam as cenas de uma peculiar comicidade. Sob esta mesma função, um atrapalhado esquilo em busca de uma noz cruza a história em momentos inespecíficos.

De maneira singular, Manfred e Sid guardam ao longo da história, uma conduta reta, conservando suas essências morais; Diego, diferentemente, revê sua moral, abrindo-se a uma transformação pessoal. Se Manfred e Sid mantêm-se como guardadores de valores sociais e mediadores; Diego, primeiramente, assume o papel de transgressor, para posteriormente descobrir atributos positivos.

Situando a ação no tempo, a linearidade da história é composta por marcos temporais que caracterizam a seqüência das ações. A trama da narrativa remete ao período glacial. O discurso de **A era do gelo** indica preocupação com o transcorrer do tempo, pois a Passagem Glacial, para onde se dirige o grupo de humanos, estava na eminência de fechar-se. As questões postas no tempo narrado, mesmo distante da atualidade cronológica, suscitam questionamentos e reflexões, ao serem transpostas ao tempo presente do espectador. Temáticas como o grupo, a amizade, o respeito, a lealdade, a diversidade, a compreensão e outras, de ordem moral, são postas à percepção do espectador.

Na estrutura narrativa, o espaço, com suas peculiaridades, singulariza-se, diferindo do espaço concreto. Apesar de algumas proximidades com a realidade, o caráter fantástico da narrativa faz um corte com o real, convocando o imaginário do espectador ao mundo mágico da ficção.

De maneira indeterminada, as funções da morfologia narrativa, desenvolvidas por Vladimir Propp, ganham visibilidade. De cada função, emerge um ou mais códigos oriundos da ética aristotélica ou da ética de Morin.

As disputas de interesses entre os tigres dente-de-sabre e os humanos conduzem a narrativa a uma batalha, movida pela vingança dos tigres. Ameaçados, os humanos têm seu acampamento destruído. Entre os humanos, uma mulher toma sem seus braços seu bebê e parte em busca de segurança. A mãe depara-se com Manfred e Sid, em quem confia os cuidados de seu bebê. Logo desfalece, sacrificando sua vida pela segurança de seu filho. Movida pelo amor incondicional a seu filho, age conforme uma ética individual, seu objetivo primeiro é assegurar a integridade de seu bebê. Encontra em Sid e Manfred a esperança de salvação de seu filho. Rompendo fronteiras, diferentes espécies aproximam-se, traçando um destino comum.

A narrativa desenvolve-se sob caracteres de uma fábula social, abordando a temática da diversidade cultural. Em **A era do gelo**, aspectos sócio-culturais são refletidos, representados e moldados sob o formato do gênero animação.

A decisão de acolher o bebê é antecedida por alguns questionamentos, mas a ameaça de Diego, o tigre dente-de-sabre, que ardilosamente tenta fazê-los desistir do projeto de conduzir o bebê a sua família, é determinante. Movidos pela *coragem*, Manfred e Sid decidem levar o bebê a sua família, reconhecendo os riscos desta honrada decisão que, ao longo da história, assume a conotação da *amizade perfeita*. A *temeridade* ganha notabilidade em Sid, através de suas atitudes, que mesclam valentia e covardia. No entanto, falsamente destemido, quando ameaçado, vale-se da figura de Manfred para proteger-se. Com seus valores definidos, o mamute faz uma crítica à *concupiscência*, ao proteger o bicho preguiça de dois rinocerontes que desejam matá-lo por simples prazer. Também o bando de tigres dente-de-sabre conduzem suas ações pela *concupiscência*, deleitando-se com as previsões acerca da captura do bebê.

Sid vangloria-se de seus feitos, supervalorizando-se, como no momento em que consegue fazer fogo, revelando sua tendência para a *vulgaridade* e para a *pretensão*, pois deseja que suas conquistas sejam reconhecidas pelo outro. Age com *prodigalidade*, quando leva o bebê ao encontro das fêmeas preguiça, utilizando-o como recurso para alcançar sua meta concupiscente.

Diego revela sua *ganância*, ao tentar convencer Manfred e Sid a pensarem conforme o justo, sem, no entanto, predispor-se a tal atitude. Ou seja, ao mesmo tempo em que se dispõe a conduzir o bebê aos humanos, sua intenção para com ele é outra, entregá-lo a seu bando de tigres dente-de-sabre. Diego e Manfred apresentam-se *irascíveis*, encolerizando-se facilmente com Sid, mas conseguem retomar o controle de seus primeiros impulsos. Enquanto Manfred demonstra uma maior paciência com as verbalizações do bicho preguiça, Diego tende à ação, mas é contido, ao ouvir as considerações do mamute.

Manfred acusa Sid de estar sustentando uma *amizade por interesse*, pois acredita que o objetivo desta proximidade não está na relação de afeição natural, mas é motivada pelo seu desejo de preservação, valendo-se da força e da coragem do mamute. A virtude moral da *coragem*, observada em Manfred, é regida pela razão, conseguindo reconhecer o perigo em situações-limite. A *coragem* é mobilizada por Manfred, quando salva Diego de um acidente no percurso e, pelos amigos, quando elaboram um plano para enfrentar os tigres dente-de-sabre e entregar o bebê. Como retribuição, Diego mostra-se *condigno* quando, posteriormente, arrisca-se para salvar Manfred dos tigres dente-de-sabre. Finalmente, a *amizade perfeita* institui-se entre Manfred, Sid e Diego, pois nada se desejam em troca da mesma, apenas o bem irrestrito de cada um.

A *magnanimidade* é verificada em Manfred, através de sua reserva e discrição. A *amabilidade* parece ser uma qualidade natural do bebê que, afável, é desprezioso, espontâneo e despreocupado com os retornos futuros. Também Sid pode ser categorizado neste caráter, pois é amável e sem intenções futuras, sentindo-se comprometido em entregar o bebê a seu pai. Mas tal característica não o impede de encolerizar-se, quando descobre as insinuações de Diego sobre o bebê e sua traição, impondo-se às mesmas.

Manfred e Sid revelam-se sinceros em suas ações e palavras, de modo que tais elementos encontram-se em congruência. Também em Sid verifica-se uma tendência para a *espirituosidade*, demarcada pelos gracejos dirigidos ao bebê. Se, inicialmente, Manfred revela-se *enfadonho*, tendo partido solitariamente na direção oposta à da migração, este juízo é revertido quando é tomado pela *espiritualidade* de Sid.

Deslocando tais considerações para a perspectiva de Morin, emerge uma diferente maneira de encarar as situações postas na animação. O sentido das palavras *comunhão*, *pertencimento* e *diversidade*, conferidos à Pátria, alavancam reflexões acerca de uma ética, paralelamente com outras categorias que se propõe a desenvolver. **A era do gelo** apresenta um espaço-temporal em que coexistem distintas espécies animais, cujos interesses particulares são capazes de suscitar múltiplas condutas, submetidas a um código particular.

Considerando a *auto-ética* e suas fontes psicoafetivas, antropológicas, sociológicas e culturais, sua efetivação se dá quando “o sujeito sente a vitalidade do princípio altruísta de inclusão e o apelo à solidariedade em relação aos seus, à comunidade” (MORIN, p.92, 2005). Com suas particularidades, os personagens-heróis vão desenvolvendo a excelência da auto-ética, ao mesmo tempo em que combatem suas barbáries interiores. Manfred revela-se um herói que decide suas ações através de uma postura *auto-crítica*. Fundamentando-se na introspecção, combate seu egocentrismo e fomenta um caminho de abertura para o outro. Em permanente ação reflexiva, impõe-se à autojustificação e ao *self-deception*. Suas verbalizações externalizam seus constructos, resultados de sua *auto-análise*. Quando se impõe aos rinocerontes, que desejavam egoisticamente matar Sid, por simples prazer, Manfred revela seus princípios. Age em conformidade com sua auto-ética sem, no entanto, impô-la ao outro. Impedir que os rinocerontes matem Sid não é o mesmo que obrigá-los a reconhecer como certa sua ética, mas faz um convite à reflexão acerca da autojustificação e da *self-deception* necessária à *cultura psíquica*. “A cultura psíquica faz com que enxerguemos no adversário não a *má-fé*, mas o produto dessa força de autoconvicção pela qual cada um

se auto-engana (*self-deception*)” (MORIN, p.97, 2005). A cultura psíquica rejeita a intimidação e a submissão passiva, mas pretende o exercício autônomo do pensamento e sua conversão em ações.

Manfred apresenta convicções particulares, que ora ganham transparência pela ação, ora pela palavra. Quando salva Diego, recorre à *auto-análise*, pois age conforme seus princípios e recorre à *ética da honra*, que prima pela atitude de lealdade, de devoção à família, amores e comunidade, “sem trair nossas verdades, amizades, regras da vida” (MORIN, 2005). Da mesma maneira, expõe sua crença na lealdade para com o parceiro. A *recursão-ética* habilita, através da *auto-análise* e da *autocrítica*, que seja avaliada, julgada e criticada, à base daquilo que forma as concepções pessoais.

Honrar o pensamento é assumí-lo em ações. Se a imagem de si é coerente com aquela semeada pelas ações, paira a dignidade, caracterizada pela obediência à própria honra e pelo respeito à honra do outro. A dignidade conduz à *ética para o outro*. A entrega do bebê a Manfred abarca a *auto-ética*, que também permite a *ética para o outro*, denotando a atitude altruísta de sua mãe. Manfred demonstra, através de sua postura de acolhimento, o reconhecimento da honra do outro. Além de seu compromisso com o bebê, salva a vida de Sid e de Diego. Neste sentido, assume a responsabilidade pela própria vida e em relação à vida do outro, expressando, juntamente com Sid, a *ética da cordialidade* e da *fraternidade*, voltando-se à *ética da religação*. Diego questiona o motivo pelo qual Manfred o salvou, suscitando o compromisso com a *ética da responsabilidade*, nutrida pela solidariedade e pelo sentimento de pertencimento a uma comunidade.

Ao submeter-se às ordens do chefe do bando de tigres dente-de-sabre, Diego está cegado por seus *imprintings* e autojustificação, impedido de agir conforme as bases de uma *auto-ética*. Da mesma maneira, desprovidos do perfil dos que agem em conformidade com a *auto-ética*, estão os rinocerontes, que rejeitam a reflexão e a análise, transformando o erro do outro em uma falta moral.

Cegados pela ira, pelo desprezo e pela raiva, tais personagens, analisados sob a esfera dos vilões, rejeitam o princípio da identidade humana e da fraternidade, elevando o estado hostil que rege seus comportamentos. Entregues a seus *imprintings*, autojustificações e *self-deception*, tais personagens são impedidos de elaborar uma recursão ética. Diferentemente, Sid e Manfred, guiados pelo sentimento de uma identidade comum, posicionam-se ao lado do imperativo da *ética altruísta* ou da *ética de religião*, que se converte numa *ética para o outro*. Com *civilidade*, desprezam a exclusão, manifestando apreço, identificando as necessidades do outro e sensibilizando-se com as mesmas. Incorporados pela *ética da tolerância*, Sid, Manfred, o bebê e, na seqüência da trama, Diego, aceitam as particularidades de cada um, sem tentarem mudar suas verdades. Em alguns momentos, manifestam discordâncias pessoais, mas estas não são impeditivas de uma convivência pacífica. Refletida no caráter sagrado da amizade, a *ética da fraternidade* prioriza as qualidades particulares aos interesses ou ideologias. A relação que vai sendo estruturada entre os heróis transcende as diferenças entre suas opiniões, instituindo-se através das afinidades subjetivas e do amor, independentemente de considerações hierárquicas.

Avessos a uma *ética da compreensão*, o bando de tigres dente-de-sabre age em conformidade com suas paixões. Rejeitando a vigência e a coexistência de diferentes códigos, hábitos e crenças, submetidos à lei do talião, partem para a vingança contra o grupo de humanos. Como condição para a resistência à lei do talião, importa a *ética da compreensão* e da *magnanimidade*, que aposta no perdão e na possibilidade de regeneração. Manfred e Sid exemplificam este princípio ético, ao aceitarem o arrependimento de Diego e o acolherem no grupo. A regeneração moral de Diego está imersa na *auto-ética*, através da qual consegue reativar as “potencialidades altruístas e comunitárias” (MORIN, p.174, 2005).

Isentando a análise de uma concepção hierárquica da cadeia alimentar, pode-se também atribuir aos humanos caçadores uma atitude egoísta, centrada exclusivamente em seus interesses. Suas ações estão normalizadas e impressas em seus contextos culturais como lícitas, mas rompem com os

princípios da *auto-ética*. Também a batalha final, travada entre o bando de tigres dente-de-sabre e o grupo composto por Manfred, Sid e Diego, é envolta pela perspicácia, agressividade e violência dos oponentes. Morin afirma que “os atos terroristas são praticados por indivíduos alucinados, presos nas ilusões de uma ideologia de guerra em tempos de paz” (p.116, 2005).

Segundo Morin, a crescente complexidade de uma sociedade é diretamente proporcional à necessidade de uma *auto-ética*. A *ética comunitária*, cuja base é a fraternidade e a responsabilidade, diz respeito a uma comunidade, não tendo validade fora desta. As normas e hábitos que valem dentro da comunidade dos tigres diferenciam-se daqueles preexistentes na dos humanos ou na do conjunto formado pelo mamute, o bicho-preguiça e o tigre. Ao deixar seu bando, Diego volta-se a uma *ética universalista*, capaz de superar as *éticas comunitárias*. A *ética universalista* conduz à integração das comunidades individuais, na grande comunidade: a comunidade da Terra-Pátria. A concepção de Terra-Pátria conclama uma *ética universalista* que, através da antropoética, coloca os indivíduos em interdependência, assumindo o destino humano.

As tendências morais contraditórias - egoísmo e altruísmo, razão e paixão, diferença e identidade, *animus* e *anima* - coexistentes em Diego, Sid, Manfred e o bebê, encontram o equilíbrio pela via da *auto-ética*. Se o bando de tigres dente-de-sabre age conforme seus *imprintings*, de acordo com uma ética internalizada como verdadeira e imperativa, desprovida da reflexão e auto-análise, estão impedidos de uma atitude voltada para a *auto-ética*, portanto, para a *antropoética* e a *sócio-ética*. Assim, são submetidos à contradição ética, segundo de Morin: “não posso escamotear a irresponsabilidade dos seres humanos marcados por seus *imprintings*, passíveis de erro, arrastados pelos turbilhões históricos, nem a responsabilidade dos seus maus atos” (MORIN, p.100, 2005).

A era do gelo também reflete, através das funções narrativas e de seus personagens, alguns dos valores éticos trabalhados por Aristóteles. Códigos pertinentes à excelência e à deficiência moral emergem ao longo da seqüência dos fatos. Observa-se que os valores éticos de Aristóteles inserem-se no

discurso narrativo desta obra, qualificando os personagens, segundo seus juízos, na seqüência das cenas. Um mesmo personagem pode reformular sua postura ética. No entanto, diferentemente da ética de Morin, a ética de Aristóteles não incorpora o percurso da construção ética. Mesmo que, sob o enfoque de Morin, surjam alguns valores morais semelhantes aos aristotélicos, a compreensão que se tem dos mesmos é particularizada. Assim, a ética de Morin adquire um caráter de construção, não determinista (Ver ANEXO 2).

A proposta ética de Morin reflete-se em uma ética coletiva, capaz de atender e respeitar à condição do outro social, bem como à diversidade inerente ao contexto apresentado. Esta perspectiva é ilustrada, na produção, através de Manfred, Sid e, finalmente, por Diego. Por outro lado, invadidos pelo *imprinting* e autojustificações, o bando de tigres dente-de-sabre resiste à ética da religião, atendendo egoisticamente a pressupostos de uma ética individual. O transcorrer da narrativa evidencia a mudança na postura ética moral de Diego. O amoldamento de suas condutas reflete a possibilidade de reconstrução e revisão do comportamento, como também uma identificação com a ética da religião. Se, na trama, o tempo transcorria para a era do gelo, caracterizada pelo estado de solidificação, paradoxalmente, observa-se a fluidez e a complexidade traduzidas pela narrativa, através da rendição final de Diego, para uma ética desapegada das normativas culturais.

Fundada no conjunto já destacado da auto-ética, sócio-ética e antropeética, a ética de Morin participa da narrativa, direcionando-a. Assim, diferentemente da estrutura dos contos tradicionais, que respeitavam a ordem das funções de Propp, verifica-se, em **A era do Gelo**, uma transgressão ao padrão apresentado, burlando a seqüência rígida das funções, ao antepor uma a outra. Deste modo, pode-se fazer uma analogia entre a forma pela qual esta narrativa vai se formatando e a proposta de construção ética de Morin. Partindo da intriga principal, a história desenvolve-se permeada por suas categorias, ilustrando uma série de transformações no âmago dos personagens e culminando no fim ético de Morin. Assim, a narrativa é orientada pela apresentação de questões morais que transgridem a ordem proppiana, submetendo-se a uma construção ético-moral.

5.5 Formiguinhaz

Sob a forma de fábula, a animação **Formiguinhaz** apresenta a história dos habitantes de um formigueiro, prestes a entrar em crise. A divisão de uma sociedade em castas, agregada pelas disputas do poder, ganha visibilidade na narrativa. Um poder monárquico é desestabilizado por desejos individuais, desacomodando uma ordem anteriormente vigente. A função da Rainha é posta em risco, ameaçando a tranqüilidade vigente nos domínios de seu formigueiro.

Um de seus súditos, o operário Z, é apresentado ao espectador como o personagem central da trama, conduzindo a narrativa. Revela-se um sujeito questionador, insatisfeito com sua condição de vida, atravessado por traumas e problemas pessoais. Com um tom melancólico, demonstra auto-crítica elevada, o que se soma a uma visão negativa de si. Lutando por manter sua individualidade naquela colônia em que formigas operárias são indiferenciadas, Z impõe-se ao trabalho de escavação, ao qual é diariamente obrigado, e indaga-se sobre o autoritarismo e a divisão de tarefas que regulamentam o formigueiro. Rotulados desde o nascimento, os habitantes do formigueiro aceitavam passivamente suas funções. A possibilidade de pensar lhes era negada. Assim, seguiam regras pré-determinadas. Z é o personagem que se opõe a isso. Sua insatisfação e melancolia servem como alicerce para o conflito apresentado na animação.

Z deseja trilhar novos caminhos e experimentar outras vivências, afastando-se do formato rígido que sempre conduziu sua vida. Reflete acerca da organização vigente em sua colônia, rejeitando o fato de ter que submeter-se à função de operário e de precisar abdicar de seus desejos em prol da colônia. Sua postura questionadora traz reflexões acerca de ter sua vida limitada às imediações do formigueiro, privando-se daquilo que poderia ser oferecido fora dele. Sentindo-se ameaçado pelo general Mandíbula, personagem que deseja assumir o controle do formigueiro, Z parte com a princesa Bala, em busca de Insetopia, um lugar lendário e mágico, pleno de liberdade. Contudo, precisam retornar à colônia para salvá-la dos planos de destruição do general.

Enquanto sujeito individual, seu ser é de uma importância desprezível na colônia, mas quando observado no todo da equipe da qual fazia parte, Z possuía outro reconhecimento. Na filosofia da colônia, o individual é depreciado. Como em uma instituição fundamentalmente capitalista, nutre em seus operários o aspecto servil, valorizando neles a entrega para o coletivo da colônia. Verifica-se, na animação, aspectos do atual contexto social que, transpostos para a narrativa **Formiguinhaz**, são enriquecidos pelo caráter fabulístico. Ilustrando o confronto entre diferentes tendências humanas: autonomia, passividade, reflexão, tolerância, respeito à diferença, egoísmo, solidariedade e tirania, observados no cerne do indivíduo, da sociedade e da comunidade, esta animação dá representação a uma fábula da modernidade.

Formiguinhaz oferece conteúdo para reflexões acerca de aspectos pertinentes ao sujeito. A produção une imagem e conteúdo em uma narrativa que permite a análise estrutural de seus elementos e a avaliação das categorias éticas pretendidas. Um encadeamento de motivos associam-se, conduzindo à formação sintagmática, enlaçando realidade à composição cênica, inspirando verossimilhança. A animação apropria-se da magia ficcional do conto de fadas, abordando ludicamente temáticas polêmicas e, com habilidade e sutileza, carrega-as de denúncias, convocando o sujeito à reflexão, na medida em que discute as competências, o reconhecimento da diferença, a tolerância perante crenças, as estruturas hierárquicas de poder e o valor de uma organização cooperativa capaz de trabalhar em grupo e equalizar seus interesses. Valores emancipatórios são defendidos, o que dando conta de uma tensão entre os processos de dominação e emancipação dentro da indústria cultural de massa.

Dentre os personagens de **Formiguinhaz**, destaca-se Z, já anteriormente descrito e reconhecido como o herói da trama. Um herói falho e imperfeito, mas que parte numa trajetória de busca, protege uma princesa e finalmente une-se à mesma pela causa da colônia em que vivem e pelo amor que constroem um pelo outro. Z, emerge do anonimato e vence a estrutura dominante vigente, colocando-se a favor de um novo poder dominante. A princesa, chamada Bala, integra uma casta diferente da sua, fazendo parte da

realeza. Deseja a liberdade e a autonomia, voltando-se para seus interesses e opondo-se a ditames ditatoriais. Mas, assim como Z, Bala é questionadora e deseja experimentar outras possibilidades. Vive o impasse perante a submissão às funções de princesa que lhe foram destinadas, contra suas curiosidades e desejos. Rejeita o destino programado por sua mãe: casar com Mandíbula e ser a progenitora da colônia. Weaver, amigo de Z, é apresentado na narrativa sob a forma de auxiliar. Como soldado, pertence a uma casta superior à de Z, mas em uma troca de papéis, permite que Z parta para uma experiência diferente, como soldado. Weaver traduzido do inglês para o português: “tecer”; encontra significado, simbolizando a possibilidade transformar a maneira de existir naquela colônia. Seu papel é determinante, interferindo na forma pela qual Z reage aos ordenamentos do general. Nesta aventura, Z acaba sendo alvo de uma armadilha do General Mandíbula, quando se depara com um lado cruel e perverso da vida, fato que influencia na maneira pela qual passa a dirigir sua conduta. Desejando centralizar em si o poder da colônia, o General, falso herói, conduz suas ações na trama. A fim de exterminar os soldados da Rainha, expõe-nos a uma batalha fatídica. Arditamente, passa-se por aliado da Rainha, convencendo-a em lhe conceder a mão de Bala em casamento. No entanto, sua meta final é destituí-la do trono e alcançar o poder. Juntamente com seus aliados, o General Mandíbula compõe a esfera de antagonista.

General Mandíbula porta-se como um ditador, revelando-se autoritário e dominador. Reforçava a importância da colônia, valorizando a condição do coletivo, do anonimato, o que inconforma Z. A colônia reduz-se a um, assim, ninguém pensa ou sente por si mesmo, retratando a consciência de massa, alvo de totalitarismos. O personagem Z presta-se a reivindicar por interesses individuais e por outros que coincidem com as aspirações sociais da colônia. A animação presta-se a denunciar o frágil modelo monárquico, em que o conformismo dos súditos abre caminho a poderes ditatoriais de que alienam a massa. Z revela-se um herói que determina suas ações para o bem comum. Lutando pelo povo adquire uma autoridade que advém do prestígio e credibilidade que suscita na colônia. Enquanto o general Mandíbula determinava-se para a utopia socialista, Z impunha-se a esta ideologia, desejando a superação deste modelo e o caminho para o desenvolvimento. Z

finalmente realiza um sonho coletivo, liberta a colônia do poder do ditador Mandíbula. Suas conquistas são valorizadas e destacadas como fruto de seu espírito crítico, de seu inconformismo e sua capacidade indagar. A animação faz referência ao desenvolvimento fomentado pelo capitalismo, reforçando através da visualidade, onde criando cenários que fazem clara remissão ao World Trade Center e ao Central Park, símbolos da liberdade e do desenvolvimento.

Centralizada em um formigueiro, **Formiguinhaz** apresenta a transitoriedade entre os espaços. A trama é dividida por diferentes núcleos: o dos operários, o dos soldados e o da realeza. Para além do formigueiro, existe Insetopia, paraíso almejado por Z. Em Insetopia, diferentes animais convivem sob um regimento que se distancia daquele que regimenta a colônia das formigas. As relações desenvolvidas em cada um destes ambientes incita compreensões acerca dos pressupostos ideológicos adotados e apropriados pela animação. Os caracteres particularizam-se no enredo, fundamentando e embasando a trama. **Formiguinhaz** estrutura-se conforme as funções descritas por Vladimir Propp (1984), como se verifica:

- 01; 02; 03. Mesmo impedida de sair de seu castelo, a princesa Bala, transgride a norma e afasta-se, decidindo conhecer a maneira de viver das demais castas do reino
- 06. General deseja casar-se com Bala e dominar o formigueiro
- 07. General convence a Rainha acerca de suas falsas intenções
- 8.1 Bala deseja ser feliz, mas não quer casar-se com o General
- 09. Z faz-se passar por um soldado da Rainha e, sem saber, é encaminhado para a batalha
- 12. Z é o único sobrevivente
- 13. Z é apresentado à Rainha; Bala diz já o ter conhecido e o General se revolta
- 14. Z é ameaçado e decide fugir, raptando Bala
- 15. Z e Bala saem do formigueiro
- 16. Z entra em confronto com o General
- 17. Z é definido como um traidor que abandonou sua colônia

20. Z e Bala decidem retornar ao formigueiro
21. Z e Bala sofrem perseguição e se afastam
22. Z retorna ao formigueiro atrás de Bala. Não é reconhecido
24. Z e Bala descobrem as intenções do General: exterminar aqueles que são aliados à Rainha
25. Decidem lutar contra a intenção do General
26. Z e Bala alertam o formigueiro sobre as reais intenções do general
27. O formigueiro atende às orientações de Z
28. Z desmascara o General para o formigueiro
29. Z é posto em risco mas, com o auxílio da colônia, é salvo
30. O General sofre punição, caindo na armadilha que havia pensado para o formigueiro
31. Z une-se a Bala.

A narrativa de **Formiguinhaz** é marcada por um tom de aventura, motivado pela recusa em aceitar um destino pré-determinado. Medos, inseguranças, conflitos pessoais, são postos para o espectador, através de personagens caricatos que incorporam as diferentes funções. Convocados a provas, conduzem a narrativa ao clímax e, do encontro com as limitações, surge uma transformação. Considerando a problemática existencial ofertada sob a forma do maravilhoso, acompanha-se uma série de peripécias assentadas nos juízos pessoais dos personagens, mas que refletem as perspectivas éticas abordadas por Aristóteles e Edgar Morin.

Seguindo primeiramente aquilo que se refere às disposições da ética de Aristóteles, parte-se das inclinações do personagem e herói Z. Inicialmente, desgostoso e desassossegado com o rumo que sua vida tomava, o personagem é apresentado ao espectador de maneira *enfadonha*. Seus discursos cansativos alocavam barreiras no seu relacionamento com os demais da sua espécie. Desta forma, as outras formigas operárias, que habitavam aquela colônia, evitavam-no e rotulavam-no. Sob um formato estereotipado, Z revela-se fracassado e suas ambições de vida são frustradas. Apesar de submisso às normas impostas a sua casta, questiona-as e reflete sobre elas, não conseguindo compreender sua função de operário. O medo de mudar e o

desejo de enfrentar seus temores confundem-se. No entanto, vai se percebendo inadequado a tudo aquilo que fazia parte dos costumes de sua colônia. Novas experiências vão colocando à prova sua passividade e desacomodando Z de seu *status* de operário.

Em um encontro casual com a princesa Bala, fora das imediações do espaço destinado à realeza, é posto em uma situação corriqueira de relacionamento igualitário. Neste lugar, reservado ao encontro das formigas depois de um dia de serviço, Bala e Z, além dos demais que ali se encontravam, põem-se a dançar. Contudo, Z surpreende, pois enquanto todos respeitavam uma mesma coreografia, ele rompe com a estereotipia e inova. Tal atitude gera sentimentos ambíguos: ao mesmo tempo em que agrada, causa desconforto e estranhamento entre a espécie. Z decide, então, encontrar estratégias para superar o sentimento de inadequação àquele grupo. Ao vencer seus medos, mostra aspectos de seu Eu e, com *coragem*, age em congruência com seus princípios. Apesar de pertencentes a diferentes castas, rapidamente Z e Bala identificam-se. Assim como Z, Bala questionava as divisões sociais impostas ao formigueiro; acreditava na ética sustentada pela *amizade*, através da qual o justo estaria na reciprocidade da afeição. Rejeitava a posição *ególatra*, pois apostava no potencial de uma sociedade orientada pela *amabilidade*. Em contrapartida, as demais formigas operárias da colônia respondiam com *apatia* às exigências da colônia, conformando-se irrefletidamente com suas designações. Portanto, se lhes cabia cavar ou batalhar, assim o faziam.

Tendo convencido seu amigo Weaver, um soldado da guarda da Rainha, ao inverter seus papéis, Z passa-se por um soldado da colônia e é conduzido para a batalha. A relação que predominava entre Z e Weaver era a *amizade verdadeira*. Em relação ao outro, não desejavam nada além do bem. Apesar de recear pela integridade do amigo, Weaver cede aos desejos de Z. De outro modo, o General, que estava por trás de toda a missão da batalha, age incitado por questões de cunho pessoal, orientado pela *ganância*. Disposto a assumir o controle da colônia, o General Mandíbula ignora o outro, rejeitando a possibilidade de *condignidade*, mas *egolatramente* conduz suas ações.

Despreza a fidelidade com que cada agrupamento do formigueiro comprometia-se com suas designações. **Formiguinhaz** traz um personagem antagonista ardiloso que, com falsidade, finge ser aliado da Rainha, mas intenta destroná-la. Consegue então, ludibriá-la, convencendo-a a conceder a mão de sua filha em casamento e a colocar seu fiel exército em risco. Revela, então, uma falsa fidelidade, fingindo preocupação com o bem estar da Rainha e de sua filha Bala. Firma uma relação ocasional, nutrida por segundas intenções individualistas, identificadas pelo aspecto utilitarista, caracterizando uma *amizade por interesse*. Logo, a manutenção deste elo de amizade depende do retorno que a mesma promova, marcando assim, sua fragilidade.

De fato, o único sobrevivente da batalha foi Z que, ao retornar ao formigueiro, é apresentado como herói de guerra. Com *moderação*, tenta esclarecer a experiência nada heróica, uma vez que havia se perdido muitos soldados. É condecorado pela rainha, numa cerimônia que termina de forma inesperada pois Bala reconhece Z, fala que dançou com ele, o que leva Mandíbula a ordenar sua prisão. Tal fato perturba o General que, desejoso de sua glória, revela sua *jactância*, orientada por uma postura *egocêntrica*. A busca pelo poder e o desejo de notoriedade suplantava no General Mandíbula qualquer possibilidade de *moderação*. O mesmo observa-se em relação a sua guarda fiel, visto que dela não pretendia nada além que uma via para o alcance de suas ambições tirânicas. Em seu discurso, *ganancioso*, o General declara a importância de uma sociedade onde todos ajam em prol de sua colônia. No entanto, negligenciava tal ideologia e determinava suas ações conforme suas ambições.

Insatisfeito com a postura de Z, o General decide puni-lo. O herói Z, pensando em si e decidido a proteger-se, enfrenta o General e faz da princesa Bala sua refém. *Coragem* e *egolatria* mesclam-se nesta atitude. Ao enfrentar o General, detentor do poderio bélico, e ao dar prioridade a seus interesses e suas crenças, negligencia a resistência de Bala e a envolve em sua fuga. Neste momento da narrativa, Bala ainda desconhece as terríveis intenções de Mandíbula. Quando resgatada pelos soldados do General, Z decide ir ao encontro da princesa, para reencontrá-la e libertá-la daquele poderio. Entre

eles, solidificava-se uma relação sustentada pela *amizade perfeita*. Juntos e, agora, cientes da intenção do General em destruir o formigueiro, ambos determinam-se, com *magnanimidade*, a uma grande conquista: salvar a colônia. *Corajosamente*, todo o formigueiro, excetuando os aliados do General, unem-se em uma arriscada missão, mas que também representa a única via capaz de salvá-los. Vencem a *avareza* do General e destinam-se à formação de uma colônia alicerçada pela *amizade perfeita* e determinada pela *sinceridade*, na qual os *egocentrismos* e a *ganância* são suplantados, ultrapassando as castas anteriores.

Concluída a análise das categorias aristotélicas presentes na animação, direciona-se o foco do estudo para os pressupostos desenvolvidos por Edgar Morin acerca da ética. Ao considerar sua exposição, emergem os aspectos que combinam uma perspectiva que atende ao circuito de auto-eco-organização, determinada a ligar o sujeito a seu ambiente. Dentre tudo, o vértice que dá a direção de sua ética é a *religação*, que vincula a comunidade, a sociedade e a espécie, convertendo-se em ato moral. **Formiguinhaz** coloca em cena conflitos entre os interesses individuais e aqueles que atendem ao bem comum, entre o *fator exclusão* e o *fator inclusão*, tomados pelo laço social. Na animação, pode-se observar tanto o equilíbrio entre tais fatores, quanto a separação antagônica entre os mesmos. Enquanto a harmonia entre eles configura um sentido de coletividade, o inverso fomenta o caos, representado pela tendência egocêntrica. A política de Morin ocupa-se com o destino, com a liberdade dos indivíduos, com a coletividade e com a complexidade da humanidade. No âmago do político inserem-se os fanatismos que, sustentados por *imprintings* e autojustificações, iludem o humano impedindo a *religação*. O desejo obcecado pelo de poder, faz com que o General Mandíbula manipule e iluda a colônia, prometendo grandes avanços e conquistas. Integrantes de diferentes castas creditam no General a esperança de um novo tempo na colônia.

O General Mandíbula definia-se pelo *fator exclusão*, com o intuito de garantir seus interesses egocêntricos. A grande colônia de formigas, que se submetia às determinações daquele formigueiro, caracterizava-se pelo *fator inclusão*, aceitando seus desígnios e inserindo-se no todo daquela sociedade,

acriticamente. Por outro lado, Z buscava o equilíbrio entre essas duas tendências, pois ao mesmo tempo em que desejava sua inserção naquela sociedade, pretendia firmar um vínculo moderado entre seus interesses pessoais e aqueles que se referiam ao bem da comunidade.

A organização social, apresentada na produção, ilustra uma colônia de formigas, subdividida em castas, conforme suas semelhanças e estereotípias. Platão dissertou acerca da divisão social em castas, notadamente em duas classes: a dos homens livres, caracterizada pelos cidadãos e possuidores; a dos escravos, trabalhadores sem direitos políticos. Tal formato adapta-se e encontra adequação à colônia representada em **Formiguinhaz**. Estando fragmentada em castas, a colônia defendia-se através dos operários, a classe que menos se fazia ouvida. A importância da colônia salientava-se em detrimento do Eu. Z inicia a narrativa questionando a ideologia então apregoadada, colocando em discussão o jogo de *normalizações* e *imprintings* daquela colônia. Entregues às suas crenças, os integrantes da comunidade, da qual Z fazia parte, estranham o comportamento diferente que o herói revela, descredenciando sua razão. Os habitantes da colônia consideravam suas funções naturais. Então, se lhes cabia ser soldado, realeza ou operário, assim o faziam, manifestando tendências internalizadas a cada uma das castas. Aristóteles e Platão entendem que o comprometimento maior do estado deva ser educação, que precisa estar focada no desenvolvimento das faculdades espirituais e intelectuais, antes das materiais.

No entanto, a postura de Z passa a demarcar seu processo de *auto-análise*, através do qual desenvolve um olhar sobre si e o Outro, orientando-se pela via da *liberdade*, dada a autonomia conquistada. Pode, então, reconhecer-se, enfrentando suas carências e angústias, valendo-se da introspecção. A animação ilustra este processo de *insight* do personagem, através de um momento psicoterápico, no qual Z verbaliza todas seus sentimentos, inquietações e desejos a seu terapeuta, também tomado pelas *normalizações* de uma cultura dominante. Mesmo assim, Z consegue romper com o quadro de submissão decretado, uma vez que a transformação era fundamentada em um processo reflexivo e crítico do personagem, sua *auto-crítica* e *auto-avaliação*.

Deparando-se com seus processos internos, Z consegue construir uma *cultura psíquica* e impor-se ao *self-deception*. Por outro lado, a realeza, o General e os oficiais da Rainha ainda estão dominados por seus *imprintings*, autojustificando suas condutas.

Diferentemente de Z, a Rainha e o General são fortemente tomados por *normalizações* e tentam transmitir à princesa Bala as mesmas crenças. Então, deparam-se com limites na *compreensão* do outro, de suas particularidades e de suas diferenças. A experiência fora do formigueiro e das imediações do espaço destinado à realeza incitam Bala a refletir sobre seus *imprintings*. O regresso de Bala para perto de sua mãe também a condiciona a uma outra compreensão para com seus semelhantes.

Z apresenta um ideal compromissado com a *honra* do outro. Quando é enviado para a batalha, Z depara-se com um soldado que, em seu leito de morte, aconselha-o a não seguir ordens durante toda a sua vida. Este soldado, em seu momento fatídico, percebeu a dimensão do ser na sua sociedade, conseguindo libertar-se de suas *normalizações*. Conforme a *ética da responsabilidade*, Z determina-se a agir com *solidariedade*, atendendo ao contexto de sua colônia, comprometendo-se com aquela comunidade e com sua preservação. Concebe a dimensão daquela colônia, destaca a importância da *solidariedade*, da *lealdade*, da *honestidade* e da *dignidade*, comprometendo-se com a *ética da honra*, através da qual assume seus pensamentos e crenças, reservando *respeito individual* e ao *outro*. A *simpatia*, a *afeição* e a *amizade* são valores atuantes em Z, que alicerçam o *sentimento de identidade comum*. Logo, Z determina-se a salvar sua colônia, concretizando a *religação* através de uma *ética altruísta*. Apesar de ter alcançado sua meta, chegar em Insetopia, regressa a sua sociedade para salvar a princesa e toda a sua espécie. Consegue agir com *tolerância*, intentando proteger a colônia, que não estava envolvida com o General. É valorizado por amigos que se unem por um objetivo comum, salvar o formigueiro dos interesses do General Mandíbula. A partir de então, aquela sociedade, antes fragmentada em castas e funções, começa a romper com os *imprintings* e a questionar as antigas crenças que a colocava num plano de insignificância.

Finalmente, um soldado da tropa inimiga alia-se a Z e a seu grupo, participando dos últimos momentos da narrativa. Assim, esse soldado é perdoado, mostrando que sempre há tempo para reverter uma crença e impor-se aos *imprintings* e autojustificações, através da *recursão ética*. O grupo consegue independizar-se do General e conformar-se a uma ética planetária e universalista, focada em um destino comum.

5.6 Shrek

Shrek é a animação que inaugura uma nova possibilidade narrativa, ainda que embebida nos caracteres do maravilhoso. Desconstruindo elementos validados como naturais dos contos de fadas, a produção impõe-se a eles, inovando, mas respeita sua magia. Apresenta-se uma princesa que se divide entre o protótipo das famosas e consagradas princesas dos contos de fadas e uma nova possibilidade, uma feia ogra. Ainda que preservando as funções desenvolvidas por Propp (1984), dos tradicionais contos maravilhosos, a animação renova, apresentando o imprevisível, através de elementos que podem ser confrontados e comparados com as legitimadas estereotípias daqueles.

Motivada por uma variável de desafios, a animação resgata dilemas atuais que, investidos pelo ilógico, convidam à reflexão. O famoso *era uma vez*, hábil em provocar um distanciamento espaço-temporal no espectador, em **Shrek**, equivocadamente, afasta-se e aproxima-se do tempo e da realidade contemporânea. Os personagens e suas motivações vão conduzindo o percurso narrativo através de uma linearidade dinâmica de causa e efeitos, que dá o tom da trama.

Princesa, vilão e herói sucedem-se em **Shrek**, subvertendo os tradicionais e recorrentes padrões. A princesa Fionna vive em crise com seu ser. Rejeita sua verdade, em função de prescrições e imperativos externos. Submete-se ao ideal de beleza socialmente difundido, mesmo que, para isso, prescindida de sua origem, de sua história e de sua essência. Aguarda anos para

ser libertada da torre do castelo no qual se encontrava reclusa, para, assim, desprender-se de seu íntimo e submeter-se à verdade de um outro. Contudo, seu herói frustra suas expectativas, pois assim como Fionna, Shrek é um ogro, e ao rejeitá-lo, a princesa rejeita sua própria imagem e condição. Dividida entre a forma de ogra e a de princesa, que remete aos contos de fadas tradicionais, Fionna rompe com alguns estereótipos, notadamente com aquele que faz referência ao iconográfico. O herói Shrek, também um ogro, é uma figura que imaginariamente liga-se ao medo. Mas valente e destemido, lança-se aos desafios que lhe são impostos. Personagem central da trama, inaugura, junto com Fionna, um novo formato dos heróis. Fiel a seus princípios, exige que tratativas sejam cumpridas, mesmo que para isso precise valer-se da força. O Burro assume o papel de auxiliar, participando com Shrek de todo o seu percurso, sendo responsável pelo encontro final entre Fionna e Shrek. Assim, também integra a função de doador, pois é o primeiro a descobrir que Fionna é uma ogra, não permitindo que Shrek abra mão da princesa. O Dragão insere-se na narrativa, primeiramente como guardião de Fionna, mas apaixonado pelo Burro, auxilia na batalha final contra o Lord Farquadd, que mantinha uma relação de interesse com ela. Lord Farquadd intentava casar-se com Fionna para agregar o título de príncipe. É responsável pelo caos no pântano de Shrek, bem como pelo encaminhamento do mesmo para o castelo em que Fionna se localizava. Fraco e temeroso, delegava a terceiros as tarefas desafiadoras. Um falso herói, com pretensões enganosas, desconsiderava o interesse do outro, fingindo possuir características que lhe estavam ausentes. A complexidade temática abordada na trama é suavizada pelos elementos cômicos presentes nos fragmentos cênicos e nos personagens que, independentemente de suas índoles, são hábeis em despertar o riso.

Apesar de focada na trajetória dos personagens, **Shrek** inicia com um narrador onisciente que, por vezes, introduz comentários na breve abertura da temática. Complementam-se oralmente as imagens, ora inanimadas, ora animadas de um livro, até focar-se no aspecto da animação.

Os elementos *tempo* e *espaço* conduzem a contextos distantes e irrealis. Indeterminados, afastam-se da realidade, permitindo uma variável de

possibilidades ilógicas e mágicas. Um pântano invadido por personagens dos contos de fadas divide espaço na narrativa com um castelo onde um dragão guarda uma princesa, castelo onde um ambicioso Lord tenta governar o reino e, ainda, um espaço de transição entre os dois castelos. No tempo do *era uma vez*, personagens deste mesmo tempo encontram-se, como ainda não haviam feito, gerando confusão naquele convívio. Linearmente, a animação vai sendo apresentada a seu espectador, respeitando relações de causalidade, ainda que não se passe em um mesmo espaço, mas em diferentes contextos. A trajetória percorrida por Shrek, Fionna e o Burro representa um espaço transicional, que ultrapassa o caráter físico, mas convoca mudanças no âmago dos personagens que dela participam. É um percurso que transforma.

Além destes elementos, a narrativa de **Shrek**, apesar de contrastar com a previsibilidade daquelas marcadas pelo tradicional, responde às funções da morfologia do conto de Vladimir Propp (1984):

01. Fionna está presa na torre do castelo, guardada por um dragão
02. Shrek é privado da propriedade de seu pântano
03. Shrek reage àqueles que invadiram seu pântano
- 09, 10, 11. Shrek é informado de que Fionna se encontra presa na torre. Então, faz um trato com Lord Farquadd, que deseja casar por interesse com Fionna e, parte, juntamente com o Burro, em busca de Fionna
12. Shrek e o Burro chegam à torre, salvam Fionna e enfrentam a fúria do dragão
13. Shrek desentende-se com o Burro, que se sente no direito de possuir parte do pântano
15. Fionna é entregue a Lord Farquadd, enquanto Shrek regressa a seu pântano
16. Shrek e o Burro partem para combater Lord Farquadd, que pretende-se casar com Fionna, por interesse
17. Sob o estereótipo de ogro, Shrek e Fionna são rejeitados por Lord Farquadd
18. Com o auxílio do Burro e do Dragão, Shrek vence Lord Farquadd

19. Fionna é salva das intenções de Lord Farquadd
20. Shrek, Fionna, o Burro e o Dragão rumam juntos para o pântano
27. Os personagens dos contos de fadas reconhecem Shrek. Assim, eles podem regressar para seus *habitats*
29. 31 Sob a forma de ogra, Fionna casa-se com Shrek.

Mesmo com características que desconstróem o formato estereotipado dos contos de fadas, encontram-se, nesta produção, elementos claramente neles inspirados. Assim, o príncipe, o vilão e a princesa presentificam-se enlaçando a narrativa, através de uma ação conflitiva.

Aspectos da moral erguem-se na animação, incitando interpretações acerca de juízos hábeis em imprimir avaliações às ações da narrativa. O bem e o mal entrecruzam-se entre os personagens, que são incitados por suas motivações a agir conforme uma ou outra inclinação.

Agindo conforme seus interesses, Lord Farquadd atua *egocentricamente*, ignorando as necessidades do outro, expulsando todos aqueles que viviam nas imediações de seu castelo. Preocupado com a promoção de seu título de nobreza, deposita suas expectativas no casamento com uma princesa. Dentre as princesas, escolhe Fionna, mas para tanto, necessita libertá-la da torre de um castelo, onde é guardada por um dragão. Lord Farquadd fingia *coragem*, mas possuía um temor exagerado por situações nas quais observava o perigo. Assim, *covarde*, estimulava a *temeridade* do outro, notadamente em situações em que poderia ser favorecido. Ciente dos riscos presentes nos eventos, desconsiderava os possíveis prejuízos dos mesmos para com o outro.

Ao sentir-se desrespeitado, ao ter seu território invadido, Shrek decide impor-se a Lord Farquadd e, sem receio vai a seu encontro. Observa-se em Shrek a força capaz de salvar sua princesa. Então, impõe-se-lhe esta ação, como condição para reaver a tranqüilidade de seu pântano. Disposto a lutar contra todos que intervissem em seu caminho e a resgatar o sossego de seu pântano, aceita o desafio de Lord Farquadd. Juntamente com o Burro,

personagem salvo por Shrek, parte rumo à princesa. Ao salvar o Burro, Shrek age novamente de forma temerária, pois combate os soldados de Lord Farquadd e assume os riscos de sua decisão. O Burro, por sua vez, sente-se na obrigação de retribuir ao ogro por seu feito, revelando *condignidade*. Com *espirituosidade*, o Burro acompanha Shrek em todo o seu percurso. Sua figura liga-se a piadas e gracejos ao longo da trama, contrastando com Shrek, que se revela menos paciente e espirituoso, mas a combinação entre o ogro e seu *fiel escudeiro*, o Burro, traz comicidade à narrativa.

Com objetividade mas pouco envolvimento, Shrek enfrenta o dragão e liberta Fionna. A princesa, que por muito tempo havia esperado este dia, possuía expectativas romanceadas, no entanto, ignoradas por Shrek. Fionna, Shrek e o Burro fogem do dragão, partindo rumo ao castelo de Lord Farquadd. A virtude da *coragem* medeia o percurso dos três personagens, que se unem por um fim, enfrentando as situações desafiadoras que lhes são postas. O fato de fugirem do dragão não exime de Shrek, do Burro e de Fionna o caráter da *coragem*, pois, perante circunstâncias que possam ferir sua integridade, o homem é habilitado a temer. Enquanto rumavam para o castelo de Lord Farquadd, enfrentam outras situações nas quais se unem contra adversários. Entre eles, vigorava a *amizade*, ora por interesse, ora verdadeira.

O Burro, naturalmente, dispõe-se a partir com Shrek em busca de Fionna, demonstrando seu reconhecimento por ter sido salvo da frota de Lord Farquadd. Fionna manifestava pressa para encontrar-se com Farquadd, pois desejava casar-se e, assim, desfazer o feitiço que a transformava em ogra após o pôr-do-sol. Por parte de Fionna, vigorava a *amizade por interesse*, tanto para com Shrek, quanto para com Farquadd. Em relação a Shrek, seu interesse estava relacionado a sua pretensão em ser conduzida a Farquadd para, então, casar-se. Já seu interesse para com Farquadd restringia-se ao anseio em encontrar-se com aquele que lhe daria o beijo do verdadeiro amor, reassegurando-lhe o estereótipo de princesa dos tradicionais contos de fadas, tão almejado por Fionna. Farquadd também é dominado pela *amizade por interesse*. Logo, procura manter uma relação harmoniosa com Shrek, a fim de que se preserve o acordo entre eles. Neste caso, a *amizade por interesse*

sustenta um contrato, condicionando as partes a seu cumprimento. Observa-se que o principal motor da narrativa de **Shrek** está atrelado a um grande jogo de interesses, de aparências e de mal-entendidos.

Finalmente, observa-se em Fionna um potencial *pulsilânime*, que contrasta com sua *pretensão*. Estando acordada na torre do castelo, fingia estar adormecida, enquanto esperava seu príncipe. Assim, rejeita seu *status* de ogra, sua verdade, julgando-a indigna. Seu sentimento de inferioridade mobiliza em Fionna a inclinação para a *pretensão*. Deseja uma mudança em seu ser, para além de suas potencialidades, pois depende de um terceiro para desprender-se de seu caráter de ogra. Fionna aposta em Lord Farquadd a esperança de concretização de seu desejo. Por sua vez, este atribui ao casamento com Fionna a chance de elevar seu título de nobreza, bem como a possibilidade de conquistar a prosperidade e o reconhecimento de todos. Desejando honrarias e riquezas, Lord Farquadd entrega-se às suas paixões, agindo de forma favorável a seus interesses, interferindo no caminho de quem se interpuser em seu planejamento.

Após entregar Fionna a Farquadd, Shrek retorna a seu pântano. No entanto, o Burro o acompanha e, *egolatramente*, pede-lhe participação na propriedade. Assim como ofereceu respaldo a Shrek no percurso de busca a Fionna, sente-se no direito de ser retribuído, esperando uma atitude *condigna* por parte do ogro, fato que não lhe é concedido. Mesmo assim, o Burro revela sua *amizade* para com Shrek, ao alertá-lo acerca da reciprocidade de sentimentos que Fionna lhe dirigia. Ciente do fato de Fionna ser ogra e das intenções de Farquadd, Shrek decide partir e impedir a união matrimonial entre ambos. Conta, novamente, com o auxílio do Burro, que leva para a nova missão o Dragão. Sustentados pela *amizade perfeita*, combatem Farquadd, viabilizando a união final entre Shrek e Fionna. Shrek conquista Fionna, revelando *magnanimidade* ao desejar uma grande conquista, mas acima de tudo, uma conquista que respeite suas potencialidades. Após firmar compromisso com Shrek, Fionna passa a agir com *sinceridade*, manifestando sua verdade, assim como Shrek já o fazia, conjugando suas crenças pessoais a suas ações.

Além das características observadas nas considerações de Aristóteles, verifica-se que **Shrek** atende a outros requisitos que lembram a atualização ética proposta por Edgar Morin. A grande confusão, apresentada na narrativa, correspondente ao encontro entre os personagens dos contos de fadas, que desacomoda uma situação estável vigente. Cria em novo contexto, instaurado por Lord Farquadd, que tenta impor uma *relição* entre o conjunto de personagens. No entanto, Shrek revela-se avesso a esta possibilidade, pois seu impulso ao egocentrismo é preponderante. Ciente da condição para reaver a harmonia em seu pântano, decide ir em busca de Fionna. Sua decisão, ao contrário do que se possa pensar, visa seus interesses pessoais: resgatar a posse de seu pântano. Seu egocentrismo e individualismo movem suas ações, pois não concebia a possibilidade de prescindir ou dividir seu território.

Comprometido com Farquadd em entregar-lhe Fionna, Shrek preserva uma condição moral, cumprindo seu compromisso ético. Presos a seus estereótipos, Fionna e Farquadd desejavam rever suas condições. Egocentricamente, Farquadd impõe uma condição a Shrek, que a aceita imediatamente, depositando nesta a chance de reencontrar sua tranquilidade. Consegue estabelecer uma *relição* com o Burro, que lhe dirige afeição e disposição para a amizade.

Lord Farquadd encontrava-se aprisionado por seus *imprintings*. Assim, lutava para alcançar um novo título. Também Fionna estava aprisionada por seus *imprintings*, rejeitando sua condição de ogra. Após um longo percurso com Shrek e o Burro, Fionna começa a rever suas crenças e faz uma auto-análise. Se, primeiro, desconsiderava Shrek, a partir da recursão ética passa por um processo no qual repensa seu posicionamento.

Diferente de Shrek, Farquadd limita seu olhar a seus interesses, revelando-se avesso à *ética da compreensão*. Logo, é tomado pelo excesso em relação a si, orientando sua conduta a partir do lado irracional da alma, por suas paixões. Sua postura egoísta amplifica sua autojustificação e seu *self-deception*, impulsionando-o a desrespeitar a *honra do outro*. Incapaz de compreender Shrek e os demais personagens, mobilizados por interesses pessoais, Farquadd conduz a narrativa a uma situação de caos, na qual todos

possuem suas honras desrespeitadas, impedindo a vigência de uma *ética comunitária*.

Shrek revela-se incapaz de tolerar diferentes concepções, da mesma forma que Farquadd. Contudo, após, confrontos, consegue enlaçar a ética da liberdade, que lhe permite novas escolhas e, finalmente, uma inclinação para a ética da amizade. Cada um tomado por seu egocentrismo, possuem dificuldades de olhar para o interesse do outro. Shrek só pensa em reaver seu pântano; Fionna, em tomar a forma eterna de princesa e Farquadd, em alcançar outro título de nobreza. Se, primeiramente, Shrek revela tendências bárbaras, consegue administrar seus impulsos após ceder à ética do amor e a fidelidade à amizade. Assim, é capaz de olhar para si, fazer uma auto-crítica e transpor as barreiras da auto-justificação que o impediam de religar-se. Antes, decide honrar sua palavra e entregar Fionna a Farquadd. Ciente das intenções de Farquadd, Shrek revela-se *responsável* e, valendo-se de sua *auto-ética*, age no intuito de atender às exigências que conferem uma ética *para si* e para o *outro*. Olhando para si, depara-se com seus reais sentimentos, entrega-se à fraternidade e à solidariedade, autorizando-se a partir e libertar Fionna das intenções de Farquadd e, finalmente, encontrar refúgio um no outro. Ambos abrem-se à recursão ética, revisando suas impressões e dispondo-se a uma perspectiva altruísta de ser. Verifica-se uma transformação na maneira de Shrek encarar as diferenças, pois mesmo mantendo seus posicionamentos, consegue *compreender* e *honrar* aqueles com os quais estreitara laços. A narrativa culmina com o casamento de Shrek e Fionna, bem como com uma confraternização entre o grande grupo de personagens inicialmente rejeitado pelo ogro. Nutrindo-se por um sentimento de *pertencimento* e *identidade comum*, Shrek abre-se ao próximo, *religando-se* e, através dos elementos de *amizade, amor e fraternidade*, sustenta a *civilidade*. Entre eles, passa a vigorar a *ética da tolerância*, na medida em que diferentes concepções são aceitas e coexistem, importando, sim, uma *ética da honra*. Reconhece-se o direito do outro, estendendo a ética da religação e fomentando a sócio-ética. Shrek, Fionna, o Burro e o Dragão estreitam um laço afetivo, respeitam as particularidades um do outro, sem que para isso imponham suas verdades, pois vivem os princípios da ética da *compreensão*. Shrek consegue equacionar

sua tendência para a razão e para a paixão, conduzindo sua vivência para um agir moral, hábil em *compreender e respeitar* as complexidades.

Finalmente, os personagens unem-se num grande ideal comum, refletido na sócio-ética. Resistindo à barbárie, fomentam uma identidade que além, de individual, é social e antropológica. Farquadd permanece com sua visão egocêntrica, excluindo-se do processo de religação que os demais personagens passam a experienciar, rejeitando a integração a uma comunidade mais ampla, a Terra-Pátria.

5.7 Cassiopéia

A animação **Cassiopéia** apresenta uma narrativa envolta por características do fantástico, mas capaz de aproximar-se do contexto social vigente. A disputa pelo poder, a ganância e o individualismo vão se inserindo no núcleo da narrativa e articulando-se com outros caracteres, como a generosidade, a amizade e o altruísmo. A trama envolve provações e percursos que conduzem os personagens a transformações. A filmografia apresenta a história do pacífico Planeta Atenéia, localizado na constelação Cassiopéia. Ameaçado por invasores que desejavam uma fonte de energia alternativa, Atenéia tem sua energia vital diminuída, interferindo na vida daqueles que ali habitam. Após terem sido enviadas cápsulas de pedido de ajuda para o espaço intergaláctico, inicia-se uma jornada pela localização do planeta e, finalmente, salvá-lo das intenções dos inimigos.

Os personagens Chip, Chop, Feel e Thot são identificados como protagonistas da trama, dependendo deles a localização de Atenéia. Credo na superioridade da missão, enfrentam os perigos e os ataques da nave do comandante inimigo, Shadowseat. Outros personagens, Lisa, Leonardo e Galileu integram a narrativa e, com funções específicas, vão direcionando o conflito da trama.

Dois blocos de personagens ganham visualidade nesta trama. Logo, interesses, motivações, condutas e princípios se opõem, dando visualidade a

inclinações do humano e convidando o espectador a experienciar outras vivências e significá-las. Dentre os personagens ficcionais, encontra-se em **Cassiopéia** as esferas de ação identificadas por Propp (1984): antagonista, doador, auxiliar, mandante e herói. Se, por um lado, tem-se na trama o vilão, o Comandante Shadowseat e seu exército, por outro, encontra-se a Dra. Lisa, sua equipe e demais personagens, que aderem a uma mesma causa, salvar o Planeta Atenéia. Enquanto antagonista, o Comandante Shadowseat está à frente da invasão pretendida ao planeta Atenéia. Suas ordens são respeitadas e acatadas por seus subalternos, que temem suas reações. A estes se opõem outros personagens, entre eles Lisa, que se faz heroína ao possibilitar o salvamento final do planeta Atenéia. Para tanto, conta com o auxílio de seus amigos, com os guardiões da galáxia interplanetária e de outros personagens que aderem à causa maior. Os amigos da Dra. Lisa, ao enviarem as cápsulas de pedido de socorro para o espaço intergaláctico, assumem o papel de doadores. Chip e Chop, guardiões interplanetários; Feel e Thot, comprometem-se em monitorar o espaço a ser percorrido; Leonardo e Galileu, nativos de outro planeta, ao assumirem para si a causa de Atenéia, atuam como auxiliares, permitindo um desfecho final positivo para o planeta. Os planos de ação são tocados por outros motivos que, vão dando representatividade a aspectos da dinâmica social.

Cassiopéia corresponde a uma constelação localizada próxima do pólo norte celeste. Na trama, seu planeta fictício, Atenéia, encontra referência na deusa grega Atena, reconhecida como Deusa da Sabedoria que, como guerreira, protegia seus heróis e sua cidade, Atenas. Na animação, o planeta Atenéia designa o lugar da sabedoria. Portanto, um espaço reservado a uma espécie evoluída, cujas ações são orientadas pelos pressupostos da excelência moral. Respeitando normas do Conselho Intergaláctico, seus habitantes não fazem uso de armamentos, colocando o dom da vida acima das aspirações egoísticas. Contrariamente, a tropa invasora descompromete-se com as prescrições éticas, valendo-se de armamentos não regulamentados pelo Conselho.

O nome com que alguns dos personagens foram batizados, na animação, dá indícios a particularidades acerca de suas essências. O vilão, Shadowseat, pode ter seu nome traduzido por *lugar da sombra* ou *sombrio*. A sombra cobre a luminosidade e é o que faz a nave deste personagem, ao impedir que o planeta Atenéia seja banhado pela luz, retirando-lhe a energia vital. Metaforicamente, o termo *sombra* pode ser reconhecido por ignorância, ausência de cultura e justiça, podendo evocar a desgraça ou a infelicidade. Negligenciando aspectos da moral, Shadowseat rompe com a harmonia de Atenéia, planeta regido pela moderação, harmonia e virtude ético-moral. Leonardo, personagem que cruza a narrativa, revela inspiração no espírito criativo de Leonardo da Vinci [1452-1519], cientista, inventor e pintor, entre outros atributos. Na animação, suas invenções são imprescindíveis para a localização de Atenéia e a vitória no combate final. Seu companheiro, Galileu, remete a Galileu Galilei [1564-1642], astrônomo, físico e filósofo que fez importantes descobertas, descrevendo a Teoria Heliocêntrica, trazendo contribuições acerca da lua e descobrindo outras luas no sistema solar. Viabilizou que a Dra. Lisa se transmutasse em uma lua, reabastecendo Atenéia de energia vital, permitindo a preservação daquele planeta que sustentava a sabedoria. Leonardo reconhece a postura da Dra. Lisa, homenageando-a através de quadro com sua imagem. Assim como Leonardo da Vinci pintou Monalisa, Leonardo, da constelação de Cassiopéia, pintou a Dra. Lisa, fazendo uma nítida alusão à obra prima **Monalisa**.

A narrativa é introduzida por uma breve contextualização que situa o espaço e sugere o tempo da trama. Seus elementos insinuam um tempo futuro, com outra tecnologia. No entanto, com disputas de poder que se aproximam das vivenciadas na atualidade. A linearidade temporal da trama é marcada pelo percurso trilhado pelos personagens Chip e Chop. Assim, a busca pelas cápsulas que indicam a localização de Atenéia; os combates com o exército inimigo; o encontro com Galileu e Leonardo; bem como a localização de Atenéia, respeitam uma sequência de acontecimentos espaço-temporais. A trama desenvolve-se em distintos espaços. O Planeta Atenéia é a origem de tudo, mas o espaço intergaláctico ganha importante papel na trama, bem como o interior da nave inimiga e o planeta de Leonardo e Galileu. Todos esses

espaços são enriquecidos por um cenário que dá completude aos planos de ação. Os elementos da narrativa da obra **Cassiopéia** encontram representação nas funções da morfologia do conto de Vladimir Propp (1984):

- 08. Planeta Atenéia é ameaçado de invasão por inimigos e tem sua energia vital diminuída. Os habitantes do planeta, sem fonte de energia, entram em estado de hibernação, requerendo auxílio externo
- 8.1, 09, 10 A Dra. Lisa decide enviar cápsulas com pedidos de socorro à galáxia interplanetária, a fim de recuperar a energia vital do planeta Atenéia. Para isso, conta com a ajuda de seus companheiros
- 12. Enfraquecida, ela entra também em estado de hibernação
- 09. Chip e Chop percebem algo diferente na galáxia e decidem prestar auxílio ao planeta Atenéia
- 10,11. Chip e Chop partem à procura do planeta, mas antes devem encontrar as cápsulas que indicam sua localização
- 12. Chip e Chop entram em confronto com os inimigos que buscam desviar a rota das cápsulas (objeto mágico)
- 14. Chip e Chop localizam as cápsulas e conseguem reunir dados sobre o planeta Atenéia. Neste percurso, conhecem Galileu e Leonardo, que se unem a Chop e Chop na missão
- 15. Chip e Chop conseguem localizar Atenéia
- 16. No planeta Atenéia, acontece um grande confronto entre vilões e heróis
- 17. A Dra. Lisa fica muito enfraquecida, esgotando praticamente toda a sua energia
- 18. Os invasores de Atenéia perdem a batalha e fogem
- 19. Os habitantes de Atenéia vão recuperando a energia vital
- 25. Leonardo sugere que a Dra. Lisa assuma outra forma, a fim de manter a energia vital do planeta
- 29. A Dra. Lisa transmuta-se em Lua e, refletindo energia de luz para Atenéia, salva o planeta

27. Homenageia-se a Dra. Lisa com um quadro, na sede de Atenéia.

A busca pelo poder, independente do ônus imposto, é uma das grandes variáveis que motivam **Cassiopéia**. A conquista de territórios e a necessidade de uma nova fonte de energia movem e são retratadas na narrativa, através de uma transposição de questões do tempo real para o tempo da animação. Elementos de uma realidade competitiva são trabalhados sob um tom satírico e dramático, convidando à reflexão. Antes do certo e do errado, do bem e do mal, são explicitadas situações em que o juízo de valor encontra-se subentendido. Assim, vivências e sentimentos dos personagens são investidos de considerações e ressignificados para o espectador, por meio das formações discursivas inseridas em **Cassiopéia**. Aristóteles e Morin, através de suas perspectivas, autorizam uma abordagem de **Cassiopéia**.

Compreendendo os aspectos que motivam a invasão do Planeta Atenéia, recorre-se às contribuições de Aristóteles, que indicam o vício moral, a *ganância*, como a primeira motivação para o conflito desenvolvido. Desejando uma nova fonte de energia, os vilões desviam a energia que era direcionada ao planeta Atenéia, fragilizando seus habitantes. Indiferentes às conseqüências, danos, riscos e prejuízos de suas ações, agem *temerariamente*, seguindo seus *interesses*. Indignos, os inimigos invasores desejam desviar para si a energia vital para o planeta. Revelam seu *egoísmo*, na medida em que buscam satisfazer seu lado dominante e suas ambições.

Dentre os vilões, ganham destaque, na narrativa, o comandante Shadowseat, o capitão, o engenheiro Imediato e os tripulantes da nave, que, apesar de possuírem uma meta comum, não compartilham da *amizade perfeita*, pois suas ambições são primeiramente *egocêntricas*. Logo, para o comandante Shadowseat, a importância de sua tripulação estava atrelada ao fim para o qual dirigia a missão. Na medida em que fracassavam, eram facilmente substituídos. Suas tendências egocêntricas e suas ganâncias sobrepunham-se ao compromisso com a missão, pois desejavam destaque e projeção pessoal.

As metas dos vilões colocam os habitantes de Atenéia em risco de morte, obrigando-os a entrar em estado de hibernação. No entanto, antes, a Dra. Lisa decide, como último recurso, enviar cápsulas de pedido de ajuda ao Comando Intergaláctico. Determinada a sacrificar-se pela vida em seu planeta, *corajosamente*, Dra. Lisa alcança sua meta. No entanto, se enfraquece, debilitando-se em demasia. Mesmo sabendo dos riscos de sua ação, enfrenta seus limites, orientando-se pela razão e pelo compromisso com a excelência moral. Para finalizar o envio das cápsulas, conta com o auxílio de seus fiéis companheiros, que agem conforme os princípios da *amizade*, independente do caráter do retorno. Desejando o bem um do outro, a *amizade verdadeira* sustenta-se pela autêntica reciprocidade de afeição, que funda uma relação sincera e duradoura. Ao firmar o compromisso ético com os princípios da *amizade verdadeira*, a Dra. Lisa é reconhecida por sua *magnanimidade*. Aspirando uma grande conquista, encontra em si o potencial real para a preservação da vida em Atenéia. A Dra. Lisa age conforme seus sentimentos de maneira congruente e *sincera*, primando pelo valor da *amizade* para com seus semelhantes. Ao investir sua vida naquela missão, salva a vida em seu planeta.

Fora de Atenéia, Chip e Chop, integrantes do Comando Intergaláctico, devem encontrar o planeta e prestar socorro a seus habitantes. Assumindo seus compromissos com a ordem da galáxia, *corajosa* e determinadamente, partem numa perigosa aventura em busca do planeta. A produção apresenta esta busca como um grande desafio, mas sem vacilar, nutrem-se de *coragem* e vão conseguindo, com discernimento, localizar as cápsulas que lhes darão a direção de Atenéia. Assim como a Dra. Lisa, Chip e Chop mostram-se *magnânimos* naquilo a que se propõem, fundamentando suas ações na *amizade perfeita*, caracterizada por Aristóteles como a mais perfeita forma de justiça.

A disputa pelo poder é a marca do núcleo narrativo dos vilões, onde a *ganância* dá a direção de suas ações. Entre eles, as decisões são conduzidas pela via da *amizade por interesses*. Logo, a traição, a *avareza* e a *covardia* presentificam-se. Para além da meta comum, dominar Atenéia, existem

disputas internas pelo poder, que fragilizam o grande grupo oponente. Assim, preocupados em acumular riquezas e títulos, agem *avarentamente*, boicotando o fim da missão, e *covardemente*, temendo possíveis punições, não assumem suas atitudes, fomentando o caos interno.

Em contrapartida, desejosos de paz e harmonia, Chip e Chop, com *coragem e moderação*, suplantam os inimigos invasores. Sinceros com suas metas, e agindo de maneira coerente, no percurso de busca por Atenéia, conhecem Galileu e Leonardo. Residentes inquietos de outra galáxia, estes personagens comprometem-se com a missão de Chip e Chop. Identifica-se nesta disposição a *condignidade* e a *amizade perfeita*, virtudes isentas de intenções pessoais, mas comprometidas com aquilo que é nobre e justo, a preservação da vida em Atenéia. Juntos, buscam uma grande conquista; com *magnanimidade*, enfrentam a *ganância* e a *temeridade* do inimigo. Apesar do risco imposto pela missão, o bem comum é que determina a direção de suas condutas, imperando o princípio *altruísta* da *ética do amor*, temática desenvolvida por Edgar Morin. A *temeridade* e a *irascibilidade* dos vilões, evidenciada pela maneira desmedida com que lidam com seus impulsos, vai determinar o fracasso da missão.

A ética de Morin, com seu fim na religação, sustenta a dinâmica das ações dos heróis de **Cassiopéia**. Assim, o laço para com o outro, a *ética da compreensão* e o *altruísmo*, são pressupostos de Morin que participam da conduta dos heróis, ajudando-os a sustentar a conduta moral. A grande narrativa de **Cassiopéia** ganha vida, ao colocar em pauta um dano motivado pela *incompreensão* e pelo *egocentrismo* humanos. O *egocentrismo* e a *incompreensão* surgem como estopins que geram o caos num todo antes harmônico do planeta Atenéia. Com um exército regido por um comandante de poder centralizador, e animado por interesses *egocêntricos*, desacomoda-se uma estrutura antes vigente, desrespeitando-se a honra dos habitantes de Atenéia e sacrificando-os, ao privarem-nos de sua energia vital. Incapazes de olhar para as necessidades do outro, desprezam o *altruísmo* e a *ética da religação*, os invasores mostram-se dominados por seus *imprintings*. Incapazes de proceder conforme a *auto-análise* e a *auto-crítica*, suas ações são

autojustificadas e respaldadas pelo *auto-engano*. As experiências de vida dos malfeitores não lhes oportunizaram a formação de uma essência direcionada à harmonia. As inscrições da cultura encontram justificativas em suas racionalidades *egocêntricas*. Dominador, o comandante acirra a disputa entre seus soldados que, assim como ele, mostram-se insensíveis no que tange o outro. Como herança de seu comandante, os componentes daquele grupo inimigo disputam notoriedade entre si, reforçando suas inclinações *egoísticas*, ao mesmo tempo em que estão distantes de uma tendência humanizadora, própria da *auto-ética*.

Por outro lado, acompanha-se, em outro plano, os habitantes do planeta Atenéia, naturalmente pacíficos e voltados à *ética da religião*. Mostram-se interessados no bem comum, priorizando o *social* e o *comunitário*. Em risco, a Dra. Lisa e sua equipe buscam alternativas para resgatar a energia de seu planeta. Agem conforme a *auto-ética*, que coloca cada sujeito como responsável por suas ações. Então, a partir de suas *autonomias*, e atentos à *honra* do outro, nutrem-se de aspectos psicoafetivos antropológicos, sociológicos e culturais, comprometendo-se com a *sócio-ética*. Seus interesses transcendem seus egocentrismos, incorporando o *altruísmo*.

Chip e Chop assumem a *responsabilidade* para com suas tarefas, mesmo que submetidos ao risco. Orientados pela *auto-ética*, direcionam-se em favor da *solidariedade* e da *responsabilidade*. Da mesma forma, Leonardo e Galileu, no intuito de zelar pela *religação*, unem-se à meta maior, mostrando-se *cordiais* e *magnânimos*, revelando um compromisso com a terra-pátria. Mobilizados pela causa maior, rumam juntos com Chip e Chop, priorizando aspectos de uma *ética universalista*, pois parte da tríade indivíduo/espécie/sociedade, que se preocupa pelo destino comum, a vida, que ultrapassa as diferenças. O vértice de suas condutas inclui a complexidade do outro, não requerendo a igualdade, mas respeitando as particularidades e, acima de tudo, intentando o respeito à *honra do outro*. Ao mesmo tempo, são dotados de autonomia, conseguindo assim sobrepor-se a *imprintings* e normalizações, reconhecendo a *identidade comum*.

Contrariamente, os soldados oponentes encontram-se submetidos a regramentos externos, isentados de aspectos de sua racionalidade, mas submetendo-se às escolhas determinadas pelo poder dominador. Não conseguem encontrar fundamentos para dotar o outro de razão, não compreendem seus interesses, sua honra e, por fim, desprezam a ética da religião. A competitividade, já presente entre os valores do grupo antagonista, está marcada pelo *imprinting*. Portanto, normalizada naquele núcleo, que a *auto-justifica*. A tendência para a incompreensão, evidenciada entre estes, é contraposta pela atitude e inclinação para a *religação* dos heróis e auxiliares da Dra. Lisa, que primam pela *religação*. Ela, guiada pela razão, entrega sua vida, possibilitando a preservação da vida no planeta. **Cassiopéia** não trata a morte da Dra. Lisa como o fim, mas reforça a superioridade de sua entrega resignada à missão, já que ela se transforma. Sua atitude *altruísta* possui uma conotação de transmutação, de evolução.

5.8 O grilo Feliz

O grilo Feliz traz a história de Feliz e seus amigos insetos, habitantes de um povoado da Floresta Amazônica. Como personagem central, Feliz é um carismático músico que se revela amigo, sábio, sensível, defensor da liberdade, protetor dos amigos e da natureza. Colocam-se a seu lado outros personagens, que ganham relevância, na medida em que participam do conflito da trama. Sob o caráter de uma fábula social, a narrativa traz à tona temáticas envoltas pela ambição e pela ganância humana, destacando aspectos da amizade, fraternidade, solidariedade e da convivência harmoniosa. Junto a Feliz, personagens sob o caráter de auxiliar, vilão e doador ganham visibilidade, enriquecendo a dinâmica da narrativa.

Maledeto, o grande vilão, é um lagarto ignorante e ambicioso, que não respeita a natureza e deseja capturar a estrela Linda, no intuito de construir seu castelo com muita luz e riqueza. Sendo Linda a estrela mais bonita e brilhante do céu, Maledeto acredita que seja um brilhante e, por isso, motiva uma batalha no povoado. Para tanto, desconsidera os interesses daqueles que

vivem na floresta, desrespeitando-os, ao mesmo tempo em que submete seus servos a suas ordens e a seus ideais.

Sabendo dos perigos que Linda estava por enfrentar, Feliz lança-se em uma missão arriscada a favor de sua estrela amiga. Desejando salvá-la das cruéis intenções de Maledeto, Feliz convoca seus amigos, Moreninha, Bituquinho, Bacaninha, Juliana, Rafael, Cracolino e Jatobá a unirem-se em uma missão a favor de Linda. Com suas especificidades, cada personagem vai ganhando visualidade na narrativa: Bacaninha é uma maternal centopéia, que cuida de Caracolino, um caracol órfão; Juliana é uma borboleta sonhadora e preocupada com a natureza; Rafael, um gafanhoto descansado e autoconfiante; Bituquinho, um bebê besouro, que adora criar máquinas; Moreninha, uma joaninha vaidosa, observadora e esperta, que guarda uma paixão por Bituquinho; Jatobá é um mágico tucano experiente, que representa a maturidade e a sabedoria, além de ser calmo, seguro e prestativo.

Enquanto Feliz dá representatividade à figura de herói, seus amigos incluem-se na esfera de ação dos auxiliares, pois participam do percurso do herói, sendo indispensáveis para a solução e resolução da trama. Linda assume a posição de princesa, aquela que deve ser resgatada. Maledeto é o malfeitor de **O grilo Feliz**, sendo o grande responsável pelo combate, pela perseguição a Linda e pela desordem no povoado. O Bando do Brejo, caracterizado por três sapos que formam a guarda pessoal de Maledeto, também dão representatividade à esfera de ação de antagonista, pois se unem ao ideal do vilão. Faz-Tudo é um louva-deus que bajula Maledeto, é atrapalhado e engraçado, aprecia as músicas de Feliz, mas não pode deixar seu gosto transparecer. O tucano Jatobá ganha visibilidade no decorrer da narrativa, fornecendo aos amigos o segredo para alcançar o destino pretendido. Sob o caráter de doador, Jatobá prepara os amigos de Feliz para a missão. A totalidade de personagens vai enriquecendo a narrativa com particularidades que vão compondo aspectos do caráter individual.

A ganância de Maledeto coloca em risco a floresta em que vive Feliz e seus amigos. Determinados a salvá-la, lançam-se em uma missão perigosa. Passam por provações e deslocam-se em um percurso arriscado. A narrativa

determina o elemento *espaço*, identificado pela Floresta Amazônica; já o elemento *tempo*, apesar de não identificado, apresenta temáticas que podem ser comparadas àquelas discutidas na atualidade. O espaço da floresta serve de palco para a produção, cuja narrativa coloca em evidência o problema de sua destruição, bem como da ganância do homem. Em uma floresta tomada pelo fantástico, por personagens peculiares e originais, abre-se uma narrativa hábil em discutir assuntos pertinentes à realidade contemporânea.

Ao analisar a narrativa, a partir do enfoque das funções de Vladimir Propp, verifica-se sua estrutura morfológica:

01. A estrela Linda cai no planeta Terra
02. Maledeto, lagarto ambicioso, deseja construir um luxuoso castelo, valendo-se de recursos naturais
04. 05. Maledeto manda seus servos vigiar os habitantes da floresta, para poder controlá-los e vencê-los
12. Grilo Feliz e seus amigos são submetidos a uma prova arriscada, mas finalmente conseguem alcançar o sucesso da missão, salvando Linda
08. Linda é capturada por Maledeto, juntamente com Cracolino e a viola do Grilo Feliz
9. Grilo Feliz e Bituquinho descobrem que seus amigos foram capturados
10. 11. Grilo Feliz e Bituquinho decidem partir em direção a seus amigos
12. Grilo Feliz é submetido a uma prova, na qual combate Maledeto e seus servos.
14. 15. Tendo conseguido resgatar seus amigos e sua viola, Grilo Feliz recupera seu poder – a música
16. Inconformado, Maledeto confronta-se com Grilo Feliz
17. 18. 19. Maledeto cai num penhasco, garantindo a vitória para Grilo Feliz e seus amigos. Os antigos servos de Maledeto podem também manifestar seus desejos e inclinações
20. Linda regressa para o céu e os demais personagens para sua floresta.

Feliz é um grilo cantor, que respeita seus amigos, buscando uma existência harmoniosa na floresta em que habitam. Com características que os distinguem, manifestam aceitação de uns para com os outros, bem como contentamento no convívio compartilhado. A relação entre eles é fundada na solidariedade e na reciprocidade de afeição. Logo, a causa de um é prontamente assumida pelos demais companheiros, através de uma natural disposição amistosa. Perante a ameaça que as intenções de Maledeto representava para Linda, para a floresta e para seus habitantes, Feliz e seus amigos decidem encontrar estratégias para protegê-la. Unem-se, conforme os princípios da *amizade perfeita*, contra a ganância desmedida de Maledeto. Entre eles, estabelecem uma relação baseada na *amabilidade* e na *amizade perfeita*. Querem um o bem do outro, revelando uma postura sincera e constante. Juntos, esperam uma grande conquista, a preservação da floresta e o salvamento da estrela Linda. Denotam uma postura de *magnanimidade*, visto que suas pretensões encontram-se na medida de suas potencialidades. Então, sem aspirar recompensas mas cientes do perigo que recai sobre a floresta, Feliz e seus amigos unem-se, desejando apenas o justo e o bem comum.

Dado o caráter *irascível* e *temerário* de Maledeto, decidem, apoiados na virtude *coragem* impedir que as pretensões do vilão se concretizem. Com cautela e movidos pela razão, conduzem suas ações. A *coragem*, enquanto virtude aristotélica, habilita o temor perante uma situação que coloque em prova a resistência humana. Tal sentimento é despertado nos personagens que lutam contra Maledeto, mas estes, motivados pela excelência da missão, encontram o equilíbrio entre a covardia e a temeridade. Com *coragem*, Feliz e seus amigos lançam-se para o desafio. Sabendo dos riscos, e impelidos por um fim comum, unem-se para salvar a floresta e a estrela Linda. Receosos perante algumas situações, encontram a resposta e o caminho para suas condutas no equilíbrio entre o lado racional e o afetivo de suas almas, portanto, na *moderação*. Desta forma, até mesmo Juliana, a borboleta assustada, descobre em si recursos para enfrentar a missão, enquanto a valente Moreninha, sempre disposta a enfrentar os perigos, revela-se cautelosa.

Desconsiderando as necessidades pertinentes a cada membro nativo da floresta, Maledeto sobrepõe seus interesses aos do outro. Sua ganância impede-no de preservar os recursos oferecidos pela floresta, pois sua realização pessoal depende do consumo utilitarista que faz da mesma. Desejando reservar para si a maior parte das honrarias, interpõe-se ao outro, desconsiderando sua dignidade. As inclinações mercenárias do vilão conduzem-no a dominar a floresta e a apropriar-se de suas riquezas para construir seu castelo. Preocupado com o seu empreendimento luxuoso, Maledeto faz projetos dispendiosos, demonstrando disposição para investir nele, através de uma postura *pródiga* e despreocupada com os desperdícios. Obrigando seus súditos a cumprir com suas ordens e a enfrentar os habitantes nativos da floresta, inicia-se a edificação de seu reino. A *amizade por interesse* vai revelando-se o princípio que sustenta o enlace entre Maledeto e seus subordinados, o Bando do Brejo e Faz-Tudo. Não existia reciprocidade na relação firmada entre o vilão e seus auxiliares. Sem afeição um pelo outro, Maledeto só objetivava retornos que condissessem com suas ambições. Ávido por suas conquistas, revela sua *avareza* e age irrefletidamente conforme suas paixões, coagindo seus servos a atenderem às suas normativas. Tais personagens aderem ao propósito de seu rei e atendem passivamente a seus comandos, ao partirem para o confronto com o grilo Feliz e seus companheiros. Observa-se um importante contraste entre o que rege a missão de cada um dos grupos, enquanto um é movido pela *amizade verdadeira*, o outro o é pela *amizade por interesses* e, de fato, são tais inclinações que vão impulsionar o surgimento e a coexistência na trama de outros vícios e virtudes.

Receosos em manifestar aspectos de seus verdadeiros *eus*, o Bando do Brejo e Faz-Tudo anulam aspectos de suas personalidades, acovardados por uma possível punição de Maledeto. Faz-Tudo não podia manifestar seu gosto pelas músicas de Feliz, pois, se assim o fizesse, Maledeto, cegado por sua *egolatria*, e tomado por sua tendência à *irascibilidade*, puni-lo-ia. Tais características incidem diretamente sobre a *temeridade* verificada no vilão, que se revela confiante em suas potencialidades e imprudente em suas ações. Focado em legitimar seu poder, Maledeto procura demonstrá-lo através de sua fortuna, exibindo-se com os excessos de honrarias. *Vulgar* e *jactancioso*, o

vilão mostra-se desejoso de glória, de reconhecimento e de autoridade; mas, insensato, Maledeto depara-se com os limites de suas metas desproporcionais e, portanto, impossíveis. Assim, a animação vai apresentando a *pretensão* deste enfadonho vilão. Em contrapartida, Feliz e seus amigos demonstram sua *amabilidade* através de um convívio pacífico e harmonioso. Entregam-se às suas causas, ao mesmo tempo em que se impõem àquilo que consideram injusto, revelando *dignidade*. Tais elementos encontram sintonia no conteúdo apresentado na animação que justifica a postura de Feliz a favor da floresta e do resgate da estrela Linda. Assim como Linda, o grilo demonstra *sinceridade* em todas as suas composições e ações, manifestando nelas suas verdades.

Dentre os demais personagens, verifica-se em Faz-Tudo um misto entre a *vulgaridade* e a *espirituosidade*. A primeira, porque se revela enfadonho ao bajular Maledeto, e a segunda, uma vez que, na sequência da animação, mostra-se engraçado e oportuno em suas cômicas intervenções. Finalmente, observa-se que, entre os heróis e auxiliares, predomina um enlace que, verdadeiro e desinteressado, convoca os servos de Maledeto a esta outra possibilidade de existir, naturalmente harmoniosa.

A ética de Edgar Morin pode costurar elementos da narrativa de **O grilo Feliz**. Feliz é um grilo que une o amor pela música e pelos amigos a seu ideal de manter a harmonia entre os habitantes da floresta. Orientado pelo fator *inclusão*, considera os interesses de seu grupo e busca conciliar seu lado pessoal com o social. Conciliando o fator *inclusão* e *exclusão*, Feliz prioriza sua atividade musical, sua grande paixão, mas não deixa de se envolver com os amigos e com o compromisso com a harmonia. Suas ações são orientadas pela *ética da religação*, baseada no fator afetivo e subjetivo. Como imperativo ético, a *religação* sustenta os laços com a comunidade, a sociedade e a humanidade. Então, ao verificar os riscos que sua floresta vivia, decide convocar seu povoado a lutar pelo restabelecimento da ordem. Guiados pelo princípio da *solidariedade*, dirigem-se a um fim comum. Tais personagens são dotados de uma autonomia comprometida com a *ética da responsabilidade e da comunidade*. Consideram a importância de proteger a floresta que habitam,

bem como a responsabilidade que possuem perante a preservação da mesma, auto-determinando seus destinos.

Nutrindo laços de *amizade, amor e afeição*, Feliz e seus amigos preservam a existência pela via da *compreensão*. Um grupo de amigos, com suas originalidades, convive e respeita a *honra do outro*. Ao assumir a missão, *compreendem* as limitações uns dos outros e naturalmente distribuem-se tarefas. Primam pelos princípios da *ética da honra*, preservando as disposições individuais de cada um. As diferenças e as particularidades ajudam a compor um conjunto de personagens que se complementam em suas funções e habilidades. Enquanto unidade, o grupo de personagens pretende a sustentação de uma *ética cívica*, comprometida com o gênero que habita a floresta. A base desta postura encontra inspiração na *auto-análise* e na *autocrítica*. Se, primeiro, erguem uma reflexão sobre si, sobre suas necessidades e sobre aquilo que lhes é importante, na seqüência, os personagens descentram o olhar de si e dirigem às necessidades do outro, através da *autocrítica*, conformando-se com a *auto-ética*. Revelam um caráter disposto para com a *ética da honra*, ao agirem em congruência com seus princípios. Entendendo a importância de salvar Linda e a floresta, comprometem-se com a *solidariedade* e com a consciência da *terra-pátria*, integrando, ao respeito à ética da comunidade, o reconhecimento da diferença e da identidade, pertencentes ao outro. É assim que convivem naquela floresta, Feliz e seus amigos. Suas particularidades enriquecem suas vivências. O respeito às potencialidades e limites de cada um são considerados, na medida em que se revelam *responsáveis* e *solidários* às necessidades de sua comunidade. Mesmo zelando pelo bem estar de Cracolino, um pequeno órfão, Bacaninha une-se à causa, incluindo-o responsabilmente na missão, provendo-o de afeto e de bem-estar, primando pelos cuidados àquele pequeno ser. O princípio *altruísta* que inspira as atitudes destes personagens atende, então, àquilo que pressupõe a *ética do amor*, que liga e une os seres. Este vínculo entre a turma de Feliz firma-se em uma identificação subjetiva e desinteressada, correspondente à *ética da fidelidade à amizade*.

Feliz e seus amigos estão impregnados pelo regimento *altruísta*, a partir do qual conferem ao grupo uma identidade comum, o que sustenta a *amizade*, o *amor* e a *fraternidade*, fomentando a *civilidade*. Com *liberdade* para assumir seus posicionamentos, são regidos pela *ética da fidelidade à amizade*, o que os leva a agir em função das necessidades individuais e do grupo, fortalecendo-os em sua unidade. O respeito impera na relação dos personagens, que aceitam as decisões e diferenças de cada um, sem exigir que se submetam a um poder hegemônico, primando pelas concepções da *ética da tolerância*.

Entre aqueles que apóiam Maledeto, predomina a *incompreensão*, o que amplifica o caos e desestrutura os sistemas e a estrutura. As crenças *egocêntricas* deste vilão limitam a liberdade e submetem seus soldados a um ideal pessoal. Crendo estar com a razão, sua decisão em destruir a floresta é refutada por Feliz e seus amigos. O fato de ser incompreendido também é incompreendido por Maledeto, que possui seus interesses. Maledeto usa recursos e mecanismos da *self-deception* para sustentar suas decisões. Crente na razão de seus posicionamentos, fundamenta-os em seus *imprintings*, marcas culturais que se solidificam no sujeito através da cultura, mas com fundamentos superficiais. Sua postura não prevê a *auto-ética*. Assim, sua indiferença e egocentrismo são regulados por seus *imprintings*, que o impedem de *bem pensar* e fazer a *recursão ética*. De outro modo, Faz-Tudo, o escudeiro de Maledeto, após importantes vivências com o grupo de Feliz, começa a questionar seus *imprintings* e a rever a forma pela qual vinha conduzindo sua vida, submetendo seus juízos à *recursão ética*. Sua *auto-análise* e *autocrítica* tomam sua vida e fomentam a *religação*. Permitindo-se resgatar sua liberdade, Faz-Tudo age com autonomia e liga-se ao grupo de Feliz, reencontrando valores encobertos pelos *imprintings*.

Perante a nova postura assumida por Faz-Tudo, a comunidade da floresta o acolhe, demonstrando-lhe capacidade para a *tolerância*, para a *regeneração*, para a *ética da amizade*, da *cordialidade* e do *perdão*. Linda é finalmente libertada do poder de Maledeto e novamente segue seu destino, sendo respeitada e autorizada a viver conforme sua essência. Seu caráter sublime e transcendente sugere sua superioridade, inspirando a *compreensão*

e a *civilidade*, a partir de uma postura *magnânima*, necessária a uma ética universalista, que aposta na evolução, no desenvolvimento e no progresso. Feliz, novamente inspirado pela estrela libertada, volta a compor, *religando* os habitantes da floresta, resgatando sua alegria e apresentando a *ética do amor* como o caráter misterioso que liga os seres ao princípio do altruísmo.

5.9 Cinegibi, o filme: Turma da Mônica

Cinegibi é uma produção delineada sob configuração diferente das anteriores, visto que sua narrativa é fragmentada em outras seis, cada qual independente uma da outra, mas capazes de compor uma relação, constituindo uma grande narrativa. Tomada pelo fictício e pela fantasia, a animação traz temáticas que abordam questões vinculadas a valores morais, em que elementos do real são preenchidos pelo imaginário.

Com personagens reconhecidos das revistas em quadrinhos, tem-se como personagens centrais da trama, Mônica, Cebolinha, Cascão, Magali e Franjinha. Os atores Luciano Huck, Wanessa Camargo, Fernanda Lima, a dupla Pedro e Thiago e, mesmo o criador da Turma da Mônica, Maurício de Sousa aparecem como coadjuvantes, combinando a animação com personagens reais. Em cada pequena narrativa, identificam-se algumas das esferas de ação. Logo, antagonista, doador, auxiliar, mandante e falso herói mesclam-se no decorrer de **Cinegibi**.

A proposta da animação inclui apresentar pequenas histórias inspiradas no formato dos *gibis*, caracterizado por revistas de histórias em quadrinhos, com narrativas curtas e marcadas pelo caráter visual. Com uma periodicidade pré-determinada, aqueles que acompanham as histórias destes *gibis*, familiarizam-se com seus personagens e com os cacoetes que ajudam a determiná-los, visto possuem traços recorrentes e estereotipados. Estimulado pelas histórias em quadrinhos, que curtas, apresentam relatos rápidos e cômicos, **Cinegibi** explora e desenvolve características já conhecidas do seu público. Apropriando-se de tais pressupostos, Maurício de Sousa lança-se a

sua outra paixão, o cinema, para onde transpõe combina aspectos da animação com das histórias em quadrinhos.

Em **Cinegibi, o filme: Turma da Mônica**, Maurício de Sousa dá visualidade a sua proposta através de Franjinha, personagem sempre envolvido com novidades e experiências. Através de sua criação, uma máquina de projeções diferente, semelhante a um grande liquidificador, na qual Franjinha insere os gibis da turma, obtendo a reprodução dos mesmos, sob o formato animado. Reunidos, os amigos Mônica, Cebolinha, Cascão e Magali rumam para o cinema a fim de assistirem suas histórias e aventuras.

Na primeira narrativa, **Em busca do nariz de Isabelle**, Mônica está montando um quebra-cabeças e quando vai colocar a última peça percebe sua ausência. Ao tentar descobrir o que ocorreu, depara-se com um mistério: todos os quebra-cabeças com aquele desenho possuem aquela mesma peça faltante. Com Cebolinha, Mônica parte para uma aventura a fim de solucionar o caso. Finalmente, seu pai lhe explica que o tio Shing-Ling, havia feito o quebra-cabeça para homenagear a tia Isabelle, no entanto, insatisfeita com seu nariz na imagem, obriga o tio recolher todas as peças que o continham.

Na outra narrativa, **Mônica em: Concurso de beleza**, tem-se Cascão e Cebolinha como os falsos heróis, visto que fingem estar ajudando à personagem Mônica. Elaboram um plano cujo principal alvo é Mônica, então a fim de forçarem-na a mudar sua conduta, prometem-na o título de *miss*. Contudo, os meninos traem-se, causando grande confusão e incitando conflitos entre as meninas da turma.

Na narrativa **Mônica em: Um amor dentuço**, Ivan Piro apaixona-se pelos dentes de Mônica, desejando transformá-la num chupador de sangue. Seus amigos Cebolinha e Cascão, desconfiados de Ivan Piro, decidem proteger Mônica, salvando-a. Depois de uma primeira mordida, Mônica vai se transformando numa charmosa vampirinha. Passa a usar óculos escuros para fugir da claridade e incorpora trejeitos do arquétipo da Transilvânia. Os heróis Cebolinha e Cascão transformam-se em Caça-Vampiros e livram Mônica das presas do garoto, antes que ela vire uma vampirinha de verdade.

O caça Sansão, apresenta a história de um cientista maluco que faz uma experiência com Sansão, o coelho de Mônica, transformando-o em um gigante. Mônica e Cebolinha conseguem trazer Sansão de volta a seu tamanho normal. Revelam-se grandes heróis, salvando a cidade das conseqüências negativas do malfeitor maluco.

Na trama **Cascão em: Um cenário para meus bonequinhos**, Mônica e Magali são vistas por Cebolinha e Cascão como vilãs, visto que sem intenção, atrapalham a organização dos mesmos, que são os falsos heróis. A brincadeira dos meninos é atrapalhada por Mônica e Magali, que tentam dar um toque feminino à diversão, gerando alguns desencontros entre eles.

Em **Cebolinha em: Irmão Cascão**, Cebolinha rivaliza com sua irmã, Maria Cebolinha, pois entendia que ela lhe privava de algumas vivências. Sentindo-se limitado, nomeia Cascão, seu melhor amigo como seu irmão. Contudo, não estava preparado para o jeito folgado de Cascão, que vai ocupando todos os espaços de sua casa, de modo que Cebolinha sente-se novamente excluído. Cebolinha constata, então, que é melhor os dois continuarem amigos. Cascão aparece no papel de auxiliar e participa, ajudando o amigo a perceber as características de sua irmã e a aceitá-la.

As seis narrativas que dão nome à animação são enriquecidas por elementos do maravilhoso, contemplando o fantástico e o ilógico. Cada um dos fragmentos narrativos desenvolve uma temática, alguns mais realísticos, enquanto outros marcados pelo fictício e o feérico. Independentemente dos recursos que dão vida a animação, verifica-se que seu discurso provoca sedução no espectador infantil, que vivencia novas identificações e interpretações.

Cada trama, desenvolvida pela animação, apresenta uma verossimilhança interna. Desta maneira, os elementos ali inseridos evidenciam coerência nas sequências narrativas. Sob atributos do fantástico e mágico, a animação vai dando conta de temáticas como: a verdade, a mentira, a amizade, o respeito às diferenças e a compreensão. Códigos sonoros e visuais compõem a produção, participando dos segmentos discursivos. Todas as

histórias de **Cinegibi** partem de um conflito inicial que explora, através do lúdico, aspectos da realidade, representando-a e simbolizando-a.

As figuras ficcionais são dotadas de características e funções que potencializam unidades do real, dando autenticidade ao personagem que é colocado a serviço de uma temática ou denúncia. No decorrer das histórias, a suposta calma inicial é suspensa, sendo perturbada pela intervenção de uma ação motivada por um desejo, sentimento que desestabiliza a ordem, até que seja finalmente restabelecida. Para tanto, personagens percorrem trajetórias particulares de crescimento e mudança em seus âmagos, transfigurando-se, conforme o conflito de origem, representando alegoricamente experiências do cotidiano.

Espaço e tempo apresentam-se de forma transitória, conforme a trama. Assim, da sala de cinema, migra-se para o universo do que é projetado na tela. Cada personagem, atendendo à demanda da trama, percorre um caminho, transmitindo mensagem para o espectador.

Considerando as funções da **Morfologia do conto maravilhoso** definidas por Vladimir Propp (1984), categoriza-se **Cinegibi** da seguinte maneira:

- 8.1; 09 Mônica e Cebolinha desejam encontrar a peça faltante do quebra-cabeças
 - 10;11 Mônica e Cebolinha partem, conforme orientações do Mestre Shing Ling, para uma caverna em busca da peça perdida
 - 12. Na caverna, são submetidos a provas, antes de recuperar a peça
 - 14; 19; 20. Recuperam a peça, podendo então resolver o quebra-cabeças
 - 28. Descubrem o motivo pelo qual a peça estava escondida e são informados que o Mestre é tio de Mônica
-
- 02. Ao ser convidada a participar de um falso concurso de beleza, Mônica deve mudar seu comportamento, não podendo mais bater em seus amigos, Cascão e Cebolinha, com seu coelho

- 06; 07. Tendo aceito o convite para participar do concurso, Mônica acredita que vencerá, pois seus amigos lhe prometeram o voto
08. 8.1. As meninas da turma brigam entre elas, disputando o título de Miss
09. Mônica perde o concurso
- 10; 19. Mônica e suas amigas descobrem a farsa e voltam a ser amigas
28. Cascão e Cebolinha são desmascarados pelas meninas
-
01. Mônica conhece Ivan Piro, que se apaixona por ela
02. Cebolinha e Cascão orientam Mônica a não se aproximar de Ivan Piro
03. Mônica não atende às recomendações dos amigos
07. Mônica é transformada em vampira
15. Mônica vai ao encontro de Ivan Piro no castelo
19. Ivan Piro percebe que Mônica pertence a um mundo diferente do seu. Então, Mônica deixa de ser uma vampira
29. Mônica resgata sua antiga aparência
-
01. Sansão é capturado por um cientista
08. O cientista submete Sansão a uma experiência, fazendo-o crescer exageradamente, gerando um caos na cidade
- 8.1. Mônica deseja ter seu coelho Sansão de volta, mas também é capturada
09. Precisa-se resgatar a ordem, mas as autoridades temem um posicionamento
10. Cebolinha decide reagir
16. Cebolinha confronta-se com o cientista
- 18; 19. Mônica consegue escapar e atingir Sansão com o raio que a devolve a seu tamanho original. A ordem é recuperada
27. Mônica agradece o esforço de Cebolinha com um beijo
-
- 01; 02. Cascão decide ir para o jardim de sua casa com seus brinquedos, uma vez que o pai o impede de utilizar o interior da casa
08. Mônica e Magali chegam para brincar com os amigos, mas são induzidas a desistir, assustando-as com um *hamster*
11. Mônica e Magali decidem ir embora

18. Cascão e Cebolinha terminam de montar o cenário, mas logo chove e tudo é destruído

8,1 Cebolinha não gosta de ter que cuidar de sua irmã, pois se sente privado da possibilidade de brincar

09. Cebolinha convida Cascão para ser seu irmão

10. Cascão aceita o convite e age como se tudo o que fosse de Cebolinha, também fosse seu

19; 20. Cebolinha decide que não quer mais Cascão como seu irmão, mas como amigo. Então, Cascão retorna para sua casa e se recupera a ordem anteriormente vigente.

Apropriando-se das categorias de valores éticos definidas por Aristóteles, encontram-se elementos de sua moral em fragmentos narrativos. Na trama **Em busca do nariz de Isabelle**, Mônica e Cebolinha buscam uma peça faltante para seu quebra-cabeça. Ambos atendem aos pressupostos da *amizade perfeita*, pois suas disposições são autênticas e verdadeiras um para com o outro e buscam contato com o Mestre Shing Ling, a fim de obter a solução para o caso. Shing Ling, por sua vez, falta com a *sinceridade*, pois é quem esconde a peça e induz Mônica e Cebolinha a uma aventura de busca na caverna. Estes, com *coragem*, aceitam o desafio, deparando-se com alguns obstáculos, mas, finalmente, alcançam a peça desejada. O pai de Mônica esclarece-lhes o motivo de existir um mistério em torno da peça do quebra-cabeça. Assim, descobrem que as peças de todos os quebra-cabeças com aquela imagem haviam sido escondidas, a pedido de Isabelle, pois rejeitava o tamanho de seu nariz. Cebolinha aproveita a situação e faz gracejos espirituosos com Mônica, propondo uma analogia entre o nariz de Isabelle e os dentes da amiga, destacando as características marcantes de cada uma. Mônica impõe-se ao amigo Cebolinha, *encolerizando-se*, mas consegue encontrar um meio termo para seus impulsos.

Sob um tom cômico, **Em busca do nariz de Isabelle** trabalha com questões que tocam as diferenças e particularidades pertinentes a cada um. Explora a rejeição à própria imagem, como no caso do personagem Isabelle,

até a cólera e a aceitação de Mônica para com aquilo que é seu, como seus dentes, que frequentemente são motivos de piadas e gracejos.

No fragmento seguinte, **Mônica em: Concurso de beleza**, Cascão e Cebolinha pensam em um plano que induza Mônica a rever alguns de seus hábitos. Mônica é reconhecida pela sua tendência à *irascibilidade*, uma inclinação moral orientada pelo excesso. Facilmente *encoleriza-se* com seus amigos. Nestas situações, vale-se de seu coelho de pelúcia, Sansão, com o qual bate naqueles que a incomodam, principalmente em Cascão e Cebolinha. Sansão assume o papel de amuleto para Mônica pois, ao fazer uso dele, mostra-se forte e invencível, uma analogia com o guerreiro Sansão do Antigo Testamento. Mônica costuma agir sem *moderação*, submetendo suas ações a um modo impulsivo. No entanto, os meninos da turma, cansados com estes modos, agem conforme a *amizade por interesse*, criando um falso concurso de beleza entre as meninas e fazendo-a acreditar que será a vencedora. Para tanto, convencem-na a rever sua postura *irrefletida* e agressiva para com seus amigos. Este concurso motiva uma disputa entre as meninas, gerando uma rivalidade nutrida pela *ganância*, pois todas almejavam o título de *miss*. Este desejo, imerso no *egocentrismo*, faz com que elas se afastem umas das outras e busquem mudar suas essências, a fim de atingir o padrão de comportamento ditado pelos meninos. Apesar de terem firmado o trato de votar em Mônica, os meninos traem-se mutuamente e a vencedora do concurso é Carminha Frufriu, menina que atende ao ideal desejado por eles. Mônica novamente se *encoleriza* e coloca-se contra os meninos, sentindo-se enganada. Em contrapartida, as meninas da turma percebem a farsa e decidem aceitar suas verdades e reafirmar seus laços de *amizade verdadeira*. Os meninos, reconhecendo a relação entre Mônica e as demais meninas, decidem aproximar-se delas, manifestando seus potenciais para uma amizade determinada pela excelência.

Mônica em: Um amor dentuço traz a história de seus amigos, Cebolinha e Cascão, que tentam protegê-la de Ivan Piro, um vampiro que se apaixona pelos dentes da protagonista. Mônica mostra-se receptiva às intenções do vampiro, resistindo a Cebolinha e Cascão. Guiado por seu lado

irracional, Ivan Piro sustenta sua relação com Mônica na *amizade por prazer*, buscando preservar e nutrir seu lado dominante. Logo, os dentes de Mônica atendiam à sua natureza de vampiro, cegando-o à condição humana de Mônica, sendo ele levado pela sensação de *deleitamento* e *prazer* que lhe suscitavam. Cebolinha e Cascão, desconfiados de Ivan Piro, mas desconhecendo seu caráter, decidem proteger Mônica, agindo com *coragem*. Mônica, por sua vez, descredencia as intenções de seus amigos, revelando sua tendência para a *egolatria* e a *irascibilidade*, entregando-se a seu lado impulsivo. Ivan Piro, finalmente, percebe as diferenças entre ele e Mônica, deixando-a livre para viver sua vida, conforme seus costumes, e respeitando suas particularidades. Percebendo algumas incompatibilidades, Ivan Piro abdica de Mônica e, com moderação, permite que viva suas verdades e capacita-se a viver sem sua presença. Esta atitude de respeito e resignação, determinada pela reciprocidade de afeição, é orientada pela *amizade perfeita*.

Em **O caça Sansão**, Mônica desafia um impetuoso cientista que captura seu coelho. Com *coragem*, parte em sua busca, independente dos riscos que lhe são postos. Conta, para tanto, com o auxílio de seu amigo Cebolinha, que se une à causa sem almejar retornos, graças à amizade que nutria por Mônica. Já o cientista, dedicava-se a suas descobertas, independente da forma com que poderiam incidir na sociedade. Sua *ganância* pelo poder, seu *egocentrismo* e sua jactância incidem diretamente sobre aquela cidade, levando-a a prejuízos e desestabilizando sua harmonia. Somando-se a tais tendências, sua *insensatez* e *ignorância*, orientadas por sua inclinação ao excesso, acovarda os servidores responsáveis pela segurança e pela ordem da cidade. Desprotegida e entregue ao caos, a população depende da determinação de Mônica e de Cebolinha, que atrelam um desejo ególatra, libertar o coelho Sansão da experiência do cientista, a uma intenção maior, o bem comum dos habitantes daquele lugar, consolidada pela *amizade perfeita*. O sucesso da missão é reconhecido por todos, especialmente por Mônica, que retribui a Cebolinha com uma atitude carinhosa, manifestando sua *condignidade*.

Na trama seguinte, **Cascão em: Um cenário para meus bonequinhos**, o personagem Cascão é impedido por seu pai de ocupar a sala da casa com

seus brinquedos, decidindo então, mesmo que contrariado, rumar para o jardim, com seu *amigo* Cebolinha. Ambos estavam envolvidos na proposta de criar um ambiente para seus brinquedos e tudo transcorria dentro de suas expectativas, até a chegada de Mônica e Magali. Naquele momento, as meninas não eram bem vindas, pois os meninos consideravam que aquele momento lúdico era restrito a eles.

Mauricio de Sousa apresenta, neste fragmento, um momento bastante significativo do desenvolvimento infantil, no qual meninas demonstram maior afinidade pelas meninas e os meninos pelos meninos, rejeitando um a condição oposta do outro. É uma fase de ambigüidades e descobertas, em que regramentos são construídos de maneira particular, em cada um dos contextos. Logo, não se pode esperar uma padronização dos mesmos. Nesta fração da animação, verificam-se aspectos característicos do período de desenvolvimento próprio dos seis aos sete anos de idade. Quando Mônica e Magali aproximam-se de Cascão e de Cebolinha, rapidamente os meninos encontram uma maneira de afastá-las de sua brincadeira, assustando-as com o *hamster* Reginaldo. Revelam-se *enfadonhos*, demonstrando a dificuldade naquele convívio social, externalizando suas tendências *ególatras*. Caracterizados por uma atitude e por uma tendência sádica, deleitam-se ao perceberem que Magali e Mônica desistiram de compartilhar com eles aquele momento, pois *acovardaram-se* com o *hamster*. Assim, entregam-se ao excesso perante o que lhes é prazeroso, pela via da *concupiscência*. Enquanto Magali e Mônica demonstram entre elas a *amizade perfeita*, o mesmo é feito entre Cascão e Cebolinha, visto a reciprocidade de afeição e sinceridade, dos meninos para com os meninos e das meninas para com as meninas. A tudo isso, destaca-se a *sinceridade* dos personagens quanto às crenças e período vital, ainda frágil no que se refere ao equilíbrio e à moderação entre as tendências humanas.

Finalmente, a última sequência, **Cebolinha em: Irmão Cascão**, apresenta a impaciência de Cebolinha para com a irmã, Maria Cebolinha. Sua mãe lhe delegara algumas atribuições, cobrando-lhe cuidados para com Maria Cebolinha. Dominado por seus princípios *egocêntricos*, o menino revela

incômodo com o fato, mas manifestando *amizade perfeita* para Cascão, com quem se identifica. Compartilhando com Cascão os mesmos interesses, convida-o para viverem como irmãos. Na condição de irmãos, Cascão cobra de Cebolinha que compartilhem e dividam tudo o que é de posse deste. Neste momento, Cebolinha percebe os prejuízos desta opção, resgatando o valor da natureza de sua relação com sua irmã e com seu amigo. Com dificuldade em tornar de uso comum seus objetos, Cebolinha demonstra sua tendência à *egolatria*, visto sua predisposição em defender seus interesses, independente do outro. Esta característica evidencia o limite do personagem em uma ação moderada, através da qual consiga equilibrar tendências extremas.

Resgatando a narrativa no seu todo, observa-se que Maurício de Sousa representa a realidade do universo infantil, demarcando as características da infância sob enfoque simbólico. A infância é marcada por extremos, pela impulsividade e pela irracionalidade, período dos descobrimentos e do primeiro encontro com os limites. Então, considerando os pressupostos da ética de Aristóteles, o mundo infantil retratado em **Cinegibi** é recheado por desvios morais, mas a avaliação e julgamento dos mesmos, na animação, é correspondente e proporcional às inclinações pertinentes aquela fase do desenvolvimento. Faz-se uma abordagem das manifestações comportamentais a partir de um tom moralizante, mas elas são preservadas de um julgamento restrito à excelência aristotélica, dada a natureza de descobertas e transformações próprias daquele momento do desenvolvimento. Dada a falta de competência da criança para agir precocemente conforme a razão, a análise limita-se a identificar as categorias aristotélicas, abstendo-se de emitir juízos acerca das mesmas, pois o filósofo compreendia o a inabilidade de subordinar seus apetites à racionalidade.

Transferindo a abordagem ética da animação para a proposta desenvolvida por Edgar Morin, identifica-se uma série de elementos participativos na construção da trama. Independente dos vícios e virtudes denotados, verifica-se que o final de cada pequena trama aponta para uma concepção moral tendencionada para a religação. No caso de **Em busca do nariz de Isabelle**, Mônica e Cebolinha, a partir de uma postura que visa a

religação, unem-se à procura da peça do quebra-cabeças. Assim, por um mesmo propósito, Cebolinha revela sua *solidariedade* e sua *amizade* por Mônica, permitindo que o princípio da *inclusão* se faça atuante naquele momento. Desprende-se de seu egocentrismo e abre-se àquilo que é pertinente ao outro, aceitando um desafio. Cebolinha é *solidário* para com as necessidades de sua amiga e decide acompanhá-la na sua busca, de modo que conseguem concretizar o objetivo da missão. Contrariando a passividade, buscam a solução para um mistério. Valendo-se da autocrítica e da autoanálise, pretendem a *compreensão* através da atitude *autônoma*. Cebolinha compreende o motivo do sumiço da peça, mas aproveita a situação para satirizar os dentes de Mônica. Verifica-se que vivencia um processo de construção ética. Ainda assim, não consegue *respeitar* o outro no todo, lançando reflexões impregnadas pelos *imprintings* e *autojustificação*. A sequência finaliza com a proposta de *religação*, que incorpora a cordialidade, a civilidade e o respeito. Apesar das fragilidades éticas de Cebolinha para com Mônica, dado o momento de crescimento individual, são fiéis à *amizade*, fundada no vínculo identificatório e desapegada de interesses.

Na trama seguinte, **Mônica em: Concurso de beleza**, Cebolinha e Cascão agem conforme seus ímpetos egocêntricos. Ignoram a honra de Mônica, cedendo a suas inclinações hedonistas. Ao mesmo tempo, Mônica cede às tendências agressivas para com seus amigos. Ambos os lados estão dominados por seus *imprintings* e *autojustificações*. No entanto, Mônica faz a *recursão ética* e revê sua atitude para com seus amigos. Seu egocentrismo lhe impusera a incompreensão para com suas amigas e, focada em si, excluía as demais meninas de sua turma da possibilidade de *compreensão*, impedindo a *religação*. Elas se afastam, até que consigam fazer a *recursão ética* e resgatam os princípios da solidariedade e da fraternidade, reconhecendo seus erros e sua correção imprescindíveis para a *religação*. Os meninos induzem as amigas a se afastarem, mas após compreender as intenções de seus amigos, elas voltam a se aproximar e estreitam seus laços de *amizade*. Esta narrativa enfatiza o direito de assumir escolhas, a *ética da liberdade e da tolerância*, valorizando uma *autonomia* focada no imperativo da *religação*. As contradições da animação revelam um momento de construção ética daqueles personagens,

que, por sua vez, assemelham-se às experiências infantis, repletas de possibilidades. Mas conferem à *religação*, à *compreensão* e ao *respeito*, num grande fim moral.

Em **Mônica em: Um amor dentuço**, Cebolinha e Cascão primam pela amizade que sentem por Mônica. Decidem ajudá-la a afastar-se de Ivan Piro, mas ela não compreende suas intenções. Ivan Piro, preso a seus *imprintings*, apaixona-se por Mônica, contudo, consegue perceber algumas incompatibilidades e, fazendo a *recursão ética* e respeitando sua *honra*, deixa-a livre para viver conforme seus princípios. Novamente, *incompreensão*, *autojustificação* e *recursão ética* integram o cerne das ações. O respeito a diferentes honras fomenta a tríade indivíduo/espécie/sociedade, sustentada pela *ética planetária*. Mesmo não identificando-se com Ivan Piro, respeitam sua condição, mas não submetem-se a mesma, impondo-se e impedindo que invada o espaço de Mônica. Apesar de inicialmente cegada pelo potencial sedutor do vampiro, o personagem Mônica consegue, com o auxílio e com a insistência de seus amigos, Cascão e Cebolinha, fazer a *recursão ética* e redirecionar sua conduta, conforme o seu padrão anterior. Mônica coloca-se perante novas experiências, mas consegue através de uma atitude reflexiva fazer a *recursão ética* e determinar-se conforme a *auto-ética*. Com liberdade e autonomia mantém o fim da *religação*.

Em **O caça Sansão**, Mônica e Cebolinha decidem agir conforme os princípios da sócio-ética. Assim, conciliam aspectos de uma postura voltada para a *inclusão* e para a *exclusão*. Decidem, então, salvar Sansão e, paralelamente, protegem a cidade das conseqüências imprevisíveis da ação do cientista inconseqüente. Ao salvarem Sansão das mãos deste cientista, preso a seus *imprintings*, incapaz da *recursão ética*, mostram uma atitude designada pela *religação*. O ato moral com o qual se comprometem revela a autonomia, a auto-crítica e a auto-análise, bem como a repercussão positiva para uma ética planetária, que comporta a *tolerância* e a *honra*.

Cascão em: Um cenário para meus bonequinhos traz a história dos dois amigos, Cascão e Cebolinha, que decidem impedir as amigas Mônica e Magali de participarem de suas brincadeiras. Portanto, desrespeitando a *honra*

de cada uma, assustam-nas, impedindo a *relição*, agindo conforme seus interesses *egocêntricos* e seus *imprintings*. Suas ações evidenciam a autojustificação, pois induzem as meninas a retirarem-se daquela convivência, não compreendendo suas particularidades. Em contrapartida, as meninas estavam dispostas a compartilhar aquele momento, demonstrando uma maior maturidade, também observada e retratada em torno dos seis anos, do desenvolvimento infantil. Assim, esta dinâmica de relacionamento encontra respaldo teórico na literatura, através de exemplos em que aspectos do masculino ou do feminino são rejeitados pelo sexo oposto. Este fragmento dá representatividade a uma fase marcada por conflitos entre os sexos e sua resolução se efetiva com a maturidade e com a elaboração das experiências.

Cebolinha em: Irmão Cascão traz a história do menino Cebolinha que, incapaz de compreender sua irmã, convida seu amigo Cascão para ser seu irmão. O personagem Cebolinha revela-se ambivalente, pois demonstra uma postura de *relição* para com Cascão e de separação com Maria Cebolinha. Agora, perdendo seu espaço para Cascão, que passa a agir e exigir de Cebolinha como irmão, percebe as desvantagens de sua decisão, conseguindo fazer a *recursão ética* e revalorizar sua irmã, respeitando sua honra e reconhecendo o papel de Cascão como seu amigo. Maurício de Sousa desenvolve suas animações através dos personagens que representam crianças e mantém-lhes as características próprias deste momento do ciclo vital. As particularidades de cada personagem não exime a essência criança de cada um, assim, impulsividade, egocentrismo, dificuldade em lidar com limites e ambivalências são próprias desta fase do desenvolvimento, sugerindo uma despreocupação com a intenção moralista, mas o interesse em apresentar histórias de crianças felizes, com conflitos, com dificuldades e com a esperada travessura que caracteriza esse momento, enlaça, portanto, aspectos do mágico, do imaginário e do real.

5.10 Xuxinha e Guto contra os monstros do espaço

A animação **Xuxinha e Guto contra os monstros do espaço** é uma aventura contada por Xuxa a seu sobrinho fictício **Juliano**, interpretado pelo ator Pedro Malta. Antes de iniciar a animação, Xuxa expõe a Juliano a verdade acerca da existência do anjo da guarda, seu papel e função exemplificando através da história. Oriundo do latim *angelus*, anjo significa mensageiro, assim seu caráter celestial e virtuoso revela uma proximidade com Deus, intervindo e intercedendo enquanto a ordem do divino lhe permite. Geralmente, os anjos da guarda são representados por crianças, dada sua pureza e inocência. A cultura popular reforça o discurso sobre o anjo da guarda, reconhecido por sua missão de proteger e ajudar. Assim, cada pessoa ao nascer é confiada a um anjo que deve comprometer-se com a proteção, fortalecer o corpo e a alma, fomentando o agir virtuoso e coerente.

A produção **Xuxinha e Guto contra os monstros do espaço** traz a história de quatro meninos, dois humanos, Guto e Jonas, e dois anjos, Xuxinha e Biel. Juntos, são protagonistas de um enredo que centraliza temáticas como a amizade e o bem comum. O planeta XYZ serve de cenário para a fuga de quatro temidos vilões que desejam transformar tudo em lixo e, ao caírem no planeta Terra, descobrem um córrego poluído onde passam a viver e a se alimentar do lixo ali jogado pelas pessoas, fortalecendo seus poderes e transformando-se em monstros ainda mais perigosos. Perante o desafio de salvar o planeta Terra, Guto, Jonas, Xuxinha e Biel enfrentam riscos, assumindo o papel de heróis. Paralelamente, outros personagens ganham visibilidade, dentre eles, Txutxucão e Arquimedes, que participam da narrativa, aliando-se à tarefa dos meninos e configurando-se na função de auxiliares. Juntos, devem enfrentar as forças do mal, que intentam a destruição do planeta. Estas forças caracterizam-se por monstros fugitivos do planeta Xyz e que encontram na Terra uma fonte poderosa do recurso lixo, com o qual se mantinham e sustentavam seus poderes. Perante uma situação angustiante, Xuxinha precisa recorrer a forças superiores. Então, São Pedro intercede por ela e, sob a esfera de doador, devolve a vida a Guto, enquanto Xuxinha retorna a Terra, sob o *status* humanizado.

A produção discute, a partir da interação entre os personagens, a temática do lixo, do cuidado com a natureza, e da amizade, transmitindo mensagens diretas e moralizantes. Como personagem central, Xuxinha direciona a trama e a intensidade de seus sentimentos é transmitida ao espectador. Assim, a rede de acontecimentos da narrativa é apresentada ao espectador através do filtro deste personagem.

Sem identificar *tempo* e *espaço*, sugere-se uma aproximação com as vivências da atualidade sócio-histórica. Assim, preocupações que se assemelham às discutidas e trabalhadas pela mídia, ganham ali representatividade. A narrativa transita entre três espaços, o planeta Terra, o planeta Xyz e o Céu. Enquanto o planeta Xyz abriga os monstros, o planeta Terra é habitado pelos humanos, agrupando a complexidade dos mesmos e o Céu caracteriza-se pelo lugar sublime e transcendente, onde ilógico poderia ser razoável e possível, reforçando o sentimento de esperança.

A narrativa afasta-se do formato reconhecido pelos tradicionais contos de fadas, uma vez que os significados são manifestos, fazendo referência a uma moralidade fortemente apoiada em parâmetros da realidade. Contudo, atende às particularidades da estrutura morfológica dos contos, tradicionais, desenvolvida por Vladimir Propp (1984):

09. É divulgada a notícia de que o planeta está prestes a ser invadido por monstros
10. Txutxucão, um detetive; e Arquimedes, um morador de rua, iniciam a busca pelos monstros, juntamente com Guto, Jonas e seus anjos, Xuxinha e Biel
11. Xuxinha sacrifica suas energias e passa informações para Txutxucão acerca do que sabe sobre os monstros
- 12; 15 A população presta auxílio, construindo um robô, Suprogireli, Super-Robô-Gigante-Reciclador-de-Lixo, que recicla e transforma todo tipo de poluição em coisas úteis. Guto, Xuxinha, Jonas e Biel partem para a fábrica na qual se encontram os monstros, resgatam

aqueles que haviam sido capturados e encontram um coração para o robô

16. Monstros combatem o robô, Guto, Jonas e a população, que se dispõe a ajudar
17. Guto é atingido por uma substância perigosa
18. Os monstros são vencidos, mas Guto deve ser salvo
19. Após Xuxinha ter implorado junto a São Pedro, a vida de Guto é salva
23. 29 Xuxinha chega à família de Guto, sem identificação, e é adotada, recebendo uma nova aparência.

Apoiando-se nas virtudes desenvolvidas por Aristóteles, verifica-se algumas categorias de sua ética em **Xuxinha e Guto contra os monstros do espaço**. Distintas inclinações e tendências humanas são observadas na animação. Os personagens Guto e Jonas apresentam atitudes próprias do mundo infantil. Como crianças, revelam-se destemidos e curiosos, enfrentando desafios e perigos desconsiderando suas conseqüências. Frequentemente expostos a situações nas quais suas integridades são ameaçadas, seus anjos Xuxinha e Biel mostram-se incansáveis nos cuidados para com eles. Guto e Jonas comportam-se *corajosamente*. No entanto, por vezes, negam o perigo de suas ações ou intenções. Perante os excessos de Guto e Jonas, Xuxinha e Biel procuravam fomentar o *meio termo* ou a *excelência* entre eles, já que, como crianças, rejeitam o potencial perigoso das situações em que se envolvem, manifestando um entendimento infantil dos fatos.

Atentos aos meninos, Xuxinha e o anjo Biel vigiam-nos e com *coragem*, buscam alternativas seguras para preservar suas vidas. Frequentemente as peripécias das crianças colocam Xuxinha e Biel em estado de alerta, sendo o combate com os monstros o maior desafio que enfrentam juntos. Ao depararem-se com a invasão dos monstros do planeta Xyz, que desejavam dominar o planeta Terra, contam com o auxílio de Txutxucão e Arquimedes, personagens sábios e reflexivos, que conduzem suas ações pela via da *coragem* e da *responsabilidade*. O sábio Arquimedes, inspirado no matemático e inventor grego, é o primeiro a acreditar na invasão dos monstros

xisipsilonzígenas. Txutxucão, o cão detetive, é inteligente, corajoso e determinado no propósito de auxiliar a descobrir o plano dos monstros. Txutxucão revela um comprometimento com a humanidade e com sua Terra, através de uma postura pacífica que visa a harmonia, assim, faz-se possível estabelecer relações com os valores da tribo indígena txucarramae cujo nome faz referência a um guerreiro sem armas, da mesma forma que o cão detetive é apresentado. Juntos, formam uma grande equipe, primando pelo respeito ao outro, através da boa vontade recíproca, fundada na *amizade perfeita*.

Os monstros desconsideravam a vida de todos os demais personagens, ignorando as necessidades vitais daqueles que habitavam o planeta Terra. Portanto, portavam-se de maneira *irracional*, encolerizando-se facilmente com qualquer ser que se interpusesse em seus caminhos. Quando partem para a conquista da Terra, agem irrefletidamente, movidos por suas paixões e pelo lado irracional de suas almas. O sentimento de ganância e de ambição dos monstros conduz o planeta a uma batalha de grandes proporções. Desrespeitando a individualidade de quem possa estar envolvido, mostram-se *pretenciosos*, desejando exageradamente o lixo do planeta Terra, mesmo que para isso precisem destruí-lo. Suas ambições desproporcionais acabam ultrapassando as reais possibilidades, evidenciando insensatez e ignorância. Desejam para si um proveito que confronta com o condigno. Suas relações são baseadas na *amizade por interesse*: precisam uns dos outros em função de suas metas egocêntricas, não por um bem comum. Esses princípios, que regimentam a vida e as ações destes monstros, distanciam-se daqueles que norteiam Xuxinha, Biel, Guto, Jonas, Txutxucão e Arquimedes.

Xuxinha e seus amigos agem conforme a *amizade perfeita*. Não desejam nada além do bem mútuo. São *corajosos* e capazes de sacrificar-se pela humanidade, manifestando sua *amabilidade*, sua capacidade de encolerizar-se por motivos justos e orientados pela razão. Dando prioridade às necessidades de Guto e dos habitantes da Terra, Xuxinha coloca em risco sua condição de anjo. Então, indica o caminho para a localização dos monstros, valendo-se de um poder que a enfraquece, mas, com *persistência*, consegue transmitir as informações para Arquimedes e Txutxucão. *Magnânimes*, desejam

grandes conquistas, como exterminar os monstros, salvar o planeta Terra e finalmente restituir a ordem a planeta. Apesar de ter se arriscado e deixado Guto desprotegido, a atitude de Xuxinha é entendida como nobre, pois sacrificou sua missão por um bem maior, a humanidade. No entanto, deve também responder e assumir sua falta de compromisso para com Guto, que em um momento de vulnerabilidade, acaba ficando doente, correndo risco de morte. *Sincera* em seus sentimentos, Xuxinha ora por Guto. Seu apelo é atendido e Guto se recupera, mas Xuxinha perde sua condição de anjo. De qualquer forma, é retribuída com *condignidade*, sua função é reconhecida e é recompensada, sendo enviada à Terra como irmã adotiva de Guto, dando nova direção a sua trajetória de vida. Sempre comprometida com a proteção de Guto, agora, sob a sua nova condição de humana, Xuxinha é adotada pela família de Guto. Sem consciência do caminho trilhado, ambos continuam vivendo uma nova e comum história, sob o *status* de irmãos. A antiga missão de Xuxinha é retribuída *condignamente*. Se um dia cuidou e zelou por Guto, seria a partir de então, guardada por uma família, onde ocuparia um lugar naquele novo lar. A animação enfatiza aspectos da *amizade perfeita*, reforçando o caráter duradouro, mútuo e sincero desta disposição.

Observa-se, na animação, uma mobilização da comunidade para o combate. Os monstros invasores, que ameaçavam a harmonia do planeta Terra. Os heróis desprendem-se de seus interesses egocêntricos e unem-se para uma causa comum. Através da *amizade perfeita*, revelam uma disposição para aquilo que é justo, o bem comum da humanidade. Nutrindo a reciprocidade de afeição, desejam o bem irrestrito um do outro. Com união e determinação, fundam um todo coeso e conseguem vencer as intenções daqueles invasores.

Remetendo-se às contribuições de Edgar Morin, verifica-se que os heróis da história agem em conformidade com a auto-análise e auto-crítica. Deslocam o olhar de si e partem para a humanidade, reforçando a *religação*. Respeitam um ao outro e suas ações estão sintonizadas com o princípio da *auto-ética*, que nutre uma autonomia individual. Além do *bem pensar*, primam pelo *princípio da inclusão*, atendendo às necessidades do outro, além das

individuais. Com funções definidas, revelam estabilidade perante as proposições da *ética da honra*. Xuxinha compromete-se com o bem estar de Guto e, unindo-se a seu amigo, o anjo Biel, parte com o intuito de salvar a população da Terra e assume importantes funções perante a ética universalista. A ligação entre estes personagens é orientada pelo *amor*, pela *compreensão* e pela *fraternidade*, além de um sentimento de *identidade comum*, que fundamenta a *compreensão* do outro e a postura de *civilidade*.

Quando decide pedir auxílio a São Pedro, Xuxinha coloca suas intenções para com seu amigo Guto, agindo de maneira *altruísta*, ao mesmo tempo em que abre mão daquilo que sua condição de anjo lhe oferece. Sua falta com Guto é *perdoada* e amenizada pela via da magnanimidade. Ao assumir a responsabilidade pela população do planeta Terra, Xuxinha é reconhecida e recompensada, passando por uma transformação que lhe possibilita novas oportunidades e desafios.

Através de um olhar para si e para o outro, os personagens tomam consciência de suas potencialidades e respeitam outras necessidades e honras. A amizade, afeição e amor são reconhecidos por Morin como necessidade vital para a realização do homem, sendo estes elementos que enlaçam e determinam as posturas dos personagens para a meta maior, o Planeta Terra. Apesar do compromisso de Xuxinha ser com Guto, ao priorizar em sua missão a Terra e seus habitantes, apóia-se em sua auto-ética. Então, o personagem Xuxinha, através do elemento psicoafetivo, antropológico, sociológico e cultural, manifesta sua autonomia. Logo, antes de uma adequação às imposições paradigmáticas, a decisão e a reflexão motivadas pela auto-ética conciliam a ética para si e para o outro. Através da auto-análise e da autocrítica, Xuxinha consegue ponderar acerca da atitude certa, abrindo seu olhar para uma sociedade mais ampla, capaz de atender à *ética da honra*. Amplia seu olhar para a família e para a comunidade, assumindo suas crenças, respeitando a si e ao outro. Encontra-se referência em Aristóteles, especificamente em seu tratado sobre política, no qual destaca o lugar ocupado pelo estado, superior ao do indivíduo. Conforme seus pressupostos, a coletividade é superior ao indivíduo, da mesma maneira que o bem comum ao

bem particular. Então, é no estado comente que se efetua a satisfação de todas as necessidades, pois o homem, sendo naturalmente animal social, político, não pode realizar a sua perfeição sem a sociedade do estado. A solidariedade e o sentimento de pertencimento a uma comunidade são motivadores das ações de Xuxinha e sua turma, que se mostram responsáveis com a ecologia da ação. O fim social antecipa-se ao particular, priorizando o comunitário. Na animação tal perspectiva é representada pelos personagens que colocam suas vidas a serviço de uma comunidade maior. Antes de preocuparem-se com seus desejos e interesses particulares, suas ações respondem ao compromisso responsável com o outro.

Os monstros do planeta Xyz são tomados por seus *imprintings*, registrando como corretas suas atitudes de destruição da humanidade. São incapazes de agir em conformidade com a *auto-ética*, possuindo um olhar centrado em si e avesso à possibilidade de *compreensão*. Rejeitam o exercício da *auto-crítica* à prática da *recursão ética*. Incapazes de compreender as necessidades daqueles humanos, os monstros opõem-se ao progresso, determinando sua contra-evolução. Contrariam a *ética do amor*, própria daqueles amigos que procuram salvar o planeta Terra. Com morais cobertas pelo egocentrismo, negam a *ética da responsabilidade* e da *honra*, descredenciando a solidariedade e o sentimento de pertencimento a uma comunidade. Suas exigências individualistas obstaculizam o princípio da inclusão vigente naquela comunidade orientada por princípios éticos de responsabilidade e solidariedade.

O princípio *altruísta*, que aponta o sentido de suas ações, funda-se na *fidelidade à amizade* e na *tolerância*, concebendo e aceitando as diferenças. Reforça aspectos de uma vivência conforme os princípios da *ética de fidelidade à amizade*, capaz de fortalecer o vínculo entre amigos e desinteressada; firma um território de identificações e uma *ética da comunidade*, historicamente fundada. A população assume um mesmo objetivo e conjuntamente luta por uma mesma meta, fundamentada pela harmonia e pela solidariedade.

5.11 Turma da Mônica em: Uma aventura no tempo

A narrativa de **Turma da Mônica: Uma aventura no tempo**, apresenta a façanha dos personagens em uma missão de busca dos quatro elementos da natureza – água, fogo, ar e terra. Tais elementos foram dissipados no espaço, quando a turma chegara ao laboratório de Franjinha, causando este grande acidente. A fim de impedir o congelamento do planeta Terra, os amigos Mônica, Magali, Cebolinha e Cascão deslocam-se no tempo para reunir os quatro elementos fundamentais. Estes personagens surgem como os heróis, uma vez que se colocam perante as diferentes situações, enfrentando riscos e desafios. Franjinha, por sua vez, é o grande responsável pela máquina do tempo, que viabiliza o passeio através das diferentes eras da história e, finalmente, a preservação da vida no planeta. Assim, além de doador, é também mandante.

Convocados por Franjinha, os quatro personagens da turma aceitam a tarefa. Cientes do desconhecido que enfrentariam, Mônica, Cebolinha, Cascão e Magali assumem sua responsabilidade para com o acontecido e partem conforme o destino determinado pela máquina do tempo. Num percurso solitário ou compartilhado, os meninos percorrem distintos *espaços* e *tempos*. O contexto pré-histórico, o tempo do garimpo, o espaço sideral e o tempo da turma bebê são visitados. Assim, cada um desses lugares, remete a um *tempo* que lhes é correspondente. O ilógico novamente fica representado nesta animação de Maurício de Sousa. No entanto, encontra referência nos regimentos da atualidade sócio-histórica, que transfere para a esfera fictícia vivências do real. O encadeamento coerente entre tais dispositivos proporciona o efeito da verossimilhança à obra. Os personagens desenvolvem temáticas como a superação de desafios, a amizade, a responsabilidade perante as ações, o risco dos fanatismos, a importância da razão e da reflexão, bem como o reconhecimento das fraquezas e habilidades.

Turma da Mônica em: Uma aventura no tempo atende às funções da morfologia do conto, apresentadas por Propp (1984):

01. Cebolinha, Cascão, Mônica e Magali partem em busca dos quatro elementos da natureza, para impedir o congelamento do universo, graças à máquina do tempo, operada por Franjinha
- 8.1; 15. Cada um dos amigos é transportado para um lugar diferente. Assim, cada um deve recuperar um dos quatro elementos
- 09;15;16;17 Mônica ajuda uma comunidade pré-histórica a superar o temor do falso deus do *fogo* e recupera o elemento fogo
15. Mônica é transportada para junto de Cascão, onde deverá ajudá-lo a recuperar o elemento *água* e superar o medo da mesma
15. Cebolinha é transportado para o espaço, onde deve recuperar o elemento *ar*
- 12;14;15;18 Juntamente com Cascão e um astronauta local, Cebolinha consegue vencer o pirata do espaço
20. Cascão e Cebolinha voltam para junto de Franjinha, que está no comando da máquina do tempo
16. O elemento *terra* está sob o poder de Mônica bebê. Mônica, Magali, Cebolinha e Cascão vêm-se no tempo em que eram bebês. Após muitas tentativas, Mônica troca seu coelho Sansão com o elemento *terra*, de Mônica-bebê
20. Mônica e sua turma regressam com o elemento terra para junto de Franjinha
- 8.1. A máquina do tempo encontra-se avariada, com seu funcionamento limitado
23. Dorinha chega no laboratório de Franjinha, ajudando-o de maneira decisiva para o regresso dos amigos
15. Mônica deve ser novamente transportada, a fim de recuperar Sansão, que não poderia ficar perdido no tempo
20. Mônica retorna com Sansão
26. Juntos, conseguem finalizar a tarefa, salvando o planeta.

O enredo fictício de **Turma da Mônica em: Uma aventura no tempo** aceita aproximações com a ética de Aristóteles, explorada a partir das funções estruturais do conto.

Assumindo a responsabilidade pela dissipação dos elementos na natureza, a turma da Mônica lança-se para restabelecer a ordem desestabilizada. Cebolinha, Mônica, Magali e Cascão reconhecem os riscos da missão e acatam as orientações de Franjinha a fim de resgatar o equilíbrio do planeta Terra. Então, ultrapassam suas tendências *ególatras* e buscam a harmonia entre o coletivo. Para tanto, precisam que seus recursos internos sejam organizados, orientando-os para uma atitude moderada, na qual aspectos racionais equalizem-se com os emocionais.

Mônica, Cascão, Cebolinha e Magali são enviados a períodos temporais distintos, nos quais se deparam com situações particulares. Assim, o resgate de cada elemento requer um enfrentamento e uma superação, que culmina em uma transformação pessoal.

Todos os personagens da turma revelam *coragem*, ao aceitar o desafio proposto por Franjinha. Em algumas situações, demonstram *medo*, mas conseguem transpor suas fraquezas e encontrar a excelência moral. Enviada para a era do fogo, Mônica ajuda uma tribo a libertar-se das intenções controladoras do Deus do Fogo. A *ganância* desta entidade submetia aquela tribo acovardada a seus ditames. Apaixonado por Thuga, este falso Deus ameaça incendiar a aldeia, caso ela não se entregasse a ele. Então, induzia os habitantes daquela tribo ao medo, a fim de obter reconhecimento e glória. Capaz de atitudes irascíveis, o desequilíbrio do deus é detido quando Mônica captura o elemento *fogo*. Sua *coragem* é reconhecida por aquela tribo, que retribui a personagem com um agradecimento *condigno*.

A máquina do tempo conduz Cascão ao Brasil, no período do garimpo, onde deve recuperar o elemento *água*. Contudo, seu *medo* irracional da água impõe-lhe um freio à missão. Deve enfrentar Dente de Ouro, um bandeirante que se apoderou do elemento *água*, secando a floresta, a fim de facilitar o garimpo do metal. Sua atitude coloca plantas, animais e índios em risco. Franjinha, ciente da dificuldade de Cascão em enfrentar sozinho este desafio, potencializado em função do fator *água*, decide enviar Mônica para junto dele, a fim de colaborar com a busca. A presença de Mônica é decisiva para o sucesso da tarefa, auxiliando Cascão a vencer sua *covardia*. Com *coragem* e

cautela, recuperam o elemento com o qual haviam se comprometido. Juntos, vencem Dente de Ouro, impedindo-o de levar suas intenções às últimas conseqüências. Era um garimpeiro *pretencioso* e *ególatra*, que desejava obter riqueza, orientando-se pelo excesso. Age com indiferença para com os outros, ignorando suas necessidades. Invaso pela *ganância*, almeja enriquecer, independente do sacrifício do outro, revelando uma tendência para a *cólera* e para a *irascibilidade*. Em contrapartida, Mônica demonstra seu desprendimento para com seus interesses ególatras, assumindo como também sua, a missão de Cascão, aliando-se a ele e revelando sua *amizade verdadeira* e desinteressada.

Cebolinha é enviado ao universo futurista de uma astronauta. No espaço, deve enfrentar a ambição de Cabeleira Negra e recuperar o elemento *ar*. A vilã vale-se de sua beleza para seduzir e manipular as pessoas, a fim de reforçar seu poder. Orienta suas atitudes pela *amizade por interesse*, uma vez que não possui uma afeição natural por aqueles que cruzam seu caminho, mas falseia uma afinidade, com o intuito de retornos vantajosos. Liderando os seres interplanetários, ela está sempre em busca de novos tesouros. Assim, se apodera do elemento *ar*, que se encontrava na nave do astronauta. Cascão vai ao encontro de Cebolinha, absorvido pelo sentimento de *amizade perfeita* que movia em relação a seu companheiro. Sentindo-se ameaçada, Cabeleira Negra transforma Cebolinha em um rato, mas a *coragem* e a determinação de Cascão salvam o menino daquela maldição.

O último lugar para o qual o grupo devia ir era o tempo em que a Turma da Mônica ainda era bebê. Magali é a primeira a ser enviada. No entanto, para resgatarem o elemento *terra*, todos os quatro integrantes da turma deveriam estar presentes. Mônica, Cebolinha, Magali e Cascão deparam-se consigo mesmos no passado, percebendo algumas de suas características e encontrando suas verdades. De posse do elemento faltante, Mônica-bebê não o largava por nada. Então, Mônica consegue trocá-lo por seu coelho Sansão. Regressam para o laboratório de Franjinha onde, de posse de todos os elementos da natureza, tentam restabelecer a ordem afetada. No entanto, percebe-se na ausência de Sansão, um impeditivo. Novamente, Mônica regressa a um encontro consigo mesma e consegue resgatar seu coelho.

Frente a uma explosão em seu laboratório, Franjinha conta com o auxílio de Dorinha que, apesar de sua limitação visual, ajuda-o com seus outros sentidos, mais apurados, como o olfato e o tato. Desta forma, conseguem um com o apoio do outro atingir o objetivo da missão e dar continuidade à harmonia no planeta Terra. Verifica-se, que entre os personagens da turma, vigora a tendência para a *amizade verdadeira*, através da qual conduzem suas atitudes, nutridas pelo sentimento de bem comum. É este sentimento sincero e desinteressado que coloca os personagens da turma um a favor do outro, compreendendo suas limitações e ajudando a superá-las.

Juntos, buscam encontrar a moderação em suas disposições, revelando um desprendimento das necessidades egoísticas; pensam no bem comunitário, atendo-se à *sócio-ética*. Encontra-se em **Turma da Mônica em: Uma aventura no tempo** algumas intersecções com a ética de Edgar Morin. Franjinha denota moderação para com suas decisões, pois respeita o interesse de todos, priorizando a *ética universalista*, sendo agradável para com os demais personagens, demonstrando *amabilidade*, *altruísmo* e *disposição com o seu próximo*.

Pontuando aspectos da ética de Morin, verificam-se aspectos pertinentes à produção analisada. Os personagens Mônica, Cascão, Cebolinha, Magali, Franjinha e Dorinha agem conforme a ética da *religação*. Para tanto, através da *auto crítica* e *auto-análise*, conduzem uma reflexão sobre si e, finalmente, com *autonomia*, apontam para o outro, reconhecendo a *identidade comum* e valorizando o *altruísmo*. Com *liberdade*, optam em aceitar o desafio e rumam para o objetivo da *religação*. Deste modo, pensando na *ética comunitária*, partem na direção dos elementos para salvar o planeta Terra. Decidem entregar-se para um fim maior - a humanidade - assumindo uma postura condizente com os princípios da *auto-ética*. Descentram-se do olhar *egocêntrico* e atentam para o *outro*. Possuem liberdade para escolher o caminho a seguir, mas optam em fundar suas ações conforme aquilo que é orientado pela *ética do amor* e pela *fidelidade à amizade*.

Em cada um dos períodos para o qual são enviados, deparam-se com vilões peculiares. Com seus *imprintings*, os vilões *autojustificam* suas ações, julgando-as condizentes com a moral. No entanto, tais personagens estão

invadidos por seus pensamentos *egocêntricos* e, portanto, recusam o *altruísmo*. Os vilões são dominados pela *incompreensão*, estando cegados por suas paixões e fanatismos.

Verifica-se em Cascão uma tendência à incompreensão, quando dominado por ser temor ao elemento *água*. Mas, com a participação *altruística* e *solidária* de Mônica, consegue dominar seus medos e crenças, passando para o nível da *compreensão*. Após essa transformação, acompanha-se um processo de evolução, desenvolvimento e progresso.

Comprometidos com a *ética da honra*, os heróis da história conseguem ajudar os habitantes dos períodos visitados a desprenderem-se das marcas de seus *imprintings* e das *normalizações*, assumindo suas *autonomias*.

O que motiva o movimento da narrativa é a inclinação para a sócio-ética – ética da comunidade – com imperativos éticos universais. É o compromisso com a espécie que alavanca a missão dos heróis, a partir do compromisso com a *solidariedade* e com a *responsabilidade*. Pretendem preservar o destino humano, a partir do fim ético, resistente à crueldade e à barbárie.

5.12 Garoto cósmico

Garoto cósmico concentra sua narrativa no percurso trilhado por três personagens – Luna, Maninho e Cósmico. Estes personagens, juntamente com outras crianças, vivem no Planeta das Crianças, da Galáxia Sétima. Esta galáxia comportava uma diversidade de planetas, dentre eles, aquele em que os três meninos muito desejavam estar: o Planeta das Crianças Adultas. No entanto, a passagem para esta etapa do ciclo vital dependia diretamente da forma como se portavam, bem como das respostas que dessem às exigências e às normativas do planeta. Como em um jogo de *vídeo game*, iam acumulando pontos e, quando atingissem uma dada pontuação, mudavam para a fase subsequente. Cansados de esperar por esta transição, e insatisfeitos com os determinismos de seu planeta, decidem encontrar uma maneira de antecipar o ingresso no Planeta das Crianças Adultas. Contudo, desviam-se do

objetivo principal, chegando a um planeta desconhecido, no qual se deparam com situações inesperadas e inusitadas. Neste planeta, encontram personagens híbridos e particulares, que contrastam com a previsibilidade e padronização daqueles com quem conviviam em seu planeta. A animação **Garoto cósmico** é cercada por temáticas que tangenciam aspectos pertinentes à solidariedade, à amizade, ao companheirismo, à superação e à autonomia, fazendo uma crítica à submissão, aos determinismos, à rotina pré-programada, à alienação da criatividade, bem como à glamurização e à passividade perante os recursos tecnológicos.

Diferentes personagens vão compondo a animação, ao mesmo tempo em que integram as esferas de ação apresentadas por Vladimir Propp (1984). Cósmico, Maninho e Luna enquadram-se na esfera de ação do personagem herói, pois partem dedicados a uma busca – elevar a pontuação para ingressar no Planeta das Crianças Adultas - mas vão se deparando com novos elementos que os conduzem a outras perspectivas e, finalmente, a uma transfiguração. O Capitão Programação revela-se o grande malfeitor da trama. Com o objetivo de dominar o mundo, submetendo-o a sua programação, ilude seus habitantes com ofertas sedutoras para as etapas subseqüentes do jogo da vida. Junto a ele, identifica-se Massaróca, personificado sob a forma de sombra, que se alimenta da monotonia, sendo capaz de sufocar a essência de cada sujeito. Sem autonomia, os personagens dos planetas comandados pelo Capitão Programação apresentam-se sob um formato indiferenciado.

Fora deste planeta e galáxia, viviam outros personagens que, alheios à programação, comportavam-se de forma casual. Bicho, o personagem que conduz as crianças ao Circo Giramundos, representa a figura do doador, pois vai permitir que, neste novo lugar, elas possam rever suas crenças, a partir de novas vivências. Então, o circo é reconhecido como o objeto mágico. Sob o caráter de auxiliares, outros importantes personagens ganham visualidade cênica. Assim, com seus atributos, participam do percurso vivenciado pelos heróis, de suas conflitivas e da resolução das mesmas. Entre os auxiliares, encontra-se Giramundos, o grande mentor do circo que, por sua vez, carrega seu nome. Perspicaz, conduz Cósmico, Luna e Maninho a experiências

diferentes, permitindo que revisem importantes concepções vitais. Como membros de sua trupe, o Circo Giramundos é formado por outros personagens originais: o palhaço Jajá, capaz de transformar-se naquilo que quisesse e responsável por apresentar importante parte do circo para os meninos; o mágico Zaz-Traz, que carrega surpresas em sua cartola; Azul e Rosa, balões acrobatas; Papão, um monstro amigo, feito de chiclete; a Bailarina que canta e ensina a plantar; Bola e Perna de Pau, que, juntos, rompem com a previsibilidade e com os paradigmas que as crianças haviam aprendido, até o momento, em suas vidas.

Giramundos é o primeiro personagem a ganhar visualidade na animação. Insere-se ainda no momento dos créditos. Rapidamente, assume o papel de personagem-narrador, através do qual faz um convite ao espectador para o maior circo do mundo. Na sequência, um narrador onisciente, neutro, introduz a trama, situando-a no tempo e no espaço, retirando-se ao longo do desenvolvimento da narrativa. A animação apresenta uma determinação temporal, 2973, e espacial, situando os espaços percorridos pela sequência narrativa.

As regras e os conceitos preservados no Planeta das Crianças não encontravam correspondência no Circo Giramundos, rompendo com a previsibilidade anteriormente vivenciada por Luna, Cósmico e Maninho. Sob o enfoque do maravilhoso, tempo e espaço vão ganhando visibilidade, apresentando possibilidades que rompem com a lógica, fazendo um convite ao mágico, a partir do momento em que se traz à cena situações surreais, marcadas pela fantasia. A intensidade do conteúdo apresentado instiga reflexões perante aspectos da atualidade vigente e externa ao mundo do *era uma vez*. Em **Garoto cósmico**, presentificam-se as funções da morfologia do conto desenvolvidas por Propp (1984). O comparecimento, por vezes aleatório das funções, respeita a coerência rítmica da história, como pode se observar:

2. Inicia o programa do Capitão Programação, que esclarece às crianças que, assim que completarem 10 mil pontos, passarão para a nova fase da programação: o Planeta das Crianças Adultas, momento em que ganharão um relógio igual ao do Capitão, bem

como o certificado de criança adulta, sendo esta a recompensa para uma criança que segue sempre rigorosamente sua programação

1. Quando chega a hora de dormir, Maninho deita-se, mas Cósmico não tem sono, até que Luna convida os amigos para irem, através da tubulação, até a Central de Dados da escola buscar pontos e tornarem-se logo criança adulta, desrespeitando as etapas da programação
3. As crianças se perdem no sistema de tubulação e acabam ficando sem programação
- 4, 5. Massaróca, o monstro que os vigia, acompanha seus passos e mantém-se informado sobre tudo o que acontece.
- 8.1. As crianças tentam retornar ao alojamento, no intuito de recuperarem a programação, mas perdem-se e chegam à estação espacial, onde Luna pensa em estratégias para voltar ao Planeta das Crianças.
9. A nave estaciona em um planeta desconhecido
13. Giramundos chega para recepcioná-los. Com estranhamento, Luna pergunta se não deveria estar no Planeta da Quarta Idade e questiona-o acerca da programação. Giramundos mostra, através de sua fala, que não está preocupado com a programação, lembrando que faz parte da programação do circo
15. As crianças seguem com Giramundos em seu calhambeque, até chegarem ao circo. As crianças estranham o circo, onde tudo é diferente: um personagem contrasta com o outro em suas características fenotípicas, mas como diz a letra da música que complementa a fala de Giramundos, ali “todo mundo tem sempre um lugar”
14. Luna convida os amigos a pegarem o trem para tentar voltar a seu planeta. Jajá, o palhaço do circo, alerta-os de que quem entra ali nunca sai do mesmo jeito, pois passa sempre por uma transformação
6. O Capitão Programação aparece para as crianças e diz que os procurou por todo o planeta

7. O alarme do Capitão soa e ele chama as crianças para irem para o Planeta das Crianças. As crianças ficam seduzidas pelo fato de irem na nave super complexa do Capitão Programação
12. As crianças devem jogar um *game*, jogo especial para aqueles que saíram da programação. Nele, cada criança tem um inimigo que deverá combater, para ficar ao lado do Capitão para sempre. Devem encontrar o inimigo: os amigos que fizeram no circo do Giramundos aparecem sob traços agressivizados. Também o trem de Giramundos reaparece e o Capitão os incita a atirar nele, a que eles se negam, recusando o jogo
8. São abandonados e desativados pelo Capitão, que informa que aqueles que fracassam ficam perdidos no espaço sideral. No espaço, questionam-se ainda, sobre o que acontece com uma criança desativada e quanto tempo levariam para resgatar seus pontos
15. Bicho aparece e salva os garotos, levando-os de volta para junto de Giramundos. As crianças estão tristes com o fato de terem sido desativadas, mas Giramundos conta a eles sua história, dizendo que já fora desativado também. Mostra a eles que é um desativado ativo e mostra as vantagens de viver fora daquele mundo da programação
16. Quando vai começar o espetáculo do circo de Giramundos, Massaróca aparece, bem como as Bocudas, que ficam agressivas e perigosas na presença dele, só se acalmando quando ganham chocolate. Giramundos, para proteger Cósmico, enfrenta Massaróca
17. Giramundos fica desacordado
16. Cósmico também enfrenta Massaróca, a fim de proteger Giramundos, mas é engolido. Então, tudo é tomado por uma sombra e todos ficam desacordados
17. Cósmico fica aprisionado dentro de Massaróca
18. Dentro de Massaróca, Cósmico reflete e dá razão a Giramundos. Pensa em uma possibilidade de sair de dentro de Massaróca, até que consegue escalá-lo e atravessá-lo. Assim, raios de sol incidem sobre os personagens que despertam e afastam Massaróca

19. Agora, os meninos não precisam mais estar submetidos a regras e à rígida programação antes imposta
20. Felizes, escutam a história contada por Giramundos, sobre um menino que vivia num planeta como um quintal, onde podia correr, brincar com seus amigos, com o vento, árvores, rios... localizado na Cidade das Estrelas, rua dos Planetas, do Ano dos Dias sem Número.

De acordo com as funções determinadas por Vladimir Propp (1984), identifica-se, na sequência fílmica, os valores éticos desenvolvidos por Aristóteles. As situações desenvolvidas na narrativa vão estabelecendo elos que relacionam a excelência à deficiência moral, reforçando positivamente o aspecto virtuoso das vivências.

O vilão Capitão Programação aparece na trama, através de seu programa, seduzindo seus espectadores à submissão perante suas regras para passar à próxima fase de suas vidas: o Planeta das Crianças Adultas. Controlando os planetas da Galáxia Sétima, coloca todos seus habitantes a mercê de suas regras, formando pessoas inexpressivas e conformadas com seus estilos de vida. A animação apresenta o Planeta das Crianças e os demais planetas da Galáxia Sétima, como espaços controlados pela tecnologia, em que os sujeitos são entregues ao mecanicismo da tecnologia. Assim, *ganancioso*, o Capitão Programação deseja manter-se no poder. Para isso, vigia os planetas, ilude aqueles que vivem sob seu domínio, que o idealizam, punindo aqueles que rompem com o padrão de sua programação. Sua estratégia para dominar e submeter todos à sua programação é a *amizade por interesse*, através da qual finge preocupação e interesse para com as crianças que, ingenuamente, acreditam nele e o idolatram. É apresentado às crianças sob a forma de um semi-deus que, onipotente, protege e orienta seus caminhos.

As aparições do Capitão Programação, em seu programa “Space TV”, e suas promessas, despertam, em Cósmico, Luna e Maninho, o sentimento de *pretensão*. Desejavam ser as primeiras crianças de sua turma a passar para a

fase do Planeta das Crianças Adultas. Sob esta inclinação, rompem com sua passividade e decidem impor-se ao regime vigente, burlando regimentos da programação. Desejosos pela elevação de suas pontuações, abandonam seus dormitórios e partem para este fim. Apesar da insegurança inicial, Maninho e Cósmico são convencidos por Luna, que se mostra segura e determinada. Um misto de *temeridade* e *coragem* acompanha os meninos, quando decidem rumar para a Central de Dados da escola, para conquistar uma maior pontuação e serem os primeiros a passar para a fase das crianças adultas. Contudo, não possuem habilidades para alcançar este objetivo. Negligenciando o perigo de sua busca, perdem-se na tubulação e saem da programação, partindo para novos caminhos e descobertas. Sem saber, são vigiados por Massaróca que, *ganancioso*, não pode exercer a *amizade perfeita*, mas deseja obter vantagens com suas ações. Ligado ao Capitão Programação, age *irascível* e *insensatamente* perante aquele que se interponha em seu caminho. Parte de Luna o convite aos amigos para encontrarem outras verdades, apresentando-lhes outras possibilidades e fomentando a consciência. Abstendo-se de uma concepção religiosa, pode-se comparar a postura de Luna com a de Eva, do livro do Gênesis, que apresenta a Adão o fruto da árvore do conhecimento, fato que transforma o curso de suas vidas.

Perdidos na estação espacial, as crianças agem conforme a *amizade perfeita*, uma disposição para a reciprocidade de afeição natural e para a *amabilidade*, estando desprovidas de interesses futuros. Preservando os mesmos ideais, conquistar pontos para passar à fase do Planeta das Crianças Adultas, agora, antes de tudo, desejam encontrar uma maneira de regressar ao Planeta das Crianças, pois estavam certos de que haviam agido de maneira precipitada e *temerária*, pois ignoraram os riscos da missão. Com *coragem*, procuram estratégias para retornar ao Planeta das Crianças, mas fracassam na tentativa e, guiados por Bicho, personagem que fugia das confusões da Estação Espacial, têm como destino final o Circo Giramundos. Em Giramundos, tudo se apresentava diferente daquilo que até então haviam contatado. Ao invés do formato padronizado vigente no Planeta das Crianças, ali tudo era colorido e combinava várias possibilidades do ser. No entanto,

Luna, Maninho e Cósmico mostram-se ainda bastante presos àquele planeta, mergulhado em máscaras da verdade.

Giramundos aproxima-se de Luna, Maninho e Cósmico, através de uma postura de acolhimento, revelando *espirituosidade* e *sinceridade*. Com *amabilidade*, mostra-se agradável e oferece abrigo aos meninos. Isento de intenções futuras, Giramundos deseja viver conforme sua verdade, demonstrando justeza de caráter e conduzindo seu ser conforme a *amizade perfeita*, manifestando, portanto, a boa vontade recíproca e a afeição, aceitando a verdade do outro. Tais elementos ajudam a sustentar uma relação duradoura e estável entre os seres. Em contrapartida, Luna, Maninho e Cósmico desejam retornar ao Planeta das Crianças. Não conseguem conceber suas vidas naquele circo, que muito contrastava com suas experiências de vida. Revelam-se incansáveis na busca pelo caminho de volta. Por isso, agem conforme a *amizade por interesse*, pois fundam a relação com os habitantes do circo nesta meta. Acima da afeição natural que cada personagem possa ter despertado nos meninos, o motivo inicial que os une é o de retorno a suas origens. Para tanto, falsificam uma afeição, que mais tarde se naturalizará, e tentam valer-se dos recursos do Circo Giramundos.

No Circo Giramundos, entregam-se às ofertas mágicas. Deparam-se, mais uma vez, com a *amizade perfeita*, mas agora, dos demais integrantes do circo, com a *amabilidade* e com a *espirituosidade*, entregando-se aos prazeres ofertados em cada vagão do trem, que levava o circo ao mundo, apresentando, a todos que estivessem abertos ao novo, os prazeres da vida. Fracassados em seu percurso de busca ao Planeta das Crianças, são localizados no circo pelo Capitão Programação que, *pretenciosamente*, com um discurso sedutor, induz as crianças a regressarem ao seu planeta. As crianças eram reconhecidas pelo Capitão como objetos de sua posse e valia-se delas para manter seu poder e acumular suas riquezas, revelando sua *avareza*. De forma interesseira, conduz Luna, Cósmico e Maninho a sua nave, através do atrativo da máquina super complexa. Incansável, deseja o reconhecimento e a glória. As experiências vivenciadas no Circo Giramundos fazem-se atuantes na essência dos meninos que, fundados na *amizade perfeita*, agem *corajosamente*, opondo-se aos

comandos do Capitão Programação que os joga no espaço sideral, onde são resgatados por Bicho que, através de sua *amizade*, desejava o justo, revelando sua *amabilidade* para com os meninos.

Mais uma vez, a calma é desestabilizada no circo de Giramundos. O grande vilão Massaróca que, juntamente com o Capitão Programação, desintegra a harmonia, desacorda Giramundos quando este tenta, desinteressada e amavelmente, proteger Cósmico. Esses vilões manifestam suas *irascibilidades* e suas *ganâncias*, direcionando suas vidas segundo aquilo que lhes é *interessante*, descredenciando a *amizade* para com o outro. Determinado por sua *amizade verdadeira*, Cósmico decide enfrentar a fúria de Massaróca. No entanto, sua atitude temerária submete-o ao aprisionamento. Enfraquecido, encontra recursos e, *corajosamente*, decide enfrentar a condição que lhe foi imposta por Massaróca, conseguindo libertar a si e a todos aqueles que estavam adormecidos, que se recobrem novamente de vida.

Cósmico, Luna e Maninho compreendem as intenções do Capitão Programação. Assim, passam a rejeitar os princípios pertinentes ao Planeta das Crianças e entregam-se a uma outra possibilidade do existir, própria do Circo Giramundos, em que a *amabilidade*, a *amizade perfeita* e a *sinceridade* passam a dar a diretriz de suas vidas, aceitando seus novos destinos.

Repudiando seu antigo planeta, Cósmico, Luna e Maninho compartilham da *amabilidade*, da *amizade perfeita* e da sinceridade com os demais personagens do circo, aceitando seus novos destinos.

Mediante a narrativa fílmica, a análise das funções da morfologia do conto desenvolvidas por Vladimir Propp (1984) permite, também, um olhar atravessado pelo quadro ético de Edgar Morin, que oferece outras possibilidades interpretativas.

A partir desta perspectiva, confere-se ao Capitão Programação uma atitude egocêntrica, que impossibilita o ato moral, pois é impeditiva da religação com o Outro. Sua tendência ao egocentrismo sobrepõe-se à atitude altruísta do ato moral. O laço com a comunidade, com a sociedade e com a própria espécie

apresenta-se sob um formato restrito, pois é limitado pelas características homogeneizantes de cada planeta. Os personagens da Galáxia Sétima vivem submetidos a seus *imprintings*, que normalizam as especificidades impostas, ou seja, a programação ditada pelo Capitão Programação, a busca por pontuação e o objetivo final de passar para a próxima fase: o Planeta das Crianças Adultas.

Os personagens Cósmico, Luna e Maninho eram tomados pela aparente verdade dos imperativos do Capitão Programação. Tais personagens eram dominados pelos *imprintings* e pelas *normalizações* inscritas na cultura. Com uma *compreensão* limitada, conformavam-se com os determinismos cartesianos disseminados no Planeta das Crianças. O Capitão Programação habilmente seduzia os pequenos habitantes daquele planeta, obcecados pelos atrativos ofertados. A carência de experiências limitava suas ambições, fazendo-los aceitar passivamente as verdades daquele governante. Esse formato de vida reforçava as prescrições rígidas da programação, impedindo atos de religação para com o outro e semeando a intolerância. As crianças que viviam sob o comando do Capitão Programação não identificavam incoerências na organização da dinâmica do planeta. O Capitão semeara neles o desejo de elevar rapidamente sua pontuação, incitando-os a questionar a lentidão com que ganhavam pontos. A decisão de Luna, Maninho e Cósmico, de partir na busca de pontos, revela-se a primeira atitude das crianças de confrontar com a normalização de suas culturas, ainda que sob uma perspectiva egoística e enganadora.

No Planeta das Crianças, Luna, Cósmico e Maninho formam uma pequena comunidade, marcada pelos traços da *religação*, da *amizade*, da *afeição* e do *amor*. Através da *auto-ética*, agem conforme seus potenciais de *autonomia* e de *decisão pessoal*, desarraigadas de imposições paradigmáticas. Tomando consciência de si, através da *auto-análise*, os personagens efetivam uma reflexão para si, ativando, pela via da *autocrítica*, uma barreira ao *egocentrismo*. Agem *altruisticamente* enquanto grupo, conforme o bem do mesmo, respeitando a *honra* um do outro. Luna, Cósmico e Maninho, regidos pela *ética da liberdade*, assumem suas escolhas a partir de suas

racionalidades. Os pequenos personagens colocam em questão a programação e autorizam-se a viver conforme um dinamismo autônomo. Este movimento se conforma com o de uma organização viva e, apostando nesta inclinação, como uma tendência natural, os garotos, gradualmente, reformatam alguns princípios éticos até então determinantes. Luna, movida por sua auto-ética, é a primeira a romper com a passividade perante as determinações da programação. Então, convida seus amigos, Cósmico e Maninho, a aceitarem seus impulsos afetivos e os ditames da uma auto-ética.

Ao terem seu caminho desviado do Planeta das Crianças, Cósmico, Luna e Maninho deparam-se com novas possibilidades, modos de vida e posicionamentos. Se, em seu Planeta, vivenciavam uma restrição social, sufocada pelo *egocentrismo*, desacomodam-se perante as novas possibilidades encontradas. Primeiramente regidos pelo *self-deception*, auto-enganam-se, descredenciando os contrastes observados fora de seu planeta. Buscam o retorno para o Planeta das Crianças, imersos em proposições previsíveis. Mas o convívio com as diferenças, interpretadas, inicialmente, com o estranhamento, são revistas pela via da *recursão ética*, levando-os a agir conforme a *ética da honra*, aceitando as diferenças que lhes são apresentadas.

Fiéis à *amizade*, passam a revelar um forte vínculo com aqueles que encontraram no Circo Giramundos e, despreocupados com interesses secundários, esteiam suas ações nos fundamentos da *ética do amor*, que valoriza os princípios do *altruísmo*, da *dignidade*, da *lealdade* e da *honestidade*.

O Capitão Programação e Massaróca encontram-se presos a seus *auto-enganos* e ao *self-deception*. Logo, com posicionamentos inflexíveis, agem conforme seus *egocentrismos*, ignorando a honra do outro. Despreocupados com as necessidades e individualidades das crianças, constroem-nas a sua programação. A partir das vivências experienciadas no Circo Giramundos, Luna, Maninho e Cósmico vão percebendo as reais intenções do Capitão Programação, regidas pelo *egocentrismo*, pela *autojustificação* e pela *incompreensão*. Assim, revendo suas predisposições éticas e, principalmente, suas concepções, recusam-se a cumprir com os ordenamentos do antigo herói, Capitão Programação, e finalmente, cumprem com os preceitos da *recursão*

ética. Assim, quando convocados pelo Capitão Programação a combater aqueles que conheceram no Circo Giramundos, conseguem impor-se àquele que, antes, idolatravam, bem como reconsiderar seus *imprintings*. Destaca-se, nesta conduta, a *ética de fidelidade à amizade* e a *ética da honra*. O Capitão Programação decide puni-los pela autonomia manifestada, descartando suas vidas. Mas Bicho os salva, gratuitamente, estando comprometido com a *solidariedade, fraternidade e responsabilidade*. Incansáveis e desprovidos de compreensão, os vilões insistem em puni-los, mas a amizade exercida entre os demais personagens ultrapassa os interesses egoístas, alcançando a *relição* a partir da *responsabilidade* para com o outro, mesmo que para isso precisem colocar-se em risco.

Giramundos e a trupe de seu circo agem em congruência com sua *auto-análise*, ao direcionar um olhar para si e para o outro. Através de suas ações, procuram atuar conforme os princípios da *honra*, da *tolerância*, da *responsabilidade*, da *ética da cordialidade*, da *amizade* e da *ética da compreensão*, abrindo-se à *magnanimidade* e ao *perdão*, aspectos estes elencados pela *auto-ética*. A riqueza das experiências ofertadas naquele circo desacomodam Luna, Maninho e Cósmico, que se desprendem das antigas prescrições éticas e movem-se a favor dos imperativos universais. Notadamente, a *ética da honra* é evidenciada por Giramundos, quando expressa seus posicionamentos, mas respeita as crenças particulares do outro. Busca uma *ética planetária/ universalista*, elevada sobre a tríade indivíduo/espécie/sociedade. Pretendendo o combate à separação, à barbárie e ao fechamento egocêntrico, conduz seu circo a favor da *ética da relição*, do progresso ético.

Das análises de conteúdo apresentadas, destacam-se algumas categorias éticas. Entre as aproximações e as digressões de Aristóteles e Morin, vislumbra-se categorias que descendem das funções de Propp (1984): submissão, ambição, autonomia, companheirismo, tentação, união, ética, solidariedade, determinação, flexibilidade, autocrítica, honra, altruísmo, tolerância, egocentrismo, simulação, vingança, leviandade, ambição, civilidade,

gratidão, incompreensão, compreensão, coragem, responsabilidade, fraternidade, impulsividade, racionalidade e autonomia.

As vivências apresentadas na animação aproximam-se daquelas pertinentes ao atual momento sócio cultural, em que o tecnológico e o mecânico inserem-se no cotidiano de forma massificada. Os personagens Maninho, Luna e Cósmico, vivendo em um planeta da Galáxia Sétima, no tempo futuro, estão submetidos aos limites impostos pelos regramentos de uma sociedade controladora. O tradicional regime massificador, que tende à padronização de hábitos, valores, opiniões e gostos, simplificando a complexidade cultural, é rejeitado e questionado pelos três protagonistas, que rompem com os paradigmas que regiam o Planeta das Crianças. Partindo para novas experiências e descobertas, contrariam a intenção homogeneizante do Capitão Programação, um super-vilão que defende o Mundo da Programação, onde, conforme suas palavras, a vida é “tão fácil que não precisa nem pensar”. As crianças, inseridas no regime caracterizado por uma rotina diária repetitiva, manifestam sua insatisfação, transgredindo a programação e escolhendo a direção de seus caminhos. A pressa em passar para a nova fase de suas vidas, apoiada na curiosidade natural da infância, faz com que os personagens busquem uma estratégia para burlar suas pontuações e antecipam essa vivência.

Antes de ser tratada sob uma ótica moralizante, a desobediência dos meninos é tratada na trama como uma travessura própria de crianças, simulando o imaginário infantil. O processo de busca que percorrem as conduz ao circo Giramundos, pleno em possibilidades e experiências de vida, onde descobrem um universo infinito. De um mundo cartesiano, previsível e desinteressante, partem para um mundo que lhes apresenta novos mundos, reforçando uma negativa ao domínio do maquinário automatizado. Assim, a animação convoca o lado sensível, reflexivo, lúdico e pulsante da vida, que desacomoda sua previsibilidade, afirmando que sua essência encontra-se além das regras e horários. Maninho, Luna e Cósmico, com o auxílio de Giramundos, encontram seus caminhos e fazem suas escolhas, opondo-se ao formato de uma sociedade opressiva, num percurso repleto de magia e

provações que lhes oportuniza o desenvolvimento da autonomia, motivada pelo desejo de independência.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

De posse das análises narrativas e das considerações éticas desenvolvidas, observa-se, de forma isolada ou recorrente nas produções, os elementos da moral. Conteúdos ideológicos mergulham na rede do entretenimento, sendo capazes de comunicar magicamente alguns pressupostos defendidos. Na perícia de uma estrutura narrativa, identificam-se diferentes pólos de juízos de valor, que incitam a discorrer sobre a ética. Categorias éticas, derivadas de uma atualização da ética aristotélica pela ética de Morin, ganham visibilidade, permitindo o mapeamento de categorias de valores morais no cinema de animação. Associando a moral à estrutura do conto, descreve-se a maneira pela qual certas categorias encontram-se inseridas na ação narrativa.

Como já salientado no capítulo 3, as narrativas contemporâneas distanciam-se da sequência rígida das funções estruturais propostas por Vladimir Propp (1984). Contudo, aleatoriamente, as histórias apropriam-se daquelas mesmas funções. Os enredos são recheados por questões morais, que levantam reflexões acerca de múltiplos pressupostos éticos. Apesar da ampla possibilidade de combinação entre as funções, verifica-se que a primeira sequência de ações em geral prepara o espectador para imergir naquilo que será a temática central do conto, apresentando os personagens que conduzem as cenas iniciais e os elementos espaço-temporais. Uma segunda série de funções introduz a intriga, revelando o conjunto cênico e, por fim, o tema principal. O terceiro momento caracteriza-se pelo clímax da história, formado pelo percurso e pelo combate entre herói e antagonista. O quarto período é determinante para o desfecho, integrando uma realização e uma transfiguração.

Cada momento desenvolve, de forma também particular, a questão da ética. Na primeira etapa, o espectador é apresentado aos personagens, que vão possibilitando inferências acerca de seu caráter; a segunda etapa define a(s) questão(ões) ética(s) a ser(em) desenvolvida(s); na terceira fase do conto, existe o combate; e, na quarta fase, no desfecho da obra, a seqüência final das ações sugere uma moral legitimada, idealizada, ou renovada.

As categorias éticas de Aristóteles e de Morin fazem-se vigentes nas filmografias analisadas. Enquanto Aristóteles expõe considerações deterministas acerca dos juízos de valor, demarcando limites à excelência moral e à deficiência moral – vício por excesso/vício por deficiência- Morin propõe uma atualização ética, fazendo um convite a uma trajetória orientada pela *auto-ética*, *sócio-ética* e *antropoética*. Na medida em que elementos da ética de Aristóteles e de Morin são apropriados pelas narrativas, reforçam-se valores determinados por marcas ideológicas que envolvem a formação discursiva objetivada pela produção.

Considerando as grandes contribuições trazidas por Aristóteles e Morin, cada uma a seu tempo, faz-se um mergulho nas filmografias de desenho de animação já destacadas, buscando apresentar um mapeamento dos valores morais implícitos em suas narrativas. Salienta-se que os juízos apresentados estão submetidos aos conteúdos discutidos nas animações, não se aspirando à fixação de paradigmas éticos homogeneizadores.

Verifica-se que diferentes discursos ganham significado no conjunto das obras, dando expressividade aos discursos sociais incorporados. Assim, história e ideologia entrecruzam-se na análise discursiva. O tempo histórico e o espaço social, conforme desenvolve Orlandi (1988), são apropriados pela narrativa, à qual o espectador se agrega, incorporando discursos historicamente construídos. Os personagens, associados às suas esferas de ação e às suas funções, demarcam o discurso das narrativas, objeto histórico-ideológico.

Os crescentes índices de audiência das animações, atualmente enriquecidas com a tecnologia de três dimensões (3D), sustentam o interesse

do público, a partir das inovações que permitem outras experiências com a obra produzida. Instigam a curiosidade e provocam o interesse, na medida em que a qualidade do conteúdo desenvolvido estabelece uma relação de complementaridade com a tecnologia disponível. Enquanto algumas produções são mais intensamente envolvidas pelo aspecto onírico, outras dão representatividade a seus conteúdos através de discursos mais diretos e, por vezes, empobrecidos quanto ao enredo.

Conteúdos sociais são absorvidos pelas obras que, logo se transformam em produtos culturais, através de formações discursivas que detém marcas do ideológico. Desta forma, as marcas espaço-temporais do contexto da produção de cada filmografia são imprescindíveis para a completude da verificação discursiva. Aspectos do político, do ideológico e do social, do momento em que cada animação foi ganhando vida, incorporam a análise, visto que foram apropriados pela formação discursiva e investidos de sentidos.

O tempo do *era uma vez*, hábil em remeter a um mundo mágico e despreocupado com o caráter lógico, preserva em cada uma das narrativas uma referência a elementos da realidade. Ultrapassando a verossimilhança interna da obra, as temáticas encontram respaldo na atualidade sócio-histórica. Seja nas produções mais antigas, como é o caso de **Branca de Neve e os sete anões**, lançada em 1937, ou nas realizadas em 2007, como é a situação do **Garoto cósmico**, identificam-se possibilidades de aproximação com o contexto que se vivencia. As funções da morfologia do conto, definidas por Vladimir Propp (1984), vão se diferenciando de uma narrativa para outra, através das especificidades dos personagens e das variantes do enredo.

Branca de Neve e os sete anões, o mais antigo longa-metragem de animação analisado, evidencia uma personagem principal frágil e sofrida, mas que consegue vincular-se facilmente com o Outro, revelando generosidade e sensibilidade. É sonhadora, manifestando necessidade de cuidado, segurança e proteção. As características de Branca de Neve respondem ao contexto sócio-histórico da época, no qual a submissão à figura masculina estava entre os requisitos esperados e desejáveis para a mulher. Dentre os personagens femininos analisados, Branca de Neve atrela sua felicidade ao encontro com o

príncipe. Branca de Neve é guiada por elementos do afetivo, através dos quais se pode identificar uma característica que marca o feminino, orientado notadamente pelo lado emocional da alma. Apesar de guiada pelo emocional, através do qual revela suas fraquezas e temores, a princesa consegue manifestar uma preocupação com a existência humana, conforme a excelência moral. Deseja a paz, credita ao Outro um potencial para a sinceridade e busca harmonizar a convivência. Temáticas como amizade, respeito, solidariedade, arrependimento e amor são discutidas e inseridas enquanto categorias de valores morais.

Contudo, ao observarmos outros personagens femininos, verificam-se novos elementos que ajudam a lhes dar caracterização. Anastasia é uma princesa que, partindo em busca de seu passado, demonstra autodeterminação, coragem e tendência à objetividade. Mesmo que envolvida por seu lado emocional, consegue priorizar sua racionalidade, fato que favorece a habilidade para discernir a realidade da fantasia. É decidida e capaz de desenvolver relações baseadas no conceito de amizade aristotélica, mas antes, é prudente e reservada, demonstrando preocupação com suas metas. Seu passado desconhecido e sua experiência de vida solitária e sofrida sustentam o funcionamento dinâmico de Anastasia, que se esforça em guiar suas atitudes pela razão. Assim, se possui como objetivo primeiro reencontrar suas origens, desejo notadamente orientado pelo afetivo, a maneira pela qual guia suas ações é dominada pelo racional, o que a impede de iludir-se facilmente com promessas e propostas.

Branca de Neve e Anastasia são negativamente afetadas por outros personagens que tentam destruí-las. Enquanto aquela que interfere no percurso de Branca de Neve é a Rainha, quem tenta interromper a trajetória de vida de Anastasia é Rasputin, antigo conselheiro do Czar. Propostas distintas motivam estes vilões que, cegados por suas paixões e fanatismos, manifestam insensibilidade aos sentimentos das princesas que cercam. Se as ações da madrasta são mobilizadas pela inveja, as de Rasputin o são pelo desejo de vingança. A Rainha sente-se ameaçada com a beleza de Branca de Neve. Matá-la lhe garantiria o *status* de mais bela. A execução de Anastasia permitiria

que Rasputin se sentisse vingado pelo fato de um dia ter sido dispensado da função de Conselheiro do Czar. Cada uma destas orientações, mesmo que distintas, são movidas pela ganância e pelo desejo de poder, marcados pelo lado ególatra da alma. Tais ações rejeitam o fim aristotélico do agir conforme a virtude da excelência moral. A indiferença perante as necessidades do Outro, o individualismo e o egocentrismo inserem-se nesta dinâmica de ação, sendo impeditivos para a religação proposta por Edgar Morin. Ambos os vilões desrespeitam os valores vitais dos demais personagens, sobrepondo a eles interesses particulares. Verifica-se, neste contexto, que personagens-heróis se confrontam com personagens-vilões que, temerários, perdem qualificações e fracassam. Cegados pela ira, pela inveja e por desejos apaixonados, são derrotados, mas antes, manipulam situações, faltando com a verdade e despreocupando-se com o potencial racional.

Fionna, a princesa ogra, retrata outro momento da mulher na sociedade, uma vez que se revela presa ao ideal de beleza estereotipado e propagado pela mídia. Insegura com seu *Eu*, almeja ser encontrada e desejada por um príncipe cujo amor lhe garantirá a beleza. Sua ganância conduz Fionna ao encontro de Lord Farquard. A relação entre eles é frágil e sustentada por interesses fúteis, como a superficialidade da beleza. Primeiramente, a princesa dispensa a amizade de Burro e Shrek. Após decepcionar-se com o ideal de príncipe almejado, consegue rever seus conceitos e encontrar o valor na essência virtuosa do *Outro*, aceitando sua condição de ogra, bem como a de Shrek, nascendo entre eles o amor e a amizade. Novamente, o vilão da história é motivado pela ganância, que se soma à sua ambição e destempero. Desejando ostentar um título de nobreza que não possui, Lord Farquard desconsidera a honra de Fionna, desrespeitando seus sentimentos e seduzindo-a estrategicamente pela via da amizade por interesse. Desprovido de coragem, cria situações em que o *Outro* deve assumir os riscos de suas metas, como fez com Shrek, ao obrigá-lo a libertar Fionna da torre guardada por um dragão. É contraditório ao exhibir-se jactanciosamente com os feitos e conquistas que idealiza, mas não executa.

O General Mandíbula, personagem vilão da animação **Formiguinhaz**, ambiciona o poder, prioriza seus interesses e despreza os sentimentos de qualquer um, mesmo os de um servo fiel. Suas intenções gananciosas controlam suas ações. É hábil em constranger a colônia, bem como a Rainha, que acata os conselhos do general, passivamente. É um ditador que rejeita as diferenças e a possibilidade de liberdade individual, mas subjuga cada um, priorizando suas aspirações. Concebe a descartabilidade da vida, desprezando a honra daquele que se oponha a seu sonho de governo. Os projetos destruidores deste vilão são vencidos por Z, um herói falho, invadido por dúvidas e questionamentos. Inquieto, é considerado inadequado àquela colônia que reúne cidadãos passivos e submissos. Distancia-se do estereótipo do herói, forte, sedutor e idealizado pelas princesas. Mas sua diferença é justamente o elemento que encanta a princesa Bala, pois assim como ele, ela também rejeitava normas ditatoriais e imperativas que dominavam a colônia. O fato de serem questionadores faz com que Z e Bala se destaquem naquela multidão de formigas diferenciadas apenas pelas castas. A postura destes personagens-heróis permite que sejam evidenciadas as diferenças e as particularidades dos integrantes da colônia, valorizando o potencial individual e coletivo daquele meio, bem como a possibilidade do exercício da liberdade responsável.

Juntamente com **Formiguinhaz**, as animações **A era do gelo** e **Procurando Nemo** desenvolvem seus enredos sob o caráter fabulístico. Conceitos, relações e conflitos vigentes no social são apropriados pelos personagens bichos, sustentando e retratando alegoricamente a dinâmica de inter-relações humanas. Uma das mais antigas formas de contar histórias, as fábulas, serviram por muito tempo para ilustrar virtudes e vícios, demarcando uma moral. Transpondo o tempo as antigas fábulas de Esopo, Fedro e La Fontaine ainda hoje, presentificam-se, contribuindo com elementos morais da cultura popular. Da mesma maneira, as fábulas animadas abordam temáticas que representam e identificam traços do humano, ilustrando o certo e o errado. Assim ocorre em **A era do gelo**, animação na qual a busca pelo poder e a vingança eleva-se como motivadora da narrativa, mas surpreende com um enredo e um desenlace final circundado por conteúdos hábeis em enriquecer a

dramaticidade refletida. Dentre estes, destaca-se a traição, o jogo de interesses, a compreensão das diferenças, a integração, a complementaridade, a solidariedade, o desamparo e o sacrifício pelo ideal comum, que retratam uma fração da complexidade humana. Nesta produção, distintas espécies animais encontram-se traçando um destino comum. O bando de tigres dentes-de-sabre caracteriza a esfera dos vilões. Contudo, um dos integrantes deste grupo, Diego, concebe uma outra verdade para sua vida, afastando-se dos projetos de seus semelhantes.

Os grandes vilões das narrativas costumam ser punidos com o sacrifício da própria vida. Geralmente, não demonstram arrependimento e mantêm a mesma postura do início ao fim da história. Como exemplo destes, temos os citados Madrasta, Rasputin, General Mandíbula e Lord Farquod, de **Branca de Neve e os sete anões, Anastasia, Formiguinhaz e Shrek** respectivamente. Diego muda de posição no transcorrer de **A era do gelo**. Assim, o percurso que trilha, paralelamente com o bebê, o mamute Manfred e o bicho preguiça Sid, desacomodam suas estruturas e lhe apontam uma outra direção. Com coragem, assume suas crenças e confronta-se com sua espécie, lutando por suas verdades e integrando-se sinceramente a outras espécies, com que forma um grupo enriquecido pela diversidade dos integrantes. Em contrapartida, aqueles vilões da animação, que não revisaram o ideal de vingança, são fadados à tragédia fatal, enquanto os heróis transfiguram-se, elevando suas essências.

A ênfase na aceitação das diferenças é também reforçada em **Procurando Nemo**, animação na qual a busca pela autonomia e pela liberdade dialoga com o medo e a submissão. Um pai controlador, Marlin, deseja conter seu filho Nemo que, destemido e irascível, impõe-se aos ditames paternos e escolhe a direção de seu destino. Impulsividade e imaturidade misturam-se na atitude de Nemo, que desestrutura uma ordem antes vigente. Marlin decide partir em busca de Nemo. Ambos conhecem outros personagens, cuja diversidade de experiências enriquece a unidade de seus seres. Aprendem a compreender as diferenças, as especificidades de cada espécie e a força da complexidade do grupo. Nemo e Marlin transformam-se, ganham maturidade e

enriquecem suas vivências, superando suas limitações fantasmáticas. Este longo percurso, que envolve sofrimento, medo, amizade e coragem, é acompanhado por Dory, uma peixe espontânea, confusa, sincera e fiel à causa à qual se propõe. Finalmente, da mesma maneira que em **A era do gelo, Procurando Nemo** destaca positivamente a riqueza da conjunção de variantes humanas, destacando valores como o respeito ao próximo, a solidariedade, a confiança e a amizade.

As produções cinematográficas são recheadas por conteúdos e mensagens que, tocam o espectador que sem reservas, entrega-se a elas. **Cassiopéia** tangencia temáticas que se aproximam da atualidade brasileira. Assim, o desejo pelo poder associa-se à corrupção, à covardia e à traição. Paralelamente, o comprometimento dos personagens heróis com a civilidade demonstra a esperança na conduta solidária e na justiça, retratando a difícil batalha contra a ganância. Valoriza-se a fraternidade, a generosidade e a empatia, rejeitando o egocentrismo, a traição e a incompreensão, representadas pelo fechamento ao *outro*.

Da mesma forma, através de um cenário mágico, **O grilo Feliz** apresenta uma batalha entre os habitantes da Floresta Amozônica e a pretensão do lagarto Maledeto, que deseja sacrificar a floresta para a construção de seu reino. O personagem Feliz e seus amigos reúnem suas características e mobilizam-se para enfrentar os desejos ambiciosos do vilão. Determinados, os personagens-heróis decidem impor-se à irascibilidade de Maledeto e, desejando o bem comum, arriscam-se por um mesmo ideal. Apesar de medo e coragem dialogarem, o que rege os heróis é o sentimento de solidariedade e a consciência de um destino comum. Emoção e razão imbricam-se. A emoção dá intensidade à cena, mas a razão dos heróis sustenta o equilíbrio, direcionando a conduta para um fim refletido e almejado. O vilão, contrariamente, cega-se por suas paixões e aspirações exageradas, que visam a ostentação, fato que desorganiza suas metas e, assim, faz perder o foco.

A temática da natureza e da ambição cerca também a animação brasileira **Xuxinha e Guto contra os monstros do espaço**. Diferente de **O**

grilo Feliz, esta apresenta mensagens sob um formato mais direto. Também evidencia temáticas da amizade, da responsabilidade, do comprometimento, da solidariedade e da temeridade. O mágico e a transcendência inserem-se na produção que dá visibilidade ao caráter sacrificial da existência. Destaca a importância de unir-se por uma meta, agrupando habilidades e direcionando-as para o bem comunitário. É desta forma que os monstros do espaço são vencidos, a sociedade organiza-se dividindo funções com as quais cada um se compromete e, finalmente, suplanta o poder dos seres malignos. Apesar de ambos os lados possuírem uma equipe sólida e fiel, os humanos vencem, enfatizando a virtude comprometida com o societário e o comunitário.

As animações de Maurício de Sousa atualizam aventuras da Turma da Mônica, através de vivências marcadas por traços da infância. Trabalha e discute valores morais, sentimentos e atitudes, mas dá notabilidade ao caráter infantil dos personagens. Os personagens heróis são movidos por suas paixões, reagem impulsivamente às situações, resolvendo situações e conflitos. Verifica-se aspectos da imaturidade para enfrentar conflitos, desvelando, no final de cada fragmento, um fim moral. Em **Cinegibi**, os personagens que são postos diante de provações, deparam-se com limites, mas conseguem superá-los. Precisam resgatar seus recursos internos, organizar suas individualidades e condutas, exercitando o convívio com o grupo. Apesar de estarem vivenciando uma fase desenvolvimental semelhante, deparam-se com conflitos de interesses próprios da tenra infância. O mesmo é verificado em **Turma da Mônica em: Uma aventura no tempo**, pois lidam com seus limites, medos e dúvidas, mas conseguem conduzir suas ações para o melhor fim, através da reflexão e da moderação. Esta animação responsabiliza cada personagem por uma tarefa. O sucesso de cada missão é determinante para o salvamento do planeta. As animações de Maurício de Sousa valorizam a resolução de conflitos, a importância da amizade e o compromisso com o outro, como elementos que engrandecem o ser e, por consequência, o social.

Garoto cósmico desenvolve uma crítica à dependência tecnológica, aos limites à criatividade, aos fanatismos e à idolatria pela máquina computacional que tudo faz, elevando uma reflexão acerca da entrega passiva a seus

caminhos. Questiona o destino do homem que, irrefletidamente, cede à tentação da tecnologia e o daquele que se impõe a ela, permitindo-se a novas experiências. Faz uma crítica à homogeneização da espécie, que descolore a vida. Valoriza a imprevisibilidade e a habilidade para equilibrar o afetivo e o racional, abrindo um leque de novas possibilidades e dando novos tons à existência. Giramundos, um homem que saiu do mundo da programação e vive livre entre os mundos, compreende as diferenças, revelando sabedoria, nobreza e apreço. O jogo da vida deve ter um fim justificável. A cautela perante os fanatismos é importante e a simples fragmentação e categorização perdem o sentido. O filme critica a ganância gerada poder egoístico, que nada provê ao outro, desconstruindo um fim harmonioso para a existência humana.

Cada animação analisada encontra referências ideológicas na cultura. Elementos característicos do contexto norte-americano tocam o espectador brasileiro que os identifica como seus, pois respondem a aspectos de um imaginário que cruza fronteiras, interseccionando-se. A beleza da princesa Fionna, discutida em **Shrek**, faz parte de discussões do cotidiano, é tema de revistas e debates. A obsessão pelo ideal de um determinado belo escraviza alguns e inquieta mentes que buscam compreender a entrega irrefletida a um padrão construído. A animação desconstrói padrões anteriormente formados e legitimados, desacomoda estruturas vigentes e propõe outras possibilidades, polemizando a beleza. O ogro Shrek, que rompe com a polidez dos príncipes até então apresentados, é por isso julgado, mas consegue tornar reconhecida sua honra, através de uma postura coerente e sincera. O fato de ser reservado, impaciente e pouco disposto a investir em relacionamentos interpessoais, gera estranheza naquele reino, sendo alvo de críticas e pré-julgamentos, tendo sua honra desrespeitada. Mas desde o princípio, suas atitudes são coerentes com sua forma de pensar. Ocorre que, se, inicialmente, não desejava o contato com o outro, isso vai se transformando, pois o personagem passa por revisões no seu íntimo e consegue vincular-se afetivamente. Ainda que impulsivo em suas reações, consegue desenvolver um agir cuja verdade é refletida na atitude de respeito aos seus direitos e ao direito dos outros. Finalmente, é reconhecido como herói pelos personagens, visto que os libertou das normativas egoísticas de Lord Farquard. O enredo, que foge da previsibilidade de príncipes e

princesas, apresenta temáticas como a amizade, a falsidade, a lealdade, a traição, a inclusão e o amor. Tais tópicos, presentificados no dia-a-dia da humanidade, permitem que **Shrek** transponha barreiras culturais e encontre adequação na sociedade.

Heróis e vilões incorporam caracteres que incidem sobre os processos identificatórios do espectador que é tomado pela formação discursiva, assujeitando-se. A imagem cinematográfica é capaz de encantar aquele que se entrega à totalidade da produção, mobilizando seus sonhos e emoções. A proximidade viabilizada pelas narrativas rompe com a fronteira do tecnológico, ao incitar o espectador a inserir-se naquele mundo que, apesar de tão distante e situado no tempo do *era uma vez*, transpõe barreiras, sugerindo um mundo comum. A complexidade da vida emerge destas narrativas, confrontando crenças, ideologias e conflitos que, sob a máscara da ficção, equiparam-se às histórias das vidas reais.

A narrativa fabulística de **A era do gelo** surpreende na forma como aborda conteúdos de densidade social. O sacrifício de uma mãe, capaz de transpor limites para salvar seu bebê e lhe ofertar segurança em sua ausência, chama a atenção para o sentimento do amor materno que, incondicional e desinteressado, é comprometido até o final para com o ser a quem deu a vida. Seu lado emocional orienta-a a encontrar em Sid o personagem que poderá exercer a suplência materna. O mamute Manfred que, contrariado, acompanha Sid e o bebê, tem suas ações orientadas pela razão. Assim, o trio compõe uma família que se constitui provisoriamente, mas denota clara definição de papéis. Enquanto Sid incorpora as atribuições maternas, o bebê revela-se puro em instintos e Manfred responde àquela família, zelando por sua integridade. É focado em suas metas e pouco disposto a entregar-se a seu lado afetivo, mas revela coerência em suas ações comprometidas com o bem do outro. Acredita no potencial de Diego, confiando em seu saber. Ambição, vingança, dissimulação, coragem, arrependimento, perdão, inclusão, justiça e amizade ganham repercussão em **A era do gelo**, enlaçando-se discursivamente ao estenderem à realidade questões tematizadas no social. Estes elementos são

inseridos na produção que os externaliza através de uma abordagem que lhes atribui valor moral.

Procurando Nemo enfatiza a capacidade de superação humana. Aborda a diferença de Nemo, sua deficiência, destacando seu desejo de vencer e inserir-se em um contexto que lhe é adequado, no caso, a escola. A própria escola caracteriza-se por um espaço onde as diferenças encontram-se e devem ser respeitadas. Contudo, esse respeito esperado às particularidades de cada um lhe é negado por Marlin, seu pai. Marlin rejeita o desejo de Nemo ingressar na escola, desencorajando-o. Contudo, Nemo não hesita e, buscando sua autonomia, e desejando estabelecer novos elos, desafia o pai. Como um adolescente que procura encontrar espaço na sociedade, afasta-se de casa, para depois regressar, resgatando o laço com suas origens. Pai e filho percorrem uma trajetória de crescimento pessoal. Finalmente, conseguem compreender as diferenças, autorizam-se a viver suas verdades e elaboram as sombras de um passado. Ao sair do espaço previsível e sossegado de sua anêmona, Nemo consegue reconhecer as necessidades do outro, ampliando seu olhar sobre o mundo, compreendendo o sofrimento e conhecendo a impotência. Destaca-se, em **Procurando Nemo**, Dory, personagem solidária e altruísta, que se entrega a uma causa gratuitamente. Acreditando na missão de Marlin, acompanha-o, construindo uma relação fundada na cumplicidade, na confiança, no respeito e na amizade.

Em um tempo em que discursos acerca do cooperativismo vêm sendo valorizados e exaltados em instituições e no contexto da sociedade, **Formiguinhaz** ganha visibilidade. Sua narrativa lança uma crítica ao formato pelo qual o sujeito é cobrado e reconhecido pelo poder. Assim, nesta animação, a colônia entrega-se a uma causa coletiva e seus integrantes são destituídos de suas individualidades e seus *Eus* misturam-se com tantos outros, tornando-se indiferenciados. Contudo, causas comuns não devem anular a originalidade do sujeito. Retratando a coragem do operário Z e sua inquietude perante a anulação que lhe é imposta, o personagem subverte regramentos movidos pela ganância ditatorial do General Mandíbula. Encarna o estilo *american way of life*, em que o sonho de vida, liberdade e felicidade

justificam suas atitudes, desacomodando e incitando uma postura autônoma perante seus ideais e ambições. A produção aborda a temática da passividade e da submissão perante regimentos, mas destaca, também, o poder do coletivo, quando mobilizado para a reversão de uma causa nobre. Destaca a capacidade crítica do humano, sua autonomia, liberdade e o equilíbrio entre o potencial egocêntrico e solidário.

O coletivo e o individual também ganham visibilidade no discurso de **Branca de Neve e os sete anões**. Nesta animação, os personagens anões são diferenciados por traços que lhes nomeiam; princesa, príncipe, caçador e madrasta caracterizam-se por elementos estereotipados, reforçando o caráter maniqueísta da obra. As diferenças dos sete anões ganham unidade no grupo e juntos conquistam a vitória perante a Rainha. Ampliando a abordagem de **Branca de Neve e os sete anões**, a fragilidade da princesa de Neve é retratada em seu sono de morte. Neste, permanece em estado de latência até que seja encontrada pelo esperado príncipe e a ordem restabelecida. A formação discursiva reforça a sujeição da mulher ao homem e a resistência a essa norma, como fez a madrasta, incidiria em castigo. A amizade, a sinceridade, a vaidade, a solidariedade e o amor são abordados na animação e recheados de significações, dando representação à ideologia de uma época, ávida por esperanças e uma porção de fantasia.

As animações desenvolvem suas formações discursivas a partir da compreensão de aspectos da realidade sócio-histórica. Mesmo inspiradas em categorias de um certo tempo, conseguem transpô-lo, atualizando-se atemporalmente. A magia, a fantasia e o ilógico acentuam o potencial de atravessar o tempo e o lugar, adequando-se a tantos períodos. Se **Branca de Neve e os sete anões** foi reveladora no ano de seu lançamento, continua tocando e emocionando, atendendo a um imaginário. Se, naquela época, deu representação ao feminino sensível e idealizado, em que a união venceria os percalços postos à vida, continua respaldando a fantasia infantil, desejosa de segurança e proteção, garantidos pelo final feliz.

Fiéis às funções da **Morfologia do conto maravilhoso** de Vladimir Propp (1984), as obras apresentam variantes no aspecto do ordenamento das

mesmas, mas denotam concordância na formação conflitiva das tramas. Chama atenção a convergência entre a estrutura narrativa detalhada por Vladimir Propp (1984) e a sequência da jornada do herói de Vogler (1992). Se as funções atuantes nas narrativas respondem aos elementos estruturais de Propp (1984), onde cada personagens responde às funções de maneira particular e adéqua-se à sequência das mesmas, conforme o enredo ao qual se presta, então, de acordo com aquilo que a narrativa intenciona, verifica-se o afastamento de um ou mais personagens que desestrutura o equilíbrio vigente; a transgressão a uma norma que fragiliza a situação do herói; a perspicácia e a malícia do vilão; a ingenuidade do herói, facilmente seduzido; a partida do herói para o caminho de busca; as provações a que o herói é submetido; a superação do herói; a realização da tarefa; a punição do personagem-vilão; o retorno do herói; a realização e a transfiguração do personagem-herói. E a esta trajetória somam-se outros personagens que os acompanham e assumem relevantes funções, fazendo-se também heróis, vilões, vítimas e mentores, conforme os caracteres que lhe são definidos.

As unidades éticas, presentes nas animações, enredam-se na sequência narrativa através de um discurso ideológico. As animações resgatam do social temáticas complexas que, enriquecidas pelo fantástico, traduzem, em seus discursos, mensagens impregnadas por juízos morais. O respeito ao outro, o senso de justiça, a sinceridade, a gratidão, a compaixão, a responsabilidade, a visão crítica e, mesmo, o atualíssimo comprometimento com a natureza, ganham espaço nas produções. A partir das análises, valida-se a referência que as animações fazem ao real, constatando-se inspiração nos aspectos da atualidade de seu tempo, capazes de transpor gerações e épocas. As animações dão expressividade a conteúdos sociais incorporados e representados magicamente, a partir de um tempo e um espaço. É o conjunto fílmico, como aponta Aumont (1993), com seu texto, estrutura narrativa e icônica, que mobiliza afetiva e emocionalmente o espectador. Logo, valoriza-se a relação de complementaridade entre os sistemas que se inserem na função narrativa do filme. Cada uma em seu tempo, a verossimilhança interna é apropriada pelo espectador, que se toma pelo conteúdo apresentado, estabelecendo um diálogo entre o tempo real e o tempo da narrativa, entre o

temporal e o atemporal. O formato da animação analisado afasta a literalidade do sentido, propondo ao espectador uma leitura simbólica, com sentidos não revelados, mas sugeridos. Da mesma forma, o ideológico, o político e o espiritual, atravessados por elementos mágicos, como reforça Vanoye (1994), exigem a interpretação simbólica.

A construção cênica desenvolve a narrativa através de considerações que emprestam valor a atitudes e características dos personagens. Suas ações são envoltas por consequências que compreendem discursos apreciativos que supõem juízos. As construções analisadas demonstram o possível encadeamento entre os valores éticos aristotélicos e a ética de Morin. Os primeiros demarcam inclinações do homem pela via do excesso ou da moderação, recaindo incisivamente na ética moriniana, que engloba as unidades éticas de Aristóteles e as coloca em diálogo com o laço social. Através do percurso da *auto-ética*, sugerido por Morin (2005), identifica-se, no discurso final das animações, a possibilidade de encontrar o fim moral proposto. As produções abordam os desvios humanos, a incompreensão, os impulsos, os fanatismos, a intolerância e o egocentrismo, estabelecendo um diálogo com o lado virtuoso da humanidade, que concebe a tolerância, a auto-crítica, a auto-análise, a responsabilidade, o perdão, a cordialidade, a civilidade, a fraternidade e, finalmente, a religião. As narrativas culminam dando destaque ao fim ético descrito por Morin (2000), desaprovando a crueldade e a barbárie, defendendo a identidade individual, social e antropológica.

Partindo das análises edificadas, sugere-se um quadro dos valores morais presentes nas animações, bem como, as formações discursivas pertinentes a cada categoria:

Branca de Neve e os sete anões

Valor moral	Personagem	Análise do discurso	Discurso reforça/rejeita
Inveja	Rainha	Sua postura é rejeitada e criticada no decorrer da narrativa, incidindo em sua punição final. Sua atitudes confrontam com	Rejeita

		a harmonia social defendida	
Ira	Rainha	Tendência irascível e repelida pelo discurso, através do fracasso de sua meta final	Rejeita
Falsidade	Rainha	Simulação de uma verdade que é desvelada	Rejeita
Premeditação	Rainha	Elabora um plano para exterminar Branca de Neve	Rejeita
Verdade	Branca de Neve	É sincera em seus sentimentos	Reforça
Ingenuidade	Branca de Neve	É facilmente seduzida	Rejeita
Gratidão	Branca de Neve	Reconhece e retribui a quem lhe prestou assistência	Reforça
Arrependimento	Caçador	Revisão de uma postura, através da qual, autonomamente, rejeita uma ordem, optando por uma orientação solidária	Reforça
Autonomia	Caçador	Capacidade para gerenciar suas ações, através do comprometimento com a honra do outro	Reforça
Solidariedade	Animais	Comprometimento com o desamparo de Branca de Neve	Reforça
Generosidade	Anões	Reorganizam-se para conciliar os interesses da princesa	Reforça
Comprometimento	Anões	Dedicação para com o trabalho na mina e com a proteção à princesa	Reforça
Companheirismo	Anões	União perante uma causa. Unem-se para capturar a Rainha	Reforça
Amor	Branca de Neve e Príncipe	Ações movidas por sentimentos fraternos superam os percalços	Reforça
Amizade	Anões e Branca de Neve	Relação desinteressada e sustentada pelo sincero elo afetivo	Reforça

Quadro 5

Procurando Nemo

Valor moral	Personagem	Análise do discurso	Discurso reforça/rejeita
Incompreensão	Marlin	Rejeita a naturalidade do ciclo vital	Rejeita
Egocentrismo	Marlin	É incapaz de aceitar a necessidade de liberdade e autonomia de Nemo	Rejeita
Estereotipia	Marlin	Rotula Nemo a partir de critérios imprecisos, classificando-o sob falsas generalizações	Rejeita
Medo	Marlin	Sentimento exagerado, movido por fantasmas do passado	Rejeita
Coragem	Marlin	Capacidade para superar seus limites, a favor de uma causa nobre	Reforça
Temeridade	Nemo	Ação motivada por uma tendência impulsiva e irracional	Rejeita
Determinação	Nemo/Marlin	Persistência perante um objetivo	Reforça
Altruísmo	Dory	Une-se ao projeto de Marlin, desprendendo-se de seus interesses	Reforça
Solidariedade	Dory/tartarugas/peixes do aquário/aves de Sidney	Enlaçam-se as metas de Marlin e Nemo, participando, comprometendo-se com seus objetivos	Reforça
Respeito	Personagens animais	Considerar e preservar as particularidades de cada um	Reforça
Inclusão	Personagens animais	Respeitam e convivem com as diferenças implicadas a cada um	Reforça
Amor	Nemo/Marlin	Desprendimento dos sentimentos egocêntricos, aceitação e respeito ao destino do outro, nutrido pelo laço afetivo	Reforça

Quadro 6

Anastasia

Valor moral	Personagem	Análise do discurso	Discurso reforça/rejeita
Intolerância	Rasputin	Rigidez perante suas crenças e a do outro	Rejeita
Egocentrismo	Rasputin	Rejeita o direito à vida de Anastasia	Rejeita
Vingança	Rasputin	Deseja destruir a família do Czar da Rússia, pelo fato de ter sido dispensado, de sua tarefa	Rejeita
Irascibilidade	Rasputin	Impõe-se a quem interferir em seus propósitos	Rejeita
Ganância	Dimitri/Vlad	Desejo obsessivo em obter lucro	Rejeita
Desrespeito	Dimitri/Vlad	Negligenciam a verdade de Anastasia, cegando-se por seus projetos	Rejeita
Arrependimento	Dimitri/Vald	Revêem suas ambições e apostam na verdade	Reforça
Lealdade	Dimitri	Empenho e comprometimento com Anastasia, fidelizando-se a seu projeto	Reforça
Perdão	Anastasia	Compreende Dimitri e Vlad e aceita o arrependimento	Reforça
Amor	Anastasia/ Avó Imperatriz	Sentimento movido pela afetividade, que permite a compreensão e o respeito às individualidades	Reforça
Amor	Anastasia/ Dimitri	Superam as diferenças e encontram um no outro a lealdade, a afetividade e a sinceridade	Reforça
Autonomia	Anastasia	Busca encontrar suas origens	Reforça
Determinação	Anastasia	Perante desafios revela-se persistente em seu objetivo	Reforça
Coragem	Anastasia	Supera inseguranças, apoiando-se em seu lado racional e perseverante	Reforça

Quadro 7

A era do gelo

Valor moral	Personagem	Análise do discurso	Discurso reforça/rejeita
Vingança	Tigres dente-de-sabre	Desejo de punir o outro por um mal feito	Rejeita
Egoísmo	Tigres dente-de-sabre	Negligenciam a necessidade do outro e cegam-se por suas ambições	Rejeita
Temeridade	Tigres dente-de-sabre	Entregues às suas inclinações, lançam-se irracionalmente às suas tendências irrefletidas e finalmente são punidos	Rejeita
Amor	Mãe do bebê	Desafia seus limites e sacrifica-se nobremente, pela vida de seu filho	Reforça
Solidariedade	Sid/Manfred/Diego	Comprometimento com a vida desprotegida do outro, com a sociedade, com os direitos e com a honra	Reforça
Coragem	Sid/Manfred/Diego	Combatem o grupo de tigres dente-de-sabre para protegerem o bebê	Reforça
Altruísmo	Sid/Manfred/Diego	Despreocupados com intenções particulares, atendem espontaneamente ao que é condigno ao outro	Reforça
Respeito	Sid/Manfred/Diego/bebê	Compreendem as particularidades um do outro	Reforça
Amizade	Sid/Manfred/Diego/bebê	Convivência harmoniosa e fraterna	Reforça
Inclusão	Sid/Manfred/Diego/bebê	Inserção de distintos seres num mesmo grupo, enriquecido pela complexidade	Reforça
Flexibilidade	Manfred	Revê sua posição e aceita proteger e assumir a causa do bebê	Reforça
Perdão	Manfred	Desculpa a atitude de Diego e aceita seu arrependimento, confiando em sua capacidade de regeneração	Reforça
Falsidade	Diego	Finge aliar-se a uma	Rejeita

		causa comum, a fim de atingir metas egoísticas	
Arrependimento	Diego	Revê seus <i>imprintings</i> , nutridos pela autojustificação, e coloca-se a favor do outro	Reforça
Gratidão	Humanos	Reconhecimento perante uma ação benéfica	Reforça

Quadro 8

Formiguinhaz

Valor moral	Personagem	Análise do discurso	Discurso reforça/rejeita
Autonomia	Z/Bala	Decidem romper com determinismos e transgride regras fragilmente sustentadas	Reforça
Coragem	Z/Bala	Assumem os riscos de suas crenças, motivados pela coerência e razão	Reforça
Amor	Z/Bala	Sentimento recíproco e fraterno	
Ganância	General	Desejando o poder, impõe-se irascivelmente a quem o questione	Reforça
Falsidade	General	Deseja casar-se com a princesa Bala, simulando afetividade para com ela	Rejeita
Egocentrismo	General	Revela incapacidade de compreender e preservar o interesse do outro	Rejeita
Solidariedade	Z	Compromete-se com a vida de sua colônia e decide salvá-la das intenções do General	Reforça
Coletividade	Colônia	Comprometimento com a comunidade de seus semelhantes	Reforça
Moderação	Z	Capacidade de encontrar estratégias razoáveis para um fim social	Reforça
Amizade	Z/ Weaver	Entrega voluntária e desinteressada ao outro	Reforça
Manipulação	General Mandíbula	Induz a Rainha a acreditar em suas falsas intenções	Rejeita

Quadro 9

Shrek

Valor moral	Personagem	Análise do discurso	Discurso reforça/rejeita
Submissão	Fionna	Oprime sua essência, submetendo-a a frágeis imperativos	Rejeita
Egocentrismo	Lord Farquad	Desrespeita a honra do outro, a fim de ter seus interesses atendidos	Rejeita
Covardia	Lord Farquad	Temendo enfrentar os desafios para atingir suas metas, coage Shrek a seguir em missão	Rejeita
Falsidade	Lord Farquad	Desrespeita o acordo entre partes, não cumprindo seu papel	Rejeita
Discriminação	Lord Farquad	Revelada a identidade ogra de Fionna, é rejeitada	Rejeita
Justiça	Shrek	Cumprindo sua parte no acordo com o Lord Farquad, Shrek exige que o combinado se execute	Reforça
Gratidão	Burro	Reconhece a ação de Shrek que salvou sua vida e parte com ele em missão	Reforça
Coragem	Shrek/Burro	Arriscam-se em missão, respeitando o acordo estabelecido entre Shrek e Lord Farquad	Reforça
Comprometimento	Shrek/Burro	Entrega a princesa Fionna para Lord Farquad, conforme o combinado	Reforça
Solidariedade	Burro/Dragão	Unem-se a causa de Shrek e auxiliam-no a salvar Fionna, numa ação nobre, contra Lord Farquad;	Reforça
Amizade	Personagens dos contos de fadas/ Shrek/Burro	Desejam o bem irrestrito um do outro, gratuitamente	Reforça
Inclusão	Personagens dos contos de fadas/ Shrek/Burro	Convivem harmoniosamente, superando as diferenças	Reforça

Autocrítica	Fionna	Aceita sua condição de ogra, reconhecendo seu valor	Reforça
Amor	Fionna/Shrek	Reconhecimento um no outro do sentimento de bem querer	Reforça

Quadro 10

Cassiopéia

Valor moral	Personagem	Análise do discurso	Discurso reforça/rejeita
Ganância	Comandante invasor	Deseja aumentar seu poder, independente das necessidades do outro	Rejeita
Egoísmo	Comandante invasor	Destrói o outro a fim de atingir suas metas	Rejeita
Altruísmo	Dra. Lisa	Entrega sua vida a uma causa	Reforça
Coragem	Chip/Chop	Comprometidos com a vida e com a harmonia, entram em combate com os invasores	Reforça
Covardia	Capitão invasor	Temeroso de assumir uma falha, omite-a do comandante	Rejeita
Delação	Soldado invasor	Delata o capitão para o comandante, a fim de assumir sua posição	Rejeita
Solidariedade	Galileu/Leonardo	Aliam-se à causa nobre do Planeta Atenéia	Reforça
Amizade	Chip/Chop Galileu/ Leonardo	Relação que supera as diferenças entre si e as diferenças entre culturas	Reforça
Reconhecimento	Habitantes de Atenéia	Reconhecem o papel da Dra. Lisa, que sacrificou sua vida pelo planeta	Reforça

Quadro 11

O grilo Feliz

Valor moral	Personagem	Análise do discurso	Discurso reforça/rejeita
Ambição	Maledeto	Desejo de luxo e honrarias	Rejeita
Egocentrismo	Maledeto	Coage seus servos a agirem conforme suas intenções	Rejeita

Irascibilidade	Maledeto	Orientado por seus impulsos, age irascivelmente, negligenciando a honra do outro	Rejeita
Amizade	Feliz e seus amigos	Nutrindo um sentimento de afetividade, unem-se por uma causa comum	Reforça
Comprometimento com a natureza	Feliz e seus amigos	Esforçam-se para preservar a floresta que os abriga	Reforça
Fraternidade	Feliz e seus amigos	Vivem em harmonia, respeitando as diferenças	Reforça
Coragem	Feliz e seus amigos	Aceitam os riscos da missão, a fim de salvar a amiga Linda e a floresta	Reforça
Perdão	Feliz e seus amigos	Aceitam os antigos servos de Maledeto como integrantes da comunidade	Reforça
Arrependimento	Servos de Maledeto	Revisam suas crenças e decidem viver solidariamente	Reforça

Quadro 12

Cinegibi, o filme: Turma da Mônica

Em busca do nariz de Isabelle

Valor moral	Personagem	Análise do discurso	Discurso reforça/rejeita
União	Mônica/Cebolinha	Assumem uma causa comum	Reforça
Determinação	Mônica/Cebolinha	Com dedicação buscam alcançar o objetivo	Reforça
Coragem	Mônica/Cebolinha	Superam as dificuldades e dedicam-se à superação de um desafio	Reforça

Quadro 13

Mônica em concurso de beleza

Valor moral	Personagem	Análise do discurso	Discurso reforça/rejeita
Falsidade	Cebolinha/Cascão	Enganam Mônica, iludindo-a com suas intenções	Rejeita
Egocentrismo	Mônica e as meninas	Disputam entre si o título de <i>miss</i> , enfraquecendo os laços de amizade	Rejeita
Amizade	Mônica e as meninas	Superam os interesses egocêntricos e entregam-se à relação afetuosa e de respeito	Reforça

Quadro 14

Mônica em: Um amor dentuço

Valor moral	Personagem	Análise do discurso	Discurso reforça/rejeita
Amizade	Cebolinha/Cascão	Intencionam proteger Mônica de Ivan Piro	Reforça
Egocentrismo	Mônica	Entregue às suas inclinações, nega o auxílio dos amigos	Rejeita
Compreensão	Ivan Piro	Percebe as particularidades entre Ivan Piro e Mônica	Reforça
Respeito	Ivan Piro	Permite que Mônica siga seu destino	Reforça

Quadro 15

O caça Sansão

Valor moral	Personagem	Análise do discurso	Discurso reforça/rejeita
Egocentrismo	Cientista	Deseja executar suas experiências, independente das conseqüências	Rejeita

Negligência	Autoridades	Omitem-se perante a necessidade de proteção dos habitantes da cidade	Rejeita
Coragem	Mônica/Cebolinha	Com determinação, desafiam o cientista, revertendo o estado caótico da cidade	Reforça
Amizade	Mônica/Cebolinha	Aliam-se a uma causa comum	Reforça
Reconhecimento	Mônica	Agradece a seu amigo pela ajuda e participação em sua causa	Reforça

Quadro 16

Cascão em um cenário para meus bonequinhos

Valor moral	Personagem	Análise do discurso	Discurso reforça/rejeita
Amizade	Cebolinha/Cascão	Desejam permanecer juntos pela identificação de interesses	Reforça
Incompreensão	Cebolinha/Cascão	Resistem a participação de Mônica e Magali em sua brincadeira	Rejeita
Manipulação	Cebolinha/Cascão	Criam uma situação para as meninas retirarem-se	Rejeita

Quadro 17

Cebolinha: irmão Cascão

Valor moral	Personagem	Análise do discurso	Discurso reforça/rejeita
Incompreensão	Cebolinha	Resiste às diferenças de sua irmã pequena	Rejeita
Egocentrismo	Cebolinha	Dificuldade em	Rejeita

		compartilhar o que é seu	
Arrependimento	Cebolinha	Consegue rever sua relação com sua irmã e com seu amigo Cascão, demarcando os diferentes tipos de laços	Reforça

Quadro 18

Xuxinha e Guto contra os monstros do espaço

Valor moral	Personagem	Análise do discurso	Discurso Rejeita/Reforça
Egocentrismo	Monstros	Desejam destruir o planeta	Rejeita
Comprometimento	Xuxinha/Biel	Agem conforme aquilo que se refere às suas funções de anjos	Reforça
Solidariedade	Arquimedes/Txutxucão/Guto/Jonas/Xuxinha/Biel	Comprometem-se em salvar a humanidade em risco	Reforça
Coragem	Arquimedes/Txutxucão/Guto/Jonas/Xuxinha	Arriscam-se com cautela por uma causa nobre	Reforça
Doação	Xuxinha	Abre mão de sua condição de anjo pela humanidade	Reforça
Consciência ambiental	Arquimedes/Txutxucão/Guto/Jonas/Xuxinha/Biel	Comprometimento com o Planeta Terra e com as causas ambientais	Reforça
União	Sociedade	Unem-se para salvar o planeta;	Reforça
Acolhimento	Família de Guto	Assumem Xuxinha, em sua fragilidade e desamparo, adotando-a	Reforça
Punição	Monstros	Com suas intenções egocêntricas, são	Reforça

		destruídos	
--	--	------------	--

Quadro 19

Turma da Mônica em: Uma aventura no tempo

Valor moral	Personagem	Análise do discurso	Discurso Rejeita/Reforça
Coragem	Cebolinha/Mônica/ Cascão/Magali/ Franjinha	Aceitam o desafio e lançam-se no tempo para salvar o planeta	Reforça
Responsabilidade	Cebolinha/Mônica/ Cascão/Magali/ Franjinha	Assumem o compromisso com o destino do planeta Terra	Reforça
Compreensão	Cebolinha/Mônica/ Cascão/Magali	Cada um em um tempo, internaliza aspectos do momento vivenciado e assumem um papel determinante na etapa da missão	Reforça
Fanatismo	Comunidade pré-histórica;	A entrega passiva a crenças faz-se impeditiva do desenvolvimento	Rejeita
Covardia	Cascão	Seu medo irracional da água impede o sucesso de sua missão	Rejeita
Egocentrismo	Garimpeiro/Cabeleira Negra	Atitudes individualistas impedem o desenvolvimento de uma sociedade harmoniosa	Rejeita
Inclusão	Cebolinha/Mônica/ Cascão/Magali/ Franjinha	Aceitam as habilidades de Dorinha e completam a tarefa	Reforça
Moderação	Cebolinha/Mônica/ Cascão/Magali/ Franjinha/Dorinha	Capacidade de fazer uso da razão, orientando equilibradamente suas ações	Reforça

Quadro 20

Garoto cósmico

Valor moral	Personagem	Análise do discurso	Discurso Rejeita/Reforça
Ambição	Capitão Programação	Deseja controlar os habitantes do planeta, submetendo-os a regramentos	Rejeita
Autonomia	Luna	Questiona o formato de vida ao qual submetem-se e decide romper com a previsibilidade	Reforça
Coragem	Luna/Cósmico/Maninho	Decidem explorar novos ambientes e encontrar estratégias para mudarem seus <i>status</i>	Reforça
Companheirismo	Luna/Cósmico/Maninho	Partem juntos em uma aventura, respeitando-se	Reforça
Incompreensão	Capitão Programação	Preso a suas verdades, recusa a possibilidade de autonomia dos meninos	Rejeita
Solidariedade	Giramundos e sua trupe	Ao aterrissarem no Planeta de Giramundos, são acolhidos	Reforça
Altruísmo	Giramundos e sua trupe	Dedicam-se voluntariamente a apresentar as possibilidades de uma existência fora da programação;	Reforça
Liberdade	Giramundos e sua trupe	Apresenta a autonomia pessoal como positiva, quando movida pelo razoável	Reforça
Tolerância	Cósmico/Luna/Maninho/Giramundos e sua trupe	Convivem harmoniosamente	Reforça

		com suas diferenças e particularidades	
Falsidade	Capitão Programação	Tenta seduzir os meninos a retornarem para o planeta do qual partiram	Rejeita
Compreensão	Maninho/Cósmico/Luna	Entendem as verdadeiras intenções do Capitão Programação e rejeitam submeter-se a suas normativas	Reforça
Vingança	Capitão Programação	Decide destruir aqueles que recusaram seus imperativos	Rejeita
Amizade	Cósmico/Luna/Maninho/Giramundos e sua trupe	Controem uma relação fundada na verdade e na afetividade recíproca	Reforça

Quadro 21

Dados os valores morais abordados, tais animações inserem-se no cotidiano, deixando marcas de valores que influenciam no processo formativo do sujeito. Sendo inegável a influência destes produtos, que geram identificações e hipnotizam através de suas técnicas persuasivas, lançar um olhar ao conteúdo das animações permite uma reinterpretação de seu conteúdo e o enriquecimento de sua veiculação para com o público. Sem rejeitar a função do maravilhoso, inserida nestas histórias, seu conteúdo pode aliar-se ao campo formativo do sujeito, atualmente em crise, dadas as incertezas acentuadas pelas frágeis referências. Então, resgatar tais produtos e confrontá-los com diferentes públicos respalda discursos do cotidiano, permitindo a identificação com diferentes elementos, através de um referencial de categorias avaliadas.

Do diálogo entre os valores éticos de Aristóteles e da ética de Morin, concebe-se uma intersecção que responde às especificidades da narrativa, através das categorias de valores morais elencadas nos quadros. A análise atenta das animações nacionais e as americanas, permite, inclusive, que se estabeleçam aproximações e contrastes entre os formatos narrativos de cada uma. Além da identificação dos valores morais presentes em cada animação, e das formações discursivas perante os mesmos, a pesquisa viabilizou a compreensão das estratégias narrativas adotadas pelas produtoras a fim de efetivar sua influência junto às platéias. Faz-se contudo, importante salientar que o presente estudo não aprofundou dados referentes ao mercado e a distribuição das produções. A distribuição responsabiliza-se pela comercialização, circulação e veiculação dos audiovisuais, tentando atingir o público consumidor.

Ao debruçar o olhar para as animações **Branca de Neve e os sete anões**, **Procurando Nemo**, **Anastasia**, **A era do gelo**, **Formiguinhaz** e **Shrek**, oriundas do contexto norte-americano, identifica-se, nas mesmas, a convergência de elementos temáticos. Estas animações reforçam o foco narrativo nas trajetórias pessoais dos personagens-heróis, em que o processo de formação, educação e desenvolvimento dos mesmos enriquece o enredo. A partir do conteúdo discursivo verificado nestas produções, desenvolvido em paralelo com a estrutura formal, é possível fazer referência à modalidade do romance de formação, tipicamente alemã, o *Bildungsroman*. Traduzido para o português, enquanto *Bildung*-formação e *Roman*-romance – *romance de formação* (MOISES, 1974), tais narrativas dão visibilidade a experiências pessoais dos personagens, ao modo pelo qual suas vivências culminam em uma trajetória de transformação, em um processo de crescimento e de maturidade.

Eventos que marcam *débuts* e/ou ritos de passagens do humano são apropriados pelos personagens, dando identidade a cada uma dessas animações que encontram semelhanças com as características do romance de formação descritas. Abordando aspectos vivenciais, transformações emocionais, conflitivas entre o eu e o mundo, processos de busca e de

realização caracterizados pelas expressivas experiências vitais, as narrativas mobilizam seu público, que irrefletidamente as identificam com os momentos significativos de seu próprio desenvolvimento pessoal. Mesmo que particulares, cada sujeito passa ao longo de sua trajetória de vida por situações mobilizadoras, marcadas por um desafio e por uma busca final de superação. Independente das manifestações ilógicas presentes em cada animação, suas narrativas inserem-se no contexto vital do espectador, uma vez que se encontram imersas em um permanente processo de desenvolvimento e transformações. O percurso dos personagens, suas angústias, superações e conquistas aproximam-se do espectador, seduzindo-o.

Reconhece-se em **Branca de Neve e os sete anões** atribuições do *bildungsroman*. Nesta obra, a trajetória da heroína é apresentada a partir do retrato de suas aspirações, angústias e sofrimentos. Observa-se a fantasia e o romantismo da personagem Branca de Neve, próprios das experiências adolescentes. A busca de realização amorosa e a necessidade de proteção ganham representação em momentos específicos da animação. A princesa é salva, primeiro pelo caçador, que lhe poupa a vida; posteriormente, pelos anões, que abrigam seus sentimentos e confortam suas angústias e, finalmente, pelo príncipe, em quem reencontra a vida e descobre a maturidade afetiva. A vida da princesa está frequentemente ameaçada por sua madrasta, mas sua resistência, sua fragilidade e suas atitudes servem como princípios unificadores da narrativa, revelando a sensibilidade feminina. Observa-se, no contexto ficcional, uma narrativa que prepara a menina para o *status* de mulher. A fuga para o desconhecido da floresta marca o início do percurso de Branca de Neve, no qual se depara com seus medos e inseguranças. A madrasta, outro modelo feminino da produção, é rechaçado pelo discurso, que pune sua ambição, inveja e seus atos irascíveis. A convivência com os anões permite que reencontre a esperança e a riqueza do humano em suas diversidades para, posteriormente, junto a seu príncipe, realizar-se no que lhe é pleno. Independente da repercussão histórico-social desta animação, no contexto atual, no qual a mulher revela sua busca pela independência e superação, identifica-se, na narrativa de **Branca de Neve e os sete anões**, um movimento de vida comum a todo o sujeito, perante a natureza do ciclo vital, ou

seja, um movimento a favor do desenvolvimento e maturidade pessoal. O amor e a realização são reforçados na animação, juntamente com os elementos morais de gratidão, solidariedade e amizade. Em contrapartida, a falsidade, a inveja e a ira são condenados, repercutindo como impeditivos para a superação do sujeito.

Semelhantemente, em **Procurando Nemo**, observa-se uma história de iniciação. No entanto, nesta produção, o personagem-protagonista é masculino. Contrastes perante exigências e vivências entre personagens feminino e masculino são verificados. Se, em Branca de Neve, a fragilidade da princesa não era criticada, em **Procurando Nemo** a temática do medo ganha grande repercussão. Nemo procura encontrar recursos próprios para superar suas inseguranças e desenvolver seu caráter masculino. Para tanto, afasta-se do pai, quem lhe impunha submissão, e parte em busca de um encontro consigo e com suas potencialidades, desejando elevar sua essência. O personagem ultrapassa um importante conflito com seu pai, dando visibilidade a um confronto entre gerações. Verifica-se a necessidade do fortalecimento de sua condição autônoma, bem como a superação de seus anseios e medos. Novamente, identifica-se um percurso, uma partida para um espaço lúgubre que inspira medo e pavor. Apesar de uma trajetória cruzada por outros personagens, verifica-se a condição solitária da mesma. Neste processo, através da luta pela expressão, Nemo encontra sua auto-afirmação. Esta obra aponta para a necessidade de enfrentar os desafios da vida com coragem e prudência, reforçando a solidariedade, o respeito, a determinação e o poder redentor do amor, que resgata e liberta das amarras impeditivas de uma vivência plena.

Enfatizando as transformações emocionais da protagonista, **Anastasia** apresenta seu processo de desenvolvimento interior e de maturidade. O personagem parte em busca de seu eu, deseja descobrir-se, mas antes, deve encontrar seu passado. O processo de redescobrimento, vivenciado por Anastasia torna-se relevante na narrativa, na medida em que evidencia a transição entre etapas do desenvolvimento. Anastasia sente-se incompatibilizada com o mundo que a cerca. Portanto, decide abandonar o

hostil, buscando a vitória pessoal através do encontro com sua identidade e finalmente seu renascimento. Seu desajustamento social retrata seu conflito emocional, que deve ser elaborado. A animação faz referência ao processo psicanalítico, no qual, lembranças precisam ser revividas ou resgatadas, permitindo a elaboração dos conflitos pessoais e, finalmente, a retomada de seus projetos vitais. Assim, um passado esquecido, deve ser elaborado e as ausências devem ser retomadas, antes de autorizá-la a afirmar sua condição de mulher. A princesa consegue conciliar seu lado afetivo com seus interesses pessoais, mostrando-se intensa em suas manifestações. **Anastasia** apresenta outros personagens que contribuem para sua formação, mas a narrativa enfatiza a coragem perante as situações da vida, determinação para vencer o desamparo afetivo da infância, a capacidade de superação humana e a crença na verdade pessoal que aportam no sentimento de amor, na vivência sincera, leal e solidária com o outro.

Mais uma vez, em **A era do gelo**, verifica-se uma fábula em que o aprendizado, as reformulações e as descobertas dos personagens ganham visibilidade, identificando-se, então, a inspiração no *Bildungsroman*. Como nas animações anteriormente mencionadas, os personagens-heróis percorrem uma longa e arriscada jornada, na qual mobilizam seus recursos internos para transformarem-se, revelando suas essências. Um objetivo central, conduzir um bebê humano a sua família, une o mamute Manfred, o preguiça Sid e o tigre dente-de-sabre Diego, colocando em discussão os diferentes princípios da formação de cada um. A viagem trilhada desacomoda suas formações primárias e lhes apresenta novas possibilidades para seus *Eus*. Apesar de unidos por um mesmo caminho, cada um vivencia uma jornada também solitária, que os coloca em contato com seus passados e crenças. Lembranças e recordações são retomadas e presentificadas, ganhando expressividade no percurso e favorecendo o desenvolvimento pessoal. Assim, os eventos e situações com as quais os personagens se deparam são confrontadas com suas essências, registrando transformações emocionais e mesmo de caráter. Desta maneira, o desenvolvimento interior do personagem é resultado de sua interação com o mundo exterior. Juntos, conseguem, além de uma revisão de seus conceitos e padrões, antes internalizados e arraigados em suas

estruturas, encontrar a maturidade emocional e a integração social. Então, suas histórias, que estavam incompletas, por suas lacunas pessoais, são resgatadas, respaldando o grupo que se emancipa, se fortalece e se realiza no social. O processo de transformação dos personagens entra em diálogo com valores morais, como a gratidão, o perdão, a amizade e o respeito, que permitem colocar em evidência seus *Eus*, a partir de uma postura autêntica e corajosa, que se impõe a pré-determinações e preconceitos. Finalmente, atingem o objetivo e entregam o bebê a seu pai, mas elevam-se em suas essências, conquistando o mais importante, a vitória pessoal e a auto-realização, reforçando a importância de estar disposto a novas possibilidades e a permanente abertura a mudanças. Seguem juntos, conciliando e compreendendo suas naturezas. Sob o caráter de fábula, atualiza-se no tempo, identificando aproximações com os processos individuais do desenvolvimento humano, ao mesmo tempo em que se dedica a tematizar acerca de valores morais, frequentemente polemizados.

Formiguinhaz é uma narrativa que aborda grandes transformações. Além da conquista pessoal do personagem Z, sua trajetória incita uma grande mudança no cerne da colônia de formigas que integra. Mas, novamente, como as demais animações norte-americanas até então abordadas, constata-se que são os acontecimentos que envolvem o herói, suas reações e atitudes os elementos unificadores da narrativa. O personagem Z, inicialmente ignorado e incompreendido, impõe-se a uma série de regramentos sociais incompatíveis com suas crenças e reflexões. Tomado por coragem e determinação, recursos positivamente reforçados nas animações, arrisca-se buscando colocar seu *Eu* em evidência. Com um inquestionável conflito emocional, Z sente-se inadequado naquele mundo do qual faz parte, juntamente com a princesa Bala, para quem apresenta a possibilidade de emancipação e de rompimento com o destino pré-determinado e limitado a funções de gênero ou classe. Opostamente, ambos decidem dar uma direção a seus destinos, renascendo vitoriosamente naquele seu antigo e agora novo mundo. A partida para Insetopia, estereótipo da sociedade ideal, revela os medos e as superações vivenciados por Z, caracterizados por uma experiência pessoal que fortalece seu ser e reafirma seu potencial perante a colônia. O processo pelo qual Z

passa influencia no destino de sua comunidade. Assim, o percurso solitário do herói vai permitir o seu renascimento e o de sua colônia. Z fortalece-se enquanto sujeito e, com autenticidade, conquista maturidade, segurança e espaço para conciliar seus interesses pessoais, sociais e uma vivência romântica. Amor, solidariedade, amizade e senso de responsabilidade são valores abordados e legitimados ao longo da viagem pessoal de Z.

Shrek apresenta uma narrativa complexa, que mescla, através de um tom cômico, os conflitos e desajustes pessoais do personagem-herói. O personagem Shrek, inadaptado à vida social e, portanto, incapaz de estabelecer relações positivas com o outro, recluso solitariamente em seu pântano. Buscando manter este isolamento, parte em uma missão que lhe desestrutura. Entre seu pântano, o enfrentamento a um dragão em uma torre desconhecida e o caminho para o castelo de um ambicioso *lord*, Shrek depara-se com sentimentos e situações novas que perturbam seu ser, impondo-lhe reformulações. O Burro, companheiro de Shrek em todo o percurso, incita-lhe reflexões, enquanto a princesa Fionna desacomoda-o, nutrindo-lhe o desejo de compartilhar a existência com o outro. O ogro Shrek vai se transformando e desenvolvendo seu lado sensível. Torna-se membro de uma comunidade e civiliza-se. Shrek evidencia um processo de maturação emocional que lhe permitirá a vivência de uma experiência afetivo-emocional. Aquilo que está em seu entorno emerge na narrativa, direcionando-a. Como em um *Bildungsroman*, na animação **Shrek**, o personagem manifesta as consequências de eventos que lhe são externos. Seu desenvolvimento interior revela-se resultado de sua interação com o mundo. O conflito entre o *Eu* e o mundo vai sendo resolvido na medida em que identifica em Fionna a possibilidade de enfrentar preconceitos e padronizações, fortalecendo-se e impondo-se em sua autêntica verdade. Permite-se viver a intensidade de sua essência, apta a amar, a socializar-se e a respeitar. Sentindo fazer parte daquele mundo, agora Shrek renasce, conquistando sua realização pessoal. Da mesma maneira que Shrek, Fionna, que rejeitava sua essência de ogra, passa a aceitá-la, renascendo para a vida e afirmando-se. A coragem, a amizade e a solidariedade reincidentem em **Shrek**, que dá destaque a força

redentora do amor verdadeiro, capaz de suplantar a falsidade, o egocentrismo e a incompreensão.

Estas obras, oriundas do mercado norte-americano, apresentam contrastes com aquelas do contexto nacional que, inversamente, não destacam a trajetória de um herói, mas a aventura na qual os diferentes personagens são colocados. Estas animações estereotipadas são ricas em uma abordagem que ressalta discursos morais. Tais animações distanciam seus enredos da ênfase dada pelas produções norte-americanas nos processos de transformação humanos, pois não chegam a aprofundar conflitos, sempre artificiais e passageiros, que jamais chegam a modificar, de fato, a caracterização dos personagens.

Cassiopéia apresenta a trajetória de personagens que lutam pela reconquista da harmonia em seu planeta. Seus personagens possuem características pré-determinadas, sendo seccionados entre heróis e vilões. Verifica-se a vitória final contra os inimigos invasores, cujas atitudes são negativadas pelo discurso. Então, a amizade, o altruísmo, a coragem e a solidariedade combatem diretamente o egoísmo, a covardia, a ganância e a traição. Novamente, em **O grilo Feliz** observa-se a adequação dos personagens àquilo que se deseja contar. Logo, para atender ao objetivo da obra, cria-se uma narrativa focada em abordar os valores morais pretendidos. Mesmo evidenciando uma estética que se aproxima das animações Disney, **O grilo Feliz** valoriza as marcas formais de cada personagem. São identificadas certas mudanças no caráter de alguns personagens, no entanto, o processo de transformação não é descrito pela animação, que destaca e elenca algumas temáticas de cunho morais. Elevam-se na narrativa, experiências que colocam em evidência a coragem, o perdão, o valor da amizade e da fraternidade, bem como o comprometimento com a natureza, que servem de modelo mas não são jamais questionadores verdadeiramente.

Cinegibi, o filme: Turma da Mônica apresenta ao público narrativas plenas de aventura. Os personagens, caracterizados por tendências impulsivas e irrefletidas são facilmente identificados por uma postura infantil. Lançam-se a tramas que trazem mensagens moralizantes ou que, em outros momentos,

validam-se pela pura aventura, como é o caso do fragmento **Em busca do nariz de Isabelle**. Por outro lado, nos demais fragmentos narrativos, **Mônica em: Concurso de beleza** e **Cebolinha em: Irmão Cascão**, evidenciam, brevemente, processos de transformação dos personagens envolvidos, mas a ênfase na história proposta sobrepõe-se ao processo de desenvolvimento e formação. Tipicamente infantis, os processos experienciados pelos personagens não firmam uma transformação em seus cernes. Em **Mônica em: Um amor dentuço**, **O caça Sansão** e **Cascão em: Um cenário para meus brinquedinhos**, verifica-se um tom moral, que dá destaque à amizade, à coragem e ao respeito que combatem a incompreensão, o egocentrismo e a manipulação, mas não há qualquer mudança essencial na percepção da realidade apresentada.

Xuxinha e Guto em: Os monstros do espaço enfatiza a necessidade de proteger o Planeta Terra. A maneira pela qual o personagem Xuxinha conduz esta missão coloca à prova sua condição de anjo, tornando-se finalmente humana. Apesar de vivenciar uma experiência que a submete a um novo *status*, a obra destaca a necessidade de zelar pelo Planeta Terra. Mesmo fazendo uma abordagem acerca das escolhas, das perdas e da hierarquia de valores, o foco desta animação ainda é determinado pela temática da natureza, assim como em **Turma da Mônica em: Uma aventura no tempo**. Nesta animação, os personagens precisam enfrentar seus medos e inseguranças com racionalidade e responsabilidade, a fim de salvar o planeta. Logo, suas atitudes e escolhas estão comprometidos em garantir a integridade do planeta. Os personagens unem-se por este fim, mas novamente as peripécias é que são destacadas. Assim, a consciência e responsabilidade ambiental, a união, a coragem e a solidariedade integram o discurso destas animações, combatendo fanatismos, incompreensões e egocentrismos, mas de modo apenas passageiro.

Garoto cósmico é a animação brasileira que mais se aproxima do gênero *Bildungsroman*. Os personagens Cósmico, Maninho e Luna partem em uma viagem na qual confrontam suas crenças com novas possibilidades do ser. Através de questionamentos, ganham maturidade, precisam fazer escolhas

e enfrentar espaços desconhecidos. Vencem a opressão, desenvolvem suas essências e renascem para a vida, aderindo a novos códigos. Emancipam seus *Eus* e conquistam suas autonomias, resolvem o conflito com o mundo e permitem-se a vivência de um desenvolvimento intenso, pleno em verdade e expressividade. Mesmo dando destaque à trajetória destes personagens, observa-se que eles estão a serviço de uma crítica à dependência e à entrega passiva perante os recursos tecnológicos, hábeis em dominar o foco da atenção e empobrecer a experiência vital. A animação confere valor à liberdade e à autonomia, capazes de dar expressividade e intensidade à vida, instigando a reflexão.

Paralelamente aos valores morais abordados, aos significados e aos juízos intrínsecos das narrativas, é clara a diferença entre as animações nacionais e as norte-americanas. Mesmo que os planos cênicos projetem medos e anseios do espectador, as animações nacionais perdem força, ao absterem-se de uma abordagem que compreenda a complexidade dos processos humanos. Contrariamente, prendem-se a mensagens moralizantes e tomadas por considerações avaliativas. Assim, antes de ser o personagem, o foco destas narrativas está na aventura em que estão inscritos. Mesmo que revisem posturas e crenças, a trajetória do personagem está submetida a uma mensagem moral. Em contrapartida, nas animações norte-americanas, lugares misteriosos, percursos e provações são perpassados por personagens que vivem a potencialidade de suas inclinações para, finalmente, resgatarem a ordem, a paz e o reconforto do final feliz, ofertados ao espectador. O conjunto de valores e padrões de conduta, herdados pela cultura, inserem-se nas narrativas, firmando um discurso preenchido por mensagens. Desta maneira, tais formatos, enriquecidos por experiências e ritos, inspiram identificações em suas platéias, emocionando, simulando e recriando realidades. O fim justo garante a felicidade, portanto, durante o percurso dos heróis, verifica-se uma tragédia de busca, na qual passam por transformações para que, finalmente, elevem-se as virtudes do homem, orientando suas forças e desejos ao equilíbrio, à harmonia humana e ao bem comum. Os discursos reforçam sistemas e modelos que pretendem regular uma conduta coerente com a vida coletiva e individual. Os processos de moralizantes, aqui, estão em movimento,

são irregulares, e por isso bem se portam à análise possibilitada pela ética moriniana. Já nas animações brasileiras, a moral é colocada enquanto valor estático, modelo a ser definido, enquadramento anti-dinâmico de que a análise aristotélica da melhor conta.

Reflexos de um cenário social são identificados nas animações. Conteúdos subjetivos, sentimentos, desejos, paixões, busca de autonomia e desenvolvimento de angústias são representados através do viés simbólico. A descrição morfológica das narrativas, sua análise perante enfoques éticos diferenciados e a atualização de seus discursos morais, permitiu compreender digressões entre as animações nacionais e as norte-americanas estudadas. Cada uma com suas especificidades, colocam-se a serviço da formação humana, dela participando com seus elementos constitutivos. Finalmente, verifica-se que, além da discursividade moral, o êxito das animações sustenta-se pela riqueza de enredos que encantam platéias, apresentando retratos da confusão infantil, do perigo, da aventura e do poder redentor do amor: do crescimento e do amadurecimento, enfim.

REFERÊNCIAS

Livros

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ADAMSON, Joe. **Tex avery: King of cartoons**. Newtons: DaCapo Press, 1985.

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento: Fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro, Zahar: 1985.

ALVEZ-MAZZOTTI. **Método nas ciências naturais e sociais: Pesquisa quantitativa e qualitativa**. São Paulo: Pioneira, 1998.

ARISTÓTELES. **Ética a Nicômacos**. Brasília: UNB, 2001.

ARISTÓTELES. **Metafísica**. São Paulo: Loyola, 2002.

ARISTÓTELES. **Poética**. Brasília: Imprensa Nacional: Casa da Moeda, 1998.

ARISTÓTELES. **A política**. Rio de Janeiro: Ediouro, 1988.

AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc. **A estética do filme**. São Paulo: Papirus, 1995.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Análisis del film**. Barcelona: Paidós, 1993.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. São Paulo: Papirus, 2006.

AZEVEDO FILHO, Leodegário; MENDONÇA, Antônio S.; FERREIRA, Nadiá; OLIVEIRA, Ivani L. B. **Teoria da literatura**. Rio de Janeiro: Gernasa, 1973.

BARBERO, Jesús Martin. **Dos meios às mediações: Comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2003.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.

BARTHES, Roland. "Introdução à análise estrutural da narrativa". In: **Análise estrutural da narrativa: Pesquisas semiológicas**. Rio de Janeiro: Vozes, 1973.

- BARTHES, Roland. **Elementos de semiologia**. Cultrix: São Paulo, 2000.
- BARTHES, Roland. **O rumor da língua**. São Paulo: Brasiliense, 1988.
- BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.
- BLÁZQUEZ, Niceto. **Ética e meios de comunicação**. São Paulo: Paulinas, 1999.
- BONI, Luis Alberto de. **Armando Câmara: Obras escolhidas**. Porto Alegre: Edipucrs, 1999.
- BRANDÃO, Helena H. Nagamine. **Introdução à análise do discurso**. Campinas: Unicamp, 1991.
- BRAVO, Alexia D. A construção de Dom Quixote e Sancho por Salvador de Madariaga. In: REIS, Carlos (org.). **Figuras da Ficção**. Coimbra: Centro de Lit. Portuguesa, 2006.
- BRISSON, Luc. **Leituras de Platão**. Porto Alegre: Edipucrs, 2003.
- CAILLÉ, Alain; LAZZERI, Christian; SENELLART, Michel. **História argumentada da filosofia moral e política: A felicidade e o útil**. São Leopoldo: Unisinos, 2004.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1949.
- CAMPOS, Flávio de. **Roteiro de cinema e televisão**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.
- CANDIDO, Décio de Almeida. "A personagem do romance". In: CÂNDIDO, Antônio et al. **A personagem da ficção**. São Paulo: Perspectiva, 1981.
- CASHDAN, Sheldon. **Os sete pecados capitais nos contos de fadas: Como os contos de fadas influenciam nossas vidas**. Rio de Janeiro: Campus, 2000.
- CHAUÍ, Marilena. **Introdução à história da filosofia: Dos pré-socráticos a Aristóteles**. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- CHLOVSKI, Victor. "Prefácio". In: **Teoria da literatura: Formalistas russos**. Porto Alegre: Globo, 1971.
- COELHO, César; MAGALHÃES, Marcus; QUEIROZ, Aída; ZAGURY, Léa. **Animation now!** Madrid: Taschen, 2004.
- COELHO, Nelly Novaes. **Literatura infantil: Teoria, análise, didática**. São Paulo: Moderna, 2000.

- COELHO, Nelly Novaes. **O conto de fadas**. São Paulo: Ática, 1987.
- COLASANTI, Marina. **Fragatas para terras distantes**. Rio de Janeiro: Record, 2004.
- COMPARATO, Fábio K. **Ética: Direito, moral e religião no mundo moderno**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.
- CORSO, Diana; CORSO, Mário. **Fadas no divã: Psicanálise nas histórias infantis**. Porto Alegre: Artmed, 2006.
- DEBRAY, Régis. **Vida e morte da imagem: Uma história do olhar no ocidente**. Petrópolis: Vozes, 1994.
- D'ONÓFRIO, Salvatore. **Forma e sentido do texto literário**. São Paulo: Ática, 2007.
- DUCA, Lo. **Le dessin animé: Histoire, esthétique, technique**. Prisma: Paris, 1948.
- ECO, Umberto. **A definição de arte**. São Paulo: Martins Fontes, 1986.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- ELIOT, Marc. **Walt Disney: O príncipe sombrio de Hollywood**. São Paulo: Marco Zero, 1993.
- ESTÉS, Clarissa Pinkola. **Contos dos Irmãos Grimm**. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.
- FERREIRA, M.C.L. **Glossário de termos do discurso**. Porto Alegre: Instituto de Letras/ UFRGS, 2001.
- FERRO, Marc. **Cinema e história**. São Paulo: Paz e Terra, 1992.
- GIARDINELLI, Mempo. **Assim se escreve um conto**. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1994.
- GIROUX, Henry. "A disneyzação da cultura infantil". In: SILVA, Tomaz Tadeu; MOREIRA, Antônio. **Territórios contestados**. Petrópolis: Vozes, 1995.
- GREIMAS, A. J. **Semântica estrutural**. São Paulo: Cultrix, 1973.
- GUILLÉN, José Mascardó. **El cine de animación: En más de 100 longametrajés**. Madri: Alianza, 1997.
- HALLAS, John; MANVELL, Roger. **A técnica da animação cinematográfica**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1979.
- HÖFFE, Otfried. **Aristóteles**. Porto Alegre: Artmed, 2008.

HOHLFELDT, Antônio. **Literatura infanto-juvenil: Teoria e prática.** Porto Alegre: Mercado Aberto, 2006.

JOLLES, André. **Formas simples:** Legenda, saga, mito, adivinha, ditado, caso, memorável, conto, chiste. São Paulo: Cultrix, 1930.

KEHL, Maria Rita. "A criança e seus narradores" In: CORSO, Diana; CORSO, Mário. **Fadas no divã:** Psicanálise nas histórias infantis. Porto Alegre: Artmed, 2006.

KUNZ, Marines Andrea. "A hora da estrela: Espelho contra espelho". In: SARAIVA, Juracy (org.). **Narrativas verbais e visuais:** Leituras refletidas. São Leopoldo: Unisinos, 2003.

LACAN, Jaques. **Écrits.** Paris: Seuil, 1966.

LIPOVETSKY, Gilles. **Metamorfoses da cultura liberal:** Ética, mídia, empresa. Porto Alegre: Sulina, 2004.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação:** Técnica e estética através da história. São Paulo: Senac, 2005.

LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna.** Rio de Janeiro: José Olympio, 2002.

MAFFESOLI, Michel. "Mediações simbólicas: A imagem como vínculo social". In: MARTINS, Francisco M.; SILVA, Juremir M. (orgs.). **Para navegar no século XXI:** Tecnologias do imaginário e cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2000.

MAFFESOLI, Michel. **A contemplação do mundo.** Petrópolis: Vozes, 1995.

MAFFESOLI, Michel. **No fundo das aparências.** Petrópolis: Vozes, 1996.

MAINGUENEAU, D. **Análise de textos de comunicação.** São Paulo: Cortez, 2002.

MAINGUENEAU, D. **Novas tendências em análise do discurso.** Campinas: Pontes, 1989.

MANHÃES, Eduardo. "Análise do discurso". In: BARROS, Antônio; DUARTE, Jorge (orgs). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação.** São Paulo: Atlas, 2005.

MCKEE, Robert. **Story:** Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros. Curitiba: Arte e Letra, 2006.

METZ, Christian. **A significação no cinema.** São Paulo: Perspectiva, 1977.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desenvolvimento do conhecimento: Pesquisa qualitativa em saúde.** São Paulo: HUCITEC, 1992.

MIRANDA, Carlos Alberto. **Cinema de animação: Arte nova/ arte livre.** Petrópolis: Vozes, 1971.

MOISÉS, Massaud. **Dicionário de termos literários.** São Paulo: Cultrix, 1974.

MORENO, Anônio. **A experiência brasileira no cinema de animação.** Rio de Janeiro: Artenova, 1979.

MORIN, Edgar. “Da necessidade de um pensamento complexo”. In: MARTINS, Francisco M.; SILVA, Juremir M. (orgs.). **Para navegar no século XXI: Tecnologias do imaginário e cibercultura.** Porto Alegre: Sulina, 2000^a.

MORIN, Edgar. “As duas globalizações: Comunicação e complexidade”. In: SILVA, Juremir M. (org.) **As duas globalizações: Complexidade e comunicação, uma pedagogia do presente.** Porto Alegre: Edipucrs, 2007^b.

MORIN, Edgar. **A cabeça bem-feita: Repensar a reforma, reformar o pensamento.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000^b.

MORIN, Edgar. **El cine y el hombre imaginario.** Barcelona: Paidós, 2001^b.

MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário.** Lisboa: Relógio d’água, 1997.

MORIN, Edgar. **O método 1: A natureza da natureza.** Porto Alegre: Sulina, 2008^b.

MORIN, Edgar. **O método 2: A vida da vida.** Porto Alegre: Sulina, 2005^a.

MORIN, Edgar. **O método 3: O conhecimento do conhecimento.** Porto Alegre: Sulina, 2008^a.

MORIN, Edgar. **O método 4: As idéias, habitat, vida, costumes, organização.** Porto Alegre: Sulina, 1998.

MORIN, Edgar. **O método 5: A humanidade da humanidade, a identidade humana.** Porto Alegre: Sulina, 2007^a.

MORIN, Edgar. **O método 6: Ética.** Porto Alegre: Sulina, 2005^b.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro.** São Paulo: Cortez, 2000^c.

MORIN, Edgar; KERN, Anne Brigitte. **Terra-Pátria.** Portugal: Instituto Piaget, 2001^a.

MORRISON, Mike. **Becoming a computer animator**. Indianápolis: Howard W. Sams, 1994.

NIETZSCHE, Friedrich. **Humano, demasiado humano**: Um livro para espíritos livres. São Paulo: Companhia da Letras, 2000.

ORLANDI, E. **Discurso e leitura**. São Paulo: Cortez, 1988.

PÊCHEUX, Michel; FUCHS, C. “A propósito da análise automática do discurso: Atualização e perspectivas” (1975). In: GADET, F. & HAK, T. (orgs.). **Por uma análise automática do discurso**: Uma introdução à obra de Michel Pêcheux. Campinas: Unicamp, 1993, p.163-252.

PÊUCHEUX, Michel. **Semântica e discurso**: Uma crítica à afirmação do óbvio. São Paulo: Unicamp, 1988.

PINTO, Milton José. **Comunicação e discurso**: Introdução à análise de discurso. São Paulo: Hacker, 1999.

PINTO, Virgílio N. **Comunicação e cultura brasileira**. São Paulo: Princípios, 1989.

PLATÃO. **A república**. São Paulo : Martin Claret, 2007.

PLATÃO. **Diálogos**. Belém: Universidade Federal do Pará, 1980.

PLATÃO. **Las leyes**. Madrid: Centro de Estudios políticos y constitucionales, 1999.

PLATÃO. **Diálogos**: Mênon – Banquete – Fedro. Rio de Janeiro: Ediouro, 1999.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1984.

PROPP, Vladimir. “As transformações dos contos fantásticos”. In: **Teoria da literatura**: Formalistas russos. Porto Alegre: Globo, 1971.

RAHDE, Maria Beatriz. “Iconografia e comunicação: A construção de imagens míticas”. In: Logos: Comunicação e Universidade. Rio de Janeiro: Faculdade de com. Social da UERJ, n.17, 2 semestre 2002, p.19-29.

RAMOS, Fernão. **Enciclopédia do cinema brasileiro**. São Paulo: Senac, 2000.

REALE, Giovanni. **Introducción a Aristóteles**. Barcelona: Herder, 1985.

REIS, Carlos. “Narratologia(s) e teoria da personagem”. In: REIS, Carlos (Org.). **Figuras da ficção**. Coimbra: Centro de literatura portuguesa, 2006.

RICHARD, Valliere. **Norman McLaren, manipulator of movement**. Newark: University of Delaware, 1986.

Rio Grande do Sul. Secretaria da Justiça e da Segurança. Comitê de Estudos da Violência. **Televisão e a violência: Impacto sobre a criança e o adolescente**. Porto Alegre: Secretaria da Justiça e da Segurança, 1998.

RODARI, Gianni. **Gramática da fantasia**. São Paulo: Summus, 1982.

ROSEMBERG, Bia. **A tv que seu filho vê**. São Paulo: Panda Books, 2008.

ROSENFELD, Anatol. "Literatura e personagem". In: CÂNDIDO, Antônio et al. **A personagem da ficção**. São Paulo: Perspectiva, 1981.

RUSSET, Robert; STARR, Cecile. **Experimental animation: Origins of a new art**. Newtons: Da Capo Press, 1988.

SALLES, Carolina. **Telinha multifacetada: O impacto dos padrões de comportamento e beleza estampados pela mídia**. In: *Psique – ciência & vida*. São Paulo, ano 3, n.10, p.32-38, 2008.

SARAIVA, Juracy A. **Narrativas verbais e visuais: Leituras refletidas**. São Leopoldo: Unisinos, 2003.

SILVA, Juremir M. "Em busca da complexidade esquecida II". In: SILVA, Juremir M. (org.) **As duas globalizações: Complexidade e comunicação uma pedagogia do presente**. Porto Alegre: Edipucrs, 2007.

SILVA, Juremir M. **Muito além da liberdade**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1991.

SILVA, Vitor M. de Aguiar. **Teoria da literatura**. Coimbra: Almedina, 1967.

SILVEIRA, Denis Coutinho. **Os sentidos da justiça em Aristóteles**. Porto Alegre: Edipucrs, 2001.

SIMÕES, Maria João. "Atrevidas e desbordantes: As personagens em Mário de Carvalho". In: REIS, Carlos (Org.). **Figuras da ficção**. Coimbra: Centro de literatura portuguesa, 2006.

SOLOMON, Charles (org.). **The art of animated image: An anthology**. Los Angeles: The American Film Institute, 1987.

SOLOMON, Charles. **The history of animation**. Nova York: Wings Books, 1994.

THOMAS, Bob. **Disney's art of animation: From Mickey Mouse to Hercules**. Nova York: Hyperion, 1997

THOMAS, Bob. **O mago da tela**. São Paulo: Melhoramentos, 1969.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The illusion of life**: Disney animation. New York: Hyperion, 1995.

TODOROV, Tzvetan. As categorias da narrativa literária. In: **Análise estrutural da narrativa**: Pesquisas semiológicas. Rio de Janeiro: Vozes, 1973.

TOMACHEVSKI, B. "Temática". In: **Teoria da literatura**: Formalistas russos. Porto Alegre: Globo, 1971.

TUGENDHAT, Ernst. **Diálogo em Letícia**. Porto Alegre: Edipucrs, 2002.

TUGENDHAT, Ernst. **O problema da moral**. Porto Alegre: Edipucrs, 2003.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas: Papirus, 1994.

VAZ, Henrique de Lima. **scritos de filosofia IV**: Introdução à ética filosófica 1. São Paulo: Loyola, 1999.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**: Estruturas míticas para contadores de histórias e roteiristas. USA: Ampersand, 1992.

VON FRANZ, Marie-Louise. **A sombra e o mal nos contos de fadas**. São Paulo: Paulinas, 1985.

WARNER, Marina. **Da fera à loira**: Sobre contos de fadas e seus narradores. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

Filmes

A era do gelo. Direção: Chris Wedge. Estados Unidos: Fox Animation Studios; Blue Sky Studios, 2002.

Anastasia. Direção: Don Bluth; Gary Goldman. Estados Unidos: 20th Century Fox, 1997.

Branca de Neve e os sete anões. Direção: Walt Disney. Estados Unidos: Walt Disney, 1937.

Branca de Neve e os sete anões. Direção: Walt Disney, 2001. Edição Especial (83 min), VHS, Bônus Especial.

Cassiopéia. Direção: Clóvis Vieira. Brasil: NDR Filmes Produções Ltda., 1996.

Cinegibi, o filme: Turma da Mônica. Direção: José Márcio Nicolosi. Brasil: Maurício de Sousa; Produções; Paramount Pictures; UIP, 2004

Formiguinhaz. Direção: Eric Darnell; Tim Johnson. Estados Unidos: Dreamworks SKG, 1998.

Garoto cósmico. Direção: Alê Abreu. Brasil: Estúdio Elétrico, 2007.

Mogli: O menino lobo. Direção: Walt Disney. Estados Unidos: Walt Disney, 2007. Edição Platinum (79 min), DVD, Bônus especial.

O grilo Feliz. Direção: Walbercy Ribas. Brasil: Start Desenhos Animados, 2001.

Os incríveis. Direção: Brad Bird. Estados Unidos: Disney/Pixar, 2005 (115 min), DVD, Bônus especial.

Procurando Nemo. Direção: Andrew Stanton. Estados Unidos: Pixar Animation Studios; Walt Disney Pictures, 2003.

Shrek. Direção: Andrew Adamson; Vicky Jenson. Estados Unidos: Dreamworks SKG, 2001.

Turma da Mônica: Uma aventura no tempo. Direção: Maurício de Sousa. Brasil: Diler & Associados; Maurício de Sousa Produções; Miravista ; Labo Cine, 2007.

Xuxinha e Guto Contra os Monstros do Espaço. Direção: Moacyr Góes; Clewerson Saremba. Brasil: Diler & Associados; Warner Brasil; Xuxa Produções, 2005.

Internet

<http://dragaodepapel.wordpress.com/2005/12/18/viacom-compra-os-estudios-de-cinema-da-dreamworks> (acesso em 10/03/2008).

<http://portal.rpc.com.br/gazetadopovo/cadernog/conteudo.phtml?tl=1&id=886311&tit=O-comovente-Up-faz-Cannes-flutuar-em-3D> (acesso: 04/06/2009).

<http://www.abca.org.br/animadoresdobrasil> (acesso 01/07/2008).

<http://www.aleabreu.com.br> (acesso: 13/04/2008).

<http://www.animamundi.com.br> (acesso: 20/05/2005).

<http://www.caohamburger.com/curtas.html> (acesso 15/06/2008).

<http://www.filmeb.com.br> (acesso: 04/05/2007).

http://www.loucosporcinema.com.br/noticia_250406_01.shtml (acesso: 12/06/2009).

<http://www.mci.org.br/historia/cassiopeia/cassiopeia.html> (acesso 14/03/2008).

<http://www.monica.com.br/mauricio/cronicas/cron54.htm> (acesso: 14/03/2008).

http://www.natalpress.com/index.php?Fa=aut.inf_mat&MAT_ID=6394&AUT_ID=24 (acesso: 22/05/2007).

<http://www.ottodesenhos.com.br/> (acesso, 14/02/2008).

<http://www.pixar.com> (acesso: 20/05/2007; 23/05/2007).

<http://www.quadroaquadro.ufmg.br/panorama> (acesso: 20/05/2008).

<http://www.revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EDG67820-5856,00.html> (acesso: 25/05/2006).

<http://www.telaviva.com.br/revista/178/anima%C3%A7%C3%A3o.htm> (acesso em 09/03/2008).

<http://www.universia.com.br/materia/materia.jsp?materia=11672> (acesso: 27/07/2006).

<http://www.universiabrasil.net/materia/materia.jsp?materia=11671> (acesso 14/02/2008).

<http://www.woodstock.etc.br> (acesso: 16/09/2007).

ANEXOS

ANEXO 1

QUADRO COMPARATIVO DAS VIRTUDES ARISTOTÉLICAS

Deficiência Moral – Vício por Excesso	Deficiência Moral – Vício por Deficiência	Excelência Moral – Virtude
<p>Temeridade: É uma característica envolta pelo excesso, própria das “pessoas excessivamente confiantes em relação ao que é temível” (ARISTÓTELES, 2001, p.61). Aristóteles (2001) estabelece uma relação entre os temerários, os jactanciosos e os meros simuladores de coragem. Os temerários, desejosos do <i>status</i> da coragem, encarnam um misto entre a temeridade e a covardia, pois não mantêm uma postura firme frente à sucessão de fatos, a menos que estejam confiantes em si. Se, por um lado, anseiam pelo perigo, quando deparados com o perigo real, recuam.</p>	<p>Covardia: Esta disposição, motivada pelo sofrimento (ARISTÓTELES, 2001, p.68), configura-se em um temor excessivo a diversas situações, de forma inapropriada. Esta disposição denota-se junto àquelas pessoas notadamente temerosas, deficientes dos caracteres pertinentes à coragem, anteriormente descritos. Temendo tudo, o covarde configura-se como um homem sem esperanças.</p>	<p>Coragem: É compreendida como o meio termo entre a covardia e a temeridade. O homem porta-se de maneira corajosa em diferentes circunstâncias. O homem corajoso é habilitado a temer aquilo que se encontra além da resistência humana. No entanto, reage apoiado na razão, que lhe assegura a honra, um dos fins da excelência moral. Tendo uma disposição para a esperança, revela-se confiante. Uma morte decorrente de situações nas quais o perigo é eminente, como em uma guerra, adquire um caráter nobilitante. O homem corajoso pode temer e</p>

<p>Os temerários convertem-se em jactanciosos e simuladores de coragem, visto que desejam se aproximar dos caracteres referentes à coragem.</p>		<p>enfrentar determinadas ocorrências. No entanto, suas inclinações são guiadas pela razão e em “conformidade com a disposição moral correspondente”. Assim, nos momentos que antecedem uma ação, revelam tranqüilidade e no momento da ação, excitação (ARISTÓTELES, 2001, p.61).</p>
<p>Concupiscência: Relaciona-se ao excesso perante aquilo que é prazeroso (ARISTÓTELES, 2001, p.68). Diz respeito àquelas pessoas que se deleitam com sensações que lhes inspiram desejos. Aristóteles (2001, p.66) cita o deleite com o odor dos alimentos ansiados. Neste ciclo de desejos, os concupiscentes, independente do ônus, são conduzidos na direção de suas pretensões, sofrendo frente a</p>	<p>Insensibilidade: Difícil de encontrar pessoas isentas de sensibilidade. Esta deficiência moral caracteriza-se pela indiferença frente a conquistas ou derrotas, demonstrando a ausência de desejos prazerosos.</p>	<p>Moderação: Esta virtude caracteriza-se pelo meio termo daquilo que tangencia os prazeres do corpo. A visão e a audição não correspondem aos prazeres do corpo; o mesmo ocorre com o odor, quando casualmente apresentado. A pessoa que age conforme esta disposição moral é capaz de abdicar daquilo que lhe é agradável, convivendo com sua falta.</p>

<p>frustrações. Ao mesmo tempo, destaca que existem desejos particulares e outros generalizados, como os naturais – comer e beber. Nestes, o desvio possível, para além da moderação, caracteriza-se pelo excesso. Desejosos de tudo o que possa reverter-se em prazer, os concupiscentes sofrem enquanto não o atingem.</p>		
<p>Prodigalidade: Esta característica denota pessoas incontinentes, que esbanjam suas posses, arruinando-se (ARISTÓTELES, 2001, p. 71). A prodigalidade se configura no excesso em relação ao uso da riqueza. São chamados de pródigos, também, aqueles que gastam suas posses a favor da própria concupiscência. Logo, são autores de sua falência, fruto das dispendiosas aplicações de seus</p>	<p>Avareza: Segundo Aristóteles (2001), tal disposição moral é incurável, pois se encontra notadamente atrelada à natureza humana. A avareza caracteriza-se pela inclinação do homem em acumular riquezas e por sua dificuldade em desprender-se de suas posses. Tais posições podem aparecer combinadas ou individualizadas.</p>	<p>Liberalidade: A pessoa liberal é aquela que gasta conforme suas verdadeiras posses, sem exceder, cumprindo com objetivos moderados. Tais pessoas dispõem de valores certos, sem que isso lhes incite sofrimento, sendo marcadas pela excelência moral, uma vez a observância para com o justo meio. A pessoa liberal não atribui uma superestima à riqueza. Aristóteles (2001, p.72) ressalta que o homem</p>

<p>recursos.</p>		<p>liberal não deseja ser rico. Age, então, generosamente para com suas posses, fazendo ofertas coerentes, direcionando-as a quem merece e no momento propício. A liberalidade se configura na excelência moral cuja disposição encontra-se no meio termo entre o dar e o obter.</p>
<p>Vulgaridade: É a disposição daquele cuja tendência é evidenciada pelo excesso, permeada pelo exibicionismo. Estas pessoas, focadas nos objetivos, não se preocupam com os gastos, mas com a ostentação viabilizada pelos mesmos.</p>	<p>Mesquinhez: A mesquinhez se caracteriza por uma disposição reprovável da alma. Aquele que se comporta conforme seus desígnios é tendencioso à redução de custos insignificantes, determinando a falta e comprometendo o bom resultado final da proposta (ARISTÓTELES, 2001, p.78). O mesquinho acredita estar sempre gastando além daquilo que era previsto. Faz, portanto, inúmeros cálculos para que possa controlar suas despesas. No entanto,</p>	<p>Magnificência: Apesar de semelhante à liberalidade, relaciona-se àquilo que corresponde aos gastos. Esta disposição relaciona-se a um “dispêndio consentâneo com seus objetivos em grande escala” (ARISTÓTELES, 2001, p. 75). O magnífico investe grandes valores em objetos que visam resultados equiparados ao que foi dispendido. Assim, o título de magnífico é atribuído a quem possui</p>

	lamenta todos seus gastos.	grandes bens e seus investimentos são proporcionais e compatíveis. Uma pessoa com poucos recursos não contempla os requisitos para a magnificência, visto não possuir recursos para grandes feitos.
<p>Pretensão: Conhecidas pela insensatez e pela ignorância, as pessoas com tal disposição moral revelam uma inclinação para pretensões desproporcionais, ultrapassando suas reais possibilidades. No entanto, mesmo ambicionando grandes aquisições e inclinadas ao excesso, suas aspirações não superam as de uma pessoa magnânima. Tais pessoas são exibicionistas, desejam que sua prosperidade seja avistada e reconhecida por todos.</p>	<p>Pusilânime: Característica que determina as pessoas que aspiram aquém de suas potencialidades ou, ainda, desenvolvem comparações nas quais se subjugam frente ao magnânimo. As pessoas pusilânimes desconsideram seu potencial para aquilo que lhe é digno, privando-se do que lhe pode ser favorável, fato que faz inferir um desconhecimento de si. Denotam retração frente a “ações e propósitos nobilitantes por se julgarem indignas deles, privando-se até dos bens materiais” (ARISTÓTELES, 2001, p.82).</p>	<p>Magnanimidade: As pessoas magnânimas aspiram grandes conquistas e atributos. Tais pretensões encontram-se na medida de suas potencialidades, demarcando a excelência moral e o meio termo justo em relação ao pretencioso e ao pusilânime (ARISTÓTELES, 2001, p.78).</p>

<p>Irascibilidade: São pessoas que se encolerizam facilmente, sendo consideradas insensatas. Distintas situações podem ser palco para esta deficiência, marcada pelo excesso. “As pessoas irascíveis se encolerizam rapidamente com as pessoas erradas, e mais que o razoável, mas sua cólera cessa prontamente” (ARISTÓTELES, 2001, p.83).</p>	<p>Apatia: Característica determinada pela falta, própria das pessoas que não se encolerizam. Confere-se a estas pessoas uma inexistência da sensibilidade, uma vez que não se impõem, nem mesmo sofrem frente a uma ofensa e, por não se encolerizarem, supõe-se uma incapacidade para se defenderem.</p>	<p>Amabilidade: É o estado intermediário em relação à cólera” (ARISTÓTELES, 2001, p.83). Aqueles que são naturalmente agradáveis, isentos de intenções futuras, são amáveis. No entanto, as pessoas amáveis podem se encolerizar justamente, quando, orientadas pela razão, pois se revelam dignas de louvor.</p>
<p>Jactância: É a marca das pessoas que se dirigem ao alcance da glória e do reconhecimento. Revelam-se sempre desejosas de mais notoriedade e glória. Assim, se já a possuem, desejam mais (ARISTÓTELES, 2001, p.86).</p>	<p>Falsa modéstia: Característica das pessoas que minimizam suas qualidades, pretendendo o reconhecimento e o apreço do outro (ARISTÓTELES, 2001, p.86).</p>	<p>Sinceridade: Característica dotada de excelência moral. As pessoas sinceras o são com suas ações e com suas palavras. No entanto, podem divergir de uma verdade, no sentido de atenuá-la, compatibilizando-a com a conveniência (ARISTÓTELES, 2001, p.86).</p>

<p>Bufão vulgar: As pessoas dotadas desta deficiência moral “desejam, independente da qualidade de suas palavras, despertar o riso” (ARISTÓTELES, 2001, p.87). Desta forma, revelam-se inconvenientes. Não contendo o desejo de gracejar e de provocar risos, valem-se de si ou dos outros.</p>	<p>Enfadonho: São pessoas com dificuldade em conviver socialmente, manifestando-se constantemente insatisfeitas. “Não conseguem fazer gracejo e não suportam aqueles que o fazem” (ARISTÓTELES, 2001, p.87).</p>	<p>Espirituosidade: As pessoas espirituosas são aquelas que gracejam com bom gosto, denotam presença de espírito, fazendo verbalizações pertinentes e oportunas.</p>
<p>Amizade por interesse: As pessoas com disposição para a amizade por interesse não possuem uma afeição natural para o amor em relação ao outro, já que tal afinidade é motivada apenas pelo proveito que o outro poderá lhe proporcionar. Estas pessoas amam em função do retorno decorrente desta relação, e não pela pessoa que está no elo desta relação. Tais amizades são ocasionais</p>	<p>Amizade por prazer: A amizade baseada no prazer é mantida pela sensação que o outro possibilita. Assim, o mesmo raciocínio aplicado à amizade por interesse mantém-se na amizade por prazer. Aristóteles (2001, p.155) exemplifica, ilustrando que aqueles que amam por prazer, comprazem-se na sensação agradável com que são agraciados. Logo, não é pelo caráter que se gosta de uma pessoa espirituosa, mas por aquilo que ela propicia. Da mesma forma que a</p>	<p>Amizade: A amizade é descrita por Aristóteles (2001) como uma das formas de excelência moral. A disposição amistosa revela-se na mais autêntica forma de justiça, portanto, caracteriza-se por sua notabilidade. A amizade aplica-se a pessoas, pois requer a reciprocidade de afeição, ou a boa vontade recíproca, estando imune a calúnias. A amizade perfeita se estabelece entre pessoas boas e</p>

<p>e mantidas pelo benefício do resultado, sendo então edificadas sobre uma base frágil, facilmente desfeita, bastando um rompimento entre os interesses, correlacionando-se, portanto, com a prática utilitarista. Da mesma forma que as pessoas mudam, os interesses também são reformulados, o que reafirma a fragilidade destas estruturas de amizade. A duração da amizade interesseira depende daquilo que cada um dos envolvidos recebe, pressupondo que estes não são tão amigos quanto aqueles movidos pelo prazer, pois quando o interesse acaba, a amizade também finda. Na amizade por interesse, a pessoa não necessita ser boa para vivenciá-la, pode ser má, pois o que está em jogo é o proveito recíproco. Este tipo de amizade é característico dos mercenários. As</p>	<p>amizade por interesses, a amizade sustentada pelo prazer também é frágil e, sabendo-se que as pessoas transformam-se com o tempo, podem deixar de ser úteis e também de ser agradáveis, rompendo o sentimento. Tais amizades são notadamente vivenciadas por jovens, pois agem sob a força das emoções, direcionando-se aquilo que lhes proporciona prazer, caracterizando sua efemeridade. Este tipo de amizade revela semelhança com a amizade perfeita, pois pessoas boas também são agradáveis e generosas. Contudo, como na amizade por interesses, a amizade por prazer pode se dar entre diferentes combinações de sujeitos – pessoa boa-pessoa boa; pessoa boa-pessoa má; pessoa má-pessoa má – pois seu valor encontra-se no resultado almejado.</p>	<p>semelhantes; elas são igualmente agradáveis e úteis, desejam o bem uma da outra irrestritamente pelo que são, ao mesmo tempo em que se beneficiam mutuamente, firmando uma relação duradoura e sincera. Em tais amizades, inexistem queixas e desentendimentos, pois predomina o desejo de fazer o bem um ao outro. Aristóteles (2001) supõe que a amizade é uma disposição de caráter e, quando fundada nela, é duradoura. Mas para que esta se confirme, requer-se tempo e intimidade, elementos que proporcionam a conquista da confiança.</p>
---	--	--

<p>queixas, recriminações e desentendimentos fazem-se vistas com maior freqüência neste tipo de amizade, pois os benefícios nem sempre são recíprocos. Como exemplo, Aristóteles (2001, p.169) cita o caso daquele que sempre deseja maiores vantagens e acredita estar recebendo menos que o devido, suscitando divergências. Quando esta situação configura-se, observa-se uma situação de superioridade de um dos envolvidos (ARISTÓTELES, 2001, p.171). A amizade por interesses pode fundamentar-se em aspectos morais ou legais. Enquanto o tipo legal é baseado em condições pré-determinadas, como normas e códigos a serem respeitados; o tipo moral não determina regras, no entanto, cada uma das partes deseja obter vantagem em relação à</p>		
--	--	--

outra.		
<p>Ganância: Esta é uma disposição das pessoas más, aquelas que não podem exercer a amizade perfeita. Sempre desejando obter para si um proveito além do condigno, criticam o próximo, interpondo-se em seu caminho. Incoerentemente, coagem o outro a agir conforme o justo, sem que, no entanto, predisponham-se à justiça. “Reservam a si, sempre a maior parte das riquezas; honrarias e os prazeres do corpo” (ARISTÓTELES, 2001, p.183), estando na maioria das vezes entregues a suas paixões – elemento irracional da alma. Tais atitudes correspondem àquelas que podem ser esperadas de uma pessoa ególatra.</p>	<p>Ególatra: Diz-se daquele que ama mais a si que os outros. Tais pessoas costumam conduzir suas ações conforme aquilo que lhe é nobilitante, buscando melhor satisfazer seu lado dominante, rendendo-se a ele. (ARISTÓTELES, 2001, p. 184).</p>	<p>Condignidade: A condignidade se refere à retribuição de um serviço. Para que seja condigna, deve ser equivalente ao benefício promovido. As pessoas condignas desejam aquilo que é justo e proveitoso. Tal atitude encontra respaldo junto às características daquele que possui disposição para a amizade perfeita. Aristóteles (2001, p.175) complementa a idéia, destacando que “as pessoas que recebem uma coisa devem atribuir-lhe, não o valor que ela parece ter, quando já a possuem, e sim o valor que lhe atribuíam antes de tê-la”. Cada pessoa requer um merecimento diferenciado, no entanto, apropriado e conveniente.</p>

ANEXO 2

Abaixo, apresentam-se os quadros que retratam as funções da morfologia do conto desenvolvidas por Propp (1984) em face das fontes éticas ofertadas por Aristóteles e Edgar Morin:

Branca de Neve e os sete anões

Funções da morfologia narrativa segundo Vladimir Propp por cenas ⁸	Valores éticos segundo Aristóteles	Ética segundo Morin	Categorias
Era uma vez			
Rainha pergunta ao espelho quem é a mais bela, momento em que descobre que a mais bela é Branca de Neve	Avareza, vulgaridade, pretensão, irascibilidade, Jactância, ególatra	<i>Self-deception</i> , autojustificação, incompreensão, <i>imprinting</i>	Inveja
BN lava a escada do castelo cantando	Apatia de Branca de Neve		Ingenuidade
Príncipe aparece e canta para BN. A madrasta espia. Pomba beija BN e depois o príncipe	Sinceridade do príncipe Avareza da madrasta	Ética do amor	Fraternidade, amor, sensibilidade
21. Rainha ordena que seu fiel caçador mate BN e traga-lhe o seu coração	Concupiscência, Irascibilidade, Amizade por interesse, ególatra	<i>Imprinting</i> , autojustificação, incompreensão, egocentrismo, autocentrismo	Egocentrismo, manipulação, falsidade
06. O caçador conduz Branca de Neve à floresta			
08. A fim de proteger Branca de Neve das intenções da madrasta, o caçador induz que Branca de Neve rume para a floresta			
BN colhe flores, conversa com	Sinceridade, amizade		Fraternidade, solidariedade

⁸ A ausência de numeração em alguns os fragmentos da narrativa fílmica deve-se ao fato de que nem todos adéquam-se às funções da morfologia do conto de Vladimir Propp

passarinho triste e perdido			
22. O caçador vacila, desencorajado. Não consegue matar BN, que foge para o bosque, onde passa por muitos sustos	Condignidade	Recursão ética, ética da liberdade, ética do amor	Arrependimento
12. Dorme no bosque e acorda chorando, rodeada por animais que fogem mas logo BN chama-os de volta	Coragem	Ética da religião, auto-ética → honra, ética da compreensão, ética da cordialidade	Solidariedade, medo
BN fala de sua vergonha por ter tido medo. Pergunta a eles o que fazem quando estão com medo	Pusilânime	<i>Imprinting</i> , ética comunitária, ética da compreensão	
Canta rodeada pelos animais. Diz que se sente feliz e que com eles não sente mais medo.	Amizade, sinceridade, amabilidade	Ética comunitária, ética universalista, ética da religião	Simpatia
10. Desamparada, pergunta onde pode ficar	Coragem de Branca de Neve	Ética da responsabilidade, ética da amizade, ética da fraternidade	Insegurança de Branca de Neve, Solidariedade e generosidade dos animais da floresta
15. É conduzida à cabana dos sete anões. Chega à casa, bate na porta. Abre e, juntamente com os animais, limpa a casa. Faz suposições sobre aqueles que ali moram	Amizade	Ética da amizade, ética da fraternidade → ética de fidelidade à amizade, ética universalista, ética da religião	Moderação, amizade, solidariedade e gratidão
18. Branca de Neve sobrevive aos anseios da madrasta	Ganância da madrasta	Incompreensão, sacrifício do outro	Imprecação, vingança
Os anões na mina trabalham e cavam, até o fim do expediente	Amizade	Ética da fraternidade, ética da amizade, ética da honra,	Responsabilidade, comprometimento

		ética da fraternidade, ética da	
Na casa, BN vai dormir na cama dos anões	Concupiscência,		
23. Os anões chegam em casa e logo percebem que alguém entrou ali. A sopa está no fogo	Covardia	Tomada de responsabilidade, auto-ética, auto-crítica, resistência ao sacrifício do outro, ética da amizade, ética da fraternidade, ética da religião, antropeética	Companheirismo, coletivismo
Dunga é incubido de entrar na casa e verificar se havia alguém	Covardia		Hierarquia
12. Quando descobrem que é uma mulher, Zangado diz que a mulher é cheia de sortilégios e querem saber quem é?		Ética da honra, ética da religião, recursão ética	Desonra, respeito,
13. Branca de Neve pede que não a mandem embora pois, se assim for, a madrasta vai matá-la. Propõe-se a cuidar da casa e a cozinhar		Ética da fraternidade, ética da solidariedade, ética universalista	Doação, gratidão
14. Os anões aceitam que BN fique na casa	Condignidade	Ética da honra, ética da responsabilidade, ética da religião	Generosidade, altruísmo
Antes de comer a sopa, manda os anões lavar as mãos. Os anões aceitam facilmente, exceto Zangado			Inflexibilidade
18. Madrasta descobre que BN está viva. Certifica-	Irascibilidade	Autojustificação, <i>self-deception</i> , egocentrismo,	Traição, irascibilidade

se que foi traída		incompreensão, intolerância, sacrifício do outro, ética do amor	
Madrasta se transforma numa velha e prepara uma maçã envenenada	Jactância		Falsidade
9. Na cabana dos anões, todos estão felizes: cantam, dançam e contam suas histórias.	Amizade	Ética para o outro, sócio-ética	Fraternidade, amizade, civilidade
Anões cedem a cama para BN dormir	Amabilidade		Honra
2. Os anões acordam, voltam para a mina a trabalhar e orientam BN a não abrir a porta	Sinceridade, amizade	Sócio-ética, ética da responsabilidade, ética da honra, ética da religação	Liberdade, emoção, tentação
21. Branca de Neve é perseguida pela madrasta	Ganância	Egocentrismo, <i>self-deception</i> , <i>imprinting</i> , lei do talião, sacrifício do outro, incompreensão	Ganância, vingança, irascibilidade
24. Branca de Neve depara-se com a madrasta transformada em velha	Pretensão	Ética da honra, sócio-ética, normalizações,	Falsidade, solidariedade, civilidade, respeito, egocentrismo
3. Branca de Neve abre a porta para a Madrasta	Amizade por interesses da madrasta	Ética de liberdade, ética do amor	Dissimulação, ingenuidade
4. Madrasta faz algumas insinuações para Branca de Neve, que lhe dá informações	Amizade por interesses, ganância	Ética da religação (Branca Neve), ética individualizada, incompreensão paixão, egocentrismo	Sedução, premeditação
5. Branca de Neve fala para a Madrasta sobre o príncipe	Pretensão	Sócio-ética, ética da religação, ética da honra, incompreensão, solidariedade,	Ingenuidade, solidariedade, sinceridade

		responsabilidade (ética comunitária)	
6. Madrasta tenta convencer Branca de Neve a morder a maçã	Irascibilidade	Incompreensão, vingança, egocentrismo, paixão,	Persuasão
7. Branca de Neve cede à convocação da madrasta e morde a maçã	Concupiscência	Ética da liberdade, ética da fraternidade,	Persuasão, ingenuidade, tentação, irracionalidade
8. Branca de Neve desmaia			
28. Os animais vão em busca dos anões. Anões retornam correndo, mas quando chegam até BN, ela já está desmaiada	Amizade, sinceridade, amabilidade	Religação, ética da fraternidade, sócio-ética, ética do amor, ética da amizade, ética da responsabilidade	Solidariedade, coletividade, amizade
30. Os anões correm atrás da madrasta, que foge. Tenta jogar uma pedra neles, mas cai no precipício e a pedra também	Coragem, amizade, condignidade dos anões para com Branca de Neve	Normalizações, <i>imprinting</i> , egocentrismo, ética da responsabilidade,	Vingança, punição, amizade, castigo
8.1BN é velada pelos anões e animais do bosque, pois os anões não tiveram coragem de enterrá-la		Ética da fraternidade, ética do amor, ética da religação, sócio-ética, antropológica	Coletivismo, sensibilidade, desamparo
27. O príncipe procurava em toda parte a princesa que dormia	Magnanimidade	Ética do amor, paixão	Determinação, sinceridade
29. Príncipe beija BN, que acorda	Sinceridade, amabilidade		Paixão
Todos comemoram	Amizade		
31. Príncipe leva BN até o cavalo e despede-se dos anões	Amizade, condignidade	Ética do amor, ética da fraternidade, ética da solidariedade, ética universalista, ética do amor, sócio-ética	Reconhecimento

Procurando Nemo

Funções da morfologia narrativa segundo Vladimir Propp por cenas	Valores éticos segundo Aristóteles	Ética segundo Morin	Categorias
01. Mãe e irmãos de Nemo morrem, sobrevivendo apenas Nemo e seu pai	Concupiscência	Incompreensão	Impulsividade
17. Nemo é considerado diferente dos demais peixes por seu pai	Covardia do pai	Ética da religião – desejada por Nemo	Estigma
01. Nemo vai para a escola		Ética da religião	Socialização
02. Seu pai pede para não afastar-se dos corais	Ególatria	Egocentrismo, <i>imprinting</i>	Egocentrismo, controle
03. Nemo afasta-se de seu grupo	Temeridade, irascibilidade	Egocentrismo, ética da liberdade, auto-ética, ética individualista	Desafio, autonomia
08. Nemo é capturado por humanos	Ganância	Egocentrismo (dos humanos)	Punição
8.1. Nemo e seu pai desejam reencontrar-se	Amizade	Ética do amor, ética da religião	Amor, reciprocidade de sentimentos
09. Marlin, pai de Nemo, decide partir, juntamente com Dory, em busca de seu filho	Amizade	Ética do amor, ética da religião	Determinação, amor
10. Marlin enfrenta vários desafios no mar, juntamente com Dory	Coragem	Ética da religião	solidariedade
11. Marlin parte para Sidney, na Austrália			
12. Marlin enfrenta em alto mar tubarões e mães-da-água	Coragem	Religião	Determinação
14. Marlin localiza no mar os óculos do mergulhador, onde constava o endereço para onde Nemo havia sido conduzido			
15. Dory ajuda Marlin a encontrar o	Amizade	Auto-ética, religião,	Altruísmo

caminho para Sidney, local para onde Nemo havia sido transportado		altruísmo	
23. Nemo é conduzido a um aquário, onde ninguém o conhece			Medo
25. No aquário, impõe-se a Nemo uma tarefa arriscada	Coragem	Desejo de religião	Necessidade de superação
16. Nemo consegue escapar do aquário			Determinação
25. Nemo depara-se com um novo desafio em alto mar	Coragem	Auto-ética, auto-análise	
26. Nemo realiza a tarefa, salvando vários peixes	Amizade, Coragem	Religação, Solidariedade, Civilidade	Determinação, comprometimento
19. Nemo reencontra seu pai			
20. Nemo regressa a sua casa			
27. Nemo é reconhecido pelos habitantes do oceano			
29. Marlin, o pai, aceita as escolhas de Nemo, que é autorizado a crescer		Ética da liberdade, ética da tolerância	Respeito

Anastasia

Funções da morfologia narrativa segundo Vladimir Propp por cenas:	Valores éticos segundo Aristóteles	Ética segundo Morin	Categorias
08.Família de Anastasia é destruída por Rasputin	Irascibilidade	Fator exclusão; egocentrismo; intolerância, obsessão; <i>imprinting</i>	Vingança
01.Princesa perde a memória, separa-se de sua avó e é encaminhada para um orfanato, onde vive sob a identidade de Ane	Amizade (Anastasia e avó)	Normalização	
Todos na Rússia esperam o retorno de Anastasia		<i>Imprinting</i>	Passividade
08.1; 09; 11. Anastasia deixa o orfanato e decide ir em busca de sua história. Possui uma pista: o colar com os dizeres <i>Juntas em Paris</i>	Coragem, magnanimidade	Religação, ética da liberdade, ética da religação	Determinação
12.Objetivando ir a Paris, a jovem recorre a Dimitri e Vlad	Amizade por interesse	Ética da religação	Autonomia
15.Dimitri, sem saber da verdadeira identidade da princesa, decide levá-la como Anastasia até a Imperatriz, sua avó	Amizade por interesse, ganância (Dimitri e Vlad)	Egocentrismo; obsessão	Ganância, individualismo (Vlad e Dimitri)
Anastasia aprende sobre a vida de princesa, mas existem outros fatos sobre os quais ela demonstra conhecimento prévio			
Rasputin descobre que Anastasia continua viva			
16.Rasputin tenta matá-la	Temeridade, concupiscência, pretensão, irascibilidade,	<i>Imprinting</i> , intolerância, incompreensão	Egocentrismo, vingança

	egolatria		
18; 19; 20; 21 Dimitri salva a vida de Anastasia, vencendo Rasputin, que decide ir pessoalmente em busca da princesa	Coragem, amizade	Religação, Despretensão	Lealdade, solidariedade, coerência
23; 25. Em Paris, Anastasia fala com Sofia, prima da Imperatriz, acertando todas as questões acerca de seu passado	Sinceridade (Anastasia)	Ética da religação	Sinceridade
A Imperatriz nega-se a receber Anastasia			
Ao descobrir que estava sendo enganada por Dimitri, Anastasia frustra-se e se desentende com ele	Sinceridade (Anastasia)	Incompreensão	
26. Dimitri seqüestra a Imperatriz e a confronta com Anastasia	Coragem, amizade, condignidade	Despretensão, ética da amizade, ética da solidariedade, ética do amor	Comprometimento, empatia, amor
27. As duas se reencontram e relembram o passado	Amabilidade, amizade, sinceridade	Ética da religação	Compreensão, amor
21. Rasputin ruma para o baile, no intuito de matar Anastasia	Temeridade, pretensão	Ética da incompreensão	Egocentrismo, ganância
Bartoc, o morcego que acompanha Rasputin, tenta convencê-lo a não matar Anastasia, mas Raputin está decidido	Moderação (Bardoc)	Recursão ética	Arrependimento, reflexão, compreensão
Dimitri rejeita a recompensa por ter encontrado Anastasia e parte	Magnanimidade, amizade, sinceridade, condignidade	Recursão ética	Arrependimento, amor, sinceridade
29. A Imperatriz autoriza Anastasia a seguir seu destino, mesmo que este seja ficar junto com Dimitri, pois independente da	Moderação, amizade,	Ética do amor, ética da tolerância, ética da honra	Amor, sinceridade

sua escolha, ficarão juntas para sempre			
28; 30. Rasputin encontra Anastasia que o enfrenta, enquanto Dimitri regressa e lutam juntos contra Rasputin	Temeridade (Rasputin); Coragem (Anastasia e Dimitri)	Religação (Anastasia e Dimitri), incompreensão (Rasputin)	Coragem, vingança
31. Anastasia e Dimitri decidem ficar juntos e partem em um passeio romântico de navio	Amizade	Ética da liberdade, auto-ética	Amor, liberdade, autonomia

A era do gelo

Funções da morfologia narrativa segundo Vladimir Propp por cenas:	Valores éticos segundo Aristóteles	Ética segundo Morin	Categorias
08. destruição do acampamento dos humanos pelos tigre dente-de-sabre;		Lei do talião, autojustificação, <i>self-deception</i> , sem ética da compreensão, sem magnanimidade, sem ética comunitária, egocentrismo	Vingança, individualismo
01. fuga da mãe com o bebê humano;	Coragem	Auto-ética → Ética para o outro, atitude altruísta	Altruísmo
8.1. pai humano sente falta de sua família;			Fraternidade, amor, sensibilidade
9. a mãe entrega o bebê humano para o Manfred e Sid, morrendo na seqüência; estando implícito o pedido de cuidado;	Coragem	Auto-ética, ética da religião	Responsabilidade, fraternidade, amor, sensibilidade
25. Sid propõe a Manfred que partam em direção à família do bebê;	Amizade por interesse, temeridade, enfadonho,	Ética comunitária	Solidariedade, companheirismo
10. Diego decide aproximar-se de Manfred e Sid, capturar o bebê;	Concupiscência	<i>Imprinting</i> , autojustificação	Egocentrismo, manipulação, falsidade
04. Diego e os tigres procuram informações acerca do objetivo de Manfred e Sid com o bebê			Vingança, egoísmo
05. Sid informa que partirão em busca da família;		Ética da cordialidade	União, altruísmo
06. Diego propõe levá-los até a		Falsa ética da cordialidade	Simulação

passagem glacial, para onde partem os humanos;			
07. Manfred e Sid deixam-se enganar das intenções de Diego	Ganância	Ética da religião,	Ingenuidade
11. Sid, Manfred e Diego partem em direção a família do bebê;	Vulgaridade, prodigalidade, irascibilidade, enfadonho	Ética da fraternidade	Civilidade
12. Manfred e Sid são tentados por Diego a desistirem da tarefa;	Ganância,		Tentação
13. Manfred e Sid estão decididos a conduzirem o bebê para junto de sua família;	Temeridade	Ética da honra, ética da cordialidade	Honra
15. Com auxílio de Diego, seguem o percurso em direção à passagem glacial para onde se dirigem os humanos;	Espirituosidade, pretensão, jactância, bufão vulgar, amizade por interesse e amizade verdadeira; moderação, amabilidade	Sem ética da compreensão, Sem ética da fraternidade,	Falsidade, confiança
21. Manfred, Sid, o bebê e Diego são perseguidos pelo bando de tigres dente-de-sabre;		Ausência da ética da honra e tolerância	Irreflexão (leviandade)
24. Os tigres pretendem capturar Manfred, Sid e o bebê;	Concupiscência,	Lei do talião e sacrifício do outro	Ambição, concupiscência, imprecisão
28. Diego conta a Manfred e Sid a verdade;	Sinceridade, condignidade	Tomada de responsabilidade, auto-ética, auto-crítica, resistência a lei do talião e ao sacrifício do outro	Sinceridade, verdade
16. Manfred, Sid e Diego combatem	Coragem, ególatra		Coragem, determinação,

os tigres dente-de-sabre;			agressividade
22. Diego entra em embate com os tigres dente-de-sabre e protege Manfred;	Condignidade, coragem, ególatra	Auto-ética, auto-análise	Lealdade, fraternidade, coragem
17. Diego fere-se;		Ética da tolerância	
18. O bando de tigres dente-de-sabre é vencido;	Prodigalidade		Inflexibilidade
30. O bando de tigres dente-de-sabre é desfeito;			
29. Diego torna-se um dos heróis;			Flexibilidade
19. Manfred e Sid conseguem chegar à passagem glacial e entregarem o bebê humano a seu pai;		Ética para o outro, sócio-ética	Persistência
26. A missão dos heróis é cumprida;		Antropoética – ética universalista	Honra
27. Manfred e Sid ganham um colar dos humanos, como forma de reconhecimento;	Condignidade	Ética universalista	Reconhecimento
20. Manfred, Sid e Manfred regressam da missão;	Espirituosidade, amizade verdadeira	Ética da honra, ética da tolerância, ética da compreensão, sócio-ética, ética universalista, ética para a amizade, cultura psíquica	Integração, diversidade, fraternidade, amizade, perdão, coletividade

Formiguinhaz

Funções da morfologia narrativa segundo Vladimir Propp (1984), por cenas:	Valores éticos segundo Aristóteles	Ética segundo Morin	Categorias
01; 02; 03. Mesmo impedida de sair de seu castelo, a princesa Bala transgride a norma e afasta-se, decidido a conhecer a maneira em que viviam as demais castas do reino	Coragem, egocentrismo (da Rainha)	Recursão ética da liberdade	Imposição, transgressão, obediência, zelo (da Rainha), repressão (da Rainha)
Bala conhece Z, com quem dança e conversa sobre a vida e as imposições sobre as formigas operárias	Amizade	Identidade, ética da liberdade	Identificação, amizade, autonomia
06. O General deseja casar-se com Bala e dominar o formigueiro	Ganância, amizade por interesse	Incompreensão, egocentrismo	Ganância
07. O General convence a Rainha acerca de suas falsas intenções	Ganância, amizade por interesse, avareza	Auto-justificação, egocentrismo, ausência de magnanimidade	Falsidade, individualismo
8.1 Bala deseja ser feliz, mas não quer casar-se com o General		Ética da liberdade	Ambição, autonomia
09. Z faz passar-se por um soldado da Rainha para encontrar Bala e, sem saber, é encaminhado para uma batalha.	Ególatria	Ética da liberdade	Amor, simulação
12. Z é o único sobrevivente	Coragem	Tomada de responsabilidade	Civilidade com os feridos
Z retorna para o castelo, onde se reencontra com Bala		Ética da solidariedade, ética da responsabilidade	Determinação
13. Z é apresentado à rainha. Bala diz já ter conhecido Z e o General se revolta	Ambição	Egocentrismo (do General)	Exibicionismo (de Z)

14. Z é ameaçado e decide fugir, raptando Bala			Auto-defesa
15. Z leva Bala para fora do formigueiro		Ética da liberdade	Coação (de Z em relação a Bala)
16. Z entra em confronto com o General	Pretensão do General	<i>Imprinting</i> , normalização, auto-justificação	Agressividade
17. Z é definido como um traidor que abandonou sua colônia		<i>Imprinting</i> , <i>self deception</i>	Irreflexão, julgamento, calúnia
21. Z e Bala sofrem perseguição e afastam-se			
22. Z retorna ao formigueiro atrás de Bala. Não é reconhecido	Coragem	Fraternidade, solidariedade, altruísmo	Lealdade
24. Z e Bala descobrem as intenções do General exterminar aqueles que são aliados da Rainha	Irascibilidade (do General), pretensão, temeridade, amizade por interesse	Ausência da ética da compreensão, fraternidade, religação	Autonomia, altruísmo
25. Z e Bala decidem lutar contra a intenção do General	Coragem	Liberdade, civilidade, fraternidade, religação	Autonomia, altruísmo
26. Z e Bala alertam o formigueiro sobre as intenções do General	Amizade verdadeira, magnanimidade	Ética comunitária	Solidariedade, companheirismo
27. O formigueiro atende às orientações de Z	Amizade verdadeira	Ética comunitária	Confiança
28. Z desmascara o General para o formigueiro	Coragem, sinceridade	Recursão ética	autonomia
29. Z é posto em risco, mas com auxílio da colônia é salvo	Coragem	Solidariedade, sócio-ética	Solidariedade, fraternidade
30. O General sofre punição, caindo na armadilha que havia pensado para o formigueiro			Punição
31. Z une-se a Bala	Amizade verdadeira	Solidariedade, amor,	Amor

		fraternidade	
--	--	--------------	--

Shrek

Funções da morfologia narrativa segundo Vladimir Propp por cenas:	Valores éticos segundo Aristóteles	Ética segundo Morin	Categorias
01. Fionna está presa na torre do castelo, guardada por um dragão	Pulsilânime/pretensão	Ética da religião, autojustificação	Insegurança
02. Shrek é privado da propriedade de seu pântano	Magnânimo	Incompreensão	Desrespeito
03. Shrek reage àqueles que invadiram seu pântano	Irascibilidade	Ética da honra	Justiça
09, 10, 11, Shrek é informado que Fionna encontra-se presa na torre. Então, faz um trato com Lord Farquadd, que deseja casar por interesse com Fionna e, parte, juntamente com o Burro, em busca de Fionna	Covardia, pretensão, jactância – Lord; coragem, amizade de Shrek e Burro	Ética da liberdade, ética de fidelidade a amizade	Valentia, lealdade
12. Shrek e o Burro chegam à torre, salvam Fionna e enfrentam a fúria do dragão	Coragem	Solidariedade, responsabilidade, egocentrismo	Responsabilidade, coragem
13. Shrek desentende-se com o Burro que se sente no direito de possuir parte do pântano	Pretensão, ganância		Interesse, recompensa
15. Fionna é entregue a Lord Farquadd, enquanto Shrek regressa a seu pântano	Amizade por interesse de Lord	Responsabilidade de Shrek	Comprometimento de Shrek
16. Shrek e o Burro partem para o combate com Lord Farquadd, que pretende casar-se com Fionna por interesse	Sinceridade, magnanimidade	Incompreensão, desrespeito à honra	Egocentrismo, individualismo
17. Sob a forma de ogro, Shrek e Fionna	Pretensão	Moralina, incompreensão	Superficialidade nos julgamentos

são rejeitados por Lord Farquadd			
18. Com o auxílio do Burro e do Dragão, Shrek vence Lord Farquadd	Covardia de Farquadd; coragem e sinceridade de Shrek e Burro	Religação, ética da honra	Companherismo
19. Fionna é salva das intenções de Lord Farquadd	Ganância, ególatra	Auto-ética, sócio-ética	Amor, coragem, determinação
20. Shrek, Fionna, o Burro e o Dragão rumam juntos para o pântano	Amizade	Sócio-ética	Amizade, diversidade integração
27. Os personagens dos contos de fadas reconhecem o feito de Shrek. Assim, ela podem regressar para seus <i>habitats</i>	Condignidade	Ética da solidariedade	Reconhecimento, solidariedade
29. 31 Sob a forma de ogra, Fionna casa-se com Shrek	Amizade	Ética do amor	Amor

Cassiopéia

Funções da morfologia narrativa segundo Vladimir Propp por cenas:	Valores éticos segundo Aristóteles	Ética segundo Morin	Categorias
08. Planeta Atenéia é invadido por inimigos e tem sua energia vital diminuída. Os habitantes do planeta, sem fonte de energia, entram em estado de hibernação, requerendo auxílio externo	Ganância; ególatra	Incompreensão	Submissão, ganância Autoritarismo, competitividade
8.1, 09, 10 A Dra. Lisa decide enviar cápsulas com pedidos de socorro à Galáxia Interplanetária. Para isso, conta com a ajuda de seus companheiros	Magnanimidade; coragem, amizade (Lisa)	Ética da honra; auto-análise, auto-crítica, ética para o outro, altruísmo	Solidariedade, amizade
12. Enfraquecida, ela entra também em estado de hibernação	Coragem	Ética do amor	Sensibilidade
09. Chip e Chop percebem algo diferente na galáxia e decidem prestar auxílio a Atenéia	Coragem, magnanimidade	Ética para o outro, ética da responsabilidade, identidade comum	Fraternidade Generosidade
10, 11 Partem, então, à procura do planeta, mas antes devem encontrar as cápsulas de resgate	Coragem, amizade	Ética para o outro, ética da religião, altruísmo	Determinação Moderação
12.O grupo de salvamento entra em confronto com os inimigos que buscam desviar a rota das cápsulas	Temeridade (inimigos); Coragem (Chip, Job, Fell)	Ética da honra	Egocentrismo; civildade

(objeto mágico)			
15. Chip e Chop buscam as cápsulas para localizar Atenéia	Coragem, magnanimidade	Ética da fidelidade; ética do amor	Civilidade, empatia
18. Os inimigos fracassam na tentativa de encontrar as cápsulas. Um dos vilões omite o fato de seu superior, com medo de perder seu cargo e ameaça seu subalterno. Seu subalterno o delata, com o intuito de ascender a seu posto	Covardia , avareza	Incompreensão, <i>self-deception</i> , auto-justificação	Ganância, traição
12. Chip e Chop arriscam-se na busca das cápsulas	Coragem	Ética do amor	Determinação
15. Chip e Chop rumam para um planeta onde se encontra uma das cápsulas. Conhecem Galileu e Leonardo	Magnanimidade; amizade; sinceridade; amabilidade	Ética da religião	Determinação, autonomia
14. Chip e Chop localizam as 4 cápsulas e conseguem reunir dados sobre o planeta Atenéia. Chop e Chip conseguem proteger estrategicamente Atenéia, recobrando de energia alguns pontos centrais do planeta	Coragem	Ética para o outro, religião	Coletivismo, civilidade
17. Alguns habitantes saem do estado de hibernação. A Dra		Ética do amor	Comprometimento

Lisa não consegue sair do estado de hibernação			
16. Os vilões combatem diretamente a nave de Chip e Chop, que contam novamente com o auxílio de Galileu e Leonardo	Temeridade (vilões); Coragem (Chip, Chop, Galileu, Leonardo)	Ética da fidelidade à amizade, responsabilidade, Vilões: incompreensão, egoísmo	Generosidade Egoísmo
18. Os invasores são vencidos e fogem	Covardia	Egocentrismo	Covardia
29. A Dra. Lisa transmuta-se em Lua, refletindo energia de luz para Atenéia, e assim salva o planeta	Magnificência, amizade	Ética universalista, religião, altruísmo	Doação
27. Homenageia-se a Dra. Lisa com um quadro com sua imagem na sede de Atenéia	Amizade	Religação	Reconhecimento

Funções da morfologia narrativa segundo Vladimir Propp por cenas:	Valores éticos segundo Aristóteles	Ética segundo Morin	Categorias
01.A estrela Linda cai no planeta Terra			
02. Maledeto, lagarto ambicioso, deseja construir um luxuoso castelo	Pretensão	Incompreensão, <i>imprinting</i>	Ambição
04. 05. Maledeto manda seus servos vigiar os habitantes da floresta, para poder controlá-los e vencê-los	Amizade por interesse, ególatra	Egocentrismo	Poder
12. Grilo Feliz e seus amigos são submetidos a uma prova arriscada	Amizade perfeita	Amizade, respeito à honra, religação	Determinação
08. Linda, é capturada por Maledeto, juntamente com Cracolino e a viola do Grilo Feliz	Irascibilidade	Sócio-ética, egocentrismo	Desrespeito
9. Grilo Feliz e Bituquinho descobrem que seus amigos foram capturados			
10. 11. Grilo Feliz e Bituquinho decidem partir em direção a seus amigos	Amizade perfeita	Sócio-ética	Determinação, amizade, objetivo
12. Grilo Feliz é submetido a uma prova, na qual combate Maledeto e seus servos.	Coragem		
14. 15. Tendo conseguido resgatar seus amigos e sua viola, Grilo Feliz recupera seu poder – a música		Amizade	Recompensa
16. Inconformado, Maledeto confronta-se com o Grilo Feliz	Temeridade		Impulsividade
17. 18. 19. Maledeto cai num penhasco,	Sinceridade	Recursão ética, perdão	Perdão, autonomia

garantindo a vitória para Grilo Feliz e seus amigos. Os antigos servos de Maledeto podem também manifestar seus desejos e inclinações			
20. Linda regressa para o céu e os demais personagens, para sua floresta		Ética universalista	Socialização

Funções da morfologia narrativa segundo Vladimir Propp por cenas:	Valores éticos segundo Aristóteles	Ética segundo Morin	Categorias
8.1; 09. Mônica e Cebolinha desejam encontrar a peça faltante do quebra-cabeças	Amizade	Religião	União
10;11. Mônica e Cebolinha partem, conforme orientações do Mestre Shing Ling, para uma caverna, em busca da peça perdida	Coragem	Ética da liberdade, autonomia	Determinação
12. Na caverna, são submetidos a provas, antes de recuperar a peça	Coragem		
14; 19; 20. Recuperam a peça, podendo então resolver o quebra-cabeças			
28. Descobrem o motivo pelo qual a peça estava escondida e são informados que o Mestre é tio de Mônica			

Mônica em: Concurso de beleza

02. Ao ser convidada a participar de um falso concurso de beleza, Mônica deve mudar seu comportamento, não podendo mais bater em seus amigos, Cascão e Cebolinha, com seu coelho	Amizade por interesse	Incompreensão	Falsidade
06; 07 Tendo aceito o convite para participar do concurso, Mônica	Amizade por interesse	Incompreensão	Ambição

acredita que vencerá, pois seus amigos lhe prometeram o voto			
08. 8.1 As meninas da turma brigam entre elas, disputando o título de Miss			
09. Mônica perde o concurso	Amizade	Recursão ética	Perdão
10; 19. Mônica e suas amigas descobrem a farsa e voltam a ser amigas			Verdade
28. Cascão e Cebolinha são desmascarados pelas meninas			

Mônica em : Um amor dentuço

01.Mônica conhece Ivan Piro, que se apaixona por ela	Amizade		Desejo, atração
02.Cebolinha e Cascão orientam Mônica a não se aproximar de Ivan Piro	Amizade	Auto-ética	Zelo
03. Mônica não atende às recomendações dos amigos	Temeridade	Incompreensão	Desafiar, imposição
07. Mônica é transformada em vampira			
15. Mônica vai ao encontro de Ivan Piro no castelo			
19. Ivan Piro percebe que Mônica pertence a um mundo diferente do seu. Então, Mônica deixa de ser uma vampira	Amizade	Compreensão, respeito à honra	Arrependimento, humildade
29. Mônica resgata sua antiga aparência			

O caça Sansão

01. Sansão é capturado por um cientista	Jactância	Auto-justificação, <i>imprinting</i>	Egocentrismo
08. O cientista submete Sansão a uma experiência, fazendo-o crescer exageradamente, gerando um caos na cidade	Coragem	Religação, altruísmo	Responsabilidade
8.1. Mônica deseja ter seu coelho Sansão de volta, mas também é capturada	Covardia	Negação da sócio-ética	Medo, passividade (das autoridades)
09. Precisa-se resgatar a ordem, mas as autoridades temem um posicionamento	Coragem	Altruísmo, religação, honra	Determinação
10. Cebolinha decide reagir	Coragem		
16. Cebolinha confronta-se com o cientista	Coragem	Religação, honra, autonomia	Companheirismo, autonomia
18; 19. Mônica consegue escapar e atingir Sansão com o raio que o devolva seu tamanho original. A ordem é recuperada	Condignidade	Auto-análise, autocrítica	Reconhecimento
27. Mônica agradece o esforço de Cebolinha com um beijo			

Cascão em: Um cenário para meus brinquedinhos

01; 02. Cascão decide ir para o jardim de sua casa com seus brinquedos, uma vez que seu pai o impede de utilizar o interior da casa			
08. Mônica e Magali chegam para brincar com os amigos, mas são induzidas a	Amizade	Incompreensão	Manipulação

desistir, já que os meninos as assustam com um <i>hamster</i>			
11. Mônica e Magali decidem ir embora			
18. Cascão e Cebolinha terminam de montar o cenário, mas logo chove e tudo é destruído.			

Cebolinha em: Irmão Cascão

8,1 Cebolinha não gosta de ter que cuidar de sua irmã. Sente-se privado da possibilidade de brincar	Ególatra	Incompreensão	Individualismo
09.Cebolinha convida Cascão para ser seu irmão	Condignidade, amizade por interesse	Incompreensão	Individualismo
10. Cascão aceita o convite e age como se tudo o que fosse de Cebolinha também fosse seu	Amizade	Condignidade	Compartilhar
19; 20. Cebolinha decide que não quer mais Cascão como seu irmão, mas como amigo. Então, Cascão retorna para sua casa e Cebolinha revaloriza a irmã, recuperando-se a ordem anteriormente vigente	Amizade por interesse	Recursão ética, ética da religião, compreensão	Entendimento

Xuxinha e Guto contra os monstros do espaço

Funções da morfologia narrativa segundo Vladimir Propp por cenas:	Valores éticos segundo Aristóteles	Ética segundo Morin	Categorias
09. É divulgada a notícia de que o planeta está prestes a ser invadido por monstros	Ganância, pretensão	Incompreensão, desrespeito	Egocentrismo
10. Txutxucão, um detetive; e Arquimedes, um morador de rua, iniciam a busca pelos monstros, juntamente com Guto, Jonas e seus anjos, Xuxinha e Biel	Amizade	Solidariedade, ética da liberdade	Autonomia
11. Xuxinha sacrifica suas energias e passa informações para Txutxucão acerca do que sabe sobre os monstros	Coragem	Solidariedade, ética da liberdade	Sacrifício
12; 15 A população presta auxílio, construindo um robô, mas lhe falta o coração, que possibilitaria seu funcionamento. Guto, Xuxinha, Jonas e Biel partem para a fábrica na qual encontram-se os monstros e resgatam aqueles que haviam sido capturados; encontram um coração para o robô	Magnanimidade, amizade, coragem	Solidariedade, ética da liberdade, ética da religião, autonomia, autocrítica, auto-ética	União, determinação, coragem
16. Monstros combatem o robô e os demais personagens	Temeridade	Ética universalista	Solidariedade, altruísmo
17. Guto é atingido por uma substância perigosa			
18. Os monstros são vencidos, mas Guto ainda deve ser salvo			

19. Após Xuxinha ter implorado junto a São Pedro, a vida de Guto é salva	Sinceridade	Ética da religião	Humildade, sinceridade
23. 29 Xuxinha chega na família de Guto sem identificação e é adotada, recebendo uma nova aparência	Condignidade, amizade	Compreensão, amor	Acolhimento

Turma da Mônica em: Uma aventura no tempo

Funções da morfologia narrativa segundo Vladimir Propp por cenas:	Valores éticos segundo Aristóteles	Ética segundo Morin	Categorias
01.Cebolinha, Cascão, Mônica e Magali partem em busca dos quatro elementos da natureza, para impedir o congelamento do universo, através da máquina do tempo, operada por Franjinha	Coragem	Sócio-ética, ética universalista, ética da responsabilidade	Civilidade
8.1; 15. Cada um dos amigos é transportado para um lugar diferente. Assim, cada um deve recuperar um dos quatro elementos	Coragem	Sócio-ética, ética universalista, ética da responsabilidade	Civilidade
09;15;16;17 Mônica ajuda uma comunidade pré-histórica a superar o temor do falso deus do <i>fogo</i> e recupera o elemento	Amizade	Auto-ética, sócio-ética, religião, compreensão	Altruísmo
15. Mônica é transportada para junto de Cascão, onde deverá ajudá-lo a recuperar o elemento <i>água</i> e superar o medo da mesma	Amizade	Ética da responsabilidade	Civilidade, lealdade
10;12;14. Cascão decide reagir e superar seu medo. Para tanto, é submetido a uma prova, mas consegue resgatar o elemento <i>água</i> e finalmente a ordem naquela tribo	Coragem	Ética da responsabilidade, <i>imprinting</i>	Superação
28. Cascão e Mônica conseguem desmascarar aquele que dominava o	Coragem	Auto-ética, religião	Justiça

elemento <i>água</i> e impedir o garimpo			
15. Cebolinha é transportado para o espaço, onde deve recuperar o elemento <i>ar</i>	Coragem	Ética da liberdade, ética da responsabilidade	Solidariedade
12;14;15;18 Juntamente com Cascão e um astronauta local, consegue vencer o pirata do espaço	Coragem	Sócio-ética	Companheirismo
20. Cascão e Cebolinha voltam para junto de Franjinha, que está no comando da máquina do tempo	Amizade	Sócio-ética	Responsabilidade
15. O último elemento, <i>terra</i> , encontra-se no passado recente da turma da Mônica, para onde todos são transportados	Amizade perfeita	Fraternidade	Reflexão
16. O elemento <i>terra</i> está sob o poder de Mônica-bebê. Após muitas tentativas, Mônica troca seu coelho Sansão com o elemento <i>terra</i> , de Mônica-bebê	Egolatria	Egocentrismo, autojustificação	Individualismo
8.1. A máquina do tempo encontra-se avariada, com seu funcionamento limitado			
11. Dorinha, uma menina deficiente visual, rumo em direção ao laboratório	Amizade	Ética da responsabilidade, autonomia	Integração, diversidade
19. Dorinha consegue trazer toda a turma de volta	Amizade	Ética da solidariedade, ética da honra	Compromisso com a espécie
8.1 Sansão não retornou. Mas como nada poderia ficar perdido no tempo,	Coragem	Ética da responsabilidade	Razão, moderação

Mônica volta para recuperá-lo			
15. Mônica deve ser novamente transportada, a fim de recuperar Sansão	Coragem	Autonomia, liberdade	Comprometimento, responsabilidade
26. Todos juntos, conseguem finalizar a tarefa, salvando o planeta	Coragem	Auto-crítica, auto-análise, autonomia, amizade	União, compromisso

Funções da morfologia narrativa segundo Vladimir Propp por cenas:	Valores éticos segundo Aristóteles	Ética segundo Morin	Categorias
2. O Capitão Programação esclarece às crianças que, assim que completarem 10 mil pontos, passarão para uma nova fase da programação, o Planeta das Crianças Adultas, momento em que ganharão um relógio igual ao do Capitão e o certificado de criança adulta, recompensa para uma criança que siga sempre e rigorosamente sua programação	Pretensão, Amizade por interesse	Imprintings, normalizações	Submissão, ambição
1. Quando é hora de dormir, Maninho deita-se, mas Cósmico não tem sono, até que chega Luna e convida os amigos para irem pela tubulação até a Central de Dados da escola para que consigam pontos e	Temeridade	Incompreensão	Autonomia, companheirismo, tentação, desobediência

tornem-se logo uma criança adulta, desrespeitando a programação			
3. Perdem-se no sistema de tubulação e acabam ficando sem programação	Prodigalidade, temeridade	Solidariedade, <i>imprinting</i> , normalizações, <i>self-deception</i> , autoengano, honra	União, solidariedade, determinação
4, 5. Massaróca, o monstro, vigia-os, acompanhando seus passos	Irascibilidade, ganância	Egocentrismo	Incompreensão
8.1. Tentam retornar ao alojamento no intuito de recuperarem a programação, mas chegam à estação espacial, onde Luna pensa em estratégias para voltarem ao Planeta das Crianças	Amabilidade, amizade perfeita, coragem	<i>Imprintings</i> , normalizações	União, solidariedade, amizade, amor, afetividade
9. A nave estaciona em um planeta desconhecido	Coragem, amizade perfeita	Ética da tolerância, ética da solidariedade	Ética comunitária, altruísmo, solidariedade
13. Giramundos recepciona-os. Com estranhamento, Luna pergunta se não deveria estar no Planeta da Quarta Idade e questiona-se acerca da	Amizade perfeita, espirtuosidade, sinceridade, amabilidade, Pretensão (crianças que desejam voltar para seu planeta)	Ética da fraternidade, da amizade, da solidariedade, ética da honra	Solidariedade, amizade, altruísmo

programação. Giramundos mostra, através de sua fala, que não está preocupado com a programação, lembrando que faz parte da programação do circo			
15. As crianças seguem com Giramundos em seu calhambeque, até chegarem ao circo. As crianças estranham o circo, onde tudo é pouco uniformizado, mas onde “todo mundo tem sempre um lugar”	Coragem, amizade, concupiscência, espirituosidade	Ética da Tolerância, ética da compreensão	Amizade, solidariedade, tolerância, altruísmo, união,
14. Luna convida os amigos a pegarem o trem para tentarem voltar a seu planeta. Jajá lhes diz que quem entra ali nunca sai do mesmo jeito	Amizade por interesse, pusilânime, concupiscência	Sócio-ética	Egocentrismo
6. O Capitão Programação aparece para as crianças e diz que os procurou por todo o planeta	Avareza, pretensão, irascibilidade	Egocentrismo, <i>autojustificação</i> , incompreensão	Falsidade, sinceridade, simulação,
7. O alarme do Capitão soa e	Amizade por interesse,	<i>Imprinting</i>	Vingança, ambição, leviandade,

<p>ele chama as crianças para voltarem ao Planeta das Crianças. As crianças ficam seduzidas pelo fato de viajarem na nave super complexa do Capitão Programação</p>	<p>jactância</p>		
<p>12. As crianças devem jogar um <i>game</i>, jogo especial para aqueles que saíram da programação. Nele, cada criança tem um inimigo que deverá combater para ficar ao lado do Capitão para sempre. Devem encontrar o inimigo entre os amigos que fizeram no circo Giramundos, que aparecem sob traços agressivizados. Também o trem de Giramundos reaparece e o Capitão os incita a atirar nele, mas ambiciosamente nega recusando o jogo</p>	<p>Coragem</p>	<p>Ética de fidelidade à amizade, ética da honra, recursão ética, <i>imprinting</i></p>	<p>Honra, companheirismo, civilidade, gratidão, sensibilidade</p>
<p>8. As crianças são abandonadas e desativadas pelo Capitão,</p>	<p>Pretensão, coragem, irascibilidade</p>	<p>Barbárie, egocentrismo, lei do talião</p>	<p>Egocentrismo, vingança, incompreensão</p>

que informa que aqueles que fracassam ficam perdidos no espaço sideral.			
15. Bicho aparece e salva os garotos, levando-os de volta para junto de Giramundos. Eles estão tristes com o fato de terem sido desativados Giramundos conta a eles sua história, dizendo que já fora desativado também. Mostra a eles que é um desativado ativo	Condignidade	Solidariedade, fraternidade, ética da responsabilidade	Identificação, altruísmo, solidariedade
16. Quando vai começar o espetáculo, Massaróca aparece, bem como as Bocudas, que ficam agressivas e perigosas na presença dele, só se acalmando com chocolate. Giramundos, para proteger Cósmico, enfrenta Massaróca	Temeridade, amizade perfeita	Ética altruísta	Coragem, responsabilidade, solidariedade, fraternidade, altruísmo, sensibilidade
17. Giramundos fica desacordado			
16. Cósmico também	Temeridade, amizade	Ética da religião, ética	Sensibilidade, coragem, iniciativa, impulsividade

enfrenta Massaróca, a fim de proteger Giramundos, mas é engolido	perfeita	da responsabilidade	
17. Cósmico fica aprisionado dentro de Massaróca		Ética da religião	
18. Dentro de Massaróca, Cósmico dá razão a Giramundos e fica pensando nas possibilidades de sair de sua prisão, até que consegue escalá-lo e atravessá-lo. Assim, raios de sol começam a incidir sob os personagens, que despertam seus amigos, conseguindo afastar-se de Massaróca	Coragem, amizade perfeita,	Ética da religião	Racionalidade, sensibilidade, companheirismo
19. Todos despertam e, agora, os meninos não precisam mais estar submetidos a regras e à rígida programação antes imposta	Amizade perfeita, concupiscência	Ética da fraternidade, recursão ética	Liberdade, autonomia, responsabilidade
20. Felizes, escutam a história contada por Giramundos, sobre um menino que	Amizade perfeita, sinceridade, amabilidade	Ética da religião, ética da responsabilidade, ética da honra, socioética, ética universalista	Solidariedade, zelo, proteção, respeito

<p>vivia num planeta como um quintal, onde podia correr, brincar com seus amigos, com o vento, árvores, rios... Esse planeta localizava-se na Cidade das Estrelas, rua dos Planetas, do Ano dos Dias sem Número</p>			
---	--	--	--