

**VESTÍGIOS DE MONSTROS NA TV: TEORIA E PRÁTICA COM O
DESENHO ANIMADO CONTEMPORÂNEO**
Fernando Teixeira Luiz¹ e Alana Paula de Oliveira²

Resumo

O presente ensaio integra uma pesquisa maior, intitulada Poéticas do Cinema de Animação, que tem como objetivo investigar as propostas estéticas veiculadas por desenhos animados ao longo do século XX e limiar do século XXI. Assim, dada a necessidade de recorte do objeto, nossa meta, com este texto, é discorrer sobre a animação contemporânea e os recursos utilizados pelos roteiristas para gerar humor. Logo, ocupa-se em problematizar como o cinema revela conexões intertextuais com produções artísticas anteriores ou sincrônicas. Selecionamos, desse modo, dois títulos com o propósito de analisar o processo de desconstrução de elementos típicos do filme de terror e da literatura gótica para gerar efeito de comicidade: *Hotel Transilvânia* (2012) e *Frankenweenie* (2012). Sublinhamos que não pretendemos esgotar as narrativas aqui tratadas, mas apresentar uma proposta de leitura e de aplicação em sala de aula a partir de um ponto bastante singular inscrito no enredo dos dois longas-metragens: a revisão do gênero “terror” em meio à paródia de figuras emblemáticas da historiografia do cinema e da literatura.

Palavras-chave: Desenho Animado, Literatura, Intertextualidade, Comicidade, Práticas Educativas.

**TRACES OF MONSTERS ON TV: THEORY AND PRACTICE WITH
CONTEMPORARY ANIMATIONS**

Abstract

This study is part of a larger research, called Poetics of Animation Cinema, which aims to investigate the aesthetic proposals conveyed by cartoons throughout the 20th century and threshold of the 21st century. Therefore, to cut the objective of this paper, our intention is to talk about contemporary animation and the resources used by screenwriters to produce humor. In this way, it is concerned with problematizing how cinema reveals intertextual connections with previous or synchronic artistic productions. Thus, we selected two titles with the purpose of analyzing the process of deconstructing typical elements of the horror film and Gothic literature to generate a comicality effect: *Hotel Transilvânia* (2012) and *Frankenweenie* (2012). We emphasize that we do not intend to exhaust the narratives dealt with here, so we present a proposal for reading and application in the classroom from a very unique point inscribed in the plot of the two feature films: the revision of the “horror” genre in the midst of parody of emblematic figures in the historiography of cinema and literature.

Keywords: Animations, Literature, Intertextuality, Comicality, Educational Practices.

¹ Doutor em Letras pela Universidade Estadual Paulista, docente da Universidade do Oeste Paulista e da rede particular de ensino de Presidente Prudente (SP). Grupo de Pesquisa “Crítica e Recepção Literária” (CRELIT). E-mail: fer.luiggi@hotmail.com.

² Doutora em Educação pela Universidade Estadual Paulista, docente da rede municipal de ensino de Presidente Prudente (SP) e da Faculdade de Presidente Prudente. E-mail: alanapaulla@hotmail.com.

RASTROS DE MONSTRUOS EN LA TV: TEORÍA Y PRÁCTICA CON DIBUJO ANIMADO CONTEMPORÁNEO

Resumen

El presente ensayo integra una investigación más amplia, titulada Poéticas del Cine de Animación, que tiene por objetivo investigar las propuestas estéticas que transmitieron los dibujos animados a lo largo del siglo XX y umbral del siglo XXI. Así, ante la necesidad de recortar el objeto, nuestra meta, con este texto, es disertar sobre la animación contemporánea y los recursos que utilizan los guionistas para generar humor. Por tanto, se preocupa por problematizar cómo el cine revela conexiones intertextuales con producciones artísticas anteriores o sincrónicas. De ese modo, seleccionamos dos títulos con el propósito de analizar el proceso de deconstrucción de elementos típicos del cine de terror y la literatura gótica para generar un efecto de comicidad: *Hotel Transilvânia* (2012) y *Frankenweenie* (2012). Subrayamos que no pretendemos agotar las narrativas aquí tratadas, sino presentar una propuesta de lectura y aplicación en el aula desde un punto muy singular inscrito en la trama de los dos largometrajes: la revisión del género “terror” en medio a la parodia de personajes emblemáticos de la historiografía del cine y de la literatura.

Palabras-clave: Dibujos Animados, Literatura, Intertextualidad, Comicidad, Prácticas Educativas.

Introdução

Os estudos em torno da historiografia do cinema de animação (LUCENA JR, 2001; DENIS, 2010; LUIZ, 2020) sinalizam que o gênero “terror”, ao ser abordado para o público infantil, absorveu uma série de modificações em sua estrutura narrativa, bem como na composição de suas personagens e nos modos de representação de signos típicos do universo gótico. Tais alterações, enveredando por um território lúdico, justificavam-se como uma estratégia de notável e promissor sucesso, o que conduziu cartunistas, roteiristas e estúdios à necessidade de investir nesse segmento, adequando-o às novas perspectivas do mercado e às expectativas e exigências da criança. A releitura do gênero “terror”, inclusive, tornou-se frequente tanto nas histórias em quadrinhos quanto na literatura infantil. Tendo em vista as citadas transformações e operando, necessariamente, com o recurso intertextual da paródia, do pastiche ou da alusão, o desenho animado contemporâneo investe em expressivos monstros típicos do cinema tradicional e da literatura gótica, como Frankenstein, de 1818, e Drácula, de 1897. Entretanto, as citadas personagens de Mary Shelley e Bram Stoker foram reinventadas e representadas de forma caricata, excêntrica e jocosa, inserindo-as em eixos temáticos peculiares ao cenário infantil e juvenil.

De acordo com Rocha e Salvatori (2018), a literatura gótica e seus múltiplos aspectos (horror, suspense, ambientes sombrios etc) são revisitados, constantemente, no território da produção cultural endereçada a crianças e adolescentes. Os mencionados autores comprovam tal afirmação com dados do Programa Nacional da Biblioteca Escolar publicados nos anos de 2012 e 2013. Nessa linha, acrescentaríamos e sublinharíamos o espaço do desenho e das séries animadas como gêneros de ampla repercussão e popularidade que também dialogam com a esfera gótica. “Dentro das obras presentes nos catálogos de 2012 e 2013 da PNBE, a monstruosidade se manifesta de diversas formas, seja em sua forma humana ou sobre-humana. Essa última, contudo, é encontrada mais frequentemente, trazendo seres sobrenaturais como bruxas, zumbis, lobisomens, demônios e vampiros” (ROCHA; SALVATORI, 2018, p. 123). Considerando, portanto, o painel aqui configurado, este ensaio será dividido em três partes. Pretende-se, no primeiro momento, oferecer um quadro geral acerca das bases teóricas, dos objetivos e da justificativa que conduziram o presente estudo. Na segunda parte, impõe-se a necessidade de abordagem de dois títulos que integram a produção contemporânea: *Hotel Transilvânia* (2012) e *Frankenweenie* (2012). A terceira e última parte será reservada para algumas sugestões metodológicas direcionadas ao trabalho dialógico com cinema de animação – gênero “terror” – com crianças do Ensino Fundamental.

2. A desconstrução do gênero “terror”: o jogo da intertextualidade

No processo de interação entre o leitor e o texto literário, destacamos, a partir dos princípios do dialogismo, a conexão que a escritura artística ficcional sustenta com outros sistemas culturais, como o cinema, os quadrinhos, o teatro, a animação etc. Ganharia destaque, assim, configurações múltiplas e variadas de intertextualidade, como a alusão, a alegoria, a paródia, o pastiche, a carnavalização, o *reboot* e o *crossover*. Moraes (2008) define a intertextualidade a partir do diálogo mantido com outros textos, retomando, assim, as observações teóricas de Kristeva (1979) sustentadas na tese de que os textos se constroem como mosaicos de citações. O novo enunciado, dessa forma, preservaria sua interação com os enunciados originais, retomando-os ou negando-os. Além disso, seria equivocado afirmar que a intertextualidade se limitaria apenas à articulação entre um ou outro texto verbal, mas abriria diversas possibilidades de interação em meio à pluralidade de sistemas semióticos, inclusive digitais. Ao longo da história do cinema de animação, o intertexto e, por conseguinte, a alusão ao universo gótico se colocava como aspecto relevante e recorrente, sobretudo nas narrativas veiculadas pelos estúdios *Disney* e protagonizadas por Mickey, Donald e Pateta. Nessa linha, convém citar o curta-metragem *Fantasma Solitário* (1937), que recuperavam, por meio da

paródia, os clássicos filmes de terror do início do século XX e a literatura gótica inglesa e norte-americana rubricada por Edgard Allan Poe, Charles Dickens e Bram Stoker. A *Disney*, contudo, retomaria o citado gênero em 1949, investindo em uma nova narrativa de horror: *A Lenda do Cavaleiro sem Cabeça*. Distanciando-se do aspecto jocoso que caracterizava *Fantasma Solitários*, os roteiristas sublinhavam o cenário soturno e enigmático da ficção de Washington Irving.

Considerando este quadro, nossa meta, com o presente ensaio, é discorrer sobre o cinema de animação e os recursos estéticos utilizados pelos roteiristas para gerar humor. Em virtude da necessidade de recorte do objeto de estudo – pois seria inviável catalogar e analisar todas as animações produzidas e comercializadas durante o século XX e nas primeiras décadas do século XXI- optamos por problematizar apenas dois títulos que dialogam com o universo do “horror”: as animações *Hotel Transilvânia* (2012) e *Frankenweenie* (2012). A opção pelos mencionados filmes justifica-se por se tratarem de produções contemporâneas, pouco estudadas e marcadas pela incidência do *crossover*, definido aqui como “cruzamento” de personagens de diferentes universos culturais em uma nova obra (MORAES, 2008, p. 14). Logo, entende-se como *crossover* “a ação que permite a união de duas narrativas diferentes por meio de um ou mais personagens, que não possuem qualquer relação anterior ao momento em que se cruzam em um novo universo narrativo”. (SANTOS, A.; PEREIRA, S. 2018, p. 9). Uma vez definido o campo a ser investigado e o *corpus* de análise pautado no viés da intertextualidade, passemos, finalmente, à problematização das obras conforme anunciamos anteriormente.

3. Hotel Transilvânia

As pesquisas de Nunes e Félix (2015) problematizam a presença de vampiros, ainda que de forma vaga e indireta, nas crônicas medievais e na tradição oral, baseadas em mitos populares. Posteriormente, entre os séculos XVII e XVIII, a imagem do vampiro ganhava contornos mais nítidos, mencionados em relatos de viagens que especulavam sua possível existência. Rocha e Salvatori (2018) explicam que John Polidori foi o primeiro escritor a se voltar à citada temática, no ano de 1819, “e o mesmo foi considerado inspiração para a criação da maior personagem vampiresca no cinema e na literatura: *Drácula* de Bram Stoker, publicado em 1897” (p. 130). Nessa linha, a dupla de estudiosos acentua ainda a projeção de um legado literário voltado às criaturas que se alimentavam de sangue humano e que, gradativamente, ganhavam vida nos textos de Sheridan Le Fanu e Robert Louis Stevenson.

Nunes e Félix enfatizam ainda que, a partir da década de 1930, o cinema teve importante papel nos modos de representação da personagem mediante a linguagem não verbal. Nesse sentido, vale observar a estratégia das “descrições feitas no livro de Stoker por meio da narrativa para as imagens de uma mídia visual, mantendo suas características sombrias, monstruosas e diabólicas, acrescentando uma dimensão de sedução e a lascívia – características que constituem a figura e o imaginário popular do *vampiro* ao longo do século XX” (NUNES; FÉLIX, 1915, p. 242). No caso, quando analisamos a personagem vampiresca no quadro da produção cultural direcionada à criança e ao jovem, observamos novas perspectivas na recriação do monstro. Sobre tal aspecto, Ambrosini (2015) assegura que a presença de tal figura no universo infantil e juvenil é relativamente recente. Com efeito, a literatura – e aqui igualmente acrescentaríamos os quadrinhos e as animações – apresenta vampiros generosos, de boa índole, que não se alimentam de sangue e com aspecto mais agradável e menos assustador, como sugerem, por exemplo, os casos de Zé Vampir, do cartunista Maurício de Sousa, Edward Cullen, da escritora Stephanie Meyer, e, sobretudo, a reinvenção de Drácula em *Hotel Transilvânia*. Todavia, propriedades como a imortalidade e os elementos góticos (hábitos noturnos, roupas escuras, capas e tom sombrio) serão preservadas em suas composições.

O longa-metragem *Hotel Transilvânia* (2012), da Sony Pictures Animation, constitui uma intrincada e criativa rede intertextual que referencia títulos emblemáticos da história do cinema de “horror”, como *Vampiros* (1915), *Nosferatu* (1922), *O Fantasma da Ópera* (1925), *Drácula* (1931), *Frankenstein* (1931), *A Múmia* (1932), *Lobisomem* (1941) e *A Bolha Assassina* (1958), entre outros. O próprio título do filme, *Hotel Transilvânia*, já sugere uma alusão ao universo lendário dos vampiros consolidados pelos escritores britânicos Joseph Sheridan Le Fanu, Robert Stevenson e Bram Stoker. A esse respeito, Ambrosini (2015) esclarece que “grande parte das histórias sobre o morto-vivo mitológico que vive do sangue daqueles que domina e molesta, são provenientes de regiões como Hungria, Sérvia e Transilvânia” (p. 17). A Transilvânia é uma região montanhosa da Romênia, conhecida por abrigar o castelo que pertencia ao príncipe Vlad Dracul (também conhecido como Vlad III – “o empalador”) - e que, posteriormente, serviu de inspiração para enriquecer o imaginário popular acerca das personagens aterroradoras que se alimentavam de sangue humano.

Sobre as lendas oriundas desta última [a Transilvânia], cabe um parêntese: gira em torno de Vlad Tepes III, príncipe de Valáquia; conhecido como Vlad, o Empalador. O nobre guerreiro era tão cruel que costumava empalar seus inimigos e deixá-los expostos, para que servissem de exemplos a todos

que pensassem em investir contra ele. Romeno de nascença, recuperou o trono que havia sido tirado de sua família e passou a dominar sua terra natal, a Transilvânia — berço não só do vampiro, como também terra de muitos bruxos e feiticeiras, dentre os quais pode-se citar Medeia, a princesa feiticeira, oriunda da literatura clássica (AMBROSINI, 2015, p. 17).

A narrativa *Hotel Transilvânia*, marcada pela sequência de *gags*, alusões e citações, tem como foco a relação paternal entre o Conde Drácula e sua filha Mavis, evidenciando os dramas familiares desencadeados pela proteção exacerbada que o protagonista mantinha com sua filha. No enredo, o famoso vampiro perdia seu aspecto sádico e diabólico – tão peculiar ao romance de Bram Stoker e aos demais reendereçamentos das primeiras décadas do século XX – e, devidamente transformado mediante o recurso dialógico da paródia, construía um hotel de férias em um distante castelo com a meta de proteger Mavis do perigo iminente encarnado na imagem dos humanos. Todos os anos, as mais estranhas criaturas que reportavam à história do cinema (como o monstro Pé-Grande, o Homem Invisível e a Bolha Assassina, entre outros) eram convidadas para o aniversário da garota, fato que caracteriza a presença, no filme, do recurso do *crossover* e, por conseguinte, acentua uma estreita relação intertextual (alusão) com as reuniões festivas promovidas pela família Addams, em 1973. Como ocorre com a imagem de Drácula, os monstros foram igualmente desconstruídos e reinventados frente à intertextualidade, assumindo uma estética marcada pelos tons da comédia. Nessa linha, vale citar, por exemplo, o faceiro lobisomem Wayne e seus inúmeros filhotes, como também o nada convencional casal formado por Frankenstein e sua esposa Eunice.

Entretanto, para a grande surpresa das assustadoras figuras que transitavam pelos suntuosos salões do castelo durante os preparativos da cerimônia, surgia, no hotel, o viajante Jonathan Loughran, que, por sua vez, não pertencia a nenhuma linhagem de monstros. Na verdade, encontrava-se na excêntrica condição de “humano”, o que lhe acarretará, posteriormente, alguns problemas. Recuperando os clichês românticos, o rapaz se apaixonava, imediatamente, pela jovem vampira, estabelecendo, a partir de então, um conflito bastante previsível, visto que se tratava de um sentimento que se projetava em condições inviáveis ou, em outras palavras, de um amor proibido. O leitor, certamente, poderia ser conduzido à obra *Romeu e Julieta* (1597) ao acompanhar a trajetória de Jonathan e Mavis, mas observará que a narrativa se empenhará em percorrer outras trilhas. Se Shakespeare abordava, em seu drama, a trajetória de famílias rivais, *Hotel Transilvânia* investia na polarização firmada não por meio do ódio, mas sim pela diferença estampada no binômio “monstros x humanos”.

Convém ainda sublinhar alguns dados relevantes quando nos debruçamos sobre as particularidades da animação. Não é novidade que o grande protagonista da narrativa, o Conde Drácula, tem sua origem nas antigas lendas inglesas e na literatura do século XIX, especialmente no romance *Drácula* (1897), que consolida a personagem. No entanto, suas principais características foram alteradas, reformuladas e redimensionadas ao longo do tempo, criando e recriando um novo referencial para o monstro. Alguns dos traços do vampiro clássico até se mantiveram na animação, como a repulsa pelo alho, a transformação em morcego, a hipnose e os hábitos noturnos, contudo, parte expressiva de sua caracterização foi devidamente revista. Assim, determinados aspectos acabaram sendo modificados, como, por exemplo, podemos notar no fato de recusar sangue humano, quando o próprio Drácula alegava optar por sangue sintético. O efeito de comicidade instaurado na nova composição da personagem deve-se à recriação da mesma a partir de um olhar cínico, sarcástico e contestador, reflexo da paródia.

Ademais, na trajetória do cinema, a primeira aparição do vampiro como ícone do terror encontrava-se enraizada na produção expressionista alemã *Nosferatu* (1922), mantendo as características físicas, sociais e psicológicas materializadas anteriormente no texto de Stoker. Entre os traços presentes tanto na ficção do escritor inglês quanto no substrato folclórico e no cinema expressionista, destaca-se a imagem do vampiro como figura noturna, incapaz de resistir à luz do sol. Distanciando-se dos mencionados modelos, o protagonista de *Hotel Transilvânia* possui uma aparência muito mais próxima do vampiro veiculado no filme *Drácula* (1931), preservando, assim, o mesmo penteado, indumentárias e aspecto sedutor, elementos que seriam explorados pela indústria cinematográfica em torno dos mitos que até hoje envolvem o enigmático Conde. O signo morcego, incidente nas diversas produções cinematográficas como a forma animal do vampiro, apresenta um significado curioso. De acordo com Lurker (2003), o morcego é, particularmente, um símbolo de longevidade porque se supõe que ele próprio a possua, uma vez que se aloja em uma caverna, local caracterizado, segundo as antigas gravuras chinesas, como passagem para os domínios dos imortais.

Ademais, a animação da Sony Pictures, em alguns momentos, entremostra-se revestida de certo viés pedagógico. Tal afirmação justifica-se pela pretensão de acentuar um sólido discurso contra o preconceito. Para tanto, explora, com sucesso, as relações conflituosas que se instauram entre duas gerações, ou seja, entre pais e filhos. Desse modo, o longa-metragem destaca, de um lado, o olhar protetor e intolerante de um pai perante o suposto perigo representado em um jovem que não pertencia a nenhuma linhagem ou nenhum

clã de monstros e, de outro, a filha, que, mesmo diante da desaprovação do vampiro, insiste em manter o namoro com um humano. A inversão proposta na própria engrenagem da narrativa sugere uma perspectiva inédita ao observar os dilemas impostos pelas personagens: **é o ponto de vista do monstro que predomina no universo ficcional**. Nessa linha, as criaturas fantásticas são devidamente humanizadas para que as relações interpessoais ganhem destaque e promovam, por parte do interlocutor, a reflexão adequada. Com a inversão dos papéis na animação, a posição que os monstros ocupam, na *diegese*, passa a ser ressignificada, ao passo que as figuras humanas perdem sua condição elevada e são abordadas como “temidas”, “distantes” e “ameaçadoras”.

4. Frankenweenie

Diferente de *Hotel Transilvânia* (2012), a animação *Frankenweenie*³ (2012), uma criativa obra rubricada por Tim Burton e produzida em parceria com os estúdios *Disney*, introduzia protagonistas bem mais dramáticos. A animação em *stop-motion*, embora se revelasse pouco imprevisível, era bastante sensível, impondo-se em um contexto praticamente dominado pela *Dream Works* com o advento do ogro *Shrek* (2000). Para tanto, valia-se de uma narrativa que intercalava, mais uma vez, referências intertextuais⁴ da história do cinema, em especial do gênero “terror”. Assim, desfilavam, perante os olhos do leitor, personagens que faziam alusão a *Frankenstein* (1931), *O Corcunda de Notredame* (1939) e *Godzilla* (1954). Para recriar o ambiente obscuro do cinema clássico, o diretor, Tim Burton, optou por manter a animação em preto e branco. A estratégia obteve êxito, e o longa-metragem lembrava, com sucesso, títulos do início do século como *Vampiros* (1915), *Nosferatu* (1922), *O Fantasma da Ópera* (1925) e *Drácula* (1931). O intenso fluxo de citações configurando, em alguns momentos, a metalinguagem – em que o cinema edifica a alusão à própria história do cinema – deve-se, conforme explica Denis (2010), à proposta pós-moderna em que se encontra parte expressiva de títulos lançados após a década de 1990.

As personagens, em harmonia com esse universo, apresentavam leve palidez, olhar inexpressivo e estilização absoluta. Consequentemente, o entrecruzamento desses elementos tornava ainda mais significativa a temática tratada ao longo do enredo: a morte. *Frankenweenie*, porém, não estaria sozinho como tributário do gênero suspense, dividindo tal

³ Temos duas produções com o mesmo título no mercado cinematográfico. Para este ensaio, estamos trabalhando com o filme de 2012, ou seja, com o *remake* da produção de 1984.

⁴ As referências intertextuais se projetam até mesmo no título da narrativa, sugerindo o famoso romance de Mary Shelley, *Frankenstein*.

posto com outras animações marcadas por propostas similares, como *A Casa Monstro* (2006), *Mary e Max* (2009), *A pequena loja de suicídios* (2012) e *ParaNorman* (2012). A esse respeito, é patente na produção juvenil contemporânea a discussão em torno de questões polêmicas antes restritas ao mundo adulto, como a violência, o divórcio e, no caso supracitado, a morte. Lajolo e Zilberman (1988) já haviam problematizado tal ponto no processo de formação e consolidação da literatura para adolescentes, em especial na obra de Lygia Bojunga. Com as animações não seria diferente, e *Frankenweenie* debruçava-se, a partir do drama vivenciado pelo garoto Victor, sobre toda a dor e a angústia decorrente da perda de seu cachorro de estimação: o carismático Sparky. Cabisbaixo e impaciente, o menino, influenciado pelas aulas de Ciências, não hesitara em agir: desafiava as leis da natureza em nome de seu amor incondicional, empenhando-se em ressuscitar o cãozinho. Nessa direção, Lotterman (2010, p. 26) sublinha que é patente, na produção cultural contemporânea, a representação da morte de animais de estimação. No universo ficcional, o luto por tais animais acaba gerando tensão e, por conseguinte, revolta entre as personagens que os perderam. Em alguns casos, os garotos, distantes de suas mascotes, adoeciam, podendo, inclusive, morrer em decorrência do sofrimento. Fuhr (2016), não obstante, chama a atenção para as questões autobiográficas da adaptação de *Frankenweenie*, tendo em vista que o próprio cineasta Burton assumia, em várias entrevistas, já ter vivenciado o mesmo drama de Victor, pois igualmente perdera seu cachorro de estimação em razão de uma doença chamada *cinomose*. Além disso, sempre se mostrou adepto aos filmes de terror e, como o protagonista Victor, produzia seus próprios curtas improvisando bonecos (FUHR, 2016).

Ademais, as citações de *Frankenstein* em *Frankenweenie* são frequentes. Exemplo disso era a relação entre o pequeno Victor e o desengonçado Edgar, que reporta o leitor, de imediato, às cenas entre o Dr. Henry Frankenstein e o corcunda Fritz. A alusão ao filme e ao romance de Mary Shelley também se projetam no ensejo de ressurreição do cachorro Sparky, quando ele era erguido, em uma mesa de operação, em direção ao céu pleno de relâmpagos e trovões; ou ainda quando o cãozinho era perseguido por um conjunto de cidadãos indignados empunhando tochas reluzentes. É como se a narrativa não apenas parodiasse, mas, na linha do *pastiche*, homenageasse os clássicos de terror, solicitando a atenção dos destinatários para os pioneiros do gênero.

Além da intertextualidade, outro elemento que não pode deixar de ser citado nessa discussão teórica está na questão da *cor*. Segundo Bastos, Farina e Perez (2006), a cor, além de atuar sobre a emoção humana, “também produz uma sensação de movimento, uma

dinâmica envolvente e compulsiva” (p. 85). Na condição de signo e inserida em uma situação discursiva, pode, por exemplo, reportar o leitor a significações diversas (revolução, conflito, paixão etc.). Assim, *Frankenweenie*, recorrendo propositalmente ao preto e às múltiplas gradações de cinza (em sintonia com a estética do Expressionismo Alemão), envolvia o destinatário em um ambiente de luto, tristeza e solidão. Outras narrativas acabavam valendo-se também do mesmo recurso cromático para tratar temáticas diversas, como pode ser visto, por exemplo, em *A Era do Gelo* (2002), aventura que, fazendo uso do branco, do verde escuro e de diversas variações de azul, edificava um cenário que, determinando a sensação de frio, propagava e corroborava a ideia de baixas temperaturas. Procedimento não muito diferente pode ser averiguado em *Bob Esponja* (2000), incursionando por tons azulados, na tabela cromática, para compor as profundezas marítimas. *Rango* (2011), em contrapartida, abusava de cores quentes, como o amarelo, o laranja e o vermelho, para construir a atmosfera de uma região deserta, revestida de areia, em que o calor predominava.

Sabe-se que a literatura infantil e juvenil contemporânea é profícua em elementos como a intertextualidade, a carnavalização, o humor, o *nonsense*, a metalinguagem, a plurissignificação, apostando na inserção de heróis *ex-cêntricos* e, sobretudo, efetuando a dessacralização do adulto, o que, conseqüentemente, promove a inclusão de crianças emancipadas. Possivelmente, tais aspectos possam ser inscritos na produção audiovisual contemporânea, já que, cada vez mais, o cinema infantil – nacional ou estrangeiro – exalta “personagens crianças” que, independentes dos adultos, mostram-se livres para recusar os valores impostos por eles. Embrenham-se em perigosas aventuras e, sem a mediação de pais, mães ou professores, são colocados em uma relação não mais de vulnerabilidade frente os percalços detectados. Situam-se aqui os textos de Ilan Brenman, Ricardo Azevedo, Ângela Lago, Fernanda Lopes de Almeida e, no âmbito norte-americano e europeu, Brian Selznick, Michael End e J. K. Rowling. Com os desenhos animados contemporâneos, ressalta-se a incorporação desse mesmo modelo. Parte significativa das narrativas apresentava crianças como protagonistas, o que pode ser visualizado em títulos como *Em busca do vale encantado* (1988), *Monstros S. A.* (2001), *Deu a louca na Chapeuzinho* (2005), *A Casa Monstro* (2006), *A família do futuro* (2007), *Mary e Max* (2009), *A pequena loja de suicídios* (2012), *ParaNorman* (2012) e, principalmente, *Frankenweenie* (2012), a partir das ações do garoto Victor que, contrariado com a perda do cãozinho, decide ressuscitá-lo. Seu empenho, nessa linha, acabava indo de encontro às aspirações dos próprios pais, que interpretavam sua ação como um desafio às leis da natureza e às normas impostas pela morte. Em outras palavras,

sublinha-se, aqui, o modelo de família que Zilberman (1981, p. 92) designa como *emancipatório*, em que se exalta a autonomia e a liberdade da criança perante as instâncias dominadoras. Victor, independente da aprovação paterna e da pressão das demais crianças, empenha-se nas aulas de Ciências, devolve a vida ao seu melhor amigo e, com sucesso, consegue convencer todo o seu meio a preservar o pequeno “monstro” na velha aldeia. O próprio nome “Victor”, na condição de elemento semiotizado, revela traços importantes no desenvolvimento da personagem. “Victor” significa “conquistador”, “vencedor”, “vitorioso”, aquele que, mesmo que o itinerário tenha sido tomado por percalços, eleva-se ao triunfo. Tal nome, inclusive, pode dialogar com o discurso dos primeiros cristãos, que se referiam a Jesus Cristo como *Christus Victor*, pelo fato do rei dos judeus também *vencer a morte*; como também pode servir de alusão ao escritor *Victor Hugo*, criador do disforme – e querido – *Quasímodo* (protagonista, outrossim, lembrado no decorrer do enredo).

Outras personagens, igualmente próximas da poética presente em *Frankenweenie*, centravam-se na veiculação de heróis crianças e adolescentes, como ocorre em *Os Simpsons* (1989, 2000), *Formiguinhas* (1998), *Vida de Inseto* (1998), *O Espanta-Tubarões* (2004), *Kung Fu Panda* (2008) e a trilogia *Madagascar* (2005, 2008 e 2012). Em todos os casos, são abordadas questões como a solidão, o abandono, o luto, os conflitos internos, o divórcio, o preconceito e a marginalidade. Como acontece na literatura contemporânea, os desenhos não omitem da criança ou do adolescente as temáticas até então circunscritas ao universo adulto. *O Espanta-Tubarões* (2004), por exemplo, investia nas reflexões de um tubarão vegetariano em torno da busca pela identidade. *Tá Chovendo Hambúrguer* (2009) discutia as angústias que envolviam a própria aceitação de um cientista frente sua excentricidade. *Shrek* (2001) explorava a relatividade em torno do conceito de beleza. *ParaNorman* (2012) problematizava as consequências negativas que abarcavam a exclusão e a vingança. *Frankenweenie* (2012), por sua vez, enveredava por temáticas ainda mais complexas, lançando mão de tópicos como o óbito, a saudade e a solidão.

Em linhas gerais, constituem narrativas que, fundamentadas em propostas bem alternativas ao que prevalecia nos desenhos produzidos entre as décadas de 1960 e 1980, apontavam para a tendência, nos atuais roteiros, de histórias que valorizavam a inclusão, a tolerância, a voz da criança, sem aderir a qualquer discurso panfletário ou a retóricas “pedagogizantes” que abordam o desenho como espaço reservado unicamente para o ensino de normas de conduta ou conteúdos escolares.

5. A presença do gênero “terror” nos anos iniciais do ensino fundamental

Assim como todas as práticas educativas e as opções metodológicas precisam ser conscientes, refletidas e intencionais, não convém que o cinema de animação seja utilizado de forma ocasional no cenário escolar, assim como também não deve ser simplesmente uma atividade paradidática, um artifício motivacional ou ter seu espaço reduzido ao ensino de normas e de conteúdos utilitaristas. Para Zabala (1998), além de se estabelecer os objetivos do ensino-aprendizagem (Por que ensinar?), também se faz necessário definir os conteúdos de aprendizagem (O que ensinar?), os quais não se restringem às capacidades cognitivas, mas incluem todas as demais capacidades.

Nesse sentido, apresentamos algumas sugestões didático-pedagógicas direcionadas ao trabalho dialógico com cinema de animação – gênero “terror” – nos anos iniciais do ensino fundamental.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento normativo que define o conjunto de aprendizagens essenciais para as etapas da Educação Básica, apresenta habilidades a serem atingidas em todos os componentes curriculares. Em Língua Portuguesa, do 1º ao 5º ano do ensino fundamental, é esperado que o aluno adquira a habilidade de “ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor e, mais tarde, de maneira autônoma, textos narrativos de maior porte como contos (populares, de fadas, acumulativos, de assombração etc.) e crônicas” (BRASIL, 2018, p. 96). O cinema de animação pode ser um poderoso recurso para que os alunos aprendam ler e interpretar textos ficcionais narrativos, uma vez que possibilita a compreensão dos elementos estruturais do enredo: complicação, tempo, espaço e tipologias de personagens (planas e redondas). As histórias protagonizadas pelo Conde Drácula e pelo cãozinho Sparky englobam uma arquitetura textual similar a de um conto, absorvem os elementos góticos e investem em conflitos próximos ao cotidiano do destinatário: as relações interpessoais, o luto e as diferentes formas de afeto. Paralelamente, abrem espaço, a partir de um viés dialógico, para outras narrativas, outras personagens e outros territórios ficcionais guardados na memória afetiva do leitor.

Antes da exibição do filme, o professor pode destacar as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, valorizando a literatura e o cinema como formas de acesso às dimensões lúdicas, de imaginário e encantamento. Desse modo, é de suma importância que o docente já tenha tido, previamente, contato com a história escolhida e defina, a seguir, os objetivos e metodologias para a realização da proposta. Conhecer os textos

de Mary Shelley e Bram Stoker, observando como são reconstruídos para atingir a criança, torna-se imperativo para percorrer a estrutura labiríntica tanto de *Hotel Transilvânia* quanto de *Frankenweenie*.

Para despertar o interesse dos alunos, sugerimos que seja feita uma breve apresentação das obras e que algumas cenas sejam destacadas. Essa estratégia possibilita que os estudantes, apoiando-se em seus conhecimentos prévios, formulem hipóteses para serem confirmadas ou não ao longo dos filmes. Cabe ainda problematizar, com o grupo de discentes, como as cores serão utilizadas na composição das cenas, enfatizando os tons acinzentados para assinalar o aspecto gótico diluído em diversos momentos das animações.

Durante os filmes, se necessário, podem ser feitas interrupções para exposição de comentários analíticos ou interpretativos, tanto por parte do professor quanto dos alunos. Após a exibição, recomendamos a organização de uma roda de conversa para estimular os estudantes a retomarem aspectos pertinentes, tais como: elementos da história (personagens, tempo, espaço etc.), informações explícitas e implícitas, recursos utilizados, elementos visuais, efeitos sonoros, referências intertextuais, entre outros. Nestes dois momentos, para subsidiar o contato entre a criança e a obra, o professor pode contar com as estratégias adequadas de leitura, como inferência, conexão, antecipação e questionamentos. De acordo com Souza, Barbosa e Hernandes (2019), entende-se por inferência a capacidade de chegar a uma conclusão lógica a partir de pistas que estão no texto. A conexão pode ser definida como o ato de estabelecer relações entre a experiência atual de leitura e outras anteriormente vivenciadas. A antecipação será conceituada como a possibilidade de prever dados e fatos mediante indícios oferecidos pelo texto. O questionamento, por sua vez, consiste “na relação que o leitor estabelece com o texto durante a leitura, fazendo perguntas que ajudam a entender a história” (SOUZA; BARBOSA; HERNANDES, 2019, p. 69).

Cumpra ainda salientar que também seria prudente a realização sequências didáticas contemplando a construção textos ficcionais em sala de aula, a fim de que os alunos se envolvessem em diferentes práticas de leitura e produção textual. Uma alternativa exequível seria o desenvolvimento de uma história em quadrinhos marcada pelo suspense. A respeito do gênero aqui destacado, os educandos poderiam recriar produções protagonizadas por monstros emblemáticos da história do cinema. Nessa direção, caberia orientar o grupo de estudantes, em pequenas oficinas, para as diversas etapas de projeção e composição da HQ: o *plot*, a construção de personagens, o roteiro, os tipos de balões, a seleção lexical, o rascunho, os desenhos, os diversos planos de enquadramento, a tabela cromática (tons escuros) e a escolha

de recursos visuais empregados para provocar suspense, medo ou tensão. Esse exercício é fundamental para que os alunos compreendam a engrenagem dos textos narrativos iconográficos e, posteriormente, produzam suas próprias histórias de terror. Ademais, igualmente ressaltamos sugestões de abordagem textual ainda mais alternativas, como a dramatização em forma de peça teatral e a composição de um álbum com ilustrações de monstros que caracterizaram e povoam a história do cinema. Isso significa que o estudo do gênero “animação” permite propostas didático-pedagógicas que incluem interfaces com diferentes linguagens (não verbal, verbal, verbo-visual, corporal, artística, etc.).

Vale ressaltar, enfim, que o planejamento de uma aula ou de uma sequência didática requer correlação entre conteúdo, objetivo, metodologia e avaliação. Nesse sentido, faz-se necessária a avaliação constante do processo de ensino e de aprendizagem, a fim de verificar se as atividades realizadas atendem aos objetivos propostos e se os alunos estão, de fato, aprendendo. Por outro lado, a falta de planejamento resulta em uma aula improvisada, com atividades e recursos aplicados sem intencionalidades pedagógicas concisas (LIBÂNEO, 2012).

Considerações finais

Com base no estudo envolvendo duas animações que integram a produção audiovisual contemporânea, propusemos uma reflexão acerca do potencial educacional, artístico e plurissignificativo inscrito no desenho animado. A opção pela citada modalidade cinematográfica – o cinema de animação - deve-se não apenas à recepção, circulação e popularidade entre as crianças, mas, sobretudo, às diferentes poéticas que movem o trabalho dos roteiristas, revisitando, assim, o universo gótico e parodiando figuras emblemáticas da história da literatura e do cinema (como Drácula e Frankenstein). Neste itinerário revelam-se obras audiovisuais arrojadas e envolventes que, com efeito, promovem ampla reflexão em torno de temáticas que – embora exaustivamente revisitadas no território cultural – impõem-se ainda como atuais nas primeiras décadas do século XXI, sublinhando tópicos como o abandono, a solidão, a exclusão, a morte, as relações interpessoais, o envolvimento entre pais e filhos e as diversas formas de intolerância e repressão. As narrativas operam, com sucesso, com “ingredientes” como a intertextualidade, a metalinguagem, a imprevisibilidade, a polifonia e a polissemia, em diferentes momentos.

É oportuno ainda observar que tanto no caso de *Hotel Transilvânia* quanto de *Frankenweenie*, acentua-se a desconstrução enfática do “monstro tradicional”, a paródia da

ficção científica e a configuração de um olhar crítico e sensível acerca da humanidade, expondo “retratos” que acentuam sua sordidez e seu egoísmo. Sugere-se, dessa forma, a “humanização” dos monstros e, em contrapartida, a representação de humanos na condição de antagonistas. Ao evidenciarmos estas diferentes propostas de leitura, pautadas na linguagem audiovisual, convém sublinhar ainda a pertinência do desenho animado no contexto escolar, especialmente no processo de formação de leitores críticos, tolerantes e conscientes das múltiplas possibilidades de sentido estampadas na matéria textual, nas formas visuais, no discurso estético.

Referências

AMBROSINI, C. **Facetas do vampiro na literatura infanto-juvenil**. 2015. 111 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras), Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

BASTOS, D; FARINA, M; PEREZ, A. C. **Psicodinâmica das cores em Comunicação**. São Paulo: Edgard Blucher, 2006.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

DENIS, S. **Cinema de Animação**. Lisboa: Edições Texto e Gráfica, 2010.

FUH, F. Frankenweenie: entre luz e sombra. **Revista Temática**. Ano XII, n. 05. Maio/2016. NAMID/UFPB - <<http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/tematica>> Acesso em Maio de 2021.

KRISTEVA, J. **Introdução à Semanálise**. São Paulo: Perspectiva, 1969.

LAJOLO, M.; ZILBERMAN, R. **Literatura Infantil Brasileira: História e Histórias**. São Paulo: Ática, 1998.

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. São Paulo: Cortez, 2013.

LOTTERMANN, C. **Escrever para armazenar o tempo: morte e arte na obra de Lygia Bojunga**. Cascavel: Edunioeste, 2010.

LUCENA JR, A. **Arte da Animação: Técnica e Estética através da História**. São Paulo: Editora Senac, 2001.

LUIZ, F. T. **Desenho Animado: história, produção e poéticas**. São Paulo: Editora Todas as Musas, 2020.

LURKER, M. **Dicionário de Simbologia**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

MORAES, B. **Um dia é da caça, o outro é do caçador:** a construção da narrativa metalinguística e seus mecanismos intertextuais. 2008. 133 f. Dissertação (Mestrado em Letras). Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. 2008.

NUNES, J. M. FÉLIX, C. Da representação linguística à exacerbação iconográfica: as várias faces do vampiro Drácula na literatura, cinema e televisão. **Revista Letras Raras**, Campina Grande. v. 4, n. 3, p. 240-262, 2015. Disponível em <<http://revistas.ufcg.edu.br/ch/index.php/RLR/article/view/474>> Acesso em: julho de 2021.

ROCHA, J. S; SALVATORI, J. C; Reescrita: o vampiro no conto Olala. **Revista Letras Raras**, Campina Grande. v. 7, n. 3, p. 122-136, 2018. Disponível em. <http://revistas.ufcg.edu.br/ch/index.php/RLR/article/view/1205> Acesso: Maio de 2021.

SANTOS, A. T.; PEREIRA, S. E. M. **O uso do Spin-off e do Crossover como recurso narrativo na Ficção Seriada Televisiva.** Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2018.

SHAKESPEARE, W. Romeu e Julieta (1597). **Obras completas.** Rio de Janeiro: Melhoramentos, 1965.

SOUZA, R. J; BARBOSA, G. A; HERNANDES, E. D; Estratégias de leitura aplicadas ao conto: uma proposta para sala de aula. **Desenredo.** Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade de Passo Fundo, v. 15, n. 1, p. 62-73, jan./abr. 2019. Disponível em < <http://seer.upf.br/index.php/rd/article/view/8946>> Acesso em Junho de 2021.

SHELLEY, M. **Frankenstein.** São Paulo: FTD, 2019.

STOKER, B. **Drácula.** São Paulo: Companhia das Letras, 2014.

ZABALA, A. **A prática educativa:** Como ensinar. Tradução: Ernani F. da D. Rosa. Porto Alegre: Artmed, 1998.

ZILBERMAN, R. **A Literatura Infantil na Escola.** São Paulo: Global Editora, 1982.

Filmografia

A Casa Monstro Estados Unidos: S. Sperlberg / R. Zemeckis, 2006.

A Era do Gelo Estados Unidos: Fox, 2002.

A Família do Futuro Estados Unidos: Walt Disney, 2007.

A Pequena Loja de Suicídios França: Patrice Leconte, 2012.

Bob Esponja Estados Unidos: Stephen Hillenburg, 2000.

Deu a louca na Chapeuzinho Estados Unidos: *Cory Edwards*, 2005.

Drácula Estados Unidos: Tod Browning, 1931.

- Em Busca do Vale Encantado** Estados Unidos: Universal Studios, 1988.
- Formiguinhas** Estados Unidos: Dream Works SKG, 1998.
- Frankenstein** Estados Unidos: James Whale e Garret Ford ,1931.
- Frankenweenie** Estados Unidos: Tim Burton/ Disney, 2012.
- Godzila** Japão: Tomoyuki Tanaka, Joseph E. Levine, Richard Kay, 1954.
- Hotel Transilvânia** Estados Unidos: Genndy Tartakovsky, 2012.
- Kung Fu Panda** Estados Unidos: *Dream Works SKG*, 2008.
- Madagascar** Estados Unidos: *Dream Works SKG*, 2005, 2008 e 2012.
- Mary e Max** Estados Unidos: *Melanie Coombs* , 2009.
- Monstros S. A.** Estados Unidos: Pixar/Disney, 2001.
- Nosferatu** Alemanha: Friedrich Wilhelm Murnau., 1922.
- O Corcunda de Notre-dame** Estados Unidos: William Dieterle, 1939.
- O Espanta-Tubarões** Estados Unidos: Dream Works SKG, 2004.
- O Fantasma da Ópera** Estados Unidos: Lon Chaney, Gaston Leroux e Rupert Julian, 1925.
- ParaNorman** Estados Unidos: Laica, 2012.
- Rango** Estados Unidos: Nickelodeon Movies, 2011.
- Shrek** Estados Unidos: *Dream Works SKG*,2001.
- Simpsons** Estados Unidos: Matt Groening, 1989, 2000.
- Tá Chovendo Hambúrguer** Estados Unidos: *Sony Pictures*, 2009.
- Vampiros** França: Manichoux, 1915.
- Vida de Inseto** Estados Unidos: Pixar/ Walt Disney, 1998.