



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO

**GABRIELA COLLARES GOMES QUINTANS**

ANIMAÇÃO CONTEMPORÂNEA: filmes para crianças e adultos

RIO DE JANEIRO

2017

Gabriela Collares Gomes Quintans

ANIMAÇÃO CONTEMPORÂNEA: filmes para crianças e adultos

Monografia de graduação apresentada à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação em Publicidade e Propaganda.

Orientador: Paulo Vaz

Rio de Janeiro

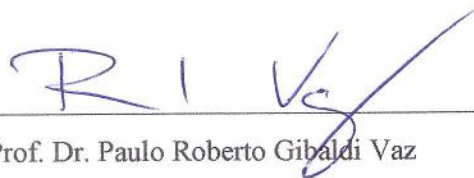
2017

## ANIMAÇÃO CONTEMPORÂNEA: FILMES PARA CRIANÇAS E ADULTOS

Gabriela Collares Gomes Quintans

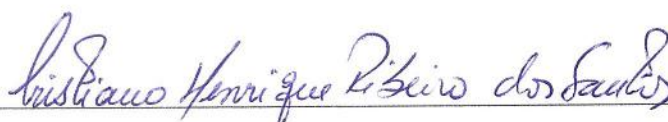
Trabalho apresentado à Coordenação de Projetos Experimentais da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação Publicidade e Propaganda.

Aprovado por



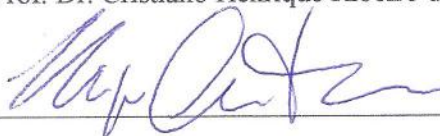
---

Prof. Dr. Paulo Roberto Gibaldi Vaz



---

Prof. Dr. Cristiano Henrique Ribeiro dos Santos



---

Prof. Dr. Henrique Antoun

Aprovada em: 28/06/2017

Grau: 10,0 (DEZ)

Rio de Janeiro

2017

Q7

Quintans, Gabriela Collares Gomes  
Animação contemporânea: filmes para crianças e adultos /  
Gabriela Collares Gomes Quintans. 2017.  
69 f.: il.

Orientador: Prof. Paulo Vaz

Monografia (graduação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro,  
Escola de Comunicação, Habilitação Publicidade e Propaganda, 2017.

1. Animação. 2. Desenho animado. 3. Divertida Mente. 4.  
Zootopia. I. Vaz, Paulo. II. Universidade Federal do Rio de Janeiro.  
Escola de Comunicação.

CDD: 791.4334

À minha família.

## AGRADECIMENTO

À toda minha família, agradeço por acreditarem em mim, por me apoiarem nessa jornada e entenderem os momentos em que estive afastada elaborando minha monografia. Principalmente à minha avó e minha mãe, por acreditarem que eu era capaz de ir em frente até quando eu mesma achava que não conseguiria. À todos os docentes da ECO. Ao meu orientador, Paulo Vaz, pelas dicas e sugestões que me ajudaram a concluir da melhor forma possível o trabalho. Aos meus amigos de dentro e de fora da faculdade que estiveram ao meu lado nos momentos difíceis. À todos, muito obrigada.

QUINTANS, Gabriela Collares Gomes. **Animação Contemporânea: filmes para crianças e adultos**. Orientador: Paulo Vaz. Rio de Janeiro, 2017. Monografia (Graduação em Comunicação Social. Habilitação em Publicidade e Propaganda) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro. 69f.

## RESUMO

O objetivo desta monografia é explorar algumas das mudanças nos filmes de animação para entender como um público mais amplo, composto por jovens e adultos, foi atingido por filmes desse gênero. Como um filme denominado infantil conseguiu atrair o interesse de uma faixa etária onde os gostos são bem diferentes dos de uma criança. O gênero animação não mais, necessariamente, possui filmes com histórias pautadas nos contos de fadas, onde essencialmente se tem o príncipe, a princesa, o mal e um final feliz. Para tanto, será feito um breve panorama acerca de outros estudos, do contexto histórico, de produtoras do gênero, dos adultos como espectadores, do conteúdo de mais recentes produções e uma introdução aos dois filmes escolhidos. Será realizada também uma pesquisa qualitativa onde esses dois filmes escolhidos para análise, “Divertida Mente” e “Zootopia”, serão analisados segundo os conceitos de intertextualidade e autenticidade. Como resultados, poderá ser observado em determinadas cenas das animações, nos personagens e na narrativa a presença de elementos que ajudarão a esclarecer o público de jovens e adultos que os filmes de animação contemporâneos foram capazes de alcançar.

Palavras-chave: Animação; Jovens e Adultos; Divertida Mente; Zootopia

## ABSTRACT

The purpose of this monograph is to explore some of the changes in animation films to understand how films of this genre hit a broader audience of young people and adults. As a so-called children's film has managed to attract the interest of an age group where the tastes are quite different from those of a child. The animation genre no longer necessarily has films with stories based on fairy tales, where essentially has the prince, the princess, the evil and a happy ending. Therefore, a brief overview will be made of other studies, the historical context, genre producers, adults as spectators, the content of recent productions and an introduction to the two films chosen. There will also be a qualitative research where these two films chosen for analysis, "Inside Out" and "Zootopia", will be analyzed according to the concepts of intertextuality and authenticity. As results, it can be observed in certain scenes of the animations, in the characters and in the narrative the presence of elements that will help to clarify the public of young people and adults that the contemporary animated films were able to reach.

Keywords: Animation; Youth and Adults; Inside Out; Zootopia



## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Ipod de Judy .....	44
Figura 2 - Calendário com a cidade de San Fransokyo .....	45
Figura 3 - Judy e Nick no departamento de trânsito .....	46
Figura 4 - Mr. Big.....	47
Figura 5 - DVDs Piratas .....	48
Figura 6 - Carneiro Doug no laboratório .....	49
Figura 7 - As emoções e o que as inspiraram .....	52
Figura 8 - Sala de controle .....	53
Figura 9 - Ilhas que representam a personalidade de Riley .....	53
Figura 10 - Riley chora em seu primeiro dia de aula.....	54
Figura 11 - O interior da mente de Riley que se assemelha a um cérebro .....	55
Figura 12 - Emoções nas cabeças dos pais de Riley .....	56
Figura 13 - Bing Bong, Tristeza e Alegria.....	57
Figura 14 - Riley se reconcilia com seus pais.....	58

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	10
2	ANIMAÇÃO CONTEMPORÂNEA .....	12
	2.1 Pixar Animation Studios e Walt Disney Company .....	13
	2.2 As mudanças nos filmes de animação .....	15
	2.3 Adultos como espectadores .....	18
	2.4 Os filmes: “Divertida Mente” e “Zootopia – Essa cidade é o bicho” .....	21
3	REFERENCIAL TEÓRICO.....	25
	3.1 Intertextualidade .....	25
	3.2 Autenticidade .....	29
4	METODOLOGIA E ANÁLISE .....	42
	4.1 Análise do filme “Zootopia – Essa cidade é o bicho” .....	43
	4.2 Análise do filme “Divertida Mente” .....	51
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	61
	REFERÊNCIAS .....	65
	FILMOGRAFIA.....	68

## 1 INTRODUÇÃO

Quando se trata de filmes de animação, logo se pensa em crianças, que é o grande público a quem esses filmes são destinados. Porém, pensando mais além, pode-se ver que a realidade dos dias de hoje não mostra somente crianças como espectadores desses filmes. Não é difícil observar, quando se vai ao cinema, jovens e adultos desacompanhados de crianças para assistirem um filme denominado infantil. Como os filmes de animação conseguiram a aderência desse público?

O gênero animação não mais, necessariamente, possui filmes com histórias pautadas nos contos de fadas, onde essencialmente se tem o príncipe, a princesa, o mal e um final feliz. Os filmes de animação contemporâneos são mais densos (ROSS, 2010), buscam passar histórias reais, de situações cotidianas, sobre respeito, tolerância, diversidade, etc. Esse novo jeito de fazer animação consegue atrair pessoas de diferentes idades, mostram algo mais profundo do que as antigas histórias de princesas e castelos. Porém, não podem desviar muito do seu maior público, o infantil. Ainda vemos desfechos com finais felizes, lições de moral e uma certa limitação em mostrar cenas e situações que não são adequadas ao mundo infantil (MELO, 2010).

É perceptível pelos seus enredos que os filmes de animação infantil contemporâneos têm a intenção de atrair o público adulto como clientela também. Muitas cenas possuem discursos próprios do mundo adulto, diga-se de passagem, de adultos favorecidos economicamente, não fazendo muitas vezes sentido para as crianças. Incluem ainda em seus enredos músicas de épocas muito anteriores, e muitas vezes remetem a outras produções famosas do cinema mundial não correspondente a época atual, uma relação se possível de ser feita pela geração mais velha (MOURO, 2009, p. 21 apud ZANCHETA, 2000, p. 14).

A decisão pela abordagem dos filmes de animação neste trabalho parte da identificação com o tema escolhido e pelo interesse nesses filmes. Além disso, existem muitos trabalhos que tratam da relação entre a criança e os filmes de animação, focados em diversas áreas como a psicologia, o consumo, a pedagogia, o entretenimento, etc. Entretanto, foi constatado que são poucos os trabalhos que discutem o jovem e o adulto como espectadores desses filmes e menos ainda, que tenham como foco principal o jovem e o adulto e o que os levou a se tornarem potenciais espectadores e consumidores desses filmes. Os jovens e adultos não vão mais aos cinemas somente para acompanhar as crianças, vão porque se sentem atraídos por aquele filme, por aquela história (ROSS, 2010).

Portanto, o objetivo deste estudo é explorar algumas das mudanças que acabaram alcançando o público jovem e adulto e entender como esse público é atingido por esses filmes, como as histórias atraem uma faixa etária maior. Com uma perspectiva voltada para o jovem e o adulto, entender a relação deles com esses filmes denominados infantis. Há uma grande mudança nos filmes de animação atuais (FOSSATTI, 2009). O ponto onde pretendemos chegar é entender como os jovens e adultos foram trazidos para esse mundo e o que eles podem enxergar de diferente das crianças. Os filmes infantis agora são criados para o interesse do público infantil até o adulto.

Os objetos de estudo são os filmes de animação “Divertida Mente” (2015) e “Zootopia – Essa cidade é o bicho” (2016). Utilizados por serem filmes recentes, com grande sucesso de público e que contém características que servirão para a análise e de apoio ao estudo.

Buscando entender como esses jovens e adultos vieram a se tornar público dos filmes de animação, dividimos o trabalho da seguinte maneira: No primeiro capítulo foi introduzido o tema, apresentando a justificativa, os objetivos e o que será visto ao longo dos capítulos.

No segundo capítulo é feito um panorama geral do assunto, explorando alguns estudos existentes, passando então pela história do cinema de animação, pelas grandes produtoras que impulsionaram a mudança desses filmes, mostrando em que aspectos se deu essa mudança, os adultos como espectadores, um pouco do conteúdo dessas produções e apresentando introdutoriamente os dois filmes que servirão como análise.

No terceiro capítulo são apresentados os conceitos que servirão de auxílio para nossa análise, a intertextualidade por: Samoyault (2008), Koch, Bentes e Cavalcante (2007) e Brandão (2004) e a autenticidade por: Taylor (2010) e Hale (2011).

No quarto capítulo explica-se o método de pesquisa escolhido para o trabalho, onde optou-se pela análise dos dois filmes selecionados à luz das teorias escolhidas, e o destrinchamento e posterior análise desses filmes.

No quinto e último capítulo são discutidas as conclusões do estudo acerca dos objetivos traçados, levando em conta a análise dos filmes, além da apresentação das limitações do trabalho e sugestões para futuras pesquisas.

A intenção deste trabalho é apresentar possíveis mudanças nos filmes de animação e também no espectador no sentido de entender o crescimento de público para esses filmes.

## 2 ANIMAÇÃO CONTEMPORÂNEA

Os filmes de animação, como vemos hoje, passaram por uma longa trajetória onde houveram importantes progressos técnicos. Até hoje o gênero animação tem como referência Walt Disney, com uma história cheia de desafios, mas, acima de tudo, muitos sucessos. O estúdio Disney foi fundado em 1923, na Califórnia, e, ao contrário do clima de competição por constantes inovações que assolava a época, a Disney instaurou um ambiente de cooperação entre os animadores e transparência sobre seus processos (CRUZ, 2006).

Marcados pela constante inovação, os filmes de animação tiveram seu *boom* entre 1910 e 1940, após o nascimento das salas de cinema e da sua crescente industrialização. Um grande desafio pelo qual os Estúdios Disney passaram foi a popularização da televisão. A velocidade de produção que a televisão exigia fez com que as animações voltassem para estilos estéticos arcaicos. A Disney, conhecida pelos seus filmes cheios de detalhes, referências para além da arte, teve que pensar em novas formas de desenvolver suas animações. Paralelamente, outros estúdios, como United Productions of America (UPA), Paramount, Warner Brothers e MGM iam ganhando seus espaços (FOSSATTI, 2009).

Segundo Fossatti (2009 apud GUILLÉN, 1997), foi em 1989 que os Estúdios Disney retomaram o gênero animação com o longa-metragem “A Pequena Sereia”, tendo seu ápice e marcando o momento conhecido como a Era de Ouro com o filme “A Bela e a Fera” (1991). Mesmo após a morte de Walt Disney (1901-1966), os Estúdios Disney não pararam de crescer. Mais um marco foi alcançado pela Disney, “Toy Story” (1995) foi a primeira produção do gênero totalmente digitalizada, juntamente com a tecnologia da Pixar, a Disney manteve seus conceitos artísticos e sua inovação (FOSSATTI, 2009 apud GUILLÉN, 1997).

As novas possibilidades tecnológicas são utilizadas para recontar e revisitar contos de fadas, mitos ou fábulas, um conto de fadas cheio de fantasia, poesia e imaginação ganha, com a tecnologia, uma mistura entre o real e o imaginário (RAHDE, 2008). Rahde (2008) analisa as técnicas dos cineastas Steven Spielberg e George Lucas em seus respectivos filmes “IA (Inteligência Artificial)” (2001) e a saga “*Star Wars* (Guerra nas Estrelas)” e fala como no cinema contemporâneo permaneceu a fantasia, a magia da ficção científica, os mitos e contos de fadas unidos ao avanço tecnológico. Fossatti (2009) comenta sobre esses dois cineastas, que utilizaram das tecnologias digitais para o desenvolvimento dos efeitos especiais em seus filmes.

## 2.1 Pixar Animation Studios e Walt Disney Company

Em 1995, a Disney, em parceria com a Pixar, inovou ao produzir o primeiro filme de animação totalmente digitalizado, “Toy Story” (1995), como levantou Fossati (2009). Porém, não foi somente pela tecnologia que o filme marcou a história dos filmes de 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.” (FOSSATTI, 2009, p.13). Ainda, como levanta Melo (2010), a partir da sociedade entre Pixar e Disney as novas produções trazem enredos diferentes, saindo um pouco do que o público costumava assistir, o modelo previsível do herói e da princesa. Foi também a partir dessas mudanças que foi notando-se uma diversificação de público no cinema de animação, “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.” (FOSSATTI, 2009, p.1).

A parceria das duas produtoras de animação resultou em diversos filmes de sucesso, dentre eles: “Vida de Inseto, Toy Story 2, Monstros S. A., Procurando Nemo, Os Incríveis, Carros, Ratatouille, WALL-E e Up.” (MELO, 2010, p.4). Foi em 2006 que a fusão entre Pixar e Disney foi feita. A respeito disso, Ed Catmull, um dos fundadores da Pixar e superintendente da Pixar e da Walt Disney Animation Studios, comenta: “Após a fusão da Pixar com a Walt Disney Company, em 2006, o presidente da Disney, Bob Iger, pediu que eu, o diretor de criação, John Lasseter, e outros executivos da Pixar o ajudassem a reerguer a Disney Animation Studios” (CATMULL, 2011, p. 2). Com criatividade livre e a vontade de estar sempre mostrando algo novo, Catmull sabia que ele e sua equipe tomavam grandes riscos:

Nosso último filme, WALL-E, é uma história de amor entre robôs ambientada num mundo pós-apocalíptico tomado pelo lixo. Antes dele, lançamos Ratatouille, a história de um ratinho francês cujo sonho é ser um chefe de cozinha. Quer mais imaginação que isso?! Quando começamos a produzir esses filmes, simplesmente não sabíamos se dariam certo. Mas, já que precisamos apresentar algo que não seja óbvio, compramos a idéia inicial de alguém e assumimos o risco (CATMULL, 2011, p. 2).

Tomar riscos quanto as histórias de seus filmes parece ser algo comum para a Pixar, já que a maioria de seus filmes apresenta contos e personagens inusitados. Velarde (2011) comenta em diversas páginas de seu livro o quão diferentes essas histórias são. “Wall-E”, por exemplo, é um robô que se apaixonou, é sensível e inocente, ao mesmo tempo “‘Wall-E’ oferece

bastante material para a reflexão sobre o consumismo, a tecnologia e a gestão da Terra, mas o faz contando uma história de amor.” (Velarde, 2011, p. 163). Embora muitas dessas histórias possam ter causado um certo estranhamento no começo, obtiveram enorme sucesso e são uma amostra de como os contos clássicos perderam bastante seu espaço, “Os críticos e o público ficaram um pouco descrentes com relação ao filme da Pixar que estrelava um rato que gostava de cozinhar. [...] Indicado para cinco categorias no Oscar, ‘Ratatouille’ ganhou o prêmio de Melhor Filme de Animação (...)” (Velarde, 2011, p. 132).

A Pixar realiza ideias novas, que fogem dos clássicos contos de fadas, é criativa e ousada. A empresa, que se tornou independente em 1986, quando Steve Jobs comprou a divisão digital da Lucasfilm, e que tinha a Disney como financiadora e distribuidora de seus filmes até a fusão em 2006, se preocupa com o seu padrão de qualidade e tiveram como meta alcançada, após dois anos juntos, a recuperação da Walt Disney Animation Studios (CATMULL, 2011). Porém, mesmo havendo uma mudança no discurso desses novos filmes, eles não podem fugir demais do contexto infantil, pois ainda são direcionados às crianças. Elementos como o amor romântico, a presença da moral, a materialização do herói e a presença de um final feliz ainda se veem presentes (MELO, 2010).

Segundo Melo (2010), o mundo fantasioso e cheio de cores da Disney se uniu à tecnologia e avanço da Pixar e juntos lançaram filmes que, a princípio, geraram um estranhamento no público. Um tipo diferente de filme de animação foi criado, com histórias reformuladas, uma nova estética, um novo padrão. A autora (2010) explica também que os recentes filmes de animação trazem temáticas e assuntos que não são comumente abordados no universo infantil. Essa aposta de um novo modelo de filmes de animação, deixando de prezar por mundos mágicos e encantados, foi, em grande parte, devido a “cultura Pixar”, descrita como: “‘cultura Pixar’: histórias inusitadas, para não dizer esquisitas, centradas nas relações humanas e na emoção.” (ENGLER, 2015, p.1).

Tornando-se referência em animação 3D, os Estúdios Disney e Pixar não ficaram imunes de serem ameaçados por outros estúdios. A DreamWorks Animation SKG e a 20th Century Fox Animation, com seus respectivos filmes, “Shrek” (2001) e “A Era do Gelo” (2002), emergiram como grandes competidores nessa nova era da animação (FOSSATTI, 2009).

## 2.2 As mudanças nos filmes de animação

Mostrar como os filmes de animação mudaram é essencial para entender a relação do jovem e adulto com esses filmes e Cardoso (2006) tem como o objetivo de seu trabalho mostrar o que mudou para que os jovens e adultos gostassem desse gênero. O autor (2006) levanta três mudanças principais: o humor, a diminuição de músicas cantadas pelos personagens e o avanço tecnológico. Analisando desde filmes clássicos como “Branca de Neve e os Sete Anões” (1937) até “Shrek” (2001), filme que o autor diz retratar muito bem essas mudanças e que o serviu como análise principal, Cardoso (2006) faz comparações utilizando-se desses três aspectos mais relevantes que listou. Sendo que, listou tais mudanças ao analisar o padrão criado pela Disney, estúdio mais importante antes da mudança de faixa etária do público.

Os jovens e adultos saíram do estado de meros acompanhantes das crianças nas sessões de cinema para virarem também o público, pois foram enxergados pelos estúdios de animação como “possibilidade de aumentar ainda mais o faturamento de seus filmes” (CARDOSO, 2006, p. 23). Uma forma de fazer isso acontecer foi se preocupar em envolver o espectador na história, o que filmes como Cinderela (1950) não faziam, pois já entregavam cenas prontas, sem antes gerar o envolvimento em quem acompanhava o filme. Desde o final da década de 90 os filmes de animação estão em muitas mais salas de cinema e já não se limitam a apenas o período da tarde, também começaram a ter sessões em diversos outros horários (CARDOSO, 2006).

Sobre as três mudanças principais que Cardoso (2006) levantou, para criação de um humor que agrade a todos, é necessário bastante criatividade e saber como destinar cada piada ao seu determinado público. Piadas essas, que além das ditas pelos personagens, podem ser também ações. Uma forma de direcionar o humor a um público específico é utilizando-se de paródias e sátiras, fazendo referência a elementos que só um determinado público conhece. Na segunda mudança, segundo Cardoso (2006), as músicas cantadas, nota-se uma mudança na narrativa dos filmes de animação. O padrão criado pela Disney desde o seu primeiro longa-metragem, onde a história parava para os personagens apresentarem um número musical, foi sendo mudado e agora podemos ver músicas presentes somente “para reforçar o que está sendo apresentado visualmente pelos personagens, ou seja, foi usada de forma incidental para só interagir com o público.” (CARDOSO, 2006, p. 31). O que agrada mais o grande público, que não é muito atraído pelo gênero musical (CARDOSO, 2006). Por último, o avanço da tecnologia proporcionou aos filmes de animação um maior detalhamento das cenas. O apelo



visual que a computação gráfica exerce no público atrai mais olhares, mais do que a técnica tradicional atraía (CARDOSO, 2006).

Dentre outras mudanças nos filmes de animação contemporâneos, a imagem da mulher é algumas vezes apontada. Nos contos clássicos era comum ver a mulher como uma princesa, indefesa, delicada e em busca de seu príncipe encantado, nas produções mais recentes é possível ver como isso tem mudado, ainda que seja difícil tirar essa imagem da cabeça das crianças. Duas autoras tratam dessa temática, como os gêneros são representados nos filmes de animação e um pouco de como isso mudou.

Machado (2007) utiliza filmes de animação e desenhos animados, todos tendo como personagens principais as mulheres, em busca dos sentidos que fornecem a produção de gênero. A autora (2007) observa que todas possuem características modernas, elas lutam, são independentes e corajosas. Embora, ainda tenham características “pertencentes às da verdadeira mulher” (MACHADO, 2007, p. 3), românticas, desejam um casamento, meigas e bondosas. Essas produções que Machado (2007) analisa representam uma ruptura na representação da mulher, ainda que não seja radical. “Os filmes apresentam-nos novas imagens acerca das mulheres, alternadas com outras tradicionais.” (MACHADO, 2007, p. 16). Os filmes “são testemunhos de uma época, e analisá-los possibilita inteirar-nos do que mais se valoriza ou, ao contrário, do que se menospreza. Permite-nos compreender as classificações sobre o certo e o errado, o belo e o feio, o desejável e o desprezível, sobre o que é ser uma mulher e o que é ser um homem.” (MACHADO, 2007, p. 7).

Xavier Filha (2011, 2016) realizou uma pesquisa com crianças de uma escola pública, onde buscava compreender as representações de gênero nos contos de fadas. Nos seus dois textos ela utiliza essa pesquisa como referência. A autora (2011) discute que as características físicas e comportamentais das princesas revelam como a sociedade espera que elas sejam, como o ser feminino deve ser representado. Ainda, aponta que são definições construídas socialmente, as próprias crianças destacam as características que são esperadas quando se tratam de mulheres e homens. Xavier Filha (2016) aponta que os filmes sofreram algumas mudanças nos dias atuais, mas ainda trazem características dos contos clássicos. Também, a forma como as princesas são representadas nas telas, mostra como seria a conduta ideal, esperada social e culturalmente. A autora (2016) acrescenta que os filmes são importantes instrumentos de educação, ainda que sejam passados para as crianças como forma de passatempo.

A saga Shrek é um ótimo exemplo da mudança que os filmes de animação tiveram, ele faz uso de sátiras, intertextualidades, ironias e diversas brincadeiras que o diferencia do estilo

clássico dos antigos contos de fadas. Quatro autores utilizam-no para análise, todos apontando alguma dessas mudanças presentes no filme. Mínguez López (2012) discute que a saga Shrek apresenta características de um filme moderno mesclado com o clássico, assim como disse Machado (2007), que também utilizou o filme, dentre outros, para sua análise. O autor (2012) se direciona para a questão da intertextualidade presente na animação, que faz uso desse recurso em toda a produção, referindo-se a outros filmes e personagens, mas convertendo-os, saindo do tradicional. Existem referências à músicas, cenas de filmes famosos, até mesmo filmes que não são propriamente infantis, referências também a cultura americana e a outras culturas. Sempre com um tom humorístico, muito embora, algumas das referências feitas fogem do conhecimento das crianças, que mesmo com muita capacidade, não reconheceriam certas menções (MÍNGUEZ LÓPEZ, 2012). Ainda, o autor (2012) debate sobre as mensagens de beleza, da reivindicação do papel da mulher, da desmitificação e da desendocificação, que seria a quebra de um momento doce através de diferentes mecanismos.

Volmer e Ramos (2007) discutem as mesmas questões, falam da mudança dos contos de fadas clássicos e de como os dois primeiros filmes da saga Shrek rompem valores e estabelecem uma diferente forma de contar a história. Os filmes dão papéis de princesa, príncipe, rei e outros personagens comumente vistos em contos de fadas a novos personagens fora do padrão esperado por quem assume esses papéis. O que o estudo de Volmer e Ramos (2007) também discute é a intertextualidade presente nessa nova geração de filmes de animação infantil. As autoras (2007) discutem a respeito das sátiras que os filmes Shrek 1 e 2 fazem com os contos de fadas tradicionais, comentando que, caso não houvesse um conhecimento desses contos, não haveria compreensão total da mensagem. E mais, embora o final ainda seja o conhecido “felizes para sempre”, ele subverte os padrões tradicionais, mostrando que o amor vence as aparências, classe e qualquer outra diferença.

Contrera e Fortunato (2013) direcionam seu estudo para o consumo atrelado à imaginação, como afeta crianças e também adultos. Os autores (2013) discutem que a indústria cultural prepara as crianças para a fase adulta, enquanto o adulto resgata elementos de sua infância. A animação Shrek seria um exemplo, pois traz elementos de conhecimento do público, gerando uma identificação, além de trazer elementos do imaginário, fazendo com que os espectadores estabeleçam vínculos com os personagens. Ainda, o personagem principal do filme, Shrek, passa por um desenvolvimento humano onde pode-se vê-lo em diferentes fases, do ser primitivo ao civilizado, como um processo de aprendizagem, o que amplia mais a identificação por crianças a adultos. As crianças se identificariam na falta de pudor do

personagem ogro, já os adultos se veriam nos conflitos emocionais. Seja por uma visão nostálgica dos adultos, seja por uma semelhança enxergada pelas crianças, ambos são tidos como consumidoras desse filme e desse personagem.

Para Novaes e Barros (2013), os filmes infantis são ferramentas de ensino às crianças, construtores de identidades e formadores culturais. Diferentes discursos circulam nos filmes infantis, como raça, gênero, classe social e sexualidade. Novaes e Barros (2013) discutem que esses discursos passam as marcas do período em que são veiculados, além de funcionarem como educadores para as crianças. A assimilação desses conteúdos atuais, onde são pautadas a diversidade, a inclusão e o respeito a diferença, dá as crianças uma nova dimensão que eles podem alcançar.

### 2.3 Adultos como espectadores

A Pixar, participou ativamente nas mudanças dos filmes de animação, dentre essas mudanças, conseguir conquistar um público maior, além do infantil, pode ser um dos principais motivos pelos quais esses filmes ganharam tanta aderência nos dias de hoje. Quem faz os filmes são os adultos, e, por mais que as crianças sejam o maior número de espectadores, os temas escolhidos pelos diretores e produtores tem um conteúdo referente a vida vivida por esses adultos, eles contam histórias em um tom infantil, mas englobam situações do mundo adulto. Robert Velarde (2011), em seu livro “A Fábrica de Sonhos da Pixar: Os ensinamentos dos desenhos que encantam adultos e crianças”, trata sobre diferentes ensinamentos que os filmes da Pixar são capazes de passar, apontando diferentes cenas e discutindo sobre, o autor (2011) levanta conceitos que estão além da imagem divertida que os filmes passam. A Pixar passa lições e mensagens em seus filmes, que precisam ser compreendidas e interpretadas. Em um trecho de seu livro, Velarde (2011) fala um pouco sobre os adultos como espectadores:

Os filmes da Pixar, todavia, não são voltados exclusivamente para crianças. Em vez disso, eles apresentam temas que repercutem tanto em crianças quanto em adultos, consequência de uma animação arrebatadora, mas não apenas isso. As histórias contadas pela Pixar também são um elemento-chave de seu apelo, juntamente com seus personagens. Embora possamos estar assistindo a brinquedos ou carros que ganham vida, ou monstros, ou até mesmo ratos, os personagens criados pela Pixar possuem características de realidade com as quais podemos nos identificar (VELARDE, 2011, p. 8).

Tratando da intertextualidade e interdiscursividade para a construção de humor e verdade na animação, e indo mais a fundo no que concerne o entendimento da criança e do

adulto, Farias (2015) discute que as animações estão cada vez mais atingindo o público adulto e que certas narrativas abordam questões do mundo desse público. “Ao se fazer um levantamento sobre os contos infantis, ditos conto de fadas e conto maravilhoso, é possível observar que estes também não nasceram de início para serem ouvidos e lidos pelo público infantil.” (FARIAS, 2015, p. 1). As intertextualidades e interdiscursividades vêm para alterar o clássico e torná-lo mais contemporâneo, dando-lhe novos efeitos e sentidos. Referindo-se ao filme “Deu a louca na Chapeuzinho” (2005), o autor (2015) fala que o filme estabelece diálogos com outras produções tipicamente produzidas para adultos, dessa forma o humor é construído. A história original é desconstruída e, para compreender os novos sentidos, o conhecimento das outras obras aos quais o filme dialoga é necessário. Segundo Farias (2015), isso não impede o riso da parte de quem não tem esse conhecimento, que pode surgir por intermédio de personagens engraçados e/ou situações irreverentes.

Segundo Salcines e Pose (2004), as crianças veem aquilo que o filme passa diretamente a elas e entendem de acordo com os seus conhecimentos previamente armazenados. Com uma visão simples e estereotipada, as crianças não vão tão longe a ponto de estabelecer diferentes pontos de vista ou ver através de outros contextos. Algumas das referências que o filme analisado, “Procurando Nemo” (2003), contém são de conhecimento maior entre o público adulto, desde filmes clássicos do cinema até uma cena que simula uma reunião de terapia em grupo dos Alcoólicos Anônimos e outra em que o protagonista, um peixe palhaço, tem que passar por um ritual que lembra ritos tribais. Salcines e Pose (2004) apontam outros diversos casos que envolvem situações da vida real. Mostrando, às crianças a realidade do mundo atual em um tom infantil, falando sobre hábitos da nossa realidade e utilizando-se de sátiras, o que ajuda a captar também o público adulto. Para os autores (2004), o filme se torna mais interessante para crianças e adultos por apresentar animais com características humanas, com problemas, preocupações e até mesmo transtornos.

As fronteiras entre o adulto e a criança estão se esvaindo no mundo moderno. Os papéis antes designados para crianças e adultos na sociedade, hoje se veem misturados. O que pode se ver é a infantilização do adulto e adultificação da criança. Não são mais somente a escola e a família que tem o papel de educadores, a mídia eletrônica atua também como difusor de ensinamentos (SALGADO, 2012). São os adultos que produzem a mídia para as crianças, o discurso criado tem como referência o que eles veem como infância e vida adulta (SALGADO, 2012 apud BUCKINGHAM, 2000). “A autora afirma que os programas televisivos dirigidos às crianças não devem ser vistos apenas como representações dos desejos e das fantasias infantis,

mas como textos que também carregam os desejos e fantasias dos próprios adultos.” (SALGADO, 2012, p. 122 apud ROSE, 1984).

Hoje não é difícil encontrar filmes que agradem tanto ao público infantil como ao adulto. Os adultos, em consequência, ficam satisfeitos em assistir um filme em que possam apreciar o conteúdo (ADULT, 2010). Tratando-se também do público adulto, Ross (2010) escreveu um artigo no jornal *The Times* em que discute o impacto do filme “Toy Story 3” (2010) e seus filmes anteriores. O autor fala do primeiro filme como sendo nostálgico para os pais. Já o segundo, mostrava o significado dos brinquedos para os adultos quando crianças e, o terceiro, conseguia ser ainda mais profundo. Toy Story 3, segundo o autor, envolve sentimentos, amizade, família, perda, pertencimento e compromisso. Por isso, o filme não é destinado apenas a crianças: ele é feito para a família. O autor fala ainda de como se sentiu conectado com o filme e acredita que possa ser um pouco denso demais para crianças. O filme trata-se mais sobre crianças do que é destinado para elas.

Ramalho e Gino (2014) em sua pesquisa, discutem as metáforas presentes no decorrer das histórias dos filmes de animação. Um exemplo é o antropomorfismo, classificado como metáfora de personificação por Lakoff e Johnson (2002), que, como explicam os autores (2014), é dar personalidade humana a seres não humanos, como animais e robôs, sendo raro filmes que tenham um personagem representado como animal com atitudes condizentes somente a sua natureza. O texto discute os filmes de animação voltados para crianças. Porém, mostra que as metáforas atraem tanto crianças quanto adultos. Ainda, os autores falam que as metáforas são culturais, ultrapassam as telas. A discussão em torno dessas metáforas e suas aplicações no cinema de animação transparece o quanto esses filmes podem atrair diferentes idades de diferentes formas. Utilizando-se do livro “Metáforas da Vida da Cotidiana” dos autores George Lakoff e Mark Johnson (2002), os autores (2014) trazem diversos filmes de animação, explicando as metáforas presentes em cada um deles. Assim como em outros textos, Ramalho e Gino (2014) falam da mudança de discurso nos filmes de animação, que, cada vez mais, mostram problemas da modernidade, discussões e críticas.

Observa-se que o cinema de animação teve, não um renascimento, mas uma dinamização nas últimas décadas. Os grandes realizadores se deram conta de que ele poderia ampliar as possibilidades dos filmes de enredo com personagens alive e potencializar tramas as mais complexas, criativas e engraçadas possíveis. Mais que isso, o cinema de animação tornou-se um excelente meio metafórico para se falar de grandes problemas da modernidade e da pós-modernidade, como a solidão humana diante das multidões, ou a necessidade da constituição de personalidade equilibradas em universos cada

vez mais múltiplos, atrativos, mas, ao mesmo tempo, desafiadores (RAMALHO; GINO, 2014, p. 11 apud HOHLFELDT, 2011, p. 8).

A arte da animação por muitas décadas foi produzida apenas para agradar ao público infantil, sem se preocupar em atrair também o adulto. Porém, podemos ver como essa situação tem mudado da década passada até hoje, estudos como o de Ramalho e Gino (2014) e de outros autores já discutidos, que questionam se os filmes de animação poderiam atrair todas as gerações, com as suas técnicas e histórias modernas, servem de grande apoio ao nosso estudo, inclusive nos reafirmando o quão esse assunto é pouco discutido. Dito isso, Ramalho e Gino (2014) falam a respeito da animação: “Esta arte que realmente pode fascinar a todos os seus espectadores, dotada de distintas qualidades que muitas das vezes é vista apenas como um gênero do cinema voltado exclusivamente ao público infantil.” (RAMALHO; GINO, 2014, p. 15).

#### 2.4 Os filmes: “Divertida Mente” e “Zootopia – Essa cidade é o bicho”

Dois filmes de animação foram escolhidos para análise, com o intuito de mostrar como as produções desse gênero mudaram, sobre o que elas falam, a quem se direcionam e entender como o público as recebe. “Zootopia: Essa cidade é o bicho” (2016) e “Divertida Mente” (2015) são filmes recentes e que tiveram grande sucesso de público. Ambos foram distribuídos pelos Estúdios Disney e “Divertida Mente” teve a parceria da Pixar como produtora, vale salientar que não foram escolhidos por esse motivo, mas pela grande repercussão das duas produções e suas características que servirão de apoio ao estudo.

“Zootopia: Essa cidade é o bicho” (2016) conta a história de uma coelhinha, Judy Hopps, que vive em uma fazenda, longe da cidade. Ela tem um sonho de sair de onde mora, onde ajuda a família a cuidar de plantações de cenoura, para viver o sonho de morar na cidade grande de Zootopia, onde todos os animais vivem em harmonia, e se tornar a primeira policial coelha. Entretanto, Judy enfrenta grandes dificuldades, sofre preconceito no seu trabalho e fora dele, além de conviver em um ambiente onde só trabalham animais maiores. Muito determinada e querendo alcançar respeito, a coelhinha não desiste, acaba conseguindo um aliado bem inusitado, uma raposa chamada Nick Wilde, malandro e malicioso. Juntos eles vão atrás de um grande mistério e acabam descobrindo uma conspiração que afeta toda a cidade.

O filme tem direção de Byron Howard, Rich Moore e Jared Bush, contando também com o produtor executivo John Lasseter, diretor de criação do Walt Disney Animation Studios

e quem dirigiu “Toy Story” (1995). “Zootopia: Essa cidade é o bicho” (2016) mostra uma aventura policial, cheia de mistérios e investigações em um mundo onde seus habitantes são animais antropomórficos e onde predador e presa convivem pacificamente, embora notem-se relações não tão pacíficas no decorrer do filme. A animação apresenta lições para as crianças sem perder o tom de diversão, como expõe Natália Bridi (2016) no blog Omelete:

(...) o filme passa “morais” da história simples e antigas - *não julgue pelas aparências e acredite em si mesmo* - em uma embalagem atualizada. [...] Além disso, a animação é sincera. Seus protagonistas não estão acima do preconceito. A intolerância existe e precisa ser admitida para ser superada, não mascarada com desculpas, descobrem Judy e Nick ao longo da sua investigação (BRIDI, 2016, p. 1).

Os personagens ganham personalidades humanas e passam por problemas enfrentados pela nossa sociedade, dessa forma fica fácil se identificar com os animais, sendo criança ou adulto. Conseguimos entender o que eles passam, pois poderiam ser situações de nosso cotidiano, “Zootopia consegue retratar com os animais situações da nossa sociedade, como preconceito, opressão aos mais fracos, e questões raciais. Tudo é abordado de uma maneira natural, mas que nos faz analisar os perfis de alguns animais ao assistir.” (ZOOTOPIA, 2016, p. 2). Além disso, os adultos também podem se divertir por meio das referências que o filme traz, essas que são de maior compreensão pelos mais velhos. “A animação mostra algumas referências engraçadas, como *O poderoso chefão, Breaking Bad, Frozen, Apple* e até um momento *Orange is the new black*. Faz com que os pais se divirtam bastante não só com a história, mas também com as referências encontradas nele.” (ZOOTOPIA, 2016, p. 2).

“Divertida Mente” (2015) conta a história da garota de 11 anos, Riley, que teve que se mudar com seus pais de sua cidade natal, no estado de Minnesota, para São Francisco. A história da menina que tem que se adaptar à nova vida é contada de maneira bastante inusitada. Os sentimentos de Riley possuem vida e moram em sua cabeça, trabalham juntos em uma espécie de sala de controle, onde monitoram a rotina da menina e são responsáveis por todas as suas emoções e memórias. Quem coloca ordem é a Alegria, tentando sempre manter o controle das situações, mas que as vezes é atrapalhada pela Tristeza, o Medo, o Nojinho e a Raiva. Entretanto, uma confusão ocorre na sala de controle e Alegria e Tristeza são expelidas para fora da sala. Enquanto as duas, percorrendo pelos pensamentos de Riley, tentam achar o caminho de volta, a vida da menina muda drasticamente, passando por vários conflitos emocionais.

Pete Docter, um dos três animadores que estão na Pixar desde 1990, diretor do filme “Divertida Mente” (2015), também dos filmes “Monstros S.A.” (2001) e “Up: Altas Aventuras”

(2009), e ainda envolvido na maioria dos filmes do estúdio, conta em entrevista a UOL que, além de ter se inspirado nos momentos difíceis que passou na escola, a sua filha Elie, de 11 anos, passando por mudanças na personalidade com a chegada da adolescência, foi também a inspiração do diretor. A emoção é algo muito presente nos filmes de Docter e junto com grandes ideias, ajudam a construir o que vemos nas telas dos cinemas:

Quando olho para os meus filmes, as coisas das quais eu sinto mais orgulho são as ideias únicas, esquisitas e divertidas e, mais que isso, as relações entre os personagens. Sinto que, no fim das contas, é por isso que vamos ao cinema. O que é importante para nós na vida são os relacionamentos que temos com as pessoas que amamos. E, nesse filme, pessoas de quem tivemos raiva, com quem ficamos tristes, explica (ENGLER, 2015, p. 1).

A ideia de dar vida às emoções e mostrar como elas controlam as nossas atitudes em um filme de animação foi mais uma criação cheia de originalidade e criatividade da Pixar. No blog La Parola, é comentado, ainda, a respeito da questão do público ao qual o filme conquista:

Docter consegue explicar psiquiatria para seu público uma maneira absurdamente natural e intuitiva. Digo público, pois *Divertida Mente*, por mais colorido e alucinante que seja, tende a acabar agradando muito mais os adultos do que as crianças. No entanto o roteiro consegue transitar muito bem entre os dois mundos. Da mesma forma que as crianças vão se encantar com o entusiasmo da Alegria e as expressões exageradas do Medo, os adultos vão perceber as gags feitas para eles, como o trem do pensamento que mistura fatos com opiniões, ou as manchetes dos jornais que Raiva lê, sempre pressentindo que algo ruim pode acontecer – o que, aliás, diz muito sobre o personagem (TONON, 2015, p. 2).

Em entrevista ao site da revista VEJA, Pete Docter foi questionado sobre como fazia para os seus filmes atraírem adultos e crianças, o diretor respondeu que não pensa muito sobre isso, “Acho que os filmes são uma transição do que somos no dia a dia para os elementos fictícios que vão nascer. Coisas que gostamos, como adultos, entram na trama. Mas também somos apaixonados por desenhos animados.” (CARNEIRO, 2015, p. 2). Docter é questionado também sobre seus personagens passarem por uma trajetória de autoconhecimento e se esse tema agradava à ele ou eram coincidências, em sua resposta, fala que os personagens são parte da sua vida, refletem o dia a dia, “Os personagens são um reflexo da vida que levamos e pessoas com que trabalhamos. E o autoconhecimento faz parte do nosso amadurecimento.” (CARNEIRO, 2015, p. 3).

Phillips (2015), em um artigo no jornal *The Times*, fala a respeito de “*Inside Out* (Divertida Mente)”, discutindo as associações psicológicas que o filme levanta e a importância



das emoções presentes dentro de nós, além do aprendizado de saber lidar com os próprios sentimentos que o autor relaciona com a realidade vivida pelo homem. O autor (2015) comenta ainda o fato de esses filmes e também livros infantis envolverem, ultimamente, temas mais conhecidos pelos adultos.

### 3 REFERENCIAL TEÓRICO

Para analisar as questões do presente trabalho, propomos duas diferentes possíveis explicações. No que se refere ao que aconteceu com o filme de animação contemporâneo, uma hipótese, que pode ser considerada externa, é a intertextualidade. Uma vez que avaliamos como sendo ela o fator de maior diferença quando comparados um filme clássico a um filme contemporâneo. Já refletindo sobre o aumento de público desses filmes, podemos pensar no que aconteceu com a diferença entre adulto e criança a ponto de transparecer na audiência, podendo ser considerado um fator interno, utilizaremos o conceito de autenticidade.

#### 3.1 Intertextualidade

Em meio a nossas pesquisas bibliográficas para o presente trabalho, pudemos observar diversos autores utilizando a intertextualidade como referencial teórico para explicar as mudanças nos filmes de animação contemporâneos. Os autores analisavam os filmes e apontavam em cenas, falas, canções e gestos dos personagens o uso da intertextualidade. O fator de mudança principal que queremos aqui analisar é de que esse recurso da língua pode ter ajudado a aumentar a faixa etária do público, atingir desde crianças até adultos. Isso por que, dentre outras coisas, ajuda a contar a história de forma diferente, mesclar o mundo adulto e o infantil. Segundo Farias (2015), a intertextualidade vem para alterar o clássico e torná-lo mais contemporâneo, dando-lhe novos efeitos e sentidos.

Antes de qualquer análise dos filmes segundo a intertextualidade, vamos aqui, teorizar esse recurso linguístico para um maior entendimento nas etapas posteriores. Para tal, utilizaremos três autores: Samoyault (2008), fala em seu livro sobre os diversos sentidos que a intertextualidade pode ter, conta desde sua origem até a utilização atual e apresenta teóricos que pensaram a intertextualidade; Koch, Bentes e Cavalcante (2007), falam sobre os conceitos acerca da intertextualidade, analisam a presença do outro naquilo que é produzido e incorporam outros autores que falam sobre a intertextualidade; Brandão (2004), fala sobre memória discursiva, conversa com a intertextualidade e o interdiscurso e fala do outro no discurso que ele está inserido.

O termo intertextualidade é cunhado oficialmente por Julia Kristeva, nos anos 60 do século XX, publicado em dois artigos de uma revista, que mais tarde foram retomados em seu livro. Em seu segundo artigo, a autora precisa a definição: “Cruzamento num texto de

enunciados tomados de outros textos” (SAMOYAULT, 2008, p. 15 apud KRISTEVA, 1969, p. 115). Entretanto, Kristeva cria a sua definição de algo que antes Bakhtin já havia pensado. A autora define o que seria intertextualidade, segundo o pensamento de Bakhtin do que seria dialogismo, os dois são o mesmo, porém o autor nunca empregou os termos intertextualidade ou intertexto. A ideia de Bakhtin seria de uma multiplicidade de discursos, um texto dialoga com outros textos, em uma troca de enunciados, criando novos textos a partir de textos anteriores. Kristeva, ainda, cria uma definição com o que pegou emprestado da ideia de Bakhtin: “(...) todo texto se constrói como um mosaico de citações, todo texto é a transformação e absorção de um outro texto.” (SAMOYAULT, 2008, p. 16 apud KRISTEVA, 1969, p. 145) (SAMOYAULT, 2008). Sendo assim, podemos dizer que nenhum texto é totalmente novo, todo texto utiliza ideias de textos anteriores a ele, criando assim, um texto próprio.

A intertextualidade e suas tipologias são classificadas de diferentes formas, mas mantém o mesmo significado em todas elas. Brandão (2004), reconhece dois níveis de intertextualidade segundo Maingueneau (1984). Pensando na relação do discurso com o outro e de forma bastante concisa, levanta a noção de intertexto de um discurso como diversos fragmentos que aparecem de fato em um texto. Já a intertextualidade, seria as relações intertextuais que um discurso mantém com outros. Um dos dois níveis de intertextualidade pode ser definido em intertextualidade interna “em que um discurso se define por sua relação com discurso(s) do mesmo campo podendo divergir ou apresentar enunciados semanticamente vizinhos aos que autoriza sua formação discursiva” (BRANDÃO, 2004, p. 94). Assim sendo, podemos entender como quando um filme infantil une dentro dele diferentes conteúdos do mesmo campo infantil. O segundo nível de intertextualidade, segundo Brandão (2004), seria a intertextualidade externa “em que o discurso define uma certa relação com outros campos conforme os enunciados destes sejam citáveis ou não” (BRANDÃO, 2004, p. 95). Essa relação com outros campos é o que vemos nos filmes contemporâneos e o que ajuda a atrair um maior público, pois remete-se a outros discursos, como por exemplo do mundo adulto.

Ainda utilizando Brandão (2004), a autora fala sobre memória discursiva, que seria interior ao campo e “É a memória discursiva que torna possível a toda formação discursiva fazer circular formulações anteriores, já enunciadas.” (BRANDÃO, 2004, p. 95). A memória discursiva nos ajuda a identificar discursos que já existem e que vimos em algum outro momento, assim, nós podemos ligar e compreender de forma total o novo discurso, que ganha, então, um novo significado.

Indo mais a fundo para classificar suas tipologias, Samoyault (2008) e Koch, Bentes e Cavalcante (2007) utilizam Gérard Genette (1982 apud SAMOYAULT, 2008; 1982 apud KOCH; BENTES; CAVALCANTE, 2007), para distinguir diferentes práticas intertextuais. Mas, embora utilizem o mesmo autor, o fazem de forma diferente. Samoyault (2008) divide três partes para fazer a distinção das tipologias, primeiro da citação ao plágio, segundo paródia e pastiche e terceiro integração/colagem. A autora, começa falando que a citação, a alusão, o plágio e a referência dependem de um outro texto para a construção de um novo, estabelecendo então, uma relação de co-presença, podendo ser entre dois ou mais textos. Para a identificação da citação basta se atentar para marcas tipográficas específicas, desde a mais comum, as aspas, ao itálico e a separação do texto citado. Já o plágio, seria como uma citação sem nenhuma marcação. A referência faz uso do título, nome do autor ou personagem para remeter ao texto citado sem o expor, podendo também acompanhar a citação para dar uma fonte ao texto citado. A alusão também remete a um texto anterior como a citação, mas sem marcar, é que ela é um recurso mais semântica do que intertextual, já que não é plenamente visível e depende do leitor para identifica-la. Podendo ser ou não identificada, a alusão não prejudica o texto caso não seja percebida, não impedindo a compreensão. Tanto o plágio, como a referência e a alusão recorrem ao leitor para que sejam identificadas, o leitor, por conseguinte, precisa ter um conhecimento prévio do determinado trecho (SAMOYAULT, 2008). Lembrando aqui, do que Brandão (2004) falou sobre memória discursiva, que teria total aplicabilidade nesse contexto.

A paródia e o pastiche se caracterizam em uma relação de derivação, pois retomam e transformam o texto. Paródia seria uma transformação e o pastiche uma imitação do texto anterior, sem citá-lo diretamente. Ainda, a paródia transforma a obra precedente, seja de forma admirativa ou subversiva, pode fazer o uso de ironia. Já o pastiche, imita um estilo abertamente, mas sem a função de satirizar ou criticar a obra original, diferentemente da paródia. Por último, a integração/colagem que seriam operações de absorção de um texto por outro é subdividido em operações de integração e operações de colagem. Operações de integração absorvem um ou mais textos para a construção de um novo, podendo também dissimula-lo, se assimilando a noção de plágio. Nas operações de colagem, o texto principal não se une ao novo texto, mas é colocado ao lado de forma heterogênea. Podendo ser acima do texto, como a epígrafe, que antecede ou introduz o texto, constituída normalmente de uma citação e uma referência ao autor e/ou texto de onde saiu. Ou no meio do texto, onde é colocado um material intertextual sem absorvê-lo. A colagem e a bricolagem trazem documentos exteriores, fazem a reciclagem de

materiais, colagem e combinação, são fragmentos de outros textos montando um novo (SAMOYAUULT, 2008).

Koch, Bentes e Cavalcante (2007) tratam de discutir a classificação e as subclassificações de Genette de intertextualidade, que Genette tratava como transtextualidade, o diálogo entre os textos. Lembrando que, por utilizar o mesmo autor, a discussão de Koch, Bentes e Cavalcante (2007) se assemelha com a de Samoyault (2008), dadas as suas diferenças quanto a classificação das tipologias. A transtextualidade foi então subclassificada em cinco tipos, intertextualidade restrita, paratextualidade e arquitextualidade, metatextualidade e hipertextualidade. A intertextualidade restrita se dá pela co-presença entre textos, que seria a citação explicitamente marcada, o que Koch (1997, 2004) chama de intertextualidade explícita. Também é incluída a referência, por Genette, que Koch (1997, 2004 apud KOCH; BENTES; CAVALCANTE, 2007) chama de intertextualidade implícita. Koch (1977, 2004 apud KOCH; BENTES; CAVALCANTE, 2007), ainda classifica em três tipos a intertextualidade, quanto ao tipo de autoria. O intertexto alheio, por se tratar de autoria alheia, utiliza a voz de um outro locutor para marcar a presença de um texto dentro daquele texto. No intertexto próprio, se retoma a textos do próprio autor. Já o enunciador genérico, é um texto que não pode ser atribuído um autor, por se tratar de “um repertório de uma comunidade”, como os provérbios, ditos populares e clichês. Retomando a classificação de Genette, ele ainda acrescenta à intertextualidade restrita a alusão e o plágio. Onde alusão, reiterando o que já havia dito Samoyault (2008), só é reconhecível quando o leitor tem o conhecimento do texto-fonte, o seu uso dá-se supondo-se que o leitor conseguirá ler as entrelinhas e captar a menção indireta do texto-fonte. Por último, o plágio é a apropriação de um texto de não autoria do autor que o utiliza (KOCH; BENTES; CAVALCANTE, 2007).

A paratextualidade, segundo Genette, seria a relação com partes específicas do texto. Porém, enquanto Genette engloba como paratexto, título, subtítulo, prefácio, posfácio, notas marginais, finais ou de rodapé, epígrafe, ilustrações entre outros, Koch, Bentes e Cavalcante (2007), preferem considerar somente epígrafes, prefácios e posfácios, pois falam que somente esses podem ser considerados para o que costumamos entender como intertextualidade. Se tratando da arquitextualidade, a qual Genette propõe, também se distancia da intertextualidade, segundo Koch, Bentes e Cavalcante (2007). Isso porque a arquitextualidade é definida pela relação com o gênero e o tipo de discurso, exigindo do coenunciador uma grande competência, pois em sua maioria o fenômeno não é explícito no texto. A metatextualidade é a relação de comentário que um texto faz do texto-fonte, podendo aparecer em forma de uma alusão,

exercendo uma função crítica, segundo Genette, a crítica literária. O prefácio e o posfácio, além de serem classificados como paratextuais, também podem se construir como um metatexto, quando um comentário crítico sobre a obra (KOCH; BENTES; CAVALCANTE, 2007).

A última subclassificação de transtextualidade é a hipertextualidade, que se diferencia das demais por estabelecer uma relação de derivação. A paródia, o pastiche e o travestimento burlesco, se originam a partir de outros textos anteriores. Genette chamou então de “hipotexto” o texto-fonte, e “hipertexto” o texto proveniente. Hipertextualidade seria então, qualquer derivação que surgiria a partir de um texto original, se opondo as relações de co-presença. Paródia é dar um novo sentido a um texto utilizando partes dele, é uma retomada ao texto-fonte que o altera, podendo exercer uma função discursiva humorística, crítica, poética, etc. Pode-se ser feita com trechos mais curtos a mais longos, porém não muito longos, podendo efetuar mudanças apenas substituindo letras, palavras ou enunciados inteiros, para transformar drasticamente o sentido do trecho. A paródia pode também não modificar o trecho e encaixá-lo em um outro contexto, para mudar o sentido. O travestimento burlesco “consiste na reescritura do estilo de um texto cujo conteúdo é conservado.” (KOCH; BENTES; CAVALCANTE, 2007, p. 140), com fins satíricos, seria, como colocar um novo discurso, diferente do que se veria comumente, na boca de um personagem importante, modificando também suas atitudes e reações. Acontece muito em programas humorísticos, onde podemos ver, como exemplifica Koch, Bentes e Cavalcante (2007), o Papa, um personagem conhecido nacional e internacionalmente, com um discurso totalmente diferente do que estamos acostumados a ver, nos trazendo essa sátira, essa espécie de brincadeira. Por fim, o pastiche imita um estilo, reproduz o estilo de um autor, as vezes, com tom de homenagem. Ainda, Sant’Anna (1988) acrescenta mais dois novos conceitos a intertextualidade por derivação, a paráfrase e a apropriação. A paráfrase, seria “a reiteração de uma idéia” (KOCH; BENTES; CAVALCANTE, 2007, p. 142), trata de esclarecer o texto-fonte, podendo ser, assim, mais longa que ele. Como escrever com outras palavras, podendo também servir como reforço ao já falado no texto-fonte.

### 3.2 Autenticidade

Pensando na audiência dos filmes de animação contemporâneos e como ela foi expandida, chegando os filmes a serem consumidos por crianças até adultos, levantamos o conceito de autenticidade, buscando entender essa mudança de público. O ideal de autenticidade

sofreu uma generalização ao longo dos anos, antes uma minoria de rebeldes que queria se destacar em meio a sociedade, se mostrar únicos, diferentes do meio em que viviam, agora a autenticidade podendo sendo educada, se tornando hegemônica. O que em épocas passadas era visto com estranhamento, hoje é ensinado as crianças, ser diferente é incentivado. Os jovens e a juventude rebelde sofrem uma crise de identidade, é a partir de uma minoria, que o ideal de autenticidade emerge e se torna um desejo da maioria.

Para tal conceito utilizaremos dois autores: Taylor (2010), no capítulo 13 intitulado “A Era da Autenticidade”, do livro “Uma Era Secular”, fala sobre a disseminação do conceito de autenticidade, do como ser autêntico foi se tornando um desejo da maioria das pessoas. Contextualizando com diversos momentos pelo que passou a humanidade, desde 1960, onde foi dado como o marco dessa mudança, a sociedade moderna hoje busca coisas diferentes e de formas diferentes; Hale (2011), no capítulo 1 (Parte I) intitulado “Lost Children of Plenty: Growing Up as Rebellion”, do livro “A Nation of Outsiders: How the White Middle Class Fell in Love with Rebellion in Postwar America”, fala sobre um livro que ficou muito famoso no período pós-guerra, onde conta a história da alienação de um adolescente vivendo uma fase de rebeldia. Também contextualizando com diversos acontecimentos históricos, a autora ainda fala sobre cultura de massa e a presença da mulher na era rebelde dominada por homens.

Taylor (2010), percorre bastante a história para explicar como se deu a individualização humana e as buscas por uma nova forma de viver. Os anos de 1960 foram os que representaram o momento da transição, embora, não foi somente a partir dessa época que pudemos ver a busca pelo individualismo, já que intelectuais e artistas buscavam durante o século XIX se expressar de maneira autêntica, mas foi a partir desses anos que essa busca pode ter se tornado um acontecimento de massa. A maioria dos norte-americanos percebeu que algo mudou, acreditam que as relações entre as pessoas tenham se afrouxado. Seja essa mudança ocasionada por estilos de vida consumistas, mobilidade social e geográfica, terceirização, novos modelos de família, crescimento da renda, sobrecarga de trabalho e exaustão, alastramento suburbano, surgimento da televisão, e outras, o que o autor busca entender é a atividade humana que encoraja essa individualização nova e que provoca nas pessoas um desconforto moral (TAYLOR, 2010).

A revolução do consumidor foi uma das manifestações de individualização mais evidentes. As pessoas passaram a cuidar mais de suas vidas e de seus familiares, deixando para trás o convívio com os vizinhos e outras pessoas do ciclo diário, talvez por essa necessidade urgente de obter as coisas. A “busca da felicidade” foi tomando um novo rumo, com um significado mais imediato, em um espaço mais individualizado, o consumidor foi encorajado a

expressar seu gosto. Um aspecto de destaque na cultura do consumidor foi o mercado que se abriu para os jovens, novos bens foram destinados a faixa etária que engloba de adolescentes aos jovens adultos. Com a ajuda da publicidade, uma cultura e consciência jovem foi criada, uma nova fase que ficou entre a fase da infância e a da idade adulta (TAYLOR, 2010).

A ética contemporânea da autenticidade, teve seu momento crítico nos anos de 1960, mas pode-se perceber uma crítica no período anterior a ele, feita pelos intelectuais.

A sociedade dos anos 1950 era fustigada como conformista, cerceadora da individualidade e da criatividade, demasiado preocupada com produção e resultados concretos, repressora do sentimento e da espontaneidade, exaltando o aspecto mecânico em detrimento do orgânico (TAYLOR, 2010, p. 558).

Porém, foi só após a Segunda Guerra Mundial que a ética da autenticidade começa se infiltrar na sociedade em geral, exaltando o “seja você mesmo”. As revoltas dos jovens nos anos 60, iam contra “um ‘sistema’ que sufocava a criatividade, a individualidade e a imaginação” (TAYLOR, 2010, p. 559), o que era visto nos anos 50, e a favor de vidas devotadas a coisas do valor intrínseco, da igualdade e da plenitude da sensualidade. “Uma revolução integral desfaria de uma só vez todas essas divisões/opressões.” (TAYLOR, 2010, p. 559). A ideia de uma sociedade igualitária, assim como a ética da autenticidade, torna-se uma opção mais acessível a sociedade como um todo (TAYLOR, 2010).

Esses ideais, nascentes das revoltas dos anos de 1960 foram utópicos, e essa utopia teve seus custos, causando o sacrifício de algumas metas em detrimento de outras. Taylor (2010), levanta o chavão “liberdade de escolha” e fala como é usado erroneamente, que na voz de quem a usa como argumento para todas as questões, não a pensa em sentido amplo. Em toda sociedade teremos alguma liberdade, assim como terá alguma que será restringida. “Em outras palavras, recair em chavões como esses oculta de nós os dilemas por entre os quais temos de navegar quando fazemos nossas escolhas.” (TAYLOR, 2010, p. 563). Houveram ganhos e perdas na segunda metade do século XX na América do Norte, mas as perdas puderam, de certa forma, serem relevadas, pois ainda hoje ficamos indignados com alguns fatores do modo de vida dos anos de 1950 e jamais iríamos querer que essas coisas acontecessem de novo. Houve uma real mudança de valores, coisas que eram suportadas durante séculos, hoje, não são mais aceitas (TAYLOR, 2010).

A virada que inaugurou a Era da Autenticidade possui, sob ela, uma dupla avaliação. Existem os que não têm nenhuma simpatia por ela e que a veem somente sob à luz de suas ilusões e os patrocinadores da virada, que falam dela como se não houvessem problemas. Taylor



(2010), apresenta uma visão diferente da virada, ele mostra como, após uma transformação como essa, as opções disponíveis mudaram. Que existem hoje, opções melhores que outras, mesmo os críticos atacando o novo contexto, como se fosse todo ele definido por suas formas degradadas. “Ataques com força total contra a autenticidade ajudam a piorar nossas vidas, já que não são capazes de fazer o relógio andar para trás e retornar a tempos mais antigos.” (TAYLOR, 2010, p. 564) (TAYLOR, 2010).

Taylor (2010), levanta a questão “Quais são as consequências da virada para o nosso imaginário social?” (p. 564) e fala sobre três formas tipicamente modernas do imaginário social, que existem e atuam simultaneamente, são: a economia, a esfera pública e o povo soberano. Sendo, o espaço da moda, uma quarta estrutura de simultaneidade. O espaço da moda está em constante mudança e é carregado de sinais e significados que mantêm juntos uma linguagem, onde podemos dar nosso sentido a cada gesto que fazemos. Quando atuamos no espaço da moda, quando nos expressamos, é importante que o outro esteja como testemunha do que fazemos, o espaço da moda é um espaço de exibição mútua. O indivíduo ou um pequeno grupo age como querem, mas cientes de que estão se exibindo para os outros e que essa exibição trará respostas (TAYLOR, 2010).

Se abre uma zona estranha entre a solidão e a comunicação, os espaços urbanos do século XIX eram tópicos, todos os participantes estavam presentes no mesmo lugar, vendo a mesma coisa, já no século XX surgiram interações metatópicas, onde estamos conscientes que outros milhares de pessoas estão assistindo a mesma coisa que nós, de diferentes lugares. O que nos une hoje são pequenos momentos, onde compartilhamos juntos de um mesmo sentimento, como em um show ou em jogo de futebol. Somos uma multidão solitária, unidos em um espaço marcado por essa fusão de sensações comuns. A linguagem da autodefinição se define nos espaços metatópicos, essa linguagem é objeto constante da manipulação de grandes corporações, que criam coisas as quais as pessoas se identificam e, por conseguinte, encontram nessas coisas formas de expressar a sua individualidade. Os espaços de exibição são ligados diretamente a nossa atual sociedade de consumo. Toda essa cultura do consumo pode ser percebida como liberdade de escolha e autodeterminação, onde temos acesso a múltiplas escolhas, exaltando a liberdade, e onde podemos romper com o confinamento da família ou da tradição (TAYLOR, 2010).

O individualismo expressivo pode ter acarretado uma mudança no nosso senso de identidade. Antes, onde era muito importante para as pessoas o lugar de onde você veio, suas origens, hoje, isso é substituído por uma conexão com pessoas famosas admiradas e estilos que

gostam, o sentimento de pertencimento a nações, igrejas, partidos políticos ou organizações de interesses similares tiveram a sua importância substituída. A modernidade fortaleceu o benefício mútuo, cada um tem o direito de viver a própria vida e não devemos criticar, sem intolerância. Após a Segunda Guerra Mundial, foram postos de lado os limites quanto a busca da felicidade individual, as cortes se preocupavam mais em defender a privacidade do indivíduo, principalmente em questões sexuais, mas igualmente em outras questões. O centro da revolução reside no caráter sexual. Começando pelas elites sociais, na década de 1960, ela se generalizou entre todas as classes (TAYLOR, 2010).

A igreja sentiu uma forte transformação, principalmente na mudança de alguns costumes, ainda mais no que se refere a questão sexual. Houve uma grande queda nas adesões de pessoas mais jovens à igreja e a outras instituições religiosas, onde, nos EUA, se acreditava no vínculo entre a fé cristã e a ordem civilizacional. Vínculo esse que a revolução expressiva minou. Conectar-se com Deus pela paixão se tornou uma virtude maior, que ultrapassou a forma fria com que a igreja tratava questão religiosa. As pessoas hoje, se querem se encontrar no seu “Eu interior”, não se conformam mais em seguir uma autoridade externa. A moral evangelical, dada “como responsável por dessecar e reprimir liberdade e o autodesenvolvimento, uniformizar-nos, negar a beleza” (TAYLOR, 2010, p. 579), sofreu uma reação contra mais generalizada no final do século XIX. “Porém, tudo isso foi intensificado pela revolução cultural dos anos de 1960, não só pelo fato de mais pessoas terem passado a uma postura de oposição a muitos aspectos da ética religiosa, mas também porque os novos costumes sexuais divergiam ainda mais fortemente dela.” (TAYLOR, 2010, p. 579) (TAYLOR, 2010).

O cristianismo, onde antes se via a predominância do homem, foi sendo feminizado. A revolução sexual no Ocidente levantou questões entre o masculino e o feminino, trouxe posições feministas e surgiram reivindicações dos direitos das mulheres de exploração sexual e satisfação desimpedida. As novas gerações, que se formaram na revolução cultural dos anos sessenta, já são imunes a antiga disciplina sexual do século XIX (TAYLOR, 2010).

A igreja apostava no medo para comover toda e qualquer pessoa, para seguir o caminho de Deus é necessário seguir suas exigências, evitar os pecados ou fazer de tudo para pagar por eles. O moralismo, seria a importância dada a certo código, código esse que devemos seguir se queremos nos aproximar de Deus. A reforma católica foi potencializada pelo medo da condenação, resultando no moralismo e o código podendo adotar diversas formas. Como questão central dessa revolução, como já visto anteriormente, os assuntos sexuais eram tratados

de forma bastante rígida. Um conflito entre a reforma clerical e a modernidade era predestinado (TAYLOR, 2010).

A revolução dos anos 1960 foi marcada por diversas tendências, porém, houveram quatro traços que marcaram os principais movimentos estudantis e jovens da época:

“(1) a continuidade e radicalização do ponto (a) acima, a reabilitação da sensualidade como um bem em si mesmo; (2) a radicalização de (b): afirmação da igualdade dos sexos e, em particular, a articulação de um novo ideal, em que homens e mulheres se associavam como parceiros, libertos dos seus papéis de gênero; (3) um senso difundido para o sexo dionisíaco, até mesmo “transgressivo”, como sexo libertador; e (4) uma nova concepção da sexualidade pessoal como parte essencial da identidade pessoal, a qual não só emprestou um significado adicional à liberação sexual, mas também tornou-se a base para libertação homossexual e a emancipação de toda uma miríade de formas de vida sexual antes condenadas.” (TAYLOR, 2010, p. 590)

A paisagem moral se modificou. Os códigos estabelecidos pela igreja foram repudiados na Era da Autenticidade, onde a autorrealização individual e a satisfação sexual ganharam força. Enquanto a Igreja Católica continuar impenetrável, será difícil ela ser escutada na Era da Autenticidade (TAYLOR, 2010).

Hale (2011), assim como Taylor (2010), fala sobre a juventude no pós-guerra, a cultura de massa, a rebeldia e as mudanças seguidas por esses acontecimentos. Embora não utilize o termo “autenticidade”, a autora (2011) trabalha com praticamente o mesmo período, mostrando as mudanças ocasionadas pela juventude rebelde que surgia, seu desejo de se encontrar e de ser diferente. Hale (2011), fala como o ato de ler, após 1951, por si só já era uma forma de se mostrar rebeldia. Dentre alguns livros de sucesso na época, *The Catcher in the Rye*, de J. D. Salinger foi o primeiro livro com um grande público a tratar da alienação no pós-guerra de uma forma diferente. Assim como ele, tiveram outros romances, autobiografias e filmes tratando da alienação adolescente, mas, ainda assim, o assunto chocava muitos americanos. Os leitores se sentiram conectados ao personagem principal, Holden Caulfield, e também a outros personagens do romance. Salinger criou um modelo de jovem rebelde que acabou por popularizar o problema da alienação adolescente, gerando desde uma relação com os jovens americanos de classe média até com intelectuais. Holden conta a história da própria alienação, conseguindo criar um novo tipo de jovem branco e rico como estranho e uma nova forma de pertencimento. Como também consegue satisfazer sentimentos contraditórios, tanto uma vontade de resistir as regras e convenções sociais como fazer parte de alguma comunidade.

Além disso, consegue atrair leitores homens e mulheres, mesmo o personagem sendo masculino (HALE, 2011).

“Como Mark Twain *The Adventures of Huckleberry Finn*, publicou em 1884, *Catcher* é um retrato radical da desilusão com a América disfarçada por seu autor como um conto de aventura infantil.” (HALE, 2011, p. 15, tradução nossa). Em 1950, a revolução da brochura permitiu que os livros fossem tão baratos de serem feitos quanto uma revista. Unido a isso, o boom econômico do pós-guerra deu aos jovens brancos de classe média um maior poder de compra e mais tempo livre. *Catcher* se tornou um modelo da alienação adolescente e, embora oferecesse um modelo de rebelião contra cultura de massa, era uma parte bastante lucrativa dessa cultura. *Catcher*, a música rock and roll e teenpics (filmes feitos para adolescente) compartilhavam a mesma oposição às normas e convenções sociais. Existia um grande número de jovens críticos que possuíam tempo e dinheiro para cultivar seus próprios gostos culturais, nenhum grupo antes conseguiu se opor a cultura de massa usando a própria cultura de massa como os adolescentes brancos de classe média. Os pais não entendiam como essas crianças poderiam ter problemas. As empresas viam esses jovens e pensavam em como conquistar esses novos consumidores, criando um novo mercado (HALE, 2011).

Os jovens não queriam se parecer com adultos, eles precisavam de uma nova cultura, oposta à de seus pais. Com ajuda das indústrias da música, do filme e do rádio, esses adolescentes conseguiram o que queriam. Ao contrário de seus pais, com seu entretenimento calmo e polido, os jovens buscaram algo mais agressivo. Opostamente do que o povo americano estava acostumado a ver, esses jovens entraram na cultura negra e afro-americana. A cultura de massa não era um problema para esses jovens, como achavam os intelectuais, era um espaço de resistência, um espaço de rebeldia, era a solução. E deu, ainda que pouco, uma abertura a cultura negra. Nas décadas de 1950 e 1960, os jovens brancos americanos conseguiam ver outras possibilidades. Um romance, um filme ou uma canção de rock and roll poderia ser uma forma de se expressar. Mesmo muito dos personagens estranhos serem do sexo masculino, as mulheres brancas ainda conseguiam enxergar a possibilidade de alternativas, embora para elas seja mais difícil de se rebelar (HALE, 2011).

Em 1951, Salinger trouxe a tona a rebeldia adolescente para um momento em que se esperava que todos os adolescentes brancos fossem felizes. Antes que todos os marcos do final da década de uma juventude rebelde pudessem surgir, a história de *The Catcher in the Rye* chegou primeiro. Não só as crianças deveriam ser felizes, os adultos brancos de classe média também, "o estilo de vida americano" era tudo para eles, o que eles alcançaram de melhor no

pós-guerra. Poucos americanos, no começo da década de 1950, esperavam por esse tipo de insatisfação por parte dos adolescentes (HALE, 2011).

No romance de Salinger, Holden vê falsidade em tudo que ele olha, tudo para ele é falso, e a palavra se torna frequente em seu vocabulário. A única coisa que Holden sabe é que ele não quer ser falso, mas ao tentar fugir disso, se depara em mais falsidade. Holden é um jovem que confronta a rebeldia e a tensão dentro dele com o desejo de conexão e significado. Sem ninguém para guiá-lo, o personagem se recusa a crescer e mergulha em um mar de contradições. Ele não vê sentido em crescer, pois insiste que a vida não é justa. Porém, segundo Hale (2011), Holden não está somente tentando enfrentar o fato de se tornar adulto, mas também de se tornar um homem adulto. Crescer e se tornar um homem significa aceitar limites e enfrentar os fatos. Ele será o adulto, o pai, que cuidará das crianças, ele acabará com a falsidade, os limites da vida e os próprios limites, irá salvar a infância de outras crianças e a dele mesmo como um espaço de inocência. Para Holden, se rebelar contra o mundo é o único jeito de lutar contra a falsidade, de agir moralmente e de viver (HALE, 2011).

Em *Catcher*, não é possível saber o tempo histórico em que Holden vive, não há sinal de algum fato na cultura ou política que possa identificar o tempo em que a história se passa. As histórias que Holden vive e as pessoas que passam pelo seu caminho podem ser entendidas como a relação do indivíduo em meio a sociedade na América do século XX. O momento crítico, quando a propagação das imagens midiáticas de emoções das pessoas e até as suas experiências mais individuais e íntimas atinge um ponto de saturação (HALE, 2011).

Contrariando o que Holden costuma falar sobre tudo ser falso, ele mesmo tira das cenas de filmes seus momentos mais reveladores. Em *Catcher*, há muitas dessas cenas de filmes, muitas vezes sutis, que permite o leitor mais atento encontrar. Holden diz que filmes produzem sentimentos que não podem ser confiáveis no mundo real. Porém, Holden passa filmes por sua cabeça e imagina cenas que nunca acontecerão. Hale (2011), revela finalmente que Holden escreveu toda sua história de um hospital psiquiátrico, que em um dia entrou como um ladrão na casa de seus pais, após assistir sua irmã menor, Phoebe, brincar ao redor do carrossel, mas Holden não fala sobre o seu regresso à casa de seus pais depois de tudo que passou, somente termina com a revelação de onde está escrevendo o tempo todo. Os filmes fornecem à Holden uma imagem de realidade emocional que é uma alternativa à infância (HALE, 2011).

Assim como Holden, outros personagens de *Catcher* também parecem estar em meio a alienação, quando Holden vai atrás em busca de respostas, eles não conseguem ajuda-lo, eles também não têm a resposta. A alienação vivida pelo personagem principal, sugere uma forma

de como a vida pode ser transformada em arte. Usando estranhos. Misturando o interior com o exterior, fazendo da vida uma arte, os poetas românticos são revisitados por Catcher, no papel de um adolescente de classe média, as viagens e andanças, a exploração de sua infância, são uma versão do poeta romântico (HALE, 2011).

Em meados do século XIX, os boêmios já haviam adquirido algumas das características dos rebeldes, mais tarde, os artistas vanguardistas assumiram muitas das características dos boêmios. A liberdade sexual, umas das características assumidas, não era bem aceita pela sociedade tradicional, mesmo em meados do século XX. A alienação não é um processo político ou econômico, nenhum dos personagens alienados em Catcher mostram querer mudar a política e a economia na América, a alienação vem de seus trabalhos. A alienação é apresentada como um problema individual e psicológico. Existe uma diferença de classes e afeta as relações entre pessoas, mas até os mais humildes possuem bens, tudo já é burguês. A política não existe, mas as pessoas não matam umas às outras pela classe, matam para criar um ponto sobre a irracionalidade do universo (HALE, 2011).

Como fala Hale (2011), Catcher não é um livro sobre a rebelião em si, mas sobre o indivíduo e seus sentimentos. Holden segue procurando respostas sobre o significado da vida, e quem pode dar-lhe uma melhor é Freud, “Para muitos americanos cultos em meados do século, o pensamento freudiano devolveu um sentido de destino, de varredura, drama e tragédia, às vidas individuais, previamente fornecidas pela religião e pela história.” (HALE, 2011, p. 31, tradução nossa). Holden nunca menciona que foi levado a um psicanalista após o trágico acontecimento de sua vida, porém, como afirma Hale (2011), fica claro que o adolescente está em um hospital mental quando ele fala “esse lugar sujo”. Freud é um cientista e romântico, ele, assim como o que Salinger fez com o personagem Holden, ensina as pessoas a lerem suas próprias vidas como um livro ou um filme, para poderem ver de forma diferente. Todo o romance é Holden fazendo uma leitura psicanalítica dele mesmo, utilizando-se de cenas de filmes (HALE, 2011).

Diante de um público, a auto expressão é mais social do que individual. “O ator na vida torna-se, em vez disso, um ator na representação dessa vida.” (HALE, 2011, p. 32, tradução nossa). O ato de expressar seus sentimentos para o mundo, não somente atuar nele, será uma das características mais importantes na rebelião do pós-guerra. Essa forma de se rebelar, expressando seus sentimentos de alienação e protestando, não é nova em 1951. Vem dos negros da classe trabalhadora e dos boêmios da classe artística. Catcher utiliza-se dessas formas de auto expressão e coloca em um adolescente branco de classe média. Holden não pertence as

classes negra, operária ou boêmia, mas ele é um modelo para a angústia do público jovem. Críticos que gostaram do romance de Salinger, afirmam que ele fez exatamente certo ao expressar o que se passa na vida do adolescente Americano (HALE, 2011).

Holden ofereceu aos seus leitores um caminho para serem artistas. Se rebelar não é um ato, é uma expressão da vida, é um sentimento. Para o personagem, se auto expressar é suficiente, é a ideia moderna de ser artista, que é o lado oposto ao problema da cultura de massa. Sem uma audiência, isso não funciona, a conexão é feita através da narração, não da vida. Holden fala com seu público diretamente, contando histórias do passado. Como Holden disse, e Hale (2011) explica, a vida moderna aliena todas as pessoas sensíveis, então, o único jeito, seria amar os outros estranhos. Holden está perdido, nunca conseguiu encontrar conexão com outros rebeldes, mas encontra com seus leitores. Como o autor (2011) fala, não importa se Holden está certo, mas sim que ele tenta manter sua inocência. Os leitores aprendem que “Em sua própria auto expressão, eles podem se recriar. Eles podem redescobrir a verdade e a inocência. Eles podem se conectar com outros rebeldes. E eles podem criar uma nova comunidade e até mesmo um mundo diferente” (HALE, 2011, p. 34, tradução nossa) (HALE, 2011).

Discutindo sobre cultura de massa e o rebelde, Hale (2011) fala sobre como a cultura de massa agiu conformando as pessoas no pós-guerra, mas também foi a cura. Alguns veem a cultura de massa como um problema, mas muitos veem como a solução. Muitos intelectuais da época chamaram o novo vício das massas de “cultura de massa”, comercialização, produção e distribuição em massa de músicas, vestuário, filmes e livros. Porém, todo esse consumo destruiu a individualidade dos Americanos. A cultura de massa alienou as ideias e artefatos que deveriam ser o centro da cultura. Na década de 1950, esses intelectuais mudaram o formato dos romances de estranhos, em suas ideias eles apontaram a cultura como falha. Disseram que o problema dos americanos não era mais a política ou a economia, eram problemas estéticos, filosóficos e morais. Eles viam a cultura de massa e pensavam na relação do indivíduo e com a sociedade. Cada vez mais que os intelectuais afirmavam que a cultura de massa era o problema, mais outras culturas diferentes surgiam das margens e eram vistas como parte da solução. (HALE, 2011).

Intelectuais, no início do século XX, definiram cultura como tudo que um povo produz. Após a Segunda Guerra Mundial, os intelectuais de esquerda e de direita viam a cultura de massa de forma bastante negativa. Eles separaram produções de massa das populares mais antigas. Cultura de massa era definido como para fins comerciais, não para propósitos artísticos.

Os críticos desconsideravam os produtos culturais resultantes do pós-guerra. Durante a depressão, intelectuais da Escola de Nova York criticaram o capitalismo americano por promover a liberdade individual acima da igualdade no campo da economia. Eles começaram a criticar a massa por não resistir e por comprar os produtos da indústria do entretenimento. Segundo os intelectuais, a cultura de massa estava acabando com o individualismo e a cultura (HALE, 2011).

A cultura de massa criou um novo obstáculo para pessoas criativas. Essa cultura destruiu a antiga fronteira cultural, prejudicou a cultura alta e popular, produziu entretenimento de má qualidade e matou os pensamentos e emoções reais. Os estudiosos viam o crescimento da cultura de massa como uma massificação da vida. O americano branco de classe média que fazia o que ele queria acima do que os outros diziam, era visto como ameaça ao individualismo e à democracia, ameaça tão grande quanto o Comunismo. Opostamente, Ayn Rand, uma filósofa e romancista, e outros, viam ameaça ao indivíduo no governo, na economia e na cultura. Eles não aceitavam um mundo em que as pessoas tinham que pensar nos outros primeiro, valorizavam que o indivíduo agisse por conta própria (HALE, 2011).

Os intelectuais e escritores poderiam fazer parte da cultura de massa e mesmo assim se opor a ela. Eles poderiam fazer parte, serem críticos da cultura de massa, poderiam salvar o individualismo produzindo algo que considerassem original. Como diz Hale (2011), os intelectuais de Nova York estavam em parte errados. Eram egoístas em suas análises a respeito da cultura de massa. Essa cultura não era nova, os consumidores obtiveram mais poder aquisitivo e seu consumo aumentou. “As fronteiras culturais que esses críticos em geral elogiaram foram arbitrárias, elitistas, racistas e sexistas, como os estudiosos desde então têm fortemente argumentado.” (HALE, 2011, p. 40, tradução nossa). Eles mudaram os significados de conceitos e tornaram políticas questões como a estética e a expressão artística (HALE, 2011).

O pensamento de Freud e da teoria psicológica teve um crescente aumento de popularidade em meados do século, ele moldou o pensamento a respeito da relação entre os de dentro e os de fora e o significado de rebelião. Nos anos cinquenta, houve disseminação do termo “delinquente juvenil” pela imprensa popular e ainda a pressão do povo de classe média sobre a juventude criminosa. Como disse o psicólogo Robert Lindner’s, a cura proposta pelos educadores, líderes religiosos, médicos ou os trabalhadores sociais, só pioraram o problema. Os jovens precisam de mais liberdade. “Se os americanos queriam salvar o individualismo, eles precisavam começar com os adolescentes, os membros mais vulneráveis da sociedade. A cura



para o delinquente juvenil foi a ‘rebelião positiva’” (HALE, 2011, p. 41, tradução nossa) (HALE, 2011).

As pessoas que viviam na cultura de massa receberam diversas informações contraditórias. Muitos diziam que as pessoas deveriam ser felizes, assim como muitos pregavam resistência e rebelião. A cultura de massa criou pessoas felizes, mas também tornou real o rebelde. O período de rebelião no início do pós-guerra pareceu estourar a cultura Americana. O rebelde, em todas as suas formas, reconciliou todas as contradições. Foi uma maneira de salvar o individualismo da cultura de massa e ainda manter uma parte rentável dessa cultura. Já para as mulheres, que se identificavam as vezes com os homens rebeldes, foi um ato muito mais complicado e perigoso (HALE, 2011).

Hale (2011) fala que em Holden não tinha uma personagem mulher como parceira, a presença de mulheres alienadas da classe média branca era quase nula, mesmo com a crescente presença dos homens rebeldes. Como diz a sociologista Wini Breines, existiam mulheres alienadas brancas de classe média, mas não personagens com quem pudessem se conectar, ser a imagem rebelde que desencadearia uma rebelião por parte das mulheres. Foi somente a partir dos anos sessenta que essas mulheres puderam fazer sua alienação possível. Era incomum e raro mulheres rebeldes se saírem bem no trabalho diante de homens que dominavam a literatura nos anos cinquenta. As mulheres se divertiam nos “pulp fictions” e nos filmes. Agiam como queriam, recusando os papéis impostos pela sociedade e o modelo de vida de seus pais. Frequentemente, os personagens de mulheres rebeldes serviam para satisfazer os gostos masculinos e também femininos. Muitas mulheres que escreveram sobre rebelião feminina também tentaram viver aquilo, algumas publicaram livros sobre a própria história (HALE, 2011).

A cultura de massa espalhou o romance sobre estranhos e tanto os homens quanto as mulheres brancas de classe média sentiram seu poder. O romance sobre o estanho se provou ser muito difícil para as mulheres que queriam ser rebeldes. As mulheres que queriam sua liberdade sofreram dores emocionais e insegurança financeira. Essas mulheres rebeldes tinham pouca segurança, longe de suas famílias e com relacionamentos “livres”, quando sua saúde mental ou física se deteriorava, tinham poucas opções. As mulheres alienadas que violaram os limites da classe média branca pagaram muito caro. Os homens rebeldes também sofreram muito, mas os ícones rebeldes ainda eram em sua maioria masculinos. As mulheres viviam em um mundo patriarcal, não tinham muito espaço. As mulheres brancas de classe média eram identificadas

com os homens rebeldes, especialmente antes de alguns deles irem trabalhar para criar o movimento de libertação das mulheres no final dos anos sessenta (HALE, 2011).

#### 4 METODOLOGIA E ANÁLISE

No presente trabalho, optou-se como abordagem metodológica a pesquisa qualitativa, pelo seu caráter interpretativo e que melhor dará resultados para os objetivos do trabalho. A pesquisa se propõe a mostrar como os filmes de animação mudaram e como eles chegaram a atingir um maior público além do infantil. A pesquisa teve como instrumento de análise dois filmes de animação infantis lançados nos últimos dois anos, escolhidos de maneira não aleatória, porém informal, pois são filmes comerciais, de grande público e de fácil acesso. Os dois filmes são provenientes do mercado cinematográfico estadunidense e ambos do famoso Walt Disney Animation Studios, um deles da união com a Pixar Animation Studios. As duas animações englobam uma mesma linha de mensagens em seus enredos e trabalharemos para elucidar seus conteúdos.

Os filmes utilizados foram “Zootopia: Essa cidade é o bicho” (2016) e “Divertida Mente” (2015), já mencionados no capítulo 2 deste trabalho. Segue abaixo a ficha técnica das duas animações:

Título Original	Zootopia	Inside Out
Gênero	Animação	Animação
Tempo de Duração	108 minutos	94 minutos
Lançamento	11 de Fevereiro de 2016 (EUA)	18 de Maio de 2015 (EUA)
Estúdio	Walt Disney Animation Studios	Walt Disney Pictures e Pixar Animation Studios
Direção	Byron Howard e Rich Moore	Pete Docter

Tabela 1: Ficha técnica dos filmes

Após a escolha dos filmes que continham uma maior presença de dados para realização desse estudo, a primeira etapa foi assistir aos filmes, logo após, refletiu-se sobre os enredos e ações das personagens dessas animações e foram feitas análises à luz das teorias expostas no capítulo 3, a intertextualidade e a autenticidade. Os conceitos anteriormente estudados servirão como auxílio para a análise dos filmes, com o objetivo de entender a chegada de novos espectadores, o jovem e o adulto, dos filmes de animação classificados como infantis e quais foram as mudanças nos filmes para isso ocorrer. Desmembrando os filmes e dando destaque para algumas cenas, foi possível extrair o que era preciso para dar apoio ao nosso objetivo.

#### 4.1 Análise do filme “Zootopia – Essa cidade é o bicho”

Como já falado anteriormente, no capítulo 2, “Zootopia” é um filme de animação feito pela Walt Disney Animation Studios, lançado em 2016 e com um enorme sucesso de público. Neste capítulo iremos desmembrar o filme e trazer à tona as lições profundas que o filme apresenta, os famosos “easter eggs”, as piadas com assuntos cotidianos, e todas as outras cenas em que achamos que podem servir para mostrar como os filmes de animação mudaram e como conseguiram obter um público tão extenso. Para fazer isso, usaremos as duas teorias faladas no capítulo 3, a intertextualidade e a autenticidade, para nos dar base ao desenvolvimento e defesa da ideia.

Um filme com seres antropomórficos e sem nenhuma presença humana não é novidade para os telespectadores de filmes de animação, ainda mais vindo da Disney, que já fez filmes como “Bambi” (1942) e “Rei Leão” (1994). Porém, “Zootopia” não é um filme como esses. Logo no começo da animação, vemos Judy, a coelhinha e personagem principal do filme, na sua infância, apresentando um teatro na escola, onde ela fala que antigamente existia uma relação entre presa e predador onde era só morte e sangue, mas que hoje eles vivem em harmonia, não precisam mais fazer o que faziam, agora eles podem exercer outras profissões, optarem por algo que escolheram. Judy revela então que quer ser uma policial coelha, mas nem todos levam a coelhinha a sério, então ela fala que “Isso pode ser impossível pra quem pensa pequeno” (2m25seg). A jovem coelha mostra então a cidade de Zootopia, onde todos vivem em harmonia e onde dizem “Que você pode ser o que quiser” (3min2seg). Podemos ver que o filme já começa nos mostrando lições como, ir atrás de seus sonhos e até a superação de um instinto natural, como a caça de predador à presa, levantando a ideia de uma evolução dos novos tempos.

A família de Judy tentou convencê-la de que ficar em sua cidade e ajudar os pais e seus 275 irmãos e irmãs na plantação de cenoura era o mais seguro a se fazer, seguir os seus sonhos era algo perigoso. Entretanto, contrariando a sua família e todos de sua pequena cidade, que não acreditavam em Judy, a coelha resolve se arriscar e se aventurar em busca de seu sonho. A coelha entra pra academia policial e passa por todas as barreiras para conseguir o que quer. É interessante ressaltar aqui alguns pontos e lições que o filme traz. Primeiro é o fato de a personagem principal ser feminina, no caso, fêmea, e mostrar como uma mulher pode ser forte, imponente, persistente e não ter medo de enfrentar as adversidades da vida. Segundo, algo que percorre todo o filme, é a determinação da coelha, que vai atrás do que quer e não desiste mesmo quando todos falam que o lugar dela não é esse. Um terceiro ponto, é o nome da cidade,

“Zootopia”, que dá a entender que seria uma cidade utópica, somente existente nas possibilidades fílmicas, já que mudar a natureza de predador e presa seria algo impossível.

Voltando à história do filme, Judy passa por todas as etapas da escola policial e se torna a primeira policial coelha. Embarca então para trabalhar na cidade de Zootopia. Na cena em que Judy está no trem indo para Zootopia, podemos ver alusões a cultura pop, a coelha pega o que seria um “Ipod” e então uma lista de artistas aparece, como “Fur Fighters”, “Guns N’ Rodents”, “Hyena Gomez” e “Kanine West”, já quando a coelha seleciona “Gazelle”, músicas como “Let it Goat” e “Ara-bunny Nights” aparecem. Podemos ver um caso de alusão, já que, embora não sendo marcado, um “texto” anterior é utilizado e modificado, e onde é necessário o conhecimento do espectador para compreensão da comicidade, o espectador precisa saber de onde vem, conhecer o “texto-fonte” para compreender totalmente a alusão feita, embora a não compreensão não prejudique o “texto”, no caso, a cena (SAMOYAULT, 2008; KOCH; BENTES; CAVALCANTE, 2007).



Figura 1 – Ipod de Judy

Fonte: <http://zh.fanpop.com/clubs/zootopia/images/39970568/title/judys-artists-photo>, acessado em 18/05/2017

Logo que Judy chega a Zootopia, nota-se como existe uma enorme diversidade, animais de todas as espécies e uma cidade adaptada para todos. A coelha, assim que põe os pés no departamento de polícia para o seu primeiro dia, já enfrenta discriminação. Ela é chamada de “fofa” por um policial e fala “Provavelmente você não sabe, mas um coelho pode chamar outro coelho de “fofo”, já se outros animais fazem isso é meio...” (13min55seg). Além disso, ao contrário de seus colegas de trabalho, todos animais enormes, como elefante, rinoceronte, urso, leão, ela, uma coelha, recebe um cargo de guarda de trânsito, enquanto os outros são colocados para investigar o sumiço de 14 mamíferos na cidade, um importante caso. Entretanto, Judy não se abala, se ela recebe um cargo inferior, dará o seu melhor.

É no seu primeiro dia de trabalho que Judy conhece a raposa Nick, que ao primeiro olhar, parece uma raposa inocente, mas logo Judy descobre que não. Nick na verdade é desonesto e charlatão, tenta desestabilizar a coelha, falando que nem tudo o que ela achava de Zootopia é real e quem nem todos se adequam e tem seu espaço. Apesar de toda a imagem idealizada da cidade de Zootopia, por ser evoluída, onde todos convivem em paz, nem mesmo ela escapa dos preconceitos e estereótipos do cotidiano. A raposa Nick sofre preconceito assim que Judy a conhece, mesmo ele realmente não se mostrando um sujeito honesto, o estereótipo em cima das raposas em geral existe, conhecidas como traiçoeiras e malandras, é essa a visão do povo de Zootopia.

Judy tenta conversar com o chefe do departamento de polícia, argumentando que pode fazer mais do que aplicar multas, mas o chefe fala “A vida não é igual a um desenho animado, onde você canta uma música e os seus lindos sonhos magicamente vem à tona, tipo Let it Go”, o que é bastante irônico, já que a os contos clássicos da Disney eram quase todos no estilo musical e onde os sonhos aconteciam em um passe de mágica, ainda, o final da fala do chefe, “Let it Go”, faz uma alusão ao filme “Frozen – Uma Aventura Congelante” (2013). Insistindo em ser uma policial de verdade, a coelha consegue entrar no caso do desaparecimento de mamíferos e ganha apenas 48 horas para encontrar uma lontra sumida. Nessa cena, aparece um “easter egg”, frase muito conhecida em filmes para designar algum segredo escondido em cena, como uma surpresa de caráter humorístico. Na sala do chefe Bogo é possível ver um calendário com a imagem da cidade de San Fransokyo, cidade onde se passa o filme “Operação Big Hero 6” (2014). Com base nas definições de Brandão (2004) a respeito de intertextualidade, podemos pensar nos “easter eggs” como intertextualidade interna, já que são usados discursos do mesmo campo para se relacionarem no filme, no caso, cenas no decorrer do filme fazem uso do “easter egg” para remeter a filmes do mesmo gênero e da mesma empresa, a Disney.



Figura 2 – Calendário com a cidade de San Fransokyo

Fonte: <http://cinepop.com.br/zootopia-tem-easter-eggs-de-breaking-bad-frozen-e-mickey-confira-115263>, acessado em 18/05/2017

Judy começa então a sua missão, é a partir daí que a trama policial do filme se inicia. Indo atrás de pistas para desvendar o sumiço, Judy se vê obrigada a lidar novamente com a raposa Nick. Os dois vão até o departamento de trânsito, onde Nick diz que tem um amigo que pode ajudar Judy a descobrir o que ela quer, a raposa afirma que ele é o mais rápido de lá, inclusive, seu apelido é “Flecha”. Mas é quando a coelha chega no departamento de trânsito é que percebe que caiu em uma cilada. Todos os atendentes do departamento eram bichos-preguiça e demoravam muito tempo para realizar qualquer mínima tarefa. Conseqüentemente, a coelha e a raposa saem do local e notam que já está de noite, sendo que Judy corre contra o tempo para desvendar o caso de sumiço. Claramente o filme faz uma brincadeira com a demora nos departamentos de trânsito, onde a espera por um serviço parece ser interminável e onde as pessoas gastam horas do seu dia para resolverem pequenos problemas. Podemos ver o uso da paródia na construção dessa cena, já que é um recurso utilizado para dar um novo sentido ao “texto” original, alterando o “texto-fonte” e exercendo um humor e ironia (SAMOYAULT, 2008; KOCH; BENTES; CAVALCANTE, 2007). O filme pega um caso muito comum no cotidiano das pessoas, comparam os funcionários com bichos-preguiça e aumentam a demora dos serviços para gerar humor e identificação, no caso, com os adultos, pois são eles que enfrentam essa situação. Assim sendo, as crianças não têm o conhecimento para a compreensão total da cena, mas não impede o riso, pois ainda conseguem identificar as características e brincadeira com o bicho-preguiça, um animal lento e tranquilo.



Figura 3 – Judy e Nick no departamento de trânsito

Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=sg-C\\_At5XGE](https://www.youtube.com/watch?v=sg-C_At5XGE), acessado em 18/05/2017

Seguindo com o filme, Judy e Nick se metem em uma enrascada ao procurarem por pistas, eles acabam de frente para o mafioso Mr. Big que ia matá-los congelados, porém, a filha do mafioso, vestida de noiva, aparece e não permite o ato, pois Judy havia a salvado no dia anterior. Podemos ver nessa cena o uso da referência ao famoso filme “O Poderoso Chefão” (1972). Em Zootopia, o mafioso Mr. Big está representando Don Coleone, que tem como ética, não matar no dia do casamento de sua filha. A referência nesse caso, foi o uso do personagem icônico do filme de 1972, mas sem remeter ao filme, pois tendo o conhecimento prévio, os espectadores podem compreender toda a construção da cena (SAMOYAULT, 2008). Lembrando que, no caso do público infantil, é muito mais difícil a identificação dessa referência, pois “O Poderoso Chefão” (1972) dificilmente estará no repertório de filmes desse público. Outro ponto a se comentar é que, tanto a referência, como a alusão e a paródia, anteriormente comentados, precisam, para serem compreendidas, o conhecimento do “texto-fonte”, de onde originalmente aquela cena ou situação foi vista. Como fala Brandão (2004), os espectadores precisam ter uma memória discursiva para que o efeito, cômico, crítico ou irônico, seja bem sucedido. Podemos também retirar de Brandão (2004) a definição de intertextualidade externa, para nos referirmos a essas referências, alusões e paródias que não fazem parte do mesmo campo dos filmes de animação. Esse recurso, aliás, é bem usado para atrair um maior público, já que os filmes, séries e situações utilizados fazem mais parte do mundo adulto.



Figura 4 – Mr. Big

Fonte: <https://paulageister.com/2016/06/20/a-visit-to-zootopia/>, acessado em 18/05/2017

Após mais um grande perigo que Judy e Nick passaram em busca de mais pistas, finalmente a raposa revela a sua história de vida. Assim como Judy, Nick tinha sonhos, mas sofreu com os estereótipos sobre sua verdadeira natureza, um predador traiçoeiro. Contudo, ao contrário de Nick, que acabou escolhendo ceder a esses estereótipos e se tornar o que as pessoas



esperavam dele, Judy lutou contra as barreiras sociais e alcançou o lugar que queria. É então que Judy e Nick finalmente encontram não somente a lontra desaparecida, mas todos os 14 mamíferos. Depois de enfrentarem diversas situações de risco, conseguem desvendar o mistério, pelo menos, eles achavam que tinham conseguido. O que os dois obtiveram até então é que algo tinha acontecido com esses mamíferos, pois seus instintos primitivos ressurgiram e os fizeram se tornar predadores novamente, e que, ainda, o prefeito da cidade de Zootopia estaria envolvido em tudo isso. Esse retorno aos instintos pode ser visto também como um retorno a violência, onde antes, superada, a cidade vivia em paz entre as espécies. Judy e Nick acabam brigando, pois Nick é uma raposa, predador natural, inclusive dos coelhos, e fala que a coelha tem medo dele e que acha que ele também irá se tornar selvagem como o que aconteceu com outros animais. O preconceito não escapa nem mesmo de Judy, que cede aos estereótipos e julga até mesmo o próprio amigo.

Até que, após ter desistido de sua carreira policial, se sentindo incapaz, pois via a cidade de Zootopia se dividir entre predadores e presas, Judy começa a desvendar realmente todo o mistério. Abrimos espaço aqui para apontar um outro “easter egg” que o filme mostra. Em uma cena em que Judy e Nick voltam a buscar pistas, aparece um comerciante vendendo filmes piratas, os filmes a venda são nada menos que “Pig Hero 6”, “Meowana” e “Floatzen 2”. Podemos pensar nessa parte como uma paródia a esse fato cotidiano que vemos tanto nas ruas, assim como a paródia do departamento de trânsito, pois a Disney sabe que seus filmes são vendidos piratas e faz uma brincadeira com essa situação. Também, podemos considerar esse “easter egg” como uma alusão aos filmes originais da Disney, que apenas foram modificados os nomes para trazer humor, como aconteceu com as músicas no “Ipad”. Quando Judy e Nick vão em busca de mais pistas, uma outra referência aparece no filme, dessa vez à série “Beaking Bad” (2008). Acontece quando descobrem o carneiro Doug produzindo em um laboratório um tipo de droga feita com plantas que deixa os animais selvagens.



Figura 5 – DVDs Piratas

Fonte: <http://br.ign.com/zootopia/19692/news/detalhes-em-zootopia-que-voce-pode-nao-ter-visto>, acessado em 18/05/2017



Figura 6 – Carneiro Doug no laboratório

Fonte: <http://br.ign.com/zootopia/19692/news/detalhes-em-zootopia-que-voce-pode-nao-ter-visto>, acessado em 18/05/2017

De volta ao filme, Judy e Nick finalmente descobrem o que estava acontecendo e quem estava drogando os animais. Quem estava comandando o tempo todo era a vice-prefeita de Zootopia, uma ovelha que estava cansada de ver os predadores, grandes e fortes, sempre no comando, ela queria que as presas tomassem o controle da cidade, mas colocando medo nelas, drogando os predadores e fazendo eles se passarem por selvagens incontroláveis. No final, não fugindo dos clássicos, tudo dá certo. A vice-prefeita, que a altura já era prefeita, foi presa e acusada pelo caos causado na cidade. O ex-prefeito alegou que escondia os animais achando que estava fazendo o melhor, mas também fica preso. Já os mamíferos que foram drogados, receberam um antídoto e se recuperaram. A paz voltou a reinar em Zootopia, entretanto, Judy fala como a vida é mais complicada do que a ilusão de que tinha quando criança, de que a cidade era perfeita, onde todos viviam em harmonia. A coelha diz “A vida real é difícil. Todos temos limitações e todos cometemos erros” (1h33min43seg), o que importa é tentar e ir atrás do que você quer, “Olhem pra dentro de si e percebam que a mudança começa em vocês” (1h34min23seg). Nick entra para a polícia e junto com Judy começam a trabalhar em mais casos, dessa vez, sem serem subestimados ou sofrerem qualquer tipo de preconceito por serem quem são. Tudo termina com um grande show, onde todos animais festejam felizes e unidos.

Pensando no conceito de autenticidade por Taylor (2010), pudemos enxergar nas atitudes da coelha Judy e em toda Zootopia e seus moradores a aplicabilidade desse conceito. Judy é uma rebelde, que não quer seguir o caminho dos pais, ela quer seguir o próprio caminho, mesmo indo contra tudo o que dizem, sendo descredibilizada e a todo tempo sofrendo

preconceito, a policial coelha não desiste. Ela luta, não com armas de fogo, mas usa como arma a própria persistência e a força de acreditar e si mesma. Ela acredita que todos possam ser diferentes e mesmo assim, aceitos. Já a cidade de Zootopia retrata o posterior a uma revolução, onde todos seriam iguais, sem opressões e divisões, o que na verdade não é bem isso que depois Judy descobre, mas ainda assim, ela acredita que todos podem lutar para serem o que quiserem e enfrentar para fazer um mundo melhor. Zootopia, mesmo não se mostrando uma cidade perfeita, tendo seus problemas políticos e suas barreiras sociais, ainda é vista como uma cidade que superou o passado, evoluiu, ainda que exista problemas, os prós são mais celebrados que os contras, ninguém quer voltar a viver no passado. Zootopia é uma cidade grande, urbana, moderna e também uma sociedade de consumo. Cada um na cidade tem a sua vida individual, mesmo trabalhando em equipe, todos tem um sonho, um desejo e vão atrás para alcançar a sua felicidade. A era da autenticidade são todos esses fatores juntos, é a Judy decidindo o próprio rumo de sua vida, lutando por credibilidade e por um espaço onde conseguirá realizar o que mais deseja. É cada personagem tendo o seu papel na cidade, mas todos diferentes, únicos, fazendo as coisas do seu jeito. Zootopia e seus moradores fogem do padrão estabelecido pela sociedade, eles não precisam ser o que a natureza diz quem eles são, eles podem ser o que quiserem.

A intertextualidade é usada para trazer filmes, séries, músicas, situações que são mais comuns aos adultos, que os atraem e os fazem rir, mas que não impedem as crianças de rir também. “Zootopia” é um filme de animação onde podemos ver preconceito, estereótipos, barreiras sociais, mas também, determinação, luta pelos sonhos e superação. O filme é uma grande lição ensinada por meio de animais. Os adultos conseguem enxergar mais claramente essa narrativa, conseguem ver a profundidade do filme, enquanto as crianças podem se divertir com o filme de animais, engraçado, cheio de aventuras e um final feliz. Não que os menores não possam entender as lições passadas pelo filme, mas os adultos tendem a ter uma compreensão maior do enredo. Vale comentar que, embora a história envolva tantas situações do cotidiano e caracterize seus personagens como humanos, o final feliz e a moral no término do filme ainda existem, o gênero de animação ainda tem um público predominantemente infantil, não podem fugir dos anseios desse público. Fica a esses filmes contemporâneos de animação a responsabilidade de agradar todos os públicos e conseguir misturar seus gostos.

O conceito de autenticidade não está somente dentro do filme, mas pode servir para explicar o motivo pelo qual esses jovens e adultos foram até o cinema ou pararam para assistir “Zootopia”, assim como outros filmes de animação. Como ambos autores Taylor (2010) e Hale

(2011) falam, em nossa cultura do consumo, o desejo de ser independente, a luta pela autenticidade atingiu a massa, as pessoas querem viver sua individualidade, e, quando veem nos filmes de animação esse mesmo desejo, uma narração diferente dos filmes clássicos antigos, eles se interessam pela trama. Além disso, a autenticidade, sendo um desejo das massas, já não é algo reservado aos jovens e adultos, as crianças também são ensinadas a serem autênticas, dessa forma, crianças, jovens e adultos se encontram no desejo de autenticidade e podem ser unidos e conquistados por isso. O ser diferente é mais apreciado do que o ser igual, os filmes, criando narrativas onde mostram personagens diferentes do que era mostrado nos contos de fadas, despertam o interesse de todas as idades.

#### 4.2 Análise do filme “Divertida Mente”

“Divertida Mente”, como falado no capítulo 2 deste trabalho, foi mais uma das parcerias entre Walt Disney Animation Studios e Pixar Animation Studios, lançado em 2015, fez muito sucesso entre o público, inclusive entre profissionais da área de psicologia, pela profundidade que o filme trata da mente humana. Desmembrando o filme e apontando as cenas em que podemos ver lições, “easter eggs”, humor entre outros pontos que podem ser interessantes, iremos mostrar como o filme atinge do público infantil ao adulto. Utilizando as teorias trabalhadas no capítulo 3 deste trabalho, intertextualidade e autenticidade, trabalharemos para desenvolver e defender nossa ideia.

“Divertida Mente” é mais um filme em que vemos personagens não humanos com características humanas. Porém, dessa vez, eles não são apresentados como seres vivos que convivem no mundo junto com outros personagens. Eles são emoções, que estão somente na cabeça da jovem Riley. São cinco: a Tristeza, a Alegria, o Raiva, a Nojinho e o Medo. Todos com características físicas e comportamentais diferentes, que ajudam a distinguir bem cada emoção. Pete Docter, diretor do filme, afirmou que cada emoção foi criada com base em coisas. A Alegria em uma estrela, Tristeza em uma lágrima, Raiva é um tijolo, Medo é um nervo e Nojinho é um brócolis. Podemos dizer que essa foi uma alusão criada para dar mais forma aos personagens, porém, muito complicada de ser vista, pois exige muita atenção e criatividade para perceber a semelhança entre os personagens e as coisas a que fazem alusão.



Figura 7 – As emoções e o que as inspiraram

Fonte: <http://www.casal9.com/26-easter-eggs-em-divertida-mente/>, acessado em 18/05/2017

Logo no começo do filme, surge uma pergunta, que introduz bem o que a animação irá mostrar, “Já olhou para uma pessoa e pensou “O que passa na cabeça dela?”” (52seg). Então, desde o nascimento até todo o crescimento de Riley, as emoções começam a aparecer e serem apresentadas, todas na cabeça da menina, controlando ela e, por consequência, todo seu comportamento. Quem apresenta é a Alegria, ela explica a função das emoções e como funciona a cabeça de Riley. O medo cuida para que a menina não se machuque, controla a sua noção de perigo, “Ele manda bem no quesito segurança” (3min8seg); a Nojinho fica alerta para possíveis intoxicações, “Ela basicamente evita que a Riley se envenene. Física e socialmente” (3min33seg); o Raiva aparece quando alguma injustiça é identificada, “Ele se preocupa muito com possíveis injustiças” (3min54seg); a Tristeza não é a princípio definida, mas será melhor compreendida ao longo do filme, “Eu não entendo bem o que ela faz” (4min31seg).

Alegria explica como funcionam os mecanismos dentro da cabeça de Riley. As memórias são todas mantidas em pequenas bolas brilhantes, as bolas têm cores diferentes, dependendo da emoção que gerou a memória, mas a maioria é amarela, que representam a alegria. Existem ainda, as memórias mais importantes, as memórias base, que ficam separadas em um compartimento e que cada uma é um momento muito importante na vida de Riley. Sendo que, cada memória base cria um aspecto da personalidade da menina, que são as ilhas: a “Ilha do Hóquei”, a “Ilha da Bobeira”, a “Ilha da Amizade”, a “Ilha da Honestidade” e a “Ilha da Família”. Todas essas ilhas juntas representam a Riley como ela é, constroem sua identidade. Observando bem, podemos ver que, desde quando Riley nasceu até seus 11 anos, o painel de controle em sua cabeça foi desenvolvendo junto com ela, de mais simples, com apenas um botão, se tornou grande e complexo. O amadurecimento da menina é representado também em como as emoções comandam sua mente, veremos mais sobre isso adiante. Já, quando a jovem

dorme, as suas memórias do dia vão para outro local, onde ficam armazenadas. Tudo parece perfeito, a Alegria comanda tudo radiante e fala “E outra, a Riley tem 11 anos. O que pode acontecer?” (7min19seg). É a partir daí que a trama começa.



Figura 8 – Sala de controle

Fonte: <http://www.laparola.com.br/divertida-mente-inside-out-e-uma-viagem-fantastica-rumo-ao-autoconhecimento>, acessado em 18/05/2017



Figura 9 – Ilhas que representam a personalidade de Riley

Fonte: <https://electricliterature.com/pixars-inside-out-and-the-literature-of-interiority-1155fa60fb39>, acessado em 18/05/2017

Riley acaba se mudando, sai de sua cidade em Minnesota e vai morar em São Francisco. Muito animada com as novas possibilidades, a jovem acaba não se deparando com tudo o que imaginou e suas emoções começam a ficar sem controle. A Alegria perde um pouco de seu espaço no painel de controle e as outras emoções criam uma grande confusão, uma mistura de sentimentos. Mesmo a Alegria tentando de tudo para trazer momentos felizes, ela não está sabendo como lidar com a situação. A Tristeza começa então a mostrar seu papel no filme, ela toca uma memória feliz de Riley e logo a memória se torna triste e quase faz o mesmo com uma

memória base. A Alegria tenta animar a Tristeza e fazer com que ela veja as coisas boas da vida, pensando em algo divertido, mas não dá muito certo, afinal, é a Tristeza. Nessa cena, aparece um “easter egg”, que faz alusão ao filme “O Rei Leão” (1994), quando a Tristeza fala “Lembra do filme em que o pai do leãozinho morre?” (14min6seg). Não é falado que filme é esse, nem autor ou nome do personagem, só pode ser percebido se o espectador já tiver o conhecimento prévio do filme referido e identificá-lo, para a total compreensão e geração do humor. Embora a não identificação do filme não impeça o entendimento da cena (SAMOYAUULT, 2008; KOCH; BENTES; CAVALCANTE, 2007).

A Alegria continua insistindo em fazer Tristeza ver as coisas divertidas na vida de Riley, mas não percebe que, assim como ela mesma tem sua função na vida de Riley, a Tristeza também tem a sua. É então que Tristeza deita no chão e começa a chorar e fala “Chorar faz eu me acalmar e suportar o peso dos meus problemas” (15min7seg). A Alegria tenta ao máximo afastar a Tristeza da vida de Riley, só ao longo do filme, mais especificamente no final, que verá a importância dessa emoção, como de toda as outras. Perdendo o lugar cada vez mais na sala de comando, Alegria tenta mudar também com as outras emoções, mas novamente, sem sucesso. Riley está passando por situações complicadas em sua vida e não tem como fugir de certas coisas, como fala o Raiva, “Não tem o menor motivo para a Riley se sentir feliz agora” (16min53seg). A Alegria demonstra muito amor pela jovem menina de 11 anos, então persiste em fazê-la feliz e volta a comandar cada emoção em busca desse objetivo. Até quando Tristeza acaba mexendo em mais uma memória de Riley, Alegria perde o controle novamente e surge uma memória base azul, que representa a tristeza. Alegria, na tentativa de impedir que aquela memória entrasse na base, acaba causando um caos e todas as ilhas que definem a personalidade de Riley se apagam, por fim, Alegria e Tristeza são sugadas pelo tubo que leva as memórias para fora da sala de comando e somem. Enquanto isso, a jovem menina chora no seu primeiro dia de aula e sua feição muda completamente.



Figura 10 – Riley chora em seu primeiro dia de aula

Fonte: <https://www.proibidoler.com/resenhas/divertida-mente-a-complexidade-e-a-sutileza-em-traduzir-as-emocoes/>, acessado em 18/05/2017

Alegria e Tristeza surgem em um local que nem elas conheciam, um local que se assemelha muito a um cérebro, onde ficam armazenadas todas as memórias de longo prazo de Riley. Tristeza fica desesperada, enquanto Alegria se mantém otimista. Porém, Alegria não está mais na sala de comando, agora são Medo, Nojinho e Raiva que tomam conta da cabeça de Riley. Enquanto isso, as duas emoções perdidas se aventuram para achar o caminho de volta. Já Riley, está bem diferente do que costumava ser, ela e os pais comem na mesa e a menina não esboça mais nenhuma feição referente a alegria. Nessa cena podemos ver também as emoções que controlam a mãe e o pai de Riley. Interessante notar que, na cabeça deles, as emoções são mais organizadas, trabalham juntas. O que pode representar o amadurecimento, quando crescemos conseguimos controlar melhor nossas emoções, quando jovem, o equilíbrio emocional é mais delicado. Ainda, podemos notar que quem controla a sala de controle da mãe é a Tristeza, enquanto no pai é o Raiva, talvez demonstrando as emoções que predominam nos dois, assim como em Riley é a Alegria. Com Raiva, Nojinho e Medo no comando de Riley, as coisas começam a ficar conturbadas e as ilhas começam a se rachar.

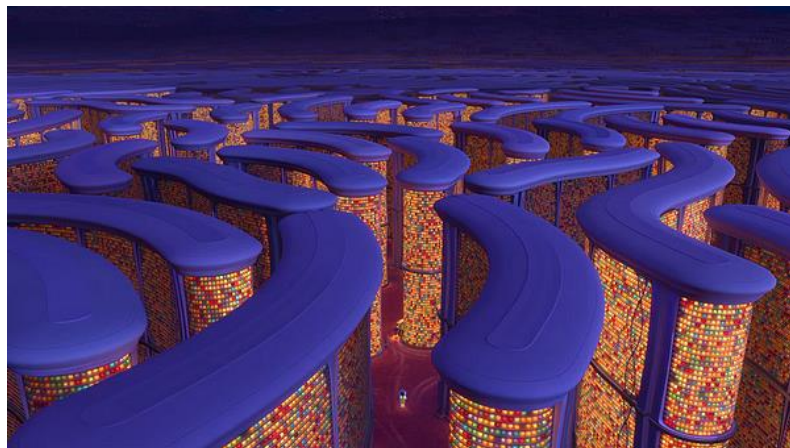


Figura 11 – O interior da mente de Riley que se assemelha a um cérebro

Fonte: <http://www.ideiasdememina.com/resenha-filme-divertida-mente/>, acessado em 18/05/2017





Figura 12 – Emoções nas cabeças dos pais de Riley  
Fonte: <http://difundelo.net/author/jlcaviaro/>, acessado em 18/05/2017

A “Ilha da Bobeira” cai e Alegria e Tristeza tem que achar rápido um caminho de volta à sala de comando ou então todas as outras ilhas podem cair também. Porém, elas estão em um labirinto de memórias, sem saber ao certo por onde ir. Em um certo momento, se deparam com criaturas que são chamadas por Alegria de Mentalúrgicos, que tem a função de selecionar as memórias que não são mais importantes para Riley e podem ser esquecidas, como uma limpeza do que não se usa mais. Então, mais uma ilha cai, a “Ilha da Amizade” e as duas emoções continuam a procurar o caminho. Até que se deparam com Bing Boing, o antigo amigo imaginário de Riley, que oferece ajuda para chegarem onde querem. Bing Boing quer leva-las por um atalho, Tristeza fala que não é seguro, mas Alegria afirma que ficará tudo bem e as duas seguem o amigo imaginário. Enquanto isso, as outras três emoções tentam ajudar Riley, mas mais uma ilha acaba caindo, a “Ilha do Hóquei”. Voltando, Tristeza, Alegria e Bing Boing, após passarem por alguns percalços, caminham em busca do trem do pensamento, que levará as duas emoções direto a sala de comando. No meio disso tudo, Bing Boing passa por uma situação que o deixa triste, Alegria tenta anima-lo, mas somente a Tristeza consegue conversar e reerguer o amigo imaginário. Ela compreende seus sentimentos e utiliza da empatia para ajudá-lo a se recompor. Nesse momento, Alegria começa a perceber o que Tristeza é capaz de fazer.



Figura 13 – Bing Bong, Tristeza e Alegria

Fonte: <http://br.eonline.com/ol/teoria-de-fa-sobre-o-filme-divertida-mente-bomba-na-web/>, acessado em 18/05/2017

Da sala de comando, Raiva surge com a ideia de levar Riley de volta à sua cidade natal, pois conclui que todas as memórias base são de Minnesota. Na busca por uma saída, Alegria, Tristeza e Bing Boing conseguem subir no trem do pensamento, mas quando a jovem menina dorme, o trem para e os três partem para uma alternativa, decidem tentar entrar no sonho de Riley e acorda-la para que o trem volte a funcionar. Mais uma vez, Alegria ignora uma ideia de Tristeza e segue com o próprio plano. Após uma grande confusão, Bing Boing é preso no subconsciente, Alegria e Tristeza também entram para tentar tirar ele de lá. É no subconsciente que ficam os maiores medos de Riley, então, após encontrarem o amigo imaginário, os três resolvem usar um dos medos da menina para acorda-la. Finalmente eles conseguem fazê-la acordar e partem novamente no trem do pensamento em direção a sala de comando. Na sala, Raiva se cansa e coloca seu plano em prática, faz Riley pegar o cartão na bolsa da mãe para ir de ônibus até Minnesota, em consequência, a “Ilha da Honestidade” cai e o trem do pensamento também, impedindo que Alegria e Tristeza cheguem ao seu destino. Procurando uma outra solução, Alegria acaba sendo egoísta, mesmo achando estar fazendo o melhor, e cai junto com Bing Boing no lixão, onde as memórias vão para serem esquecidas. Desesperada para sair e ajudar Riley, Alegria percebe que a Tristeza teve um papel fundamental na vida da menina e finalmente nota a sua importância.

Alegria e Bing Boing formam um plano e tentam sair do lixão, mas só Alegria consegue escapar, o amigo imaginário sacrifica-se ao esquecimento para salvar Riley. Uma cena cheia de emoção, onde o personagem abre mão de ser lembrado pela menina, o que ele mais queria, para fazer a felicidade dela. Os pais de Riley começam a procurá-la, mas a menina está decidida a fugir, é então que a “Ilha da Família” cai. Na sala de comando, as três emoções se arrependem de fazê-la tomar essa atitude e tentam de tudo para voltar atrás. Já Alegria, pensa em um último

plano mirabolante e consegue em fim chegar com Tristeza até a torre de comando. Ao contrário do que todos poderiam imaginar, não é Alegria que toma o controle para impedir Riley de fugir, mas sim Tristeza. Alegria confia que Tristeza pode resolver o problema, e é o que ela faz. Riley sai do ônibus e volta correndo para sua família. Alegria confia as memórias base a Tristeza, com ajuda da emoção, que antes não tinha permissão para nada na sala de comando, Riley e seus pais se reconciliam. Alegria e Tristeza trabalham juntas e juntas conseguem criar uma memória base mista, com as duas emoções, é então que todas as ilhas voltam a se reerguer. Com a combinação das cinco emoções juntas, novas memórias base surgem e novas ilhas também. Assim como as ilhas, um novo painel de controle, maior e mais complexo, mostrando o avanço de Riley e suas emoções em direção ao seu amadurecimento. Agora, na sua nova fase de vida, Riley segue bem com a sua família, amigos e consigo mesma, isso graças a união e o trabalho de equipe das suas emoções.



Figura 14 – Riley se reconcilia com seus pais

Fonte: <http://maquinanerd.xpg.uol.com.br/critica-divertida-mente/>, acessado em 18/05/2017

O filme dialoga o tempo todo com o real funcionamento da mente humana e como o funcionamento interno gera nas pessoas o comportamento externo. O filme mostra o que está acontecendo na cabeça da menina e ao mesmo tempo o que acontece com ela. Podemos nos arriscar em dizer que o enredo de “Divertida Mente” pratica em si uma intertextualidade, já que utiliza do assunto sobre a mente humana em todo o seu filme e tenta explicar com um tom de humor, emoção e aventura. O filme de animação é uma grande paródia com o tema das emoções funcionando na mente humana, no caso, de uma menina de 11 anos. Segundo Samoyault (2008), a paródia retoma e transforma o texto, de forma admirativa ou subversiva. Também, segundo Koch, Bentes e Cavalcante (2007), paródia é dar um novo sentido ao texto utilizado, retomando ao texto-fonte e exercendo uma outra função. Se o estudo da mente humana é muito mais

acadêmico e complicado para crianças, o maior público dos filmes de animação, entenderem, então no filme o assunto ganhou uma nova forma de ser explicado e conseguiu chegar ao entendimento de todos. Claro, de forma muito mais simples, mas não menos impactante. Todos os espectadores podem olhar para sua própria mente, pensar como ela funciona e entender que o nosso comportamento e nossas decisões são influenciados diretamente por nossas emoções.

Como foi visto, a identidade de Riley é construída de acordo com suas próprias memórias, sendo assim, visto que cada pessoa possui suas próprias memórias, cada um terá sua própria identidade, única e intrasferível. Taylor (2010), falou sobre identidade, que pode ter sido acarretada pelo individualismo expressivo da modernidade. Embora a menina tenha uma forte ligação com a sua cidade natal e com as suas origens, ela ainda está imersa em um mundo moderno onde os indivíduos buscam a sua felicidade individual. Riley estava incomodada com a sua vida atual e resolve partir, pois quer reencontrar a felicidade que tinha antes de se mudar para São Francisco. O filme reforça o fato de que cada cabeça humana funciona de um jeito e cada um tem a seu jeito de ser, isso é valorizado.

Com o comentário de Alegria, que questiona o que poderia acontecer com uma menina de 11 anos, e também com as atitudes dos pais de Riley no decorrer do filme, pode-se entender que ninguém esperava que uma menina de apenas 11 anos poderia ter problemas ou ficar infeliz por algum motivo. Os pais não perguntam à menina se ela gostaria ou se estava gostando da vida em São Francisco, em uma dada cena, a mãe de Riley, inclusive, agradece a menina por estar sempre feliz e com um sorriso no rosto, mas não nota que na verdade ela está bastante incomodada com toda a situação. Hale (2011), fala a respeito do pós-guerra e como os pais dos jovens não entendiam como eles poderiam ter problemas, já que eles estariam vivendo em um novo mundo sem guerras e crises, diferente do que seus pais viveram. Porém, não viam que o que esses jovens estavam passando agora, era algo muito diferente, era algo mais interior, como um desejo de se libertar. Fazendo as devidas equivalências, já que Hale (2011) discute a respeito de uma juventude mais velha do que Riley, que tem 11 anos, podemos relacionar esse adolescente à menina de “Divertida Mente”. A menina tenta ser feliz, se adaptar à nova realidade, ao mesmo tempo, Alegria faz de tudo para manter Riley positiva, tenta afastar as outras emoções do controle e acredita que só ela mesma, a Alegria, pode cuidar bem de Riley e fazê-la feliz. Porém, essa felicidade a qualquer custo, essa alegria forçada, não faz bem a menina e nem adianta para que seus problemas se resolvam, os outros sentimentos também são importantes e todos tem sua relevância na mente da jovem de 11 anos, assim como na mente de qualquer pessoa.

Hale (2011) fala também sobre o livro *The Catcher in the Rye*, de J. D. Salinger e seu personagem, Holden Caulfield, um adolescente que vive em confronto com sua própria alienação, é um jovem rebelde que sai em procura respostas para suas perguntas. Salinger trouxe a rebeldia adolescente à tona em uma época em que todos esperavam que eles fossem felizes. Comparativamente, podemos relacionar Riley e Holden e a difícil tarefa que é crescer que ambos passaram. Seja vivendo um confronto interno com suas próprias emoções ou buscando respostas para a alienação em que vive, ambos passam por fases até chegarem a um amadurecimento. Ambos enfrentam a confusão que é crescer e sofreram por algo que não é visível, é algo interno, entre o indivíduo e seus sentimentos.

O filme fala muito sobre memória, como são criadas, armazenadas e descartadas. Podemos elencar essa memória à memória discursiva falada por Brandão (2004), onde seria uma memória que nos ajuda a identificar discursos já existente e que vimos em algum momento anterior, com essa memória, podemos ligar o discurso conhecido ao novo discurso e compreender o novo sentido que foi criado com ele. Em “*Divertida Mente*”, as emoções, em diferentes momentos, colocam Riley para se lembrar das antigas memórias, tentando ajudar a menina em situações complicadas e ajudá-la a compreender o que estava vivendo.

Assim, como foi visto em “*Zootopia*”, “*Divertida Mente*” apresenta inúmeras lições e utiliza-se de um assunto bastante profundo para criar sua história. O filme nos ajuda a entender que não precisamos ser felizes o tempo todo, que não tem problema ficar triste, todas as emoções são importantes. As pessoas conseguem se identificar com as situações vividas por Riley, principalmente os jovens e adultos, que já passaram por essa fase, onde o crescimento é difícil e confuso, os sentimentos se perdem e um maior controle vai surgindo com o amadurecimento. Novamente, o público que mais compreende a história em si, são os jovens e adultos, pois tem uma bagagem de conhecimento maior do que as crianças, conseguem entender melhor as associações que o filme faz da mente humana com o funcionamento da mente de Riley. As crianças são atraídas por outros motivos. A animação é bastante colorida, a mente de Riley é detalhada e todos os personagens dentro dela são bastante fantasiosos e cheios de cores, assim como os personagens que representam as emoções, cada um com uma cor, formato e características bem fortes. Além disso, o humor, as aventuras e os desfechos emocionantes, tudo isso prende a atenção das crianças.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo da presente monografia foi explorar como as mudanças nos filmes de animação conseguiram absorver um novo público além do infantil. Como um filme denominado infantil conseguiu atrair o interesse de uma faixa etária onde os gostos são bem diferentes do de uma criança. Entender qual o interesse que esse jovem e adulto que vai aos cinemas assistir os filmes de animação desacompanhado de uma criança tem por aquilo que é passado na tela. As mudanças no gênero de animação permitem que desde a criança até o adulto consiga se divertir, se emocionar, se aventurar e ao mesmo tempo podem enxergar as coisas de formas diferentes. O filme de animação contemporâneo alcançou um público amplo e teve de se encarregar a agradar a todos.

Ao longo deste trabalho foram apresentadas algumas das diversas mudanças que o gênero de animação sofreu, um pouco de sua história, os famosos estúdios de animação, os adultos se tornando espectadores, os referenciais teóricos que foram aplicados aos dois filmes escolhidos, a metodologia e a análise dos filmes, desmembrando-os e colocando-os à luz das teorias. Cada etapa serviu para nos orientar à conclusão de nosso objetivo. Por conseguinte, as etapas serão lembradas aqui para orientar o esclarecimento dessa conclusão.

Os filmes de animação como vemos hoje passaram por uma longa trajetória, marcada por grandes progressos técnicos e com um nome que se tornou referência para os filmes do gênero, Walt Disney. Os Estúdios Disney, desde sua fundação em 1923, foram marcados pelas suas constantes inovações, porém, também passou por uma época de crise. Seus filmes eram clássicos e cheios de detalhes, por consequência, demorados para serem feitos. Com o surgimento da televisão, de novos estúdios e novas formas de se fazer filmes, a Disney tinha que pensar em outras formas de criar suas animações. Foi em 1995 que a Disney, em parceria com a Pixar Animation Studios, lançou um grande sucesso que foi o marco de mudança para os filmes do gênero animação. “Toy Story” foi a primeira animação totalmente digitalizada e que começou a abrir portas para mais inovações.

Disney e Pixar não inovaram somente na tecnologia, juntas, com a fusão oficial somente em 2006, criaram diversos outros filmes de sucesso, onde fugiram da forma clássica de contar histórias, seus enredos não tinham como foco principal a princesa, o príncipe e a bruxa má, eram histórias profundas, aventuras incríveis, emoções arrebatadoras e assuntos dos mais diferenciados. Novas ideias, mesmo que de imediato parecessem criativas demais, conquistaram o público na nova era da animação. A diversificação do público também surgiu

com esse novo jeito de fazer a animação, diversas mudanças fizeram com que jovens e adultos se tornassem espectadores assíduos desses filmes. Seja o acréscimo do humor, a diminuição das músicas cantadas, o avanço da tecnologia, a mudança na imagem da mulher, os novos discursos, etc., a animação contemporânea foi capaz de envolver todos os públicos. Dentre essas diversas possíveis mudanças, duas foram escolhidas como conceitos para, juntamente com os filmes “Zootopia: Essa cidade é o bicho” (2016) e “Divertida Mente” (2015), nos nortear na busca de respostas para nossos objetivos.

A intertextualidade, citada muitas vezes em textos encontrados nas pesquisas bibliográficas, foi escolhida e trabalhada por apresentar ser de uso frequente em diversos filmes de animação e um fator importante para o alcance de uma maior faixa etária. Um pouco de seu contexto histórico e suas diferentes e diversas tipologias, elaboradas por, também, diferentes autores foi percorrida no referencial teórico do presente trabalho. O outro conceito, também fator de mudança para a conquista do público jovem e adulto, foi a autenticidade. De uma forma diferente da intertextualidade, que é mais perceptível e, muitas vezes, mais fácil de ser identificada nos filmes, a autenticidade, foi trabalhada de forma mais interior, mais subjetiva, mas dando total suporte ao nosso objetivo, nos ajudando também na nossa análise fílmica.

Buscando entender a aderência do público jovem e adulto aos filmes de animação, partimos da premissa de que esse público não ganhava muita ênfase em estudos sobre o tema animação e merecia um estudo direcionado para eles, onde eles fossem o foco principal, não as crianças. Com o resultado das análises do filme “Zootopia – Essa cidade é o bicho” (2016), pudemos ver o quão diferente o filme é das narrativas anteriores, dos filmes de contos de fadas, criados pela própria Disney. Opostamente ao conservadorismo desses filmes mais antigos, “Zootopia” adaptou-se a valores novos da nova época e os objetivos da personagem principal são claramente diferentes de uma princesa de um filme clássico. Enquanto as princesas da Disney queriam casar, encontrar o príncipe encantado e serem felizes para sempre, Judy queria enfrentar a vida, ter liberdade para fazer o que deseja fazer. A coelhinha é uma rebelde, ela não aceitou o que a vida mostrava como sendo seu futuro, Judy em momento nenhum se acomodou, correu atrás do que quis, mesmo sendo algo que ninguém esperava ou acreditava. A personagem principal não segue o que os outros falam, ela não é como a figura da mulher passiva, dona de casa, uma bela esposa como as princesas clássicas da Disney eram. O estilo conservador, o adequar-se ao que os outros esperam não eram características da coelha, se mostrando moderna, decidida e independente.

No filme “Divertida Mente” (2015), a narrativa também se diferencia dos filmes mais antigos. Um filme cheio de questões sobre a mente humana, a confusão na cabeça de uma jovem menina e suas reações consequentes dessas confusões. É um filme que entra em uma profundidade temática que ao primeiro olhar fica difícil de entender como foi feito para crianças. O filme mostra o funcionamento da mente de uma menina, o que ela pensa, como suas memórias são geradas, para onde elas vão, sua personalidade, suas emoções sob o controle de quem ela é. Novamente se diferenciando dos contos clássicos, já que não é possível identificar nas princesas nenhum tipo elaborado de pensamento ou a construção de suas emoções, só o que se vê são mulheres comportadas, gentis, submissas e sem uma personalidade que pode ser definida como única. Riley mostra que o jovem também pode ter seus problemas, suas crises, não precisa ser feliz o tempo todo, confusões fazem parte do amadurecimento e a juventude é a fase onde diversas coisas mudam. A personagem principal é uma menina forte, decidida, que ama a família, seus amigos e tem um jeito único de ser. Pudemos ver também como suas emoções, que também são personagens da narrativa, ficam perdidas se não trabalham juntas e em harmonia, mesmo com Alegria tentando manter o controle a todo momento e achando que se continuasse assim ia correr tudo bem, a emoção notou no final que todas as outras emoções são importantes, não adianta queremos forçar a felicidade, dar espaço para a tristeza, a raiva, o nojinho e o medo aparecerem não vai nos tornar infelizes, somente nos ajudará a manter o equilíbrio de nossas vidas.

Ambos os filmes apresentam formas para atrair os jovens e adultos. Vimos narrativas diferenciadas, com histórias profundas e lições para todas as idades. A intertextualidade esteve presente em diversos momentos, onde trouxe desde cenas do próprio mundo infantil até cenas do mundo adulto. A autenticidade foi vista em personagens e na própria construção do filme. Se os filmes de animação antes não atraíam os jovens e adultos, hoje podemos vê-los como um público para quem esses filmes também são feitos. Longe do discurso conservador, os filmes atuais mostram um discurso que se adequa aos novos valores sociais e a rebeldia do jovem, atende essa rebeldia, essa autonomia do jovem e do adulto. A nova narrativa ultrapassou a antiga e as novidades que os filmes de animação mostram conquistaram esse novo público. Da criança até o adulto se encontram, mesmo com as suas diferenças, nesses filmes de animação contemporâneos que conseguem extrair e colocar em suas histórias os gostos de todos.

Apesar das limitações desse estudo, onde foram trabalhados somente dois dos diversos motivos que encontramos pelos quais os filmes de animação mudaram, foi possível identificar e entender melhor a atração do público jovem e adulto por esses filmes. Como sugestão para



uma futura pesquisa, é a escolha não informal dos filmes, como foi feito no presente trabalho, mas os filmes serem escolhidos com base em pesquisas com o próprio público a ser estudado. Segue como sugestão também uma pesquisa diretamente com os jovens e adultos, onde podem ser questionados sobre suas opiniões a respeito dos filmes escolhidos ou das animações atuais em geral. Outra sugestão seria uma pesquisa totalmente voltada para a comparação entre um ou mais filmes clássicos a um ou mais filmes contemporâneos, apontando cada diferença.

## REFERÊNCIAS

ADULT Entertainment; It's time children stopped hogging all the best children's movies for themselves. **The Times**, London, 13 fev. 2010, p. 2.

BRANDÃO, Helena H. Nagamine. **Introdução à análise do discurso**. 6. ed. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 1997. p. 94-96.

BRIDI, N. Zootopia - Essa Cidade é o Bicho | Crítica. **Omelete**. 16 mar. 2016. Disponível em: <https://omelete.uol.com.br/filmes/criticas/zootopia/?key=106791>. Acesso em: 30 mar. 2017.

CARDOSO, R. **QUEM DISSE QUE FILME DE ANIMAÇÃO É COISA SÓ DE CRIANÇA?** 93 f. 2006. Monografia (Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda) - CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – UNICEUB, Brasília, 2006.

CARNEIRO, R. “Divertida Mente”, a nova e deliciosa aventura da Pixar. **VEJA**. 18 jun. 2015. Disponível em: <http://veja.abril.com.br/entretenimento/divertida-mente-a-nova-e-deliciosa-aventura-da-pixar/>. Acesso em: 3 abr. 2017.

CATMULL, E. Como a Pixar promove a criatividade coletiva. **UOL**. Dez. 2011. Disponível em: <http://hbrbr.uol.com.br/como-a-pixar-promove-a-criatividade-coletiva/>. Acesso em: 29 nov. 2016.

CONTRERA, M. S.; FORTUNATO, I. Shrek: mimese, consumo e/ou aprendizagem. **Galáxia** (São Paulo, Online), n. 26, p. 148–160, dez. 2013.

CRUZ, P. **DO DESENHO ANIMADO À COMPUTAÇÃO GRÁFICA: A ESTÉTICA DA ANIMAÇÃO À LUZ DAS NOVAS TECNOLOGIAS**. 161 f. 2006. Monografia (Bacharel em Produção em Comunicação e Cultura) - UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA, Salvador, 2006.

ENGLER, N. Conheça o “esquisitão” por trás dos sucessos mais emocionantes da Pixar. **UOL**, Emeryville. 18 jun. 2015. Disponível em: <http://cinema.uol.com.br/noticias/redacao/2015/06/18/sinto-orgulho-das-ideias-esquisitas-diz-diretor-de-divertida-mente.htm>. Acesso em: 29 nov. 2016.

FARIAS, I. R. A construção de humor e verdade na animação “Deu a louca na Chapeuzinho”. **Estudos Semióticos**, v. 11, n. 1, p. 21–30, jul. 2015.

FOSSATTI, C. L. Cinema de Animação: Uma trajetória marcada por inovações. **7º Encontro Nacional de História da Mídia**, Fortaleza, p. 1–21, ago. 2009.

HALE, Grace Elizabeth. Lost Children of Plenty: Growing Up as Rebellion. In: \_\_\_\_\_. **A nation of outsiders: how the middle class fell in love with rebellion in postwar America**. New York: Oxford University Press, 2011. p. 13-48.

KOCH, Ingedore G. Villaça; BENTES, Anna Christina; CAVALCANTE, Mônica Magalhães. Intertextualidade outros olhares. In: \_\_\_\_\_. **Intertextualidade diálogos possíveis**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2008. p. 119-144.

MACHADO, L. Heroínas de Celulose: uma Abordagem Interdisciplinar do Cinema de Animação. **Labrys, estudos feministas**, Brasília. jul/dez 2007. Disponível em: <http://www.labrys.net.br/labrys12/livre/liliane.htm>. Acesso em: 2 dez. 2016.

MELO, G. P. DE. O Universo Simbólico das Novas Produções Cinematográficas Infantis: considerações sobre a animação Wall-E. **Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação**, São Paulo, v. 4, n. 2, p. 1–11, dez. 2010.

MÍNGUEZ LÓPEZ, X. Subversión e intertextualidad en la saga Shrek. **Didáctica. Lengua y Literatura**, v. 24, p. 249–262, ago. 2012.

MOURO, D. L. **Filmes infantis contemporâneos: a identificação dos valores de uma sociedade de consumo no enredo e nas ações das personagens**. 52 f. 2009. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) - Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Rio Claro, 2009.

NOVAES, J. DE V.; BARROS, R. M. SHREK NO DIVÃ: UM OUTRO CORPO NOS CONTOS DE FADA? **POLÊM!CA**, Rio de Janeiro, v. 12, n. 3, p. 397–414, jul/ago/set. 2013.

PHILLIPS, M. A children’s film with unforgettable power; Inside Out’s animated account of how an 11-year-old girl deals with sadness may help adults to unlock their emotions. **The Times**, London, 13 jul. 2015, p. 19.

RAHDE, M. B. F. Comunicação e imaginário nos contos do cinema contemporâneo: uma estética em transição. **Comunicação, Mídia & Consumo**, São Paulo, v. 5, n. 12, p. 97–112, mar. 2008.

RAMALHO, F. D. C.; GINO, M. S. CINEMA DE ANIMAÇÃO: FILMES PARA CRIANÇAS E METAFÓRAS PARA ADULTOS. **SENEPT - Seminário Nacional de Educação Profissional e Tecnologia**, Belo Horizonte, v. IV, n. 10, p. 1–19, 2014.

ROSS, J. Toy Story 3: a real weepie; weekend; My love affair with Buzz; Toy Story 3 has broken box-office records, but what’s remarkable is that adults can’t watch it without crying. Jonathan Ross and our expert panel take the blub test. **The Times**, London, 10 jul. 2010, p. 37.

SALCINES, M.; POSE, H. M. <Buscando a Nemo>: un análisis desde la perspectiva de los educadores. **Comunicar**, A Coruña, n. 23, p. 137–142, jul. 2004.

SALGADO, R. G. Da menina meiga à heroína superpoderosa: infância, gênero e poder nas cenas da ficção e da vida. **Cad. CEDES**, Campinas, v. 32, n. 86, p. 117–136, abr. 2012.

SAMOYAUULT, Tiphaine. **A intertextualidade**. Tradução Sandra Nitrini. São Paulo: Aderaldo & Rothschild/Editora Hucitec, 2008. p. 14-23; 48-67.

TAYLOR, Charles. A era da autenticidade. In: \_\_\_\_\_. **Uma era secular**. Tradução Nélio Schneider e Luiza Araújo. São Leopoldo: Ed.Unisinos, 2010. p. 555-592.

TONON, A. L. Divertida Mente (Inside Out) é uma viagem fantástica rumo ao autoconhecimento. **La Parola**. 24 jun. 2015 Disponível em: <http://www.laparola.com.br/divertida-mente-inside-out-e-uma-viagem-fantastica-rumo-ao-autoconhecimento>. Acesso em: 3 abr. 2017.

VELARDE, Robert. **A Fábrica de Sonhos da Pixar: Os ensinamentos dos desenhos que encantam adultos e crianças**. São Paulo: Universo dos Livros, 2011.

VOLMER, L.; RAMOS, F. B. O lugar do livro e da escrita em Shrek. **Signo**, Santa Cruz do Sul, v. 32, n. 53, p. 100–109, dez. 2007.

XAVIER FILHA, C. Gênero e resistências em filmes de animação. **Pro-Posições**, v. 27, n. 1 (79), p. 19–36, jan/abr 2016.

XAVIER FILHA, C. Era uma vez uma princesa e um príncipe...: representações de gênero nas narrativas de crianças. **Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 19, n. 2, p. 591–603, mai/ago 2011.

ZOOTOPIA — A divertida animação que é o bicho. **BOXPOP**. 19 fev. 2016. Disponível em: <https://boxpop.com.br/zootopia-a-divertida-animacao-que-e-o-bicho-d59131a20bd0>. Acesso em: 30 mar. 2017.

## FILMOGRAFIA

A.I. INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL. Direção de Steven Spielberg. EUA: Warner Bros. Pictures / DreamWorks SKG, 2001. 146 minutos.

A BELA E A FERA. Direção de Gary Trousdale e Kirk Wise. EUA: Walt Disney Pictures, 1991. 84 minutos.

A ERA DO GELO. Direção de Carlos Saldanha e Chris Wedge. EUA: Blue Sky Studios / 20th Century Fox, 2002. 81 minutos.

A PEQUENA SEREIA. Direção de Ron Clements e John Musker. EUA: Walt Disney Pictures, 1989. 85 minutos.

BRANCA DE NEVE E OS SETE ANÕES. Direção de David Hand, Larry Morey, Wilfred Jackson, Ben Sharpsteen, Perce Pearce, William Cottrell. EUA: Walt Disney Pictures, 1937. 83 minutos.

BREAKING BAD. Direção de Vince Gilligan, Michelle MacLaren, Adam Bernstein, Colin Bucksey, Michael Slovis e Peter Gould. EUA: Sony Pictures Television, 2008. 47-58 minutos.

CARROS. Direção de John Lasseter. EUA: Pixar Animation Studios / Walt Disney Pictures, 2006. 116 minutos.

DEU A LOUCA NA CHAPEUZINHO. Direção de Cory Edwards. EUA: Blue Yonder Films / Kanbar Entertainment, 2005. 80 minutos.

FROZEN, UMA AVENTURA CONGELANTE. Direção de Chris Buck e Jennifer Lee. EUA: Walt Disney Animation Studios, 2013. 102 minutos.

MONSTROS S.A. Direção de Peter Docter. EUA: Pixar Animation Studios / Walt Disney Pictures, 2001. 92 minutos.

OPERAÇÃO BIG HERO 6. Direção de Don Hall e Chris Williams. EUA: Walt Disney Pictures / Marvel Entertainment, 2014. 102 minutos.

O PODEROSO CHEFÃO. Direção de Francis Ford Coppola. EUA: Paramount Pictures, 1972. 175 minutos.

O REI LEÃO. Direção Roger Allers e Rob Minkoff. EUA: Walt Disney Pictures, 1994. 89 minutos.

OS INCRÍVEIS. Direção de Brad Bird. EUA: Pixar Animation Studios / Walt Disney Pictures, 2004. 115 minutos.

PROCURANDO NEMO. Direção de Andrew Stanton. EUA: Pixar Animation Studios / Walt Disney Pictures, 2003. 100 minutos.

RATATOUILLE. Direção de Brad Bird. EUA: Pixar Animation Studios / Walt Disney Pictures, 2007. 111 minutos.

SHREK. Direção de Andrew Adamson e Vicky Jensen. EUA: DreamWorks SKG / Pacific Data Images, 2001. 90 minutos.

SHREK 2. Direção de Andrew Adamson, Kelly Asbury e Conrad Vernon. EUA: DreamWorks SKG / Pacific Data Images, 2004. 93 minutos.

TOY STORY, UM MUNDO DE AVENTURAS. Direção de John Lasseter. EUA: Pixar Animation Studios / Walt Disney Pictures, 1995. 81 minutos.

TOY STORY 2. Direção de John Lasseter. EUA: Pixar Animation Studios / Walt Disney Pictures, 1999. 92 minutos.

TOY STORY 3. Direção de Lee Unkrich. EUA: Pixar Animation Studios / Walt Disney Pictures, 2010. 103 minutos.

UP, ALTAS AVENTURAS. Direção de Pete Docter. EUA: Pixar Animation Studios / Walt Disney Pictures, 2009. 96 minutos.

VIDA DE INSETO. Direção de John Lasseter. EUA: Pixar Animation Studios / Walt Disney Pictures, 1998. 96 minutos.

WALL\*E. Direção de Andrew Stanton. EUA: Pixar Animation Studios / Walt Disney Pictures, 2008. 98 minutos.