

## Infância, leitura, literatura: o cinema de animação

Fernando Teixeira Luiz

FAPEPE – Presidente Prudente

**RESUMO:** Este texto tem por objetivo apresentar alguns aspectos da produção de desenhos animados direcionados ao público infantil e/ou juvenil. Por meio de uma concepção dialógica do objeto cultural, busca-se apontar alguns aspectos relevantes ao docente enquanto mediador de leitura para que este, instrumentalizado, possa ter em mãos mais uma forma de aproximação de seus potenciais leitores em sala de aula.

**PALAVRAS-CHAVE:** leitura, literatura, desenho animado.

### O desenho animado, a literatura e o educador: três caminhos, um diálogo

O presente artigo pretende apontar alguns aspectos da produção de desenhos animados que podem contribuir para que o educador, na perspectiva de uma abordagem dialógica, aproxime os alunos de diferentes objetos culturais absorvidos por aquela arte.

Nesse sentido, sublinha-se como *tradicional* as séries mais antigas, veiculadas pela Disney, pela equipe Hanna-Barbera e pela *Warner Bros Entertainment*. Por *contemporâneo*, pontuamos toda a produção lançada no final do século XX, desdobrando-se até os dias atuais. Além disso, convém destacar que, nos anos 1950, 1960 e 1970, os quadrinhos eram apontados pela crítica textual daquele contexto como gêneros marginais. Na atualidade, é latente a hipótese de que o cinema de animação é que ocupa esse posto. Contraditoriamente, os mesmos docentes que hoje priorizam o ensino de literatura a partir de narrativas exaltadas pela crítica, respaldadas na imposição do cânone, acabaram se refestelando, na infância e adolescência, com as séries animadas veiculadas pelas emissoras Globo e Band. Nesse sentido, ainda que os educadores tenham apresentado os primeiros contatos com a literatura em um período em que as escolas insistiam na circulação de textos que a Estética da Recepção rotularia como *conformadoras*<sup>10</sup> (ZILBERMAN, 1989), eram ainda os desenhos

---

<sup>10</sup> Inscrevem-se aqui títulos como *A ilha perdida* (1946), de Maria José Dupré, *O escaravelho do diabo* (1955), de Lúcia Machado de Almeida, e *O mistério do cinco estrelas* (1981), de Marcos Rey. Obras marcadas pela previsibilidade e que eram lidas para a execução de determinadas atividades didáticas, delegadas pelo professor.

animados que conseguiam oferecer prazer e entretenimento a uma clientela ávida por uma experiência estética.

Os desenhos mais conservadores valem-se, em grande parte, da estrutura da mitologia greco-latina e dos contos de fadas tradicionais. Firmando-se durante o século XX, lançam mão de heróis eminentemente modelares, representantes de uma coletividade. Herói esse que se transformaria durante o tempo, reaparecendo como guerreiro, amante, imperador, redentor ou santo (CAMPBELL, 2007). Os anos 1980 acompanharam heróis modelares, tributários das epopeias, dos contos de fadas e das novelas de cavalaria. A primeira década do século XXI, em contrapartida, exhibe uma galeria de personagens que destoam dessa perspectiva, acentuando a presença de crianças, mulheres, negros e homossexuais. Shrek, por exemplo, opõe-se à tradição das clássicas narrativas infantis, uma vez que, na condição de protagonista, não se conceitua como um príncipe europeu, branco, altaneiro e herdeiro de um cobiçado trono. Pelo contrário, ele se apresenta como um ogro verde, gordo e com nítidos problemas de flatulência. Parodiando o cavaleiro medieval, vale-se de um burro covarde e tagarela, e não de um corcel cheio de pompa. Sua amada, a princesa Fiona, igualmente se revela portadora de uma aparência disforme, em total oposição ao padrão de beleza das ilustres princesas. Ademais, compreende uma mulher forte e determinada, capaz de solucionar os próprios dilemas, independente da intervenção masculina.

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

caça e vivencia um embate interno entre sua identidade como “predador”, manifestada no desejo de devorar os próprios amigos, e seus escrúpulos, que periodicamente o impedem de levar adiante os impulsos naturais em nome de um preceito ético.

A excentricidade chega aos extremos com *Os Simpsons*, rompendo com a fórmula de representação da família “politicamente correta” exaltada nas animações dos anos 1960. Embora ainda apresente um pai provedor e uma mãe dona de casa, *Os Simpsons* se diferenciam das famílias mencionadas, por insistir na crítica social de ordem filosófica<sup>11</sup> e moral. Matheson (2004) define este perfil da família Simpson como *hiper-ironismo*. A comédia é aqui empregada para o ataque às instituições, grupos e tipos humanos, denunciando sua postura cruel, ridícula e conservadora. Nessa linha, o sistema político de Springfield mostra-se corrupto, o chefe da polícia é preguiçoso, o reverendo revela-se ineficiente e a empresa do Sr. Burns não se omite como inescrupulosa. Nesse emaranhado degradante, Homer, o patriarca, se mantém alienado e descompromissado para com tantos impasses, voltando sua atenção somente à comida. Bart, o garoto, explicita seu egoísmo inconsequente nas múltiplas travessuras. As referências masculinas configuram-se, então, como ultrajantes, uma caricatura sombria do homem moderno. A esperança está exclusivamente nas mulheres; a mãe, Marge, e a filha, Lisa, cujo bom senso e capacidade de discernimento manifestam a perplexidade e frustração para com o próprio meio.

Na mesma proporção, o *hiper-ironismo* insinua-se diluído nas façanhas do protagonista de *Espanta-Tubarões*. A narrativa, estruturando-se como fábula moderna<sup>12</sup>, tematiza questões como tolerância e preconceito. Os tubarões, temidos senhores dos oceanos, assumem o posto de personagens revestidos de robustez, masculinidade e poder. O próprio nome de um deles, Don Lino, remete o leitor, a partir de seu repertório intertextual, ao clássico *O poderoso chefão*. Paralelamente, reafirma a condição viril das citadas feras, respeitadas pelo porte e pelo caráter sanguinário. Integrado a tal grupo, o tubarão Lenny vive o conflito de identidade entre as cobranças sociais e seus próprios desejos: ele não é carnívoro, gosta de se fantasiar e é extremamente sensível. Encontrará a aceitação, no entanto, apenas com o peixe Oscar, amigo que igualmente omite uma crise íntima: conquistara fama e prestígio como os protagonistas épicos, consagrando-se por abater tubarões, mas, na verdade, é medroso e afoito. Oscar, portanto, foi “empossado” na condição de herói, mesmo sem competência para tanto, o que justifica suas patranhas. Tal dicotomia entre *essência* e

---

<sup>11</sup> A esse respeito, sugerimos a leitura do livro de A. Skoble, M. Conard e W. Irwin, intitulado *Os Simpsons e a Filosofia*.

<sup>12</sup> Em posição similar a de *Madagascar*.

*aparência*, presente tanto em Lenny quanto em Oscar, concede à narrativa uma dinâmica bastante inovadora, distanciando *O Espanta-Tubarões* de qualquer enquadramento como ficção tradicional.

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

Diferente do Pica-pau e na mesma condição de Shrek<sup>13</sup>, Sulley, a horrenda e gigantesca criatura de *Monstros S. A.*, lança mão de um itinerário de surpresas e transformações. Todas as noites, ocupa-se em assustar as crianças, já que os gritos destas armazenaria uma certa quantidade de energia, vital para a sobrevivência do universo dos monstros. É a conturbada convivência com a pequena menina Boo que desencadeará o processo de “purificação” de Sulley. O amor pela doce garota, conquistado em meio a conflitos e dissabores, fará com que a fera perceba que o riso das crianças gera mais energia que os gritos de pavor.

Finalmente, chegamos ao jovem órfão Lewis, de *A família do futuro*. A excentricidade do garoto, materializada em suas invenções, o impede de conseguir uma família que o aceite e o adote. Apenas mais tarde encontrará um grupo igualmente despojado – os Robinsons – que não se mostram abalados com suas engenhocas nada convencionais. Melhor: um grupo que celebrará os erros do menino com festas e brindes, alegando, a partir de um discurso que se aproximaria da proposta construtivista, que o crescimento individual depende de tateios,

---

<sup>13</sup> Tanto Sulley quanto Shrek encerram releituras dos seres aterrorizantes que povoam as tradicionais histórias infantis. Embora não tenham boa aparência e se definam como “malvados”, o destinatário dos filmes não se sente acuado ou constrangido pelas duas figuras. Na verdade, deixa-se seduzir por elas, uma vez que acompanha todo o processo de “humanização” dos mesmos ao longo do enredo.

hipóteses e, sobretudo, desacertos. Outro dado importante nessa animação reside no processo de emancipação da criança. Sobre esse tópico, cumpre lembrar que *A família do futuro* é o único desenho, no rol de títulos analisados, que se centra exclusivamente na veiculação de uma moderna concepção de infância. Na verdade, poucas das sete produções examinadas trilhavam esse caminho<sup>14</sup>. Praticamente nenhuma exibia um roteiro com tamanha proporção, e isso pode ser visualizado na peregrinação do protagonista. Lewis, no decorrer da trama, almeja descobrir quem é sua verdadeira mãe, e se empenhará exaustivamente para realizar esse sonho, mesmo diante de obstáculos e reveses. Consegue, independente da intervenção de qualquer adulto, solucionar os próprios conflitos. Na cena, por exemplo, em que tem a grande chance de regressar ao passado para, enfim, ver o rosto de sua mãe, opta por abandonar esse sonho e seguir adiante sua vida, convicto de que a mulher que o deixou na porta do orfanato não possui mais importância alguma.

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

### **Roteiro de leitura (ou viagem?): um passeio por *Madagascar***

De acordo com Narder (2007), entre 2001 e 2005 intensifica-se uma expressiva batalha cinematográfica entre os estúdios Disney e Dream Works SKG. Enquanto o primeiro aposta em *Atlantis, o reino perdido* (2001), o segundo investe em *Shrek* (2001) – um dos maiores sucessos de bilheteria do cinema de animação. A saga do famoso ogro não dialogaria apenas com os contos de fadas rubricados por Perrault e pelos irmãos Grimm, mas, sobretudo, com a própria produção da Disney, parodiando a adaptação dos clássicos infantis. *Shrek*, em pouco tempo, arrebataria a Palma de Ouro no festival de Cannes e, rapidamente, configurava-

---

<sup>14</sup> Estamos nos referindo especificamente ao caso de Lisa Simpson.

se como uma ameaça ao domínio Disney no que diz respeito à supremacia no mercado de animação. A resposta a *Shrek* foi *Monstros S.A* (2001), produzido em parceria com a Pixar. Tratava-se de uma narrativa tocante, comovente, mas que ainda não se mostrava tão avassaladora quanto as peripécias do astucioso ogro da SKG. E logo a Dream Works emplacou novos sucessos, como *Shrek 2* (2004), *O espanta tubarões* (2004) e a instigante aventura de um leão, um hipopótamo, uma girafa e uma zebra que viviam em um zoológico no Central Park. Consistia no longa-metragem *Madagascar* (2005), cujo êxito gerou franquia e possibilitou a criação de uma das trilógicas mais bem sucedidas da história do cinema.

Os protagonistas atendiam pelos nomes de Alex, Martin, Melman e Gloria. As dublagens foram feitas por ícones de Hollywood, como Ben Stiller, Chris Rock, David Schwimmer e Jada Pinkett Smith. No Brasil, os encarregados por tal trabalho foram Alexandre Moreno, Felipe Grinnan, Ricardo Juarez e Heloísa Perisé. Moreno, inclusive, já havia dublado as personagens de Ben Stiller de outros filmes, como *Uma noite no museu* (2006) e *A vida secreta de Walter Mitty* (2013).

O traço de composição de cada personagem, bastante simples, explora o que Cavalcanti (1975) designa como processo de estilização e geometrização das formas. Assim, é possível detectar, nos quatro protagonistas, a presença de círculos, triângulos e quadrados que, devidamente manipulados, produzem formas que, com efeito, se assemelham às imagens convencionais de leões, hipopótamos, girafas e zebras. Paralelamente, no que diz respeito à tabela cromática, faz-se uso dos signos *azul*, *branco* e *preto*. O *azul* e o *branco*, geralmente, caracterizam o ambiente urbano, o cenário norte-americano. O *verde*, por sua vez, reporta ao pequeno universo artificial do zoológico e, é claro, à floresta de Madagascar.

A cor, como sugere Lurker (2003), também pode se revestir de outros significados ao longo do enredo – especialmente em narrativas mais irônicas. É o caso, por exemplo, do *amarelo*, que pode reportar a ideia de bem-aventurança. É a cor que representa o sol – figura emblemática do universo, pleno de luz e harmonia. Tal cor, por sua vez, outrossim encontra-se presente na pelagem de Alex e de Melman. A simbologia do amarelo, carregada de vitalidade, conduz o leitor à sensação de alegria e saúde – elementos contrariados pela essência das citadas personagens: o felino, ainda que feliz, é atormentado por crises de consciência, uma vez que deseja devorar o próprio amigo Martin, ao passo que a girafa é porta-voz de um discurso hipocondríaco. Acredita estar sempre doente, moribunda, e que precisa lutar contra a morte iminente.

A simbologia do leão mostra-se igualmente carregada do sarcasmo típico da animação. Para Lurker, a força, o rugido e a juba do leão o qualificam como o rei dos animais: “dos seus olhos irradia o fogo do sol com a mesma força animalesca” (LURKER, 2003, p. 382). Está na religião egípcia como a representação de um dos deuses, e nos mitos de Davi, Sansão e Hércules como figuras aterradoras a serem dominadas. Pode ainda apontar para o sagrado com seu ímpeto de justiça, como sugerem as *Crônicas de Narnia*, especificamente na construção de Aslan. Contudo, ao contrário dessas múltiplas possibilidades inscritas no signo, o leão de Madagascar mostra-se frágil e covarde, na mesma linha do leão do *Mágico de Oz*. Orientado, assim, por uma vereda intertextual, ele é destituído de qualquer força física, tendo em vista que seu talento reside na dança. É atormentado pelo desejo de saciar a fome com a carne do amigo, o que é típico de sua essência selvagem. Essência essa que havia perdido pelo fato de ter sido criado no cativeiro. Não obstante, mostra-se vaidoso, já que trata de sua juba com um aparato de cosméticos. Tais aspectos constituem elementos carregados de comicidade que tornam Alex uma figura bastante histriônica.

O princípio de imponência também é contrariado em outros animais. O hipopótamo, caracterizado pela robustez, ganha contornos femininos, é dócil e, como o leão, aprecia a dança.

*Madagascar*, em linhas gerais, é uma narrativa composta por quatro animais que, embora criados em um zoológico, sonham viver aventuras fora das jaulas. Fugindo do Central Park, exploram o ambiente urbano, gerando comoção geral, já que se tratavam de animais selvagens. Capturados como ameaças, são atirados em um navio e, movidos pelo acaso, aportam na ilha de Madagascar, em pleno continente africano. E aqui se instauram os principais conflitos da obra: por serem oriundos do cativeiro, e não das savanas, têm comportamentos bastante semelhantes ao dos humanos. Usam gírias, temem a estrutura labiríntica da floresta e sentem falta da alimentação regrada do zoológico. O leão Alex, em razão da fome, têm seus instintos selvagens aflorados. Esforça-se em reprimir o desejo de comer o companheiro Martin e, a partir de então, trava uma incessante luta contra a própria natureza, uma vez que, na cadeia alimentar, os leões são predadores das zebras.

Por conta do tamanho que ostentam, são escalado pelo rei Julian e toda a sua corte para salvá-los das “fossas” – animais de grande porte que devoravam os menores, em especial os lêmures. O impasse se dá pelo fato de Alex e seus amigos terem perdido a essência selvagem, visto que eram animais de cativeiro, incapazes de qualquer ato violento. São, assim, “empossados” como heróis sem ter competência para tanto. O modelo de herói tradicional, altaneiro, representante de uma coletividade e pleno de virtudes (Cf.

CAMPBELL, 2007) é, aqui, desestabilizado. Alex, Glória, Martin e Melman são fracos, cheios de medo e se tornam igualmente alvos a mercê dos perigos de Madagascar.

Julian, o rei, parodia os grandes imperadores déspotas. É efeminado, vaidoso, prepotente e submete seus vassallos às pequenas maldades. No entanto, é aclamado por seu povo, que o acompanha nas grandes *raves* ao som de seu maior hit *I Like to Move It*, de Sacha Baron Cohen. E aqui se encontra outro elemento bastante utilizado nas propostas da Dream Works SKG: a incorporação do *single* dançante, contrastando-se com os videocliques da Disney permeados de melodias mais tradicionais, como acontece, por exemplo, em *Branca de neve e os sete anões* (1937), *Fantasia* (1940), *Cinderela* (1950) e *A bela adormecida* (1959). A esse respeito, cumpre sublinhar que a ironia, o escárnio e o deboche se fazem constantes em toda a animação de *Madagascar*. Em um dos trechos mais cômicos do enredo, Alex, Martin, Gloria e Melman atravessam a floresta ao som de *What a Wonderful World*, de Louis Armstrong. Enquanto a tradução da letra é apresentada no vídeo, enaltecendo aspectos da natureza a partir de uma perspectiva plena de poeticidade, a sequência de cenas estabelece a absoluta antítese da canção. A natureza, destituída de tom lírico, mostra-se perigosa, sangrenta e impiedosa, contrapondo-se a qualquer alusão romântica. A famosa cena em que salvam um inocente patinho das garras de um predador e testemunham como ele é cruelmente levado por outro, corrobora tal argumento.

Outro dado que merece destaque está na presença de personagens secundários, em que conquistam seu espaço e, muitas vezes, disputam com os protagonistas a atenção do leitor. É o caso, por exemplo, do rei Julian e os demais lêmures, bem como os macacos que se comunicam por gestos e, principalmente, os astuciosos pinguins Capitão, Kowalski, Recruta e Rico. Cheios de artimanhas e atuando como um sofisticado esquadrão de elite, os pinguins planejam a fuga do zoológico do Central Park e acabam desembarcando em Madagascar. São espertos, ágeis e objetivos. A rigor, no que tange tais coadjuvantes, ganha força a dicotomia entre *essência* e *aparência*. Os pinguins, típicas aves marinhas de regiões geladas, não querem ir para o Alaska, rejeitam lugares frios e procuram uma região quente e paradisíaca para viver. Nesse sentido, a ilha de Madagascar parece atender a todos os seus critérios. O sucesso do grupo rende uma série de TV intitulada *Os pinguins de Madagascar* e um longa-metragem com estreia prevista para 2015. Nessa direção, o debate sobre *essência* e *aparência* é igualmente empregada na composição de uma outra personagem secundária de destaque: uma senhora de meia idade, aparentemente frágil, mas que, quando acuada, revela-se uma lutadora implacável de artes marciais.



Com o êxito de *Madagascar*, abre-se franquia e, três anos depois, a continuação do longa ganha as grandes telas: *Madagascar escape 2 África*. Agora, presos ao continente africano, os quatro protagonistas vivem em meio às savanas. O conflito de Alex, a partir de então, é outro: integrar-se à família de leões do qual foi separado ainda filhote. Para tanto, deve se submeter a um ritual de iniciação que consistia, basicamente, na luta com um adversário. Alex, ao contrário dos demais leões, é um artista, um dançarino – fato que não era bem visto pelo clã conservador de felinos. A luta, para aquele grupo, estava atrelada à virilidade, ao passo que a arte desestabilizaria os baluartes da tradição. No que tange a esse aspecto, a narrativa mais uma vez inova, pois, ao contrário de séries mais antigas centradas no herói guerreiro (*He-Man*, *Batman*, *Super-Man* entre outros), *Madagascar* introduz um herói que se aproximaria do que a poética da pós-modernidade definiria como *ex-cêntrico* (HUTCHEON, 1991), tendo em vista que confere *vez e voz* a segmentos sociais até então excluídos, como negros, mulheres, índios, orientais e homossexuais. Nessa esfera, o leão representaria grupos minoritários que não se enquadram em padrões até então disseminados naquele meio – trata-se do diferente, do exótico, do estranho – o que, via de regra, gera intolerância, preconceito e exclusão.

É importante também lembrar, nessa animação, a história de amor proibido entre Melman e Glória – a girafa e o hipopótamo. Na mesma linha de ficções que tematizam paixões impossíveis (como Romeu e Julieta, de Shakespeare, ou sereiazinha e o príncipe, de H. C. Andersen), a dupla de protagonistas tem como elemento transgressor não o fato de serem de famílias rivais ou desconhecidas, mas de serem de espécies diferentes e por apresentarem essências bastante heterogêneas, tendo em vista que se trata de uma girafa hipocondríaca e um hipopótamo de astral elevado. *Madagascar*, mais uma vez, aproximar-se-ia de uma retórica de tolerância, de respeito à diversidade e aberto a uma multiplicidade de vozes – sem adentrar nenhum discurso moralizante ou autoritário. Não há nenhuma personagem explicando ao destinatário o que deve ou não deve ocorrer, mas uma sequência de cenas, marcadas pela plurissignificação, em que o leitor será sempre quem outorga a última palavra.

Interessante também notar os modos de representação das tribos africanas pelo viés norte-americano inscrito nos interstícios do filme. Na linha de *Duck Tales* (1990), da Disney, os animais apresentam-se, na maioria das vezes, na condição de aborígenes, ao tempo em que Alex e sua turma parecem pertencer à condição de “colonizadores”. Tal aspecto já pode ser detectado no primeiro confronto que têm com Mort, Maurice e toda corte do rei Julian, bem como nos grupos de leões, hipopótamos, zebras e girafas.

No terceiro e último longa, de 2012, – *Os procurados* - fechando a trilogia, a proposta da Dream Works se mostra ainda mais envolvente. Os heróis, como acontece na mitologia greco-romana (CAMPBELL, 2007), já haviam partido para a grande jornada, se transformado interiormente, e, agora, retornavam para a casa. Não são mais os mesmos, pois carregam na alma as experiências adquiridas e vividas entre os sorrateiros perigos da selva africana. Para o regresso, embarcam em um circo que atravessa a Europa rumo aos Estados Unidos. Durante a peregrinação, fazem amigos, conquistam amores e se tornam alvos de novos inimigos.

O circo, movido somente por animais, é uma nítida referência ( e homenagem) ao Cirque du Soleil – pleno de cores, luzes e movimento. É quando Alex, entre mil estripulias, encontra sua primeira grande paixão, ao passo que as relações afetivas entre a girafa e o hipopótamo, instauradas no filme anterior, parecem aqui praticamente apagadas.

Um dado que não pode ser obliterado está no processo de “humanização” dos animais e de “animalização” dos humanos. Enquanto os quatro protagonistas e os demais coadjuvantes se comportam como homens, com gírias, movimentos e postura ereta – especialmente o leão e o hipopótamo – parte dos homens reflete o comportamento inverso. É o caso, por exemplo, da Capitã Chantel Dubois, que persegue Alex e almeja sua cabeça. A personagem, em diversos momentos, engatinha como um quadrúpede e, com a postura similar a de um cão, investe as narinas contra o chão para farejar os rastros dos adversários.

Enfim, resta sublinhar que a trilogia *Madagascar* é uma aventura marcada por muitas referências às culturas *cult* e *pop*. Desse modo, é possível flagrar durante as cenas, diversas citações e alusões a Louis Armstrong, Katy Perry, Andrea Bocelli e Michel Vaucare. Vale-se, outrossim, do que Vasconcellos (1982) enfoca como *fábula moderna*, ou seja, um novo desdobramento do gênero fábulas. Aqui, a crítica social é bem mais sutil, apresentando-se diluída no discurso, em que o apelo pedagógico não é mais um viés determinante. A rigor, fixa-se em um texto híbrido (COLEHO, 1987), intercalando realidade e fantasia na esteira do realismo mágico.

### **Referências Bibliográficas**

- BAKHTIN, M. *Marxismo e filosofia da linguagem*. São Paulo: Hucitec, 1997.
- BAMBERGER, R. *Como Incentivar o Hábito de Leitura*. São Paulo: Ática, 1987.
- CAMPBELL, J. *O Herói de Mil Faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.
- CANDIDO, A. *Vários escritos*. São Paulo: Duas Cidades, 1995.
- CAVALCANTI, C. *Como entender a pintura moderna*. Rio de Janeiro: Editora Rio, 1975.

- CHIAPPINI, L. Gramática e literatura: desencontros e esperanças. GERALDI, J. W. *O texto na sala de aula*. São Paulo: Ática, 1999.
- CITELLI, A. *Aprender e ensinar com textos não escolares*. São Paulo: Cortez, 1998.
- NAGAMINI, E. Televisão, publicidade e escola. In: CITELLI, A. *Aprender e ensinar com textos não escolares*. São Paulo: Cortez, 1998.
- COELHO, N. N. *Panorama histórico da literatura infantil/ juvenil*. São Paulo: Edições Quíron, 1987.
- NARDER, G. *A magia do império Disney*. São Paulo: Editora do Senac, 2007.
- POUND, E. *ABC da Literatura*. São Paulo: Cultrix, 1970.
- SILVA, A. C. CARBONARI, R. Cópia e leitura oral: estratégias para ensinar? In: CHIAPPINI, L. *Aprender e ensinar com textos didáticos e paradidáticos*. São Paulo: Cortez, 1998.
- SILVA, S. T. A. Desenho animado e educação. In CITELLI, A. *Outras linguagens na escola: publicidade, cinema e TV, rádio, jogos, informática*. São Paulo: Cortez, 2004.
- ZILBERMAN, R. *Estética da Recepção e História da Literatura*. São Paulo: Ática, 1989.

### Atividade

1. Assista à animação *Madagascar*; elabore uma breve apreciação, apontando se você conseguiu verificar, no filme, os aspectos levantados pelo autor do texto.

### LEITURA COMPLEMENTAR

- SILVA, S. T. A. Desenho animado e educação. In CITELLI, A. *Outras linguagens na escola: publicidade, cinema e TV, rádio, jogos, informática*. São Paulo: Cortez, 2004.